LIVRO DE CLÃ:

TOREADOR

LIVRO DE CLÃ:
TOREADOR

Por Heather Grove e Greg Stolze

Créditos

Escrito por: Heather Grove e Greg Stolze
Desenvolvido por: Justin Achilli
Editor: James Stewart
Diretor de Arte: Richard Thomas
Layout & Composição: Becky Jollensten
Arte Interna: Leif Jones, Vince Locke, Greg Louden, Andy Trabbold e Christopher Shy
Arte da Capa: John Van Fleet
Design da Capa & Contracapa: Becky Jollensten

(c) 2000 White Wolf Publishing Inc. Todos direitos reservados. A reprodução sem a permissão por escrito do editor é expressamente proibida, exceto para o propósito de resenhas, e das planilhas de personagens, que podem ser reproduzidas apenas para uso pessoal. White Wolf, Vampiro, Vampiro a Máscara, Vampiro a Idade das Trevas, Mago a Ascensão, Mundo das Trevas e Aberrante são marcas registradas de White Wolf Publishing, Inc. Todos direitos reservados. Lobisomem o Apocalipse, Aparição o Oblívio, Changeling o Sonhar, Caçador a Revanche, Lobisomem Oeste Selvagem, Mago a Cruzada dos Feiticeiros, Aparição a Grande Guerra, Trinity, Guia da Camarilla, Guia do Sabá e Livro do Clã Toreador são marcas registradas de White Wolf Publishing, Inc. Todos direitos resevados. Todos personagens, nomes, lugares e texto mencionados neste livro são propriedade intelectual de White Wolf Publishing, Inc.

A menção ou referência a qualquer companhia ou produto nestas páginas não são uma afronta à marca registrada ou direito autoral dos mesmos.

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

Agradecimentos Especiais, Edição Fora de Casa

John da Highland Tap, por sempre ser capaz de tomar conta de um grupo de 14 arruaceiros no cair de um chapéu.
Dj Caz 10, por manter o ébrio Velho Wavens no chão por uma horinha.
Casey Dryden, por informes pós-clube que esvaziaram a imaginação.
A equipe do Drupee, por manter-nos bêbados e sempre tendo uma bola nove pronta.
Todos no Comércio de Comida, pelo melhor maldito almoço.

Feitiço Vexatório

O **cara com o esportivo espaçoso** que estacionou perto de mim na garagem. O que, você não conseguiu encontrar um carro *maior*?

Créditos da Edição Traduzida:

Tradução: Bravo Tradutor
Revisão: Bravo Revisor
Diagramação: Bravo Diagramador, muito embora os três sejam o mesmo, e o mesmo de sempre!

Na esperança de que os ladrões não roubem mais (como se fosse possível ver os peixes andando de bicicleta), publicamos mais um livro. Saudações àqueles que merecem e um dedo médio erguido e rijo para os larápios.

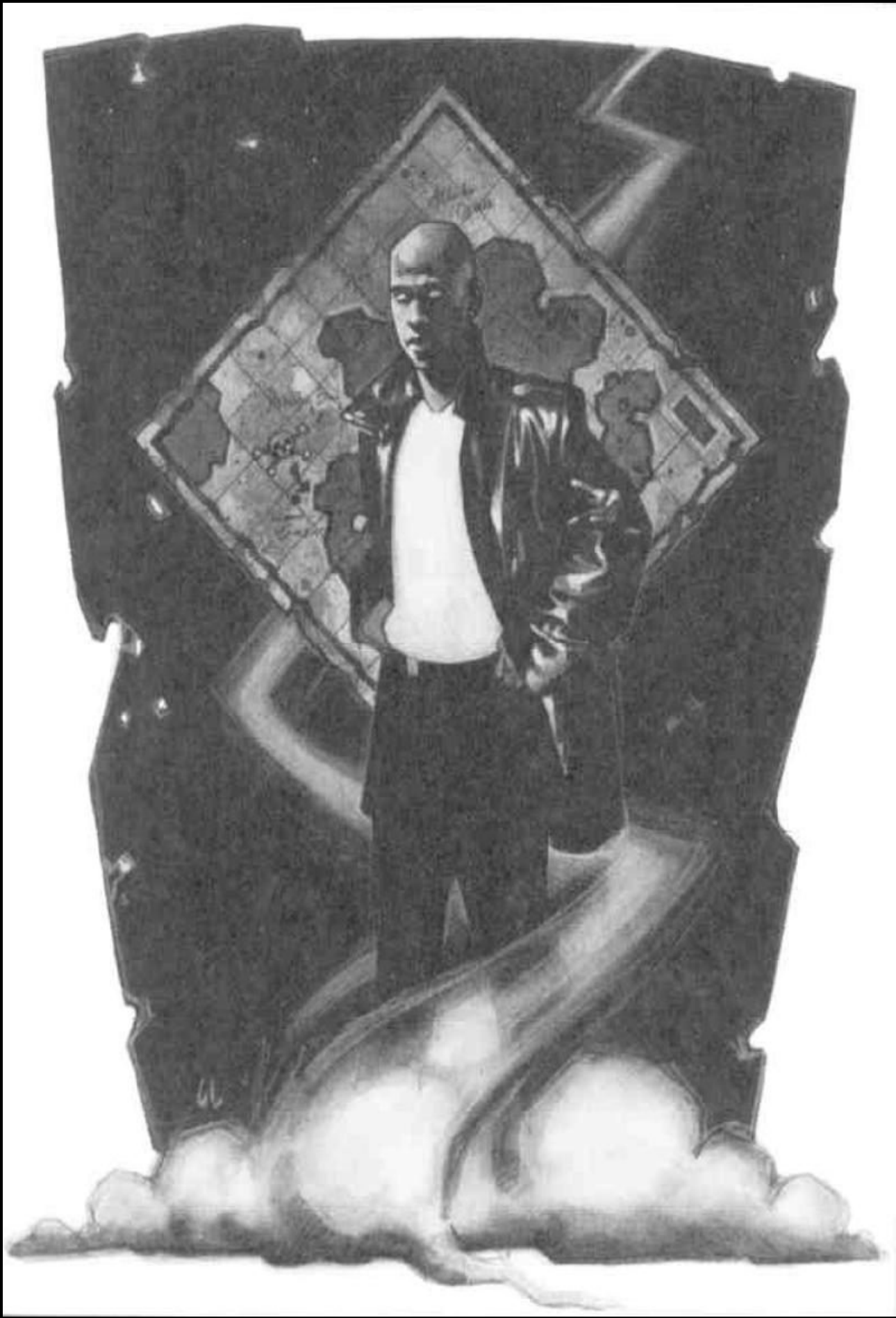
Como se diz na minha terra:

"Não tá morto quem peleia!"

Livro de Clã:
Toreador

Sumário

Êxodo e Abraço 4
Capítulo Um: Os Civilizados 12
Capítulo Dois: Esteta Desvelado 44
Capítulo Três: A Matrícula 76



Êxodo e Abraço

É um evento para black-tie. Lá - aquela, a mulher de vestido preto conservador com o pingente de diamante. Sim, aquela usando muito perfume. Aquela é Emilia Prudence, uma das melhores violinistas em Quebec. E lá, o homem de fraque vermelho. Apenas Baxter conseguiria parecer atraente numa atrocidade daquelas. Ele é um chef, você sabe, então ele fica por aí bastante tempo. Oh, mil perdões, eu não sabia que você ainda estava com vergonha.

Eu sempre me senti desconfortável num fraque. É muito apertado. Mas uma de minhas obras está em exibição hoje, então eu também estou. Você ainda não a viu? Então me deixe mostrá-la. É uma das minhas melhores. Ao menos eu acho.

Lá, vê? É um mapa. Sim, eu sei que ele não parece com qualquer mapa que já tenha visto. Eu não faço mapas de ruas, você sabe. Esse foi pintado na minha tela mais fina e mais cara. Eu fiz com que o fundo parecesse com um pergaminho envelhecido - essa técnica exige alguma prática, deixe-me lhe contar. Não tente imaginar o que realmente é... isso não importa.

Primeiro eu esbocei as coisas naquela noite. O pântano e as pessoas com quem eu estava. Sei que não existem pessoas no mapa. Eu as pintei como animais, vê? E as cores, bem, as cores têm tanto significado quanto os animais. Claro, estou sendo enigmático: isso é o que os mapas são, minha cara. Enigmáticos. Justo como os Membros tendem a ser.

Eu tive que mudar as proporções das coisas. Realmente, a plataforma de madeira estava no meio do pântano. As terraplanagens não estavam visíveis de onde nós estávamos. E não havia nenhuma trilha levando de volta às cabanas - nós apenas queríamos pessoas que supostamente soubessem o caminho até lá. Isso se chama licença poética. Eu não queria pintar uma plataforma de madeira no meio de um pântano vazio. Isso seria muito entediante.

Anthony Sungbo é meu nome. Você já ouviu falar de mim? Você me lisonjeia. Mas eu posso apreciar a lisonja tanto quanto qualquer um. Aqui, em troca deixe-me lhe contar a história daquele mapa. Ela irá chateá-lo obviamente, mas então o que você poderia esperar em troca de lisonja?

• • •

A plataforma rangia enquanto Anthony se sentava, bloco de desenho em mãos. Ele usava apenas calções, seus pés estavam nus como seu tórax. A lama sujava suas pernas. Ele e Titus, como os Membros mais recentemente Abraçados no grupo, não eram permitidos estar completamente vestidos para esta cerimônia.

A única luz emanava de quatro pequenas tochas nos cantos da plataforma, ela brilhava doente na pele escura de Anthony. Enquanto os outros olhavam seus lugares, Anthony desenhava. Ele trabalhava com carvão simples, mas seus olhos absorviam todas as cores. Alguém em frente a ele sacudiu uma lanterna e perscrutou seu bloco de desenhos.

'Eu acho que você sempre trabalhou com cores, Anthony'. A voz do homem velho rangeu severamente.

'Eu tenho uma memória perfeita das cores. Não há necessidade delas neste estágio'. Anthony nunca olhava para o papel. Sua mão corria pelas páginas, estendendo linhas básicas do lugar.

Njorage bufou e desligou a lanterna.

Oito homens e mulheres sentavam-se no círculo agora. Ouma era o mais velho e por essa razão estava no comando. Njorage e Nyamira sentavam-se à sua direita e esquerda, respectivamente. Anthony sentava à direita de Nyamira, e Titus à esquerda de Njorage. À frente deles todos sentava-se Kiboko, descansada numa postura meditativa com seus olhos fechados. As tranças apertadas de seu cabelo vertiam sobre seus ombros.

Um leve aroma de suor e medo mortal permeava o ar noturno, junto com o almíscar do pântano e a putrefação da vegetação. Os dois garotos tomaram o centro da plataforma. Kasuki, 17 anos, se sentava de frente para os anciões e suas crias. A tinta azul escura de dúzias de tatuagens - padrões feitos de pontos e linhas retas - marcavam o ébano de seu corpo. Ele havia se despido de suas roupas antes de se sentar no pântano, mas sua nudez o deixava envergonhado. Uma gota de suor escorreu por seu rosto em contraste com suas características calmas.

Mudei, um garoto de 16 anos, sentou ao lado de seu amigo completamente vestido. Ele segurava a mão de Kasuki, isso representava um gesto de conforto. O corpo de Mudei vacilou enquanto o canto agudo de um pássaro noturno soou por perto, mas ele segurou rápido.

• • •

Isso foi o porquê de ter escolhido o pássaro. Pássaros sempre me fazem pensar nas pessoas pequenas e nervosas. Talvez seja injusto para Mudei, ele era um bom garoto, e eventualmente Kiboko o Abraçou, três anos depois. Mas sempre havia algo que o deixava nervoso. Os entalhes de violeta e

laranja aproximaram tudo. Você não compreende as escolhas de cores? Você realmente é jovem, não é? Desculpe-me, eu não quis que isso parecesse um insulto. Eu não quero dizer que seja muito velho, você sabe, apenas algumas décadas.

Você vê como o pássaro tinha suas asas envoltas em torno do gato grande? Mudei sempre foi muito protetor com relação a Kasuki, mesmo sendo o mais jovem dos dois. Você é obrigado a crescer rápido nas ruas de Lagos. O talento de Kasuki? Não é óbvio? Suas tatuagens. Elas não eram o tipo de tatuagens que se vê por aqui. Sem dragões ou nós célticos trançados, sem arame farpado e sem corações. Seu corpo inteiro era marcado com pontos e linhas - às vezes outros aplicavam a tinta, mas os desenhos eram sempre seus. Isso o deixou muito reconhecível, mas também lhe garantiu respeito. Se você encontrar um homem alto e imponente, sempre calmo, com pouca expressão em seu rosto e tatuagens sobre seu corpo, provavelmente preste algum respeito a ele também.

Não confunda seu silêncio com uma falta de emoção. Ele certamente inspirou forte lealdade em Mudei, não foi? E olhe para a cor dele, o rosa, o amarelo, o cinábrio. Estas não são cores de um homem espiritualmente falido.

• • •

Quando todos haviam se acalmado, Ouma balançou a cabeça. Kiboko se ergueu silenciosamente e se ajoelhou atrás de Kasuki. Então ela tomou seu sangue, lentamente, amavelmente, com a suavidade de uma mãe para com um filho. Ela se deu em troca - abriu seu dedo com um dente e permitiu que Kasuki o pegasse. Quando seus olhos atormentados clarearam e sua sucção se tornou muito forte, ela o empurrou.

Mudei levantou seu amigo com uma mão por trás de seus ombros. Mudei mantinha seu braço longe de Kasuki, cujos novos dentes afiados afundaram rapidamente na carne nua. Então o recém-criado Toreador se alimentou de seu melhor amigo. Mudei chorou, um choro abortivo de medo e prazer e seus olhos castanhos se dilataram.

