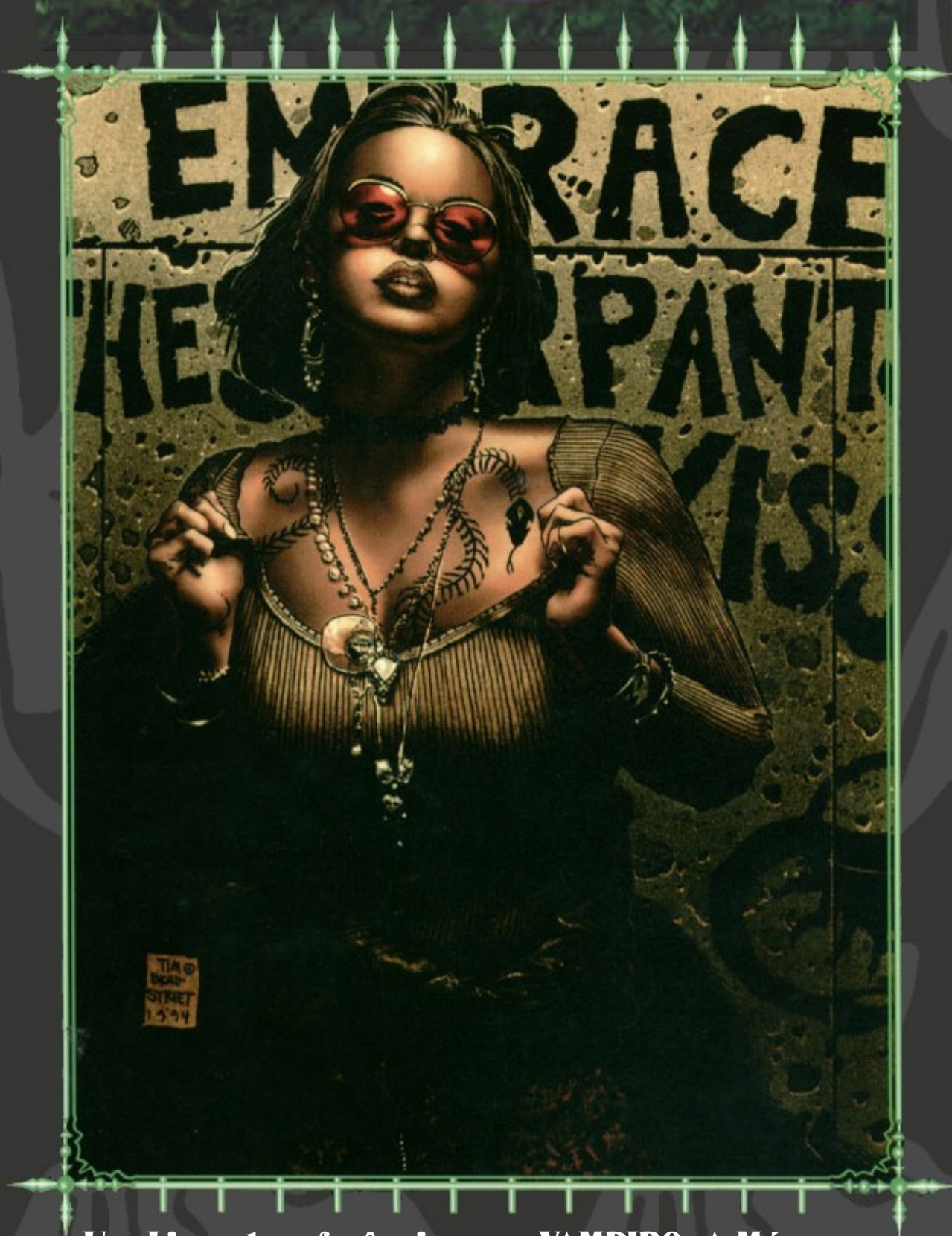


L I V R O D O C L Ã

SETITA



Um Livro de referência para VAMPIRO: A Máscara

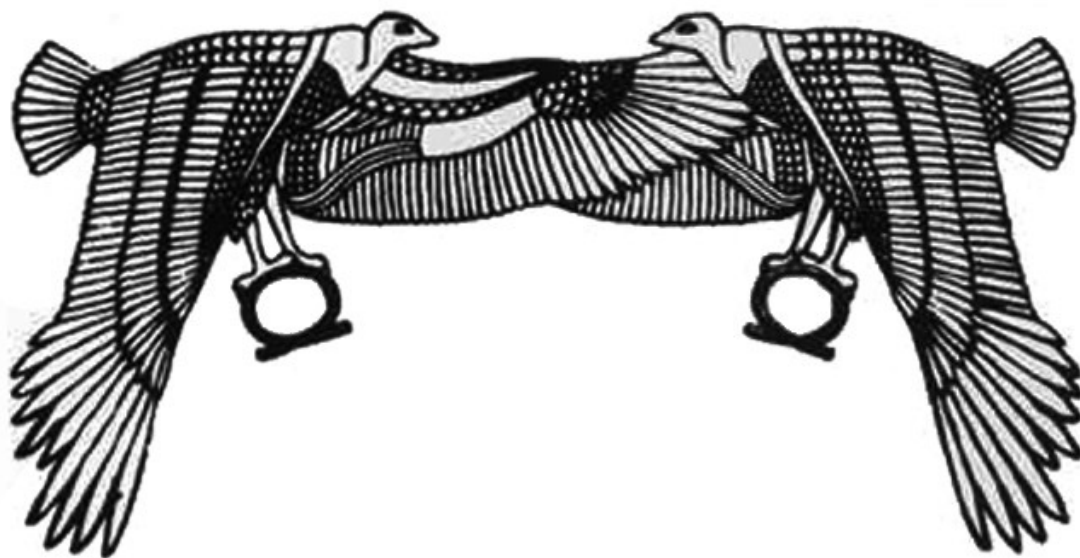


L I V R O D O C L Ã

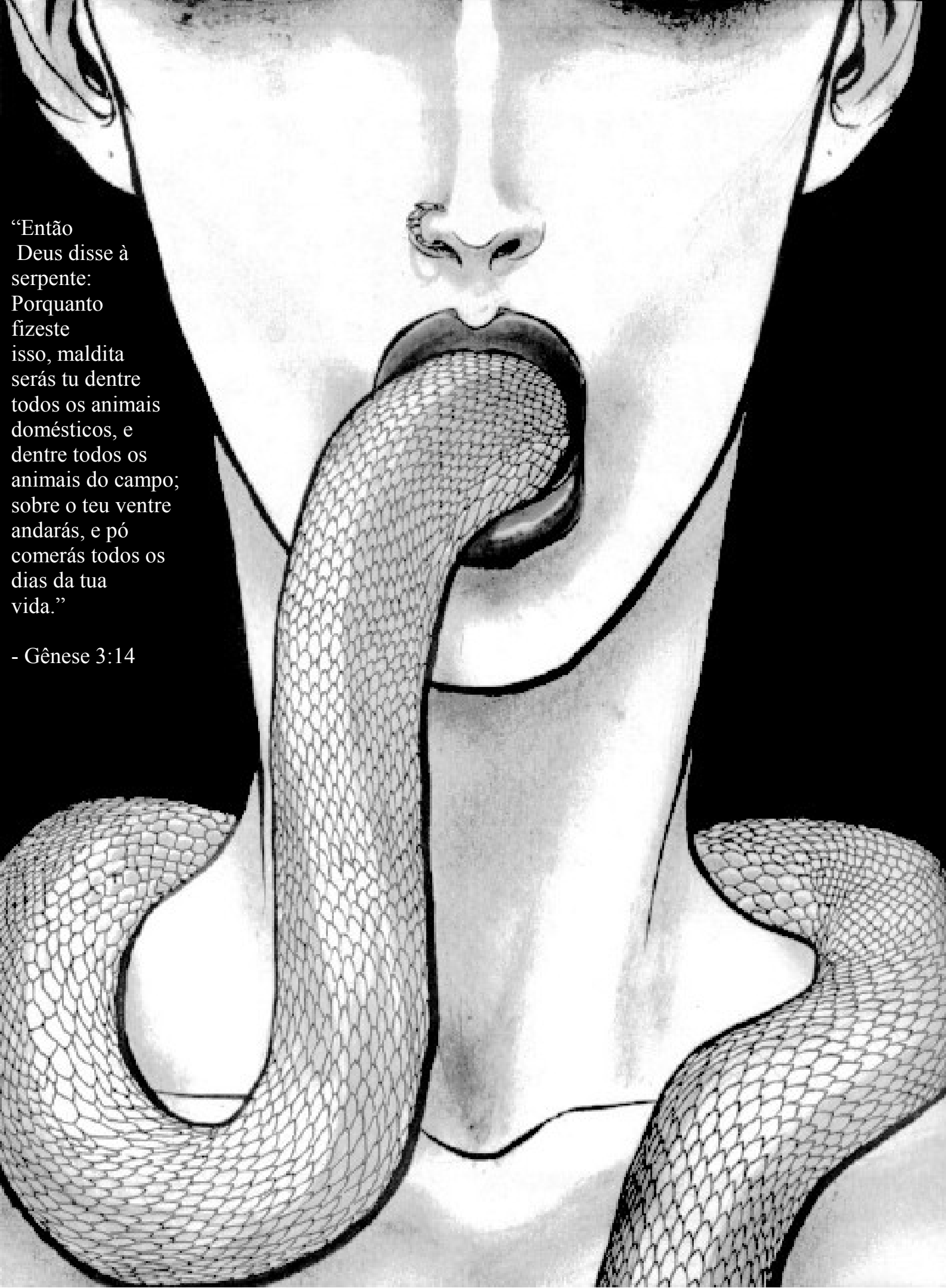
SETITA

LIVRO DO CLÃ

SETITA



Filhos da Noite Eterna
Por Richard Watts



“Então
Deus disse à
serpente:
Porquanto
fizeste
isso, maldita
serás tu dentre
todos os animais
domésticos, e
dentre todos os
animais do campo;
sobre o teu ventre
andarás, e pó
comerás todos os
dias da tua
vida.”

- Gênese 3:14

Eles estão por toda parte, abrindo caminho entre cada coração. Eles ouvem suas maldições, seus lamentos e seu desespero. Eles oferecem libertar-te de sua dor em troca de um pequeno favor. Somente então, quando você estiver em dívida. Você descobrirá o terrível preço que pagou.

Créditos

Título Original: Clanbook Setites
Escrito por: Richard Watts
Material Adicional: Alice Day
Desenvolvido por: Andrew Greenberg,
Jennifer Hartshorn
Editor: Ethan Skemp
Diretor de Arte: Richard Thomas
Layout e Tipagem: Kathleen Ryan
Arte Interior: Anthony Hightower, Joshua
Gabriel Timbrook
Arte da Capa: Timonhy bradstreet
Design da capa: Lawrence Snelly

Créditos da edição brasileira

Tradução e revisão: Russain Chamon (capítulos 2, 3 e 4), Matusalém Capadócio (capítulo 1, apêndice, fichas dos exemplos de personagem)

diagramação e tratamento de imagens: Matusalém Capadocio

Corte de Fogo de Russain Chamon:
<http://br.geocities.com/russainchamon>
Capela Ercias Dagi:
<http://capelaerciasdagi.multiply.com/>

Distribua essa copia a todos que puder e, por favor

NÃO A VENDA!

Impresso na sua casa

Notas dos Tradutores

O projeto de traduzir o livro do clã Setita surgiu no início de 2007, quando conheci o sítio A Corte de Fogo de Russain Chamon, nessa época eu estava querendo ajudar os grupos de tradução e pensei em fazer esse livro cujo qual boa parte já estava traduzido, aos poucos fui levando, mas o deixei em 2º plano para dedicar-me ao Crianças da Inquisição, depois fui dedicar-me a outros trabalhos e quando surgiu o projeto de tradução do Seguidores de Set revisado e posteriormente sua conclusão, decidi por desistir de vez do projeto, passado um tempo eu pensei que seria interessante concluí-lo devido a já estar bastante avançado, aos poucos fui levando e traduzi a parte que faltava, terminei de diagramar e contatei o Russain Chamon, falando sobre o livro, que usei suas tradução, e dediquei um espaço aqui nesta pagina para ele.

Alguns de vocês devem se perguntar, qual a utilidade de traduzir um livro "obsoleto"? Vou deixar que vocês leitores desse livro respondam se ele foi ou não foi inútil. No mais dedico esse livro novamente a minha velha e querida mesa de RPG, especialmente ao setita da mesa, um velho amigo conhecido por muitos como "O Calça". Sem mais palavras a dizer, bom proveito com o livro.

- Matusalém Capadócio

Ao receber a proposta do caríssimo Matusalém, pensei e rapidamente tive uma resposta: Por que não partilhar da sabedoria de nosso clã para aqueles de outrora presentes em estudos similares? Somente um antigo Ladrão de Sepulturas para apreciar um material antigo. Que, apesar de aparentar "obsoleto", revela muito da nossa história. O contato fora muito bem aceito. Afinal, sempre estamos dispostos a ensinar. Apenas siga-nos.

Parabenizo, Matusalém Capadócio pela iniciativa em diagramar todo o material e finalizar a tradução que restava. E que sua dedicação como Mundo das Trevas continue. Tens a benção de Set.

- Russain Chamon



A Corte de Fogo
de Russain Chamon



©1995 por White Wolf. Todos os direitos reservados. A reprodução sem permissão por escrito do editor é expressamente proibida, exceto para o propósito de resenhas, e das planilhas de personagens, que podem ser reproduzidas para uso pessoal apenas. Vampiro: A Mascar, Punk-Gótico, Brujah, Toreador, Nosferatu, Gangrel, Tremere, Ventrue, Malkavian, Lasombra, Tzimisce, Seguidores de Set, Assamita, Ravnos, Giovanni, Antitribu, Laço de Sangue, Sabá, Anarquistas, Camarilla, Criança da Noite, Neofito, Caitiff, Ancilla, Matusalem, Antediluviano, Primogenie, Elisio, As Seis Tradições, Progenie, Inconnu, Justicar, Coclave, Arkanun, Sociedade de Leopoldo, O livro de Nod, A Besta Interior, Diablerie, Gehenna, A Jihad na obra são marcas registradas da White Wolf..

Qualquer menção ou referência a empresas ou produtos não representa ofensas às marcas envolvidas.



Índice

Capítulo um: Através dos olhos de uma serpente	7
Capítulo dois: Sibilando nas Trevas	11
Capitulo três: Crianças do Deus Escuro	23
Capitulo quatro: Exemplos	41
Apêndice: Setitas Notáveis	63



Capítulo Um: Através dos Olhos de uma Serpente

Eu ando 47 milhas de arame farpado
Eu uso uma serpente como uma gravata,
Eu tenho uma casa nova na beira da estrada,
Feita de couro de serpente.
Eu tenho uma chaminé nova no alto,
Feita de crânios humanos.
Venha caminhar um pouco comigo,
E diga-me, amor, quem você ama?
- The Jesus and Mary Chain, "Who Do You Love?"

Você abre seus olhos e vê somente as trevas. Você está quieto, e ouvi as sombras chamando seu nome. Não, não são as sombras. É a Areia. Além da seda, do ouro e do mogno de seu sarcófago estão as areias de Egipto, levadas a um grande custo ao seu repouso em San Francisco. Debaixo dos grãos ambulantes, esconde-se de você os olhos curiosos. Você estica-se, deleitando-se como sempre na carícia da seda de encontro a sua pele fria. Despido como um cadáver na mesa do embalsamador, você está enterrado. O detestável Ra já navegou além do horizonte ocidental. Logo você despertará, vestirá-se com suas túnicas de veludo e abraçará os prazeres da noite.

E que esta noite trará? Um funcionário da cidade que aceitou um suborno a mais? Um corruptor de menores, um casanova cheirador de pó, um pornógrafo? tantos prazeres. Tantas noites. Embora nem sempre tenha sido assim...

você era um oficial de polícia então, nos dias brilhantes de sua existência velha. contra os desejos de seu pai, um polícia aposentado, você entrou para a aca-

demia após uma passagem despercebida na escola. Você não tinha sido brilhante o bastante na escola secundária para unir-se aos nerds, nem tido a atitude de incitar sua mente e corpo forte o bastante para classificá-lo como um drogado. Você passou de grupo e, grupo, um estranho, nem amado nem desprezado, sua existência monótona interrompida pelo toque agudo do sino que separa uma classe de outra, noite do dia.

você compreende agora, o que você implorou ao longo de seus anos na escola era reconhecimento, embora naquele momento parecesse que tudo que você queria era ser parte de algo. Por isso você se aplicou para ingressar na força policial após concluir a escola. Quando os demais entraram na faculdade, você suave, treinava e sofria abusos. A academia de polícia ensinou-lhe não a fazer parte, mas conformar-se. Não o respeito as autoridades, mas sim a negligenciá-las. A academia ensinou-o a desprezar os que são mais fracos do que você. Mas o mais importante, ensinou-lhe a lição da brutalidade.

Você acreditava então que vestir o uniforme de um policial te daria o reconhecimento que ansiava, e assim foi, de certo modo. Quando reconheciam seu uniforme sentiam medo, passeando rua abaixo, com os olhos escondidos por baixo dos óculos de sol e a mão descansando de forma descuidada sobre a empunhadura da pistola, você saboreava o medo que tua presença provocava, sim, na cidade alta era um símbolo de lei e de ordem, você era parte da fina linha azul que separava a sociedade da anarquia. Mas na cidade baixa era outra coisa. Lá era outro mundo. As gangues, os cafetões, as meretrizes, os perdedores: todos aprenderam a respeitar-te. E, ainda que não falassem, o medo e o ódio em medidas iguais eram um bom substituto, ao menos para você.

Você conhecia seu poder de forma absoluta, logo conheceria mulheres gostosas com salto agulha e trajes vermelhos, ajoelhadas diante de você em um corredor, prestando lhe serviços gratuitamente, a fim de que você não as arrastasse a base de gritos e pontapés até o sargento de serviço, acusadas de prostituição. Saboreava o efeito do crack que você inalou, como a chama de um isqueiro dançando frente aos teus olhos cheios de sangue. Você chegou a depender do dinheiro que você recolhia para olhar o outro caminho.

Você nunca se viu como um tipo mau, e muito menos “malvado”. Assim como nunca se considerou corrupto. Na conversa em torno da estação, você soube que mais cedo ou mais tarde cada tira se inclinava um pouco com o vento... inclinava-se ou adaptava-se. Você vivia nessa categoria do mundo.

Corrupção era a última coisa que passava pela sua cabeça na noite em que ela tomou-o. Foi uma ronda como qualquer outra; seu companheiro te contava sobre a mulher com quem ele esteve no fim de semana, que não era mais que uma na estatística para ele, e uma outra história rotineira para você. Você sentia o familiar sabor na garganta, o cheiro de suor, donuts, comida chinesa e podrão. Seguiu com a cabeça nos ares, pensando nessa menina nova no bloco que no entanto não havia te pago. E como você iria cobrá-la. Portava uma mão na pistola, sabendo quando concordar com seu parceiro e quando ficar calado, nunca escutando suas palavras, já tendo ouvido todas as de outros homens em outras noites. Você estava pensando sobre a menina de quadris finos e sorriso amedrontado. Não poderia ter mais de 15 anos, mas você ia lhe mostrar o mundo.

Os faróis te saudavam, carros rugiam, um jornal se arrastava pela rua antes de bater asas em uma úmida brisa de verão, as estrelas escondiam-se atrás de nuvens da cor fumaça de pulmões. Do canto de seu olho você viu que um bêbado caído na entrada de uma loja de penhores, um saco de papel marrom cobrindo um frasco embreado em uma mão retorcida, você pensou em dar-lhe uma porrada para animá-lo. Mas você só passou por perto, para chegar até a menina, atraído por sua necessidade urgente.



Ao seu lado, seu parceiro zombava sem parar enquanto descia a rua, sua voz ecoava nas paredes lisas do morro. E você nem mesmo notou sua voz parar até suas palavras tornarem-se um úmido grito vermelho, macio como o mio de um gatinho se afogando, até seu sangue espirrar em seu ombro e você volver para vê-lo caído na imundice da estrada, com uma segunda boca aberta abaixo de sua barba.

E havia apenas ele e você. Não havia mais ninguém na rua. Nenhum ferimento de faca, mas seu parceiro não estava normal, sacudia-se como se tivesse levado um tiro nas vísceras. Tentava gritar, porem cobria a boca com uma mão para não vomitar enquanto a outra voltava a pistola. Você agachou-se sem querer tocá-lo, sabendo que já era tarde para verificar seu pulso pois podia ver sua vida esvair-se de sua garganta, de frente aos seus olhos, sua mandíbula se acalmou, suas entranhas pararam e seus pés sapatearam sobre o pavimento uma última e desesperada vez antes de morrer.

seus donuts misturaram-se ao sangue no pavimento, pôs-se de pé como pode, deixou cair seu pesado revólver, jurou como se a blasfêmia pudesse afastar o horror. Pegou novamente a arma, escorregadia devido a sangue e a Bile. Virou-se e pegou o radio no seu sinto com uma das agitadas mãos, mas com outra mão, forte como o ódio, frio como o medo, segurou seu pulso e manteve apertado. Uma outra mão, com unhas afiadas como laminas ensanguentadas, o sangue de seu companheiro, agarrou sua mandíbula, forçou-o a levantar a cabeça e olhar nos olhos que pareciam buracos negros e um sorriso mais sel-

vagem que de um tubarão branco. Tudo que você viu eram dentes e aqueles olhos negros, e outra vez os dentes, cercando-te, aproximando-se delicado como a neve até seu colo musculoso, asfixiando, você tentou gritar.

E agora você começou a gritar como um peixe no anzol enquanto os dentes afundam na sua garganta, como uma beijo agonizante e extasiante. Sentia como se sacudia, buscava ar, sentia-se flutuando do chão enquanto teu sangue bombeava, bombeava, bombeava até a boca da mulher que lhe pressionava contra seu colo. Você viu o mundo retirar-se, ouviu as batidas do seu coração retardarem, sentiu-se caindo em câmera lenta, prostrando-se no chão da rua. Apenas ouviu o som úmido que já conhecia muito bem, o respingo da chuva de primavera no asfalto, e depois o leite materno fluindo por sua garganta, queimando-te, rasgando seus lábios e língua. O sabor, quente e latente, era melhor que crack, melhor que sexo, melhor que morrer.

mesmo com você segurando a fonte deste néctar o pulso em sua boca foi afastado para longe e as mãos frias e fortes te ajudaram a restabelecer-se e uma voz sussurrava em sua orelha sobre a dor e o poder e a morte e a escuridão e o sofrimento, porem a única coisa que você queria era beber novamente até você estourar. Você jogou-se sobre o corpo morno de seu parceiro e lambeu o sangue dos lábios rasgados em sua garganta. E você ouviu o riso da mulher...



