

L I V R O D O C L Á
T O R E A D O R

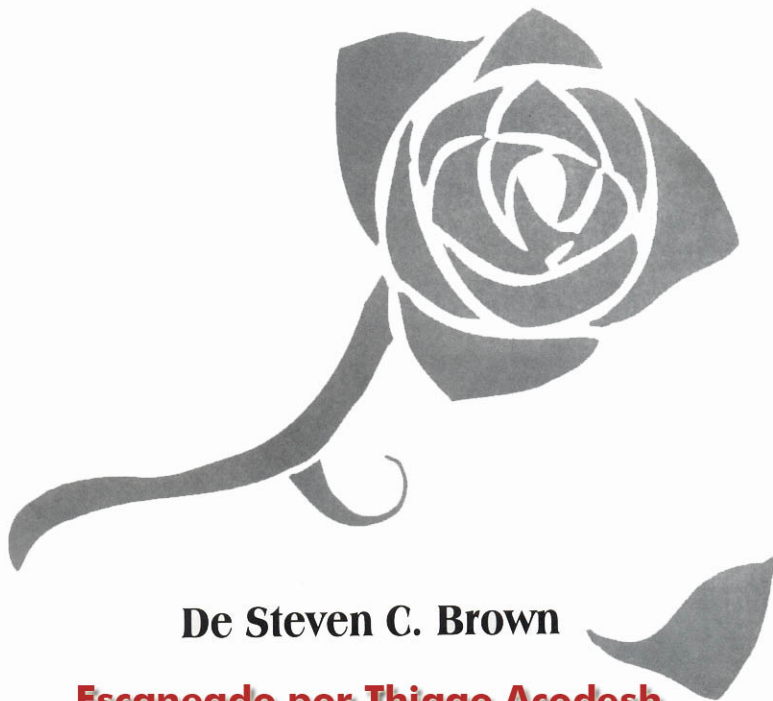


Um Livro de Referência para **VAMPIRO: A Máscara**

L I V R O D O C L Ã
T O R E A D O R

LIVRO DO CLÁ TOREADOR

A Paixão de um Coração Ressequido



De Steven C. Brown

Escaneado por Thiago Acodesh



E sob a fantasia de velho, o coração de um jovem que ainda não alcançou sua plenitude. Mas como ser reconhecido sob esta máscara? É isso que chamam de uma bela carreira.

— Jean Anouilh, *The Waltz of the Toreador*

Atente para a música, as luzes, a beleza, o sangue!
Agarre essas coisas e aperte-as contra o seu coração
morto. Leve-as aos seus lábios sem vida e beije-as com
uma boca que só conhece mentiras obscenas. Essa é a
vibração que você não pode sentir. É o furor do excita-
mento que você esqueceu. Esse é o canto sedutor da
sereia. Essa é a inspiração. Isso é *vida*.



Créditos:

Escrito por: Steven C. Brown
Desenvolvido por: Andrew Greenberg
Editado por: Brian Campbell
Diretor de Arte: Richard Thomas
Layout e Digitação: Aileen E. Miles
Arte: Joshua Gabriel Timbrook, Doug Alexander Gregory
Primeira Capa: Timothy Bradstreet, Grant Golcash
Quarta Capa: Michelle E. Prahler

Michelle "Chapéu Feliz" Prahler, por dar uma tremenda festa tropical.

Ben "Gin? Que gin?" Monk, pelas coisas melhores que ele poderia ter feito com aqueles trocados.

Steve "M. Bison" Wiecek, por viver segundo o código de honra do Streetfighter.

Jim "Chave" Townsend, por finalmente ter descoberto que...

Aileen "O Estranho Mundo do Torcedor" Miles, por escutar sem parar a trilha sonora de *O Estranho Mundo de Jack* enquanto fazia o layout deste livro.

Agradecimentos especiais a:

Josh "Aaaaaaahhhhh!!!" Timbrook, por descobrir que seu calefador não aquecia por estar rachado.

Sam "Estou liso!" Chupp, por bater na Prahler — digo, porta — errada.

Chris "Férias de Verão" McDonough, por compartilhar suas fotos (e tatuagens) com o mundo.

Richard "Ao sol!" Thomas, por sua estranha noção de tempo. Aperte o botão!

Créditos da Edição Brasileira

Tradução: Sylvio Gonçalves

Revisão: Sandro Lauro Rocha Monteiro, Fabiana Zanetti, Cynthia M. Fink, Luiz Eduardo Ricon

Composição (DTP): Página Um

Filmes: Página Um – Programação Visual

Publicado por Devir Livraria Ltda. © da versão brasileira.

Julho de 1996.

Impresso no Brasil



Direitos cedidos com exclusividade para língua portuguesa no Brasil para DEVIR Livraria Ltda. Todos os direitos reservados. Nenhuma parte desta obra pode ser apropriada, reproduzida e estocada em sistemas de bancos de dados ou processo similar, em qualquer forma ou meio, seja eletrônico, mecânico, fotocópia, gravação, etc., sem a permissão dos detentores do Copyright.



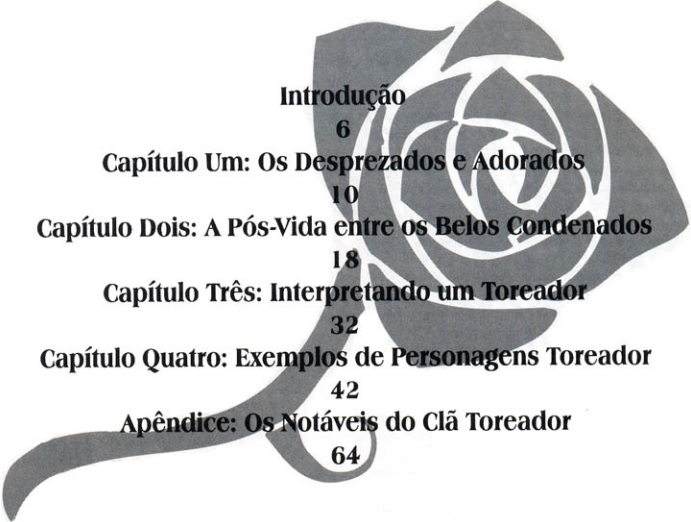
©1994 por White Wolf. Todos os direitos reservados. É expressamente proibida a reprodução deste material sem o consentimento por escrito da editora, exceto para o uso em resenhas. Os jogadores podem reproduzir as planilhas para seu uso pessoal. Vampire: The Masquerade, Gothic-Punk, Brujah, Toreador, Nosferatu, Gangrel, Tremere, Ventrue, Malkavian, Neonate, Caitiff, Ancilla, Methuselah, Antediluvian, Primogen, Elysium, Sabbat, Anarch, Camarilla, The Kindred, Conclave, Arcanum, Society of Leopold, Book of Nod, The Beast Within, Diablerie, Gehenna, The Jihad, The Riddle e The Anarch Cookbook são marcas registradas da White Wolf.

Qualquer menção ou referência a companhias ou produtos não representa ofensa às marcas envolvidas.

Devir Livraria Ltda - Rua Augusto de Toledo, 83 - São Paulo



Sumário:



Introdução	6
Capítulo Um: Os Desprezados e Adorados	10
Capítulo Dois: A Pós-Vida entre os Belos Condenados	18
Capítulo Três: Interpretando um Toreador	32
Capítulo Quatro: Exemplos de Personagens Toreador	42
Apêndice: Os Notáveis do Clã Toreador	64



Introdução

Clarissa precisava sair: não daria tempo de ver sua filha adotiva como uma rena de Papai Noel na peça da escola. Seu marido compreenderia tanto quanto qualquer outro mortal, mas explicar a situação a Mandu, a menina, seria um pouco mais difícil. Clarissa retirou-se do auditório e entrou em seu BMW conversível.

Ela já estava atrasada — Annabelle não ia gostar. Era esperado que os convidados mortos-vivos se atrasassem, o que é chique, mas Clarissa ainda era uma neófito, e a hora máxima para um atraso chique expirara há mais de sessenta minutos.

Clarissa enterrou o pé no acelerador e ignorou todos os sinais vermelhos que pôde. Ao sabor do ar gelado de Chicago, seu cabelo preto e liso açoitava-lhe dolorosamente os ombros, mas ela não ligou. Embora estivesse vestida mais apropriadamente para uma festa de escola do que para uma reunião da Guilda, a blusa branca e a saia cinza acentuavam os contornos de seu corpo, e isso, somado aos estonteantes olhos azuis e o sorriso perfeito, compensava a falta de sofisticação do traje.

A festa era numa das muitas mansões extravagantes de Annabelle. Clarissa conhecia a localização de três delas, mas com toda certeza havia outras. Cada casa possuía um salão enorme que servia como galeria para que Annabelle pudesse expor as obras de seus artistas favoritos: Max Ernst, Juan Miró, Salvador Dalí, Alexander Rodchenko, Francis Picabia, Gianlorenzo Bernini, Caravaggio, Rubens e outros. Todos os servos carniçais que cuidavam das mansões eram atraentes e nenhum aparentava mais de 25 anos.

Cerca de 40 Membros costumavam aparecer nas reuniões mais importantes, todos vestidos segundo a última moda

e acompanhados por seus consortes carniçais. Esses Cainitas sofisticados sempre engajavam-se em conversas inteligentes e provocativas. Se os mortais nas casas próximas tivessem a mais leve idéia da selvageria que os casacos e vestidos dessas pessoas respeitáveis escondiam...

Clarissa deu as chaves a um dos valetes de Annabelle e entrou na mansão. Um dos carniçais de Darian saudou-a imediatamente e pegou seu casaco. Clarissa estudou suas feições enquanto ele pendurava o casaco no enorme chapeleiro de mogno na frente da sala de espera, mas não conseguiu identificar onde o vira antes. Os carniçais de Darian invariavelmente eram artistas de talento limitado e Clarissa orgulhava-se do fato de nunca conhecê-los.

Clarissa passou apressada pelo saguão principal. A sala estava repleta de Cainitas importantes, sentados em antigas cadeiras estilo Rainha Ana, discutindo assuntos da Família. Clarissa manteve o passo até a sala seguinte, parando apenas para notar que Annabelle tivera o bom gosto de não colocar sofás na sala. Esses representantes da Alta Sociedade dos mortos-vivos não teriam o desprazer de sentar-se uns ao lado dos outros.

Ela avistou Annabelle conversando com Portia, uma bela neófito de cabelo cortado rente, e seu amante Bret Stryker, homem tão bonito quanto narcisista. Bret já pertencera a Annabelle e Clarissa surpreendeu-se com a forma descarada com que o casal exibiu seu relacionamento na frente da anfitriã.

Annabelle virou-se para Clarissa.

— Querida! É tão bom vê-la! — Annabelle disse com um falso deleite. — Estou *tão* contente que você tenha conseguido vir, embora já tenhamos brindado ao sucesso



de Darian em Nova York. Tenho certeza de que você gostará bem mais desta exposição do que a última que ele fez. Seu estilo está muito diferente.

Clarissa respondeu com monossílabos. Annabelle tinha um talento para distorcer tudo o que Clarissa dizia, fazendo-a sentir-se ignorante e rude. Ela sabia sobre a rivalidade antiga entre Clarissa e Darian, e Clarissa não queria que Annabelle a lembrasse disso numa sala cheia de pessoas importantes.

As duas entraram num corredor comprido, ocupado por diversas esculturas. A despeito de Clarissa não gostar de Darian, precisava admitir que sua nova exposição estava incrível. Apesar do que os outros Toredor diziam, ela considerava Darian um Blefador, mas seus novos trabalhos desafiavam suas convicções. Enquanto passava pelas peças, Clarissa juntou-se a várias discussões sobre o trabalho de Darian.

— A textura desta é uma coisa extraordinária. — Um crítico proclamou. — Ela me passa que Darian teve uma verdadeira visão ao criá-la. Posso ver a energia de sua libido saltando de todos os ângulos.

— A superposição daquelas figuras é incrível. O intervalo e o ritmo são tais que ele evita o simbolismo direto — outro pronunciou.

Esses comentários pomposos não significavam absolutamente nada, mas ela concordava com a opinião favorável dos críticos. Clarissa examinou uma das peças maiores em bronze, *Aclamação do Páris*, que mostrava uma figura atormentada por alguma coisa que se avultava fora da obra. Ela pôde ver a força daquela ameaça tanto quanto o personagem da escultura. E foi seduzida.

Sua mente bloqueou todas as funções externas, deixando que Clarissa fosse tragada pelo trabalho. Ela seguiu cada linha, cada contorno e padrão que emergia. Aos poucos a obra assumia novos significados, significados mais profundos. Assombrada pela escultura, seu subconsciente estava sendo alterado por ela. A peça era poderosa porque as emoções que transmitia eram reais.

Clarissa viu o que havia fora da escultura em si, o que assustava tanto a figura. Era o medo do eu, o medo do fracasso interior; um temor desesperançado, sem sentido... o medo da Verdade. A obra não deixou seus sentidos retornarem ao estado normal. As revelações não haviam acabado e os mecanismos em sua mente recusavam-se a parar de funcionar. Súbito, ela viu o que nunca deveria ter visto, e soube o segredo horrível enterrado na obra — Darian não fora seu criador. Esse trabalho só podia pertencer a uma pessoa: a senhora desaparecida de Clarissa, Emily.

Clarissa saiu cedo da festa, com a convicção de que teria de revelar que Darian era uma fraude. Queria fazer isso há muito tempo e agora queria também destruí-lo. Seus três carnisais, Peter, Jacob e Bill, a ajudariam a espionar Darian. Jacob já tinha sido um detetive de polícia. Além disso, a ostentação mantida por Darian facilitaria muito a tarefa.

Na noite seguinte, enquanto os carnisais de Clarissa vasculhavam a cidade em busca de pistas, ela estava senta-

da em sua grande poltrona reclinável, fitando o anel de Emily. Parecia que havia sido há uma eternidade. Ela tinha achado o anel em meio ao mato do cemitério, no qual Michael Paine acidentalmente o deixara cair enquanto fugia. Outro Membro estava fugindo do local depois de seu encontro clandestino com Michael — o Xerife, Balthazar.

A única razão pela qual Clarissa interrompera suas investigações fora para aprimorar seus poderes vampíricos até que pudesse usá-los contra Michael e o Xerife. Ela tinha esperanças de capturar Michael Paine e torturá-lo para obter informações sobre o paradeiro de Emily. Agora ele não existia mais, tendo sido destruído por Lupinos ao tentar tomar a cidade. Ewell, como o Xerife se referia a si mesmo depois do falecimento final de Lodin, ainda era perigoso demais. Ele obtivera o apoio da Primigênie depois de ajudar a restaurar a ordem na cidade.

Enquanto os pensamentos de Clarissa vagavam, seu olhar permanecia fixo nos detalhes do anel. Antes que pudesse reagir, ela se viu mesmerizada por seu desenho. Foi tomada pelo fascínio, extraindo prazer daquilo que os outros vampiros consideram a fraqueza de seu clã.

Subitamente, um choque correu sua espinha e uma nova imagem tomou forma — uma imagem do carniçal que tinha acompanhado Paine e Ewell ao cemitério. “Meu Deus”, exclamou em voz alta. Ele tinha guardado o seu casaco na festa. Ele era o carniçal de Darian — ela ouvira Darian dizer-lhe para retornar ao seu refúgio para checar seus recados na secretária eletrônica.

Questões ferviam sem parar em seu cérebro. Qual era a conexão entre Darian e Ewell? Eles poderiam ser ligados ao Sabá? Darian costumava ir a Nova York, uma área ainda controlada pelo Sabá. O feitiço que o anel estava exercendo sobre ela finalmente enfraqueceu; Clarissa acordou do pesadelo para descobrir-se ainda sentada na poltrona, vertendo lágrimas de sangue.

Na noite seguinte, seu carniçal Peter descobriu a enorme conta de telefone de Darian. A maioria dos chamados eram para um ou dois números em Manhattan. Um número era o da galeria, mas parecia impossível checar o outro. A única opção de Clarissa era seguir Darian a Nova York. Bill e Peter poderiam ir na frente, enquanto Jacob viajaria com ela. Então, imaginando ouvir seu coração morto bater, Clarissa telefonou para Annabelle e combinou um encontro perto do Teatro das Belas Artes, no início da noite seguinte.

Depois de acordar ao pôr do sol, Clarissa adornou-se com um belo vestido de seda negra, prendeu o cabelo de modo a ficar na metade de seu comprimento normal e colocou um perfume que sua senhora tinha usado para enlouquecer Annabelle de paixão. Então ela fez algo que nunca fizera antes — colocou o anel de rubi de Emily.

O restaurante onde as duas se encontrariam estava logo depois da chegada de Clarissa. Os mortais estavam lá apenas matando tempo antes de uma peça. Clarissa esperou por Annabelle até as 21:30. Estava quase saindo quan-



do viu a líder dos Toreador entrar.

Annabelle tinha amarrado o cabelo num rabo de cavalo. Usava jeans e blusa de malha. Não parecia enquadrar-se em sua imagem, mas ainda sobressaía como a pessoa mais bonita na sala. Clarissa perdeu-se na visão de Annabelle, permanecendo silenciosamente enfeitiçada pelo o anjo que caminhava e sentava à sua frente.

— Eu te amo, Clarissa — Annabelle disse. As palavras atingiram Clarissa com uma rajada de vento, devolvendo-lhe seus sentidos numa explosão.

— Quê? — Clarissa exclamou.

— Eu disse: “O que posso fazer por você, Clarissa?” — Annabelle respondeu, sorrindo.

Desconcertada, Clarissa perguntou-se o que Annabelle teria realmente dito e em seguida balançou a cabeça:

— Preciso de um favor.

— Então... — Annabelle mudou de temperamento, ficando subitamente séria.

— Preciso de sua permissão para partir para Nova York, onde ficarei por um período de tempo indefinido. Preciso que você telefone para os seus amigos de lá.

Annabelle fitou os olhos de Clarissa. A líder Tremere parecia prestes a recusar, quando voltou os olhos para a mão de Clarissa e perguntou:

— Sabe o que está me pedindo?

Clarissa sentiu a garganta seca demais para responder e balançou a cabeça afirmativamente.

— E o que você oferece em retorno?

— Tudo o que tenho a oferecer é outro brinde — Clarissa sussurrou.

— Este seria o segundo. Você só precisaria beber mais uma vez — Annabelle disse sem emoção.

— Eu sei.

A única resposta de Annabelle foi um sorriso. Ela pediu ao garçon que trouxesse uma xícara vazia. Depois que o mortal retirou-se, Annabelle levou rapidamente o pulso à boca e Clarissa pôde vislumbrar seus caninos por um breve segundo antes de Annabelle derramar sua vitae na xícara. Então Annabelle lambeu o próprio pulso até que a linha vermelha-escura desapareceu. Sem dizer uma só palavra, empurrou a xícara por sobre a mesa. Clarissa bebeu.

— Darei o telefonema assim que sair. Quando você chegar a Nova York, estará sob a proteção de um integrante do Sabá conhecido como Shawnda Dorrit. Não terei nenhum poder sobre ele ou seus subalternos não assumirei nenhuma responsabilidade por suas ações — Annabelle disse. — Agora que cuidamos desse assunto, diga-me o que achou do novo amigo de Son...

Na noite seguinte, Peter pegou Clarissa e Jacob, no aeroporto LaGuardia. Ele levou os dois até a cobertura que havia alugado para eles perto do Central Park. Até a noite da exposição de Darian, Clarissa saiu do hotel apenas para alimentar-se, mas seus carnícais conseguiram checar a galeria. Quando chegou o dia da abertura, Clarissa já tinha feito planos e observou a festa da galeria do outro lado da

rua, escondida no apartamento de um rapaz que tinha se suicidado sem esforço.

Durante horas permaneceu sentada ali, observando Darian pelas grandes janelas da galeria enquanto ele se misturava aos seus convidados. Às 4 da manhã, quando a galeria fechou, Darian saiu com outro homem, muito possivelmente também vampiro, embora Clarissa não pudesse dizer com certeza. Se o estranho era um Membro, provavelmente era Sabá. Ela tinha de segui-los, lembrando a si mesma de agradecer a Ian, o seu amigo louco, por ter-lhe ensinado como desaparecer na noite.

Quando os dois passaram sob uma lâmpada de rua, Clarissa deu, pela primeira vez, uma boa olhada no estranho. Parecia um homem na casa dos 50, com cabelo preto agri-salhado, cortado curto e bigode e barba bem aparados. Usava um terno preto caro, carregava um impermeável embaixo de um braço e segurava uma bengala com a outra mão. Sua aura era de um azul pálido, cheia das manchas negras que caracterizam um Adorador do Diabo.

Quando os dois se sentaram num banco na beira do Central Park, Clarissa aproximou-se o máximo possível deles. Ela concentrou seus pensamentos e permaneceu imóvel, escutando a conversa de uma distância que parecia impossível à maioria dos humanos.

—...como prometi. Eu não o traí. Além do mais, quero isso ainda mais que você. Faça como mando e tudo sairá bem — o estranho disse numa voz profunda e grave.

— Farei como prometi. Mas preciso do resto da obra de Emily agora — Darian disse.

— Você a terá quando eu achar apropriado. Não antes. Você ainda tem trabalho a fazer — o estranho replicou rudemente.

Clarissa ouviu Darian levantar-se e esfregar as mãos — algo que fazia quando estava extremamente nervoso.

— Meu Culto de Sangue está ficando mais forte a cada noite — Darian explicou. — Tudo está correndo de acordo com o plano. Você não tem o direito de dizer que eu não provei meu valor. Eu os destruirei.

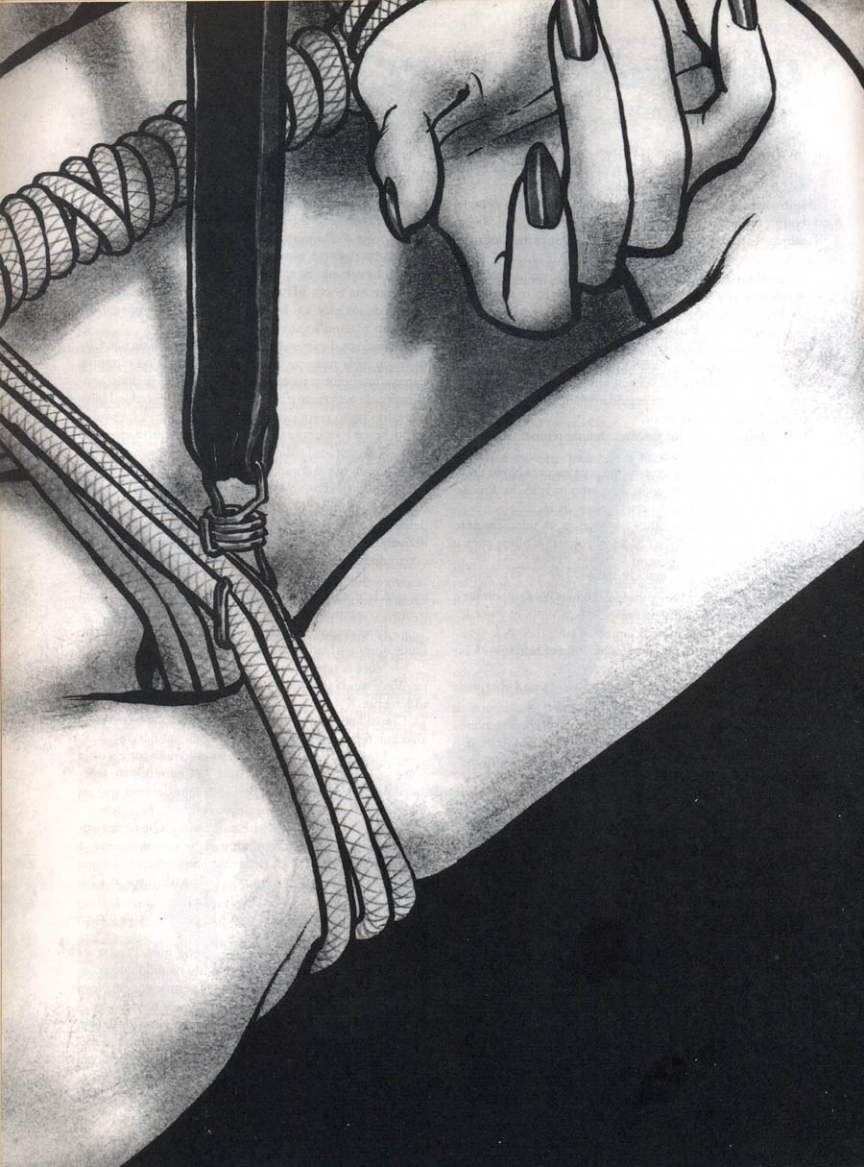
— Terá de esperar até que eu permita. Quero ver primeiro o que acontece com Baltazar. Se tivermos sorte, a Primigênie o tornará Príncipe. Então afastaremos todos que representarem uma ameaça a nós. Dentro de um ano, Chicago cairá.