Quando Mudei ficou atordoado e caiu contra a plataforma, Kiboko colocou uma mão forte no ombro de Kasuki. "Pare".

Kasuki tremeu e se jogou para trás, preocupado com seu querido amigo subjugando a fome que queimava em seus olhos. Ele fechou o ferimento com uma lambida e puxou Mudei em seus braços. Os olhos de Mudei estavam fechados.

A voz de Ouma era suave e tão escura quanto sua pele - toda entonação tão elegante quanto seu rosto notável. "Este garoto ficará bem. Sua preocupação por ele me diz que nós escolhemos bem". Ele deu um raro sorriso e se ergueu - e o sorriso se apagou.

Dois homens se levantaram na extremidade da clareira. O mortal negro se ergueu com a cabeça curvada, o homem branco por trás dele esperou com os braços cruzados, uma câmera sobre seu ombro. Seu longo cabelo castanho estava preso num rabo de cavalo, seus olhos azuis brilhavam, e não havia

aroma ou visão de suor nele.

Ouma se voltou para o guia. "Deixe-nos". Todos ficaram em seus lugares em silêncio até não poderem mais ouvir o farfalhar de folhas e o barulho da lama sobre os distantes sons da cachoeira. "Seu nome?"

"Jacob Gray. Eu fui mandado para lhe dizer que deixe este lugar".

• • •

Não, esse aqui é Jacob, a cabra. Uma cabra num pântano não parece mais estranho do que um pássaro com suas asas em torno de um grande gato! Eu nunca clamei ser realista.

Ouma é o Pégaso. Ele merecia algo majestoso. Majestoso realmente é a melhor palavra para ele. Você poderia dizer que ele era nosso líder, se tivéssemos um. Era uma questão de respeito por idade - idade real, não aparente. Ouma era apenas o mais velho. Teoricamente ele e os outros anciões, como Niamira e o senhor de Titus, Njorage, faziam todas as decisões juntos, mas Ouma sempre tinha a palavra final. Por sorte ele era esperto, então ouvia o que os outros tinham a dizer.

Trançar ouro e luz azul não faria a justiça de Ouma, mas era um começo. Ele era um homem forte e bom. Eu nem sempre concordava com suas decisões, e não guardava segredo sobre isso, mas sempre o respeitei. Oh sim. Eu era muito franco sobre minhas opiniões. Ele valorizava a honestidade mais do que a lisonja, e não era como se ele ficasse constantemente mando nós mais jovens calar a boca.

Quando estou viajando frequentemente tenho que me lembrar que não funciona dessa forma na maioria dos lugares. Pode ser difícil morder a língua em volta dos outros anciões, mas tento fazer meu melhor. Suponho que seja por que levo isso mais longe do que o resto de vocês. Normalmente não sou tão bundão. Prometo.

• • •

"Você permitiu que o garoto se alimentasse de alguém tão próximo dele?" O espanto no rosto de Jacob era claro.

"Alimentar-se primeiro de um amado ensina o cuidado pelos mortais dos quais ele se alimenta. Proibir que se alimente daqueles que se ama apenas ensina que os mortais usados como alimento não valem nada". A voz de Ouma era calma, mas seus olhos tinham se apertado.

"E você permitiu que um mortal estivesse presente em um Abraço. O que você estava pensando?"

Ouma sentou-se enquanto ouvia uma criança. "Ninguém será permitido entrar no Abraço sem um amigo próximo. Alguém que não possa estar conectado de forma íntima com um mortal certamente não terá chance de manter sua conexão aos mortais por muito tempo". Seu tom era arrogante, as implicações eram óbvias.

"Você sempre trata as pessoas que vêm ajudá-lo dessa forma?"

"Nós pedimos sua ajuda? Você é um visitante aqui, e isso o assegura certas amenidades. Isso não o assegura questionar nossos modos".

Ao invés de replicar, Jacob abriu uma bolsa sobre seu ombro sob a câmera. Ele puxou um punhado de fotografias e as atirou na plataforma. Anthony deitou seu bloco de desenho e o folhou. "Fotografias de satélite da área? Bom, mas estéril. Você acha que isso é bom?"

Jacob luziu em Ouma. "É seu costume permitir que suas crias insultem seus convidados?"

Ouma sorriu. "Seu insulto foi apropriado. Você pensou que surpreenderia um punhado de nativos ignorantes com coisas das quais eles obviamente não sabem nada. Você estava errado. Nós não enterramos nossas cabeças na areia aqui".

"Bem então, obviamente você já sabe sobre os arqueólogos que planejam vir estudar suas ruínas, e eu posso voltar para a Holanda". Jacob se voltou para sair.

"Quem o enviou?" A voz de Nyamira vibrou com a velhice, como se ela tivesse séculos.

"Haumann."

• • •

Aquela foi a palavra mágica, vê. Haumann era um Toreador que havia vindo há cinco anos antes. Ele era um bom Membro, e nós aprendemos muito com ele. O respeitávamos. Se ele houvesse mandado Jacob, então ele era importante.

Até mesmo se, quando chegou, ele fosse apenas uma cabra púrpura, marrom e verde claro.

Haumann? Oh. Eu provavelmente o pintei como um unicórnio, todo branco. Ele não era ingênuo, mas era inocente, se isso faz algum sentido. Eu o ensinei a começar a ver as pessoas como animais, e ele nunca me perdoou - é difícil parar uma vez que tenha começado. Você irá compreender quando sair daqui hoje. Pode ser difícil manter um rosto franco quando está lidando com um Brujah furioso e tudo que você pode pensar é quanto ele parece com um buldogue. Latir para ele não aplacará sua ira.

Hmm, sim, eu frequentemente me surpreendo com a forma como levei isso tão longe. Sorte, suponho, e pés muito rápidos.

• • •

"Você deve deixar esse lugar. Você não está mais seguro aqui". O tom de Jacob era mais sério agora. Ele havia se sentado na plataforma. Kiboko e Kasuki haviam se retirado para um canto e Mudei estava envolto nos braços de Kasuki, seus olhos ainda fechados e sua respiração lenta e fraca. Anthony desenhou furiosamente. Kasuki olhou sobre seu ombro e viu uma sugestão de sirenes e uma câmera.

"Você disse que haviam arqueólogos vindo?" Titus perguntou.

"Bem, talvez". Jacob evitou os olhos de Titus. "Eles certamente têm estas fotos. Eles não decidiram ainda onde estão indo, mas pode ser para cá".

Anthony balançou sua cabeça. Seu tom era moderado quando falava, e ele mantinha seus olhos em seu desenho. "Nós sabemos sobre as fotografias de satélite há algum tempo. Antes que isso fosse

fotografia aérea. Nunca foi necessário nos retirarmos antes - por que seria agora?"

"Você não ouviu o que estou dizendo? Eles podem trazer uma expedição para cá!" As mãos de Jacob se agitavam no ar como se ele pudesse cercá-lo e ameaçá-lo com seus braços.

"Por quê eles viriam?" Anthony sorriu e finalmente olhou para os olhos de Jacob. "Ninguém quer ouvir história sobre ruínas na Nigéria. Isso não é tão excitante quanto as pirâmides. Não existem jóias, ouro escondido para ser descoberto. Eu lhe lembrarei que este lugar tem sido discutido num jornal científico desde 1959, e ninguém ainda veio aqui. Eles encontram isso nas fotos aéreas, e não dão importância. Este lugar nos protege por séculos, por quê deveríamos parar agora?"

Njorage carranqueou. "Você só quer ficar no lar de seus ancestrais. Talvez isso seja mais importante para você do que nossa segurança".

"Nada é mais importante para mim do que a nossa segurança". O tom de Anthony tomou um tom perigoso. "Alguém que diga o contrário é um tolo. Estou simplesmente dizendo que nós estamos seguros aqui".

A voz de Nyamira era solícita, e ela bateu um dedo áspero na madeira da plataforma. "Nós ainda não sabemos como é que este lugar nos protege, e realmente não temos prova de que seja assim. Tudo que sabemos é que até agora, ninguém nos encontrou".

Anthony jogou seu bloco de desenho na plataforma, o pedaço de carvão que ele estava desenhando rolou no pântano com um ruído e um pequeno esguicho. "Como ele não poderia nos proteger? Você está me dizendo que nós vivemos num monte de ruínas maior em área do que as pirâmides e ninguém nos encontrou simplesmente por que são preguiçosos? Me dê um tempo. Você sabe tão bem sobre as lendas..."

Nyamira olhou para sua cria. "Você atribui muito crédito às superstições. Eu acho que Haumann pode ter razão".

• • •

Isso foi quando percebi que estávamos perdidos. Não era "Jacob pode ter razão", mas "Haumann pode ter razão". Eles confiavam em Haumann não em Jacob. Era verdade, eu não queria deixar o lar de meus ancestrais. Eu não queria abandonar um lugar que havia nos servido tão bem por tanto tempo. Eu não queria desistir de meu lar por que um par de anciões estavam ficando paranoicos.

Oh, deixe-os olhar, eu não me importo se minha voz está hesitando. O que eles farão comigo? Eles estão me honrado, não lhes é permitido ser rudes ainda. A rudeza virá depois da festa - esse é o meio pelo qual o jogo é jogado. Tudo bem. Eu não jogo esse jogo, então isso não importa tanto. Além disso, estou indo para fora da cidade amanhã à noite. Eu não gosto de ficar em um lugar só por muito tempo. Não me sinto seguro em lugar nenhum desde que deixamos nosso lar.

Os outros? Oh, eles se espalharam. Nós falamos sobre ficar juntos, mas sabíamos que não era

seguro. Tínhamos nossa pequena comunidade lá há tanto tempo e nunca havíamos matado para nos alimentar. Mas uma vez que saíssemos seria mais difícil esconder nossos padrões de alimentação. Então muitos de nós ultimamente se separaram. Nyamira e eu ainda mantemos contato, de muitas formas ela é como uma mãe para mim. Ela é uma mãe dominadora que tenta se intrometer em meus negócios, mas apesar disso uma mãe. Sim, ela é a galinha no canto: verde claro realmente era a única cor apropriada para ela.

Kiboko é a serpente azul. Ela realmente amava Kasuki. Suponho que eles ainda viajam juntos com Mudei. Sim, muitos dos animais não são africanos. Eu tentei pegar as coisas que melhor se encaixavam com o temperamento de cada pessoa, e viajei muito naquele tempo. Penso que também foi uma questão de arrogância. Eu queria que qualquer estranho que visse a pintura soubesse que eu havia viajado e que eu não era um estúpido selvagem. Apenas agora, olhando para trás eu posso ver a infeliz falta de autoconfiança. Entretanto não mudei nada. Acho que o trabalho de um artista deveria refletir suas imperfeições bem como seus dons.

• • •

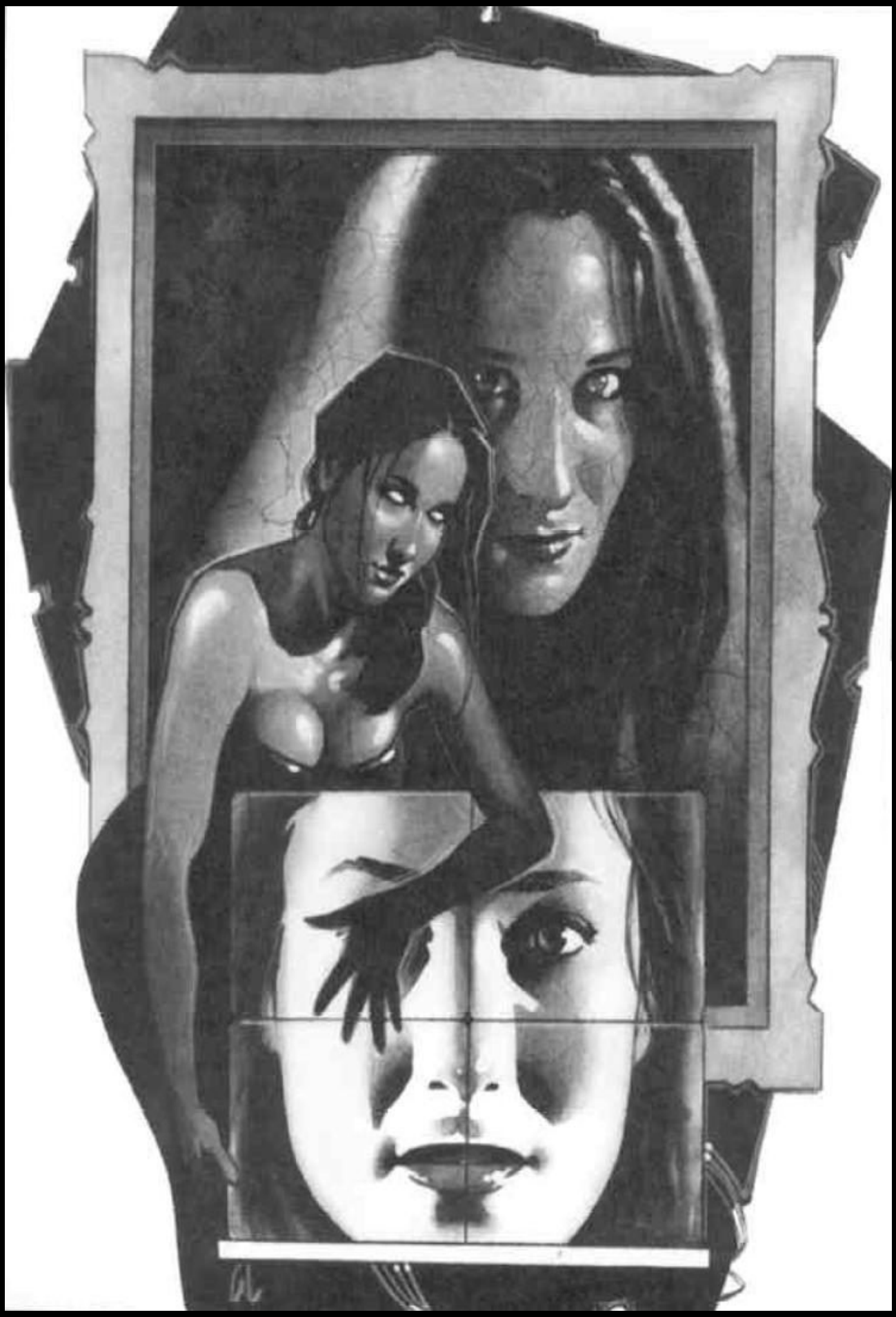
"Partiremos, então, no próximo mês. Foi decidido". Ouma balançou a cabeça, e Nyamira e Njoroge balançaram com ele.