Você não mais veste um uniforme. Você não mais carrega uma pistola. Você não mais precisa de autoridade salvo as que você carrega em sua boca e olhos. Agora você possui reconhecimento. Agora você faz parte de algo, agora você é uma sombra, uma ameaça, um pesadelo. Agora você é um seguidor de Set.

Esta na hora de levantar-se. Você deixa suas fantasias de lado tão facilmente como troca de pele, e com uma palavra e um pensamento reforma o seu copo para tornar-se mais ágil e serpentino. Lança sua língua bifurcada para saborear o ar, para assegurar-se de que nada entrou em seu refugio durante o dia, e depois deslizado para fora de seu sarcófago e sobe até emergir na areia. Com a cabeça erguida, supervisiona a sala com olhos sem pálpebras, observando as palmeiras entre as dunas, os hieróglifos e as pinturas de pirâmides, gados e Reis que adornam os muros. Satisfeito, você anda novamente, põe-se em duas pernas e caminha até a porta, abre as trancas pesadas, digita um código no alarme eletrônico e abre a porta de seu santuário.

O apartamento esta escuro, com as cortinas fechadas, você desliza com grande precisão até o banheiro, e depois de uma luxuosa ducha escaldante, seca-se antes de vestir-se com suas túnicas de veludo e cetim. você contorna a faixa ao redor de sua magra cintura, passa uma mão pelo encaixe, e sorri. Você Já sente a fome agitar dentro de você anda pelas janelas de seu apartamento, retira as cortinas, observa a brilhante teia de aranha de luzes da rua no colar da noite e sorri novamente. Não é um sorriso agradável, San Francisco mente lá fora antes de você chegar. Uma pletora de prazeres esperam seus toques macios. Sua risada ecoa pelo apartamento acompanhando-te até a porta.



Capítulo Dois: Sibilando nas Trevas

Já conhece a estória da víbora,
Ela é longa e fina com os dentes venenosos.
Nick Cave and the Bad Seeds, "Jack the Ripper"

O Conto de Set Contado por Sir Marriot D'Urban

Você esta desperto. Bom. Logo você já pode beber novamente. Eu vejo pelos seus olhos que você se lembra da ultima vez que bebeu. Você fez bem, tragando o cálice cheio de vitae tão rapidamente. Sem sequer tremer. Eu gostei disso. E eu vi também que você se recorda das chamas, a dor que nós fizemos você passar, as provas e os tormentos de sua iniciação. Essa dor era necessária. Provou-nos que sua devoção à seita era mais do que superficial.

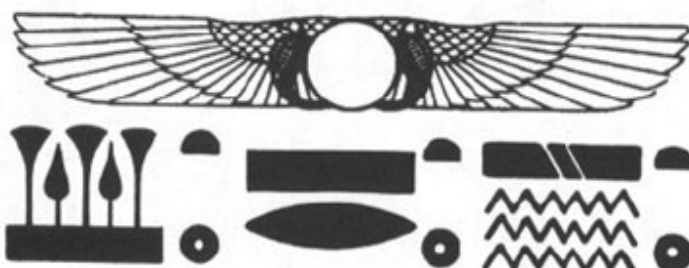
As queimaduras que você sofreu na noite passada? Elas não existem mais. Seu sangue as curou. Sim, ele é miraculoso, não é? Mas muitas coisas que parecem miraculosas agora, você logo considerará como situações comuns. Ainda, há uma coisa que você nunca deve esquecer: chamas, luz de fogo, especialmente a luz do sol, você deve evitar tudo isso se você dá valor a sua existência. Mesmo um canhão de luz pode ferir seus olhos.

Caso você exponha-se ao sol, ele certamente vai massacrá-lo. O sol foi sempre mais cruel a nosso clã do que é com os outros entre os Cainitas.

Quem são os Cainitas? São todos os seus irmãos e irmãs, os filhos de Caim. Eles são vampiros, como nós, eles descendem dos anciãos. Diferente de nós, no entanto, os clãs menores dos membros são descendentes de um único mortal, enquanto nós somos as crianças de um deus.

Calado, criança, ouça as minhas palavras. Esta é nossa história sagrada. Deve conhecê-la bem para conhecer a si mesmo, e para saber no que você se tornou. Eu conto isso para você agora da maneira que ouvi de meu senhor, e ele ouviu isso da maneira como seu senhor ouviu.

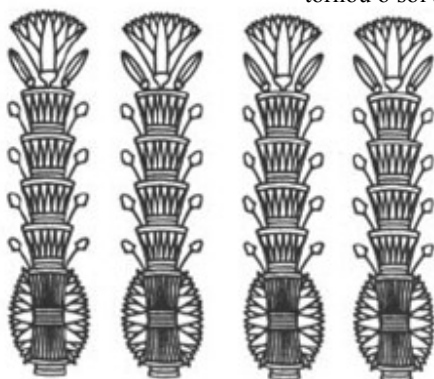
Você é descendente, em linhagem direta, do próprio Set, o deus-guerreiro do antigo Egito. Como você, Set já foi um homem mortal, nascido na costa fértil do Rio Nilo a cerca de 7.000 anos. Set era um grande caçador e guerreiro, seu único rival era seu irmão maior Osíris. Tanto Set como Osíris eram os grandes filhos de Ra; um poderoso senhor que liderou os povos primitivos do Nilo a conquistarem e unificarem o Alto e o Baixo Egito. Graças em grande parte a habilidade marcial de Set que Ra consolidou seu Reinado.



Ra era um regente ciumento. Ele só queria trapacear as suas crianças, Geb e Nut, seus próprios filhos. Ra tinha lhes ordenado que não tivessem nenhum herdeiro, pois temia que tal descendência pudesse desejar o seu poder. Ra sempre foi um medroso, e como Set e Osíris cresceram com coragem, ele ficou mais desconfiado deles. Como Geb, o seu pai os dois jovens homens se casaram com as suas irmãs, Isis e Nephthys, Osíris e Isis geram Hórus. Set e Nephthys não produziram nenhuma cria.

Como Ra ficou velho e fraco, a sua mente se deteriorou. Ele ordenou as mortes de Geb e Nut por terem tido crianças e o trair. Geb foi enterrado vivo e Nut depois que já tinha sido morta foi desmembrada e a carne dela jogada para alimentar os urubus. Nos anos seguintes surgiu o Culto de Osíris, que adora o irmão martirizado e a sua irmã como deuses. Geb foi venerado como Deus da Terra, e Nut como Deusa do Céu, a memória do assassinato deles foi apagada pela passagem do tempo e somente a natureza de suas mortes foi clamada pelo bom coração de Set contra o assassinato dos seus pais e passou a enfrentar Ra, a quem ele passou a odiar. Como castigo por sua lealdade com os seus pais, Set foi exilado para o deserto onde existia apenas o solo fraco e terras não férteis em qualquer margem do Nilo.

O traiçoeiro Osíris permaneceu calado, enquanto ele levantava o Ego de Ra como o bajulador que sempre foi. Osíris se declarou leal ao assassino de sua mãe e de seu pai. Ra o recompensou, enquanto declarava o traidor como o seu herdeiro. Com a morte de Ra, Osíris passou a ser o rei do Alto e baixo Egito. Servindo ao seu próprio fim, Osíris declarou a divindade de seu avô. E assim a adoração de Ra o Deus Sol foi estabelecida ao longo das terras do Nilo.



Set ouviu no seu exílio que Ra havia morrido e voltou para o Egito, onde ele descobriu que a sua esposa e irmã Nephthys o havia traído dormindo com o seu irmão, e dado a ele um outro filho, Anúbis. Set não repreendeu a sua esposa, ele foi tolerante, mais pediu a Osíris que dividisse o Reino igualmente entre eles. Set propôs governar o alto Egito, com os seus longos desertos e que Osíris governasse o baixo Egito, e que tornasse fértil o solo de lá. Osíris recusou e como o seu Avô banuiu Set para o deserto dizendo "Vá e deixe que as areias o confortem, e as serpentes e escorpiões sejam os seus únicos amigos."

Em tristeza e raiva Set partiu do Egito, viajando ao norte para a terra da Assíria onde ele viveu durante um tempo com o nome Sutekh. Neste exílio doloroso, Set foi descoberto pelo seu Senhor. O senhor de Set era um bebedor de sangue, e um membro da Segunda Geração, um filho de Cain.

Set e o seu senhor viajaram para a Segunda Cidade, onde a Segunda Geração residia nas trevas. Aqui Set conheceu os seus irmãos e irmãs da Terceira Geração, dos quais muitos eram indelicados com Set, como irmãos mais velhos são com os mais jovens. Os vampiros da Terceira Geração foram enganosos e indelicados com ele. Ele tentou conviver com isso e não reivindicar algo melhor para ele, pois ele sempre foi um guerreiro.

Set aprendeu muito sobre a Família em todos esses anos. A Luz solar era odiosa para todas as crianças de Cain, mas para Set a luz, qualquer Luz amável, o aborrecia indevidamente. Bem mais do que faz a qualquer outro entre os Malditos, especialmente em Set, ela causava ferimentos terríveis. Set acreditou que isto era porque o Deus Sol, Ra era o seu inimigo e quem somos nós para duvidar das palavras do Grande Set? A maldição de Set, tornou o sol ainda mais odioso para todos nós.

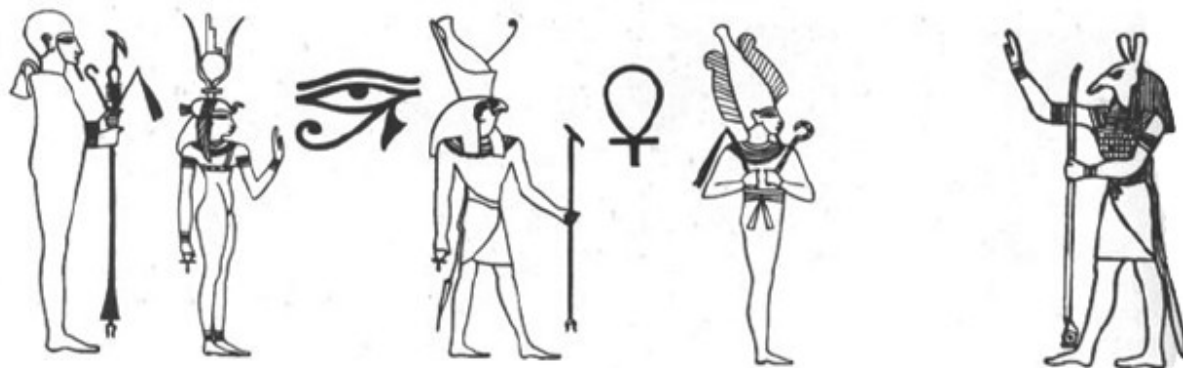


Muito da sua aprendizagem Set retirou da Segunda Cidade. Foi enquanto Set estava ausente em uma viagem que a Terceira Geração se levantou e matou os seus antepassados. Notícias desta ação idiota fizeram que ele continuasse viajando. Set jurou vingança à Terceira Geração junto com o assassino do seu antepassado. A promessa de Set para vingar o assassinato do seu Senhor marcou o começo da grande luta entre toda a Família que hoje nós chamamos de Jyhad. A maioria dos vampiros esqueceu as origens da Jyhad, mas nós nos lembramos, e nós sabemos que é uma guerra santa, e que nós a continuamos em nome de Set.

Set soube que ele precisaria de um exército poderoso ao seu comando, caso ele fosse cumprir o seu juramento. Havia apenas uma terra onde os guerreiros eram capazes de tal tarefa, Set sabendo disso voltou para o Egito afinal. Por casualidade ou por truque dos anciões, Osíris tinha sido abraçado na ausência de Set, enquanto ele pôs o reinado tirânico sobre o Egito, chamando a atenção dos outros vampiros. A Grande luta foi entre Set e Osíris, mas no final das contas Set triunfou. Ele partiu o cadáver do seu irmão em quatorze pedaços e espalhou os seus restos pelo Egito. Set também matou Anúbis e Hórus, filhos de Osíris, mas em sua clemência, ele deixou Isis e Nephthys viverem.

E foi a sua clemência que quase provocou a queda de Set. Sem que ele soubesse Isis tinha se tornado uma poderosa feiticeira em sua ausência. Ela recobrou o corpo de Hórus e o trouxe de volta a vida como a primeira Múmia. Tendo provado a eficácia da magia negra, Isis recolheu os pedaços do corpo do de seu irmão, tudo menos o pênis que tinha sido comido por um caranguejo e com sangue e magia ela ressuscitou o vampiro Osíris. Set lutou novamente e matou Osíris pela segunda vez e não poupou Isis, Hórus foi apenas mutilado.



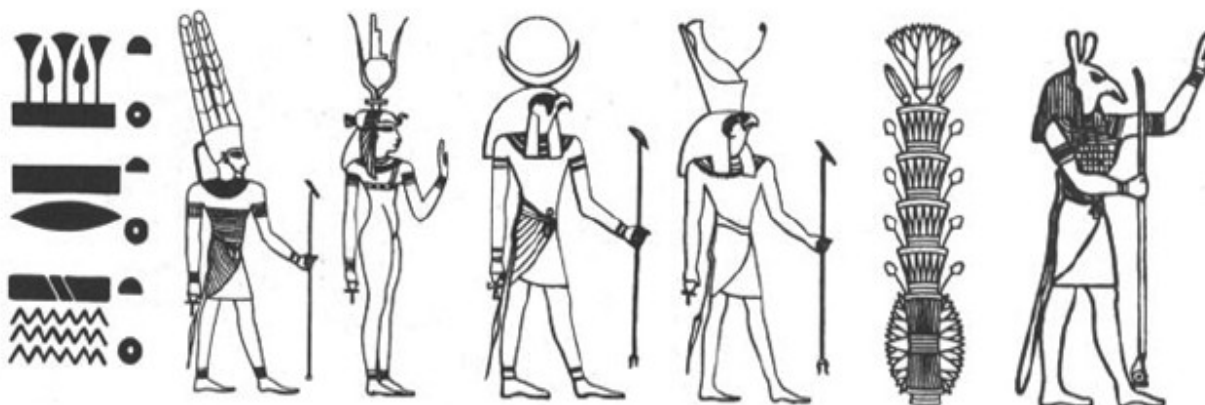


Por 2000 anos o poder de Set cresceu, até mesmo os Faraós do Egito estavam na sua luta. Set foi adorado por esses mortais que ele guiou contra os falsos deuses de Isis e Amon-Ra. O Egito moveu a sua capital de Memphis onde a adoração de Amon-Ra era maior, para a cidade de Tanis onde o Templo de Set estava. O Faraó que se nomeou Seti em sua honra. O Culto do de Isis gradualmente foi debilitando, juntamente com os seus inimigos conduzidos pelo seu sobrinho imortal Hórus. O próprio Hórus tinha sido morto novamente e o seu espírito eterno banido para o Mundo dos mortos.

Nem mesmo as lutas assassinas da Terceira Geração e as suas crias poderia atingir a sua glória. Até mesmo ataques que não foram provocados, mais eram constantes por parte dos Lupinos poderia apenas debilitar Set, mais nunca destruí-lo.

Enquanto Set procurava curar as perdas em seu reino, provocadas pelos Lupinos, Hórus renascia. E tirou vantagem do estado debilitado do Egito, a múmia maldita traiu a sua pátria, levando o exército da Líbia para invadir e conquistar o país. Set escapou para o deserto no último segundo quando a sua luta estava perdida. Hórus se estabeleceu como regente do Egito, enquanto mostrava um desdém vicioso pela vida mortal. Debaixo das regras severas da múmia, Thebes se tornou o capital do novo Egito. A adoração de Amon-Ra foi restabelecida e o Culto depravado da adoradora da morte Isis foi reavivado.

Banido para o deserto, Set jurou se tornar mortal como as areias que o abrigaram. Da mesma maneira que os seus inimigos tinham traído Set, assim ele prometeu brandir deslealdade e corrupção contra eles. Como fez a Terceira Geração contra quem ele lutou, Set criou as suas crias para servi-lo. Adormecido estás, este grande herói que és o pai de todos nós, abandonado e delatado por cada lado. Choramos por Ele, choramos lágrimas de sangue e suamos para continuar a Sua luta contra seus inimigos...



VOZES DAS SOMBRAS

Para: Comte Jules Lehmann de Marighy, Capela de Paris

De: Edwarde Hagger, Capela de Vienna

Data: 12 de Março de 1995

A seguinte inscrição foi traduzida de um papiro, originalmente desenterrado por Howard Carter in 1923, e posteriormente redescoberta no Museu do Cairo onde permaneceu esquecida por muitos anos. A heráldica empregada data da 19ª (Décima Nona) Dinastia, cerca de 1320 - 1200 Antes de Cristo, Através do teste do carbono de datação feito no papiro, sugere que o mesmo foi escrito recentemente no século XVI DC.

A possibilidade de um haver um erudito fluente na escritura do Novo Reino durante a Renascença é, no mínimo inquietante, embora os conteúdos do documento causem muitos calafrios na minha alma. Que pesadelos a mais estão escondidos nas tumbas do Egito, e se esse pergaminho não for mais que uma mera amostra, eu tremo só de pensar.

Eu insisto, Jules, como líder da Casa de Paris, que recorra aos consideráveis poderes que o Arcanum dispõe para decifrar este papiro, e a ameaça que ele representa.

Seu Amigo.

Edwarde

Nós somos as Crianças da Escuridão. Nós somos os Seguidores de Set, amado da Serpente Apopis que traga o Sol. Onde há mau, nós estamos; onde a doce mancha de declives de corrupção pesam no ar, também estamos. Nós seguimos nos passos de nosso Pai; exilado na escuridão, nós fazemos a escuridão suprema. Do Egito para a Inglaterra, Granada para Cathay, nossos rolos estrangulam o mundo lentamente.

Set nasceu entre terra e céu e foi elevado em sangue e areia. Os inimigos dele são nossos inimigos: Amon-Rá o Deus Sol, Horus de Um-Olho, todos que apoiam fé, esperança e pureza. Nós os seduzimos, nós os corrompemos, nós os destruimos. Não importam a nós, para tudo é como um, ser mostrado o poder da escuridão, então devorado. Determinado tempo, nós abriremos os olhos de todos, e tudo então será encoberto pelas sombras.

Estas são nossas forças: corrupção, degradação e medo. Por corrupção nós ganhamos poder e trazemos o bem mais íntimo para nós, e o fraco debaixo de nosso controle. Degradação é uma ferramenta para destruir o orgulhoso e fortalecer o impuro; degradando a alma pura nós honramos Set, por farra em degradação nós aumentamos nossa compreensão da decadência. Medo é nossa arma mais potente. Por medo da morte, nós incitamos mortais para avançar em excessos.

Nós somos os agentes do desespero. Esperança é uma mentira. Salvação é o sonho de um bobo. No fim, há escuridão e pesadelo. Submetendo à escuridão nós aumentamos seu poder e asseguramos que todos, mais tarde o mundo, será tragado através de sombra. Entropia é inevitável e reivindica tudo, do mais orgulhoso para o mais humilde. Por nossas ações nós fazemos tudo lembrar entropia. Nós servimos como testamento vivente a entropia, como agentes da decadência. Nós somos o sibilar da serpente, o inexorável peso da noite. Nós trabalhamos o testamento de nosso Senhor, por nós fala o nulo. Como Set matou Osíris, nos matamos o mundo, até mesmo quando nós sussurramos doces palavras de corrupção em sua orelha. Nós somos a morte. Nós somos a noite interminável. Nós somos os Seguidores de Set.



Historia dos Seguidores de Set

Muitas mentiras e calúnias foram difundidas pelos inimigos de Set, que são exatamente múltiplas, que qualquer outro clã. São tantas mentiras que são um sinal que os inimigos do clã temem os Seguidores de Set, e é verdade. Os Setitas são uma força implacável, e um dosque não hesitaram em lutar sua sagrada luta do Deus-Rei, sua Jyhad, contra ambos Horus e a Terceira Geração ao longo dos deprimentes séculos.

Gênesis e Perda

Quando a múmia Horus liderou invasores para conquistar o Egito, o Antediluviano criou os Setitas para serem seus discípulos. Tendo concedido de traição e corrupção como suas ferramentas, e com isto desacreditando os sacerdotes de Amon-Ra liderando os para o amor materialista e decadente mais que seu deus, Set ensinou seus Seguidores esta trilha escura para o poder.

Isto foi durante estes anos iniciais que os Seguidores de Set inicialmente combateram os Andarilhos Silenciosos, uma selvagem tribo improdutiva de Lupinos. Os lupinos atacaram Set onde ele elaborava a criação de múmias para lutarem contra Hórus e o Culto de Ísis, tendo ele astutamente roubado o ritual necessário. Logo ele tornou aparente o que Set estava planejando, as múmias que ele fez eram imprevisíveis e bestiais.

Contudo, os Setitas empregaram estas Múmias Banidas no comando de Set neste milênio. Quando as almas das Múmias Banidas começaram a serem dragadas do outro mundo (no caso a Umbra) cada vez que suas almas retornavam para seus corpos, os Andarilhos Silenciosos varreram ao longo dos limites da Umbra como eles podiam, descobrindo o evento e ataque. O Antediluviano abateu-os quando os primeiros ousaram atacar, e instruiu seus Seguidores a se precaverem sobre os Andarilhos Silenciosos sempre que possível em outras ocasiões.

O primeiro ato do recente Abraço dos Seguidores de Set foi o engenheiro de queda abaixo de Horus, e recuperar os territórios perdidos que eram por direito de Set. Setitas viajaram para Núbia e Assíria, e com palavras sensatas convenceram os reis destas nações a enviar exércitos para invadir e conquistar o Egito. Set e seus Seguidores desta maneira recuperaram o controle sobre suas próprias terras, para os exércitos invasores que estavam sob o comando de Set antes os esquecidos soldados tiveram que calçar sandálias antes de pisar em solo Egípcio.