— E eu governarei a cidade e o servirei fielmente — Darian jurou.

— Darian, você é exatamente como Emily. Precisa ser cuidadoso. Você sabe que há um limite naquilo que posso fazer por você. Tenho de ir. Sigiro que permaneça em Nova York por algum tempo. Nos encontraremos novamente.

O estranho deu-lhe as costas. Clarissa viu-o afastar-se, entrando no parque. Darian observou-o ir antes de retornar às ruas e fazer sinal para um táxi. Clarissa, abalada com o que tinha ouvido, voltou correndo para a cobertura.

Telefonou para o seu marido e disse-lhe que ficaria longe — provavelmente por muito, muito tempo.



Capítulo Um: Os Desprezados e Adorados

O que acontece depois que a intoxicação do sucesso evapora?
— Bauhaus, "Silent Hedges"

Blefadores afetados, sonhadores, hedonistas, amantes, criadores de beleza, críticos sardônicos, assassinos sedutores e visionários — os Toreador são tudo isso e muito mais. Os Toreador, a despeito de sua natureza vampírica, são mais parecidos conosco do que quaisquer outros vampiros, porque ainda retêm a energia e a visão que tinham em vida.

Embora eles se misturem ao rebanho mais que qualquer outro clã, escondem-se por trás da Máscara que elaboraram, mantendo seus segredos a salvo. Quando tiver um vislumbre deles, não se concentre em seu olhar por muito tempo. Eles são mestres em aperfeiçoar as aparências. Podemos ter apenas uma breve visão do que são de fato.

Uma Breve História do Clã Toreador

Não zombe da fé... ao diabo com a verdade! Como a História do mundo prova, a verdade não pesa sobre nada. É irrelevante e imaterial. A mentira de um sonho de criança é o que confere vida a todos nós, bêbados ou sóbrios.

— Eugene O'Neill, *The Iceman Cometh*

O Período Helenístico

Os Toreador espalharam-se pelo mundo antigo, desempenhando papéis proeminentes em Creta, na Mesopotâmia e outras terras, mas a Grécia Antiga abrigou a primeira concentração do clã. Ali eles estabeleceram os fundamentos da civilização como acharam que ela deveria ser.

Os Membros eram considerados deuses pelo rebanho e alguns Toreador afirmam que eles inspiraram Homero e

outros na criação das histórias que formaram a mitologia grega. Mesmo depois da era dos heróis, os vampiros continuaram exercendo um papel importante na Grécia e o clã Toreador representou um fator decisivo em Atenas. Naquela cidade, até mesmo as fadas e os magos juntaram-se aos Membros. Durante algum tempo, era como se Arikel estivesse tentando estabelecer uma terceira cidade, uma bem maior que as duas primeiras.

Os Lasombra e os Ventruue que controlavam Esparta não tinham nenhum desejo em ver Atenas sobrepujar sua cidade em influência política. Assim, as Guerras do Peloponeso foram iniciadas. A guerra deixou os Toreador no poder, mas eles perderam a chance de tornar Atenas uma grande cidade. Algumas gerações depois, os Ventruue e os Brujah da Macedônia invadiram a Grécia. Eles expulsaram os Toreador do poder, os mensageiros de Arikel desapareceram e o clã já não estava mais unido.

As Guerras Púnicas

Após o declínio da Grécia, os Toreador espalharam-se pelo Mediterrâneo, até a Pérsia. Um certo número de Membros do clã deslocou-se para a cidade de Cartago, juntando-se aos Brujah para continuarem sua busca pelas artes. Algum tempo depois, Cartago não atraía apenas Brujah e Toreador, mas também Membros de todas as linhagens. Juntos, eles iniciaram uma cruzada pela Golconda.

Concomitantemente, Roma, controlada pelos Ventruue e pelos Malkavian, estava se tornando um grande poder. Os Ventruue queriam tomar o controle de Cartago e isto conduziu às Guerras Púnicas. No início parecia que Cartago sairia vitoriosa. Mas as guerras foram longas e sangrentas. No fim, a maioria dos Membros percebeu que os dois



Um Legado Assustador

Minha querida Geneveve: Vou contar-lhe uma linda história e espero que você a aprecie. Com todo o meu amor, Rafe C.

Certa noite, logo depois de Caim ter-se tomado o regente da Primeira Cidade, ele sentou-se sozinho em seu palácio. Embora as pessoas da cidade adorassem o Primeiro Imortal, cinzelassem esculturas e compusessem canções em sua honra, a solidão tinha se apoderado dele. Caim era o único de sua espécie. Ele deixou a cidade e foi para o deserto, onde encontrou uma tribo de nômades.

Entre os nômades estava um jovem tão belo que pasmou Caim. O pai de todos os vampiros levou o jovem de volta a Enoque, a primeira cidade, e observou a criança crescer. Quando o jovem tornou-se adulto, Caim fez de seu amado o Primeiro Filho. Mais tarde, outros dois também foram Abraçados, mas eles não são importantes para a nossa história.

O Primeiro Filho, que permanece anônimo (ainda que não esquecido), tornou-se o príncipe da Primeira Cidade. O novo príncipe serviu fielmente a Caim, fazendo-lhe oferendas de incenso e ouro, embora essas coisas não tivessem valor para Aquele Que Foi Amaldiçoado. Caim anelava apenas por perdão, mas ele sabia que a cidade que criara para o bem tornara-se decadente sob o reinado do seu Primeiro Filho.

Veio ao ouvidos de Caim que os seus dois outros filhos tinham, eles mesmos, criado filhos para si próprios. Caim ficou furioso, pois sabia que o amor que eles nutriam por seus filhos seria uma blasfêmia ao pai de seu pai. Depois do Dilúvio, quando a Primeira Cidade foi destruída, Caim vagou mais uma vez pelos desertos, uma angústia terrível ardendo em seu coração, pois concluiu que jamais deveria ter tido filhos.

O Primeiro Filho, que não tinha criado uma progênie, veio diante de seu pai e implorou-lhe que voltasse. Mas seus apelos encontraram ouvidos surdos e Caim desapareceu na noite. O Primeiro Filho retomou e juntou-se a seu irmão e irmã, e à progênie destes, na criação da Segunda Cidade.

A perda do pai e a destruição da Primeira Cidade empedeiraram o Primeiro Filho. Os sobreviventes trabalharam para construir a Segunda Cidade, mas o Primeiro Filho sentou-se no centro, sozinho num mar de servos, adoradores, soldados e mercadores. Apenas quando o Primeiro Filho sentiu o mesmo que seu pai havia sentido, foi que ele finalmente criou sua própria progênie para suavizar a solidão. Esses irmãos gêmeos — rapaz e moça — foram chamados Malkav e Arikel.

Arikel era uma escultora — uma profissão estranha para uma mulher naqueles tempos, embora sua obra silenciasse aqueles que falavam contra ela. Ela foi Abraçada porque suas criações extraordinárias falaram ao coração do Primeiro Filho. O Primeiro Filho foi gentil com ela, oferecendo-lhe tudo que precisava para continuar seu trabalho através da eternidade. Contudo, o Primeiro Filho proibiu-a de gerar a sua progênie.

A jovem imortal praticou sua arte durante décadas, mas acabou ficando cansada. Embora adorasse a companhia dos mortais e se tivesse cercado deles, ela sentia falta de alguma coisa. Finalmente abraçou alguém que ela quis que não envelhecesse. A paixão fora mais forte e Arikel sabia que seria punida.

Procurando alguma forma de evitar essa sina, ela convenceu Brujah, outro indivíduo da Terceira Geração, a matar seu senhor, por quem ela nutria um ódio terrível. A guerra entre as gerações estourou. Arikel reuniu um grupo de indivíduos, de mesma geração que ela, para destruir seus pais.

Contudo, as lendas afirmam que o Primeiro Nascido, o senhor do senhor dos Toreador, sobreviveu. Escapando para o deserto, o Primeiro Nascido seguiu o pôr-do-sol como seu pai havia feito antes de sumir para sempre. Há quem sugira que Arikel não tenha tido coragem para destruir o seu senhor, enquanto outros afirmam que ela simplesmente não teve a oportunidade para fazê-lo.

Portanto, para aqueles que acreditam em velhas lendas como esta, é preciso dizer que o Toreador é o mais velho dos clãs, pois sua linhagem nunca foi interrompida. Caim ainda existe. O Primeiro Nascido ainda existe. Arikel ainda existe. E sua progênie continua a se multiplicar.





lados eram quase equivalentes. Segundo os rumores, um traidor Toreador havia oferecido aos Ventruie as informações de que eles precisavam para derrotar os Cartagineses, embora os Toreador digam que isso seja apenas o lamento típico dos Brujah.

Seja qual for o caso, os Ventruie e seus legionários mortais protegeram os Toreador que vieram a Roma depois do Saque de Cartago. Os Toreador gostam de se vangloriar de que foi a arte do clã, sua arquitetura, teatro e amor à beleza que levaram a civilização romana à grandiosidade.

Quando o Império Romano caiu, muitos de seus Toreador mudaram-se para Bizâncio, onde acreditavam que estariam salvos. Alguns afirmam que se os Toreador jamais tivessem partido, o hemisfério ocidental do Império jamais teria caído. Outros dizem que um Toreador traiçoeiro oferecera aos Brujah, Tzimisce, Giovanni, Lasombra e Gangrel as informações e ajuda de que precisavam para destruir Roma. Muitos anciões Ventruie acreditam nisto e eles nutrem secretamente um rancor contra os Toreador, que, mais cedo ou mais tarde, pagarão pelo que fizeram.

Bizâncio

Os Toreador beneficiaram-se enormemente com o declínio dos Ventruie em Roma. Eles se estabeleceram em Bizâncio, controlando secretamente a maior parte do que acontecia lá. Embora tenham ocorrido conflitos graves com diversos grupos de Magos, como visto através da Controvérsia dos Iconoclastas, os Toreador obtiveram muito poder.

Arrogantes e orgulhosos, os Toreador de Bizâncio conseguiram ofender praticamente todos os outros grupos de vampiros, mas nenhum era capaz de igualar seus talentos incriveis para a intriga e o subterfúgio. Ao invés disso, alguns eruditos Cainitas afirmam que este período moldou a Jyhad no que ela é hoje e "bizantino" tornou-se um sinônimo imortal para intriga e complexidade. Sob a direção dos Toreador, Bizâncio alcançou uma Idade do Ouro.

Porém, entre os séculos X e XII, os Brujah tornaram-se mais poderosos na cidade e, sob a orientação de muitos vampiros antigos, igualaram-se aos Toreador. Os Toreador afirmam, com alguma justiça, que esse período levou Bizâncio ao colapso, pois famílias nobres, controladas pelos Brujah, combateram as famílias controladas pelo Clã Toreador e inimigos externos começaram a olhar o Império com olhos cobiçosos.

Outros Toreador, relutantes em compartilhar sua cidade, juntaram-se para expulsar os Brujah, mas suas batalhas enfraqueceram enormemente o império. Outros clãs e inimigos de Bizâncio tiraram vantagem de sua fraqueza e o Império foi assediado por agressores vindos do leste e do oeste. Embora tenham conseguido reduzir a influência dos Brujah em Bizâncio, por volta do século XV, outras forças combinaram-se para destruir o que os Toreador tinham criado. Assim, os vampiros Toreador de Bizâncio foram empurrados de volta à Itália, onde ajudaram a iniciar a Renascença.





A Idade Média

Embora alguns acreditem que o período compreendido entre a queda de Roma e o início da Renascença Italiana tenha sido uma "Idade das Trevas", isso não é bem verdade. Quando Roma caiu, muitos Toreador rumaram ao sul e ao oeste em busca de culturas mais civilizadas, deixando a Europa para seus irmãos menos civilizados. As civilizações africanas floresceram durante este período e a cultura islâmica alcançou seu apogeu durante o século IX. Os Toreador influenciaram muitos escritores, músicos e arquitetos islâmicos.

Durante o século nove, a Europa tornou-se mais atraente. Com o aparecimento da Dinastia Carolíngia, as artes começaram a renascer. Alguns Toreador, como Callisi y Castillo, retornaram à Europa durante este período e estabeleceram cabeças-de-ponte políticas. Infelizmente, os Giovanni e os Ventruie exerciam um grande controle sobre a Igreja e os Brujah e os Lasombra detinham a maior parte do poder secular. A despeito disso, os Toreador entrincheiraram-se na Europa.

Durante o final da Idade Média, os Toreador começaram a trabalhar na criação de uma nova arte. Inspirados no trabalho que tinham feito com os seus senhores na Grécia e em Roma e lembrando-se de seus esforços em Bizâncio, começaram a estabelecer as bases para a Renascença Italiana. Os novos interesses no Humanismo, na alfabetização e na educação espalharam-se pelo continente e finalmente conduziram à Renascença.

A Renascença

Um renascimento geral da cultura, da ciência e das artes varreu a Europa no final da Idade Média, mas nada se comparou com o ocorrido na Itália. Numa tentativa ousada de atingir o poder, o clã Toreador tirou vantagem da curiosidade e da disposição crescentes do rebanho, e, através de seus esforços, tanto o clã quanto a Renascença floresceram.

Os que viveram durante aquela época foram capazes de perceber que estavam entrando numa era nova e melhor. Através de seus métodos característicos, os Toreador assumiram o controle de grande parte da Itália. Contudo, o processo não foi simples. Da mesma forma que as intrigas que o Toreador promovia contra os outros clãs, seus empreendimentos foram complicados por suas próprias rivalidades internas.

A Renascença envolveu muito mais que arte, educação e literatura; ela foi uma nova era para Membros e Rebanho. Embora tenha havido uma reconstrução gradual da civilização após a queda de Roma, os Toreador estavam de volta com toda força. Através de seus esforços, a humanidade mudou para sempre, de modo a enquadrar-se na visão dos Toreador.

Alguns diriam que o empreendimento dos Toreador também trouxe suas mazelas, pois ele foi o catalisador para



as maiores mudança entre os Membros europeus, conduzindo à Reforma, à Inquisição Romana, à Idade da Razão e muito mais.

A Era Napoleônica

Embora os humanos tenham sido os responsáveis pela Revolução Francesa, os Brujah, os Sabá e os Setitas souberam tirar proveito dela. Eles caçaram muitos Toreador da França, embora houvesse rumores de que vários Toreador anarquistas teriam contribuído no processo. Os Toreador que não fugiram com a nobreza conseguiram usar sua influência para desestabilizar os Brujah. Um dos resultados foi a sultura de Napoleão Bonaparte. Depois que Napoleão emergiu vitorioso sobre as massas e salvou o governo do Diretório, os Brujah e os Toreador trabalharam em conjunto para promovê-lo a general.

Os Brujah concordaram hesitantemente com essa colaboração. E, de fato, ela acabou por prejudicá-los. Sendo um humano muito independente, Napoleão estragou os planos dos Brujah, embora tenha, sem saber, agradado os Toreador franceses ao adquirir e levar para Paris muitas das maiores obras de arte da História da Europa.

A Era Moderna

Outros clãs queixam-se que, desde o início da Era Industrial, o Toreador é um clã estagnado. Eles possuem muito poder, mas raramente o usam. Os Toreador voltaram-se novamente à sua busca pelo prazer e pelas artes. Alguns dizem que o mundo Punk-Gótico está entrando numa Idade das Trevas. Apenas o tempo dirá se os Toreador serão capazes ou não de liderarem o mundo para uma nova Renascença.

Ao Redor do Mundo

Embora este livro analise o Clã Toreador em geral, vale a pena notar alguns dos principais interesses do clã em diversas partes do mundo.

América do Norte

Dentro da Camarilla, os Toreador da América do Norte são superados em poder apenas pelos Ventrué e alcançaram esse grau de influência sem sofrer a desconfiança que recaiu sobre as ações dos atuais líderes da Camarilla. Os Tremere não se sentem muito satisfeitos com a situação, já tendo transformado muitos Toreador em inimigos por sugarem gradual e silenciosamente a autoridade e o poder. Talvez esta agressão silenciosa venha a forçar os Toreador a realizar algum tipo de ação conjunta. A despeito da solidariedade entre os integrantes do clã Tremere e de seu poderio místico, um esforço conjunto da parte dos Toreador configuraria uma ameaça terrível aos Feiticeiros.

A despeito do fato de que os Toreador e os Nosferatu pareçam oponentes naturais, os Toreador conseguem man-

A Bela e a Fera

Existe um mito muito adequado aos mais belos e aos mais horrendos Membros da Família. Enquanto vagava pelos jardins da cidade, Arikel, a Bela, encontrou com Nosferatu, um Membro um pouco mais velho que ela. Como Nosferatu era o ser mais belo que Arikel já vira, os dois apaixonaram-se perdidamente. Eles começaram a descansar juntos em suas criptas, alimentando-se um do outro do pôr ao nascer do sol. Não demorou muito até que os dois estivessem comprometidos por um Laço de Sangue recíproco.

Seu caso perdurou décadas, mas Arikel percebeu que a famosa vaidade de Nosferatu era mais que uma mania. Era uma obsessão — uma obsessão em esconder sua maior falha. O rosto de Nosferatu trazia uma pequena marca que o próprio Caim lhe pusera. Nem mesmo o sangue podia atenuar a cicatriz. Arikel começou a ficar preocupada com o amante e decidiu que, se não pudessem ajudá-lo a livrar-se da marca, o ajudaria a aceitá-la.

Certa noite, logo depois que ambos tinham levantado de sua tumba, Arikel mencionou a Nosferatu que ele não deveria deixar que um arranhão tão pequeno o perturbasse. Disse-lhe que deveria aceitar sua beleza, mesmo que ela tivesse uma falha. Nosferatu foi tomado por uma fúria que custou o sangue de uma dúzia de mortais jovens. Arikel tentou deter seu frenesi, mas não conseguiu. Nosferatu fugiu sorrateiramente da cidade, envergonhado por suas ações, e caiu numa depressão profunda — não devido aos crimes que tinha cometido, mas porque ele não era mais a criatura mais bela do mundo. Seu segredo era agora conhecido por todos.

Nosferatu mutilou o próprio rosto. Se ele não poderia ser o mais belo, seria então o mais horrendo. Devido ao seu Laço de Sangue com Arikel, Nosferatu não poderia destruí-la, e além disso a amava muito. Arikel não fez nada contra ele e sua piedade apenas levou-o a sentir-se muito mais inseguro, o que ele passou a expressar através de maldades e violência.

Supõe-se que Arikel tenha se encontrado com Nosferatu uma última vez em Roma, durante o século II. Eles chegaram a um acordo e romperam seu reinado mútuo de alguma forma desconhecida e misteriosa. Depois partiram sem adeus ou perdão. Embora não sejam mais ligados por sangue, alguns afirmam que, no íntimo, eles ainda são apaixonados um pelo outro.

Talvez esta história seja uma mentira. Talvez não.

ter seus problemas com eles num grau mínimo. Alguns Brujah e Ventrué afirmam que há alguma coisa sinistra acontecendo entre os dois clãs, possivelmente uma aliança, uma rede secreta ou alguma coisa ainda mais perigosa. Os Toreador que ouvem este rumor sorriem presunçosamente, mas quando alguém comenta a respeito disso com um Nosferatu, o rato de esgoto o olha como a um louco.



No México os Toreador são os vampiros mais poderosos da Camarilla, controlando Vera Cruz e outras áreas. Há muito tempo, a Camarilla do Texas usou Vera Cruz como um portão para o México em sua luta contra o Sabá. Contudo, nos últimos cem anos, os vampiros da Camarilla do Texas envolveram-se em problemas internos e os Membros de Vera Cruz tornaram-se alvos fáceis. Ainda assim, o Sabá parece acreditar na fachada de força demonstrada pela Camarilla em Vera Cruz.

América Central e América do Sul

O Toreador é o clã mais influente na América do Sul. Eles constituem a maior porcentagem de Membros e detêm a maioria dos principados do continente. Contudo, praticamente não existem Toreador na América Central, porque eles não apreciam os conflitos que ocorrem ali. A maioria dos Toreador da América do Sul são podres de ricos, possuindo grandes propriedades e rebanhos, compostos por nativos de grande beleza.

Europa

Os Toreador da Inglaterra desempenham um papel quase neutro no conflito interno que atualmente aflige a Camarilla. Embora os Tremere e os Ventruie procurem des-

truir uns aos outros e clamar o manto da liderança, parece que os Toreador são realmente neutros, interessados apenas na sobrevivência. Contudo, este pode não ser o caso. Alguns afirmam que os Toreador estão mancomunados com certos Gangrel poderosos e antigos, embora isto não passe de um rumor.

Para os Toreador, a França é o centro de seu mundo e Paris repousa no coração dele. Na França, os Toreador representam a maioria dos vampiros e sobrepujam qualquer outro clã numa razão mínima de três para um. Jamais nenhum vampiro amou tanto um país quanto os Toreador amam a França. Em Paris, os anciões Toreador podem ser encontrados compartilhando a noite uns com os outros, livres para perambular pelo maior Elísio do mundo.

Existem pouquíssimos Toreador na Alemanha. Embora muitos dos líderes Ventruie desse país recebam-nos bem, outros deixam claro que não são bem-vindos. Até mesmo em Berlim, expoente da cultura alemã, os Toreador costumam ser alvo de uma oposição violenta.

Os Toreador são numerosos em Barcelona, na Espanha. Eles não tomam nenhum partido na guerra entre os Tremere e os magos, mas fazem de tudo para canalizar a situação para o seu benefício. Os Toreador ainda visitam a Espanha regularmente, a despeito da atmosfera de perigo que enfrentam nesse país.



Na Itália, diversas cidades pertencem aos Toreador, inclusive Nápoles, Milão, Gênova, Pisa, Verona e, mais importante, Florença. Milão também abriga muitos Lasombra, que protegem a cidade. A despeito do fato de que os outros clãs vão a extremos para protegerem as suas próprias áreas, os Toreador viajam livremente por toda a Itália. A Itália costuma ser o primeiro lugar que os Toreador visitam quando iniciam suas viagens pelo mundo.

Europa Oriental

Existem poucos Toreador em qualquer parte da Europa Oriental. A ameaça da Liga Oradea do "Velho Clã" Tzimisce, do Inconnu e dos russos tende a tornar a região desaconselhável a visitantes Toreador. As coisas vão realmente mal na Rússia, um dos poucos lugares aos quais os Toreador costumam se aventurar. Nem mesmo os integrantes mais poderosos do clã estão dispostos a arriscar um conflito com quem quer que esteja controlando o país.