Pela primeira vez Kasuki parecia triste, e ele manteve Mudei próximo de si para confortá-lo. Kiboko colocou uma mão em seu ombro forte e apertou. Anthony pegou seu bloco de desenho e espiou no pântano, seus pés mergulhando na lama.

"Ele ficará bem". Nyamira disse a Ouma. "Ele se adapta muito bem, esse é um dos motivos pelos quais eu o escolhi. Ele só precisa de um pouco de tempo. Eu previ que ele seria o primeiro de nós a sair".

Anthony, que ouviu com seus sentidos aguçados mesmo enquanto partia, percebeu como facilmente seu senhor o lia. Ele voltou para olhar para trás na plataforma, e viu Kasuki erguer Mudei em seus braços. Kasuki desceu da plataforma com cuidado para não empurrar seu amigo. Kiboko firmou-o com uma mão. Kasuki viu Anthony olhando para ele e sorrindo tristemente, encolhendo os ombros.

Anthony se virou novamente. Nyamira estava certa: ele sairia primeiro. Ele partiu na noite seguinte e fez seu caminho para a América do Sul. Se tivesse que ir, iria bem longe.



Capítulo Um: Os Civilizados

Seus lábios eram vermelhos, ela parecia livre,
Seus colares eram amarelos como ouro:
Sua pele era tão branca quanto a lepra
O Pesadelo Vida-Em-Morte era ela,
Que engrossava o sangue do homem com frio.
— Samuel Taylor Coleridge, "The Rime of the Anciente Mariner"

8 de Agosto

Querida Rebecca,

Orgulho-me em anunciar que meu projeto foi um sucesso em todos os detalhes. O tesouro foi recuperado intacto e, como esperávamos, foi bastante útil quando em tempo de resolver-se com Guillaume. Não acho que devamos ouvi-lo queixar-se sobre nossa barganha.

Ao cerne da questão: como você suspeitava, o 'tesouro' ao qual o diário de Dermott se referia não era, como ele pensava, uma mera coleção das obras de Katherine de Montpellier. A câmara guardava a própria senhora.

Uma vez tendo se restabelecido e ido ao chateau Nobstulling, foi capaz de falar com ela. Embora tenha declarado que meu francês normando fosse "porco, incômodo e vulgar", ela concordou em responder minhas questões sobre a Longa Noite - e até antes. Toda a conversa está no DVD anexo, mas forneço uma transcrição completa a você.

Aproveite.

— Carmelita

Carmelita: Sua Graça, eu esperava que você concedesse resposta a algumas questões...

Katherine: Seu pequeno retalho insolente. Quem é você para me questionar? Qual é seu título e qual é sua linhagem?

C: Meu nome é Carmelita Neillson...

K: O quê? Escandinava? Meu clã desceu tão baixo que estamos Abraçando os malditos vikings? O que virá depois, dar o Sangue aos cães, ratos e servos? Quem é seu senhor?

C: Eu fui Abraçada por Kenneth Chriswell.

K: Que era cria de quem?

C: Eu acredito que Phillipe L'Huiller...

K: Pela semente de Onan! Minha própria cria ingrata dando nosso dom aos saxões e vikings. Onde está Phillipe? Traga-o a mim para que possa discipliná-lo adequadamente!

C: Phillipe L'Huiller encontrou sua Morte Final em 1842.

K: 1842? O ano de Nosso Senhor de 1842?

C: Isso mesmo.

K: Que ano é agora?

C: 1999.

K: 1999! Com certeza há a mão da Jyhad nisso tudo!

C: Como?

K: Com a virada do milênio, as Noites Finais ficaram muito para trás? Por que eu iria me levantar do torpor, salvar aquele dos Grandes que deveriam tomar a vitae que eu emprestei? Oh, você não sabe em quais garras está.

C: Não, eu lhe asseguro, eu atuo apenas...

K: Silêncio sua boca ignorante. Você tem algum talento de valor?

C: Como disse?

K: Você dança, ou canta, ou bate suas patas dianteiras de forma divertida? Eu estive morta pela maior parte de uma geração, e serei entretida enquanto pondero.

C: Eu toco xilofone, minha senhora.

K: Então pare de estuprar meu idioma com sua língua espiralada. Deus permita que suas mãos sejam tão suaves quanto sua boca é grossa.

(Eu toquei para ela.)

K: Bem. Você tem algum talento ao menos. 1999 você disse? É bom saber que nem todas as canções estão perdidas. Você sabe como Phillipe morreu?

C: Acredito que ele caminhou em direção ao sol, madame.

K: Pobre Phillipe. Ainda assim, melhor isso do que as mãos de algum louco Usurpador ou maldito turco. Então, se ele foi senhor de seu senhor, você está então... há dez passos do Original? Chagas de Deus, você deve ter de fato o sangue aguado.

C: Milady, existem aqueles da décima terceira geração no estrangeiro que se dizem senhores de crias.

K: Feh. Tais vermes devem ser salgados até secarem. Então. 1999? Eu devo ter muito a aprender. Quem governa Jerusalém?

C: Os israelenses.

K: Você quer dizer os *judeus*? Oh, o fim dos tempos está de fato próximo.

C: Madame, eu a restitui de seu torpor, a alimentei e toquei para você, e devo alegremente responder qualquer questão que você possa ter sobre os anos enquanto dormia. Mas em troca, eu poderia me atrever a pedir um benefício?

K: Hmph. É tranquilizante ver que algumas coisas permanecem constantes. O que você quer?

C: Eu necessito conhecimento das noites antigas.

(Pausa; suspiro apontado)

K: Muito bem.

A Primeira Cidade

K: Eu sinceramente espero que sua geração de sangue aguado não tenha apalpado e perdido todas as peças do conhecimento valioso que nossa espécie uma vez possuiu. Meu conhecimento se estende até a Primeira Cidade, adotada e governada por Caim depois de seu tempo na barbárie.

C: Você quer dizer Enoque?

K: Enoque? Eu ouvi esse nome dado a um dos três primeiros, mas essa é uma outra história.

C: Eu ouvi dizer que o nome da Primeira Cidade era Enoque.

K: É essa a vulgaridade de sua língua moderna e a frouxidão de conhecimento sujo. O nome da primeira cidade era Ubar. Embora das histórias tenha ouvido o nome de Enoque, não colocaria o passado dele para contar a suas crias que a cidade foi nomeada por ele. Orgulhoso, pelo que ouvi. Não, a primeira cidade era Ubar, a "Rainha do Olíbano". Anos depois eu ouviria que nossos rivais dizem que Caim escolheu a cidade que pudesse cobrir seu próprio cheiro vil e de sua descendência, mas isso soava como muito inveja para mim.

Caim, o fazendeiro, viajou longe e viu muitas coisas, você sabe. Ele viu as maravilhas dos sumérios – mais notavelmente a roda – e as trouxe até Ubar.

Sob seu comando, a cidade prosperou. Um Ventrue erudito que conheci – um camarada muito enfadonho conhecido como Hermias – disse que foi devido à paciência e vontade de Caim por esperar sete gerações de suas árvores para ser perfeito ou alguma coisa do tipo. Realmente, eu prestei pouca atenção em sua conversa econômica. Não suponho que Hermias ainda esteja... espere, eu lembro agora, ele pereceu no Segundo Incêndio. Esqueça.

A despeito disso, Ubar prosperou com Caim como seu rei e, como relatado no *Livro de Nod*, ele Abraçou duas crianças.

C: Duas? De acordo com nossos textos nodistas, Caim teve três Crias – Zillah, Irad e Enosch.

K: Não, esta foi a Segunda Geração. Da Primeira

Geração eram duas, cujos nomes estão perdidos. Eles eram dois amantes perfeitos, devotados um ao outro, e Caim esperou que ao dá-los aquele amor como um presente à eternidade, poderia mitigar as ações cruéis que fez no passado. Mas os dois se desesperaram quando descobriram que nunca poderiam dar à luz uma criança. Eles esperavam que uma noite combinassem na carne como no espírito, criando uma nova alma que guardasse o melhor de cada um. Ao invés disso eles foram condenados a sofrer a eternidade como dois seres, nunca unidos em alma através da descendência. Em lugar de aceitar seu destino, eles caminharam em direção ao sol. Caim estava tão aflito com a dor que proibiu a pronúncia de seus nomes. Ele jurou que nunca Abraçaria novamente. Não obstante sua dor tão aguda, sua solidão, ele deu a Falsa Vida a Zillah, Irad e Enosch antes que uma geração humana tivesse envelhecido e morrido. Alguns dizem que tiveram seus tristes fins porque seu senhor havia quebrado seu próprio voto ao Abraçá-los, que eles estavam marcados e destinados a problemas sem conta. Eu não posso afirmar.

C: Mas, então... se Caim os Abraçou, eles não seriam da mesma geração dos dois amantes?

K: Pelo amor de Deus, rapariga, você não está me ouvindo? Caim os Abraçou *depois* dos amantes. [Nota para Rebecca: eu sei que não responde à questão. Não estou certa se Katherine estava sendo deliberadamente enganosa, se ela estava confusa por recém haver saído do torpor ou apenas mentiu para fechar o resto da história.] Irad, Enosch e Zillah pegaram companheiros para eles próprios, Abraçando 13, que criariam os grandes clãs. Entre eles estava nosso fundador, a grande dançarina touro.

C: Não era um escultor?

K: Não, você tem sido enganada pelos mitos comuns. Nosso fundador não foi Arikel o escultor, muitos do nosso clã estavam associados com rosas antes que viéssemos para a Europa. Você viu uma rosa na Terra Santa? Inicialmente éramos o "Clã da Flor", provavelmente um lírio.

C: Qual foi o nome de nosso fundador?

K: Você não sabe *isso*? Pelos pés doloridos de Cristo!

C: Nós sempre ouvimos que foi "Toreador", mas obviamente essa é uma palavra espanhola, não uma do nosso mundo...

K: Essa é realmente uma era degenerada. Suponho que não foi culpa sua ter sido Abraçada por um saxão ignorante filho de uma meretriz. "Toreador" não foi inicialmente um nome, mas uma descrição. Ouça bem: nós somos da linhagem de Ishtar, depois chamado Astarte ou Inanna, mas foi como Ishtar que ela nasceu mortal em Ubar, como Ishtar foi abraçada, e como Ishtar orou para o Verão. Mas isso vem depois em nosso conto, claro.

Creta

K: Você sabe do dilúvio, não? A batalha em que os 12 mataram os três, e a subsequente ira de Caim? Ele se levantou de sua cova auto-imposta e amaldiçoou 12 dos 13 filhos de Zillah, Enosch e Irad com terrível justiça por seu parricídio. Ennoia a caçadora foi punida a viver como uma fera. Malkav o mago foi presenteado com a loucura. (Minha teoria pessoal é que Saulot tenha sido amaldiçoado a ter sua linhagem ligada a uma procissão sem fim de pretensiosos vilões comuns.) Apenas uma história "oficial" de tal maldição chegou atém mim, e foi a de Nosferatu. O mais corajoso dos assassinos, ele cuspiu na cara de Caim e o chamou de um grande tolo. "Quem és tu para dizer que nossos senhores não deveriam nos ter dado a Falsa Vida? Tuas primeiras duas escolhas se destruíram para rejeitar teu dom!" Mais, ele falou os dois nomes que Caim havia proibido. Enfurecido, Caim disse "Teu gosto pelo segredo dos outros nunca será morto, pois eu te golpearei de forma que teu semblante cause o desgosto em todos aqueles que te verem."

A única que restou intacta foi a jovem dançarina touro, Ishtar, pois apenas ela havia refreado a matança. Para ela, Caim disse "Foge para o norte, pois quando teus irmãos virem que escapaste do destino que tiveram, eles ficarão furiosos." Ela tomou a benção de Caim: não importa quanto ela tenha ficado do nosso lado da cova, ela nunca perderia o gosto humano pela beleza.

Nossa fundadora fugiu para o oeste e para o norte, na Suméria. Lá, seu poder e beleza sobrepujaram os sumérios de tal forma que eles oravam a ela como uma deusa. Por algum tempo, ela foi feliz na Suméria, e lá ela Abraçou seu amante mortal Tammuz. Entretanto, sua felicidade não poderia durar: como Caim predisse, um de seus irmãos assassinos seguiu em seus calcanhares.

O primeira a encontrá-la foi o bestial Ennoia, que naquele tempo atendia pelo nome de Enkidu. (O mesmo cansativo Ventrue que mencionei, Hermias, disse isso como de algum modo relacionado a Enki, ou Enosch, o filho de Caim que Abraçou Ennoia, mas outros eruditos dizem que sua compreensão de cuneiforme era fraca e ele estava falando tolices.) Ennoia tinha consigo um objeto de grande importância. No *Enûma Elish*, é referido como a "Tabuleta do Destino" – as leis da humanidade, estabelecidas pelo próprio Enki. O que estas tabuletas de barro realmente continham é uma questão de muita especulação. Depois de seu Abraço, Hesíodo acreditou que elas continham uma primeira forma do *Livro de Nod*. Monçada e Beckett acham que ela foi uma crônica dos poderes do sangue, explicando todas as mágicas de Enosch.