Preocupados com o crescimento da dominação de Roma, Set e seus Seguidores deram os passos para garantir esta destruição, para que não aconteça a fixação da expansão do Império Romano sobre o Egito. Com alguma dificuldade, os Seguidores de Set viraram Roma contra a cidade Brujah de Cártago, na esperança que as duas potências navais destruam uma a outra. Deselsonvida a sede por conquista, legionários romanos, impulsionados pela ganância Malkavian e Ventrue de Roma, voltaram contra o Egito logo depois que Cártago foi destruída.

Desta vez Set re-entrou em Torpor, exausto pelas longas e sangrentas lutas contra seus inimigos. Os Seguidores de Set começaram a desordenar sem seu guia. Uma carníçal e aegnte Setita, Cleópatra, foi mandada sem vestígios de sucesso para Roma para ganhar influência sobre o Senado e Júlio César. Ele seduziu Maco Antônio, general de César, mas nem sua revolta fez parar os avanços de Roma. o Egito se tornou uma província Romana em 30 Antes de Cristo. Cleópatra cometeu suicídio, preferindo se submeter às presas de uma Áspide do que ao império de Roma.

Triunfo

Com a glória do Egito sendo algo do passado, os Setitas trabalharam para destruir aquele que destruiu sua própria terra. Os excessos dos imperadores de Roma não foram diretamente atribuído aos Seguidores de Set, mas certamente eles fizeram a maior contribuição em encorajar a decadência de alguns homens como Tiberius e Calígula, como sempre usando as ferramentas dos inimigos de Set contra eles mesmos. Setitas exarcebaram tensões entre o leste do Império Romano, províncias de língua Grega e o Oeste de língua Latina, tensões que serraram o Império no 3º Século Depois de Cristo.

Tendo acabado com Roma, os Seguidores de Set não consideraram sua revanche contra os Cainitas da Europa completa. A peste bulbônica, que dizimou a Europa, matando mais que um quarto da população mortal, foi aclamada por certos Seguidores de Set fanáticos como o triunfo de sua revanche contra os Cainitas da Europa que ousaram conquistar o Egito. A maioria dos Setitas nega este clamor. A súbita, dramática e escassez de coisas causadas pela praga deixou muitos Cainitas expostos onde antes eles estavam escondidos da população mortal, vulneráveis aos horrores que estavam por vir.

A Inquisição e a Revolta Anarquista

O Setitas foram fundamentais na fundação da Inquisição. Levando vantagem exposição de massa dos Membros, os Seguidores de Set foram entre os mortais sobreviventes e dissidentes de expansão. Eles souberam que uma vez iniciada a ação, o Família se levantariam e matariam o vampiros de sangue mais ralo. Assim os Setitas esperavam que a matança resultante deixasse o poder dos Cainitas do mundo para eles. Poucos Membros estão atentos do papel os Seguidores de Set realizados no nascimento da Inquisição, como a maioria, foi sangrento ao extremo. Muitos Matusaléns morreram como resultado das atividades do Setitas, e esses vampiros que sobreviveram estavam debaixo da terra forçados. Assim começado A Máscara.



Levando Vantagem do tumulto da Inquisição, os neófitos e ancillae do clã Tzimisce lançaram a Revolta Anarquista. Muitos Membros se reuniram à causa deles, enquanto rejeitando o jugo do Laço de Sangue e mataram os seus próprio anciões. O Setitas alegremente encorajaram esta prática, mas também deram seus passos para assegurar que eles foram vistos para apoiar os anciões dos clãs, enquanto apoiando os vencedores de qualquer modo. Como festas aparentemente neutras, os Seguidores de Set foram chamados pelo Ventrue para unir-se a Camarilla recentemente emergente, mas o clã como um todo recusou, para o alívio da maioria dos Membros.

Novos Mundos

Pela Era da Exploração, os Setitas usaram as armas dos inimigos de Set, que malícia, corrupção e traição eram segunda natureza ao clã. Os Seguidores de Set levaram os navio para o Mundo Novo, enquanto continuavam a batalha lá contra a Terceira geração e os seus filhos, seguindo a determinação das Americas. Muitos americanos Nativos foram mortos pelos agentes dos Antediluvianos, muito para a raiva dos Seguidores. Para eles, a matança espanhola dos astecas e Incas era à prova de que a perfídia da Terceira Geração contra quem eles lutaram. A resolução do Setitas para lutar em no nome de Set foi fortalecida através de tais atrocidades. Antes de 1560, os espanhóis e portugueses tinham reivindicado muito do Sul e da América Central. Membros se reuniram para o Mundo Novo, os Setitas entre eles. Nas selvas e desertos da América do Sul numerosos templos para Set foram estabelecidos, vários dos quais permanecem é ativos até hoje, apoiando e controlando, entre outras coisas, os cartéis de droga da Bolívia. A América do Norte provou ser um maior obstáculo aos Seguidores de Set, devido às suas tribos de Lupinos selvagens, e a afluência de vampiros de Sabbat que fugiram da Europa. Mesmo assim, o Setitas fizeram incursões significativas nos jovens anos da América. As cidades do Sul eram a maioria favorecida pelo Setitas, como era os desertos do Sudoeste.

Os Estados Unidos cresceram, os Setitas estavam em outro lugar ativo sobre o globo. Eles se infiltraram na propagação do Império Britânico, enquanto se estabeleciam na África, Ásia, Índia, e Austrália cujos desertos vastos provaram ser um território familiar à esses do clã Abraçado no Egito. Na África, os Setitas batalharam com os império-fabricantes dirigidos por dominação por Cainitas. Os Seguidores de Set, forte no continente desde os dias mais novos dele, fizeram dele a melhor luta, com o tráfico de escravos, o qual foi conduzido por certo Toreador hedonista, mas com pouco sucesso estavam neste momento em que o primeiro Seguidor de Set infiltrou no Haiti, enquanto estes se desvinculavam da fé arcana egípcia e doutrinavam o recente culto vudu da ilha. Outros seguiram, e hoje o Haiti é guiado pelo poder de luta deste Setitas. Como o mestre deles, eles se declararam deuses, e criaram uma rede de adoradores durante os quais eles trabalham.

A Era Moderna

Uma vez só a guerra com os outros clãs da Família, os Seguidores de Set hoje percebem todo o mundo como o inimigo deles, para tanto disto é controlado pelos inimigos deles/delas. O peões dos Antediluvianos, e do menosprezado Horus que é ativo até este dia estão em todos os lugares. Por qualquer meios necessário, o Setitas batalharão a influência deles, e se o clã deles ficar crescentemente rico e poderoso como resultado daquela luta, poderá ajudar apenas a causa de Set.

Onde alguns clãs, notoriamente o Toreador, ficaram estagnados desde a Revolução Industrial, o Setitas abraçaram o mundo moderno avidamente e tudo o que ele tem a oferecer. Um do mais prósperos deles, e conquistas menos conhecidas dos recentes anos são a exploração dos Setitas dos meios de comunicação de massa pelos quais eles expuseram a corrupção de numerosos políticos e dos líderes espirituais para o grande mundo. Isto quebrou a fé religiosa em muitos (fortalecendo A Máscara assim), e esparramou desilusão entre os milhões de líderes políticos. Os mortais mirados para corrupção dos Setitas invariavelmente são penhores da Jihad. Destruindo a efetividade operacional deles, os Seguidores de Set, golpeiam aos anciões cruéis que os controlam.

Com a introdução da Lei Seca nos E.U.A. em 1919, os Seguidores de Set foram rápidos para tirar proveito da venda de álcool ilegal. Criando o próprio exército criminal deles, os Setitas protelaram investigações e ações pelo Antediluviano - a polícia controlada e o governo. Rapidamente para perceber o que uma arma efetiva como o crime organizado é na Jihad, os Setitas aumentaram a extensão das suas atividades, enquanto ganharam o controle de muitos comércios de droga do mundo. Hoje eles consolidaram controle em cima de muitas outras áreas de atividade criminal, inclusive extorsão, jogatina e o tráfico de escravos brancos. Os contatos criminais deles, e os adoradores humanos que eles construíram ao redor deles, são para os Seguidores de Set um fator poderoso em políticas de mortais e também vampiros. O Setitas também são um dos clãs mais difundidos no mundo hoje, embora exista os numerosos Brujah e Caitiff..

Setitas pelo Mundo

África

Os Seguidores de Set sempre foram poderosos na África, desde o 13º milênio AC, embora a força deles sofreram diminuições pelos séculos. Quando Horus e os seguidores dele os expulsaram fora do Egito, os Templos Setitas expandiram ao sul pelo continente. Muitos Seguidores de Set congregam agora na Cidade do Cabo e Joanesburgo, África do Sul onde eles têm penhores no governo de ANC, como também na indústria de armas. Aqui eles guerreiam contras os Toreador europeus, Ventrue e Brujah que exploraram o continente africano.

Mais adiante ao norte, Somália e Etiópia são influenciadas pesadamente por Setitas. Tanzânia, na costa mediterrânea, é um lugar seguro dos Setitas, embora a influência do clã minguou desde os recentes 1950s. A influência dos Seguidores de Set em Cassablanca, semelhantemente, minguou desde a 2ª Guerra Mundial, devido principalmente pelos ataques dos Lupinos ferozes e constantes. No Egito, a sua pátria, os Seguidores de Set atuam como eles sempre fizeram por detrás das cenas, enquanto manipulando este Presidente e aquele líder religioso na guerra santa do senhor deles contra os inimigos dele, entre eles vários Toreador poderoso e decadentes que se estabeleceu no Cairo e Alexandria quando o Napoleon invadiu o Egito em 1798.

Asia

Os vampiros misteriosos do Leste rejeitam os Seguidores de Set como eles fazem com todos os vampiros Ocidentais. Os Setitas fizeram algumas incursões na China, Hong Kong e Japão, embora os seu contatos principais na Ásia permaneçam entre os vampiros de Bangkok, Cingapura e Jakarta. Aqui os Seguidores de Set, usando os métodos tradicionais deles, ganham a confiança e habilidades de certos vampiros Orientais lentamente. Tal contato, feito gradualmente e individualmente, permitiu aos Seguidores de Set ganhar influência em cima do ópio e comércio de heroína. O Japão tem se provado frustrante para os Seguidores de Set, embora certo magos da Tecnocracia em Tóquio têm provado em aberto às sugestões do clã. Semelhantemente, Setitas individuais estão cortejando o favor das Famílias Nipônica, Gatos e Gaki, com um pouco de sucesso.

Austrália

Os Setitas, como a maioria dos Membros, é relativamente recém-chegadas na Austrália. O primeiro Seguidor de Set a chegar na Austrália foi em meados de 1789, um ano depois que a frota de condenados britânicos tivesse resolvido Sydney Cove. Hoje Sydney é governado pelo Príncipe Sarrasine largo-notado do Clã Toreador. Muitos Membros acreditam que Sarrasine realmente é um Caitiff. A regra relaxada dele é amável aos Seguidores de Set, e vários do clã congregam no tribunal liberal dele. Números grandes de Caitiff, e muitos outros vampiros exilados da Camarilla, também fazem de Sydney a sua casa. Em outro lugar na Austrália, preconceitos tradicionais contra o Setitas são fortes. Esses poucos Seguidores de Set que habitam nas outras cidades da Austrália mantêm um baixo perfil. Enquanto o forasteiros permanecem despopularizados em grande parte pela Família, deveria ser notado que a Austrália alberga 14 das 15 cobras mais perigosas. Combinado com os desertos áridos de Austrália, este fato pode ajudar fazer para a grande terra sulista uma casa crescentemente atraente para os Setitas no futuro.





América Central e do Sul

Ao longo da América do Sul, os Setitas guerreiam com os sócios do Clã Treador que chegaram com os conquistadores espanhóis e portugueses. O Clã Gangrel e os aliados Lupinos deles têm também provado uma ameaça aos Setitas se interessam pela América do Sul no passado, mas ultimamente eles parecem mais interessados com o destino da floresta tropical do que com os Setitas. Os governos mortais de Bolívia, o Chile e Colômbia são todos influenciados pelos Seguidores de Set, pelos cartéis de droga controlados pelos Setitas diretamente. As gangues de droga fortemente armadas proporcionam para os Setitas uma extremidade considerável na Jyhad da América do Sul. O clã também recrutou os índios e outro povos oprimidos como forragem da Jyhad e pela propagação dos cultos de sangue, semelhante a esses do Haiti.

A América Central é uma zona de guerra entre o Sabbat e os Seguidores de Set. Embora a Cidade do México é um lugar seguro do Sabá, certos Setitas valentes e aventureiros estabeleceram templos na cidade. Recente revoltas Tribais contra o governo mexicano reflete a luta no México entre os anciões dos Seguidores de Set e o Sabá. As ilhas do Índico Ocidental, no Mar caribenho, têm provado chão fértil para a causa dos Setitas. Assegurar as pessoas daquele Haiti não são abalados pelo falso culto de Isis em se revoltar contra os Setitas, a lealdade das pessoas é assegurada por cultos de vodu que adoram os Seguidores de Set como deuses. Talvez justamente castigado por Set pela arrogância deles, os líderes destes cultos estão freqüentemente na guerra um contra aos outros como se eles competissem por seguidores.

Europa

Durante muitos séculos a Europa foi campo de batalha e pátio de recreio dos Seguidores de Set. em Paris os Setitas encorajaram a Revolução Francesa quando parecia que a raiva mortal poderia ser bastante para destruir os Antediluvianos até mesmo dormindo. Os Seguidores de Set estão atrás de muitas organizações de antidroga na Europa, como o comércio de droga ilegal é uma parte grande do sustento deles. Amsterdã, com suas políticas de droga progressivas, é uma anátema para eles. Ao longo da Europa os Seguidores de Set apoiam e aconselham os líderes de muitos partidos políticos, a ambos os fins do espectro político. Direito distante e grupos esquerdos são todos empregados pelos Setitas nas suas guerras. É dito que o inimigo ardente do clã, Horus, mantém a fortaleza dele nos Alpes suíço. Muito das energias dos Setitas na Europa é focalizado em destruir-lo e a Seita de Isis que ele conduz.

Europa Oriental

Os Seguidores de Set não puderam determinar que eventos estão desdobrando na Comunidade de Estados independentes. Previamente o Setitas tinham batalhado com o Conselho Brujah em um beco sem saída. O Setitas também tinham tido sucesso debilitando os Matusaléns da União Soviética esparramando desconfiança e medo de autoridades mortais em uma balança principal. Nenhum Seguidor de Set sobreviveu a Baba Yaga despertando, nem tem qualquer do clã conseguiu infiltrar na Cortina de Sombras que cerca a Comunidade dos Estados independentes. Na Europa Oriental o Inconnu são fortes, e embora o Setitas tentaram persuadir estes anciões em unir-se a guerra santa deles, eles nem se quer encontraram muito sucesso. Aqui também, os Seguidores de Set têm que enfrentar certos argentes bem-fortificados do Clã Tzimisce.

Oriente Médio

Desde a noite terrível quando os outros vampiros da Terceira Geração se levantaram e mataram seus antepassados, Set e os Seguidores dele têm guerreado contra os Antediluvianos ao longo do Oriente Médio. Muitos dos estados árabes estão debaixo do controle do Assamitas, embora os Setitas não estão sem a própria influência deles, particularmente entre certos terroristas fanáticos e organizações fundamentalistas.

América do Norte

Como muitos clãs, os Setitas estão se ocupando dos negócios dos Estados Unidos. Eles são mais fortes no Sul. O Templo Maior de Set na América do Norte fica situado na baía pantanosa de Louisiana onde o clã se aliaram com os Dançarinos da Espiral Negra da área. Nova Orleans, o berço do vodu americano, é um objetivo dos Seguidores de Set, e por seus cais os Setitas contrabandeiam drogas, armas e Cainitas na nação. Os desertos sudoestes também albergam vários Setitas influentes onde eles são acalmados por uma Paisagem do Egito Perdido memorativo.

Como em outro lugar no mundo, o clã tira muito de seu apoio dos sem-clãs e desfavorecidos. Eles trazem ordem ao tom de discussão a cidades internas por meio de cultos de sangue e adoração de Set, oferecendo esperança onde antes não havia nenhuma. Muitas gangues, grandes e pequenas, como também cultista devotos, suprem os Setitas com tropas de choque para o Jyhad. O Clã Brujah e os anarquistas são os inimigos principais do Setitas nos E.U.A., com o Sabá em um segundo lugar. Percebendo os Seguidores de Set como o menos mal, muitos Ventrue e Tremere no E.U.A. estão dispostos a se aliar com os Setitas em arder para arrasar com o Estados Livres Anarquistas. Que o preço dos Seguidores de Set demandam por sua assistência permaneça à vista.





Capítulo Três: Crianças do Deus Escuro

Nós somos especiais
Nós somos perfeitos
Nós somos Crianças
Nós nascemos sob a visão de Deus
Nós nascemos sob a visão de Deus
Nossos corpos sofredores não sofrerão mais
Nossos corpos sofredores não sofrerão mais
Nós somos Crianças
Crianças de Deus.

-Swans, "Children of God"

Desde o assassinato da Segunda Geração, quando Set abandonou os seus semelhantes canibalescos, declarando guerra contra eles, Cainitas temeram e odiaram Set e seus Seguidores. Este capítulo discute a atitude do Setitas para com os outros clãs, como também dos seus dedicados inimigos, como as Serpentes da Luz. Também esta incluído informação sobre características e disciplinas únicas dos seguidores de Set, assim como uma descrição dos métodos e motivações desses vampiros.

Círculos Sociais

Seguidores de Set unem círculos sociais que incluem vampiros de outros clãs por muitas razões. Uma razão principal que Setitas fazem tal coisa é ganhar convertidos a causa de seu mestre. Muitos Setitas acreditam que outros vampiros podem ver o erro em suas ações, perceber a guerra de Set contra os Antediluvianos é justa, não só lutar para vingar o antepassados de Segunda Geração de Set, mas para o bem de toda a Família. Basta apenas uma pequena persuasão. Zelo missionário aparte, os Seguidores de Set também sabem que há segurança em números.

Cercando-se por um círculo social protetor de vampiros amigáveis, eles serão provável muito menos atacados por Lupinos ou Múrias. Sendo meios de clã independentes que eles usam para chegar a outros vampiros com facilidade relativa, uma vez foram confrontadas as visões preconceituosas seguradas por muitos vampiros, assim como reveladas como as calúnias odiosas do que eles são são falsas.

Estereótipos Assamitas

Águias que pensam sobre uma pedra, mas eles podem ser chamados abaixo. Engane a águia, e solte-a em seus inimigos, e se divirta na destruição que causa. A isca mais efetiva onde este clã está preocupado é o sangue de outro Assamita, para feitiços antigos lançados por Tremere o que lhes impeça de beber o vitae de outros clãs. Se você faria dano a um Assamita, então os engane em beber seu próprio sangue, ou que de qualquer outro Cainita;



a eles é um veneno virulento. Se você debilitaria o clã, sabe que seus sócios às vezes podem ser persuadidos Para traia no sangue-dízimo que eles pagam para os anciões deles/delas, ou retenha alltogethertudo junto. Nada assim instabiliza os Assamitas como o pensamento de um rebelião interna deles próprios.

Múmias Malditas

Estas entidades perigosas são o resultado das explorações de Set de mumificação, depois que ele roubou uma versão abastardada do ritual séculos atrás para a criação delas do Culto de Isis. Há sete Múmias Banidas existentes: Tutu o Duplamente Mau, Hemhenti o Uivador, Amam o Devorador, Qetu o Fazedor de Mau, Hau-hra da Face Para trás, Saatet-ta, Darkener da Terra, e Kharebutu o Demônio Quádruplo. (Qetu e Saatet-ta são mulheres, sendo as Múmias Banidas restantes são, ou pelo menos eram, homens.).

O ritual que Set trabalhou para criar estas criaturas do morto corrompeu e torceu os corpos deles, de forma que eles ficaram verdadeiramente monstruoso. Como todas as Múmias, seus espíritos são eternos. Quando os corpos deles são mortos, os espíritos delas viajam ao Mundo da Umbra onde eles sofrem tormentos indizíveis até renascem. Este ciclo de agonia os fez se tornar psicologicamente insanos. Agentes confiados de Set podem ser acompanhados em ocasião ante uma destas criaturas, deva a autorização de tarefa do Seguidor tais cúmplices poderosos. De modo algum se qualquer de nós deveria confiar em uma Múmia Banida que são influenciados por poderes escuros, e pode tentar subverter qualquer comandos. Eles são determinados para o próprio propósito malévolo deles.

Brujah

Quando a destrutibilidade deles é guiada onde pode fazer o maior dano, estes pequenos bobos violentos podem estar entretendo totalmente. Encorajando que eles lutem entre eles, ou os convencendo que é o Ventruê, o Caitiff, ou qualquer outro clã diferente de nós que é o seu inimigo, nós podemos ganhar muito das suas lutas. Frequentemente os sócios deste clã carecem de armas que só nós podemos prover. Considere favores como uma correia por meio do qual Brujah individuais podem ser controlados. Adicionalmente, os pequenos acessos de raiva deles inclinam a atenção para longe de nós onde podem fazer mais estragos, e assim sempre deveriam ser encorajadas as várias causas que o Brujah levam no coração.

Caitiff

Mais de um Seguidor de Set mascarou-se como um Caitiff para parecer inofensivo nos olhos de outros Membros. Os resultados de tais ações endureceram os corações do Caitiffs contra nós, a condolência aparente que nós lhes mostramos fez muitos entre o sem-clã olhar amavelmente para nós. Encoraje que eles pensem em nós como os seus iguais, para nós não é e nem será, como eles, menosprezaram e desconfiaram de todo os outros clã? Apóie o sofrimento deles como um nobre, deprecie esses que os tratam como desterrado e intocáveis, e assista os corações sentimentais deles aderem para nós.

Filhos de Osíris

Este linhagem secundária e a Disciplina patética deles de Bardo foram destruídas há muito tempo através de Set. Nenhum deste clã infeliz existe mais como uma dificuldade adicional para o mundo, apesar das mentiras transparentes de nossos inimigos para o contrário.