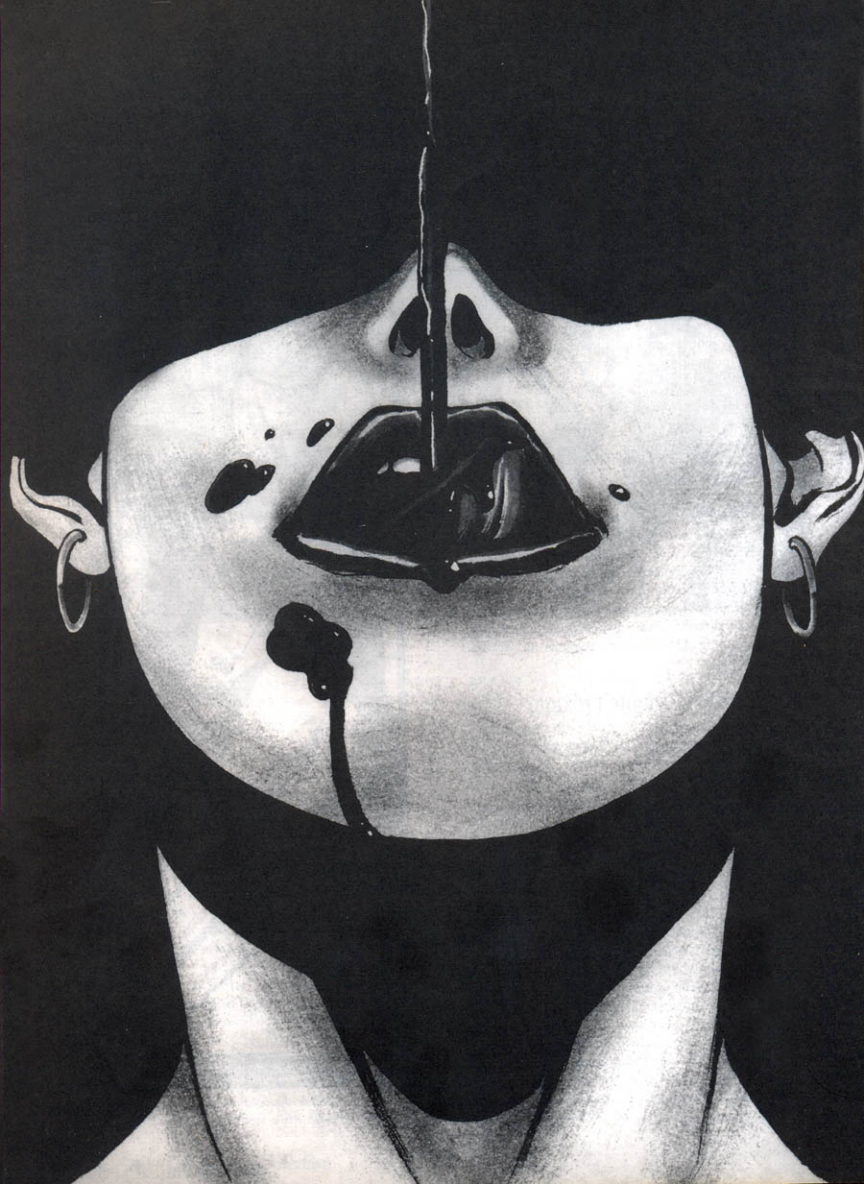
África

Muitos Toreador foram seduzidos pela beleza natural encontrada na maior parte do continente. O clã desempenha um papel importante na região sul do continente. Contudo, poucos ainda mantêm refúgios permanentes ali. Aqueles que o fazem estão entre os aventureiros mais intrépidos do clã. Segundo os rumores, alguns integrantes do clã na região sul do continente possuem poderes estranhos, estando aparentemente unidos aos Lupinos na proteção de reservas naturais.

Oriente Médio e Oriente Próximo

Muitos Toreador são atraídos pela arte, arquitetura, história e cultura dessas regiões. A despeito dos avisos dos Assamitas, dos Seguidores de Set e outros clãs, eles continuam a viajar a essas terras em busca de alguns dos maiores e mais exóticos prazeres do mundo. Alguns Anciões Toreador mantêm refúgios permanentes no Iêmen, Iraque, Jordânia, Síria, Egito e Turquia. Muitos desses Membros mantêm cultos pessoais para lidar com quaisquer ameaças a sua segurança.





Capítulo Dois:

A Pós-Vida Entre os Belos Malditos

“Vivendo” para o Seu Trabalho

O Demônio sussurrou por trás das folhas “É bonito, mas é Arte?”
— Rudyard Kipling, *The Conundrum of the Workshops*

Os Toreador existem num Mundo de Trevas, um mundo no qual a exploração e a violência imprevisível reinam supremas. Afastando seus corações e mentes da feiúra que precisam suportar, eles se entregam completamente à visão da perfeição. A busca pela beleza é sua vocação mais nobre. À medida que se envolvem mais nessa busca, a Máscara lhes exige que façam aflorar aquilo que é mantido nas profundezas de seu coração. Eles precisam imitar os humanos para sobreviver. Contudo, embora eles amem os humanos e vivam como os humanos, ele *jamais* serão humanos novamente.

Não obstante, seu estilo de pós-vida lhes é caro e para mantê-lo abririam mão de tudo pelo que qualquer outro vampiro jamais abdicaria, como força política, riqueza e poder pessoal. Os Toreador vêem essas coisas como meros ornamentos do mundo mortal. Muitos Membros perseguiram-nas enquanto estavam vivos e muitos as perseguem ainda mais fervorosamente agora. Porém, os Toreador olham diretamente para a fonte desses ornamentos, examinando o mundo mortal. Eles buscam alguma coisa que os mortais esperam que esses ornamentos ofereçam — a “Boa Vida”. Perseguindo este objetivo, eles encontraram uma forma de controlar a Besta que poucos vampiros conhecem.

Bancando o Mortal

*Seu coração está acelerado... você não vai agüentar
A noite sangra como um corte
Somos pisoteados
Pelos cavalos do amor e da luxúria*
— U2, “So Cruel”

Os Toreador e a Humanidade mantêm um relacionamento estranho. Os mortais exercem funções de membros de família, guardiões e amantes, embora também sejam presas. A maioria dos Toreador consideram um lugar confortável no mundo dos mortais algo tão importante quanto qualquer outra parte de suas pós-vidas. Na verdade, eles consideram os mortais bem mais merecedores de confiança, belos, imprevisíveis, vibrantes, são e enérgicos que os outros vampiros. Devido a isto, tornaram-se os vampiros que nutrem um maior interesse na interação com os humanos, movendo-se mais livremente em seu mundo que qualquer outro clã.

Não é incomum para os Toreador chegarem a extremos para estabelecerem identidades mortais, completadas com amigos, amantes, animais de estimação, uma bela casa e um “trabalho diurno” que os impeça de estar com os outros até o anoitecer. Alguns Toreador passam todas suas vidas com um grupo particular de pessoas inteiramente devotadas a eles. Outros livram-se de seus consortes mortais assim que se cansam deles.

Eles raramente Abraçam esses mortais, embora muitos os transformem em amantes carnais. Esses amantes imortais raramente servem como guarda-costas. Os Toreador confiam em servos dispensáveis para esse tipo de tarefa — carniçais humanos e animais com os quais não mantêm nenhuma ligação afetiva.

Os laços que alguns Toreador compartilham com seus mortais são tão fortes que eles podem até mesmo se casar. Um Toreador pode transformar um cônjuge humano em carnial e viver com ele para sempre, ou mantê-lo mortal e gozar de sua companhia até que ele envelheça e morra. Uns poucos Abraçam seus cônjuges para que possam compartilhar dos mesmos prazeres (e maldições) para o resto de suas pós-vidas.

Os Toreador raramente, ou nunca, se alimentam de seus amigos mortais. Evitam fazê-lo porque isso os desvalorizaria. Além disso, eles normalmente não se alimentam na frente de seus amigos mortais, mesmo daqueles que saibam que eles são vampiros. Eles temem que o choque possa fazer com que os mortais os abandonem.



Os Membros mais jovens vêem-se dedicados à vida noturna, compartilhando todas as novas experiências que possam descobrir com seus amigos mortais. Muitos Toreador estão envolvidos com a subcultura da Boneca de Sangue, que cresce rapidamente, mas poucos as usam como rebanho, por temerem que elas possam portar doenças ou ameaçar a Máscara.

Os Toreador amam tanto os humanos que passam muitos anos aperfeiçoando a arte de "viver", o que lhes permite interagir com os mortais em quase todos os níveis. Comer e beber é um grande problema, mas muitos desenvolvem uma perícia em Boemia e Máscara (consulte **Vampiro: Guia dos Jogadores**), que lhes permite simular isso. Alguns Toreador até mesmo aprenderam como ficar corados e quentes ao toque, mediante o dispêndio de pontos de sangue (usando um Talento secundário chamado Controle Corporal).

Os Arteiros

Não existem professores, santos, profetas e boas pessoas: existem apenas artistas.

— Virginia Woolf

O que significa ser um Arteiro? A palavra é uma faca de dois gumes. Inventada pelos Blefadores em retaliação ao seu próprio nome, Arteiro é um termo pejorativo. Implica que o Toreador é ingênuo, alienado, afetado, egocêntrico, obcecado, fútil, fraco e, possivelmente, louco. Também implica que o Toreador tem, entre suas qualidades, dedicação, um talento extraordinário e uma sensibilidade para o belo.

Embora os Arteiros Toreador refiram-se a si mesmos como Artistas, eles acabaram marcados pela alcunha imposta pelos Blefadores. Agora, todos os Toreador que detenham uma visão pessoal e original, e o talento para expressá-la, são considerados Arteiros. Alguns Arteiros aceitaram magnanimamente o nome como um símbolo de sua distinção e da inveja sentida pelos Blefadores, enquanto muitos outros ainda o vêem como um estigma.

Cada Arteiro detém sua própria visão pessoal; essa é a chave. Os Blefadores do Clã Toreador são alguns dos mais capacitados nas áreas de expressão artística que escolheram, mas são apenas imitadores de artistas reais. Eles não criam nada original, nada novo. São os Arteiros que olham o mundo e vêem alguma coisa nova depois de séculos de existência.

Muitos Arteiros buscam a perfeição — não necessariamente na forma, mas nos sentimentos transmitidos pela sua obra. Sua visão lhes permite buscar as verdades da existência e sua filosofia guia-os na apreciação da beleza em todas as coisas. O processo interno é refletido externamente em sua arte. Na verdade, muitos Arteiros colocam tanto de suas almas em seus trabalhos que estes assumem qualidades sobrenaturais. Uma obra de arte pode realmente conter uma parte do Arteiro.

Um escritor Toreador pode gerar idéias que nunca tenham sido postuladas antes; um músico Toreador pode tocar uma melodia que desperte uma grande emoção no ouvinte; um escultor Toreador pode instilar em seu trabalho uma aparência de vida. Desta visão, e da dedicação a esta visão, flui a magia.

Os Arteiros Toreador podem alcançar prestígio dando festas e obtendo patrocínio, mas a vantagem que têm sobre os Blefadores é o prestígio ganho por seu próprio trabalho.





Seu clã não possui uma hierarquia estável. A grandeza obtida hoje pode sumir amanhã. Nenhum artista pode descansar nos louros das conquistas passadas. Por causa disso, os esforços dos Arteiros Toreador nunca cessam. Como é necessário na arte real, existem idéias novas, novas formas de expressão e oportunidades para mudanças radicais.

A "Arte" dos Toreador

Não quero que a vida imite a arte. Quero que a vida seja arte.

— Carrie Fisher

Embora os Toreador estejam, em sua maioria, interes-



sados nas formas tradicionais da arte, muitos possuem definições bem mais amplas. Existem Arteiros Toreador envolvidos na maioria dos campos do comportamento humano que requeiram criatividade e talento. Embora isto inclua teatro, balé, música clássica, ópera, escultura e pintura, não se limita a essas áreas. Os Arteiros são atraídos por obras de arte tão diversas como fotografia, arquitetura, dança moderna, música moderna, arte performática, artes marciais, fisiculturismo, filosofia, cinema, televisão, ilustração, poesia e literatura.

Em quase todas as áreas, dois ou três Toreador se sobressaem, mas muitos que sejam igualmente habilitados permanecem por trás dos panos, treinando mortais e sua prole. Esses Toreador são considerados os "professores" e seus alunos formam suas "escolas". Porém, não existem escolas propriamente ditas. Na maioria dos casos, o professor simplesmente atua como um mentor e patrono para aqueles que detêm talento e visão. Apenas os Membros mais paranóicos do clã submetem seus protegidos a um Laço de Sangue, pois temem que isso lhes iniba a criatividade.

Os estudantes de uma escola normalmente compartilham de um estilo ou área de interesse comum, mas há uma rivalidade entre os alunos que tentam ser os melhores. Depois que um estudante aprendeu tudo o que podia, o professor o libera para que faça sozinho sua arte.

Os Toreador também tentam desenvolver artistas mortais. Embora a maioria dos Arteiros deixe os humanos trabalharem sem sua influência, todos os integrantes do clã procuram por novos talentos. Alguns dos músicos, cantores, astros de cinema, diretores, comediantes, artistas modernos, novelistas e dançarinos mais talentosos são protegidos dos Toreador. Sua capacidade em moldar o mundo mortal torna o clã o mais influente como um todo.

Embora o uso de mortais seja comum, uns raros Arteiros Toreador nunca deixam os mortais verem suas obras e jamais usam mortais como peões. Esses elitistas são considerados Arteiros em todos os outros aspectos, mas seu desejo em alcançar apenas uma audiência extremamente limitada costuma ser considerado nobre. Contudo, eles raramente alcançam a popularidade ou a grandeza de seus colegas mais influentes.

Os Blefadores

Nós somos lindos, tão lindamente vazios.

— Sex Pistols, "Pretty Vacant"

É incrível como há tantas "pessoas bonitas" num clã que se orgulha de sua natureza artística. Segundo os Arteiros mais antigos, muitos mortais foram escolhidos para o Abraço apenas por sua aparência. Alguns Toreador não aposentaram seus velhos impulsos sexuais e talvez alguns tenham sido Abraçados como atos de rebeldia. Seja qual for o caso, os Blefadores existem hoje em grande número e detêm grande poder.

Os Blefadores estabelecem os padrões de etiqueta na sociedade da Camarilla. Eles organizam festas, freqüentemente



convidando mortais famosos, sobretudo aqueles que sejam seus protegidos. Também atuam como patronos de todos os tipos de artistas e performáticos. Os Blefadores obtêm prestígio através desses métodos e estabelecem tendências nas comunidades mortais e imortal. Embora os Arteiros também influenciem a sociedade com seu trabalho, o impacto verdadeiro jamais é sentido até que muitos anos ou décadas (ou possivelmente mesmo séculos) tenham passado.

Os Blefadores não são necessariamente bufões arrogantes. Eles exercem um papel vital para o clã provendo coerência e servindo como elos de ligação com Arteiros altamente independentes. Eles também atuam como críticos, assegurando que os grandes mestres sejam recompensados. Os artistas insatisfatórios são criticados duramente e mandados de volta para seus refúgios, para tentarem mais uma vez.

Embora a maioria dos Blefadores aceite seus papéis com bom humor, muitos desejam ser Arteiros. Mesmo aqueles que aceitam seus papéis como Blefadores não se referem a si mesmos dessa forma. "Blefador" foi um termo pejorativo inventado pelos Arteiros para ofender aqueles que não mereçam ser considerados verdadeiros Toreador. A despeito do fato de muitos Arteiros serem especialistas em sua arte, eles carecem da visão requerida para a grandeza. Devido a isto, nunca se tornarão verdadeiros mestres.

Alguns Blefadores mais jovens ficam muito amargurados com a forma como as coisas ocorrem dentro do clã e buscam aceitação entre os anarquistas. Depois que esses Toreador abandonam o sistema de castas do clã, passam a ter pouquíssimas chances de serem aceitos de volta no ninho. Quando um Toreador decide tornar-se um pária social, ele precisa aceitar seu destino para o resto de sua pós-vida.

O Melhor da Degeneração

Tudo bem em se libertar de si mesmo, desde que você consiga voltar.

— Mick Jagger

Além dos Arteiros e Blefadores típicos, existem os desiludidos. Esses Toreador um dia tiveram visão, e muitos ainda a possuem, embora ela esteja encoberta por falta de confiança, insanidade, a Besta, depressão ou coisas piores. Para os desiludidos, o mundo jamais terá novamente a glória que teve um dia, a lua jamais brilhará tanto quanto antes e o sorriso de um rosto bonito nunca esconderá novamente as realidades da dor e da morte.

A maioria dos desiludidos são Membros mais velhos. Muitos acontecimentos horríveis embaciaram seu escudo de idealismo. Esses Toreador tendem a estar entre os membros mais ricos do clã e eles normalmente possuem alguns dos carnicais mais bonitos. Eles não fingem mais serem humanos; ao invés, concentram seu tempo no mundo dos mortos-vivos, o que lhes permite aumentar seu poder e influência.

Eles exercem alguma influência na política vampírica como um despiamento de outros interesses e, infelizmente, tendem a liderar a maioria das Guildas. Devido a isto, incitam os Membros mais jovens a grandes feitos de traição

e deslealdade em nome da arte (além dos atos de deslealdade praticamente obrigatórios para obter ganhos pessoais e glorificação). Se os jovens não fizessem isso, a verdadeira arte dos Toreador desapareceria.

Guildas do Clã Toreador

A morte e a tristeza serão companheiras de nossa jornada; a privação é nossa vestimenta, a constância e a coragem, nosso único escudo. Precisamos ser unidos, precisamos ser impávidos e inflexíveis.

— Winston Churchill, Discurso para a Câmara dos Comuns

Com raras exceções, todos os Toreador pertencem a um corpo político e profissional conhecido como a Guilda. A Guilda serve como a força política básica do clã. Ela também oferece um quadro nebuloso da hierarquia entre os Membros Toreador de uma cidade.

As Guildas raramente se encontram, mas quando o fazem, todos os Toreador colocam de lado suas diferenças para servir ao bem do clã. Perturbar essas ocasiões solenes com discussões pessoais é uma garantia de que ninguém mais convidará o infrator a encontros sociais do clã, e a reincidência nesses casos pode levar à expulsão da Guilda.

A maioria das Guildas são entre moderadas e conservadoras em suas posições políticas, a despeito do estilo de pós-vida liberal de seus integrantes. Os Toreador gostam de seu status de protegidos da Camarilla e não querem colocá-lo em risco. Eles precisam pesar este conforto contra a influência crescente dos Ventrue e dos Tremere. Para manter a o equilíbrio do poder, as Guildas dos Toreador tomam medidas drásticas.

A despeito de tudo que se fala sobre a solidariedade dos Toreador através de suas Guildas, deve-se comentar que as Guildas raramente se encontram. Conseqüentemente, existem muitas Guildas que jamais se encontraram. Outras se encontram apenas para tratar de questões sobre arte e expressão, e nunca trocam de política.

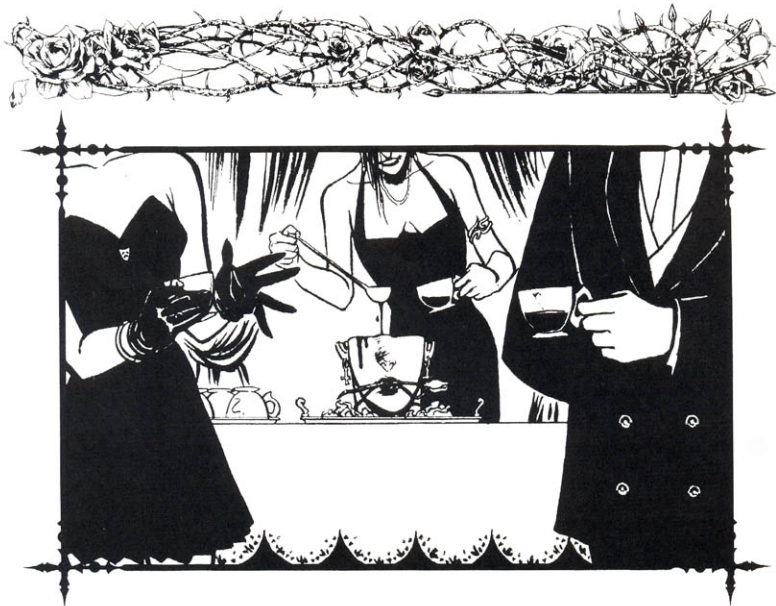
As reuniões das Guildas são sempre realizadas em locais secretos e bem guardados, e apenas seus integrantes podem comparecer a esses eventos. O Toreador coloca em debate várias questões por noite, e as discussões sempre se dão com muita educação. Contudo, em assuntos particularmente polêmicos, as reuniões que duram cerca de uma semana ou mais não são incomuns.

A Festa dos Mortos

Não quer vir dançar com belos cadáveres?

— Killing Joke, "The Beautiful Dead"

Para os Toreador, existe um campo de guerra no qual as batalhas são ganhas ou perdidas. Alguns pensam nisso como uma corte de honra onde são concedidos os maiores elogios e proferidas as maiores condenações. Alguns o vêem como um simpósio no qual idéias brilhantes são expostas pelos maiores intelectos. Outros o usam como um santuário



rio onde se pode agir com liberdade. A despeito das interpretações pessoais, é, para todos os envolvidos, um laboratório no qual cada indivíduo é desafiado, sondado e testado. Mas a maioria dos Membros refere-se ao evento como uma reunião social dos Toreador.

Na verdade, se você perguntar a algum vampiro o que é mais característico nos Toreador, ele falará sobre suas festas maravilhosas. O convite a uma festa que tenha como anfitrião um ancião Toreador é realmente uma grande honra para um indivíduo de fora do clã.

A arte do convite é uma das formas mais claras de compreender a hierarquia do clã. Os indivíduos com prestígio mais alto recebem seus convites primeiro, enquanto aqueles que detenham pouco ou nenhum prestígio são raramente, ou nunca, incluídos nas listas de convidados. Os anfitriões raramente obtêm prestígio selecionando os convidados apropriados, mas eles o perdem quando erram. Aqueles que convidam inimigos terríveis também se arriscam a perder prestígio.

Furar uma festa dos Toreador é uma grande ofensa, e os furões cavam suas próprias sepulturas sociais. Além do clã colocá-los numa lista negra para referência em futuros eventos, qualquer um que deseje o apoio do clã fará o mesmo. Todo Toreador que fure um evento perderá prestígio tendo como base a forma como furaram a festa, seu comportamento, sua companhia, o tipo de festa e quem era o seu anfitrião.

Sob muitos aspectos, os eventos sociais dos Toreador são verdadeiras obras de arte. Quanto mais ousado e estilístico o evento social (dependendo da localização, do tema,

dos trajes, dos servos e do ambiente) mais prestígio será recebido pelo anfitrião. Contudo, para que anfitrião e convidados obtenham o máximo da experiência, o bom gosto jamais poderá ser esquecido.

A maioria das festas são freqüentadas apenas por integrantes do clã. Em raras ocasiões, comparecem humanos escolhidos a dedo, normalmente apenas protegidos de algum Toreador ou novos ricos sem talento. Os últimos funcionam como uma piada íntima entre os Membros, enquanto os primeiros proporcionam conversas novas e interessantes, ajudando a compensar os assuntos excessivamente sérios dos Malditos.