C: Você quer dizer um grimório de Disciplinas? Quais Eno – Enosch possuía?

K: Isso depende de quais lendas se lê. Certamente ele tinha todos os poderes que eram comuns em meu tempo, salvo pela feitiçaria bastarda dos Tremere. Existiam também, se costuma dizer, certos poderes que ele não ensinou a suas crias, mantendo-os para si. Se dizia, por exemplo, que ele era capaz de quebrar votos de sangue à vontade, e remover a potência da morte do sangue alimentando mortais. Mas estas são meras lendas, tudo tão provável de ser verdade como o conto do Malkaviano Anatole de que as tabuletas de Enosch continham o futuro detalhado de todos Cainitas que já existiram ou existiriam, da punição de Caim sobre o Tempo do Sangue Fraco.

De qualquer forma, Ishtar tentou tomar este item de Ennoia. É possível que outro dos 13 tenha naquele tempo se unido a Ennoia. É igualmente provável que Ennoia tenha Abraçado uma mulher, conhecida na versão Acádia do mito como Ereshkigal, que o ajudou a aprisionar Ishtar. Os dois Cainitas superaram Ishtar, possivelmente ao segui-la até o fim. Ele pagou o preço, contudo, sofrendo a Morte Final para salvar seu senhor. O quanto se vê disso nas noites modernas? Isso não era muito comum em meu tempo, irei livremente lhe contar *isso*.

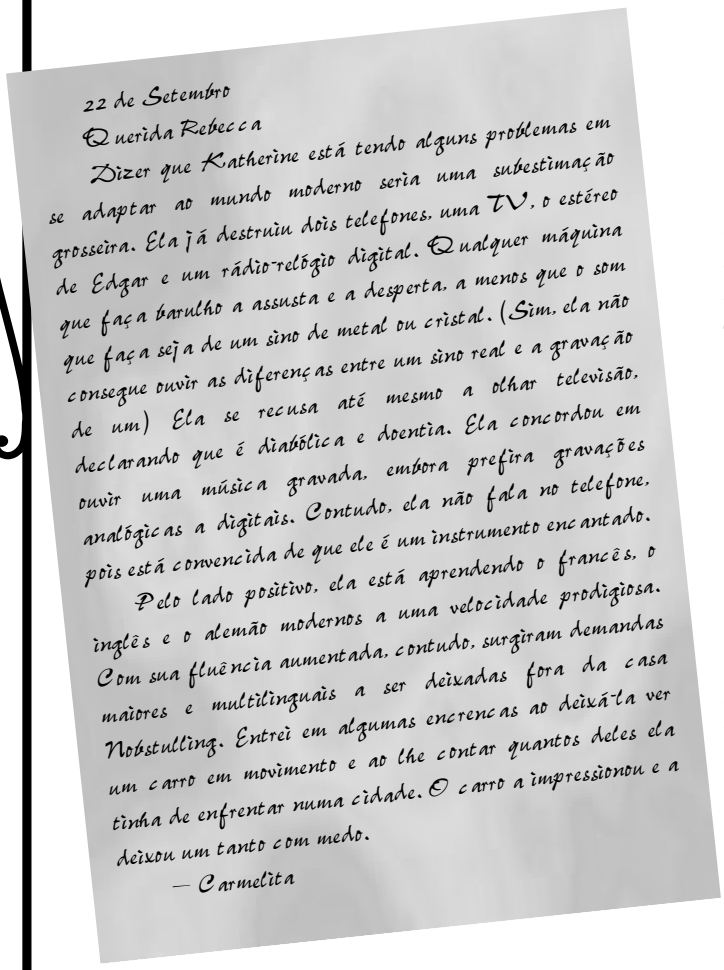
De coração partido, e desesperada para ganhar sua vingança sobre o sanguinário Ennoia, ela se voltou a Gilgamesh, rei da Suméria e ofereceu a ele o Abraço se ele a ajudasse contra "Enkidu". Contudo, seu rival selvagem havia a entregue a ele. Dada a escolha entre o poder de Gangrel e a beleza de Ishtar, o rei escolheu o poder. A Toreador fugiu dos dois, mas não antes de soltar sobre eles um grande monstro conhecido como o Touro dos Céus. O curso de especulações óbvio é que esta criatura simplesmente fosse um monstruoso touro, embebido em seu sangue até que tivesse força e proporções terríveis, mas ninguém pode afirmar com certeza.

Depois de deixar a Suméria, ela chegou a Creta. Lá ela gerou mais crias e instruiu o povo na arte de segurar os chifres de um touro e saltar sobre suas costas. Os governantes de Creta honraram o touro como seu animal sagrado, então era natural que eles tomassem o "toreador" em seus corações. Tudo foi bem por algum tempo, até Minos, então Rei de Creta, saber que Ishtar poderia passar seus dons de beleza e imortalidade para aqueles em torno dela. Ele pediu este favor, e inicialmente ela recusou. Tendo visto a miséria de Caim em Ubar, e a crueldade de Gilgamesh na Suméria, ela sentiu que apenas tragédia viria do governo de Caim sobre a humanidade. Ele lhe disse que se ela recusasse estender sua vida, ele não via motivo para estender a dela, e pediu a ela que deixasse Creta. Ela cedeu parcialmente, dizendo que se ele quisesse, ela daria o Abraço a seu filho.

Tristemente, o filho era indigno do dom. Ele caiu no abraço da Besta e nunca mais voltou. Pouco disposto a matar seu único filho, Minos o aprisionou num labirinto escuro, onde ele devorava o sangue de homens e virgens oferecidas como tributo. Esta história, distorcida e imprecisa em alguns casos, veio através de Ovídio e Apolodoro como a lenda do Minotauro. Ambos concordam sobre o nome do homem que matou o filho

louco e desconhecido de Minos: Teseu. Ele possivelmente tinha a distinção de ser o primeiro mortal a matar um de nós com suas mãos. Ele deve ter sido um homem e tanto.

Minos, em sua aflição, buscou a Toreador para pedir desculpas por sua imprudência, mas ela havia deixado a cidade e ido para Micenas, levando as artes dos minoanos com ela. Alguns dizem que ela foi acompanhada em suas jornadas por um bruxo apaixonado chamado Dédalo, que não havia visto criatura como ela antes, mas isso pode também ser um mito.


22 de Setembro

Querida Rebecca

Dizer que Katherine está tendo alguns problemas em se adaptar ao mundo moderno seria uma subestimação grosseira. Ela já destruiu dois telefones, uma TV, o estéreo de Edgar e um rádio-relógio digital. Qualquer máquina que faça barulho a assusta e a desperta, a menos que o som consegue ouvir as diferenças entre um sino real e a gravação de um) Ela se recusa até mesmo a olhar televisão, declarando que é diabólica e doentia. Ela concordou em ouvir uma música gravada, embora prefira gravações analógicas a digitais. Contudo, ela não fala no telefone, pois está convencida de que ele é um instrumento encantado.

Pelo lado positivo, ela está aprendendo o francês, o inglês e o alemão modernos a uma velocidade prodigiosa. Com sua fluência aumentada, contudo, surgiram demandas maiores e multilíngüais a ser deixadas fora da casa Nobstulling. Entrei em algumas encrencas ao deixá-la ver um carro em movimento e ao lhe contar quantos deles ela tinha de enfrentar numa cidade. O carro a impressionou e a deixou um tanto com medo.

— Carmelita

Grécia

K: Em Micenas, por quinze séculos antes de Cristo, a própria Toreador saiu do registro histórico. Mas sem dúvida os Cainitas que descenderam dela tiveram impacto no desenvolvimento da sociedade grega. Deixe-nos examinar a história de Tântalo e Pélope, por exemplo. A história que viajou por eras foi que o Rei Tântalo matou seu filho Pélope e o serviu aos deuses como um ato de insolência, pelo que foi punido. O poeta Píndaro tomou grande cuidado com esta história – não por causa de suas brilhantes imprecisões (os detalhes do que é conhecido em primeira-mão apenas por nossa espécie e os mortos, claro), mas porque ele pensou que fosse blasfemo.

A verdadeira história é essa: Tântalo matou seu filho para se alimentar, como uma garantia de lealdade a alguém de nossa espécie. Minha suposição, da história que Tântalo foi punido na pós-vida por uma fome que não conseguia saciar, é que ele estava lidando com os Ventrue, que estavam por perto. Mas nunca se sabe.

O certo é que um dos netos mortais de Tântalo, a rainha Niobe, competiu com um dos filhos de Toreador pela atenção do músico Anfião. Enquanto Anfião naturalmente preferiu os encantos superlativos da não-vida, Niobe implorou a ele que ficasse com ela por causa de seus 14 descendentes mortais. Incapaz de abandonar seus filhos, Anfião rejeitou o Abraço. Lívida pela rejeição, a filha de Toreador matou os 14 filhos de Anfião, um após o outro, na frente de sua mãe. Então ela Abraçou Anfião a força.

Anfião nunca falou do destino de sua senhora, nem falou seu nome, mas começando com ele nós temos a primeira linha intata de sucessão. De Anfião, um de nossos Matusaléns, nós temos as linhas de Hesíodo, Teófano e Menipo. Teófano me Abraçou. Eu passei o dom a Phillipe, e então ele o passou ao seu mísero cadáver.

C: Hesíodo? Você quer dizer o poeta grego Hesíodo?

K: Não, mas seu patrono, cujo nome o poeta tomou em honra. Tristemente para o poeta, muito de seu trabalho foi perdido durante a ocupação romana, por uma mão desconhecida. Embora tenha sido tentada a culpar os Ventrue, minha natureza mais honesta insistia que era provável que alguém de nosso próprio Sangue – uma cria invejosa que desejava atingir um rival ao desfazer o trabalho de um senhor, talvez. Mas, tão frequentemente quanto ocorre quando alguém destrói a história, não houve forma de saber. É uma pena. Foi um desperdício triste.

Ah. Bem, onde estava?

C: Os micênicos.

K: Sim, bem, ouvir Teófano falar, os contemporâneos do senhor de seu senhor – ou seja, a quarta geração – tornou-se fecundo e despreocupado com seus Abraços, que criou um grande número de crias inexperientes e pobremente escolhidas. Estes inomináveis começaram a brigar e discutir e cumpriram a maldição de Uriel. Enquanto lutavam um contra o outro para dominar Micenas, eles conseguiram apenas obstruir uns aos outros e enfraquecer o país. Muitos deles morreram, ou entraram em torpor, deixando para trás mortais presos a laços de sangue governando o país, mas sem nenhuma fonte da preciosa vitae. Estes pobres servos perdidos ficaram loucos, deixando Micenas sem liderança. Isso deixou a nação inteira vulnerável à invasão pelos dórios, que se sentaram sobre os Toreador que dormiam por séculos. Os poucos que escaparam da Jyhad de Micenas partiram para viajar pelo Mediterrâneo. Alguns deles encontraram a Morte Final, alguns deles prosperaram, mas todos aprenderam uma lição: enquanto Caim foi capaz de governar um país como um rei, nenhuma cria

menor conseguiria – especialmente com outros Cainitas por perto.

Roma

K: Eu falei de um grande negócio sobre nosso clã, mas talvez seja tempo de lidar com os outros membros da "família" de Caim.

Lembra-se da fuga de Ishtar para o norte, deixando Ennoia como "Enkidu" na Suméria? Bem, os Gangrel prosperaram lá por algum tempo, mas a área toda teve muitas tribos, mas não terra habitável o suficiente. Os acádios esmagaram a Suméria de Enkidu. Eu ouvi contos de que os soldados de Sargão perseguiram Cainitas Gangrel pelas ruas com tochas, levando-os em direção a um poço central onde eles foram mantidos, aprisionados por toras em chama até o amanhecer. Eu gostaria de lhe dizer que alguém da linhagem de Caim estava por trás da vitória de Sargão, mas apesar das ostentações vazias dos Setitas e Lasombra, não existe uma única evidência. Eu honestamente acredito que Sargão era simplesmente um homem forte que percebeu as fraquezas dos Cainitas e as usou para sua vantagem. Mas até mesmo seu reino não conseguiu durar, e Hamurábi e os babilônios o derrotaram e se voltaram para derrotar os hititas, e outros. Eu não tenho idéia de a que ponto Gangrel cansou de bárbaros-tornados-agricultores, mas se houvesse alguma região que conseguisse ensinar a um imortal a futilidade que há em imitar a realeza de Caim, essa região seria o Crescente Fértil dois milênios antes de Cristo.

Ashur teve uma sorte consideravelmente melhor, provavelmente porque ele cuidou menos de governar do que buscar conhecimento sem ter que se preocupar com seu país natal ser colocado às tochas por invasores. É possível que Ashur e suas crias tivessem alguma influência na queda da Suméria de Gangrel, mas eu duvido muito. Não seria caracteristicamente efetivo para eles. Mas Ashur foi sábio o suficiente para se aliar com os filhos de Ventrue quando Roma se expandiu naquela área, mesmo que os termos se tornassem crescentemente desfavoráveis. O que fez sua ninhada se preocupar? Roma era muito mais estável do que seu próprio país, então eles se voltaram para Roma.

Enquanto Ishtar fugia da Suméria, os Ventrue também se moviam para o norte e para o leste, enquanto o amável Troile se movia para o sul e para o oeste. Eu ouvi contos que os Setitas e a ninhada de Troile eram muito próximos naquelas noites, viajando juntos ao longo do Nilo. Lá, eles disputaram, embora sobre o que eu não seja capaz de dizer. Troile e os seus foram para o oeste pela costa, através da Líbia, para o que (séculos depois) seria Cartago.