Gangrel

Nunca esquece que este corvos e espantalhos têm os aliados de Lupinmos. Um Gangrel pode ajudá-lo a guiar lobisomens para longe de seu templo. Eles também podem Lhe contar muito sobre Lupinos e as suas fraquezas (embora normalmente devem ser sutis tais informações dos Gangrel). Ajudar um Gangrel, entenda sua necessidade para viajar, freqüentemente rapidamente e calmo. Com nossa teia de contrabandistas que cruzam o globo, transporte sem perguntas, é fácil nós enlaçarmos um Gangrel em nossa teia. Um modo simples de eliminar qualquer ameaça de um Gangrel que se apresenta, está em encorajá-lo em seu frenesi. Gangrel caem vítima da Besta com facilidade: alerte um Gangrel a um enredo inundar-se em sua forma selvagem favorita, ou então sua forma de lobo, e assista a razão ser substituída pelas agitações da Besta. Oponentes descuidados são muito mais fáceis manipular. Finalmente, considere a paranóia que os Gangrel têm de serem manipulados; o pânico resultante deles, uma vez que você os alertou à manipulação, invariavelmente fará o Gangrel em questão - ou o vampiro que os usa - tornar-se ineficaz.

Giovanni

O Giovanni se levantam indiferente das brigas do Camarilla como nós fazemos; eles também evitam tratar com nosso clã. Nós não precisamos os corromper trazendo-os para debaixo de nosso controle; o Giovanni fazem um bom trabalho de se corromperem sozinhos. Ganhar influência sobre um Giovanni, lhes alimente com desinformações sobre qualquer do Morto que não descansa e você pode se aliar com eles. Informação é poder, enquanto desinformação traz poder sobre os outros.

Lasombra

Crianças do Limbo, apesar de terem acabado de sair dos seios de suas mães e pouco acostumados com a vitae. Apenas os mais antigos anciões entre eles têm alguma idéia do que invocam.

Malkavian

Corromper um Malkavian nunca é tão fácil quanto parece. Não cometa o erro de subestimar os filhos de Malkav como fazem os outro clãs. Se lembre do papel deles na subjugação de Roma sobre o Egito, e quando você puder, vingue-se. A fraqueza deles, a loucura deles, também é a força deles. As artes que nós empregamos contra mentes ordinárias são freqüentemente inúteis contra o insano. Freqüentemente o único modo para iludir um Malkavian é ou Lhe contar a verdade e espe-



rar que ele pense que isto é uma mentira; ou proclamar os mais incríveis atos concretos como fato, e rezar para Set que ele acredite em você.

Nosferatu

Seja escrupuloso em seus procedimentos com os Nosferatu. A rede de informação deles é inigualável a nenhum outra. A arma mais potente que nós temos contra o Nosferatu é o medo deles de nós. Eles reivindicam que nós somos os descendentes endiabrados do fundador do clã deles. "Nicktuku", eles nos chamam, e tremem. Explore o terror deles de nós, e explore o martírio que o aparecimento horrroso deles os dá. Os trate com condolência e entendimento, e você ganhará a confiança deles em troca. Os Nosferatu são muito úteis a nós quando eles nos considerarem como amigos.

Ravnos

Indigno de confiança, enigmáticos e perigosos. Nunca confie em um Ravnos, e nunca vire de costas para eles, não se você deseja continuar sua existência. A melhor arma contra eles é a exploração da mania patológica deles para crime. Expondo os Ravnos a toda possível oportunidade para roubo ou decepção, assegura a você que eles são funcionamente tão ocupados contra outros que eles não podem trabalhar adicionalmente contra você, você assegura que o Camarilla focalizará sua raiva contra o Ravnos, e não a nós. Alternativamente, fazendo de bobo um Ravnos é outro modo para ganhar os serviços deles; um Ravnos fará qualquer coisa para manter notícias da humilhação a outros do clã deles. Seja advertido que eles também farão qualquer coisa para ter a vingança.

Toreador

Bobos desprezíveis que se consideram superiores para os outros vampiros por causa de suas artes deles/delas. Os hábitos deles e suas obsessões sobrepõem freqüentemente nossos inimigos. Muitos Toreador parecem se manter apenas em arte, em lugar de sangue, parecendo prover o alimento deles. Em Toreador desta natureza, a arma mais próspera contra eles é destruir a arte deles, enquanto assim destruindo o desejo deles para a existência. Melhor, encoraje que um Ravnos substitua a coleção de arte preciosa deles com falsificações. Outra arma de uso contra Toreador seria as paixões fortes que existem entre os semelhantes deste clã. Encoraje que um Toreador humilhe outro, e quando a metade de seu trabalho já estiver terminado é provável que a parte ferida faça qualquer trato para ganhar satisfação. Simplesmente virando na festa de um Toreador e sendo amigável pode esparramar mais dissensão que um ano de campanha política.

Tremere

O Tremere são tão obcecados com o ganho de poder que eles fazem freqüentemente pechinchas conosco inobservando as conseqüências. Explore a luxúria deles por poder, os lisonjeie, e os Tremere se tornarão sua ferramenta, usando como julgar interessante.

Corrompendo um Tremere situado no alto da sua hierarquia, ele pode esparramar ondas de choque que ondulam de cima a abaixo deles, pelo sua comicamente pirâmide franzina de poder. Reciprocamente, um baixo Tremere colocado, uma vez ele está debaixo de seu balanço, pode esparramar medo ao longo dos escalões superiores do clã deles pelo fato simples da existência rebelde dele.

Tzimisce

Eles se dizem dragões e todavia rastejam sobre seus ventres durante a noite e se alimentam de sujeira. Eles são astutos, mas não tanto quanto nós.

Ventrue

O Ventrue são nossos verdadeiros inimigos. Se eles não tivessem voltado Roma contra nós, o Egito permaneceria glorioso. Como os Tremere, a fraqueza deles reside na luxúria por poder. Eles são encobertos por isto. Ganhar vantagem em cima do Ventrue é fácil. A pessoa somente tem que jogar no amor deles de pompa e grandeza, das decorações de poder. Logo eles serão obcecados assim com o aparecimento para o que o real poder pode ser desviado longe deles onde será mais útil. E quando eles forem fracos, o Ventrue podem ser destruído. A outra fraqueza deles paira nos gostos rarefeitos deles; eliminando a provisão de sangue de um Ventrue e mantendo uma parte que você controla, ou os viciando à sua disposição com uma droga, viciando os seu recipientes primeiro, pode ser uma chave de um poder considerável.

Camarilla

O que será dito desta organização de bobos? Simplesmente que a Máscara deles serve para nos esconder, e nossas ações, do mundo mortal como também dos Condenados. Eles são tão ocupados brigando entre seus egos que eles não nos notam que como nós planamos pelas sombras, enquanto arruinamos tudo lentamente que eles acreditam. Nunca esqueça que a Camarilla é uma ferramenta dos Antediluvianos, o inimigo jurado de nosso mestre, e nosso próprio. Nós nos recusamos a unir a Camarilla quando esta foi formado precavendo assim que não fortaleceríamos nossos inimigos. Está agora claro que todo retrocesso sofrido pelos danos da Camarilla são da Terceira Geração. Nós continuaremos saqueando o Camarilla secretamente até as ambas, ela e seus anciões que manipulam sejam espanados e esquecidos.

Anarquistas

Como os Brujah que compõe a maioria dos graus desta população, os anarquistas não são nenhum verdadeiro perigo a nós, e podem fazer soberbo realmente, como aliados tolos. Embora eles nos temem, eles são inclinados para confiar em nós mais, ou pelo menos parlamentarmente conosco, do que os vampiros de outros clãs, porque nós ficamos separados do Camarilla. Nossa Jihad terá muito a ganhar da rebelião sangrenta deles.



Sabá

Muitos Sabás insistem tolamente que Set seja como muitos de seus inimigos como são os Antediluvianos. Eles devem ser destruídos os vampiros do Sabá que falaram tais blasfêmias. O Sabá restante são de pouca preocupação a nós, eles nos poupam sendo o inimigo da Camarilla. Nossos planos arraigam no pedregulho atrás do que eles partem, e o caos deles só avançam nossas metas. É fácil ganhar controle do Sabá os virando um contra o outro. Segredos se inflamam com o Sabá, e a corrupção encontra seu caminho para o coração da seita.

Inconnu

Fracassados e perdedores que agarram à palha da humanidade perdida deles enquanto se afogam em um mar de sangue. O Inconnu não são nenhuma ameaça para Set. Eles estão abaixo do desprezo. Fraqueza, fracasso e medo corroeram os corações deles e qualquer poder real que eles podem ter tido uma vez. Melhor de tudo, os líderes deles já sucumbiram à Escuridão - como podem eles todos não seguirem eles tão breve?

Lupinos

Bestas sinceras, mas nenhum menos perigoso que isso, os Lupinos odeiam Set e nosso clã com todo ódio em seus corações. Nunca hesite em destruir um Lupino, mas não os procure, para que não colocar seu zelo em perigo inconsciente. Tudo para freqüentemente, eles chegarão a você. Prata é a fraqueza deles, enquanto pode ser usada freqüentemente a luxúria deles para a destruição para os

conduzí-los a uma armadilha. Lupinos podem ser usados para destruir outros vampiros, porque eles parecem tratar todos os Condenados como iguais, enquanto nos menosprezam com uma feroz paixão.

Magos

A maioria do magos podem ser corrompidos facilmente apesar dos poderes deles. As fraquezas deles são as de um humano O caminho para o esclarecimento é longo e duro; lhes oferecendo um caminho de descanso e recreação, nós podemos trazer magos para debaixo de nosso controle.

Aparições

O Morto Inquieto almeja satisfação emocional e experiência física, e nós estamos freqüentemente em posição para lhes oferecer a chance para cumprir as necessidades deles. Dê para um fantasma um corpo cruel para ele possuir, ou lhes permita alimentar no ódio e medo que são libertados em seu templo durante rituais de culto, e você ganhará a gratidão de um fantasma, e eventualmente, ele estará em obrigação para com você.

Fadas

As fadas são indignos de confiança. Eles são melhor ignorados, e melhor ainda destruídas.

Serpentes da Luz: a antitribu Sabá

Embora poucos Seguidores de Set foram Abraçados pelo



O clã deles e nosso próprio é eternamente contrário. Alguns estudantes de Sabá, particularmente os Nodistas, vêem esta luta como uma reflexão moderna da rivalidade de irmãos primitiva que amaldiçoou a Caim. Na batalha entre Setitas e Serpentes, acreditam eles, poderia mentir presságios que predizem o destino de vampiros como um todo. Tais considerações são essencialmente mentiras, enquanto só servindo glorificar uma luta que em verdade é brutal dentro do extremo. Serpentes da Luz lutam contra a corrupção infernal que penetra o Sabá da mesma maneira que eles guerreiam contra a corrupção esparramada por nosso clã. Muitas Serpentes da Luz unem a Inquisição do Sabá, e é seu a maioria os criados fiéis. Reciprocamente, muitos mais deles foram corrompidos pelo diabolismo, e trabalham para destruir o Sabbá de dentro. Como nós, são odiadas as Serpentes da Luz e estas temem mais pelo próprio tipo delas que pelos inimigos delas. Só pela fidelidade delas e devoção para a seita, possa as Cobras buscarem ganhar a confiança completa do Sabá e sua aprovação. Esta meta que nós nunca podemos lhes permitir.

Anti-estilo de Vida

Enquanto os livros queimam.
E uma escuridão peculiar cai
Embreando os corações dos homens, consumindo ossos
Como os acenos de uma estrela congelada
E ídolos em ruínas
Alem de um santuário gelado
De fogo e gelo
No fundo da terra
A Partir de agora aí vou eu.
- Lustmord, "Heresy"

Seguidores de Set, como sugere o nome, seguem os ensinamentos e doutrinas de seu obsessivo e fanático deus escuro. O clã deles foi criado através de Set para o ajudar na Jyhad. Os Setitas reivindicam que eles foram os primeiros vampiros criados somente para a guerra contra outros Cainitas. Isso foi o propósito do clã desde o começo dele, e eles nunca esqueceram isto. Já mirando situações existentes e as explorando em benefício do clã, Setitas já cresceram mais fortes.

Como a Terceira Geração gerou mais crias, e gradualmente passou para o fundo do Jyhad, os Seguidores de Set buscaram alargar a gama da guerra deles. Agora todos os vampiros são os objetivos deles, para, assim os Setitas dizem, todos os vampiros servem os mestres da Jyhad, saibam disto ou não. Os Setitas não têm nenhum receio sobre manipular ou matar Membros até mesmo da mesma categoria deles, sempre que for necessário.

A maioria dos Membros são desavisados dos motivos e metas dos Seguidores de Set, enquanto os descrevendo em geral como fanáticos religiosos corruptos mas essencialmente inofensivos. Poucos Membros percebem que o Setitas têm os enganado, e até menos percebem as profundidades da perversidade do clã.

O Abraço

Os Seguidores de Set tendem a Abraçar só esses mortais que eles pensam que são corruptos o bastante e fortes o bastante para florescer na não-vida. Muitos tais convertido são criminosos, freqüentemente escolhidos de entre o rebanho de um Setita, embora eles tendem a manter-se de longe dos tipos mais brutais. Seguidores de Set precisam de pessoas educadas e inteligentes, para quebrarem as leis da Família e dos Cainitas. Assassinos descuidados os Seguidores não são - são deixados tais crias em potencial para o Brujah.

Cabelo vermelho é uma dádiva entre os Setitas, como conta a lenda que o próprio cabelo de Set era desta cor. Candidatos dos Setitas são freqüentemente os ruivos. Em geral Setitas são desinteressados para com a aparência física do deles, e se contentarão tanto em abraçar uma modelo como a abraçar um monstro, contanto que eles conheçam o critério de corrupção interna.

O Abraço nunca é dado abertamente, e um Seguidor de Set assistirá e estudará um candidato por meses, até mesmo anos, antes de decidir que ele ou ela são merecedoras da dádiva de sangue. Tais indivíduos como os contrabandistas de droga e negociantes, chantagistas, vendedores ilegais de arma são preferidos, pornográficos, políticos corruptos, gângsteres e outros sócios sem gosto de sociedade como candidatos, embora quase qualquer um, contanto que eles mostrem inteligência rápida e uma falta de moralidade, podem receber o Abraço de um Seguidor de Set. Crianças são normalmente tirados de entre os mortais que compõem o culto de sangue de um Setita. Setitas em potencial podem ser assistidos assim e testarem no curso das atividades noturnas do culto, como também tarefas de Set para determinar a conveniência deles e sua dedicação.

Seguindo o Abraço imediatamente, às vezes até mesmo antes do evento, o Setita errante é levado ao templo local deles. Os iniciados são então parte em um ritual longo e terrível durante o qual eles são torturados com fogo e espada, antes de ser administrado o sangue do antepassado deles e acompanhados para dentro da escuridão curativa. Isto lhes ensina a temer a luz, uma lição primitiva que é provável que poucos Seguidores de Set esqueçam. Após o Abraço qualquer luz luminosa, até mesmo refletores, incomodam bastante um Setita, enquanto causas de luz solar diretas dobram o dano normal de um vampiro. Seguidores de Set provam assim sua origem sobrenatural, usando a sensibilidade à luz deles como a base para um ódio quase religioso de Amon-Ra, o deus do sol egípcio.

Setites escolhem os seus carnicais tradicionalmente das áreas da vida mortal que eles controlam, de entre o subterrâneo e esses que se tratam deles. Os criminosos, cultos reservados e sociedades a oposição deles, polícia, advogados e juízes instituições religiosas que estes fazem para os melhores chãos escolhendo. Seguidores de Set amam nada além da corrupção de uma figura obediente à lei e o trazendo debaixo dos seu controle, criminosos são convertidos muito mais facilmente, e assim é pequeno desafio.





A Arte de Corrupção

Eu posso resistir a qualquer coisa, menos tentação.

-Oscar Wilde, "Senhora o "Fã de Windermere

Para muitos Seguidores de Set, esparramar corrupção é uma tarefa sagrada, e uma que eles empreendem com fervor. Poder, hábitos e fetiches sexuais são as melhores iscas que os Seguidores de Set podem oferecer para esses que eles desejam corromper, seja eles mortal ou Cainita. Drogas deliberadamente, até que o usuário seja viciado e a provisão acaba, fotografias comprometedoras de uma noite regada de paixão, obrigações por ter favores realizados, e simplesmente abraçando pessoas que prometeram pagar suas dívidas, são assim tragas ao controle dos Setitas.

Com uma rede de carniçais em níveis médios na polícia e carniçais de posição judiciária, e alto entre os elementos de criminosos de uma área, Setitas são deliberadamente exploradores de todas as áreas de atividade criminal. Droga e importação de armas, forjando notas e artes (é dito que um templo Setita francês inteiro é dedicado a forjar as coleções de Toreador influentes, enquanto roubando o original e vendendo cópias a rivais em arder esparramar caos e desarmonia pelo já discussão dentro dos clãs), chantagem, extorsão, suborno, prostituição e assassinato são todas as áreas nas quais são envolvidos os Seguidores de Set. Em algumas cidades os Setitas encontram dificuldade e oposição dos senhores do crime local como Al Capone, de Chicago. Em tal embala o rival é mirado para corrupção imediata e escândalo. Em casos sérios os Seguidores de Set despacham as Múmias Banidas assassinas para matar o encenqueiro, deva a própria falta de tentativas deles.

Atos sem vergonha de devoção hipócrita enquanto mantendo os amantes secretamente, enquanto aceitando subornos e lavando fundos, e transações secretas que apóiam os terroristas e drogas de importação enquanto negando oficialmente e condenando tais ações por Setitas-controladores de mortais, todo adicional as metas dos Seguidores de Set. Na superfície isto pareceria estar lutando a influência do Antediluvianos. Certos Setitas influentes sabem que os caos que eles esparramam é para uma causa muito mais escura.

Seguidores de Set que seguem o Caminho de Typhon sentem uma delícia especial corrompendo o Setitas da mesma categoria deles. Corromper um outro próprio do clã despeja sobre um Seguidor de Set em adulação aos seus semelhantes. Tal uma ação é o último teste da devoção de um Setita individualmente para com o fundador do seu clã, enquanto mantendo como faz os sócios do clã capazes e alertas, e afiando as habilidades deles para a perfeição.

Estrutura de Clã

Os Seguidores de Set não são criaturas comunais, preferindo a adulação dos discípulos mortais deles ao respeito réptil dos seus semelhantes. Embora eles acreditam em segurança em números, eles só confiam nos companheiros deles para os apoiar contra outro clãs. Nenhum Setita confia em outro sócio do próprio clã dele. Prestígio ganhado entre o clã como eles fazem da importância e proeminência social dos mortais e Cainitas que eles corrompem, e da queda de vítimas escravizada



pelas próprias fraquezas delas, Setitas celebram reuniões regulares. Tais ajuntamentos servem principalmente para propósitos egoístas, satisfazendo uma necessidade ocasional do Setita a ser lisonjeado pelos seus semelhantes.

Praticantes da Trilha de Typhon são os líderes do seu clã. Enquanto menos templos podem ser guiados por Setitas individuais que seguem a Trilha do Êxtase ou do Guerreiro, qualquer templo com mais de dois Setitas presentes será controlado por um Typhonista. Todos os templos de Setitas se ajuntam mensal, à escuridão da lua. Quando um templo for o porto de só um único Setita, ele normalmente viajará ao mais próximo templo grande para uma reunião mensal. Tais ajuntamentos não são compulsórios, embora os Seguidores de Set freqüentemente possuem rebanhos de milhas ao redor para levar parte nos rituais sujeitados por tais ocasiões, e ostentar das mais recentes atividades deles.

Ajuntamentos menores, mas nenhum considerando menos importante o tamanho deles, é segurado no preceder noturno uma eclipse total do sol no Templo Principal de Set, em Uganda. Só os líderes do clã comparecem a estas reuniões raras. Tais ajuntamentos Setitas discutem o progresso da Jyhad, e a causa secreta dos Seguidores de Set, e plano de estratégias futuras. Só Typhonistas comparecem a tais reuniões, e é raro eles descobrirem tudo o que ocorre aos praticantes das Trilhas do Êxtase e do Guerreiro.

O Culto de Sekhmet

Acreditado para ter sido esfregado fora pelo Camarilla, es-

te movimento "progressivo" dentro dos Seguidores de Set rumorou para estar fazendo um retorno ao término do século 20°. Abastecido pela recente movimento da "Nova Era", o disfarce do Culto é isso de uma pseudo-religião feminista radical que dá ênfase a autorização de mulheres. Na realidade, é um culto de sangue ritualista que promove violência, debocheira e a destruição do Camarilla por dentro.

Sekhmet é uma deusa egípcia, uma protetora de almas e uma curandeira que eram depois absorvido como um aspecto da deusa Isis. Porém, o Culto de dia moderno torceu a imagem original da deusa, e agora tensões o papel dela como um figura feminina forte que enfatiza a fertilidade e poder. Os elementos exóticos da religião atraem a muitos mortais desiludidos que olham ao Culto para força nas vidas diárias deles.

Os líderes do Culto são todos Setitas mulheres que oferecem ajuda e apóiam a outra mulheres da Família sem os deixar sabem a verdadeira natureza da organização. Dando ênfase para a autorização e comunidade de mulheres vampiras, eles conseguiram arruinar a estrutura política existente em muitas cidades de Camarilla, como a maioria de Príncipes é do sexo masculino. Dentro do clã, o Culto de Sekhmet é visto mais do que uma suspeita flexível, como muitos acreditam que ele promove a desunião entre o clã. Ainda, ninguém pode disputar o progresso do Culto, e até que a polarização de gênero se torne um problema dentro do clã, não é provável que os sócios mais conservadores interfiram.



Segredos Setitas

Eu tive um sonho que não era nenhum todo um sonho.

Que o sol luminoso era extinguido, e as estrelas
Vague escurecidaamente dentro do eterno espaço,
Sem Raios e Sem Caminhos, e a terra fria

Cortina balançada e enegrecendo no ar sem lua.

Carne de manhã e foi - e carne e não comprou nenhum dia,
E os homens esqueceram das paixões deles/delas no medo
Deste a desolação deles/delas; e todos os corações
Foi esfriado em uma oração egoísta para luz.

- *George Gordon, Deus Byron, "Ecuridão",*

Quando o primeiro iniciado (como muitos anciões de Setita antes do Abraço) nos graus imortais dos Seguidores de Set, o vampiro novo aprende muito relativo à linhagem gloriosa do clã deles (ou aprende mais, se eles já fossem um sócio de um culto Setita como um mortal). A lição primária deles é a Guerra santa na qual eles lutam: A luta de Set para vingar contra a Terceira Geração e a família rebelde, traiçoeira dele. Esta guerra santa é a convicção da coluna vertebral dos Seguidores de Set. Brandindo as artes deles de corrupção e deslealdade com eficiência mortal, os Seguidores de Set são os jogadores principais no Jyhad.