Poucos destes eventos são estritamente sociais. A maioria dos anfitriões possui um motivo oculto. A razão pode ser óbvia ou não. E, pode ser algo tão inofensivo quanto uma oportunidade para apresentar um novo amante carníval ou um motivo tão diabólico quanto a chance de fazer insinuações que frustrem os novos planos do Príncipe. Qualquer que seja o caso, um evento social, na superfície, pode conferir prestígio ao Toreador, mas é o propósito subjacente e seu sucesso que normalmente conferem as maiores recompensas ao anfitrião.

Muitos Membros usam as reuniões dos Toreador para formar alianças, conhecer indivíduos influentes e ficar em dia com os eventos do mundo mortal. Além disso, as festas são consideradas eventos "seguros", onde quase nunca há rompantes de violência. Além disso, as festas são abertas apenas a Membros que tenham permissão de beber sangue abertamente, sem risco de romperem a Máscara.



Ferir sem Violência (ou "A Língua é Mais Afiada que a Estaca — e Duas Vezes Mais Fatal")

*A sátira, como uma lâmina bem afiada,
Pode ferir com um mero toque, que mal é sentido ou visto.*
— Lady Mary Wortley Montagu

Todos os Toreador devem aprender a dominar qualidades como sagacidade, intriga e linguagem. Essas são as armas mais poderosas que um Toreador possui, e elas são particularmente importantes para os Blefadores que não possuam nenhum talento especial com o qual contar. Com essas armas, um Toreador pode (figurativamente) empalar um adversário ou proteger-se mediante sarcasmo e insinuação.

Os Toreador que não tenham sempre uma resposta na ponta da língua, raramente vão muito longe, simplesmente porque o clã rejeita indivíduos que não sejam socialmente agressivos. O segredo do sucesso é expressar uma opinião sem ser grosseiro. Quanto mais sutil for um indivíduo, mais respeito ele adquire. Assim é a linguagem da provocação refinada.

Na verdade, muitos Toreador adquirem e perdem respeito simplesmente através de conversas. Quando um Toreador sente uma fraqueza num indivíduo, pula sobre ela com sua língua afiada. Uma boa forma de autodefesa é voltar uma frase mal escolhida contra quem a proferiu. O objetivo é fazer o oponente perder o controle. Entre os Toreador, este é um jogo poderoso. Ele permite que os vampiros com Autocontrole, Manipulação, Raciocínio e ousadia avancem mais rápido.

Devido a este "jogo", muitos eventos sociais tornam-se ocasiões extremamente tensas. Todos os presentes escondem algum plano secreto e procuram por fraquezas nos rivais, enquanto procuram se proteger de todos os outros. Como em qualquer tipo de conflito, a chave para o sucesso é saber quando atacar e quando recuar.

São os Arteiros quem precisam suportar o fardo mais pesado numa festa: o seu trabalho normalmente é o tópico de todas as conversas. Se o Arteiro estiver despreparado para receber uma crítica terrível, sua autoconfiança e determinação podem ser abaladas. O segredo é saber como lidar com as críticas. Mesmo quando encham um Arteiro de elogios, a melhor coisa que ele pode fazer é dar pouca ou nenhuma atenção aos críticos. Isto tornará as reações a críticas posteriores muito mais convincentes. Muitos Arteiros não são corajosos o bastante para serem críticos, pois fazer isso exporia seus trabalhos ao ataque daqueles a quem criticaram.

Os Blefadores também costumam estar sujeitos ao gosto de seus colegas de clã. Contudo, os críticos raramente consideram os esforços dos Blefadores com a mesma seriedade com que o fazem com os trabalhos dos Arteiros. Normalmente, os esforços de um Blefador como anfitrião e patrono estão sujeitos a críticas, embora seja considerado de mau gosto criticar uma festa enquanto ela ocorre. Os Toreador sutis são capazes de expressar suas opiniões para

Os Inimigos da Arte

Os Toreador jamais entenderam os ataques à arte, cometidos através da História. Mesmo nos tempos mais esclarecidos, grupos de mortais procuraram deter os indivíduos detentores de visão artística e talento. Esses ataques raramente envolviam agressões físicas, mas normalmente concentravam-se na credibilidade do artista e em seus fundos monetários.

Os Arteiros há muito tentam descobrir a raiz desse problema, e a maioria já atribuiu a culpa a Blefadores tentando destruir a base de apoio dos Arteiros. Recentemente ligou-se um nome a essa ameaça — a Sétima Geração. Ninguém sabe se este é um grupo de poderosos Ancillae Blefadores ou algo pior, embora os rumores tenham começado a enfatizar a segunda possibilidade.

todos os presentes sem dizerem uma só palavra.

Além da crítica, a maioria dos Toreador considera o intercâmbio de boatos uma atividade de suma importância. Todos os encontros sociais dos Toreador são marcados pela troca de fofocas e pequenas mentiras por informações valiosas. Muitos Membros já foram arruinados por boatos, especialmente quando o Toreador que espalhou os rumores não é um inimigo conhecido. Os Toreador que praticam esta arte fazem parecer que esses rumores são originados de alguma fonte que não eles mesmos. Enquanto um vampiro pode combater inimigos com suas garras e presas, os rumores são bem mais insidiosos e virtualmente impossíveis de serem combatidos.

Por outro lado, os Membros provocados a uma explosão de violência tornam-se uma fonte incrível de diversão para os outros vampiros. Ninguém deixará que um vampiro perca o controle, mas mesmo assim, muitos usarão a perda de calma como uma oportunidade para constranger o vampiro. Caso seja necessário, os outros convidados dominarão seu colega "esquentado" de uma forma desleal, normalmente com uma estaca no coração (aumentando ferimento ao insulto). Por causa disso, a maioria dos Toreador não leva o sarcasmo e os comentários perniciosos muito a sério.

Impressionando os Outros

Dê-me um minuto para falar e poderei seduzir a Rainha da França.

— Voltaire

Os Toreador possuem um certo protocolo que deve ser seguido por qualquer vampiro que queira obter pelo menos um pouco de aceitação. Esta seção detalha algumas das melhores formas de adquirir e perder prestígio. Num grau menor, isto também se aplica ao Status, visto que os Toreador estabelecem os padrões sociais para a Camarilla. O protocolo dos Toreador ocasionalmente choca-se com Status, de modo que as regras a seguir não são imutáveis.

O comportamento nas funções sociais é de uma importância extraordinária. O mais simples movimento errado



pode levar o personagem a regredir anos em Prestígio. Os vampiros que comparecem às festas dos Toreador precisam aprender a nadar com os tubarões sem serem devorados. Claro, isto significa que eles precisam juntar-se ao resto do grupo e devorar os assustados e feridos.

Em geral, a coisa mais embaraçosa e estúpida que se pode fazer numa festa dos Toreador é agredir alguém fisicamente. Isto é muito deselegante. O agressor será expulso do recinto, e jamais voltará a ser convidado para outro evento social. Mesmo aqueles que voltarem a ser convidados serão alvo certo de piadas durante muitos anos.

A segunda pior coisa que um Membro pode fazer é levar consigo alguém que não foi convidado. Esta é uma atitude grosseira para com o anfitrião e especialmente insultante se o furão for *persona non grata* ou se não for um Cainita. O personagem certamente será olhado com desdém por todos e terá de ouvir alguns comentários rudes. Os servos do anfitrião poderão acompanhar o vampiro e seu convidado até a rua, onde possivelmente farão uma festinha particular.

É considerado falta de educação ser grosseiro com o anfitrião, e, num grau menor, com os convidados. Contudo, todos os Toreador, com exceção da vítima, claro, apreciam comentários maldosos e sarcasmo. Os convidados jamais deverão abusar de sangue maculado por álcool ou drogas antes ou durante a festa — esse tipo de vitae reduz as inibições e faz com que os indivíduos se expressem num humor vulgar.

Os personagens também podem fazer as suas próprias festas — se tiverem coragem. Lembre-se: no mundo dos Toreador, nada é tão simples quanto parece. Uma festa é mais que uma reunião de vampiros em busca de diversão. É uma demonstração, da parte do anfitrião, de sua compreensão de tudo que significa fazer parte de uma comunidade de vampiros.

Dar uma festa requer bom gosto, conhecimento das últimas tendências, uma quantidade de dinheiro razoável, locação adequada, capacidade de organização e uma boa reputação no meio vampírico, principalmente entre os outros Toreador dentro da Guilda. Quando os vampiros declinam polidamente ou (pior ainda) ignoram os convites de um Toreador jovem, trata-se de um sinal de que ele não é considerado um integrante respeitável do clã.

Obviamente, os Toreador podem conquistar a admiração através de outros métodos. A arte certamente é a melhor forma de fazer isso. Arte, por definição, inclui todas as áreas de interesse humano que dependam de visão, originalidade, talento e dedicação. Ao apresentar um trabalho, seja ele algum tipo de performance ou uma mostra de arte, um Toreador que seja competente em sua área obtém respeito. O melhor trabalho é original, seja qual for sua mídia, forma, efeito ou intenção. Para os Blefadores, o conhecimento das artes e a capacidade de criticar num estilo eloquente, mas cáustico, é essencial.

Além disso, patrocinar mortais é uma boa fonte de prestígio, especialmente se o Toreador tiver o mortal como um seu protegido, ou possuir a sua própria escola. Como os Membros patronos possuem um controle limitado sobre esses huma-





nos, eles podem lucrar com os sucessos dos mortais sem assumir responsabilidade integral pelos fracassos do mortal.

Ao lidar com mortais, os Toreador consideram errado usar regularmente poderes vampíricos em amigos e alunos. A melhor forma de controle é obtida através da manipulação, desta forma evitando a perda de criatividade que pode ser constatada nos Mortais submetidos à Dominação e à Presença. Aqueles que subjuguem seus mortais através de Disciplinas encontram dificuldade em obter respeito.

Por fim, as dívidas podem ser uma grande ajuda para elevar a posição social de um indivíduo. Os Toreador têm uma vantagem nessa área, devido aos seus elos mortais. Como os Toreador freqüentemente possuem Influência, Fama, Contatos, Recursos e outros Antecedentes, podem

levar a cabo coisas que estariam fora do alcance de qualquer outro vampiro. Além disso, como ocorrem eventos de grande importância para os mortos-vivos nas festas dos Toreador, pode ser muito útil comparecer a elas.

A Importância da Arte

É para a glória e o bem da Arte.

Que a arte ainda seja a única forma possível

De se falar a verdade, pelo menos para bocas como a minha.

— Robert Browning, *The Ring and the Book*

Como a importância da imagem e as armadilhas dos críticos já foram discutidas, é hora de falarmos sobre a importância da arte. A maioria dos Toreador foram selecionados por uma entre três razões: beleza, talento para criar coisas belas ou maior capacidade de apreciar o belo do que as pessoas comuns. Devido a isto, existem pouquíssimos Toreador que não apreciassem a arte enquanto mortais, ou que não tenham aprendido a apreciá-la depois do Abraço. Embora a arte não precise ser bela, é absolutamente necessário que ela induza emoções.

A maioria dos Toreador possui obras de arte ou suas próprias galerias. O tamanho, a qualidade e os critérios de escolha de cada coleção determinam a riqueza, personalidade e prestígio de um vampiro. Até mesmo os Bledadores ou os vampiros que se dediquem a algum tipo de expressão artística que não se enquadre nos padrões clássicos possuem suas próprias galerias, porque isso os ajuda a definir a sua individualidade e a apresentar essa imagem (mesmo que seja falsa) àqueles que os visitarem.

Os Toreador costumam compartilhar suas galerias particulares uns com os outros, porque elas raramente ficam próximas aos seus refúgios. Os Toreador costumam usar essas galerias para promover festas íntimas, e normalmente as mantêm em locais tão seguros quanto seus próprios refúgios. Ainda assim, a maioria dos Toreador guarda uma ou duas de suas peças favoritas nos seus refúgios.

Comprar e vender arte é uma das principais atividades de um Toreador. Possuir obras assinadas por mestres só aumenta a reputação de um vampiro. Muitos Toreador pagam quantias exorbitantes ou concedem favores valiosos por obras difíceis de serem encontradas. Fala-se que apenas um terço das maiores obras dos grandes mestres encontram-se em galerias conhecidas. A grande maioria pertence aos Toreador. Por exemplo, o Príncipe Toreador de Santiago, no Chile, possui em sua coleção uma estátua de Michelangelo representando Ulisses (a despeito do fato de que o artista preferia esculpir figuras cristãs).

Embora seja importante possuir sua própria arte, também deve-se saber que roubar do Elísio marca um Toreador, ou qualquer outro Membro, para a destruição. Todos os Toreador querem a morte daqueles que roubam desses lugares sagrados. Porém, mesmo com o conhecimento do perigo de roubar do Elísio, isso é praticado. Dizem que um dos maiores ladrões de arte é um anciano Toreador que pinta falsificações perfeitas de grandes obras e as troca pelos originais.





Para um Arteiro, e para alguns Blefadores, criar arte é uma atividade importantíssima. Através de seu trabalho, muitos Membros passam a compreender seus sentimentos mais íntimos e a visualizar sua luta constante entre Homem e Besta. Em alguns casos, criar arte pode até mesmo devolver Humanidade a um Toreador. É como se, mediante a criação de obras de arte, a Besta de alguma forma afundasse, permitindo que o Homem mais uma vez venha à tona.

A Importância de Viajar

Se quiser conhecer um homem, viaje com ele.

— Provérbio inglês.

A maioria dos Membros prefere estabelecer-se numa determinada localização e procurar aumentar seu respeito, segurança e influência. Embora esses sejam objetivos importantes para os Toreador, poucos permanecem na mesma cidade anos a fio. Ao contrário dos outros vampiros, os Toreador viajam muito.

Os Toreador sabem que podem ver muito pouco através das janelas de seus refúgios. Para aproveitarem a pós-vida ao máximo, eles visitam todos os lugares belos e exóticos do mundo. Isso lhes ensina sobre seu mundo, sua humanidade e eles mesmos. Viajando pelo mundo, apreciam melhor e utilizam o próprio poder e posição nas sociedades vampírica e mortal. O amor dos Toreador pela arte é outra grande razão para suas viagens constantes. Ao visitar os Elísios de todas as grandes cidades, eles apreciam a arte, a arquitetura e outras obras da civilização.

Alguns afirmam que, viajando, eles permanecem “vivos” sob alguns aspectos. Esse hábito os impede de ficar cada vez mais estagnados e caírem em rotinas entediadas por toda a eternidade, como acontece com muitos Membros. Através das viagens, os Toreador adquirem uma maior conexão e melhores relacionamentos com os vampiros de fora do microcosmo de sua cidade natal, o que é uma vantagem para o clã. Isso também lhes permite permanecer em comunicação constante entre si.

Como a maior parte do tempo que passam em outras cidades é dedicado ao seu Elísio, eles normalmente estão protegidos. Um viajante Toreador raramente faz excursões longas, e sempre deixa sua propriedade aos cuidados de sua progênie ou de muitos carniçais de confiança.

Como Nova York e outras cidades importantes são controladas por seitas ou clãs que não pertencem à Camarilla, ou mesmo por Lupinos e outros seres, os anciões Toreador fizeram pactos solenes com estes inimigos para garantir a segurança de integrantes do clã em visita aos centros culturais. Desse modo, vampiros Toreador pertencentes à Camarilla viajam livremente para lugares aos quais outros membros da Camarilla jamais iriam. Os integrantes do clã viajam em segurança para Nova York, Toronto, Montreal, Detroit, Filadélfia, partes do Japão, México, Ásia, África e Oriente Médio. Muitos outros Membros da Camarilla aponham esses pactos como mais um sinal de que os Toreador não são dignos de confiança.

A Fonte do Poder

Faz-se de suma importância disfarçar suas inclinações e empregar a hipocrisia quando necessário.

— Maquiavel, *O Príncipe*

É preciso dizer que nem todos os Toreador são hedonistas consumados. A maioria sabe o que é preciso para sobreviver. Beleza, sagacidade, talento e amigos mortais não fazem um Toreador, e mesmo os maiores Blefadores sabem que é preciso mais que uma língua afiada e uma aparência deslumbrante para vencer na pós-vida. Na verdade, muitos desenvolvem um interesse no poder temporal. Tanto os Ancillae quanto os Anciões aumentam sua influência através de seu conhecimento e de suas relações com os mortais. Embora os Toreador não gostem de flexionar os músculos, são perfeitamente capazes disso. Quando surge a necessidade, eles podem surpreender os Ventru e os anarquistas.

Ao contrário dos Ventru, que se agarram a qualquer mortal que esteja no poder, os Toreador preferem preparar os seus próprios e os ajudam em sua escalada ao poder. Por causa disso, os Toreador dependem quase completamente de políticos eleitos, enquanto os Ventru manipulam a indicação ou eleição de indivíduos sobre os quais detêm poder. Isto concede aos Ventru um poder mais duradouro e a oportunidade de criar um base de influência mais estável, embora os Toreador costumem controlar as burocracias de conselhos de arte locais e nacionais.

Poucos Ventru tentam inibir a influência dos Toreador, que estão entre seus maiores aliados. Ao invés de desafiá-los, os Ventru tentam defender-se das ameaças mais imediatas à sua posição. Além dos políticos, os Toreador controlam muitos grupos de interesse, especialmente aqueles voltados para as artes.

Geralmente, os Toreador têm pouco controle sobre os meios de comunicação, os quais encontram-se nas mãos dos Ventru, Magos ou outras forças. Entretanto, o clã adoraria ter o controle das redes de televisão — eles revolucionariam o meio com uma utilização mais artística e racional.

Alguns Toreador possuem seus próprios negócios, que lhes confere a segurança financeira para manter seu alto nível de pós-vida. A maioria deles possui lojas de roupas ou joalherias. Uma das formas de sustento mais populares entre os Toreador é ser dono de um clube noturno. Além da renda adicional, um clube noturno também oferece acesso aos mortais e funciona como uma excelente locação para festas.

Muitos Toreador mantêm vários carniçais atraentes para servi-los e protegê-los. Poucos integrantes do clã gostam de se meter em brigas, preferindo mandar os carniçais fazerem todo o trabalho sujo. Entretanto, os amigos e amantes carniçais quase nunca são usados como guarda-costas.

Os Toreador são mestres na intriga e na obtenção de informações. A maioria dos anciões sabe disto e considera o Toreador um clã de traidores. Por que outro motivo eles dariam todas essas festas e convidariam Membros dos quais não gostam a não ser que fosse para tramar alguma coisa? Embora, na obtenção de informações, não se igualem aos Nosferatu, eles se equiparam aos Tremere.



Os Toreador, ao contrário dos Nosferatu, quase nunca deixam transparecer que estão completamente informados de tudo que acontece, e raramente trocam informações com indivíduos de fora do clã. Além disso, os Toreador parecem menos organizados e ameaçadores que os Tremere. Seja qual for o caso, os Toreador gostam de ser considerados "degenerados". Eles preferem ser subestimados, porque isso lhes garante uma vantagem sobre seus inimigos.

A Fonte da Beleza

Queria que você pudesse ver a beleza

Porque jamais poderei descrever essas coisas.

— Joy Division, "Isolation"

O que leva um Toreador a deixar-se seduzir pelas coisas mais estranhas? O que faz com que suas mentes e corpos fiquem paralisados de modo que eles não consigam ver, sentir ou fazer nada além de experimentar uma só coisa? Nem mesmo um Toreador é capaz de responder a essas perguntas, mas existem algumas lendas.

Muitos Toreador acreditam que o Abraço desperte neles mais o Homem que a Besta, permitindo-lhes vivenciar uma variedade bem maior de emoções positivas. Outros acreditam que é semelhante em efeito às percepções alteradas experimentadas pelos Malkavian. Se isso é verdade ou não, é uma pergunta ainda sem resposta, se é que um dia haverá uma. Porém, muitos Toreador afirmam que suas libidos são muito mais fortes do que quando estavam vivos, e a maioria atesta que a pós-vida aumenta sua criatividade.

Seja qual for o motivo, pequenos detalhes, leves nuances e coisas ordinárias hipnotizam os Toreador, o que possivelmente os aproxima mais dos Malkavian do que ambos os grupos gostariam de admitir. Quando um Toreador repara em alguma coisa que seja surpreendente ou bela, aciona uma rotina em seu cérebro.

É como se um programa inteiro tivesse sido implantado em seu cérebro, concedendo-lhes um novo sentido de percepção, dedicado a reconhecer e analisar qualquer coisa extraordinária. Esse sentido se concentra principalmente em Humanidade, à medida que a Humanidade de um Toreador cai, o processo lentamente aumenta em foco para incluir mais coisas negativas. Portanto, quanto maior a Humanidade, menores serão as chances do vampiro sofrer essa fraqueza.

O programa mental está fora do controle do Toreador. Ele pode provocar apenas alguns segundos de transe, ou o processo pode levar horas. Existem lendas que rezam que alguns Toreador ficaram hipnotizados durante semanas devido a uma sensação particularmente interessante, e alguns vampiros brincam dizendo que Arikel não está em torpor, na verdade encontrando-se fascinada em frente a um espelho há 2.000 anos. A maior parte dos integrantes do clã não considera este fascínio como uma fraqueza, porque acreditam que ele pode prover-lhes a inspiração ne-

cessária para criar novas obras de arte. Muitos até mesmo tentam alcançar esses estados de fascínio por puro prazer.

Durante o transe, é como se o Toreador estivesse sonhando acordado. Eles normalmente são incapazes de serem acordados sem um pouco de esforço externo. Se o processo for interrompido no meio, o Toreador acordará irritado.

O fascínio pode ser acionado por obras de arte, atuações extraordinárias ou belas músicas. Os Toreador ficam fascinados por coisas cotidianas com a mesma facilidade com que são atraídos por obras de arte. Portanto é possível para um Toreador andar por um museu inteiro sem acionar o processo, apenas para sair para a rua e ficar fascinado por um cigarro caído na calçada.

Amor Mortal

Se eu pudesse ficar... então a noite abandonaria você

Fique, e o dia ainda derramará a sua verdade

Fique, e a noite será o bastante para nós dois.

U2 — "Stay"

Como a maioria dos Toreador não perde sua chama interior, eles ainda vêem os mortais como criaturas belas. Embora vidas a dois entre a Família e o Rebanho sejam comuns para os Toreador, alguns levam isso a extremos — eles se apaixonam.

Na maioria dos casos, os relacionamentos íntimos com os mortais são desastrosos, mas, por um breve momento, os Toreador experimentam o amor, algo esquecido pela maioria dos vampiros. Através do amor, a Humanidade é restaurada, a insanidade é curada e o prazer pela pós-vida, renovado. Talvez seja a possibilidade de amar que os torne tão especiais. O amor é uma força poderosa, superior sob muitos aspectos aos poderes sombrios do Sabá, o respeito dos Ventruel, as intrigas dos Tremere e os segredos dos Nosferatu. É uma força do bem que nutre e cura.

A despeito de todas as coisas maravilhosas que podem surgir desses relacionamentos, eles costumam ser desencorajados. Felizmente, poucos Membros chegam a tomar providências quanto a esses casos. Infelizmente, a maioria dos cônjuges e amantes mortais são as primeiras vítimas dos ataques aos Toreador.

O Amor entre os Malditos

O amor é a distância entre a realidade e a dor.

— Robin Hitchcock. "One Long Pair of Eyes" (versão declamada)

Às vezes a obsessão dos Toreador pela beleza conduz ao romance com outros Membros. Casos com outros Toreador, integrantes de outros clãs ou mesmo outras criaturas sobrenaturais não são raros. Esses romances normalmente acabam logo, mas alguns duraram séculos, tornando-se lendários.

Parece que, de todos os vampiros, os Toreador são os que mais prezam a companhia, estando entre os poucos capazes de desenvolver relacionamentos reais com outros de sua es-



pécie. Devido a isto, muitos Membros os vêem como incrivelmente corajosos ou ingênuos. Isso também faz com que muitos nutram um ciúme doentio por seus amados.