Algumas outras histórias insistem que uma das crias de Ishtar seguiu Troile como sua amante – uma imbecil

chamada Tanit. Abraçada por sua beleza e descartada por sua cabeça vazia. Muitos de nossa linhagem gostam de utilizar a história de Tanit, mas alguém tinha que ensinar a Troile os segredos da Presença. De qualquer forma, Cartago cresceu bastante mesmo quando os Ventrue comandaram seus seguidores humanos para cercar as mulheres sabinas e produzir uma grande raça.

Os Toreador já haviam aprendido sua lição em Micenas, e haviam sobrevivido por séculos ocultos. Em Roma, isso os tornou caros aos Ventrue, embora não tanto quanto as lições de Presença. Mais importante do que aquela Disciplina, talvez, foi seu conhecimento da beleza e dos ofícios. Enquanto os Toreador haviam seguido tais conhecimentos por seu próprio gozo, os Ventrue o tomaram por propósitos mais práticos. Onde os Toreador haviam encorajado os mortais a construir templos e estátuas, os Ventrue os ajudaram a construir estradas e governaram suas colheitas. Suas metas eram, claro, reunir mais pessoas numa pequena área pela facilidade da alimentação discreta.

As crias de Troile tomaram um rumo completamente diferente. Onde os Toreador instruíram, os Brujah insistiram. Onde os Ventrue sugeriram, os Brujah comandaram. Tudo em Cartago foi construído em torno da fome de seus governantes Cainitas.

Ambas cidades se tornaram impérios, e talvez fosse inevitável que os impérios colidissem. Quando Anfião falou dos séculos de guerra entra Cartago e Roma, ele os chamou de precursores da Jyhad. Os vampiros ainda conspiram e disputam como crianças, até às vésperas do ano 2000 cristão?

C: De fato eles o fazem. Tanto quanto fizeram, certamente.

K: A maldição de Uriel ainda nos assombra. Não posso dizer que estou surpresa.

Acredito que as Guerras Púnicas pareceram, para Cartago, quase como um jogo. No início, certamente. Ambas as cidades se colocaram, como aranhas, nos centros das teias de cidades escravas e estados clientes. A primeira guerra começou nas fronteiras de suas teias. Nenhuma cidade foi ameaçada no início. Nenhum vampiro foi sacrificado. Representantes mortais lutaram todas as batalhas, pois nenhum Cainita são correria o risco de uma viagem marítima em tempo de guerra para os campos de batalha na Sicília.

Antes de Roma, eu não conheço a história dos Ventrue, mas acho que deve ter sido terrível. Alguma tragédia os forçou a conhecer o medo, pois eles o mantinham muito próximo todas as noites. Eu não acho que as crias de Troile, bêbadas no sangue fácil, se preocupavam muito com a Sicília, mas os Ventrue estavam obcecados com ela. Eles a viram como uma adaga apontada para o coração de Roma, um portão de entrada aberto pelo qual os perigosos cartagineses poderiam atacar. Os Ventrue tinham pouco conhecimento direto dos cartagineses, claro: eles apenas haviam ouvido histórias, que eu suspeito haviam aparecido com as narrativas. Estas histórias diziam que existiam exércitos de carniçais se amontoando em Cartago, e que as crias dos Brujah e dos Assassinos reunidas eram numerosas além da conta. Os Ventrue eram cuidadosos pastores de seus rebanhos, e os Toreador sabiam desde Micenas que uma nação com muitos vampiros deve ou conquistar ou ser conquistada. Assim, a política mortal em Roma refletia os desejos secretos dos Ventrue, bem como dos Toreador e dos fraturados Malkavianos – os três clãs mais proeminentes naquele tempo.

O centro de todos estes detalhes é este: a Primeira Guerra Púnica foi uma bagatela para os Brujah, mas mortalmente séria para os Ventrue. Isso é porque os romanos gastaram tanto tempo e atenção conquistando a Sicília. Os cartagineses responderam com outra estratégia: eles foram para o norte na Espanha e começaram a trabalhar seu caminho pelo leste, em direção a Roma. Os Brujah podiam simplesmente ter tentado provar que eram iguais aos Ventrue; a despeito disso, os Ventrue viram a invasão como outra ameaça, e ante essa eles estavam desamparados. Haníbal poderia ter tomado o Império Romano inteiro, se apenas ele tivesse as tropas para manter o que havia conquistado. É quase cômico – Haníbal venceu todas as batalhas mas perdeu a guerra.

Humilhados e apreensivos, os Ventrue despacharam um Cainita para matar o general cartaginês. O assassino falhou. Não deveria ser surpresa que os eruditos Brujah haviam preparado seu agente humano para se defender contra vampiros. Toda noite Haníbal dormia entre quatro imensas fogueiras, e seus guarda-costas carregavam tochas e estacas.

Embora os Ventrue tenham mandado o assassino, eles sentiram que a morte de um Cainita havia dado à guerra outro nível. Incapaz de derrotar Haníbal pelas costas, Roma contra-atacou diretamente o coração de Cartago e a conquistou. Entretanto, eles nunca pegaram Haníbal. Ele bebeu veneno ao invés de enfrentar a captura por Roma. Ele provavelmente suspeitou que qualquer outra forma de suicídio poderia deixá-lo vulnerável aos odiáveis romanos e os licenciosos Ventrue entre eles.

O grande mistério, em minha mente, é por que os romanos não erradicaram Cartago imediatamente depois daquela vitória. Teria sido fácil, depois da Terceira Guerra Púnica, mas eles hesitaram ante salgar a terra arrasada, dando aos Cainitas cartagineses tempo para se espalhar e se preocupar, sonhando com vingança posterior. Talvez os Ventrue simplesmente tenham menos influência do que pensam.

O Primeiro Tempo de Chamas

C: Uma vez que a ameaça cartaginesa se foi, o que aconteceu? Como os Ventrue hesitaram?

K: Por todo o discurso dos Ventrue sobre "controle", eles realmente tinham muito pouco. Lembre-se que os vampiros de Roma estavam ocultos, tomando sangue secretamente de escravos ou cultistas. Suas ferramentas eram o voto de sangue e o poder sobre as mentes dos homens, ambos dos quais têm seu preço. Não se poderia manter o voto com um número infinito de carniçais, e a dominação total tende a quebrar a mente dos homens até torná-los idiotas babões. Ninguém é uma ferramenta muito boa para o "controle". Então ao invés de ordenar coisas, "Faça isso e faça aquilo", os Ventrue e os Toreador de Roma operavam por meio da sugestão.

Naturalmente, os Toreador eram melhores nisso do que os Ventrue, o que talvez possa explicar um pouco da decadência de Roma. Eu acho, apesar disso, que em algum lugar que você tem mais pessoas do que trabalho para fazerem, você tem um comportamento bizarro. A despeito disso, os Cainitas da época tinham um novo problema: os cristãos.

Inicialmente, os mortos-vivos de Roma não estavam tão preocupados. De fato, a liturgia dos cristãos mantinha similaridades suspeitas às nossas próprias práticas – "Este é o meu sangue, bebe-o e viverás para sempre" e assim por diante. Toreador e Ventrue muito antigos assumiram que o cristianismo era um culto de personalidade liderado por um Cainita de um dos outros clãs, ou o subproduto cômico dos hábitos alimentares de algum ancião.

Os risos não duraram muito. Os cristãos eram uma religião oculta, uma conspiração. Assim eram os vampiros e seus seguidores. Uma vez que ambos operavam em segredo, eventualmente eles entraram em contato. A natureza e as ações de vampiros revoltaram os cristãos, que os viram como uma perversão bárbara de suas próprias crenças. Viram, odiaram, e atacaram.

Um grasno de judeus desterrados e desajustados não soou muito como uma ameaça para os poderosos anciões vampiros de Roma, mas todos os anciões que eu saiba que sobreviveram em Roma falam deles com um terror genuíno. Ninguém seguiu o filho de Deus desprovido de uma fé total e inabalável. Além disso, eles pareciam amaldiçoadamente bem informados sobre nossas fraquezas. Eu ouvi rumores de um "evangelho secreto" que listava as fraquezas dos Cainitas – sim, até as fraquezas que *nós* não conhecemos – ensinadas por um cristão a outro em suas catacumbas.

Mais importante, eles não tinham medo da morte. Eles estavam dispostos a queimar Roma até as cinzas para purificá-la, o que fizeram apenas 60 anos depois da morte de seu salvador. Muitos anciões morreram naquele fogo. Entre esses é quase certo que o grande Hesíodo tenha morrido também. Os Ventrue imploraram que seu aliado Nero suprimisse os cristãos, mas já era muito tarde. A semente havia caído e a erva iria germinar.

Constantino o Cristão

K: O grande incêndio lançou o governo secreto de Roma num tumulto, e nenhum Cainita, Ventrue ou Toreador, estava querendo ficar para atrás e deixar alguém tomar as rédeas do poder. Consequentemente, digo que as rédeas permaneceram soltas enquanto dúzias de mãos sombrias se arranhavam por elas. Historiadores Cainitas acreditam que as brigas pelo trono romano refletiram as batalhas entre as facções de Toreador e Ventrue. Eles dizem que Caracala "pertenceu" aos Ventrue e que Heligábalo era "nosso", mas eu estou mais inclinada a pensar que os vampiros reagiram aos feitos dos humanos do que o contrário. Pense nisso: por volta de 300 d.C., foram nove anos quando seis cabeças diferentes usaram os louros do César. Nove anos! Um piscar de olhos para um imortal, mas naquele tempo Roma foi abalada, como um osso entre cães famintos.

Eventualmente Diocleciano acalmou as coisas e dividiu o império entre ele, Maximiliano Augustus e seus dois maiores generais. Os Cainitas apoiaram esta divisão, ou ao menos se adaptaram a ela. Afinal, quando um império governa tudo, apenas um Cainita pode permanecer supremo. Mais governantes significava mais oportunidades.

Infelizmente, toda essa luta deixou os Cainitas de Roma despreparados para Constantino. Muitos dos Toreador reconheceram o poder de uma idéia sedutora e estavam mais irritados com os (ou com medo dos) cristãos. Foram os Toreador, creio, que persuadiram Diocleciano a atacá-los, embora ele precisasse de pouca persuasão. Os Ventrue estavam mais preocupados com o poder político e militar, mas eles não podiam imaginar qual general se tornaria o novo César.

Se algum clã soubesse que Constantino se converteria na véspera de sua maior vitória militar, eles certamente teriam que unir suas oposições contra ele. Mas não sabiam; os Toreador estavam despreparados para suas ações militares, os Ventrue despreparados para o novo ataque pela fé cristã.

Se as lendas da lâmpada de Constantino forem verdadeiras, talvez ele não tivesse se importado afinal, e qualquer tentativa de resistir a ele teria sido apenas um gasto fútil de força.

C: A lâmpada de Constantino? Isso soa familiar... Creio que já li um fragmento da escritura secreta de Hainault que referia tal coisa, mas a história completa

estava desaparecida.

K: Eu nunca vi a lâmpada de Constantino. Ao invés disso, se as histórias deste poder forem verdadeiras, nenhum Cainita sobreviveria para contar.

Você conhece a história da visão de Constantino de Cristo e o sol, correto? "Neste sinal, tu conquistarás"? Uma história apócrifa diz que Cristo deu a Constantino um pedaço do sol como uma recompensa por sua conversão. Este objeto era mantido numa lâmpada dourada e mantida na câmara de Constantino à noite. Ela ardia sem cessar sem nenhum óleo nem pavio, mas esse era o menor de seus poderes. A luz da lâmpada de Constantino era como a luz do sol em todos os aspectos particulares, até em seu poder escaldante de destruir a carne das crias de Caim. Além disso, sua mera presença poderia fazer com que todos os Cainitas dentro de uma légua adormecessem, como se estivessem diante do verdadeiro alvorecer.

C: Você acredita que esse item realmente exista?

K: Não posso dizer ao certo. Mas posso pensar em várias velhas histórias que fazem mais sentido se alguém acredita que a lâmpada estava presente.

Bárbaros nos Portões

K: A única vantagem mantida pelos Cainitas Toreador, Malkavianos e Ventrue foi nosso interesse em Roma. Como o centro do império, os vampiros tinham certo que qualquer imperador que chegasse poderia, a tempo, sutilmente favorecer as políticas que beneficiavam a raça de Caim. Talvez um rival pudesse ser o senhor ou conselheiro, mas de qualquer forma o novo império poderia ser conduzido a se ligar aos filhos de Caim.

Isso foi o porquê da fundação da Nova Roma em Bizâncio ter sido um choque. Agora os Cainitas de Roma não mais tinham a presença do Imperador para protegê-los. As coisas pareciam bastante severas. Os rumores abundavam dizendo que os visigodos, vândalos e suevos tinham vampiros entre eles – incluindo os Brujah ansiosos por vingar Cartago e os Gangrel ressentidos da grandeza de Roma.

Alguns dos Cainitas romanos permaneceram na cidade, confiando em suas famílias de servos estabelecidas e antigos conhecimentos para protegê-los, não importando qual mortal ostentasse o título de César naquele mês. Outros, geralmente aqueles com menos a perder, fugiam para os vales e se agarravam aos bárbaros. A terceira opção atraiu a maioria dos Toreador: fugir para Bizâncio.

Essa foi uma divisão crítica para os Toreador. Teófano, minha senhora, ficou em Roma com suas crias, enquanto Menipus fugiu para o leste com sua cria e as de Hesíodo também. A comunicação floresceu entre os ramos oriental e ocidental da "família" Toreador, mas enquanto Roma decaía, a comunicação se tornava mais errática. Então ela praticamente cessou por inteiro durante vários séculos.