Poucos Membros de outros clãs já aprenderam o quão profundo o envolvimento do Setitas nas maquinações do Jyhad vai. Esses que raramente vivem para contar o conto. Desde os dias mais novos da existência deles no Egito antigo, os anciões do clã empreenderam a guerra escondida deles contra o irmãos Antediluvianos de Set. A corrupção, degradação e controle dos penhores de oponentes, mortal e Cainita, formas um papel primário na estratégia de Jyhad deles.

Durante os séculos longos de luta, a guerra de Set contra as múmias do Culto de Isis e os Terceiros semelhantes de Geração dele esparramaram ao redor do globo. Poucos Seguidores de Set perceberam como forte as forças de corrupção cresceram dentro do próprio clã deles durante este tempo, ou aquele Set mesmo não foi imune à influência de corrupção.

Uma vez as ambições de Set eram pequenas: a destruição completa e absoluta dos inimigos dele, e o domínio legítimo dele em cima dos Reinos do Egito. Ele Abraçou os Seguidores dele em ordem para criar os planos dele e os ver a gozo. Durante os milênios do desejos do Set de existência dele cresceu em correspondência com o poder dele. Ele percebeu há muito tempo que o Antediluvianos nunca o deixaria em paz reger se eles fossem derrotados. Eles teriam que ser exterminados totalmente, como seria os agentes deles, se ele quizesse ter paz. Como os agentes do Antediluvianos toda cidade do mundo, Set percebeu que ele teria que reger o mundo para assegurar paz por ele e pelos seus Seguidores. Mais recentemente, Set decidiu que ele nunca poderia ganhar a Jyhad. Em lugar da face de derrota, Set jurou arrastar os inimigos dele junto com ele, enquanto destruindo o mundo inteiro se isso for o que é necessário para derrotar a Terceira Geração.

Tais passos drásticos como dominação global ou destruição não são só estratégias de Set. O Antediluviano odiou e temeu o sol desde o seu Abraço. Sua luz o ameaça com extinção, e seu fogo purificando é identificado com o avô Amon-Ra odiado dele. Set veio a adorar Apep,

o Destruidor, a grande serpente da mitologia egípcia que deseja engolir o sol. Tal é a bilis Set agüenta para Ra que foi muito tempo o plano dele, e que dos Seguidores dele, destruir o sol, um segredo só conhecido entre Setitas poderoso da Trilha de Typhon. Esta é a meta secreta dos anciões Typhonistas, e o sonho de Set.

No norte congelado da Europa vive afeiticeira finlandêsa Louhi, com quem ajuda, e com a aliança sutil do Sabá da área, os Seguidores de Set almejam alcançar a última meta deles. Em outro lugar, outros ajudam o Setitas, freqüentemente sem saber. Fábricas bombeiam fora vapores sujos na atmosfera, e milhares de carros acrescentam a própria fumaça deles às nuvens fedendo que lentamente fecham o sol.

Se eles não podem alcançar a meta deles por feitiçaria, os Seguidores de Set estão igualmente contentes para alcançar isto por meios de Tecnomancia.

Entregue garra com este escurecimento físico da luz vai sujar a alma do coletivo de humanidade, toda a parte do plano terrível dos Setitas esparramando desespero, guerra, doença e desesperança ao longo da sociedade mortal e imortal, esse Setitas que praticam os ensinamentos da Trilha de Typhon, como fundado por Sete, esperam destruir toda a oposição quando o mestre deles finalmente levantar. A guerra física lutada pelo grau e arquivo do clã, e os segredos escuros dos anciões deles, é uma tentativa para preparar o planeta para Set despertar para a batalha final contra a Terceira Geração. Se qualquer outro Membro sobreviveria a tal batalha exceto os Seguidores de Set que está promovendo isto ativamente jaz um mistério. Os Typhonistas, e muitos outros entre os Seguidores de Set, são o único clã de vampiro que especificamente tenta ativar Gehenna.

Novo Conhecimento: Conhecimento Setita

Você conhece informação disponível apenas para Seguidores de Set. Membros de outros clãs que aprendem freqüentemente tal informação se tornam alvo Setitaeles fizerem uso do conhecimento deles conhecido. Você sabe história de Setite, lendas, estratégias e segredos.

Estudante: isso que qualquer iniciado Setita, ou um mortal cultista sabe: Você luta a guerra santa de Set.

Colegiado: o que a maioria do Ancillae sabe: os inimigos de Set é a Terceira Geração e as múmias.

Mestre: o que a maioria dos Anciões sabe: a múmia Horus mora na Suíça, enquanto os agentes do Terceira Geração estão em todos lugares.

Doutorado: isso que a maioria do Matusaléns e Typhonists sabem: os Seguidores de Set estão se esforçando para Gehenna, para vitória total só pode ser ganha pela destruição total.

Escolar: o que só Set sabe, convertido em sonhos para a putrescência dos altos padres da Trilha de Typhon: Os planos de Set para o mundo uma vez ele rege isto.



Criação de Personagem

Embora alguns Seguidores de Set aderiram a Trilhas de Conhecimento, todos as Trilhas dos Setitas têm as virtudes de Consciência, Autocontrole e Coragem em lugar das contrapartes do Sabá, e começa com 7 pontos em Virtudes. A maioria dos Setitas possuirá uma baixa pontuação em Consciência, e é raro para Setitas que não seguem uma Trilha de Conhecimento ter Humanidade mais alta do que cinco.

Trilhas de Conhecimento

"Assim adeus esperança, e com esperança adeus medo, Adeus remorso; todo o bem para desarrumar perdido Mal, bem de banheiro,; através de thee pelo menos Império dividido com o Rei de céu eu seguro, Através de thee, e mais que meio talvez reinará..."

- Milton, "Paradise Lost"

Como o Sabá, muitos entre os Seguidores de Set abandonaram a Humanidade deles, Embora nem todos o fizeram assim, muitos Setitas consideram a trilha da Humanidade como um peso desnecessário que os arrasta abaixo para a Besta. Aderência para com um código filosófico rígido permite aos Setitas reduzir a velocidade e parar assim o deslizamento inexorável para a besta. Mais detalhes relativos às Trilhas de Conhecimento, e especificamente aquele caminho fundado por Set, a Trilha de Typhon pode ser achado em Vampiro: A Máscara 3ª Edição, ou Vampiro: Guia dos Jogadores, 2ª Edição. Enquanto Typhonistas, como Set, adoradores de Apep a Serpente, outros, menos vis caminhos dos Setitas são explorados abaixo:

A Trilha do Êxtase

Seguidores deste caminho se divertem em luxo, em vez de degradação. Eles ludibriam a Besta saturando seu apetite. Embora consangüíneo à Trilha de Typhon de alguns modos, seguidores deste caminho rejeitam as crueldades básicas do Typhonistas. Em lugar de celebrar miséria, eles glorificam o prazer, enquanto se divertindo no extremos mais decadente de sensação vampírica. Seguidores deste caminho freqüentemente menosprezam os Membros do Clã Toreador, e se arriscam a humilhar e os afligir.



Éticas

* Perseguição do prazer é uma obrigação espiritual. Esses que rejeitam luxo e hedonismo buscam uma ascensão para o espírito com grosseria, e está extraviado.

* Vampiros são as crias dos pecado de Caim. Assim nós devemos praticar, e esparramar a prática do pecado.

* Resistir a tentação é uma grande injustiça.

* Não é um crime matar, contanto que a matança seja cometido formosamente.

* A Existência não serve para nenhum propósito, economize para entreter.

História

Este caminho foi fundado por Seguidores de Set que habitavam em Constantinopla depois da queda de Egito. Cercado pelos esplendores bizantinos do Chifre Dourado, e associando com o Toreador debochados da cidade, os fundadores do caminho gradualmente determinaram sua filosofia para a decadência. Setitas que seguem este orgulho da Trilha são os materialistas do mundo moderno, e a ostentação que é um resultado direto das suas ações e simples existência.

Hierarquia de Pecados

10 Permitir que alguém inocente sobreviva;

09 Não mergulhar no luxo absoluto;

08 Permitir que alguém feio sobreviva;

07 Permitir que um infector de "impureza" (padre, freira, etc.) viva sem uma boa razão;

06 Rejeitar riqueza desnecessariamente;

05 Não tentar corromper um inocente;

04 Não consumir pelo menos uma droga regularmente;

03 Conter seus impulsos naturais desnecessariamente;

02 Não aceitar um presente;

01 Destruir algo belo.

A Trilha do Guerreiro

Esta Trilha cresceu em popularidade em recentes décadas, com muitos Setitas jovens atraídos às suas filosofias. Da mesma maneira que Set era uma vez caçador e guerreiro, assim é para com os partidários desta Trilha. Este orgulho Setita é embasado na coragem física e marcial deles. Muitos que seguem a Trilha do Guerreiro são os masoquistas e fanáticos do clã. Eles acreditam que a Besta é uma criação da mente, e que treinando o corpo até que fique mais forte que a mente, a Besta poderá ser controlada.

Setitas que seguem a Trilha do Guerreiro estão entre os oponentes mais perigosos que qualquer Cainita pode encontrar. Eles são tropas de choque de Set na Jyhad. Lupinos, Demônios, Mortais e Membros, todos são de alguma forma a presa deles. É a ambição comum de partidários do caminho para se afiar até que eles se tornaram os últimos predadores urbanos. Quando Set surgir, esses da Trilha do Guerreiro acreditam que eles varrerão todos os oponentes.

Éticas

* A mente é servil ao corpo, e assim é a Besta. Embora o corpo seja bestial por natureza, pode ser refinado. O Abraço começa este processo de transmogrificação mas depois de igualar-se ao corpo pode assim acalmar e evitar que a Besta reine, a menos que seja batido abaixo por exercício e luta.

* Você é um assassino. Não hesite em matar.

* O corpo é bestial, e deve ser castigado. Açoite-se, fira-o, empurre-o a seus limites, e saiba que fazendo assim, você fere a Besta.

* Todo possível momento que se tem deve ser gasto os poderes do corpo. Suas Disciplinas vampíricas são uma função de seu corpo, e elas também, deve ser treinadas.

* A Morte Final é melhor que o fracasso e a fraqueza.

* Como Set, nós devemos ser implacáveis e inflexíveis dentro da Jyhad empreendida contra os inimigos dele.

História

Esta Trilha evoluiu depois que o Império romano esmagou o Egito. Acreditando que a fraqueza pessoal dos padres Typhonianos era a causa direta da queda de Egito, certos Seguidores de Set nunca hesitaram de se forjarem em assassinos vampíricos perfeitos. Desde aquele tempo, a Trilha do Guerreiro ganhou os partidários lentamente, embora ainda é a menos seguida das três Trilhas de Conhecimento Setita.

Hierarquia de Pecados

10 Não se sujeitar as mais dolorosas torturas;

09 Fracassam em um teste. Seja físico ou mental;

08 Não desenvolver seu corpo ao potencial máximo;

07 Recuperar de seus ferimentos na mesma noite em que os recebeu;

06 Não desenvolver suas Disciplinas ao potencial máximo;

05 Matar rapidamente e misericordientemente;

04 Mostrar qualquer sinal de dor;

03 Não se exercitar todas as noites;

02 Pensar demoradamente antes de agir;

01 Recusar a um desafio físico.



Templos de Set

Para tu, o Satanás, glória é, e elogia,
No Céu, uma vez teu reino, o abismo,
Do Infreno onde agora, silenciosamente sonhado por ti!
Grande qual minha alma, um dia, debaixo da Árvore
De Conhecimento, pode tu descansar próximo,
quando a vista, Como um Templo novo, sua expansão
de filiais se alarga!
- Charles Baudelaire, "Oração",

Setitas chamam os templos de seus abrigos, e os trata com a reverência associada com igrejas mortais. Se o Setita conduz um culto de sangue (veja abaixo), o abrigo se torna um templo realmente, com montantes de mortais iludidos pelos Rituais dos Seguidor de Set dentro dos quartos escuros exteriores do templo. Aqui os Setitas da área e seguidores administram os seus próprios ritos, enquanto honrando a Set, e às vezes a serpente sol-voraz Apep. Um Templo típico de Set fica situado em uma área desolada como um solo improdutivo industrial, um armazém abandonado pelas docas, uma carvoeira subterrânea, um deserto, ou um cume montês inacessível.

A doente-reputação de tal poluiu ou caso contrário ajuda a manter o ambientes e assim o local atual do templo escondido de inimigos. Setitas tomam cuidados escrupulosos ao estabelecer um templo para estar seguro que a área escolhida já não é o porto de um Nosferatu nem que esteja debaixo da vigilância deles.

Tais ambientes sem gosto e inospitais são favorecidos pelos Seguidores de Set, até onde é possível, o local do primeiro templo, fundado por Set foi nas areias do deserto do Egito. Este templo original de escuridão está perdido, embora os peregrinos dos Setitas que pretendam fizeram isto mais de uma vez a indagação pessoal de achar a capela, e reabri-la como um local sagrado do clã.

Nenhuma luz natural é permitida para iluminar um templo de Set. Os raios do sol, nunca são permitidas lua e estrelas penetrar as paredes de templo. Tochas escuras chamejam de parênteses nas paredes (eletricidade é aceitável, embora reais tochas são tradicionais), e mirra e incenso de babosa adocica o ar (embora em alguns templos de Typhonista o único incenso é o de decadência).

Tradicionalmente templos de Setitas são divididos em duas áreas, representando os dois reinos de Egito em cima de qual Set uma vez regeu. Ao entrar, o assistente se acha dentro do Santuário Exterior onde caiu paredes descrevem as cenas do mais Baixo Egito: caçada de patos entre as canas de papiro do Nilo, crocodilos astutos que espreitam os rebanhos e escravos algemados marchando para as suas execuções; Set o Triunfante desmembrando o cadáver de Osiris. Tal arte pode variar de local e riqueza de seus Setitas, de pinturas de tumba egípcias antigas ilegalmente exportadas, para montantes de composições modernas mal-executadas ao estilo egípcio, está nos templos mais pobres, até mesmo páginas arrancadas de National Geographic gravadas às paredes do Abrigo.

Portas dobradiças conduzem do santuário exterior em um corredor curto com outro fixado de portas a seu fim, uma "contra-luz", prevenindo a luz da câmara exterior de alcançar o santuário interno. Podem ser forçados os Seguidores de Set com fundos insuficientes e templos pequenos simplesmente a drapejar uma manta por um quarto, enquanto dividindo isto em dois e administrando-os na semi-escuridão além.

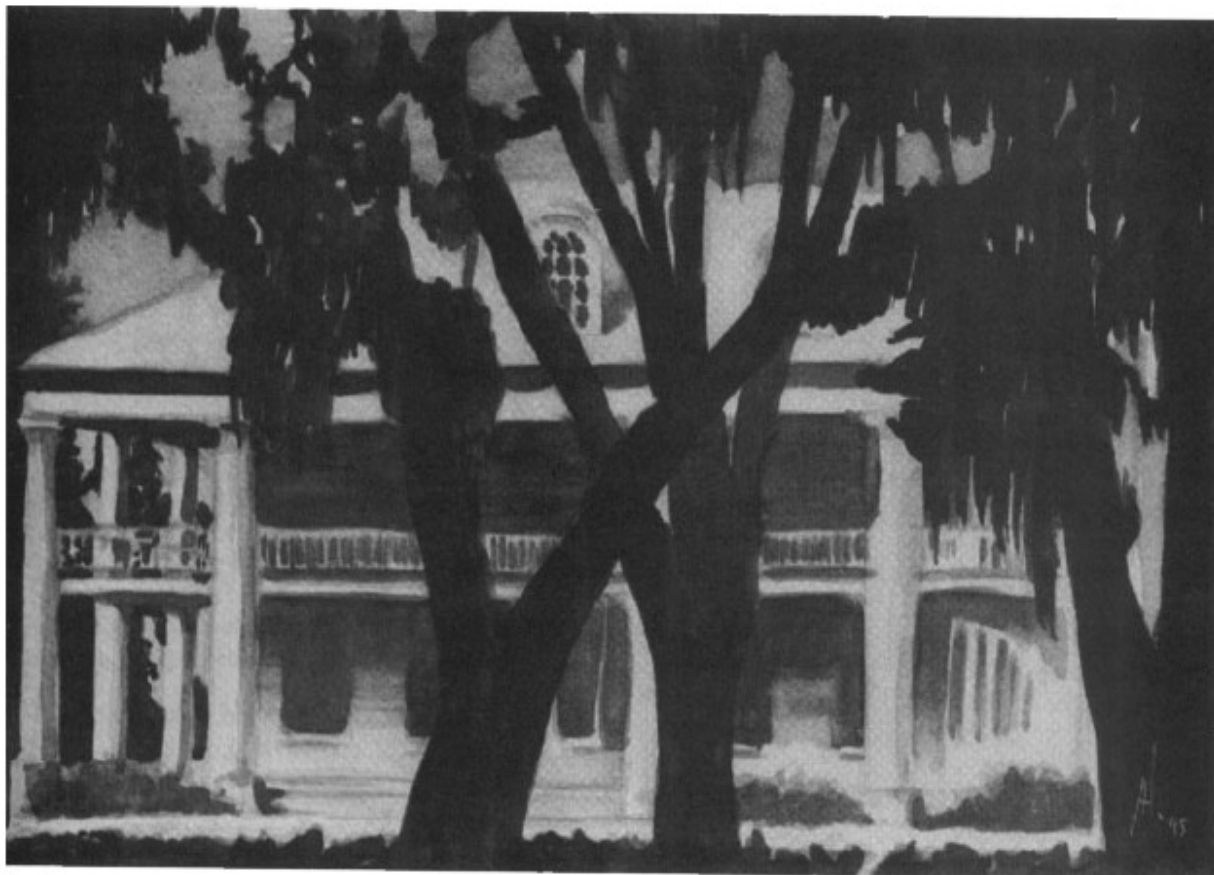
As paredes do santuário interno estão tradicionalmente forradas com panos pesados de lã preta, abafando todos os sons. Se espalham aos chãos areia, e a única luz vem de um braseiro vagamente ardendo de carvão mantido queimando antes da estátua de Set, na qual incenso é lançado, e sangue afluíu em libação. Set é descrito como a Besta Typhoniãna, o deus animal mítico do Egito. Em mais templos, tal uma estátua pode ser uma estatueta pequena, ou até mesmo uma pintura, e o carvão substituindo por um aquecedor elétrico. Podem ser pintadas nas paredes dos templos mais pobres de preto em vez de pendurado os panos pretos, no mais pobre dos casos até mesmo deixado planos.

O templo principal está na costa do Lago Victoria, em Uganda onde é vertido sangue de mil sacrifícios para as nascentes do Nilo, de um templo construído de obsidiana e marfim. Podem ser achados outros templos de Setitas importantes nas docas abandonadas de Londres; nas catacumbas abaixo de Roma onde os cristãos se encontraram para adorar a Luz uma vez que agora ecoa com assobiar ladainhas administradas para honrar a Ecuridão; nos esgotos de Nova Iorque onde um templo

de Setita iguala agora e recruta os adoradores de entre os graus do Abyss Leapers Black Spiral; o gotejando, pântanos ricos em decadência além de News Orleans e no Vale da Morte, Califórnia.

Em todos estes templos pode ser achado o gemido, enquanto apodrecendo os Altos Sacerdotes de Typhon, os indivíduos transcendidos que procuraram a Trilha de Typhon a seus limites mais sujos. Estas criaturas são acreditadas por muitos para ser os olhos e bocas do dormite Set, e das ululações horríveis deles e seus pronunciamentos insanos são cuidados avidamente pelo crente, e examinados para profecias e presságios. É estes alto-padres de corrupção que seduzem a Trilha de Typhon para sua meta insana. Se os planos deles são verdadeiramente do próprio Set, comunicado a eles em sonhos pelo Deus Dormente, ou se eles embarcam em uma viagem do próprio escolher deles, ninguém verdadeiramente pode dizer.

Templos secundários para Set, muito mais que imaginados por até mesmo o Tremere mais paranóico ou Ventrue, podem ser localizados pelo globo, em toda cidade onde os Seguidores do Deus Escuro se estabeleceram. Em cidades grandes, e onde os números deles estão concentrados, muitos Setitas habitam dentro do templo, como o Sabá que acha segurança na companhia dos seus companheiros Amaldiçoados. Em outro lugar, templos menores existem, e é a norma. Até mesmo em cidades grandes, Setitas mantem os seus próprios templos privados como também participam em rituais no templo compartilhados por todos eles.





Cultos de sangue reservados, semelhante de alguns modos para os ritos de Vodou praticados no Haiti, são nutridos pelos Seguidores de Set em muitos templos ao redor do mundo. Adoradores de Set tem como a personificação de escuridão (em lugar de seu agente), em muitos exemplos infiltram os cultista mortais e fundem-se com igrejas Satânicas e seitas semelhantes. na Cidade do México e Cidade de Nova Iorque, ambos os lugares seguros do Sabá, e Los Angeles nos Estados Livre Anarquistas, os Seguidores de Set mantêm cultos fanáticos de adoradores mortais que por uma combinação de temor religioso, tema, Disciplina Vampírica e Sangue que Une (quando o vitae de Setita é bebido cerimoniosamente em rituais, enquanto criando um exército de carniçais assim) são completamente fiéis aos seus mestres Setitas. Frequentemente são enviados para tais cultista que infiltrem em organizações, e subornem ou assassinem os funcionários, em vez dos seus mestres Setitas.

Dons Setitas

Corrupção e Poder estão intimamente no coração dos Seguidores de Set, ainda que ele seja removido de seu corpo. As Diciplinas seguintes, Qualidade e Defeitos refletem esse traço essencial Setita.

Disciplinas Taumaturgia

Seguidores de Set praticam a Trilha da Corrupção mais que qualquer outro clã. De fato, há rumores de que o próprio Set fundou esta trilha e os Tremere roubaram estes segredos durante o fim da Idade Média. Esta trilha é realmente ensinada pelos Anciões Setitas do Clã. Personagens Setitas podem aprender a Trilha da Corrupção sem conhecimento prévio da Disciplina Taumaturgia. Eles estão hábeis a usar a Trilha na sua forma Egípcia original, livre dos truques cerimoniais que os Tremere julgam necessário.