Esses relacionamentos oferecem apenas prazeres efêmeros, mas a dor e os problemas que resultam dos divórcios podem assombrá-los por muito tempo. Ainda assim, muitos dos Toreador de coração partido não desistem. Ao invés de afundarem na autopiedade (como a maioria dos Membros), eles simplesmente procuram novos amantes.

A Eterna História Trágica

O amor o salvará da noite negra, do relâmpago, do fantasma

E o amor o salvará da sua dor

E depois o amarrará ao maldito poste

E o amor o salvará das mãos que o puxam para o fundo do oceano

O amor pode salvar toda a sua gente, mas jamais salvará a mim.

— Swans, "Love Will Save You"

A perda da Humanidade é terrível para qualquer vampiro, mas para os Toreador é particularmente lamentável. Como o clã mantém um relacionamento íntimo com os mortais, usá-los apenas para se alimentar é um pensamento terrível. Contudo, em muitos casos, isso irá acontecer.

À medida que os séculos passam, muitos Toreador ficam insensíveis. Eles começam a buscar prazeres selvagens. O primeiro sinal de que alguma coisa está errada é quando um Toreador começa a se alimentar de seus alunos, amigos e amantes mortais. A maioria deles odeia fazer isto. Neste ponto, todos consideram que o Toreador em questão é um desiludido.

Depois de existir nesse estado de desilusão durante algum tempo, a maioria perde o interesse em manter qualquer tipo de relacionamento com os humanos. Ao invés disso, passam a encarar os mortais como gado. As cabeças de gado mais belas são transformadas em carniçais ou em integrantes de seu rebanho, comprometidos por Laço de Sangue. A perda da beleza e da visão artística é inevitável. A fraqueza dos Toreador começa a funcionar apenas naquilo que é maligno, o que pode explicar por que muitos Toreador Sabá *antitribu* demonstram uma tendência particularmente estranha em sua arte.

O Lado Negro do Clã

...quando tiverem extinguido a alma dele neste mundo e o colocado onde a chama da esperança não mais existir, como na escuridão dos malditos, estarão vocês completamente certos de que o demônio que invocaram não se rebelará para dilacerá-los?

— Abraham Lincoln, discurso em Edwardsville, Illinois

Embora os Toreador tenham muitos aspectos maravilhosos, o clã possui também um lado negro. Ainda que um de seus aspectos mais proeminentes seja um amor e um





respeito geral pela humanidade, existem indivíduos dentro do clã que prosperam explorando os mortais.

Composto basicamente por desiludidos, esses exploradores são vampiros que aprenderam a drenar poder, riqueza e influência dos prazeres e das perversões humanas. Muitos dos Toreador envolvidos na exploração formam quadrilhas, enquanto outros cercam-se de humanos e criam servos carniçais.

Esses Toreador operam com pornografia infantil, prostituição, escravidão, jogo, mercado negro e cultos. Com sua grande experiência em lidar com os humanos, eles não têm nenhum problema em se estabelecer em qualquer um desses campos.

Dentro da indústria da pornografia, existem muitos vampiros que submetem jovens a um Laço de Sangue, podendo forçá-los a fazer qualquer coisa, não importa o quão degradante ou perversa. Aliás, cabe aqui uma curiosidade: alguns Toreador que aperfeiçoaram a arte da Máscara e que possuem meios Taumatúrgicos de simular as funções humanas, tornaram-se estrelas de filmes pornô. Eles amam a notoriedade, e consideram seu trabalho como arte da contracultura, ou anti-arte.

A cafetinação é uma prática comum entre os Toreador. Alguns colocam homens e mulheres jovens para trabalharem como garotos e moças de programa, o que lhes vale uma boa renda. Eles costumam submeter seus “funci-

onários” a um Laço de Sangue, dando-lhes seu sangue numa xícara. A maioria, porém, não bebe do sangue de prostitutas, por temerem que esteja contaminado.

Embora alguns Toreador tenham vendido escravos africanos há algumas centenas de anos, outros estavam no ramo da escravidão muito antes disso, e alguns praticam-no até hoje. Embora, entre os milionários do Terceiro Mundo, exista um grande mercado para mulheres e crianças brancas, o negócio expandiu-se tanto que pessoas de qualquer raça, cor ou antecedentes podem ser vendidas como escravos. Alguns acreditam que os Toreador que controlam os mercados de escravidão estão mancomunados com os Asamatitas e os Seguidores de Set.

O jogo também existe há quase tanto tempo quanto a raça humana. A vida é um jogo, e os jogos são a condensação do risco na forma de entretenimento. Embora Las Vegas possa parecer a última cidade que um Toreador gostaria de visitar, há quem diga que ela representa a rejeição máxima dos Blefadores contra os Arteiros. Controlando cassinos do mundo inteiro, muitas vezes competindo com os Ventruê e os Setitas, os Toreador encontraram uma forma de ficarem ricos sem muito esforço.

Existem muitas formas de mercado negro, mas o comércio ilegal de obras roubadas, artefatos antigos e outros objetos de rara beleza é o mais sedutor. Normalmente, os vampiros envolvidos em escravidão também trabalham



neste ramo. Aqueles que afirmam a existência de uma máfia da arte formada por anciões Toreador os ligariam a este grupo, mas até agora nada foi provado. Se uma organização secreta como essa existe, os Toreador que negociam com o mercado negro possivelmente atuam como peões.

Os Toreador mais famintos pelo poder são aqueles que possuem seus próprios cultos. Eles são conhecidos como Cultos de Sangue, porque os seguidores dos cultos conferem aos seus mestres alimento e poder. Os Cultos de Sangue podem ser perigosos até mesmo para os vampiros mais poderosos. Os mestres dos cultos estabelecem templos escondidos e arregimentam seguidores que variam de mendigos a mercenários; de políticos e presidentes de empresas à família do seu vizinho. A maioria dos Cultos de Sangue são versáteis e poderosos, mas ainda pequenos para agirem com precisão. Embora os propósitos dos cultos variem, são práticas comuns o compartilhamento de sangue, a criação de um grande número de carniçais e mesmo de proles, as orgias de sangue e os rituais de ocultismo.

Rivalidades

Vencer não é tudo, é a única coisa.

— Atribuído a Vince Lombardi

Alguns Toreador desenvolvem rivalidades com outros

indivíduos do clã. Na maioria dos casos, a rivalidade foi iniciada por algum antigo conflito, e cada Toreador tenta superar o outro. Na maioria dos casos, a rivalidade é um jogo que nenhum dos dois adversários leva muito a sério, sendo mantida mais como uma demonstração de poder e uma forma de proteção contra a perda de respeito. Nesses casos, a rivalidade serve como uma forma de sondar se cada um dos dois se encontra no melhor de suas habilidades.

As rivalidades sérias duram séculos. Na verdade, algumas tornaram-se tão sérias que um rival acabou destruindo o outro. Na maioria dos casos, sempre que um Toreador faz alguma coisa que atraia atenção positiva, o rival fará algo que chame muito mais atenção. De vez em quando os rivais procuram atrair atenção negativa um para o outro, através de intrigas, emboscadas e da disseminação de boatos.

Os Toreador que admitirem a derrota aderindo a outras áreas de interesse, perdem algum respeito, mas se o fizerem com muita elegância e de forma que sua desistência pareça menos séria, podem dar a volta por cima sem quase nenhuma mácula. Arrasar completamente um rival é visto com reprovação, porque o único motivo para se fazer isso é compensar uma insegurança ou satisfazer uma megalomania. Claro, o vitorioso ainda fará qualquer coisa para garantir sutilmente que todos saibam sobre o ocorrido.





Capítulo Três:

Interpretando um

Toreador

Como é ser uma das pessoas bonitas?

— Paul McCartney, “Baby You’re a Rich Man”

Muitos jogadores vêem o Toreador como artistas afetados, estrelas de rock, modelos e poetas. Os Toreador podem ser os personagens mais interessantes ou estereotipados em **Vampiro**, dependendo da forma como são interpretados. Se os pontos fortes, as fraquezas e os interesses do clã forem bem interpretados, o jogo assume outra dimensão pelo acréscimo do conflito moral. Os Toreador tentam lidar com suas identidades humanas, conspiram nos eventos do clã, lutam por poder, suam para fazer obras de arte, protegem seus amados humanos de inimigos e competem com um rival por aclamação crítica e prestígio.

Criando Arte (e Menos-que-Arte)

Este se tornou um credo meu: para aprimorar o seu trabalho, tente o impossível.

— Bette Davis

Devido a limitações da mecânica do jogo, é difícil passar a subjetividade da arte. A despeito disso, o sistema descrito a seguir proporciona a criação de obras de arte. O sistema confere ao Narrador uma interpretação muito precisa da qualidade de uma obra, que ele pode em seguida relatar através de críticas ou elogios da parte dos personagens coadjuvantes. Como ocorre com todos os sistemas, este método é opcional. Os Narradores que não gostarem dele não deverão sentir-se obrigados a usá-lo.

Em primeiro lugar, existe uma nova Característica que todos os Toreador, e apenas eles, devem possuir — Criatividade. O Narrador saberá o nível de habilidade do personagem, mas ele não precisará dizê-lo ao jogador. Isto permite saber se a arte de um personagem é boa o bastante para fazer dele um Arteiro melhor. A criatividade é usada

sempre que um personagem está desenvolvendo uma idéia para um projeto de arte, não importa qual seja a forma de expressão artística.

A criatividade de um personagem é determinada aleatoriamente. Para determinar o nível de Criatividade, lance um dado e subtraia três pontos. Se o nível chegar a zero ou menos, então o nível efetivo será zero. Sempre que um personagem quiser criar uma obra de arte, seja dança, um novo golpe de artes marciais, uma pintura, um texto, ou qualquer coisa, ele precisará ser bem sucedido num teste de Inteligência + Criatividade para desenvolver a idéia.

O Narrador tem a opção de manter os resultados desses testes em segredo. O jogador descreve o que o seu personagem está tentando criar, sendo a dificuldade para cada teste baseada na complexidade do trabalho. Compare o número de sucessos com a tabela abaixo para determinar a originalidade do trabalho:

Falha Crítica	A idéia é tão simples que você está surpreso com o fato de ninguém ter pensado nela antes. Você é um gênio. (Claro, todos os outros verão o idiota que você é).
0 sucessos	Pense de novo. A idéia é idiota.
1-2 sucessos	É um clichê, mas algumas pessoas poderão não reparar nisso.
3-4 sucessos	Um conceito novo, mas nada extraordinário. Talvez tenha sido por isso que não foi usado por ninguém antes.
5 sucessos	Uma idéia realmente boa. As pessoas repararão.
6 sucessos	Todo mundo se perguntará de onde você tira as suas idéias. Muito interessante.
7+ sucessos.	Se você souber materializar adequadamente a idéia, seu trabalho será uma obra de arte.



Depois que você souber o quanto a sua idéia é boa, passe para a produção do trabalho em si. Você não precisa dizer ao jogador o quanto a idéia é boa, mas pode dar algumas pistas, especialmente se o personagem (ou o jogador) tiver experiência em seu campo. Caso o jogador queira continuar, passe para o estágio de produção.

Produzir arte ou encenar uma representação requer um teste de Destreza, Carisma, Manipulação, Inteligência ou Raciocínio (a critério do Narrador) + Expressão contra uma dificuldade equivalente à complexidade do trabalho. A complexidade pode ser estabelecida arbitrariamente pelo Narrador, tendo como base a descrição do trabalho ou algum outro método aleatório, como somar três à metade do resultado de um teste nos dados. Depois de testar contra a complexidade do projeto, o número de sucessos obtido deve ser comparado com a seguinte tabela:

Falha Crítica	Embora você pense que é uma obra de arte, todo mundo rirá dela — e de você.
0 sucessos	É melhor começar de novo. O trabalho está uma droga.
1-2 sucessos	Tá legalzinho, mas só algumas pessoas realmente o notarão e gostarão dele.
3-4 sucessos	É um trabalho de qualidade, mas nada extraordinário.
5 sucessos	Está acima da média.
6 sucessos	É um trabalho excelente.
7+ sucessos	Se o trabalho tiver sido baseado numa idéia brilhante, é uma obra-prima.

Repare que a Criatividade e a criação efetiva do trabalho têm pouco em comum. É por isso que muitas boas idéias não são bem realizadas, e existem tantas obras maravilhosamente executadas que tiveram como base uma idéia



mediocre. O objetivo é alcançar um equilíbrio próximo ao grau máximo da escala.

Depois que um trabalho tiver sido completado, ele será criticado. A maioria dos Treadors sabe como criticar pelo menos uma forma de arte. Um Treador pode criticar o trabalho de outro, mas é praticamente impossível avaliar objetivamente um de sua autoria. Presume-se que o personagem já passou por um processo de revisão e auto-crítica enquanto criava o trabalho.

O ato de criticar requer um teste de Percepção + Apreciação da Arte (dificuldade 7). O número de sucessos resultante pode ser conferido na tabela:

Falha Crítica	Você condena uma obra de arte ou elogia lixo.
0 sucessos	Você não sabe o que pensar. Simplesmente não compreendeu a obra.
1-2 sucessos	Você percebe, dentro de um alcance de dois sucessos (acima ou abaixo), a originalidade e qualidade da obra (conforme determinada pelas tabelas anteriores).
3-4 sucessos	Você percebe, dentro do alcance de um sucesso (acima ou abaixo), a originalidade da obra.
5 sucessos	Você sabe exatamente qual a qualidade e a originalidade da obra.
6 sucessos	O mesmo que cinco, mas você é capaz de perceber nuances incríveis na obra.
7+ sucessos	O mesmo que seis, mas você é capaz de perceber nuances que passaram despercebidas até ao autor.

Todas as informações apresentadas nesta seção serão totalmente inúteis se o Narrador não simular a atração dos Treadors pela arte. Os Narradores não devem se limitar aos mecanismos descritos aqui. Sinta-se à vontade para alterar as regras de modo a tornar o jogo mais realista e agradável.

A Vida Dupla dos Treadors

É terrível lembrar que, quando Mozart tinha minha idade, já estava morto há dois anos.

— Tom Leher, 1968: *O Ano que Não Acabou*.

Os jogadores devem saber que os Treadors sentem uma grande estima pela sociedade mortal, e os Narradores farão bem se encorajarem o interesse pelo Rebanho. Quando um jogador tornar-se interessado pelos relacionamentos de seu personagem com os mortais, ajude-o. Os jogadores devem interpretar o desenvolvimento das relações em vez de estabelecerem instantaneamente amizades profundas com mortais. Permita que os jogadores decidam os tipos de mortais que interessam aos seus personagens, incluindo tipos de personalidade, ocupações, interesses e aparência. Embora alguns mortais sejam desenvolvidos no Prólogo, muitos deverão ser acrescentados durante o curso da existência vampírica.

Arteiro ou Blefador?

Deixe o mundo saber quem é você, não quem você pensa que deveria ser. Se estiver blefando, cedo ou tarde esquecerá de manter o blefe, e então quem você será?

— Fanny Brice

Quando os jogadores começarem a jogar com novos personagens vampiros, talvez sintam-se inseguros quanto ao tipo de Treador que eles são: Arteiros ou Blefadores? Os jogadores com personagens Blefadores poderiam encontrar um talento oculto neles, tornando-os Arteiros, embora os personagens Arteiros possam sentir uma certa dificuldade em encontrar inspiração, careçam de treinamento ou sejam expostos a críticos que arrasem os seus esforços. Para neófitos, a divisão que separa Arteiro e Blefador não é muito clara.

Cedo ou tarde, os personagens (e os jogadores) percebem em que categoria eles se enquadram nas opiniões dos outros Treadors. Um personagem que receba muitas críticas favoráveis ou que seja procurado por integrantes do clã que queiram apadrinhá-lo, decerto tem um lugar entre os Arteiros. Um personagem que sofra embaraços, seja desacreditado ou esnobado com constância, logo percebe que não tem nenhuma chance de se tornar um artista (ou um Arteiro).

Depois de discutir com o jogador, faça o personagem cruzar ocasionalmente com um personagem de apoio. Caberá ao jogador encontrar e desenvolver um relacionamento com o mortal. Isto tornará os relacionamentos mais realistas e interessantes.

Algumas histórias muito interessantes surgem da interação com os mortais, especialmente se os mortais estiverem envolvidos em atividades perigosas — trabalho policial, contrabando, atividades de gangues, assassinatos em série, jornalismo, vício em adrenalina e exploração do oculto, para citar apenas alguns.

Um conflito adicional inerente a esses relacionamentos é saber como dizer a verdade a respeito da existência como morto-vivo (e se você deve dizer-lhe alguma coisa). Como um Treador pode ter certeza de que poderá confiar num mortal após ter-lhe contado que é um vampiro? Esses relacionamentos permitem aos jogadores testarem a humanidade de seus personagens quando for preciso ajudar seus amigos mortais, mesmo quando isso colocar a Máscara em risco.

Além da vida dupla que levam, muitos passam a maior parte de seu tempo procurando ou apadrinhando artistas. Os Treadors que ensinam aos mortais a sua própria idéia sobre a arte que praticam também vivem vidas duplas interessantes. Isto pode ser uma fonte para ótimas interpretações, na medida que o personagem viaje ao redor do mundo em busca de humanos talentosos enquanto, ao mesmo tempo, tenha de competir com rivais no clã.



Particularidades do Clã

Os Toreadores passam a maior parte do tempo em busca da arte. Devido a isto, muitos transcendem as habilidades mortais e aprimoram suas obras mediante o uso de poderes sobrenaturais. As Disciplinas, Qualidades e Defeitos que veremos a seguir foram criadas especialmente para os Toreadores, mas uns poucos vampiros de outros clãs poderão possuí-las.

Disciplinas

Tanto os Arteiros quanto os Blefadores procuram dominar sua arte. Alguns Toreadores aprendem a aplicar suas disciplinas em seu campo de experiência mediante muito esforço. Para o Arteiro, isto sobressai na qualidade da obra. Para o Blefador, isto transparece em seu domínio da etiqueta social. A coleção de poderes especiais descritos a seguir os ajudará a se revelarem os verdadeiros e grandes artistas que são. Embora seja possível para um personagem possuir mais que um desses poderes especiais de Disciplinas, esse será um fenômeno raro.

Inspiração do Contador de Histórias: Auspícios Nível 6

A inspiração permite a um personagem sondar a própria mente, encontrando livros e histórias inteiras. O Toreador pode engendrar personagens cheios de detalhes e colocá-los em qualquer situação, sabendo a forma exata como eles reagiriam. Além disso, a Disciplina amplia ao máximo o vocabulário do escritor, permitindo-lhe atribuir um linguajar específico ao seu personagem ou ao ambiente que o cerca.

Um Toreador com este poder sente facilidade em escrever boas histórias. Isto não ajuda a criatividade, porque o escritor precisa conceber sozinho a situação. Contudo, se o Toreador tecer uma boa trama, os personagens praticamente contarão a história sozinhos. Com frequência, o escritor nem mesmo saberá como será o fim da história até que ela tenha acabado.

Além de seus usos artísticos, o poder possui outra função. Um animador de platéias pode tentar improvisar uma história. Todos os indivíduos que estiverem ouvindo poderão tentar resistir. Se eles falharem, se verão tão engolfados pela história que serão incapazes de fazer qualquer outra coisa. O personagem que estiver usando este poder poderá



determinar a duração da história, mas ela não poderá exceder o tempo de uma cena.

Sistema: Se o Treador usar este poder para capturar a atenção de seus ouvintes, todos que se encontrarem ao alcance de sua voz precisarão testar Raciocínio + Empatia (dificuldade 8) e obter três sucessos. Aqueles que falharem nesse teste precisarão escutar a história sem interrupção. Além disso, todos os testes de Expressão Artística (Redação) terão sua dificuldade reduzida em três pontos enquanto este poder estiver sendo usado. O emprego deste poder custa um Ponto de Sangue.

O Que as Pessoas Querem Ouvir: Auspícios Nível 6

Um personagem com este poder sabe automaticamente as coisas apropriadas para serem ditas numa conversa. O personagem pode alterar as palavras de qualquer forma e até mesmo não dizer nada. Pode inclusive defender um ponto de vista oposto ao seu, mas de uma forma que levará seus ouvintes a tratá-lo com respeito e admiração. Isto não significa necessariamente que os ouvintes mudarão de ponto de vista, embora possa ocorrer ocasionalmente.

Sistema: Mediante o dispêndio de um Ponto de Sangue e concentração por um turno, o personagem sabe o que dizer para obter a reação desejada. O Narrador precisa decidir como os ouvintes reagem. Se um personagem estiver usando este poder para desenvolver uma idéia que seja considerada fundamentalmente errada pelo ouvinte, o ouvinte poderá fazer um teste de Força de Vontade (dificuldade 7). Este poder funciona durante uma cena, mas apenas no indivíduo ou no grupo contra o qual foi dirigido.

Personalidade Metamórfica: Auspícios Nível 7

Este poder possibilita a um ator Treador mergulhar na própria mente e trazer à tona personagens originais, juntamente com seus antecedentes e personalidades. O Treador em seguida assume outra personalidade como se fosse a sua.

Basicamente, este poder confere ao personagem uma desordem de personalidade múltipla controlável. O personagem poderia se tornar um assassino habilidoso, um artista incrível, uma criança mortal ou o espírito de uma vítima assassinada. Os únicos limites serão os impostos pelo Narrador e a imaginação do jogador. Porém, as personalidades paralelas não deverão ser tão poderosas quanto a personalidade principal.

Sistema: Mediante o uso de dois Pontos de Sangue, o personagem pode criar uma nova personalidade durante uma cena, embora um Ponto de Sangue adicional possa ser gasto para cada cena a mais que a personalidade for manti-

As Fraquezas dos Treador

Seu horror e sua beleza são divinos

— Percy Bysshe Shelley, "A Medusa de Leonardo Da Vinci"

Na superfície, as fraquezas dos Treador parecem ter muito pouca utilidade, mas, com um pouco de esforço, elas podem servir como um instrumento de Narrativa. Em vez de simplesmente dizer a um jogador "quatro caras armados com uzis saltam de uma limusine e começam a gritar, mas o seu personagem não pode desempenhar nenhuma ação neste turno porque está fascinado pelos tijolos na parede à sua direita", transforme a fraqueza em parte da experiência de interpretar.

Por exemplo, o Narrador poderia dizer: "Puxa, a parede que está a meio metro de você parece ter sido feita pelo melhor pedreiro do mundo. A técnica é muito sofisticada. As suaves ranhuras no concreto aumentam a beleza natural das variações de cores entre os tijolos. Existe neles uma espécie de padrão primitivo. Parece que os tijolos transpiram um sentimento de orgulho, ainda que equilibrado com certo estoicismo..."

Puxe o jogador para um canto e descreva-lhe a cena. Não descreva o que está acontecendo ao redor dele. Fale a ele sobre a paisagem, o mundo externo, tentando descrever a beleza do momento. Transmite, com o máximo de atenção aos detalhes, o objeto ou evento que capturou inteiramente a mente do personagem.