Agora nós sabemos que Menipus e suas crias chegaram em Bizâncio. Aquilo foi um grande risco, claro. Não apenas a jornada foi perigosa (especialmente para aqueles de nossa espécie), mas eles chegaram numa cidade governada por cristãos. Meu palpite é que menos da metade dos Cainitas que peregrinaram sobreviveu. Entretanto, aqueles que conseguiram foram recompensados: poucos vampiros ousaram operar sob os muitos narizes dos cristãos bizantinos. Aqueles que conseguiram rapidamente se adaptaram à nova Igreja. Onde os velhos cristãos que queimaram Roma eram fanáticos sem ter nada a perder, os novos cristãos tinham grandes coisas a proteger e viviam vidas bem ostentosas. Qualquer vampiro que pudesse se alimentar discretamente poderia existir na luxúria da Nova Roma.

Aqueles Toreador que ficaram por trás de Roma foram, talvez, os primeiros a dar ao nosso clã sua reputação pelo pacifismo. Afinal, o nome de Roma importava pouco para eles. Eles estavam interessados com sua magnificência, e se preocupavam pouco com o que o rei mortal transitório ligava ao seu efêmero nome. Alarico o Visigodo? Odoacro o Herúleo? Não importava quem governasse. Cada governante desejava não apenas o poder de Roma, mas sua grandiosidade, e assim, sua beleza. Com sua cobiça pela beleza vieram oportunidades para os Toreador.

A Idade das Trevas

K: A queda de Roma foi um golpe fulminante para os Toreador, para os Ventrue, e – mais importante – para a civilização humana. O que quer que os Lasombra possam dizer, eles estavam com os Gangrel e os Brujah e os Tzimisce, aliados com hordas bárbaras iletradas que fediam a merda e comiam carne de cavalo, atacaram invejosamente um grande império que eles nunca poderiam construir para si. Com cada conquista, mais Ventrue morriam, e com eles o poder de Roma. Os Ventrue tinham uma real previsão. Eles eram os Cainitas que compreenderam que a grandeza de Roma não estava nos monumentos ou na força das armas, mas nas estradas e campos e moedas. Para os outros clãs, até mesmo o nosso, isso era incompreensível. Estas coisas eram como o centro de uma tapeçaria, os fios invisíveis que suportam sua rica superfície. Entre os vampiros, apenas os Ventrue compreendiam isso. Saqueadores e pretensos conquistadores arrasaram as estradas. Eles destruíram os aquedutos e queimaram os campos em seus cercos, nunca compreendendo que estavam arruinando o que haviam roubado. E eles queriam saber por que seus lamentáveis "reinos" degeneraram em miseráveis e insulares vilas de ignorantes, inatos e ignóbeis.

Com os bárbaros triunfantes e os Ventrue em desordem, caiu sobre os Toreador a função de preservar o que pudéssemos do conhecimento de Roma. Os Toreador

orientais em Bizâncio fizeram um trabalho decente ao manter a idéia de um império real vivo. Talvez Justiniano tivesse seu conselho em suas conquistas, talvez não. Suponho que seja bom pensar isso. A despeito disso, em Bizâncio, as lições de Roma foram realmente valorizadas, ao menos por um tempo. Na Europa, o melhor que puderam fazer foi se preservar e esperar por uma era mais sábia.

Muito dessa preservação, incidentalmente, tomou lugar sob o nariz da Igreja Católica. Vários monastérios abrigavam Toreador – alguns deles até de boa vontade. Afinal, um homem de Deus é apenas um homem sob seu hábito, e o que é um pouco de sangue em troca do fascínio imortal? Minha própria senhora, Teófano, passou mais de um século num monastério franco, contando a cada abade o que queria ouvir. Para um, ela era um Anjo do Senhor, mandado para inspirá-lo com conhecimento dos gregos para que pudesse preservar esse antigo conhecimento. Para outro, era uma súcubo a quem ele alegremente vendia sangue, alma e obediência em troca do "conhecimento secreto" e os prazeres da carne. Que jogo.

Enquanto as estradas romanas se esmigalhavam, a comunicação entre terras estrangeiras foi se tornando cada vez mais rara. Os maiores Cainitas viajantes eram os Gangrel e os Ravnos, claro, que podiam cobrir maiores distâncias na forma de uma besta, mas eles tinham pouco interesse em transportar mensagens entre os Toreador europeus e bizantinos. Muitos Toreador europeus assumiram o pior – que eles eram os últimos da linhagem. Até mesmo aqueles que sabiam que alguns de nós haviam ido para Bizâncio e sobrevivido se preocuparam quando os mouros começaram suas conquistas. Como os cristãos antes deles, os invasores seguiram uma nova religião radiante de fé; eles não temiam a morte. Pensando bem, provavelmente teria sido *melhor* se os muçulmanos tivessem conquistado a Europa. Ao menos eles compreendiam o valor da astronomia e da matemática! Mas não foi assim que aconteceu. Suas conquistas terminaram em 732 quando foram derrotados na França. Mas não foram expulsos da Espanha por mais de 700 anos.

C: Como os Assamitas se envolveram com a invasão moura?

K: Quem pode dizer? De acordo com o que sei, nunca vi um dos vangloriados filhos de Assam. Eu não ficaria surpresa se eles estivessem presentes, mas se estivessem, eles se agarraram aos sarracenos como carrapatos, não como cavaleiros. Eles podem ter seguido, mas eu acho que eles não conseguiram dirigir a invasão.

Por outro lado, conheci um erudito Brujah que jurou que os Assamitas influenciaram os sarracenos a poupar Constantinopla. Os Toreador de Constantinopla ofereceram o conhecimento grego e romano aos Assamitas. Em troca, os filhos de Haqim fizeram com que os mouros poupassem Bizâncio, foi o que ele falou.

Eu acho que essa teoria é um pouco dúbia. Em primeiro lugar, os muçulmanos estavam mais interessados em conquistar a cristandade do que aprender com ela: testemunhar sua captura de várias fileiras de terras antigamente bizantinas na Arábia e na África. Em segundo, Constantinopla era a maior cidade naquela época, e um desafio assustador a qualquer invasor. Em terceiro, os Assamitas – mesmo se tivessem a habilidade de manipular os mouros – se preocupariam menos pelo conhecimento dos Toreador do que pela chance de saquear sua vitae. Lembre que Menipus supostamente estava em Constantinopla naquela época: qual tesouro da cultura grega poderia se comparar, em suas mentes, com o sangue da quinta geração?

Não há dúvida de que os sarracenos conseguiram muito conhecimento do mundo antigo, mas eu duvido que ele tenha vindo através de canais Cainitas, salvo de forma indireta. Quando os mouros conquistaram a cidade, eles leram os livros em sua biblioteca ao invés de queimá-los. Alexandria foi uma terrível exceção a uma regra iluminada.

A Europa Feudal

K: Enquanto os sarracenos cercavam Bizâncio, a Europa estava começando a se recuperar. Os Ventrue, que comeram poeira durante as noites de Alarico, finalmente se reuniram (embora, em seu típico modo trabalhador, levaram três séculos para fazer). Eles esperavam encontrar um sucessor para os romanos nos francos; com Carlos Magno, parecia que haviam encontrado. Os Lasombra, que compreenderam rápido o rumo das coisas, fizeram uma oferta aos Ventrue: aceitar uma "parceria" e ter seu apoio, ou tentar fazer tudo sozinhos e assistir aos Lasombra unirem os outros clãs contra eles. Os Ventrue, que não são bobos, aceitaram a oferta, e os Toreador, não menos bobos, ofereceram os frutos da erudição grega e romana em troca de seu lugar na nova ordem. Funcionou muito bem para todos na Europa, exceto para os Brujah, Gangrel e Tzimisce.

Estes três clãs se uniram numa tentativa para desmontar os francos, mas foi inútil. Seus campeões escolhidos, os vikings, eram terríveis na batalha, mas eram bárbaros. Tudo o que podiam fazer eram pilhagens e ruínas: eles não podiam realmente conquistar.

Os Tzimisce passaram algo melhor naquele fronte, possivelmente porque eles se fixaram a uma terra onde os Cainitas tinham melhores oportunidades de vigiar as coisas em primeira-mão. Eles eventualmente influenciaram uma robusta tribo sueca chamada de russos para formar Kyyiv, que serviu como uma fortaleza Tzimisce por muitos anos.

Os Brujah e Gangrel disputaram, como aconteceria se você tivesse dois líderes e nenhum seguidor. Os vikings eventualmente se cansaram da vida de guerra constante e se converteram ao cristianismo.

C: Os Toreador têm algo a ver com isso?

K: Você pode ter certeza: Teófano descreveu a conversão dos vikings em termos muito pessoais. Não que seja terrivelmente difícil. Afinal, sua religião dizia que o mundo inteiro foi destinado a ser consumido em fogo e condenação, e nenhuma alma humana seria poupada. O cristianismo tinha um Apocalipse similar, mas no final das contas todas as pessoas boas teriam uma amável nova Jerusalém para toda a eternidade.

Para você isso pode soar como uma escolha entre duas fábulas igualmente simplórias, mas os cristãos tinham uma opulência de beleza – música, arquitetura e pinturas – como as quais os vikings nunca haviam visto. Frente isso, não estou surpresa de que eles acreditassem que haviam vislumbrado a verdadeira trilha para o paraíso.

Amigos Inesperados

K: É interessante, não é? Inicialmente, a Igreja Cristã era a ameaça mais dolorosa enfrentada por nossa raça sanguínea. Mas um milênio é muito tempo, até para alguém da nossa espécie, e naquele lapso a Igreja deixou de ser uma ameaça absoluta para ser um refúgio perigoso para os ousados ou desesperados. Enquanto os anos passavam, se tornou mais e mais um refúgio, até se tornar a melhor ferramenta que os Toreador possuíam para a criação, preservação e difusão de todas as coisas que valorizavam.

Nós agora alcançamos aquele ponto em nossa história que eu posso narrar por mim própria, pois entrei na Falsa Vida no ano de Nosso Senhor de 1150.

Foi uma grande época para uma bela vampira na Europa. Os sarracenos haviam fechado a Terra Santa para os peregrinos cristãos, e a Igreja estava determinada a retornar à força. As Cruzadas transformaram garotos em homens, homens em heróis, heróis em cadáveres. Membros de todas as estirpes foram arrastados ao conflito e ao sangue fácil que ele prometia. Na maior parte arrastou Ventrue e Brujah, muitos deles crentes fiéis que esperavam se desculpar com Cristo pela afronta que suas existências representavam para seu reino. Os Malkavianos foram arrastados pelo caos geral, no qual sua própria loucura parecia cair num oceano tempestuoso. Assamitas, Setitas e até uns poucos Gangrel e Ravnos se acharam no lado dos muçulmanos. Outros, oportunistas de todos os clãs, foram motivados pela ganância, ou pela glutonaria, ou até mesmo pela curiosidade. Afinal, os romances da busca pelo Graal foram contados pela Europa de dia, e à noite outra série de lendas do Graal eram cantadas para uma audiência mais seleta.

C: Eu ouvi algumas das canções Toreador sobre o Graal.

K: Então você conhece o dizer mais sedutor: que os ferimentos curados pelo cálice de Cristo não são apenas ferimentos do corpo. Muitos Brujah, Malkavianos e até Nosferatu acreditaram que um vislumbre do Graal poderia apagar a mácula do diabo de suas almas, restaurando sua humanidade e permitindo a eles caminhar sob o sol uma vez mais. Outros contos fazem afirmações similares, mas com o detalhe de que o perdão do Graal veio a grande custo. De acordo com estas fontes, um vampiro pode ser libertado dos laços de Caim, mas ao preço da verdadeira morte. O único perdão estendido aos Filhos de Caim foi o perdão de morrer como um mortal, não como um monstro meio-vivo.

Talvez as histórias sejam verdadeiras. Quem sabe? Talvez a lâmpada de Aladim fosse realmente um pedaço do sol de Constantino – eu ouvi essa afirmação feita por estudantes da sabedoria sarracena. Não há como ter certeza. Tudo que posso dizer é isso: muitos Cainitas empreendem a busca pelo Graal. Poucos deles já foram vistos novamente.

Por mim, não desejo retornar à vida mortal. Uns poucos anos de luz do sol parecem como um imprudente troca por uma eternidade de noites.

E que noites foram aquelas! Os clérigos mais astutos percebiam que a ameaça de monstros sobrenaturais apenas cimentava sua autoridade, e eles tacitamente nos permitiram seguir nosso caminho. A Igreja, armada até os dentes com os Cruzados, não tinha que se preocupar com monstros solitários: estava muito ocupada atacando Jerusalém. Isso e se separando da Igreja Ortodoxa.

Com as Cruzadas dando à Europa o mesmo semblante de unidade, o comércio pode finalmente começar entre as nações. As estradas foram reconstruídas, as moedas vieram ao uso comum, a Igreja afrouxou suas restrições aos bancos, e o esplendor de Roma não apenas foi alcançado – em alguns lugares foi ultrapassado!

Me refiro, é claro, aos grandes feitos daquela era: as catedrais. Notre Dame ainda fica em Paris?

C: Sim, fica.

K: Então certamente Cristo ficou grato por meus esforços. Talvez esteja sendo vã, mas tenho um pequeno orgulho por Notre Dame. Ela não foi ideia ou plano meu, mas a assisti erguer-se e a guardei nas formas que pude. Os mortais podem bordar ou cantar ou borrar, mas construir catedrais é uma arte para aqueles com mais tempo do que a desprezível contagem de anos da vida de um homem.

Naquele tempo eu estava em Paris. Entre todas as cidades no mundo, Paris certamente era a rainha. Mesmo com sua população bojuda, haviam muitos Cainitas que como muitos dos caçadores mais crus eram ameaçados tanto por rivais famintos como pelos medrosos mortais. A universidade arrastou Capadócios e os Tremere foram atraídos como moscas à merda, enquanto as cortes da Dinastia Capeto arrastou clãs mais refinados. Parecia que todos os vampiros que não estavam nas Cruzadas estavam em Paris.