Qualidades e Defeitos

Resistência a Drogas (2 pts de qualidade)

Você é extraordinariamente resistente a drogas. Álcool, narcóticos e viciantes similares fazem pouco ou nenhum efeito sobre você. Você pode beber de fontes impunemente, ou pretender embriagar ou drogar um oponente tendo vantagem sobre ele neste campo.

Mordida Venenosa (2 pts de qualidade)

Você desenvolveu glândulas venenosas no céu da sua boca. O veneno é virulento, sendo que Membros e outras criaturas sobrenaturais não são afetados por ele. Você, é claro, é imune. Quando você morde, você sempre injeta este veneno, usualmente matando suas vítimas humanas. Você precisa aprender a alimentar-se de outras maneiras, talvez você drene o sangue que você precisa com uma seringa ou navalha, se você não quiser matar cada vez que você se alimentar.

Sangue Viciante (3 pts de Qualidade)

O seu sangue é especialmente delicioso para os outros, Membros ou outros, contendo uma substância que eles acham fisicamente deliciosa e viciante. Tendo bebido seu sangue, eles precisam beber novamente, ou gastar pontos de Força de Vontade nos momentos em que tiverem chance de bebê-lo. Setitas com essa Qualidade acham muito mais fácil criar Laços de Sangue em um oponente, eles irão fazer qualquer coisa para bebê-lo novamente.

Escamas (1-3 pts de Defeito)

Durante seu abraço, uma porção de sua pele virou escamas. Se é em apenas uma pequena área, facilmente escondida, como uma parte de pele sob sua roupa, este é um Defeito de um ponto. Um membro inteiro afetado, como um braço, forçando você a vestir luvas e casacos, dois pontos. Uma face sem lábios e escamada é um Defeito de Três pontos.

Língua Bifurcada (2 pts de Defeito)

Sua língua é bifurcada e chicoteante, como de uma cobra. Você fala com um sibilar característico, Tipo asssssiim Sssssetita. Esta língua não causa dano agravado e nem suga sangue.

Sem Coração (4 pts de Defeito)

Tendo removido seu coração com o quinto nível de Serpentinis, você o perdeu! O coração pode estar em posse de um inimigo, ou simplesmente perdido. Se ele estiver de posse de algum outro Cainita, (talvez um Ancião Setita, ou seu Senhor) você deve obedecer cada comando que ele der. Se ele estiver perdido, a ansiedade que isto lhe causará uma existência noturna terrível.

Aura da Wyrn (5 pts de Defeito)

Você irradia tanta corrupção a um grau que qualquer Garou nas proximidades estará sendo atraído para você. Este é um defeito muito sério, visto que sua não-vida estará constantemente ameaçada por ataques frenéticos direcionados contra você por Lobisomens em Frenesi.





Capítulo Quatro: Modelos de Setitas

o demônio fala das formas em que ela irá se manifestar
anjos sangram do toque contagioso do meu carinho
preciso contaminar para aliviar essa solidão
eu agora sei que as profundezas que atinjo são ilimitadas
-Nine Inch Nails, "Reptile"

O típico Setita é um bicho papão pós-moderno, o gângster pesadelo do Mundo das Trevas. Nem todos os Seguidores de Set são africanos ou do Caribe. Muitos não têm dreadlocks, não negociam drogas, e não são todos líderes de templos de Vodou. Nem todos são os sócios do clã, ou dedicam suas não-vidas deles para, a grande causa dos Setitas. Os modelos que seguem presente a uma variedade enorme de Seguidores de Set.

Qualquer deles poderia ser usado como vilões ou heróis. Altere as estatísticas deles, naturezas e necessidades como Você achar interessante; quanto mais Você personalizar uma personagem como Você desejar, maior será o prazer que Você ganhará ao jogar. Note que algumas das Naturezas seguintes, Comportamentos e Habilidades Secundárias são tiradas do Guia dos Jogadores de Vampiro.

Policial de Narcóticos

Citação: *Você pensa que eu estou para ser pêgo? Bem, primeiro você tem que provar isto - e até mesmo se você o fizer, o que o faz pensar que você estará vivo para testemunhar, "gostosão"?*

Prelúdio: Você sempre quis ser um policial. Quando Você brincava de polícia-bandido. Você sempre era o policial. Não porque você odiava o crime. Não, não havia perdido nenhum familiar por assaltantes armados em sua infância, nenhum melhor amigo morto por traficantes. Você quis ser um policial de forma que ninguém já poderia o empurrar para trás. Se formar na academia policial foi o momento mais orgulhoso de sua vida. Fora nas ruas você fez um nome logo para você. Para ser honesto, severamente o fez. A maioria deles abusivos. Você se fez a celebridade do meio. Você pegou mais transgressores da lei que qualquer outro policial, porque você quebrava as leis para colocar suas mãos neles. Você roubava drogas confiscadas para plantar nas pessoas que você suspeitava de serem traficantes. Você prendeu qualquer transeunte que fosse suspeito para você.. Sua diligência era logo notável, e você foi promovido à esquadra de narcóticos.

Seus métodos vigorosos também chamaram a atenção de outras fontes - isto é, os Seguidores de Set. Você foi

Abraçado logo, e deu boas-vindas no clã.

Conceito: Detetive de narcóticos osso duro de roer, sempre baterá em um suspeito insensato para obter informação, e plantar tudo o que puder ser plantado para fazer uma apreensão. Desde seu Abraço, você serve, removendo esses criminosos que impedem as atividades do seu clã. Você também é envolvido profundamente com importações de droga. Tudo aquele assunto para você que envolva o poder, a liberdade para abusar daquele poder, e prazer material. Contanto que você tenha toda sangue com crack que você possa beber, você não tem nenhum interesse nos planos a longo prazo do seu clã, nem qualquer conhecimento deles.

Dicas de Interpretação: Carranqueie, murmure, e puxe seu casaco apertando-o. Zombe de qualquer um menos importante que você, morno de violência potencial, e sempre leve a cabo suas ameaças.

Equipamento: Capa de chuva manchada, pacote de cigarros passados, crack e tubo, revólver e munição.



Setita Secreta

Citação: *Eu? Um Setita? Você tem que estar brincando.*

Prelúdio: Seus dias mornos eram monótonos, ordinários, enquanto enfadando até mesmo. Você nunca soube o por que de você ter sido Abraçado. Talvez você nunca saiba. Seu senhor nunca se revelou a você, e por meses você batalhou sozinho para entender o que você tinha se tornado, e o resfriado, mundo escuro no qual você tinha renascido. Talvez você pensou ser um Caitiff, ou um Toreador, até a noite em que seu Serpente se manifestou pela primeira. Seu horror, como você percebeu o que você verdadeiramente tinha se tornado, era maior do que o experimentado pela mais bonita Nosferatu Cleopatra ao olhar pela primeira vez em um espelho. Apenas tendo vindo a condições com sua existência como um vampiro, você se conhece como um Seguidor de Set agora, insultado e temido até mesmo entre a Família. Você fugirá de seu destino em terror e temerá, ou você abraçará isto, como seu criador misterioso o Abraçou?

Conceito: Um amedrontado na corrida da realidade, com conhecimento mínimo ao fundo do que seja, e nenhum contato com o seu clã.

Dicas de Interpretação: Você é assolado por medo e repugnância do que se tornou. Algumas noites você pensa em suicídio, outras noites que você se esboja em pena de si mesmo e degradação. Ante dos outros você mantém uma fachada moral, mas por quanto tempo você manterá sua máscara ou eles descobrirão sua alma má?

Equipamento: Livro de café-mesa de mitologia egípcia, apartamento pequeno, carro usado.





Nome:

Jogador:

Crônica:

Natureza: Autista

Comportamento: Solitária

Conceito: Setita Secreta

Geração: 10a

Refúgio:

Sire:

Atributos

Físico

Força.....●●●●●●●●
Destreza.....●●●●●●●●
Vigor.....●●●●●●●●

Sociais

Carisma.....●●●●●●●●
Manipulação.....●●●●●●●●
Aparência.....●●●●●●●●

Mentais

Percepção.....●●●●●●●●
Inteligência.....●●●●●●●●
Raciocínio.....●●●●●●●●

Habilidades

Talentos

Representação.....●●●●●●●●
Prontidão.....●●●●●●●●
Esportes.....●●●●●●●●
Briga.....●●●●●●●●
Esquiva.....●●●●●●●●
Empatia.....●●●●●●●●
Intimidação.....●●●●●●●●
Liderança.....●●●●●●●●
Manha.....●●●●●●●●
Lábia.....●●●●●●●●

Perícias

Empatia com Animais.....●●●●●●●●
Condução.....●●●●●●●●
Etiqueta.....●●●●●●●●
Armas de Fogo.....●●●●●●●●
Armas Brancas.....●●●●●●●●
Música.....●●●●●●●●
Reparos.....●●●●●●●●
Segurança.....●●●●●●●●
Furtividade.....●●●●●●●●
Sobrevivência.....●●●●●●●●

Conhecimento

Burocracia.....●●●●●●●●
Computador.....●●●●●●●●
Finanças.....●●●●●●●●
Investigação.....●●●●●●●●
Direito.....●●●●●●●●
Linguística.....●●●●●●●●
Medicina.....●●●●●●●●
Ocultismo.....●●●●●●●●
Política.....●●●●●●●●
Ciência.....●●●●●●●●

Vantagens

Disciplinas

Ofuscação.....●●●●●●●●
Presença.....●●●●●●●●
Sepentis.....●●●●●●●●
.....●●●●●●●●
.....●●●●●●●●
.....●●●●●●●●
.....●●●●●●●●
.....●●●●●●●●

Antecedentes

Geração.....●●●●●●●●
Recursos.....●●●●●●●●
.....●●●●●●●●
.....●●●●●●●●
.....●●●●●●●●
.....●●●●●●●●
.....●●●●●●●●
.....●●●●●●●●

Virtudes

Consciência.....●●●●●●
Autocontrole.....●●●●●●
Coragem.....●●●●●●

Outras Características

.....●●●●●●●●
.....●●●●●●●●
.....●●●●●●●●
.....●●●●●●●●
.....●●●●●●●●
.....●●●●●●●●
.....●●●●●●●●
.....●●●●●●●●
.....●●●●●●●●
.....●●●●●●●●
.....●●●●●●●●

Humanidade/Trilha

● ● ● ● ● ● ● ● ● ●

Força

de Vontade

● ● ● ● ● ● ● ● ● ●
□ □ □ □ □ □ □ □ □ □

Pontos

de Sangue

□ □ □ □ □ □ □ □ □ □
□ □ □ □ □ □ □ □ □ □

Vitalidade

Escoriado ☐
Machucado -1 ☐
Ferido -1 ☐
Ferido gravemente -2 ☐
Espancado -2 ☐
Aleijado -5 ☐
Incapacitado ☐

Fraqueza

SEVERA ALERGIA A LUZ

Atributos:7/5/3 Habilidades:13/9/5 Disciplinas:3 Antecedentes:5 Virtudes:7 Pontos de Bônus:15 (7/5/2/1)

Político Corrupto

Citação: *Confie em mim.*

Prelúdio: Você poderia ter sido um vendedor de carro usado, ou padre, mas com sua língua lisonjeira e olhares de bem você decidiu entrar na política. Afinal de contas, você argumentou, por que você deveria ter que trabalhar duro, enquanto você pudesse seguir o trem para uma vida fácil? Dentro de 10 anos você teve tudo, um trabalho na prefeitura, uma esposa e crianças, amantes, charutos gordos, e homens de negócios para lambe-las botas. Com a quantia certa de dinheiro na mão, não havia nada que você não pudesse fazer. De um funcionário de cidadezinha, Você subiu para se tornar o governador do seu estado, e eventualmente se viu um senador em Washington, D.C. que estava atento aos seus lucros - isto trouxe a atenção dos Seguidores de Set. Você foi Abraçado, e agora serve seu clã, embora dificilmente fiel. Você se preocupa mais em se manter no colo do luxo que avançar nos interesses do clã, embora se os dois coincidirem de vez em quando, você apoiará felizmente com seus contatos para adquirir a "coisa certa".

Conceito: Político de meia-idade, corrompido como são. Tendo feito qualquer coisa e tudo possível em vida, você vigia negócios agora para seu templo local. Talvez você assegure que os funcionários da Guarda Costeira apropriados são subornados para importar drogas sem espalhafato, ou organiza a venda de armamentos ilegais. Você é bom no que você faz, e está se dando conta lentamente dos muitos jogos e intrigas jogadas dentro do clã, e dentro da Camarilla.

Dicas de Interpretação: Sorria, concorde, aperte mãos e beije os bebês. Longe do olho público, jure, amaldiçoe, e se for necessário, mate. Com sua influência pesada, Você pode achar a sujeira em quase qualquer um, e você sabe onde aplicar pressão para adquirir o que precisa.

Equipamento: Escritório em Washington com um secretário pessoal e assistentes (todo carnicais), fac-símile e telefone portátil, limusine à prova de balas e à prova de luz e chofer uniformizado, várias retiradas de país, porto em cidade de luxo.



Dilete ante

Citação: *Só porque nós somos Amaldiçoados não significa nós temos que ficar desconfortáveis.*

Prelúdio: Seguindo um toque de cirurgia plástica depois de terminar a escola secundária, você decidiu se tornar uma modelo. Para todo o mundo surpresa mas seu próprio (você sempre soube que você ia ter êxito), você fez sucesso. Não era longo antes de você ter lançado em seu primeiro filme de Hollywood, enquanto lançando sua própria linha de moda ao mesmo tempo. Embora nem era tão brilhante, foram comercializados bem ambos. Com os milhões que rolam dentro, seu estilo de vida era um excesso absoluto. Cocaína, amantes bonitos, jato particular, festas em Paris, Roma... era fabuloso. Logo era o mundo de música - com seu dinheiro, você contratou os melhores músicos da sessão, os melhores compositores. O álbum era um fracasso, e você estava histérica de raiva e vergonha. Foi durante uma noite de drogas e bebida e miséria em seu apartamento de cobertura que ele veio até você. Sua visita misteriosa, suave, moreno, com palavras macias e olhos risonhos, maliciosos, sussurrou a você sobre sucesso, glória, enquanto pondo o mundo para envergonhar. Sem hesitar, você disse que sim a tudo que era o que ele estava oferecendo o que você queria. Agora, com o apoio do Setitas, seu álbum novo, filme e a comercialização associada estão esparramando corrupção de modos antes dos que nunca foram experimentados. Os críticos estão pasmados, os Moralistas enfureceram se, mas sua imagem nova sensual ronrona de telas de cinema pelo país, e em todos lugares as crianças estão copiando seu olhar. Você comercializa o mal como nunca foi feito antes, apesar das reclamações de seus anciões Setita conservadores. E, da mesma maneira que você sempre soube que você vai, você faz isto prosperamente.

Conceito: O último hedonista. Você pôs a maioria dos Toreador Poseurs para envergonhar com sua fala preguiçosa, desfalecida e gestos, língua afiada e sorriso premiado. Suas festas são renomadas entre os vivos e os mortos-vivos, e sua fama assegura que você é reconhecido quase em todos lugares que você vai.

Dicas de Interpretação: Ronrone, se enfeite e esses ao redor de você. Como um gato, esconda suas garras sob suavidade aveludada, até que você esteja pronta para golpear.

Equipamento: Apartamento de cobertura de luxo, avião particular, carro esporte, conta bancária suíça, guarda-roupa e acessórios.





Nome:

Jogador:

Crônica:

Natureza: Excêntrico

Comportamento: Galante

Conceito: Dileitante

Geração: 13a

Refúgio:

Sire:

Atributos

Físico

Força.....●●○○○○○○○
Destreza.....●●○○○○○○○
Vigor.....●●○○○○○○○

Sociais

Carisma.....●●●●○○○○○
Manipulação.....●●○○○○○○○
Aparência.....●●●○○○○○

Mentais

Percepção.....●●○○○○○○○
Inteligência.....●●●○○○○○
Raciocínio.....●●●○○○○○

Habilidades

Talentos

Representação.....●●○○○○○○○
Prontidão.....○○○○○○○○○
Esportes.....○○○○○○○○○
Briga.....○○○○○○○○○
Esquiva.....○○○○○○○○○
Empatia.....○○○○○○○○○
Intimidação.....○○○○○○○○○
Liderança.....○○○○○○○○○
Manha.....○○○○○○○○○
Lábia.....○○○○○○○○○

Perícias

Empatia com Animais.....○○○○○○○○○
Condução.....○○○○○○○○○
Etiqueta.....●●●○○○○○
Armas de Fogo.....○○○○○○○○○
Armas Brancas.....○○○○○○○○○
Música.....●●●○○○○○
Reparos.....○○○○○○○○○
Segurança.....○○○○○○○○○
Furtividade.....○○○○○○○○○
Sobrevivência.....○○○○○○○○○

Conhecimento

Burocracia.....○○○○○○○○○
Computador.....○○○○○○○○○
Finanças.....●●○○○○○○○
Investigação.....○○○○○○○○○
Direito.....○○○○○○○○○
Linguística.....○○○○○○○○○
Medicina.....○○○○○○○○○
Ocultismo.....○○○○○○○○○
Política.....○○○○○○○○○
Ciência.....○○○○○○○○○

Vantagens

Disciplinas

Ofuscação.....○○○○○○○○○
Presença.....●●●○○○○○
Sepentis.....●○○○○○○○
.....○○○○○○○○○
.....○○○○○○○○○
.....○○○○○○○○○
.....○○○○○○○○○
.....○○○○○○○○○

Antecedentes

Contatos.....●●○○○○○○○
Fama.....●●●○○○○○
Recursos.....●●●○○○○○
.....○○○○○○○○○
.....○○○○○○○○○
.....○○○○○○○○○
.....○○○○○○○○○
.....○○○○○○○○○

Virtudes

Consciência.....●●●○○○
Autocontrole.....●●●○○○
Coragem.....●●●○○○

Outras Características

Boemia.....●●●○○○○○
Expressão poética.....●●○○○○○○○
Sedução.....●●●○○○○○
Canto.....●●●○○○○○
Estilo.....●●●○○○○○
Cultura, Setitas.....●●●○○○○○
.....○○○○○○○○○
.....○○○○○○○○○
.....○○○○○○○○○
.....○○○○○○○○○

Humanidade/Trilha

● ● ● ● ● ● ○ ○ ○ ○

Força

de Vontade

● ● ● ● ○ ○ ○ ○ ○ ○
□ □ □ □ □ □ □ □

Pontos

de Sangue

□ □ □ □ □ □ □ □
□ □ □ □ □ □ □ □

Vitalidade

Escoriado ☐
Machucado -1 ☐
Ferido -1 ☐
Ferido gravemente -2 ☐
Espancado -2 ☐
Aleijado -5 ☐
Incapacitado ☐

Fraqueza

SEVERA ALERGIA A LUZ

Atributos: 7/5/3 Habilidades: 13/9/5 Disciplinas: 3 Antecedentes: 5 Virtudes: 7 Pontos de Bônus: 15 (7/5/2/1)

Egiptólogo

Citação: *pela inscrição, esta tumba não foi aberta por cerca de três mil anos!*

Prelúdio: Estava no Egito quando você foi Abraçado. Tendo gastado muitos anos infrutíferos procurando a tumba perdida de um faraó da 13ª dinastia, você investiu nisto. Febrilmente você continuou com a escavação. Logo depois que os escavadores que você contratou tinham ido para casa, e seus amigos tinham se retirado para suas barracas largando suas ferramentas, ao contrário, você trabalhou. Pela luz da lua, a mesma lua que tinha lustrado nas costas do Nilo para 10 milhares de anos, você abriu a porta da tumba finalmente, e entrou na escuridão dentro que o aguardava. Seus antepassados esperaram bem lá dentro, enquanto o Abraço segundos depois que se elevou a tampa do sarcófago dele. Desde aquele dia você o serviu, e os Seguidores de Set bem, mas depois de toda viagem que você faz no nome do clã, você sempre volta à paz e tranquilidade do deserto, verdadeiramente sua única casa.

Conceito: Você serve o clã organizando o transporte de Setitas em torpor ao redor do mundo, os caixões deles e o sarcófagos descrevem nas faturas como "antiguidades." Você só existe para o conhecimento. Sua sede não é para sangue e para o poder, mas para a sabedoria perdida dos anciões que descansam, enterrados em baixo das areias. A história principal dos Seguidores de Set interessa você somente no ponto em que ela tem o que lhe contar sobre o Egito antigo.

Dicas de Interpretação: Sua maneira é seca como o deserto que você ama. Você não sofre de devaneios tolos, e tem uma maneira irritável, assim como o professor ancião foi uma vez com você. Apesar de sua mocidade relativa pelos padrões da Família, você age mais como um Ancilla bem-respeitado em lugar de um Neófito o que você é, e tem muitos aliados poderosos entre seu clã.

Equipamento: Jipe, chapéu danificado, ferramentas arqueológicas, mapas, biblioteca extensa, coleção boa de antiguidades que muitos Toreador daria os colmilhos deles por elas



Dançarina Exótica

Citação: *que é uma cobra de verdade!*

Prelúdio: Você cresceu com tudo o que você poderia querer, exceto o amor de seus pais. Você começou a quebrar as coisas que seus pais lhe cediam, louca para adquirir a atenção deles, e para os ferir inúmeras vezes como eles a feriram: bonecas, animais de estimação, seu primeiro carro, seu primeiro namorado, todos quebrados e dispensados aparte em sua indagação para adoração paterna. Quando você não teve nenhum sucesso, você se virou para ferir a si mesma. Álcool. Heroína. Sexo casual. Você acordou em dias perdidos, contundiu, perdida e exausta. Mas ao invés de cuidar de você, seus pais pagaram por outra pessoa para cuidar de ti, pagando um caro psiquiatra para apontar lhe que você se perdeu. Até que você deixou sua casa e se tornou uma prostituta, aí seus pais a notaram. Até lá já era muito tarde - os Seguidores de Set tinham visto seu deslizamento para a degradação, e tinham a levado nos rolos deles. Agora você serve para corromper - você abraçou esta causa. Homens, marinheiros na costa, os desesperados e necessitados da baixa classe que você entretém, não importa a você. Você, contanto que você possa os ferir durante todos os anos de...dor que você sofreu nos dias luminosos antes do seu Abraço.