O jogador pode resistir e tentar um teste de Força de Vontade, mas não lhe pergunte se ele quer um, a não ser que esteja apenas começando a interpretar um personagem Treador. Mesmo se ele for bem sucedido no teste, o Narrador pode tentar dissuadi-lo a desistir de um resultado positivo. Além disso, durante o delírio, você poderá dar-lhe algumas dicas especiais de como o personagem poderia resolver alguns de seus problemas correntes. Se o personagem resistir com muita frequência à fraqueza do clã, então o Treador pode ficar irritável e, portanto, mais propenso a frenesi.

da. A nova personalidade terá seus próprios Atributos Sociais e Mentais, Habilidades e Virtudes, bem como suas contagens de Humanidade e Força de Vontade. Em alguns casos, a personalidade paralela poderá possuir até seu próprio conjunto de Disciplinas. Embora a nova personalidade seja dominante, as Virtudes, Habilidades, Humanidade, Força de Vontade e Disciplinas verdadeiras do personagem não poderão ser usadas. O Total de Pontos de Sangue não é afetado, e a Vitalidade e os Atributos Físicos permanecerão inalterados.





Ar de Alegria: Presença Nível 6

Os personagens habilitados em Presença e comédia podem combinar os dois para obtenção de novos resultados. O efeito é semelhante à Majestade, mas em vez de tornar o Toreador temido e respeitado, faz dele um indivíduo incrivelmente engraçado. Sempre que o personagem estiver falando, poderá fazer a platéia entender o que ele diz como uma piada engraçadíssima. Os ouvintes podem se machucar por rirem muito. Este poder é mais eficaz que Majestade. Ele torna o personagem menos ameaçador e mais amigável e inofensivo.

Sistema: Este poder pode Incapacitar temporariamente um alvo. As vítimas precisam ser bem sucedidas num teste de Autocontrole [a dificuldade é igual à soma de Raciocínio + Expressão Artística do personagem (comédia)] para conseguirem agir durante um turno. De outro modo, os efeitos durarão por uma cena.

Captar a Realidade: Presença Nível 6

Alguns cineastas e fotógrafos Toreador captam um nível extraordinário de realidade ao seu trabalho. Os Toreador inteligentes criam filmes ou fotografias que transmitam diversos tipos de mensagens subconscientes. Isto é mais fácil de fazer num filme — a mensagem será mais clara e detalhada que numa fotografia. Entretanto, uma série de fotografias portando a mesma mensagem a transmitirá tão nitidamente quanto um filme.

Sistema: O personagem precisa obter sucesso num teste de Criatividade + Expressão Artística (Fotografia ou Filme). A dificuldade é oito.

- | | |
|-------------|--|
| 1 sucesso | Os espectadores sentirão que há alguma coisa pouco comum na fotografia ou no filme. |
| 2 sucessos | Os espectadores terão a sensação de saber exatamente o que as pessoas na fotografia ou no filme estão sentindo. |
| 3 sucessos | Os espectadores terão a sensação de estar na fotografia ou no filme, assistindo aos eventos em primeira mão. |
| 4 sucessos | Os espectadores acreditam que estão sentindo o cheiro, ouvindo e vendo as coisas na fotografia ou no filme. Eles também formam um elo empático com um determinado personagem na obra ou com a obra em si. |
| 5+ Sucessos | O mesmo que acima, mas o espectador também terá lembranças da fotografia ou do filme que ultrapassarão os limites da própria obra. Se possível, ele começará a sonhar regularmente com o ambiente da obra ou com seus personagens. |

Intensificação: Presença Nível 6

Determinados Toreador, incluindo artistas, escultores, cineastas, fotógrafos, escritores e compositores (i.e., Arteiros que criem obras em vez de representá-las) são capazes de colocar uma parte de sua Presença na obra. Com este poder, um Toreador pode gerar uma espécie de objeto encantado, como uma fotografia que deixe seus espectadores tristes, uma figura de aparência tola que faça as pessoas rirem, e assim por diante.

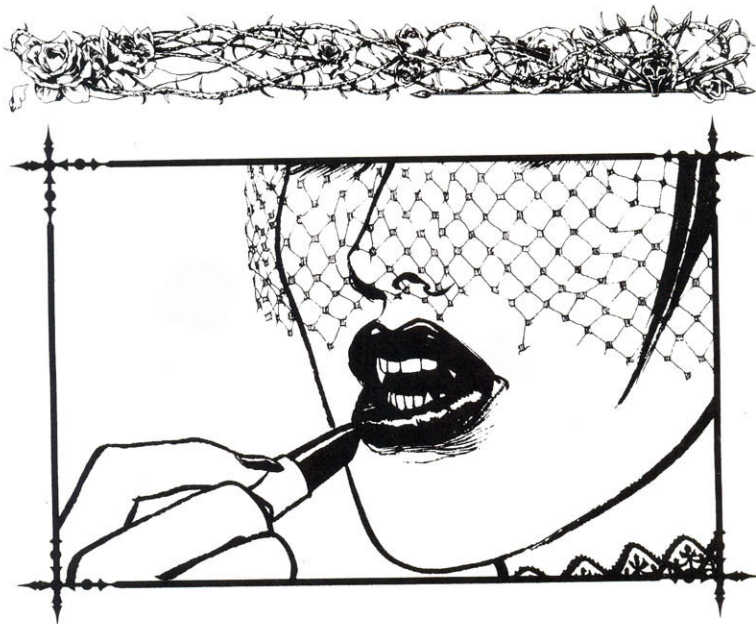
Sistema: É preciso gastar vinte Pontos de Sangue para se fazer um desses objetos, embora não possam ser gastos mais que cinco numa noite. Qualquer um que veja o objeto pode resistir a ele sendo bem sucedido num teste de Autocontrole (dificuldade 7). Apenas uma reação emocional pode ser conferida por objeto. Os efeitos sobre o objeto são permanentes.

Canção da Sereia: Presença Nível 6

Este poder permite a um músico Toreador alcançar um estado de consciência usando um tipo específico de instrumento musical. Ele irá sentir o instrumento como se fosse uma extensão de seu próprio corpo e alma. Isso permite aos cantores Toreador produzirem efeitos semelhantes. Desta forma, o personagem pode criar algumas das músicas mais bonitas que o mundo já ouviu. O personagem pode influenciar as emoções de todos os ouvintes. O efeito se baseia no tipo de música criada. Além disso, a platéia será absorvida pela música e ficará incapacitada de fugir ou desempenhar qualquer ação que fira o músico.

As emoções instiladas pela música podem variar, mas a despeito da emoção criada, o Toreador não exercerá um controle direto sobre as ações dos ouvintes. Embora a música e as letras possam induzir a platéia a desempenhar determinadas ações, todos os ouvintes não interpretarão a música da mesma forma.

Sistema: O personagem recebe automaticamente um bônus de três dados em sua Perícia de Música ou Canto, podendo criar música com resultados impressionantes. Quando este poder for usado, qualquer indivíduo que se encontre no raio de audição será atingido por efeito semelhantes ao Pasma, a não ser que seja gasto um ponto de Força de Vontade. Os efeitos deste poder variam. Em muitos casos, como ao tentar induzir Bravura, a música apenas soma um ou mais dados à metade dos níveis de Coragem dos ouvintes enquanto deixa a outra metade em Frenesi. Os efeitos exatos ficarão a cargo do Narrador. Os efeitos deste poder duram enquanto a música estiver sendo tocada, até o tempo máximo de uma cena.



Magnetismo de Estrela: Presença Nível 6

Este poder permite que a Presença do personagem seja transmitida em filme, vídeo, fotografias ou qualquer outro tipo de representação visual. Ela é transmitida até mesmo através de pinturas, caso o retrato seja uma representação perfeita da pessoa. Ela pode ser desligada conscientemente, mas será acionada sempre que uma câmera for voltada para o Cainita.

Sistema: A representação assemelha-se ao Pasma, sendo seus efeitos permanentes. Qualquer pessoa que veja a imagem será afetada se não gastar um ponto de Força de Vontade por turno enquanto a olha.

Mensagem Subliminar: Presença Nível 6

O Toreador pode falar com qualquer pessoa de uma forma tal que tudo que ele disser trará um sentido oculto.

O Toreador pode falar sobre uma coisa e transmitir ao ouvinte outra completamente diversa, mesmo que esteja em oposição radical à mensagem evidente. Embora o ouvinte apenas ouça a conversa normal, ele compreenderá subconscientemente a mensagem subliminar.

Um Toreador usando este poder pode dizer a uma pessoa que sua obra de arte é incrivelmente bela, enquanto em nível subconsciente ele expressa que não a usaria nem para queimar em sua lareira. Um Toreador pode expressar abertamente seu amor por alguém enquanto na verdade está dizendo para a pessoa pular de algum prédio. Se o personagem gastar mais de um Ponto de Sangue por turno, poderá usar este poder em conjunto com Dominação.

Sistema: Este poder dura um turno por ponto de Força de Vontade gasto. A qualidade com que a mensagem subliminar é transmitida requer um teste de Manipulação + Empatia (com dificuldade igual a 10 menos a Percepção do ouvinte, mas o mínimo será de 3). Um sucesso conduz uma mensagem simples, e mensagens elaboradas podem requerer até sete sucessos.



Qualidades e Defeitos

Controle Sobre a Sede:

(1 ponto de Qualidade)

Como os Toreador passam muito tempo entre os Mortais, é mais fácil para eles resistir ao Frenesi causado pelo cheiro, visão ou gosto de sangue. Sempre que o Membro testar Frenesi causado por sangue, reduza a dificuldade em três pontos.

Senso para a Beleza: (1 Ponto de Qualidade)

O Membro é um crítico nato. Reduza em quatro pontos as dificuldades para a Apreciação da Arte.

Sósia Mortal: (2 Pontos de Qualidade)

Você tem ao seu serviço alguém vivo e que é exatamente igual a você. Esta pessoa pode ser seu irmão gêmeo (outras explicações possíveis: um irmão perdido, um mestre do disfarce, um clone, uma vítima de Vicissitude etc.) Porém, a não ser que ele seja transformado em carníçal, continuará envelhecendo normalmente. Haverá um momento em que ele não será mais seu sósia perfeito. O sósia pode agir livremente durante o dia, ajudando-o a esconder sua natureza vampírica. O duplo precisa ficar completamente ciente da sua vida íntima, inclusive dos seus relacionamentos e atividades. Ele precisa também ser um ótimo ator.

Refinado: (2 Pontos de Qualidade)

Você é um membro da elite. Você se sente à vontade na alta sociedade e nunca se sente deslocado quando se encontra perto das "pessoas bonitas". A dificuldade em todos os testes de Etiqueta que envolvam alta sociedade é reduzida em três pontos. Além disso, você costuma ser convidado para eventos do clã reservados a integrantes que detenham mais Prestígio que você entre os Toreador ou perante a Camarilla.

Blasé: (3 Pontos de Qualidade)

Os outros não o impressionam com facilidade. Você resiste automaticamente a todos os poderes de Presença. Porém, se o vampiro que estiver usando Presença for muito mais poderoso que você, o Narrador poderá exigir que você gaste um ponto de Força de Vontade para resistir.

"Dotado": (3 Pontos de Qualidade)

A dificuldade em todos os testes de Criatividade e Expressão Artística é reduzida em três pontos.

Acuidade Cromática: (3 Pontos de Qualidade)

O vampiro vê as cores com mais nitidez e definição que os outros. Seu mundo é bem mais colorido. Infelizmente, o vampiro está mais sujeito a ser seduzido por objetos coloridos. A despeito do efeito colateral, quando usado em conjunto com Percepção da Aura, o vampiro descobrirá muito mais informações sobre seu alvo. A dificuldade para ler a aura de um alvo é reduzida em cinco. A cada sucesso que obtiver, o jogador poderá fazer ao Narrador uma pergunta sobre o alvo, e o Narrador precisará fornecer as informações detalhadas. Isto pode ser usado apenas uma vez por história sobre um determinado alvo. Finalmente, todas as dificuldades em Expressão Artística que envolvam cores são reduzidas em um ponto.

Cônjuge Sobrenatural: (4 Pontos de Qualidade)

Você compartilha um relacionamento equivalente a casamento com uma criatura sobrenatural que não pertença à Família. Você concede os benefícios da Qualidade Amor Verdadeiro um ao outro. A criatura pode ser mago, lobisomem, metamorfo, fada, aparição ou alguma coisa ainda mais incomum. Infelizmente, se o seu relacionamento fosse descoberto vocês seriam considerados ameaças pelas suas duas espécies. Vocês podem declarar o amor que sentem um pelo outro abertamente, embora corram o risco de serem declarados párias — ou pior. Você e o seu cônjuge morreriam ou matariam um pelo outro.

Carníçal Poderoso: (5 Pontos de Qualidade)

Você possui um carníçal muito poderoso, ligado a você por um Laço de Sangue. O carníçal dispõe de 6 pontos para distribuir entre quaisquer Disciplinas, exceto Taumaturgia, sendo que pelo menos 1 ponto tem de ser aplicado em Potência. Além disso, o carníçal é muito competente, dispondo de 15 pontos para distribuir em Atributos, 27 pontos para distribuir em Habilidades e 5 pontos para aplicar em Antecedentes. Ele possui níveis razoavelmente bons em Virtudes e Força de Vontade e fará qualquer coisa que você lhe pedir, pois o ama demais. Entretanto ele também poderá vir a ficar enciumado de qualquer relacionamento que você tenha com outros.

Cônjuge Vampiro: (5 Pontos de Qualidade)

Você detém influência sobre outro vampiro, o qual, por sua vez, detém influência sobre você. Ambos estão apaixonados um pelo outro e desfrutam, automaticamente, dos benefícios da Qualidade: Amor Verdadeiro. Seu cônjuge vampiro se equipara a você em termos de poder e status.



No entanto, como casal, a soma de suas capacidades é realmente formidável. Você não permite que nada se interponha no caminho do seu amor. Tanto você, como seu cônjuge, morreriam ou matariam um pelo outro.

Mau Gosto: (1 Ponto de Defeito)

Você é incapaz de dominar a perfeita Apreciação da Arte. Será para sempre um Blefador, sendo incapaz de distinguir uma obra de arte de um monte de lixo. E, se tivesse chance, escolheria o monte de lixo.

Rival: (1 Ponto de Defeito)

Você e outro Membro são grandes rivais. Vocês sempre competem um com o outro, seja por diversão ou maldade. Para superar esse outro vampiro, você chega a extremos, e ele também. De vez em quando o seu rival leva a melhor, mas você também tem seus dias de caçador.

Artista Torturado: (1 Ponto de Defeito)

Você sente uma grande necessidade de sofrer por sua arte. Ela nunca é boa o suficiente para satisfazê-lo. Às vezes você se sente entediado por longos períodos de tempo, o que o impede de manter uma rotina de trabalho. Além disso, você costuma sofrer todo tipo de incidentes infelizes. Talvez o seu subconsciente induza-o a estas situações para adquirir a experiência necessária para o seu trabalho.

Vulgar: (1 Ponto de Defeito)

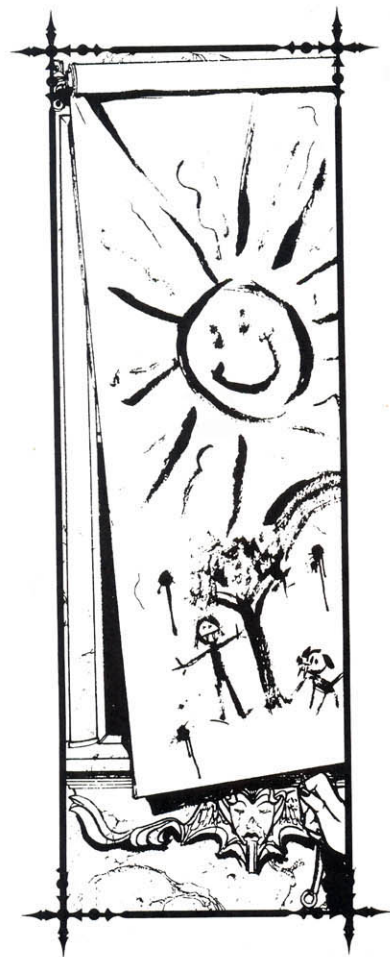
Você nunca se encaixará na alta sociedade. É grosseiro, rude e socialmente inaceitável, um eterno Filisteu. Você é tratado como se tivesse um nível a menos de Status por aqueles que preparam as listas de convidados para as festas do clã. Você nunca será totalmente aceito como um Toreador. Muitos criticam e, por vezes, até ridicularizam o seu senhor por tê-lo escolhido.

Artisticamente Inepto: (2 Pontos de Defeito)

Você tem que dar mais duro do que a maioria dos outros artistas para fazer grandes obras. Ainda é capaz de criar uma obra-prima, mas é mais difícil para você do que para outro com igual treinamento. Todas as dificuldades em testes de Criatividade e Expressão Artística são aumentadas de dois até o máximo de nove pontos.

Pária: (3 Pontos de Defeito)

Você cortou seus laços com os Arteiros e os Blefadores. Você não faz mais seus jogos tolos. Nunca aumentará seu Prestígio no Clã, sendo o equivalente a um anarquista. Porém, os anarquistas não o aceitarão devido a algumas transgressões cometidas por você no passado. Não há lugar para você no mundo dos Amaldiçoados.





Capítulo Quatro: Exemplos de Personagens

*É a combinação de estranheza e beleza que constitui a
atração romântica da arte.*

— Walter Pater, *Appreciation*

Como para os Toreador a arte é definida como qualquer coisa que envolva criatividade, talento e dedicação, o clã vangloria-se de uma incrível diversidade. Mais do que as presentes variações dos típicos Arteiros e Blefadores Toreador, esta coleção de exemplos contém alternativas aos Toreador padrão. Lembre-se que os conceitos de “Arteiro” e “Blefador” são meros estereótipos. Apegar-se a um desses rótulos não definirá o personagem inteiramente ou limitará sua personalidade e objetivos.

Sinta-se à vontade para alterar os valores, Naturezas, Comportamentos ou qualquer outra coisa na descrição, de forma que esses personagens satisfaçam as suas necessidades. Os modelos servem como guias para a criação de seus próprios personagens. Os melhores, porém, são os que você mesmo projeta e desenvolve desde o começo.

Algumas das Naturezas e Comportamentos usados nesses modelos foram retirados do **Vampiro: Guia dos Jogadores**.





O Desiludido

*Já estive aqui antes, em meio à chuva que cai
Com o mundo fazendo voltas ao redor de meu cérebro
Acho que estou sempre esperando que você termine este reino
Mas é meu destino ser o rei da dor*

— The Police, "King of Pain"

Mote: Sim, sim, eu entendi o que você disse. As texturas de luz realmente ressaltam os tons de azul. Mas o meu ponto de vista é: e daí? Não consigo entender como você pode tagarelar tanto tempo sobre algo tão trivial. Oh, puxa, acho que terminei meu coquetel. Garçom — me traga outra bebida, por favor, e desta vez algo mais saudável.

Prelúdio: Você foi o preferido da Guilda nos primeiros 10 anos de sua pós-vida. Um grande artista em vida, suas pinturas eram incomparáveis mesmo entre os imortais. Então sua pós-vida mudou repentinamente — para pior.

Você encontrou seus filhos mortais mortos e presenciou sua esposa morrer nas mãos de Setitas cruéis. Em frenesi, destruiu dois deles antes dos outros lhe fincarem uma estaca. Eles o torturaram por noites a fio, mas um de seus servos cometeu o erro de remover a estaca, e você retribuiu a gentileza com sangue.

Você matou todos os que atravessaram seu caminho. Após escapar, tentou voltar a trabalhar, mas descobriu que não conseguia mais. Viajou pelo mundo freqüentando festas, mas depois de se cansar disso, voltou à sua velha cidade, procurando recomeçar. Agora vai reunir todo o poder que precisa e fazer de tudo para que ninguém degrade, machuque ou controle você como os Setitas fizeram.

Conceito: Você não valoriza mais os mortais e bebe muito mais vitae do que precisa. A arte não o interessa mais. Para você, é pura perda de tempo. Todo mundo sabe que o poder é a chave para tudo. Você usa todos e define qualquer Membro ou como inimigo ou como uma ferramenta. Têm muitos belos carnicais; seus cães de estimação recebem melhor tratamento do que eles. A maior parte de seu tempo é gasta em políticas, planos e perversidades.

Dicas de Interpretação: Você é impiedoso, cruel e inumano. Sua visão está ofuscada pela dor. O mundo é um lugar muito mais feio agora que você perdeu sua família. Pode ser possível para você amar, trabalhar e sorrir novamente, mas isso não vai ser fácil. E pior, você não procura. Prefere se afundar em sua auto-comiseração.

Equipamento: Roupas caras feitas sob medida, pistola de pequeno calibre e grandes quantidades de dinheiro.



TOREADOR

VAMPIRO: A Máscara

Nome:
Jogador:
Crônica:

Natureza: Sobrevivente
Comportamento: Rabugento
Conceito: Desiludido

Senhor:
Geração: 11ª
Refúgio:

Atributos

Físicos

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 ●○○○○○○○

Conhecimentos

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

Vantagens

Disciplinas

Auspícios ○○○○○○○○
Rapidez ●○○○○○○○
Presença ●○○○○○○○
○○○○○○○○○
○○○○○○○○○
○○○○○○○○○
○○○○○○○○○

Antecedentes

Fama ●○○○○○○○
Geração ●●○○○○○○
Recursos ●●●○○○○○
Lacais ●○○○○○○○
Status ●○○○○○○○
○○○○○○○○○
○○○○○○○○○

Virtudes

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

Outras Características

Expressão Artística ●●●●○○○○
Estilo ●●○○○○○○
História da Arte ●○○○○○○○
○○○○○○○○○
○○○○○○○○○
○○○○○○○○○
○○○○○○○○○
○○○○○○○○○
○○○○○○○○○
○○○○○○○○○

Humanidade

● ● ● ● ● ○ ○ ○ ○ ○

Força de Vontade

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

Pontos de Sangue

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

Vitalidade

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

Fraqueza

**FASCINAÇÃO PELA BELEZA.
FAÇA UM TESTE DE FORÇA DE
VONTADE PARA LIBERTAR-SE.**

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



Celebridade dos Quadrinhos

Morda-me, fã!

— Lobo

Mote: *Ê, eu sou um dos fundadores da Facade Comics, a empresa de quadrinhos mais quente do pedaço. Estávamos cansados de trabalhar para os outros. Agora ganhamos uma grana preta, e podemos fazer as coisas do nosso modo. Nada de modificar a arte para se encaixar na história. Ninguém lê as histórias. Quadrinhos vendem por causa da arte. Nós damos ao público o que eles querem.*

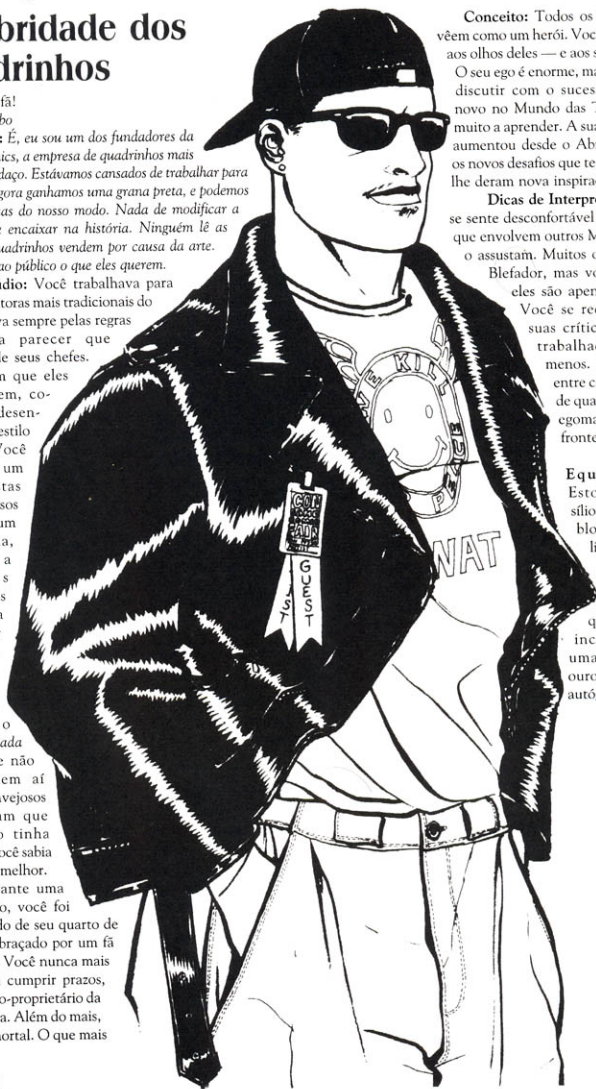
Prelúdio: Você trabalhava para uma das editoras mais tradicionais do ramo, jogava sempre pelas regras e deixava parecer que dependia de seus chefes. Então, sem que eles percebessem, começou a desenvolver seu estilo pessoal. Você se tornou um dos artistas mais famosos da área e, um belo dia, juntou-se a outros grandes nomes para fundar uma editora independente. Agora era o rei da cocada preta — e não estava nem aí para os invejosos que diziam que você não tinha talento. Você sabia que era o melhor.