Você pode imaginar? Lembro-me de uma taverna onde uma Cainita com o dom da beleza podia fazer sua

escolha em qualquer um, ou *todos*, de uma dúzia de marinheiros – homens amáveis vindos do mar, bem atentos da felicidade do Beijo e ansiosos em compartilhar sua vitae. As pessoas sabiam. Elas sabiam e não se importavam. Se alimentar era fácil, a menos que você fosse um Nosferatu ou Gangrel ou algum desses tipos indesejáveis.

Foi um tempo glorioso para nós. Mas claro que não durou muito.

22 de Dezembro

Querida Rebecca.

Como prometido, levei Katherine a Paris pela primeira vez em quase quatro séculos noite passada. Seu domínio do francês e do inglês é passável, embora um anacronismo ocasional surja no meio das mais modernas profanidades que ela domina bastante bem. Ela ainda não usou qualquer tecido sintético, apenas lã, seda ou algodão, e ela ainda considera doentio usar calças, mas desde que finalmente lhe falei para usar um sutiã ela rapidamente se converteu.

Seu gosto pela beleza não muda. Quando a levei a Notre Dame para um concerto noturno, ela ficou muda pela primeira vez desde sua ressurreição. Lágrimas de sangue lhe verteram pelo rosto, e ela nem ao menos me percebeu as enxugando. (Felizmente, ninguém digno de nota estava lá para ver.) Ela entrou em transe novamente nas ruas, contemplando em êxtase as luzes de Natal. Esse transe só foi quebrado quando um táxi passou a toda velocidade. Isso a assustou a ponto dela expor suas presas e silvar, o que por sua vez fez com que o motorista do táxi batesse na lateral de um prédio. Suponho que por sorte ele morreu. Não me surpreenderia se ele morresse de medo.

Para fechar a noite a levei até o clube Gaston. Admitirei, estava esperando mostrar a ela algo que a vexaria, e imaginei que "nascentes" de corpos perfurados dançando até as quatro da manhã seria uma boa pedida.

Para minha surpresa, ela caiu de cabeça sem hesitar. Quando falei da dança depois, sua resposta me deixou mais perturbada. Ela disse que as pessoas costumavam dançar assim durante os Anos da Peste, dançando até a loucura frente à inexorável morte e à fúria de Deus.

Ela chamou isso de Danse Macabre.

— Carmelita

O Segundo Tempo de Chamas

K: Talvez eu deva ter me tornado suspeita quando Constantinopla foi saqueada. Não pelos malditos sarracenos, mas pelos cristãos. Cansados de lutar contra os mouros sob o sol quente, eles se voltaram contra a Igreja Ortodoxa e assassinaram seus semelhantes num acesso de ganância e frustração. Quando as Cruzadas ficaram sem fôlego, a Igreja encontrou sua autoridade questionada. Os cismas entre os papas apenas agravou o problema – e não importa o que os Lasombra e Ventrue e Brujah gostem de dizer, *nenhum* dos inúmeros papas e antipapas da época estavam "sob nosso controle". A Igreja se tornou inchada e sim, cinco em dez clérigos eram infiéis réprobos com seus hábitos amarrados em algo tolo o suficiente para jogar uma moeda na frente deles... mas ainda haviam aqueles cuja fé era forte. Estes podiam tornar um ancião vampiro numa criança chorona com nada além de um crucifixo e um paternoster.

Mas em geral, o poder temporal parecia incompatível com o poder da fé. Os sacerdotes cruzados estavam por perto, e eles eram um risco para nós, mas naquele tempo eles eram isolados e desorganizados. Eles eram obstáculos remotos, não uma grande ameaça. Ao menos, pensamos, aqueles de nós que conheciam a Igreja apenas como um refúgio para o conhecimento e o poder da hipocrisia, aqueles que não haviam visto Roma queimar ou sentiram o açoite da voz de um santo.

Isso foi quando a Inquisição começou. Primeiro ela parecia inofensiva. A Igreja queria escorraçar os hereges? Por que não? Parecia um grande ardil com o qual manobrar a verdadeira direção, os sacerdotes que representavam uma real ameaça para os Cainitas. Você já ouviu o rumor de que a Inquisição original de 1200 foi criada pelos Toreador para solidificar nossa posse sobre a Igreja? Bem, se você deixar ser sabido fora de nosso clã que isso é verdade, eu beberei de seu sangue até a morte – mas *é* verdade. E pelos primeiros 200 anos, funcionou como desejávamos.

Talvez os Ventrue soubessem mais de nosso poder dentro da Igreja do que presumíamos, talvez os Cruzados os tenham fermentado a autoridade papal, ou talvez eles simplesmente tivessem sorte. De qualquer forma, muitos Ventrue voltaram a escolher a Bretanha ao invés de voltar a suas antigas posições na França. Dada a dominação francesa da cultura inglesa naquele tempo, não foi difícil para eles se adaptarem, e as leis inglesas de Mortmain e Provisors manteve o alcance da Igreja mais frouxo do que era no Continente.

Enquanto os Ventrue deixavam a França pela Inglaterra, os Toreador brigavam para ocupar o lugar (junto a inúmeros dos odiosos Lasombra e os vis Tremere). Um acordo tácito foi alcançado onde a França "pertenceria" aos Toreador, em troca de ceder influência na Bretanha aos Ventrue. Este acordo parecia palatável para os dois clãs envolvidos, que não viram motivos para complicar a questão envolvendo mais alguém.

A Era da Exploração estava alvorecendo, e foi um tempo emocionante. Marco Polo conseguiu viajar nas profundezas da Ásia, até à corte do grande Khan Mongol. Muitos Lasombra e Ventrue, ansiosos em encontrar novas terras para pilhar e infestar, foram para o leste e nunca mais se ouviu falar deles novamente, exceto por

Cainitas como o Lasombra espanhol conhecido pelo nome de "Praetor". Ele conseguiu voltar do Oriente depois de enganar um grupo de bandoleiros das estepes ao pensarem que ele era um espírito ancestral imortal por ele não lançar reflexos. Ele voltou tendo perdido muito de suas partes e a maior parte de sua mente, louco como um Malkaviano, balbuciando sobre cabeças voadoras e dentes de esqueletos de jade. Mas onde os vampiros temiam pisar, caravanas de mortais começaram a rastejar.

O comércio com o Oriente enriqueceu as cidades da Itália, e isso por sua vez agitou a ordem que os Ventrue, Lasombra e Toreador haviam tentado construir por séculos. Os três clãs estavam rivalizando pela posição mais segura dentro do Sacro Império Romano, mas ao mesmo tempo tentando mantê-lo livre da intromissão de outros clãs, principalmente os Tremere. Os Usurpadores haviam empenhado sua ajuda a inimigos do império, esperando que a distração evitasse a atenção não desejada dos três clãs maiores. Eles teriam representado pouca ameaça se os Lasombra não tivessem feito uma decisão baseada numa combinação perfeita de arrogância e idiotice: a decisão de trair um império que eles não podiam governar.

Os Lasombra começaram a ajudar o partido Guelfo na Itália, um grupo que queria abandonar o Sacro Império Romano. Eu acredito que sua decisão foi esporeada em parte por inveja. Os Ventrue e Toreador dentro do império tinham um bom relacionamento. (Tão bom, de fato, que quando os Ventrue britânicos lutaram com os Toreador franceses na Guerra dos Cem Anos, um número de Toreador imperiais ajudou os Ventrue contra eles próprios, mas voltarei a isso quando for a hora.) Dentro do Império, os Toreador e Ventrue combinados eram facilmente capazes de sobrepujar os Lasombra.

Os Lasombra, contudo, tinham grandes planos para o Oriente. Eles não apenas viram as rotas comerciais como uma fonte de significativa riqueza (e com ela, o poder auxiliar), mas eles pensaram em sua arrogância que podiam de alguma forma enganar ou escravizar as criaturas Cataias que haviam tratado tão brutalmente seu explorador Praetor. Para alcançar essa vantagem, muitos deles foram para o sul na Itália e se uniram aos Tremere em seu apoio aos Guelfos. Consequentemente, os Toreador e Ventrue deram sua atenção e assistência aos legalistas Ghibellinos, com resultados presumivelmente sanguíneos.

Enquanto isso acontecia, os Lasombra colocaram seu plano de contatar os Cataios em ação. Um número de fortes Lasombra foram mandados para o Leste numa tentativa de fazer tratados, mas os resultados foram universalmente ruins. Eu ouvi histórias de que as cabeças dos embaixadores Lasombra foram mandadas de volta em caixas envernizadas e habilmente trabalhadas, cada cabeça transformada em puro vidro mas ainda capaz de gritar.

Naquele tempo, eu ainda estava em Paris. Preocupei-me pouco com política até um exilado italiano chamado Dante Alighieri chegar em minha cidade em 1307. Um homem de tremendo saber e potencial, ele percebeu sua loucura ao ajudar os Guelfos, então dei a ele meu patronato. Orgulho-me em dizer que fui eu quem o persuadiu a recusar a humilhante oferta de "clemência" que teria permitido que ele se esgueirasse até seu lar como um criminoso desonrado. Insisti que fosse digno de honra, não desprezado. Como consequência ele ficou fora de Florença – e, muito provavelmente, da morte nas mãos ou dos Guelfos Negros ou dos Guelfos Brancos.

No momento em que os Lasombra perceberam que seu gambito com os Cataios se tornou infrutífero, os Tremere já haviam abandonado seus esforços mútuos. Creio que os Lasombra e os Tremere haviam originalmente pretendido usar a Igreja como um bastião contra o Sacro Império Romano, mas os Tremere acreditaram que eram muito mais prováveis a sofrer do poder papal na Itália do que os Lasombra. Assim, os Tremere recuaram os Guelfos Brancos, e foram prontamente derrotados pelos Guelfos Negros dos Lasombra, cumprindo suas próprias profecias de perseguição nas mãos da Igreja.

Suspeito que o século do qual eu falei tenha paralelos na antiga guerra de Roma contra Cartago. Apenas agora, séculos depois, consigo perceber isso...

C: O que você quer dizer?

K: A primeira guerra púnica foi algo parecido com um jogo – jogado por meio de representantes mortais, foi quase cavalheiresco. Ao menos, foi como pareceu para os Brujah, e talvez para os Ventrue também – até eles perderem. A perda ocasionou medo e vergonha, e raiva a ponto da guerra que seguiu foi lutada sem honra ou compaixão. As perdas Cainitas foram muito maiores para ela.

O conflito italiano custou a um número de Cainitas suas não-vidas. Em seguida veio a Guerra dos Cem Anos. A Itália, ao menos, foi sutil. A mão dos Antigos estava nisso? Eles nos deram nossos próprios conflitos para inflamar nossa paixão e cegá-los para seus alvos mais sangrentos?

C: Você acredita que a Guerra dos Cem Anos foi o feito dos Antediluvianos?

K: Talvez a guerra fosse apenas os meios para um fim. Talvez a meta da guerra fosse enfraquecer nossa espécie.

C: E foi?

K: Sem dúvida nenhuma. A guerra resultou nas Mortes Finais de muitos de nossos irmãos, mas a guerra foi apenas a assistente do verdadeiro horror: a Peste Negra. Para todos os Cainitas que pereciam na luta, uma dúzia morria das consequências da caça desesperada.

Eu mesmo tive um amigo próximo, Aubric, que fez para si um refúgio confortável numa vila ao sul de Paris. Ele tinha o poder do esquecimento de Leto; suas vítimas nunca suspeitavam. Como um pastor prudente, ele tendia a vila, tomou daqueles fortes o suficiente para suportar e poupou aqueles que eram fracos. Então a peste se abateu, e em um mês metade de seu rebanho foi morto e outro quarto estava morrendo. Ele não podia se alimentar dos doentes com medo de contaminar os saudáveis, mas suas atenções enfraqueceram os poucos que resistiram à peste até que sucumbiram nos dias que se seguiram. Ele tentou fugir, mas nenhum cavalo o carregava com medo. Outros povoados montaram guarda contra refugiados de cidades infectadas, e não havia lugar para descanso para ele dentro de uma corrida de uma noite. No final, Aubric matou as pessoas que restavam, usando seu sangue para força e velocidade, e fugiu para Paris. O nascer do sol o pegou quando já avistava a cidade.

Tais histórias são igualadas ou ultrapassadas por outras perdas. Alguns mortais nos culpam pela doença, e de fato alguns de nós carregavam os humores negros de vítima em vítima. Estes mortais – sabendo o suficiente para serem perigosos mas não o suficiente para serem sábios – mandaram muitos vampiros à Morte Final, frequentemente queimando em piras de mortos pela peste.

Em todo lugar, a proeminência Cainita deslizou. Eu culpo o cisma entre os Toreador franceses e os Ventrue britânicos. Nós havíamos abandonado a maldição de Uriel por séculos ao nos aliarmos contra inimigos comuns, mas uma vez que os Lasombra fizeram seu erro de cálculo crítico na Itália, e uma vez que a peste começou a tornar a não-vida infernal para nômades como os Gangrel, a principal ameaça que cada clã percebeu foram os outros clãs.

Talvez eu esteja sendo muito severa com relação a ambos os clãs. Foi um século de caos e decadência. Pela primeira vez em eras, os camponeses começaram a atingir seus superiores, mesmo sem serem incitados pelos agitadores mortos-vivos. Os cossacos correram para a Sibéria para pegar todos de surpresa, como o Jacquerie na França. O Sacro Império Romano foi reduzido à concha de sua antiga glória, governado por homens que se preocupavam mais em ser reis germânicos do que santos imperadores.