Conceito: Você mora entre o mais baixo do baixo, executando strip em barras e similares. Você ainda tem seu trabalho como uma "dançarina exótica", mas seu dançar é sensual e lento quando comparada o tédio de sua vida mortal. Você e sua cobra, uma adição para seu ato desde seu Abraço. Você puxa as multidões, até mesmo se eles reclamam por causa das luzes mais fracas, quando executa sua dança. Ocasionalmente seus pais vêm até você, hesitantes e chorando, lhe implorando que volte para casa. Você sempre os despacha.

Dicas de Interpretação: Você é sedutora, lenta e sinuosa. Como as cobras que você ama, você também é tão fria e venenosa.

Equipamento: Cola, brilho, apartamento em parte indigente da cidade, cobra de estimação (carniçal).





Nome:

Jogador:

Crônica:

Natureza: Masoquista

Comportamento: Perversa

Conceito: Dançarina Exótica

Geração: 13a

Refúgio:

Sire:

Atributos

Físico

Força.....●○○○○○○○
Destreza.....●●●●○○○
Vigor.....●●●○○○○○

Sociais

Carisma.....●●○○○○○○
Manipulação.....●●●●○○○
Aparência.....●●●●○○○

Mentais

Percepção.....●●○○○○○○
Inteligência.....●●○○○○○○
Raciocínio.....●●○○○○○○

Habilidades

Talentos

Representação.....○○○○○○○○
Prontidão.....○○○○○○○○
Esportes.....●●●○○○○○
Briga.....●●○○○○○○
Esquiva.....●●○○○○○○
Empatia.....○○○○○○○○
Intimidação.....○○○○○○○○
Liderança.....○○○○○○○○
Manha.....●●●○○○○○
Lábia.....○○○○○○○○

Perícias

Empatia com Animais.....○○○○○○○○
Condução.....○○○○○○○○
Etiqueta.....●○○○○○○○
Armas de Fogo.....○○○○○○○○
Armas Brancas.....●●○○○○○○
Música.....○○○○○○○○
Reparos.....○○○○○○○○
Segurança.....○○○○○○○○
Furtividade.....●●●○○○○○
Sobrevivência.....○○○○○○○○

Conhecimento

Burocracia.....○○○○○○○○
Computador.....○○○○○○○○
Finanças.....●○○○○○○○
Investigação.....○○○○○○○○
Direito.....○○○○○○○○
Linguística.....○○○○○○○○
Medicina.....○○○○○○○○
Ocultismo.....○○○○○○○○
Política.....○○○○○○○○
Ciência.....○○○○○○○○

Vantagens

Disciplinas

Ofuscação.....●○○○○○○○
Presença.....●●○○○○○○
Sepentis.....●○○○○○○○
.....○○○○○○○○
.....○○○○○○○○
.....○○○○○○○○
.....○○○○○○○○

Antecedentes

Contatos.....●○○○○○○○
Fama.....●○○○○○○○
Rebanho.....●●●○○○○○
.....○○○○○○○○
.....○○○○○○○○
.....○○○○○○○○
.....○○○○○○○○

Virtudes

Consciência.....●●○○○
Autocontrole.....●●●○○
Coragem.....●●●●●

Outras Características

Segredos da Cidade.....●●●○○○○○
Dança.....●●●○○○○○
Sedução.....●●●○○○○○
Cultura, Camarilla.....●○○○○○○○
.....○○○○○○○○
.....○○○○○○○○
.....○○○○○○○○
.....○○○○○○○○
.....○○○○○○○○
.....○○○○○○○○

Humanidade/Trilha

● ● ● ● ● ○ ○ ○ ○ ○

Força

de Vontade

● ● ● ● ● ● ● ● ○ ○
□ □ □ □ □ □ □ □

Pontos

de Sangue

□ □ □ □ □ □ □ □
□ □ □ □ □ □ □ □

Vitalidade

Escoriado ☐
Machucado -1 ☐
Ferido -1 ☐
Ferido gravemente -2 ☐
Espancado -2 ☐
Aleijado -5 ☐
Incapacitado ☐

Fraqueza

SEVERA ALERGIA A LUZ

Atributos: 7/5/3 Habilidades: 13/9/5 Disciplinas: 3 Antecedentes: 5 Virtudes: 7 Pontos de Bônus: 15 (7/5/2/1)

Gangster

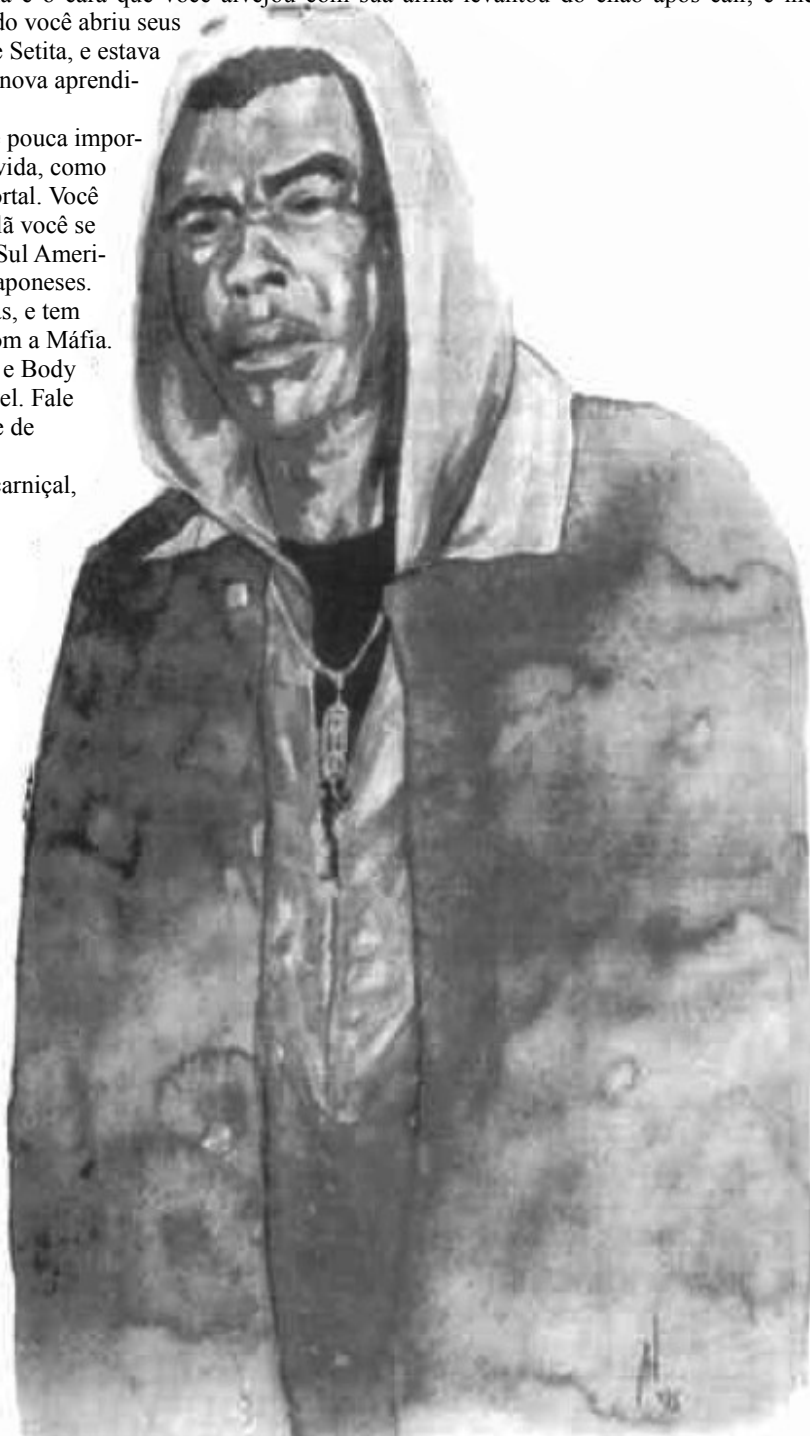
Citação: *Filho da Puta!*

Prelúdio: Você começou ainda pequeno durante seus 10 anos, batendo em outras crianças e roubando o dinheiro delas. Então você passou a ser um mensageiro do traficante local, um amigo de seu irmão mais velho. Você começou carregando uma arma no seu 13º aniversário, e matou seu primeiro homem aos 15. Quando você não estava negociando, ou dizendo para seus assassinos que batessem em alguém, você estava trabalhando fora no ginásio, ou ocupado com seus comparsas. Aos 20, meio-homem por culpa dos esteróides, você era uma massa brava, violenta de músculos e atitudes ruins. Você correu o bairro, e estava fazendo especialização em tratar com alguma das pessoas seriamente mais pesadas. Você só percebeu o quão pesado o meio estava ficando quando você tentou roubar um carregamento de cocaína e o cara que você alvejou com sua arma levantou do chão após cair, e lhe cravar os dentes no pescoço.. Quando você abriu seus olhos, você estava em um templo de Setita, e estava na hora para começar por toda uma nova aprendizagem.

Conceito: Negociante de Drogas de pouca importância com ilusões de grandeza em vida, como morto-vivo você é uma máquina mortal. Você não parará por nada. Em nome do clã você se encontra com os barões das drogas Sul Americanos e com os senhores do crime japoneses. Você coordena transações e remessas, e tem contatos em Washington, CIA J e com a Máfia.

Dicas de Interpretação: Cite Ice-T e Body Count a toda oportunidade disponível. Fale sobre seus comparsas. Pose. Sempre de olhar fixo.

Equipamento: Uzi, guarda-costas carníçal, anéis e correntes de ouro.





Nome:

Jogador:

Crônica:

Natureza: Valentão

Comportamento: Valentão

Conceito: Gangster

Geração: 13a

Refúgio:

Sire:

Atributos

Físico

Força.....●●●●●○○○
Destreza.....●●○○○○○○
Vigor.....●●●○○○○○

Sociais

Carisma.....●●○○○○○○
Manipulação.....●●○○○○○○
Aparência.....●●●●○○○○

Mentais

Percepção.....●●●○○○○○
Inteligência.....●○○○○○○○
Raciocínio.....●●○○○○○○

Habilidades

Talentos

Representação.....○○○○○○○○○
Prontidão.....●●○○○○○○○
Esportes.....●○○○○○○○○○
Briga.....●●●○○○○○○○
Esquiva.....●○○○○○○○○○
Empatia.....○○○○○○○○○
Intimidação.....●●●○○○○○○
Liderança.....●○○○○○○○○○
Manha.....●●●●○○○○○
Lábia.....○○○○○○○○○

Perícias

Empatia com Animais.....○○○○○○○○○
Condução.....●○○○○○○○
Etiqueta.....○○○○○○○○○
Armas de Fogo.....●●●○○○○○
Armas Brancas.....●●●○○○○○
Música.....○○○○○○○○○
Reparos.....○○○○○○○○○
Segurança.....●○○○○○○○
Furtividade.....●○○○○○○○
Sobrevivência.....○○○○○○○○○

Conhecimento

Burocracia.....○○○○○○○○○
Computador.....○○○○○○○○○
Finanças.....○○○○○○○○○
Investigação.....●○○○○○○○
Direito.....●○○○○○○○
Linguística.....○○○○○○○○○
Medicina.....○○○○○○○○○
Ocultismo.....○○○○○○○○○
Política.....○○○○○○○○○
Ciência.....○○○○○○○○○

Vantagens

Disciplinas

Ofuscação.....●○○○○○○○
Presença.....●●○○○○○○○
Sepentis.....●○○○○○○○
.....○○○○○○○○○
.....○○○○○○○○○
.....○○○○○○○○○
.....○○○○○○○○○
.....○○○○○○○○○

Antecedentes

Rebanho.....●●●○○○○○
Recursos.....●●○○○○○○○
.....○○○○○○○○○
.....○○○○○○○○○
.....○○○○○○○○○
.....○○○○○○○○○
.....○○○○○○○○○
.....○○○○○○○○○

Virtudes

Consciência.....●●○○○
Autocontrole.....●●●○○
Coragem.....●●●●●

Outras Características

Cultura local.....●●●●○○○○○
.....○○○○○○○○○
.....○○○○○○○○○
.....○○○○○○○○○
.....○○○○○○○○○
.....○○○○○○○○○
.....○○○○○○○○○
.....○○○○○○○○○
.....○○○○○○○○○
.....○○○○○○○○○

Humanidade/Trilha

● ● ● ● ● ○ ○ ○ ○ ○

Força

de Vontade

● ● ● ● ● ○ ○ ○ ○ ○
□ □ □ □ □ □ □ □ □ □

Pontos

de Sangue

□ □ □ □ □ □ □ □ □ □
□ □ □ □ □ □ □ □ □ □

Vitalidade

Escoriado ☐
Machucado -1 ☐
Ferido -1 ☐
Ferido gravemente -2 ☐
Espancado -2 ☐
Aleijado -5 ☐
Incapacitado ☐

Fraqueza

SEVERA ALERGIA A LUZ

Atributos:7/5/3 Habilidades:13/9/5 Disciplinas:3 Antecedentes:5 Virtudes:7 Pontos de Bônus:15 (7/5/2/1)

Sacerdote das Trevas

Citação: *Elogie o testamento do Deus Dormente! Saude Set o Destruidor!*

Prelúdio: Você achava que você era mau. Você pensou que você era ruim. Menino, você estava errado. De uma infância de metal pesado você se juntou ao sadismo e ao satanismo. Como um sócio da igreja Satânica local você bebeu sangue, participou em orgias, destruiu bíblias, fez tudo o que o seu pensamento Satanista dizia que deveria fazer para profanar a Deus. Agora você se viu adorando ao Diabo, você tinha apenas invertido o Cristianismo, e não o abandonado. Você não adorou a escuridão, só uma reflexão da luz, na verdade. Mesmo assim, seu fervor era forte o bastante para você ser notado por um carniçal Setita. Você foi admitido a um verdadeiro culto da escuridão, e por muitos anos serviu ao templo Setita local fielmente. Como um carniçal, você era responsável por muitos atos de degradação e crueldade. Longo antes de você ser Abraçado, você já tinha perdido sua humanidade. Agora você é o Sacerdote fanático de Set e Apep. Você se marcou para a escuridão eterna, e vê isto em seus sonhos. É sua meta um dia estar do lado do próprio Set.

Conceito: Um criado agourento do mal absoluto.

Dicas de Interpretação: Ria insanamente, esfregue suas mãos, choque, e entoe Líricos em elogio ao seu deus negro. Dê dicas do que estar por vir, mas nunca fale claramente do último destino do mundo.

Equipamento: Seda e roupões de veludo, punhal sacrificatório, Naja de Estimação (Carniçal).





Nome:

Jogador:

Crônica:

Natureza: Fanático

Comportamento: Autocrata

Conceito: Sacerdote das Trevas

Geração: 12a

Refúgio:

Sire:

Atributos

Físico

Força.....●●○○○○○○○
Destreza.....●●○○○○○○○
Vigor.....●●○○○○○○○

Sociais

Carisma.....●●●○○○○○
Manipulação.....●●●●○○○
Aparência.....●●○○○○○○○

Mentais

Percepção.....●●●○○○○○
Inteligência.....●●●○○○○○
Raciocínio.....●●○○○○○○○

Habilidades

Talentos

Representação.....○○○○○○○○○
Prontidão.....○○○○○○○○○
Esportes.....○○○○○○○○○
Briga.....○○○○○○○○○
Esquiva.....○○○○○○○○○
Empatia.....○○○○○○○○○
Intimidação.....●●●○○○○○
Liderança.....●●●○○○○○
Manha.....○○○○○○○○○
Lábia.....○○○○○○○○○

Perícias

Empatia com Animais.....○○○○○○○○○
Condução.....○○○○○○○○○
Etiqueta.....○○○○○○○○○
Armas de Fogo.....●○○○○○○○
Armas Brancas.....○○○○○○○○○
Música.....○○○○○○○○○
Reparos.....○○○○○○○○○
Segurança.....●○○○○○○○
Furtividade.....●●●○○○○○
Sobrevivência.....○○○○○○○○○

Conhecimento

Burocracia.....○○○○○○○○○
Computador.....○○○○○○○○○
Finanças.....○○○○○○○○○
Investigação.....○○○○○○○○○
Direito.....○○○○○○○○○
Linguística.....○○○○○○○○○
Medicina.....○○○○○○○○○
Ocultismo.....○○○○○○○○○
Política.....●●●○○○○○
Ciência.....○○○○○○○○○

Vantagens

Disciplinas

Ofuscação.....●○○○○○○○
Presença.....●●○○○○○○○
Sepentis.....●●○○○○○○○
.....○○○○○○○○○
.....○○○○○○○○○
.....○○○○○○○○○
.....○○○○○○○○○

Antecedentes

Geração.....●○○○○○○○
Rebanho.....●●○○○○○○○
Recursos.....●●○○○○○○○
.....○○○○○○○○○
.....○○○○○○○○○
.....○○○○○○○○○
.....○○○○○○○○○

Virtudes

Consciência.....●●○○○
Autocontrole.....●●●○○
Coragem.....●●●●●

Outras Características

Cultura, Camarilla.....●○○○○○○○
oratória.....●●○○○○○○○
Sentir dissimulação.....●○○○○○○○
Cultura, Setitas.....●●●○○○○○
.....○○○○○○○○○
.....○○○○○○○○○
.....○○○○○○○○○
.....○○○○○○○○○
.....○○○○○○○○○
.....○○○○○○○○○

Humanidade/Trilha

● ● ● ● ● ○ ○ ○ ○ ○

Força

de Vontade

● ● ● ● ● ● ○ ○ ○ ○
□ □ □ □ □ □ □ □ □ □

Pontos

de Sangue

□ □ □ □ □ □ □ □ □ □
□ □ □ □ □ □ □ □ □ □

Vitalidade

Escoriado ☐
Machucado -1 ☐
Ferido -1 ☐
Ferido gravemente -2 ☐
Espancado -2 ☐
Aleijado -5 ☐
Incapacitado ☐

Fraqueza

SEVERA ALERGIA A LUZ

Atributos:7/5/3 Habilidades:13/9/5 Disciplinas:3 Antecedentes:5 Virtudes:7 Pontos de Bônus:15 (7/5/2/1)

Irmã do Pecado

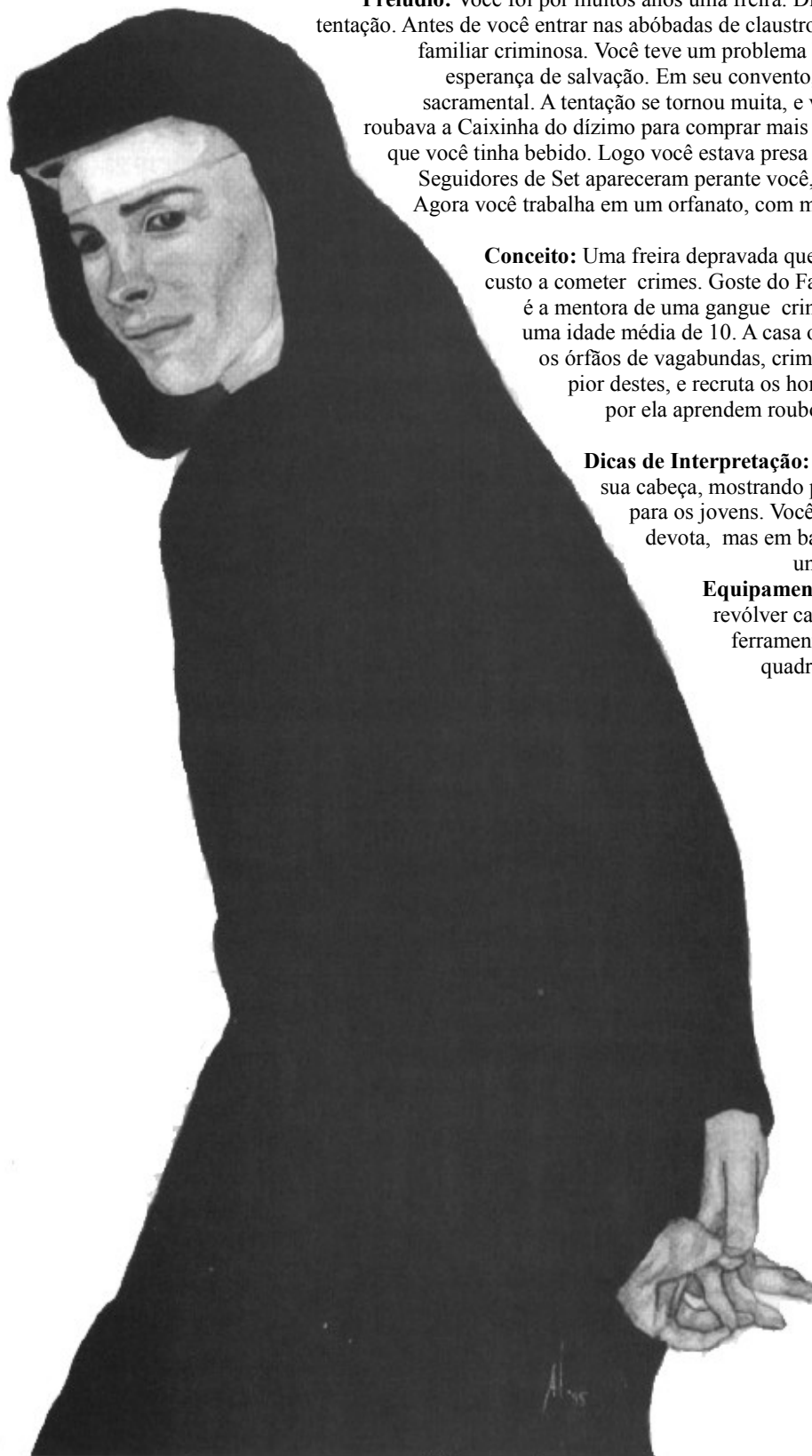
Citação: *Meus meninos. Meus meninos.*

Prelúdio: Você foi por muitos anos uma freira. Diariamente você lutou com a tentação. Antes de você entrar nas abóbadas de claustro, você também veio de uma familiar criminosa. Você teve um problema bebendo, e virou a Deus em esperança de salvação. Em seu convento, você tinha acesso ao vinho sacramental. A tentação se tornou muita, e você começou a beber. Você roubava a Caixinha do dízimo para comprar mais vinho para substituir aquele que você tinha bebido. Logo você estava presa ao pecado. Foi então que os Seguidores de Set apareceram perante você, e você foi Abraçada ao clã. Agora você trabalha em um orfanato, com muitas almas jovens inocente sob seus cuidados.