Durante uma convenção, você foi seqüestrado de seu quarto de hotel e Abraçado por um fã Toreador. Você nunca mais conseguiu cumprir prazos, mas é sócio-proprietário da companhia. Além do mais, é rico e imortal. O que mais importa?

Conceito: Todos os jovens fãs o vêem como um herói. Você é o máximo aos olhos deles — e aos seus também. O seu ego é enorme, mas quem pode discutir com o sucesso? Ainda é novo no Mundo das Trevas e tem muito a aprender. A sua criatividade aumentou desde o Abraço, e todos os novos desafios que tem enfrentado lhe deram nova inspiração.

Dicas de Interpretação: Você se sente desconfortável em situações que envolvem outros Membros. Eles o assustam. Muitos o chamam de Blefador, mas você sabe que eles são apenas invejosos. Você se recusa a ouvir suas críticas, mas tem trabalhado cada vez menos. Quando está entre colecionadores de quadrinhos, a sua egomania não tem fronteiras.

Equipamento: Estojo de utensílios de desenho, bloco de cartolina, régua, carro esporte do ano, algumas páginas de quadrinhos incompletas e uma caneta de ouro para assinar autógrafos.



VAMPIRO: A Máscara

Refúgio:

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



Líder de Culto

Não é o bastante apenas reverenciar um deus. Você tem que saber qual está no comando. E que o céu o proteja se mexer com a turma errada.

— Harlan Ellison, *Deathbird Stories*

Mote: *Sirva-me, pois eu sou o escolhido. Eu vejo o vazio em seu coração e estou aqui para preenchê-lo. Venham a mim, meus filhos. Deixem que meu amor por vocês apague as chamas deste Inferno na Terra. Devemos viver em paz, longe dos olhos dos homens. Eu os protegerei e darei tudo o que precisarem. O preço disso? Nada. Nada a não ser sua fé e devoção. Devemos procurar os mistérios do universo juntos. Companhia: é só disso que eu preciso.*

Prelúdio: Você estuda ocultismo desde que era adolescente, apesar de nunca ter levado isso muito a sério. Sua boa pinta e charme faziam todos os adultos verem você como um anjinho, apesar de estar longe disso. Quando entrou na universidade, fez uma cadeira em sociologia sobre ocultismo e, desde então, começou a mergulhar cada vez mais profundamente no assunto.

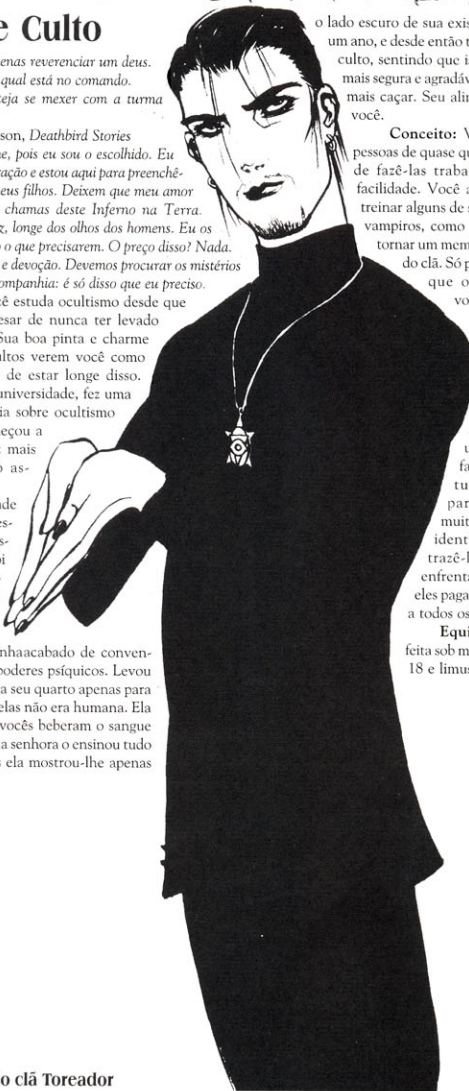
A sua habilidade inata de fazer as pessoas pensarem da mesma forma que você foi o que atraiu sua senhora. Você estava na festa de uma fraternidade com duas jovens atraentes e tinha acabado de convencê-las de que tinha poderes psíquicos. Levou as duas mulheres para seu quarto apenas para descobrir que uma delas não era humana. Ela o abraçou e juntos vocês beberam o sangue da outra até secar. Sua senhora o ensinou tudo sobre a Família, mas ela mostrou-lhe apenas

o lado escuro de sua existência. Você a deixou há um ano, e desde então tem organizado seu próprio culto, sentindo que isso tornará sua existência mais segura e agradável. Agora você não precisa mais caçar. Seu alimento vem sorridente até você.

Conceito: Você pode convencer as pessoas de quase qualquer coisa, sendo capaz de fazê-las trabalhar a seu serviço com facilidade. Você até mesmo já começou a treinar alguns de seus seguidores para caçar vampiros, como parte de seu plano de se tornar um membro poderoso e respeitável do clã. Só precisa tomar cuidado para que os outros Cainitas não voltem seus seguidores contra você.

Dicas de Interpelação: Às vezes você age de forma meio louca. O poder que detém sobre as vidas de seus seguidores tornou-o um pouco leviano. Você fala apaixonadamente de tudo. É ligeiramente paranóico, mas também muito empolgado e feliz. Pode identificar a dor nos outros, trazê-la à tona e ajudá-los a enfrentá-la. O único preço que eles pagam é vê-lo como a resposta a todos os seus problemas.

Equipamento: Roupa preta feita sob medida, navalha, bip, Glock 18 e limusine preta do ano.





Escritor de Horror

Meu trabalho tomou minha vida — e eu adorei isso.

— Riva Yares

Mote: É difícil conseguir destaque neste campo hoje em dia, mas de alguma forma eu consegui. Olhe para mim. Uma casa novinha em folha. Carro último tipo. Esposa e filhos. Eu consegui. Bem, quase. Sabe, agora eu sou uma das criaturas sobre as quais escrevo. O lado ruim é que eu preciso lidar com um monte de seres poderosos e malignos. O lado bom é que nunca mais me faltou assunto para escrever.

Prelúdio: Você nunca cresceu realmente. O monstro sob sua cama, os lobisomens que patrulhavam o bosque atrás da sua casa — eles o acompanharam até sua vida adulta. Você se formou em letras e tentou trabalhar como professor, mas não teve sorte. Arranjou um emprego numa fábrica, mas passava seu tempo livre escrevendo.

O início foi difícil. As rejeições eram difíceis de engolir, mas você finalmente deu sorte. Em 10 anos emplacou sete best-sellers e publicou diversos contos. Um dos seus livros foi até adaptado para o cinema. Mas uma colega de profissão, uma escritora morta-viva, ficou tão fascinada com sua obra que ela o abraçou.

Conceito: Você leva uma vida dupla

e ainda vive com sua família. Contou a verdade à sua esposa, e seus filhos estão começando a fazer perguntas. Você ainda escreve, mas, depois do Abraço, suas histórias de terror tornaram-se ainda mais sombrias. Talvez a mudança o tenha afetado mais profundamente do que imagina.

Dicas de

Interpretação: Você é muito afetuoso e equilibrado.

Conseguiu fazer o seu pé de meia,



mas não deixou que a fama arruinasse sua vida. Fazer amigos na Família tem sido fácil, mas muitos temem tornar-se personagens para suas séries. Você é ligeiramente paranóico, mas esconde isso muito bem. Talvez seu temor seja justificado: há rumores de que alguns dos anciões querem destruí-lo, por temerem que seus textos rompam a Máscara.

Equipamento: Mini-gravador, bloco, canetas, laptop, Rolex, Colt Anaconda, coldre de ombro, munição extra, bip e alguns livros novos de outros autores.

TOREADOR

VAMPIRO: A Máscara

Nome:

Jogador:

Crônica:

Natureza: *Arquiteto*

Comportamento: *Otimista*

Conceito: *Escritor de Horror*

Senhor:

Geração: 13ª

Refúgio:

Atributos

Físicos

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 ○○○○○○○○

Conhecimentos

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

Vantagens

Disciplinas

Auspícios ●●●○○○○○
Rapidez ○○○○○○○○
Presença ○○○○○○○○
..... ○○○○○○○○
..... ○○○○○○○○
..... ○○○○○○○○
..... ○○○○○○○○

Antecedentes

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

Virtudes

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

Outras Características

Máscara ●○○○○○○○
Expressão Poética ●●●○○○○○
..... ○○○○○○○○
..... ○○○○○○○○
..... ○○○○○○○○
..... ○○○○○○○○
..... ○○○○○○○○
..... ○○○○○○○○
..... ○○○○○○○○
..... ○○○○○○○○

Humanidade

● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ○

Força de Vontade

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

Pontos de Sangue

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

Vitalidade

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

Fraqueza

**FASCINAÇÃO PELA BELEZA.
FAÇA UM TESTE DE FORÇA DE
VONTADE PARA LIBERTAR-SE.**

Atributos: 7/53 Habilidades: 13/9/5 Disciplinas: 3 Antecedentes: 5 Virtudes: 7 Pontos de Bônus: 15 (7/5/2/1)



Ídolo de Milhões

Nunca entendi bem esse negócio de símbolo sexual, mas se é para eu ser símbolo de alguma coisa, que seja de sexo, que é melhor que as outras coisas para as quais eles arranjam símbolos.

— Marilyn Monroe

Mote: Querida, que maravilha! Você conseguiu! É tão bom ver você. Parece fabulosa. Viu meu novo filme? ... Ora, obrigada... Oh, bem, sim foi difícil, mas o diretor era formidável. O cronograma foi perfeito. Você sabe, o filme estava orçado em mais de 40 milhões... Não, não estou surpresa. É bom quando as pessoas reconhecem um talento quando vêem.

Prelúdio: Você cresceu em Detroit, uma dos sete filhos de uma família pobre. Bem, pelo menos essa é a história que você conta. Trabalhou para pagar a universidade, diplomando-se em arte dramática. Foi para Hollywood e conseguiu um pequeno papel num filme de orçamento baixo. Um diretor famoso reconheceu seu talento e fez de você um sucesso. Aos 23 anos já havia estrelado sete filmes, e seu nome quase sempre era o primeiro a aparecer nos créditos. Sua vida pessoal escandalosa era um prato cheio para os tablóides e os programas de televisão.

Certa noite, um assistente de produção Toreador veio ao seu camarim e a Abraçou. Você ainda continua trabalhando um pouco, mas bem menos do que quando era mortal. A única coisa que você gosta em sua nova natureza é saber que não vai envelhecer nunca. Mesmo assim, sabe que vai ter que se aposentar do cinema antes que todos comecem a notar sua beleza imortal.

Conceito: A maior parte do público a adora. Uma vez foi escolhida uma das pessoas

mais sensuais vivas, e agora certamente detém esse título entre as mortas-vivas. Os outros Toreador se preocupam com você, por acharem que pode pôr a Máscara em perigo. Tem que ser cuidada, ou eles podem decidir destruí-la.

Dicas de Interpretação: Você é fria e arrogante, exceto quando entrevistada, quando se transforma numa pessoa encantadora e humilde. Vê a si mesma como uma estrela — todas as outras pessoas existem para servi-la. Você reclama de seus fãs, que vivem enchendo-lhe a paciência, mas lá no fundo não agüenta quando ninguém a reconhece. Você se considera a maior em matéria de agressividade, beleza e carisma. E não suporta quando encontra alguém melhor que você.

Equipamento: Roupa da moda, anel de rubi, estojo de maquiagem e uma pistola magnum .357 em um coldre de ombro.



TOREADOR

VAMPIRO: A Máscara

Nome:
Jogador:
Crônica:

Natureza: Competidor
Comportamento: Carente
Conceito: Ídolo de Milhões

Senhor:
Geração: 13ª
Refúgio:

Atributos

Físicos

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 ○○○○○○○○

Conhecimentos

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

Vantagens

Disciplinas

Auspícios ○○○○○○○○
Rapidez ○○○○○○○○
Presença ●●○○○○○○
○○○○○○○○
○○○○○○○○
○○○○○○○○
○○○○○○○○
○○○○○○○○

Antecedentes

Contatos ●●○○○○○○
Fama ●●●○○○
Recursos ●●○○○○○○
Lacaio ●○○○○○○○
Status ●○○○○○○○
○○○○○○○○
○○○○○○○○

Virtudes

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

Outras Características

Máscara ●●●○○○○○
Sedução ●●●○○○○○
○○○○○○○○
○○○○○○○○
○○○○○○○○
○○○○○○○○
○○○○○○○○
○○○○○○○○
○○○○○○○○
○○○○○○○○

Humanidade

● ● ● ● ● ● ● ○ ○ ○

Força de Vontade

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

Pontos de Sangue

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

Vitalidade

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

Fraqueza

FASCINAÇÃO PELA BELEZA.
FAÇA UM TESTE DE FORÇA DE
VONTADE PARA LIBERTAR-SE.



Lutador de Artes Marciais

O combate se aprofunda. À luta, ó bravo, Que corre para a glória, ou para o cemitério!

— Thomas Campbell, "Hohenlinden"

Mote: *Ouçã o vento sobre a água. Ele flui como a agitação em minha alma.*

Pré-lúdio: Filho de um empresário americano, você passou a maior parte da infância em Hong Kong. Seus pais voltaram à América quando você fez 12 anos, mas eles deixaram-no ficar em Hong Kong com o tio, que tinha uma escola de artes marciais. Você tinha potencial para um dia vir a ser um grande lutador de artes marciais, e seus pais decidiram permitir-lhe seguir seu dom.

Porém, quando você fez 15 anos, seu tio morreu em um desastre de automóvel, e você voltou à América para viver com seus pais. Você teve problemas para ajustar-se na escola, mas continuou seu treinamento, que ocupava a maior parte do seu tempo livre. Após vencer diversos torneios, você atraiu a atenção de um Toreador que reconheceu seu talento e dedicação. Ele decidiu lhe conceder toda a eternidade para aperfeiçoar sua arte.

Conceito:

Você é um artista. Seu objetivo inatingível é a união perfeita de mente, corpo e espírito

através das artes marciais. Os Toreadores identificam-no como um Arqueiro, mas você tem pouco a ver com eles. Não desenvolve seus talentos para os outros, mas para si mesmo. Você tem encontrado alguma dificuldade desde seu Abraço. O fato de não respirar o incomoda e, ocasionalmente, interfere com seus estudos. Devido aos seus talentos físicos, os outros Membros costumam usá-lo como peão. Recentemente você chegou à conclusão de que a única forma de conseguir que o deixem em paz e parem de usá-lo é obtendo alguma influência na Família.

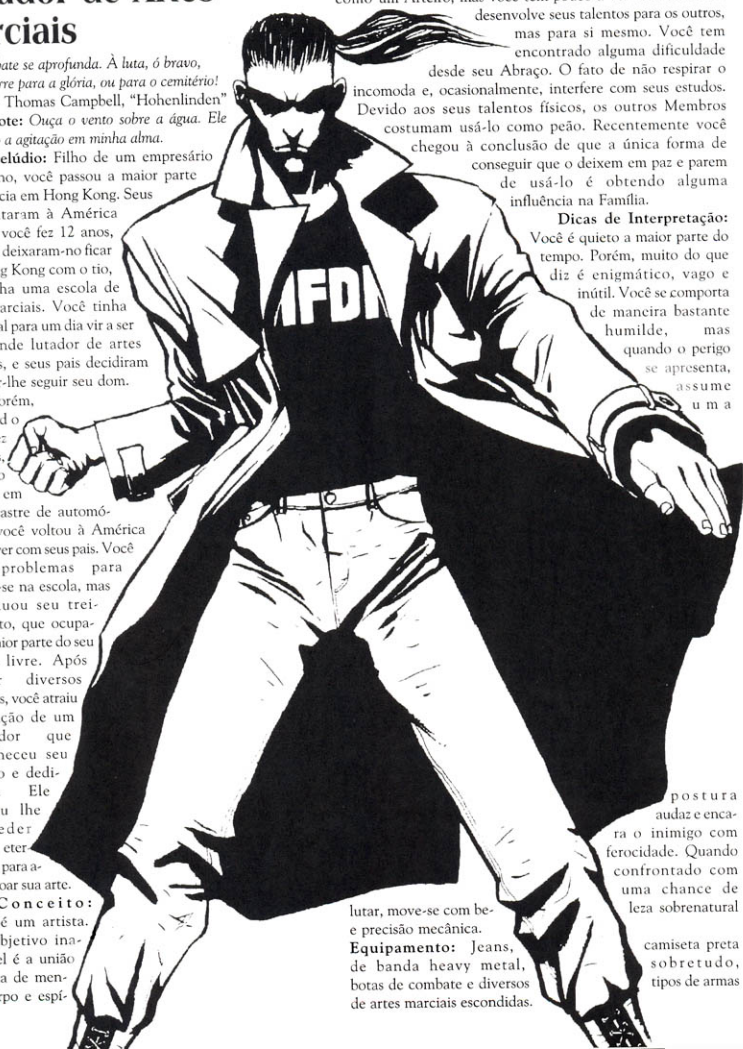
Dicas de Interpretação:

Você é quieto a maior parte do tempo. Porém, muito do que diz é enigmático, vago e inútil. Você se comporta de maneira bastante humilde, mas quando o perigo se apresenta, assume uma

postura audaz e encara o inimigo com ferocidade. Quando confrontado com uma chance de leza sobrenatural

lutar, move-se com beleza e precisão mecânica.
Equipamento: Jeans, de banda heavy metal, botas de combate e diversos de artes marciais escondidas.

camiseta preta sobretudo, tipos de armas



TOREADOR

VAMPIRO: A Máscara

Nome:

Jogador:

Crônica:

Natureza: Perfeccionista

Comportamento: Solitário

Conceito: Lutador de Artes Marciais

Senhor:

Geração: 9ª

Refúgio:

Atributos

Físicos

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 ○○○○○○○○

Conhecimentos

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

Vantagens

Disciplinas

Auspícios ○○○○○○○○
Rapidez ●●●○○○○○
Presença ○○○○○○○○
○○○○○○○○○
○○○○○○○○○
○○○○○○○○○
○○○○○○○○○
○○○○○○○○○

Antecedentes

Aliados ●○○○○○○○
Geração ●●●○○○○○
Mentor ●○○○○○○○
○○○○○○○○○
○○○○○○○○○
○○○○○○○○○
○○○○○○○○○
○○○○○○○○○

Virtudes

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

Outras

Características

○○○○○○○○○
○○○○○○○○○
○○○○○○○○○
○○○○○○○○○
○○○○○○○○○
○○○○○○○○○
○○○○○○○○○
○○○○○○○○○
○○○○○○○○○
○○○○○○○○○
○○○○○○○○○

Humanidade

● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ○

Força de Vontade

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

Pontos de Sangue

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

Vitalidade

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

Fraqueza

**FASCINAÇÃO PELA BELEZA.
FAÇA UM TESTE DE FORÇA DE
VONTADE PARA LIBERTAR-SE.**

Atributos: 7/53 Habilidades: 13/95

Disciplinas: 3

Antecedentes: 5

Virtudes: 7

Pontos de Bônus: 15 (7/5/2/1)



O Pária

Melhor morrer de pé do que viver de joelhos.

— Dolores Ibárruri, discurso em Paris

Mote: *Dá o fora. A menos que você tenha vindo tratar de negócios, é melhor ir saindo antes que eu me esquento. Ah, você quer uma tatuagem, é? Sei não, você parece medroso. Tem certeza?... Bem, então está bem. Sente-se e eu serei gentil com você... Se eu jogo fora as tintas depois que termino? É claro. Sou um profissional. Um verdadeiro artista.*

Prelúdio: De delinqüente juvenil, você se tornou fuzileiro naval. Depois de algum tempo eles o expulsaram por mau comportamento, e você começou a trabalhar como aprendiz de um artista tatuador. Logo seu trabalho era melhor que o dele. Você deixou a cidade e abriu seu próprio negócio.

Uma noite, uma Toreador veio à sua loja e pediu que lhe tatuasse uma fênix nas costas. Você fez o trabalho, e ela ficou tão impressionada que o Abraçou em pagamento. Porém, você logo percebeu que não se encaixava entre os outros Toreador. A sua senhora o havia Abraçado apenas como provocação ao clã, e você passou a odiá-la.

Uma noite você levou um grupo de anarquistas ao esconderijo dela, e eles a destruíram. Os anarquistas também o obrigaram a cometer diablerie sobre ela. Mais tarde, eles lhe disseram que você era um deles, e que nunca seria aceito em seu próprio clã como um Arteiro.

Eles ameaçaram contar a outros como você traiu sua senhora, de forma que você foi obrigado a juntar-se a eles. Durante uma caçada noturna, uma matilha de lobisomens o avistou. Os Lupinos iam destruí-lo, mas você prometeu levá-los à sua gangue de anarquistas se eles o libertassem. Eles concordaram. Você levou os Lupinos ao seu esconderijo e fugiu enquanto os vampiros eram feitos em pedaços. Desde então, você tem sido um solitário.

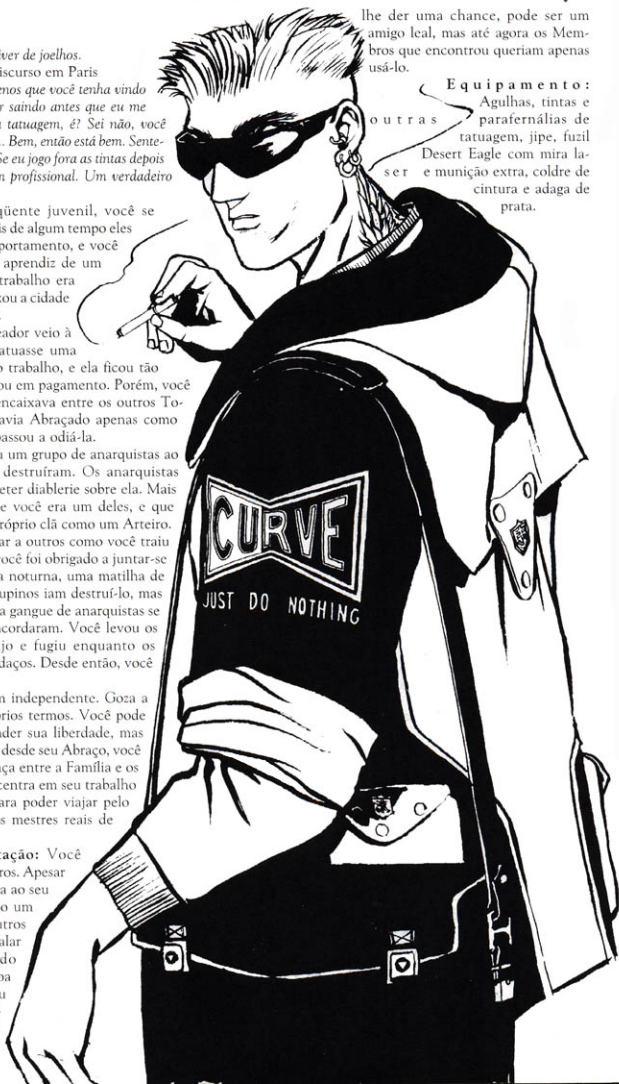
Conceito: Você é um independente. Goza a pós-vida segundo seus próprios termos. Você pode ser cruel e mortal ao defender sua liberdade, mas prefere ser amigável. Porém, desde seu Abraço, você é visto com mais desconfiança entre a Família e os mortais. Agora você se concentra em seu trabalho e planeja fechar sua loja para poder viajar pelo mundo para treinar com os mestres reais de sua arte.