Conceito: Uma freira depravada que encoraja as crianças a todo custo a cometer crimes. Goste do Fagin de Charles Dickens, ela é a mentora de uma gangue criminal cujos os membros têm uma idade média de 10. A casa onde ela trabalha é povoada os órfãos de vagabundas, criminosos e errantes. Ela leva o pior destes, e recruta os homens. As crianças ensinadas por ela aprendem roubos, assaltos, e muitas outras habilidades abomináveis.

Dicas de Interpretação: Cacareje sua língua e trema sua cabeça, mostrando para todos sua preocupação para os jovens. Você cultiva um ar de uma freira devota, mas em baixo de sua fachada esconde uma mente criminal brilhante.

Equipamento: O hábito de freira e véu, revólver carregou com balas prateadas, ferramentas de chaveiro para roubos, quadro-negro e giz, bíblia, jovens dedicados.





Nome:

Jogador:

Crônica:

Natureza: Pedagoga

Comportamento: Esperta

Conceito: Irmã do Pecado

Geração: Solitária

Refúgio:

Sire:

Atributos

Físico

Força.....●●○○○○○○○
Destreza.....●●○○○○○○○
Vigor.....●●○○○○○○○

Sociais

Carisma.....●●●●○○○○○
Manipulação.....●●●●○○○○○
Aparência.....●●○○○○○○○

Mentais

Percepção.....●●●○○○○○
Inteligência.....●●○○○○○○○
Raciocínio.....●●●○○○○○

Habilidades

Talentos

Representação.....○○○○○○○○○
Prontidão.....○○○○○○○○○
Esportes.....○○○○○○○○○
Briga.....○○○○○○○○○
Esquiva.....○○○○○○○○○
Empatia.....●●○○○○○○○
Intimidação.....○○○○○○○○○
Liderança.....●●○○○○○○○
Manha.....●●●○○○○○
Lábia.....○○○○○○○○○

Perícias

Empatia com Animais.....○○○○○○○○○
Condução.....○○○○○○○○○
Etiqueta.....○○○○○○○○○
Armas de Fogo.....○○○○○○○○○
Armas Brancas.....○○○○○○○○○
Música.....○○○○○○○○○
Reparos.....○○○○○○○○○
Segurança.....●●○○○○○○○
Furtividade.....○○○○○○○○○
Sobrevivência.....○○○○○○○○○

Conhecimento

Burocracia.....○○○○○○○○○
Computador.....○○○○○○○○○
Finanças.....○○○○○○○○○
Investigação.....○○○○○○○○○
Direito.....○○○○○○○○○
Linguística.....○○○○○○○○○
Medicina.....●●○○○○○○○
Ocultismo.....○○○○○○○○○
Política.....○○○○○○○○○
Ciência.....○○○○○○○○○

Vantagens

Disciplinas

Ofuscação.....●○○○○○○○
Presença.....●●○○○○○○○
Sepentis.....●○○○○○○○
.....○○○○○○○○○
.....○○○○○○○○○
.....○○○○○○○○○
.....○○○○○○○○○

Antecedentes

Aliados.....●○○○○○○○
Rebanho.....●●●○○○○○
Carniçais.....●●●●○○○○○
.....○○○○○○○○○
.....○○○○○○○○○
.....○○○○○○○○○
.....○○○○○○○○○

Virtudes

Consciência.....●●○○○
Autocontrole.....●●●○○
Coragem.....●●●●●

Outras Características

Suborno.....●●○○○○○○○
Falsificação.....●●●○○○○○
instrução.....●●○○○○○○○
Arrombamento.....●●●○○○○○
Bater carteiras.....●●●○○○○○
Teologia.....●●●○○○○○
.....○○○○○○○○○
.....○○○○○○○○○
.....○○○○○○○○○
.....○○○○○○○○○

Humanidade/Trilha

● ● ● ● ● ○ ○ ○ ○ ○

Força

de Vontade

● ● ● ● ● ● ● ○ ○ ○
□ □ □ □ □ □ □ □ □ □

Pontos

de Sangue

□ □ □ □ □ □ □ □ □ □
□ □ □ □ □ □ □ □ □ □

Vitalidade

Escoriado ☐
Machucado -1 ☐
Ferido -1 ☐
Ferido gravemente -2 ☐
Espancado -2 ☐
Aleijado -5 ☐
Incapacitado ☐

Fraqueza

SEVERA ALERGIA A LUZ

Atributos:7/5/3 Habilidades:13/9/5 Disciplinas:3 Antecedentes:5 Virtudes:7 Pontos de Bônus:15 (7/5/2/1)

Vodu Houngan

Citação: *Não me amole, ou eu enviarei espíritos para assombrar seus sonhos, e fazer para seus momentos de despertar um pesadelo sem fim.*

Prelúdio: Como uma criança, crescendo no Haiti, você dançou aos tambores dos festivais de vodu ao urgir do houngans e mambos. Eles disseram que Você era forte, lhe fizeram o hounsi deles, ou ajudante, e teve que carregar velas e facas durante as cerimônias extáticas. Eles disseram que você podia se tornar um houngan, se você tentasse, e fosse fiel, e respeitoso com o loa. Como todo o mundo no Haiti, você tinha ouvido falar do thomazos de cabrit, as "seitas vermelhas" das colinas com os sacrifícios humanos deles e a magia de sangue. Mas quando você se apaixonou por isso, e o loa de sua aldeia não pode satisfazer seu desejo por vingança, você entrou nas colinas, e uniu ao culto de Ghede contra o qual você tinha sido advertido. Estava nos graus da seita vermelha que você achou vingança. Você achou poder. Os Seguidores de Set que o conduziu ao thomazos de cabrit reconheceu melhor seu potencial que seu mambos de sua aldeia e O Abraçaram. Você serviu seu senhor fielmente, enquanto formando um culto de sangue eventualmente para si próprio. Menosprezando as brigas insignificantes que rasgam o Haiti separadamente (e que não fazem nada para avançar a causa de Set) você e sua seita se mudaram para Miami.

Conceito: Os mundos espirituais e materiais parecem se encontrar em você. Miami veste, suas necessidades perfeitamente, e os pacotes de Sabá que controlam a área lhe dão uma refúgio espaçoso. Aqui, enredado em drogas e corrupção em uma balança impossível no Haiti, você serve a seu clã, e a Escuridão, o melhor que você é capaz. Quando Set despertar, e a Gehenna estiver no mundo, você está seguro que você será recompensado para seu serviço fiel.

Dicas de Interpretação: Sussurro dos espíritos que pairam, invisível e não visto, sobre toda criatura viva. Você teve notícias e rumores da Umbra sobre os Lupinos mergulhando, e a busca do poder no mundo de espíritos como também você aqui.

Equipamento: Crânio, topo-chapéu, casaco-rabos, cajado.





Nome:

Jogador:

Crônica:

Natureza: Arquiteto

Comportamento: Crítico

Conceito: Vodou Houngan

Geração: 11a

Refúgio:

Sire:

Atributos

Físico

Força.....●●○○○○○○○
Destreza.....●●●●○○○○○
Vigor.....●●○○○○○○○

Sociais

Carisma.....●●●○○○○○○○
Manipulação.....●●●●○○○○○
Aparência.....●●○○○○○○○

Mentais

Percepção.....●●○○○○○○○
Inteligência.....●●○○○○○○○
Raciocínio.....●●○○○○○○○

Habilidades

Talentos

Representação.....○○○○○○○○○
Prontidão.....●●●○○○○○○○
Esportes.....○○○○○○○○○
Briga.....○○○○○○○○○
Esquiva.....○○○○○○○○○
Empatia.....●●○○○○○○○
Intimidação.....○○○○○○○○○
Liderança.....●●●○○○○○○○
Manha.....●●○○○○○○○
Lábia.....●●●○○○○○○○

Perícias

Empatia com Animais.....○○○○○○○○○
Condução.....○○○○○○○○○
Etiqueta.....○○○○○○○○○
Armas de Fogo.....○○○○○○○○○
Armas Brancas.....○○○○○○○○○
Música.....○○○○○○○○○
Reparos.....○○○○○○○○○
Segurança.....○○○○○○○○○
Furtividade.....●●○○○○○○○
Sobrevivência.....●●●○○○○○○○

Conhecimento

Burocracia.....○○○○○○○○○
Computador.....○○○○○○○○○
Finanças.....○○○○○○○○○
Investigação.....●○○○○○○○
Direito.....○○○○○○○○○
Linguística.....●●○○○○○○○
Medicina.....○○○○○○○○○
Ocultismo.....●●●○○○○○○○
Política.....●●●○○○○○○○
Ciência.....○○○○○○○○○

Vantagens

Disciplinas

Ofuscação.....●○○○○○○○
Presença.....●●○○○○○○○
Sepentis.....●●○○○○○○○
.....○○○○○○○○○
.....○○○○○○○○○
.....○○○○○○○○○
.....○○○○○○○○○

Antecedentes

Geração.....●●○○○○○○○
Rebanho.....●●●○○○○○○○
Contatos.....●○○○○○○○
.....○○○○○○○○○
.....○○○○○○○○○
.....○○○○○○○○○
.....○○○○○○○○○

Virtudes

Consciência.....●●○○○○○
Autocontrole.....●●●○○○
Coragem.....●●●●●

Outras Características

.....○○○○○○○○○
.....○○○○○○○○○
.....○○○○○○○○○
.....○○○○○○○○○
.....○○○○○○○○○
.....○○○○○○○○○
.....○○○○○○○○○
.....○○○○○○○○○
.....○○○○○○○○○
.....○○○○○○○○○

Humanidade/Trilha

● ● ● ● ● ○ ○ ○ ○ ○

Força

de Vontade

● ● ● ● ● ○ ○ ○ ○ ○
□ □ □ □ □ □ □ □ □ □

Pontos

de Sangue

□ □ □ □ □ □ □ □ □ □
□ □ □ □ □ □ □ □ □ □

Vitalidade

Escoriado ☐
Machucado -1 ☐
Ferido -1 ☐
Ferido gravemente -2 ☐
Espancado -2 ☐
Aleijado -5 ☐
Incapacitado ☐

Fraqueza

SEVERA ALERGIA A LUZ

Atributos:7/5/3 Habilidades:13/9/5 Disciplinas:3 Antecedentes:5 Virtudes:7 Pontos de Bônus:15 (7/5/2/1)



Apêndice: Setitas Not áveis

E alguns de nós fomos humanos uma vez, e alguns
Nunca ouviram o nome da Terra,
Abominações de um monstruoso nascimento
Saído do ventre dos pesadelos...
Lin Carter, "The Million Favored Ones"

Abaixo estão algumas das figuras lendárias dentro do clã Setita. Enquanto alguns são membros indubitavelmente reais que podem ainda existir no mundo moderno, outros possuem suas origens encobertas de mistério, e podem ser apenas mitos.

Augusta Holford

Abraçada em 1305, Augusta era a filha a mais nova de um nobre inglês de Kent. Ela é uma mulher encantadora, e aparenta estar em seus joviais 20 anos, com seus longos e escorridos cabelos castanhos e encantadores olhos cor-de-avelã.

Augusta sustenta a teoria que a destruição de cada homem se encontra em o dar exatamente o que quer, na abundância. Através de sua rede de contatos e carnicais, ela pode obter bens raros e ilegais em preços bem abaixo do que para outros, logrando sempre conseguir um lucro líquido ao ainda sob a competição na maioria de mercados.

É conhecida na sociedade cainita como uma grande filantropa e tem ajudado a financiar projetos que vão desde incontáveis exposições Toreador até guerras letais entre gangues Brujah. É claro, ela Esta entre os primeiros a lamentar quando seus protegidos Toreador saúdam o amanhecer depois de compreender que nunca serão capazes de representar perfeitamente suas idéias na tela. A maioria crê que ela é uma Ventrue, porem ela desconversa qualquer discussão a respeito com um gesto de mão e um sorriso, sussurrando "De verdade, a política não tem lugar nos negócios, querido." Mas de um príncipe caiu sob seu colo após receber bonecas de sangue drogadas como "amostras de amizade". E obteve de sua rede tanta informação escandalosa que causariam caçadas de sangue durante alguns anos. Ainda que viaje pelo mundo freqüentemente, ultimamente tem dedicado muito de seu tempo em Seattle, Washington. Correm boatos de que Augusta possui agentes em todos os cantos do mundo, e dada a facilidade que ela consegue qualquer coisa, isso pode ser verdade.



Ghede

O venerável seguidor de Set conhecido como Ghede foi o primeiro de seu clã a infiltrar-se na ilha caribenha do Haiti. Africano de nascimento, já havia enviado e, 1700 carníveis ao caribe, que se infiltraram nos cultos Vudú da região para preparar a chegada de seu mestre. Uma vez estabelecido, chamou a sua neófita Ezuli ao Haiti para que fundasse o primeiro templo setita na ilha, preparando a chegada de muitos outros seguidores. Enquanto Ghede se fazia passar pelo Deus da Morte, Ezuli se disfarçava como uma Deusa do amor e da lua. Ao longo dos anos, ela amassou muito mais adoradores que seu sire. Ver isso enfureceu a Ghede, e desde 1805 os dois poderosos Cainitas não se falam, salvo quando em Raiva.

Ghede é um vampiro de 6ª geração, abraçado em Roma no de 100 a.C. era um gladiador etíope e foi seu gosto por matar oponentes na arena que o atraiu aos seguidores. Seus movimentos são felinos e ágeis, sua pele do ébano

mais escuro e sua cabeça raspada. Numerosas cicatrizes de seus dias mortais cruzam seu corpo magro e musculoso. Ele gosta de roupas simples e brilhantes, e faz parecer mais um bárbaro rei africano que a um deus. No Haiti seu poder é quase ilimitado, ainda que sua posição é atacada uma vez ou outra por setitas mais jovens.

Excluindo seu próprio clã, seu pior inimigo é uma Serpente da Luz que se autodenomina Legba, um antitribu nascido no Haiti que opera desde Puerto Príncipe. Os seguidores deste reegado fazem o possível para interferir na rede de assassinos, Hougans e iniciados de Ghede, que durante muitos anos tem controlado a turbulenta ilha, incluindo seus dirigentes. A batalha tem enchido a população mortal do Haiti de terror, incluindo aqueles os inocentes que nada sabem da batalha real que esta sendo combatida nas noites tropicais estão conscientes de que algo muito sinistro ocorre na pequena ilha. Que por consequência fogem do país em grandes quantidades.

Sir Marriot D'Urban

Como cavaleiro mortal, Sir Marriot D'Urban serviu nas cruzadas ao Rei da Inglaterra Ricardo I Coração de Leão. Nunca chegou a ver Jerusalém, já que foi capturado pelos sarracenos e prisioneiro durante muitos anos. Sua fé havia sido posta a prova pelas atrocidades que havia visto seus camaradas cometerem em nome de Deus, Sir Marriot então renunciou a cristandade. Seu carcereiro era um homem amável, e muitas discussões surgiram entre eles. Apesar das esperanças do captor, Sir Marriot não se converteu ao islã, passou grande parte de seu cativeiro estudando Teologia, Astronomia e muitas outras artes dos sarracenos desconhecidas na Inglaterra.

Quando foi libertado, D'Urban havia se tornado em um erudito de grande sabedoria. Em vez de regressar ao seu país, passou vários anos viajando pelo oriente médio, eventualmente chegando ao Egito. Fez residência em Alexandria, aonde sua sabedoria atraiu o interesse dos seguidores de set, que buscavam influencia nas cortes da Inglaterra e França. O Abraço não tardou a chegar, ele deixou o Egito para a Inglaterra com algumas reservas, porém esqueceu suas preocupações uma vez que mergulhou nas intrigas e nas complexas histórias da Jihad.

Sir Marriot D'Urban é um dos setitas que mais tem viajado e que segue ativo hoje em dia. Não perdeu seu amor por aprender apesar do passar dos séculos; muito pelo contrário, seus muitos anos fizeram somente aumentar seu vasto conhecimento. Passa grande parte de seu tempo investigando a história de seu clã, e comanda uma rede de agentes com este propósito. Quando não está aprofundado no estudo da História, Sir Marriot pode ser encontrado viajando entre templos setitas, educando os neófitos do clã sobre sua herança.



Rasputin

O monge louco, como é conhecido, foi seduzido pelos seguidores de Set pouco depois de sua chegada a Corte Russa dos Czares. Os setitas usaram a lendária libido de Rasputin para corromper-lo afastado da Igreja Ortodoxa, convertendo-o em seu peão. Eles foram capazes de empregá-lo com eficácia seus poderes de persuasão e, graças a influencia que exercia sobre a Czarina e seu filho hemofílico, o Monge tornou-se um importante jogador da Jihad Russa.

O Clã Brujah (que recentemente havia guerreado contra os Ventrue e Toreador russos pelo poder, triunfando), percebeu corretamente Rasputin e os seguidores de Set como inimigos importantes em seus planos para controlar toda a corte dos Czares. Rasputin, que era mortal, foi vítima de uma tentativa de assassinato. Para sua sorte ele era um carníçal setita, o sangue imortal que corria por suas veias permitiu-lhe sobreviver ao veneno, as balas e o rio gelido com os quais os peões mortais brujah trataram de usar para acabar com sua vida.

Foi resgatado do rio pelos Setitas, que o abraçaram rapidamente, já que o mundo mortal acreditava que ele estava morto, seguiu Durante muito tempo sendo um importante peão na Jihad. Desde a Revolução Bolchevique tornou-se um problema primeiro para o Conselho Brujah, e depois para a despertada Baba Yaga. É um dos poucos vampiros dentro do bloqueio espiritual aos antigos países da união soviética.



Nome:
Jogador:
Crônica:

Natureza:
Comportamento:
Conceito:

Geração:
Refúgio:
Sire:

Atributos

Físico

Força.....●○○○○○○○
Destreza.....●○○○○○○○
Vigor.....●○○○○○○○

Sociais

Carisma.....●○○○○○○○
Manipulação.....●○○○○○○○
Aparência.....●○○○○○○○

Mentais

Percepção.....●○○○○○○○
Inteligência.....●○○○○○○○
Raciocínio.....●○○○○○○○

Habilidades

Talentos

Representação.....○○○○○○○○○
Prontidão.....○○○○○○○○○
Esportes.....○○○○○○○○○
Briga.....○○○○○○○○○
Esquiva.....○○○○○○○○○
Empatia.....○○○○○○○○○
Intimidação.....○○○○○○○○○
Liderança.....○○○○○○○○○
Manha.....○○○○○○○○○
Lábia.....○○○○○○○○○

Perícias

Empatia com Animais.....○○○○○○○○○
Condução.....○○○○○○○○○
Etiqueta.....○○○○○○○○○
Armas de Fogo.....○○○○○○○○○
Armas Brancas.....○○○○○○○○○
Música.....○○○○○○○○○
Reparos.....○○○○○○○○○
Segurança.....○○○○○○○○○
Furtividade.....○○○○○○○○○
Sobrevivência.....○○○○○○○○○

Conhecimento

Burocracia.....○○○○○○○○○
Computador.....○○○○○○○○○
Finanças.....○○○○○○○○○
Investigação.....○○○○○○○○○
Direito.....○○○○○○○○○
Linguística.....○○○○○○○○○
Medicina.....○○○○○○○○○
Ocultismo.....○○○○○○○○○
Política.....○○○○○○○○○
Ciência.....○○○○○○○○○

Vantagens

Disciplinas

Ofuscação.....○○○○○○○○○
Presença.....○○○○○○○○○
Sepentis.....○○○○○○○○○
.....○○○○○○○○○
.....○○○○○○○○○
.....○○○○○○○○○
.....○○○○○○○○○
.....○○○○○○○○○

Antecedentes

.....○○○○○○○○○
.....○○○○○○○○○
.....○○○○○○○○○
.....○○○○○○○○○
.....○○○○○○○○○
.....○○○○○○○○○
.....○○○○○○○○○
.....○○○○○○○○○

Virtudes

Consciência.....●○○○○○

Autocontrole.....●○○○○○

Coragem.....●○○○○○

Outras Características

.....○○○○○○○○○
.....○○○○○○○○○
.....○○○○○○○○○
.....○○○○○○○○○
.....○○○○○○○○○
.....○○○○○○○○○
.....○○○○○○○○○
.....○○○○○○○○○
.....○○○○○○○○○
.....○○○○○○○○○
.....○○○○○○○○○

Humanidade/Trilha

○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○

Força

de Vontade

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

Pontos

de Sangue

□ □ □ □ □ □ □ □ □ □
□ □ □ □ □ □ □ □ □ □

Vitalidade

Escoriado ☐
Machucado -1 ☐
Ferido -1 ☐
Ferido gravemente -2 ☐
Espancado -2 ☐
Aleijado -5 ☐
Incapacitado ☐

Fraqueza

SEVERA ALERGIA A LUZ

Atributos:7/5/3 Habilidades:13/9/5 Disciplinas:3 Antecedentes:5 Virtudes:7 Pontos de Bônus:15 (7/5/2/1)



Armadura:



VAMPIRO: A Máscara

Descrição dos Antecedentes

Aliados

Influência

Prestígio de Clã

Mentor

Contatos Secundários

Recursos

Contatos Importantes

Lacaio

Rebanho

Status

Pertences

Acessórios (Carregados)

Equipamentos (Possuídos)

Campos de Caça

Veículos

Refúgios

Localização

Descrição



SETITA



VAMPIRO: A Máscara

História

Prelúdio

Descrição

Idade	
Idade Aparente	
Nascimento	
Morte	
Cabelos	
Olhos	
Raça	
Nacionalidade	
Altura	
Peso	
Sexo	

Visuais

Círculo de Relações

Esboço do Personagem



LIVRO DO CLÃ SETITA



Mais afiado que os caninos de uma serpente

“somos a pequena voz que te sussurra nas horas mais sinistras da noite. Te atraímos a escuridão que há em todos nós. Viemos todos das trevas, e para elas todos regressamos...”

Espero que você se divirta, verme!

Taxados de corruptos até pelos Ventrue mais perversos, os Setitas são os mais temidos e odiados pelos clãs da Camarilla e objeto de fúria por parte do Sabá, já que se negam a participar da Valderie. Livro do clã Setita dá continuidade a popular série de suplementos de vampiro. Descrevendo este clã a parte das principais seitas.

Livro do clã Setita inclui:

- * A extensa historia dos Seguidores de Set.
- * Novas qualidades e defeitos para personagens Setitas.
- * Dez exemplos completos de personagens.