Dicas de Interpretação: Você odeia receber ordens dos outros. Apesar de desejar ser aceito de volta ao seu clã ou aos anarquistas como um igual, nunca deixaria que outros o controlassem. Você pode falar alto e ser mau quando necessário, mas se uma pessoa mostrar interesse em você ou em seu trabalho, pode realmente se abrir. Se alguém

lhe der uma chance, pode ser um amigo leal, mas até agora os Mem-bros que encontrou queriam apenas usá-lo.

Equipamento:

Agulhas, tintas e parafernália de tatuagem, jipe, fuzil Desert Eagle com mira laser e munição extra, coldre de cintura e adaga de prata.



TOREADOR

VAMPIRO: A Máscara

Nome:

Jogador:

Crônica:

Natureza: Rebelde

Comportamento: Sobrevivente

Conceito: Pária

Senhor:

Geração: 11ª

Refúgio:

Atributos

Físicos

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 ●○○○○○○○

Conhecimentos

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

Vantagens

Disciplinas

Aspícios ●○○○○○○○
Rapidez ●○○○○○○○
Presença ●●○○○○○○
○○○○○○○○
○○○○○○○○
○○○○○○○○
○○○○○○○○

Antecedentes

Aliados ●○○○○○○○
Contatos ●○○○○○○○
Geração ●●○○○○○○
Recursos ●○○○○○○○
○○○○○○○○
○○○○○○○○
○○○○○○○○

Virtudes

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

Outras Características

Expressão Artística ●●●○○○○○
○○○○○○○○
○○○○○○○○
○○○○○○○○
○○○○○○○○
○○○○○○○○
○○○○○○○○
○○○○○○○○
○○○○○○○○
○○○○○○○○

Humanidade

● ● ● ● ● ● ● ○ ○ ○

Força de Vontade

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

Pontos de Sangue

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

Vitalidade

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

Fraqueza

FASCINAÇÃO PELA BELEZA.
FAÇA UM TESTE DE FORÇA DE VONTADE PARA LIBERTAR-SE.

Atributos: 7/5/3 Habilidades: 13/9/5

Disciplinas: 3 Antecedentes: 5

Virtudes: 7

Pontos de Bônus: 15 (7/5/2/1)



Cirurgiã Plástica

Costumo dizer que um grande médico mata tanto quanto um grande general.

— Barão Gottfried Wilhelm von Leibnitz,
Bulletin of the New York Academy of Medicine,
vol. V

Mote: *Você é muito bonita, mas sim, eu posso melhorar seu nariz. Afinal de contas, ninguém é perfeito. Eu também poderia engrossar seus lábios para enfatizar o novo nariz. Você está interessada? Sente-se em frente ao computador e deixe-me mostrar alguns aspectos que você pode selecionar. Posso fazer maravilhas com a carne, querida.*

Prelúdio: Você nasceu em Burbank numa família rica e nunca lhe faltou nada. No segundo grau e na universidade, diplomou-se entre os primeiros da turma. Cursou uma excelente faculdade de medicina e, mais tarde, abriu sua própria clínica, especializando-se em cirurgia cosmética. Não demorou muito para você formar uma grande clientela de pessoas ricas e bem conhecidas.

Uma noite recebeu um telefonema de uma mulher que alegava ter um raro problema de pele que lhe impedia de sair de dia. Quando você a encontrou em seu escritório, ela a Abraçou. Você fez algum trabalho em seus carniçais, e ela adorou. Aos olhos dela, não há dúvidas sobre seu talento.

Conceito: Você é uma excelente cirurgiã plástica e continua praticando a profissão, mas apenas à noite. Você alega que é para proteger seus clientes dos paparazzi. Deseja conseguir respeito e status entre os Toreador como uma Arteira, mas, para sua irritação, muitos a consideram uma Blefadora. Mesmo assim, se eles fossem

mortais que envelhecessem, viriam a você procurando por ajuda. Isso lhe dá a força para resistir às críticas com um sorriso. Tem ouvido falar sobre uma coisa chamada Vicissitude, um poder para moldar tecido vivo. Agora você se dedica a descobrir um vampiro que possua este poder. Você daria quase qualquer coisa para aprender esse poder.

Dicas de Interpretação: Você é sofisticada, rica, culta e talentosa e muitos mortais a bajulam. Você odeia que a façam sentir-se inferior, que é exatamente a forma como os anciões e críticos Toreador a têm tratado. Você gostaria de pô-los em seus devidos lugares, mas tem medo demais para fazer isso sozinha. É um tanto Esperta e Manipuladora, mas muitos a consideram covarde demais para ser considerada uma ameaça séria.

Equipamento: BMW preto do ano, telefone celular, bip e uma maleta com instrumentos cirúrgicos — bisturis, suturas, luvas de látex, máscara e outros apetrechos.



TOREADOR

VAMPIRO: A Máscara

Nome:

Jogador:

Crônica:

Natureza: Autocrata

Comportamento: Perfeccionista

Conceito: Cirurgia Plástica

Senhor:

Geração: 12*

Refúgio:

Atributos

Físicos

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 ○○○○○○○○

Conhecimentos

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

Vantagens

Disciplinas

Auspícios ●●○○○○○○○
Rapidez ○○○○○○○○
Presença ●○○○○○○○
○○○○○○○○○
○○○○○○○○○
○○○○○○○○○
○○○○○○○○○
○○○○○○○○○

Antecedentes

Aliados ●○○○○○○○
Contatos ●○○○○○○○
Geração ●○○○○○○○
Recursos ●●●●○○○○○
●○○○○○○○
○○○○○○○○○
○○○○○○○○○
○○○○○○○○○

Virtudes

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

Outras Características

Expressão Artística ●●○○○○○○○
○○○○○○○○○
○○○○○○○○○
○○○○○○○○○
○○○○○○○○○
○○○○○○○○○
○○○○○○○○○
○○○○○○○○○
○○○○○○○○○
○○○○○○○○○

Humanidade

● ● ● ● ● ● ● ○ ○ ○

Força de Vontade

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

Pontos de Sangue

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

Vitalidade

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

Fraqueza

FASCINAÇÃO PELA BELEZA.
FAÇA UM TESTE DE FORÇA DE
VONTADE PARA LIBERTAR-SE.

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



Guitarrista de Speed Metal

*Não estou nisso pelo poder
Não estou nisso pela saúde
Não estou nisso pela glória nem por nada
E certamente não estou nisso pelo dinheiro
Mas eu estou nisso até o fim e não posso parar
Se você quiser que isso seja feito
Tem que lutar por si mesmo
E eu curto minha música como curto minha vida
Sempre mais alto do que todo o resto!*
— Meatloaf, "Everything Louder than Everything Else"

Mote: Eu não sou um músico. Sou um anarquista e um terrorista mental. Eu faço o que digo, e eu ensino a juventude a abrir seus olhos e enxergar além das prisões intelectuais nas quais seus pais as forçam a viver. Os garotos que ouvem à minha música entendem de onde eu vim. É alguma coisa que eles já sentiam — algo primal. Eu apenas lhes mostrei como expressá-la.

Prelúdio: Você cresceu num belo bairro residencial. Tinha bons amigos, apesar de nunca ser realmente popular na escola. Também não era um otário nem um arruaceiro; apenas um daqueles garotos que ninguém nunca percebia. Foi para a universidade obrigado pelos seus pais, onde encontrou os caras da sua banda. Formaram um grupo chamado Hecate's Fiasco e começaram a tocar onde havia espaço. Largou a universidade antes de terminá-la e mudou-se para Los Angeles com sua banda. Tocavam em clubes e um dia uma pequena gravadora gravou um disco. Você viveu bem por alguns anos, mas sua banda acabou se desfazendo por causa de brigas tolas. Ao visitar velhos amigos, foi reconhecido por um Treador que adorava seu trabalho. Ele o abraçou, e você continuou a gravar discos.

Conceito: Você é um Arqueiro (apesar de outros dizerem o contrário) que vive de seu trabalho. Vê sua música meramente como um veículo para a expressão. Você daria um ótimo anarquista, mas ainda há muito o que fazer antes de dar atenção a eles. Unir-se aos anarquistas limitaria sua capacidade de influenciar outros com habilidades criativas. No momento você tenta descobrir como são seus amigos Treador. Você espera convencê-los de sua maneira de ver as coisas. Na verdade, alguns deles começaram a apreciar seu trabalho.

Dicas de Interpretação: Você acredita na mensagem em suas letras e músicas. Apesar de ser um tanto anarquista, os Treadors não o vêem como tal, mas como um rebelde intelectual com uma mensagem a divulgar. Você não procura o poder para seu próprio bem.

Procura o poder para o propósito de quebrar as amarras da estagnação, para que você e todos que ouçam sua música possam realmente viver. Você é leal ao seu clã e a seu círculo de amizades, mas ainda não se encaixa muito bem, uma vez que se recusa a pensar, comportar-se e agir como os outros.

Equipamento: Fender Stratocaster, calças de couro preto, sobretudo preto, camisa preta, óculos escuros, jóias de prata, faca Case, escopeta Ithaca M37, dois bolsos cheios de cartuchos de munição, motocicleta Harley-Davidson e qualquer aparelhagem de som que seja necessária.



TOREADOR

VAMPIRO: A Máscara

Nome:
Jogador:
Crônica:

Natureza: Visionário
Comportamento: Rebelde
Conceito: Guitarrista de Speed Metal

Senhor:
Geração: 12ª
Refúgio:

Atributos

Físicos

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

Sociais

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

Mentais

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

Habilidades

Talentos

Representação ●●●●●●●●
Protidão ○○○○○○○○
Esportes ●●●●●●●●
Briga ●●●●●●●●
Esquiva ●●●●●●●●
Empatia ○○○○○○○○
Intimidação ●●●●●●●●
Liderança ○○○○○○○○
Manha ●●●●●●●●
Lábia ○○○○○○○○

Perícias

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

Conhecimentos

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

Vantagens

Disciplinas

Auspícios ○○○○○○○○
Rapidez ●●●●●●●●
Presença ●●●●●●●●
..... ○○○○○○○○
..... ○○○○○○○○
..... ○○○○○○○○

Antecedentes

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

Virtudes

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

Outras Características

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

Humanidade

● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ○ ○

Força de Vontade

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

Pontos de Sangue

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

Vitalidade

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

Fraqueza

**FASCINAÇÃO PELA BELEZA.
FAÇA UM TESTE DE FORÇA DE
VONTADE PARA LIBERTAR-SE.**

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



Televangelista

A televisão provou que as pessoas preferem ver qualquer coisa do que umas às outras.

— Ann Landers

Mote: (Sintonize um canal religioso e escolha qualquer programa.)

Pré-lúdio: Você nunca levou sua fé muito a sério. Ia à igreja, mas ela nunca significou nada para você. Após terminar o segundo grau, começou a pregar com um grupo de pastores itinerantes. Mais tarde você se livrou dos pastores que levavam seu trabalho a sério. Eles gastavam muito dinheiro com sua honestidade e caridades.

Durante um período de dez anos, você arregimentou um grande séquito de seguidores (e uma grande conta bancária). Aí começou a divulgar suas mensagens em um canal de televisão local nas altas horas da madrugada. Mesmo assim, ainda não estava satisfeito. Através de puro carisma e esperteza, conseguiu transformar seu "ministério" em um canal de televisão exclusivo. Agora você transmite 24 horas por dia. Você investe uma pequena fração de seus lucros em obras de caridade, mas a maior parte está em sua conta na Suíça. Há um ano, foi abraçado por um Toreador, mas você continua seu trabalho como antes.

Conceito: Você é um sanguessuga espiritual que cresceu a partir da extorsão financeira dos pobres, velhos e otários. Muitos cheques de pensão lhe são dados todo mês. Você gosta imensamente de seu trabalho. Apesar do fato de você ser um vampiro, não tem problema com seu trabalho. Felizmente, não há nenhum único indivíduo em seu "ministério" que tenha a Fé verdadeira. Você sabe muito pouco sobre o Mundo das Trevas, e é um alvo primário para aqueles que gostariam de usá-lo da mesma forma que você tem usado outras pessoas.

Dicas de Interpretação: Você tem uma personalidade explosiva e emocional. Para muitos, passa de uma farsa óbvia, habilidade de dizer às que elas gostariam de um séquito enorme. Você

nã o
mas sua
pessoas o
ouvir lhe rendeu
não é nem um pouco

religioso em sua vida real, mas pode ligar sua piedade como se acende uma lâmpada.

Equipamento: Microfone, terno branco, maquilagem, jóias e uma bíblia.



TOREADOR

VAMPIRO: A Máscara

Nome:
Jogador:
Crônica:

Natureza: *Experto*
Comportamento: *Fanático*
Conceito: *Teleangelista*

Senhor:
Geração: *13ª*
Refúgio:

Atributos

Físicos

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 ○○○○○○○○

Conhecimentos

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

Vantagens

Disciplinas

Auspícios ●○○○○○○○
Rapidez ○○○○○○○○
Presença ●○○○○○○○
..... ○○○○○○○○
..... ○○○○○○○○
..... ○○○○○○○○
..... ○○○○○○○○

Antecedentes

Aliados ●●○○○○○○
Contatos ●○○○○○○○
Fama ●●○○○○○○
Influência ●○○○○○○○
Recursos ●●●●●○○○
..... ○○○○○○○○
..... ○○○○○○○○

Virtudes

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

Outras Características

Máscara ●○○○○○○○
..... ○○○○○○○○
..... ○○○○○○○○
..... ○○○○○○○○
..... ○○○○○○○○
..... ○○○○○○○○
..... ○○○○○○○○
..... ○○○○○○○○
..... ○○○○○○○○
..... ○○○○○○○○

Humanidade

● ● ● ● ● ● ○ ○ ○ ○

Força de Vontade

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

Pontos de Sangue

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

Vitalidade

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

Fraqueza

FASCINAÇÃO PELA BELEZA.
FAÇA UM TESTE DE FORÇA DE VONTADE PARA LIBERTAR-SE.

Atributos: 7/5/3 Habilidades: 13/9/5

Disciplinas: 3 Antecedentes: 5

Virtudes: 7 Pontos de Bônus: 15 (7/5/2/1)

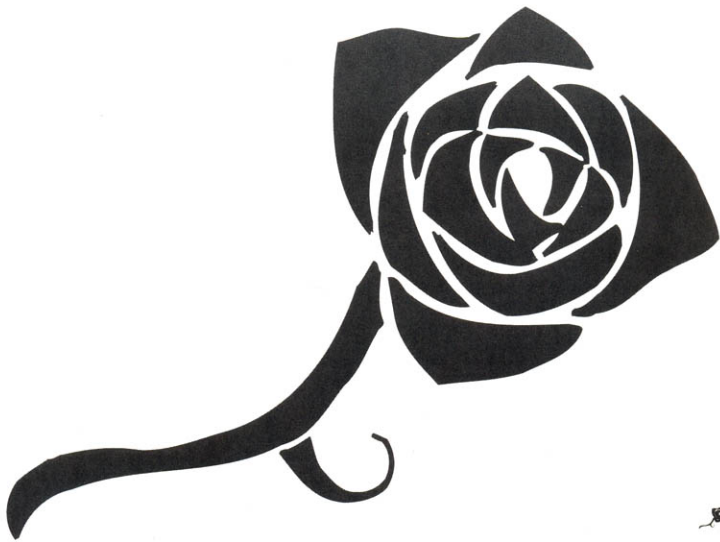


Apêndice Um: Notáveis do Clã Toreador

Abram alas para os seus campeões.
— Provérbio latino

Embora possa haver qualquer número de indivíduos famosos entre os Toreador, nenhum deles está descrito aqui. Uma das considerações que um Narrador precisa tomar é decidir quais artistas, estrelas de cinema, astros do rock e

outras celebridades são imortais. Tome cuidado para não superpovoar o Mundo das Trevas com figuras muito conhecidas. Usá-las com moderação e torná-las convincentes pode apimentar bastante o jogo.





Derrick Zeel

O Membro conhecido como Derrick Zeel é uma estrela pornô. Ele é dono da produtora de vídeo que faz os seus filmes. Zeel é uma figura proeminente no comércio de escravos, e alguns afirmam que ele possui cultos dedicados a ele em todos os cantos do mundo. Gangues de anarquistas poderosos protegem-no de outros vampiros.

Ninguém conhece a identidade secreta de Zeel. Muitos creem que ele é um Toreador incrivelmente antigo, mas poucos realmente o viram em pessoa. Um Taumaturgo afirma que Zeel é um Toreador de Quarta Geração. As lendas falam sobre um Toreador chamado Iontius que foi Abraçado na antiga Grécia. Iontius de alguma forma adquiriu a

habilidade de alimentar-se de seus vítimas através do sexo, em vez de por meios vampíricos. Alguns afirmam que a reputação sensual dos vampiros foi originada por ele. Iontius aparentemente nunca usou seu nome verdadeiro, mas ele tem sido reconhecido através da História. Ele manteve uma amante Giovanni por séculos, atuou como um dos principais líderes na luta contra a Inquisição e infiltrou-se no Sabá para traí-lo.

Se um dia o Sabá vier a encontrar uma prova de que Zeel é Iontius, uma tropa de ataque será enviada imediatamente em seu encalço.





Geneveve Orseau

Orseau foi Abraçada há pelo menos 800 anos, e desde então tem construído uma sólida reputação como crítica de arte. Embora ela seja uma Blefadora, Orseau já demonstrou talento artístico no passado. Ela controla uma das maiores escolas de arte dos Toreador, possuindo alunos no mundo inteiro. Incrivelmente rica, Orseau possui também várias Crianças da Noite.

O que realmente a torna única é o seu passado.

Acredita-se que Orseau seja uma das poucas fadas que sobreviveram ao Abraço vampírico. Ela já demonstrou possuir poderes estranhos, o que corroboraria essa crença. Além disso, ela foi uma das principais líderes numa Jyhad entre os Toreador e os Seguidores de Set durante os séculos XI e XII. Alguns sussurram que ela é uma agente do Inconnu, mas isto é apenas um boato.



Alexandria

Acredita-se que Alexandria seja uma Toreador de Quinta Geração que controla diversos cassinos no Chile e na Argentina. Ela também é a Princesa de Buenos Aires. Vampira lindíssima, controla a maioria das atividades da Camarilla na Argentina. Alexandria viajou ao Novo Mundo com a expedição de Francisco Pizarro. Sabe-se que ela tem uma rixa pessoal com Helena, outra antiga Toreador que chegou ao Novo Mundo mais ou menos na mesma época. Alguns Toreador mais velhos dizem que Alexandria é na verdade Callisti y Castillo.

Alexandria não é uma Toreador típica. Ela é possivelmente a maior ladra de arte que já existiu. Roubou diversas das maiores obras-primas da humanidade, substituindo-as por falsificações indetectáveis. Outros príncipes puseram-na em suas listas de mais procurados sob a identidade de "Ludwig Vermelha". Ela é possuidora de uma das maiores coleções particulares de peças de museu.

*Na sala, as mulheres vem e vão,
Falando de Michelangelo*

— T. S. Eliot, "The Love Song of J. Alfred Prufrock"

TOREADOR

VAMPIRO: A Máscara

Nome:
Jogador:
Crônica:

Natureza:
Comportamento:
Conceito:

Senhor:
Geração:
Refúgio:

Atributos

Físicos

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 ○○○○○○○○

Conhecimentos

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

Vantagens

Disciplinas

Auspícios ○○○○○○○○
Rapidez ○○○○○○○○
Presença ○○○○○○○○
○○○○○○○○
○○○○○○○○
○○○○○○○○
○○○○○○○○
○○○○○○○○

Antecedentes

○○○○○○○○
○○○○○○○○
○○○○○○○○
○○○○○○○○
○○○○○○○○
○○○○○○○○
○○○○○○○○

Virtudes

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

Outras Características

○○○○○○○○
○○○○○○○○
○○○○○○○○
○○○○○○○○
○○○○○○○○
○○○○○○○○
○○○○○○○○
○○○○○○○○
○○○○○○○○
○○○○○○○○
○○○○○○○○

Humanidade

○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○

Força de Vontade

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

Pontos de Sangue

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

Vitalidade

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

Fraqueza

**FASCINAÇÃO PELA BELEZA.
FAÇA UM TESTE DE FORÇA DE
VONTADE PARA LIBERTAR-SE.**

Atributos: 7/53 Habilidades: 13/9/5 Disciplinas: 3 Antecedentes: 5 Virtudes: 7 Pontos de Bônus: 15 (7/5/2/1)



TOREADOR

VAMPIRO: A Máscara™
Qualidades e Defeitos

Qualidade	Tipo	Custo	Defeito	Tipo	Bônus

Experiência

Total:

Adquirido de:

Total gasto:

Gasto em:

Rituais

Nome

Nível

Perturbações

Nome

Combate

Arma	Dificuldade	Dano	Ocultabilidade	Alcance	CdT	Pente

Tabela de Luta Corporal

Manobra	Precisão	Dano
Mordida	5	Força + 1
Soco	6	Força
Agarrar	6	Força
Garra	6	Força + 2
Chute	7	Força + 1
Aríete	7	Especial; veja Opções

Armadura:



TOREADOR

VAMPIRO: A Máscara™

Descrição dos Antecedentes

Aliados

Influência

Prestígio de Clã

Mentor

Contatos Secundários

Recursos

Contatos Importantes

Lacaíes

Rebanho

Status

Pertences

Acessórios (Carregados)

Equipamentos (Possuídos)

Campos de Caça

Veículos

Refúgios

Localização

Descrição



TOREADOR

VAMPIRO: A Máscara TM

História

Prelúdio

Objetos de Arte Possuídos _____

Obras Primas Criadas _____

Festas Promovidas _____

Descrição

Idade _____

Idade Aparente _____

Nascimento _____

Morte _____

Cabelos _____

Olhos _____

Raça _____

Nacionalidade _____

Altura _____

Peso _____

Sexo _____

Visuais

Círculo de Relações

Esboço do Personagem



LIVRO DO CLÃ TOREADOR



Potencialmente o mais poderoso dos clãs vampíricos, o Toreador também é o mais dividido. Durante milênios, seus conflitos internos têm sido tão intensos quanto seus combates contra outros clãs vampíricos. Ainda assim, nenhum outro clã exerce uma influência tão forte sobre o mundo mortal. Nenhum outro clã consegue se equiparar ao Toreador.

O Livro do Clã Toreador inclui:

- a história do clã e os papéis que ele exerceu nas culturas humana e vampírica;
- dez exemplos de personagens adequados para jogadores e Narradores;
- os segredos de como o Toreador usa sua arte para destruir seus inimigos.



Devir
DEVIR LIVRARIA

ISBN 85-85443-23-5