Mas de minha parte, o que eu vi foi a traição Ventrue, se agarrando na riqueza da Gasconha. Talvez nós tenhamos cometido o erro comum de acreditar na ostentação dos Ventrue. Eles haviam prometido devolver a Gasconha à França em troca de nossa ajuda contra os escoceses – ajuda que conduziu William Wallace para fora da França até seu cadafalso em Londres. Mas os ingleses se recusaram a devolver a Gasconha aos franceses, o que nós, em nosso orgulho, assumimos significar que os Ventrue haviam recusado devolvê-la aos Toreador. Dado o que aprendi depois da luta na Inglaterra, não estou surpresa em saber que os Ventrue tentaram persuadir o rei britânico a ceder a Gasconha e simplesmente falharam.

Em primeiro lugar, a Guerra dos Cem Anos foi pobre para nós (e para a França) devido uma vez mais à organização sem marcha dos Ventrue. Mas uma vez mais a história se repetiu. Como em Roma, os Ventrue haviam ficado muito poderosos e aceraram os outros clãs contra eles; a ameaça de uma Inglaterra Ventrue uniu os outros clãs em oposição. Os Tremere apoiaram seu homem Owen Glendower, mas o mais importante foi que os Brujah espanhóis saudaram a vingança contra os imperdoáveis Ventrue. Com a ajuda de navios e armas espanholas, os ingleses foram levados a umas poucas fortalezas litorâneas.

Lidar com os Ventrue e os Lasombra foi como ficar entre um urso e uma víbora. Negociar com um era dar as costas ao outro. Todo ator desempenhou seu papel: os Brujah eram soldados inigualáveis. Os Ventrue eram generais imbatíveis. Os Lasombra eram traiçoeiros sem par. Em qualquer lugar na Inglaterra ou na França que alguém pudesse encontrar um nobre invejoso e sem honra com um desejo por poder, os Lasombra estavam lá para alimentar sua ambição. Suas maquinações, assassinatos e intrigas – sem mencionar a peste! – deixaram ambos países mal equipados para lutar uma guerra.

Os Ventrue se recuperaram primeiro. Então veio Agincourt.

Você deve compreender o que aconteceu em Agincourt. Não foi meramente uma derrota brutal e inacreditável de uma força vastamente superior para um pequeno bando de britânicos que estavam tentando *fugir*. Foi mais do que humilhação. Agincourt foi a morte do cavalheirismo. Foi a última batalha onde homens lutaram por glória e honra. Foi o maior triunfo da utilidade e do pragmatismo e o negócio eficiente da morte.

Para mim, o último verdadeiro cavaleiro morreu em Agincourt.

C: Como os Ventrue foram expulsos da França, então?

K: Os ingleses, não os Ventrue. Nunca acredite nem por um momento que qualquer Cainita dite a política por meio de títeres obedientes. Aquela convicção fraudulenta dá ao mentiroso mais força sobre você do que ele teria se fosse verdade. Os Ventrue viram potencial na Inglaterra. Eles nutriram-na e ficaram ricos e gordos. Mas os Ventrue, como os Lasombra e os Brujah e até nós mesmos, não são nada além de parasitas. Qualquer glória que temos reflete a de nossos aliados mortais. Se parece diferente, é apenas uma ilusão criada por nossa vaidade e idade.

C: Muito bem. Como os ingleses foram expulsos?

K: Ainda que gostasse de levar o crédito por Joana D'arc, não posso. Ela veio de lugar nenhum, e nenhum

Cainita poderia se aliar com ela sem ser golpeado pelo terror cego de um Cristo irritado. Ela nos trouxe algum tempo para reavaliar séculos de crença em guerra cavalheiresca, mas no fim, foram os franceses que vislumbraram que a solução seria o canhão e a pólvora. Nossa maior contribuição foi esta: ter aprendido uma difícil lição em Agincourt, nós não ficamos no caminho da matança eficiente.

Pessoalmente, eu deixei Paris antes que os ingleses a tomassem. Me refugiei na Alemanha, que era um lugar fascinante para se estar na época quando o éter estava se tornando mais disponível e livros impressos em blocos estavam dando caminho aos tipos móveis.

Enquanto a produção e difusão do conhecimento acontecia no leste, contudo, o medo e a ira estavam aumentando no oeste. Eu falei, é claro, do Segundo Tempo de Chamas: a Inquisição Espanhola.

Como disse antes, com terrível ameaça, a Inquisição foi inicialmente encorajada pelos Toreador como uma ferramenta de desencaminhamento para os entusiastas, fiéis e perigosos. Se o seu fanatismo surgiu para se transformar num desagradável Nosferatu, Malkaviano rangedor ou desprezível Tremere na ocasião – bem, o que importa? Mas em geral, quando a Inquisição foi mantida no calcanhar da Igreja, ela foi agradavelmente ineficiente em seu propósito manifesto de expor hereges, e extremamente eficiente em seu propósito secreto de desencaminhar os fanáticos.

Então os Lasombra e o Ventrue Ulfila lançaram seus ganchos na Espanha e conspiraram para que a Inquisição respondesse ao rei e à rainha, não aos moderados homens de Deus. Em sua forma, ela se tornou uma ferramenta de poder político, coberta de autoridade eclesiástica. Ninguém questionaria a imparcialidade dos clérigos, especialmente quando sua tarefa era definida como punir aqueles que questionavam a Igreja. Um negócio um tanto limpo este.

Foi um destes casos comuns onde os interesses de um soberano e os interesses de uma facção Cainita coincidem. Ambos os governantes espanhóis e os Lasombra estavam preocupados com a presença de judeus na Espanha, especialmente aqueles que haviam falsamente se convertido ao cristianismo. Os espanhóis não gostavam da usura judia, e os Lasombra temiam (com bons motivos) uma prática mística judia chamada Cabala.

Os Lasombra conseguiram o que queriam: os judeus foram exilados da Espanha. Mas o preço por seu desejo foi muito alto. Veja só, seu único erro foi Torquemada. Eles pensaram que ele seria fervoroso em sua busca por hereges, e nisso eles estavam completamente certos. Mas eles estavam desastrosamente errados quando pensaram que podiam controlá-lo. Como compreendo, o primeiro Lasombra mandado para quebrar a vontade de Torquemada foi rapidamente reduzido ao nível de uma criança que chora de joelhos se encolhendo no canto ante a fé do Grande Inquisidor. A tortura revelou os hábitos e localizações de outros Cainitas, e em pouco tempo quase ninguém estava seguro.

Eu não sei o que a grande sociedade dos mortos-vivos é agora, mas naquelas noites ela era muito parecida com uma teia. Muitos Cainitas estavam conectados a dois ou três (ou mais), e mesmo que nem sempre soubessem onde seus companheiros dormiam, eles sabiam o suficiente. De um vampiro ao outro, a Inquisição se moveu, usando a tortura para o conhecimento e o conhecimento para encontrar mais vítimas para a tortura. Torquemada tomou aquela teia rendilhada da sociedade vampírica e colocou-a nas chamas.

O medo se espalhou, como a histeria, como a Danse Macabre, por toda a Europa. O *Malleus Malleficarum* flagelou as pessoas ao frenesi. Eu estava viajando pela Itália até Vince, esperando ver com meus próprios olhos as maravilhas criadas por um homem daquela cidade, quando fui pega. Meus servos lutaram bravamente, mas a última coisa de que me lembro é a sensação da estaca perfurando meu coração.

1 de Março

Querida Carmelita,

Li com interesse seu relato da discussão com a até então desaparecida Katherine de Montpellier. Permita-me retribuir o favor.

Em viagens recentes encontrei um sábio e observador de nosso augusto clã. Ele é jovem – talvez da sua idade ou até mesmo mais novo – com sua origem africana lhe permitiu refletir sobre o Clã da Rosa não coberto pelos vieses dos Membros Ocidentais. Tome cuidado enquanto lê isto, pois deixa alguns detalhes vagos e suspeitas que nenhum historiador já confirmou em suas fontes (particularmente no final, quando ele soa como se acreditasse em suas próprias fontes). Estou certa de que seus preconceitos dão um tanto de cor à sua experiência – seu testemunho está cheio deles – mas em algum lugar entre suas ideias e nossas mentiras está a verdade. Afinal, não é como se ele estivesse clamando patronagem sobre Dante...

De qualquer modo, chega para mim. Espero que as palavras de meu novo protégé a iluminem tanto quanto a sua o foi comigo.

R.—

Outra Visão

Meu nome é Anthony Sungbo, e eu sou o

descendente mortal de um irmão de Bilikisu Sungbo, que viveu há quase 1200 anos atrás. Eu não nasci com seu último nome, mas eu o tomei depois – por muitos motivos.

Eu sou um cartógrafo, um fazedor de mapas. Não os mapas pedestres que você compra na livraria para ajudá-lo a encontrar seu caminho em torno de Cincinnati, mas mapas históricos, mapas fantásticos, e mapas da mente humana. Família ricas me contratam para desenhar e pintar mapas caprichosos de seus estados, nos quais o cliché "aqui há monstros" sempre é exigido, normalmente na entrada da suíte do mestre. Ao menos é uma vida, perdoe-me por trocar a frase, e subsidia o resto do meu trabalho.

Minhas próprias obras eu gosto de chamar de "história secreta". Eu tento mostrar as coisas do jeito que elas realmente aconteceram, ao invés do jeito que os livros didáticos as retratam. Eu mostro o ódio onde os livros apenas veem boa vontade. Eu mostro a conspiração onde os livros mostram apenas amizade. Eu pinto coisas nas quais você nunca acreditaria, e muitas delas são verdade. Muitas delas. Isso me fez merecer uma reputação entre os mortais como um autor de "romance histórico", e eu não discuto; eles não acreditariam em mim mesmo se eu lhes dissesse pessoalmente.

Embora eu ainda seja um Membro jovem para considerar tais coisas, meu trabalho me levou pelo mundo afora. Eu corri mais que os Lupinos até um helicóptero que estava para partir. Eu quase sofri a Morte Final nas mãos de um jovem magus em Jacarta. Os inquisidores conhecem o meu nome; os membros do Sabá às vezes reconhecem meu rosto. Mas eu já vi coisas que você nem imagina.

África

Nigéria

Aproximadamente 1200 anos atrás, uma viúva abastada chamada Bilikisu Sungbo governou como rainha sobre uma porção da Nigéria. Ela queria um monumento para seu governo então ela ordenou a construção do Eredo de Sungbo. Ele é enorme; a terraplanagem e o fosso incluem uma área do tamanho da Grande Londres. Algumas guaridas e quartéis têm sete andares de altura. Pelos padrões de hoje poderia soar cru, mas você deve compreender que o Eredo de Sungbo cerca uma área maior do que as pirâmides do Egito. Aqueles que o construíram de alguma forma conseguiram manter a terraplanagem em curso a despeito de trabalhar num pântano.

Os europeus acreditam ter "descoberto" o Eredo de Sungbo em 1994 – alguns cientistas numa moto finalmente tropeçaram nele. A história do lugar é realmente muito mais complexa do que isso. Um explorador português o encontrou em 1505, mas todos estavam convencidos de que ele realmente encontrou uma cidade portuguesa de comércio de escravos. Outro explorador o encontrou novamente em 1959 ao olhar fotografias aéreas, mas ninguém prestou atenção nele.

Nós – isso é, africanos – sabíamos sobre o lugar todo o tempo. Os visitantes islâmicos vinham ao Eredo de Sungbo todo ano para prestar homenagem a Sungbo em seu santuário. Ela é praticamente adorada. Foi algo mais do que uma mortal? Nós não sabemos. Não existiam Toreador na África naquele tempo.

A maior parte da história africana é oral, não escrita, nós não sabemos com certeza os detalhes por trás da construção do lugar. Lendas locais dizem que Sungbo foi realmente a Rainha de Sabá, mas as datas não batem. Aquelas pessoas que escreveram pela primeira vez provavelmente estavam apenas tentando relatar tudo o que podiam trazer para a Bíblia. Quando os missionários vieram e "educaram" nosso povo isso se tornou prática comum. Ainda que esteja contente que educação e dinheiro e medicamentos fossem trazidos para a África, não posso dizer que esteja feliz com tudo que veio com eles.

1Escravidão

A escravidão foi uma condição bizarra (alguém poderia chamá-la de lapso mental) na qual as nações do mundo desceram à África e disseram todas "minha!" Eu não entendo por que, e não acho que alguém deva entender. Infelizmente, foi um lapso mental que teve repercussões através da história. Sim, as pessoas são ambiciosas e gostam de ser atendidas, mas tentar escravizar um continente inteiro?

Alguns europeus usaram como desculpa nossa óbvia falta de "civilização". Nós não desenvolvemos cidades como a maior parte de outros países. Bem, isso porque o clima não suportava tal feito. E se os invasores tivessem realmente procurado, teriam visto abundância de civilização em torno deles: as terraplanagens de Benin, as ruínas da Grande Zimbábue, e claro o Eredo de Sungbo. Continentes inteiros estudiosamente ignoravam o que estava diante deles numa tentativa de provar sua hipótese de que nós éramos selvagens sem alma.

Malcolm X disse, "Uma vez que esteja convencido de que nunca fez nada, você nunca fará nada". Uma vez que aqueles que buscaram nos escravizar podem ignorar nossos trabalhos ou pretendem que nunca tenhamos alcançado algo no passado, eles pensam que podem nos prevenir de alcançar algo no futuro.

Muitos Toreador se preocuparam muito sobre a escravidão de uma forma ou de outra – alguns a viram como sendo um pouco diferente do que a prática de tornar mortais em carniçais. Se você irá manter um, por que condenar o outro? Outros viram uma grande diferença de fato entre criar carniçais de um ou dois mortais dependentes e a escravização de uma raça inteira. Eles tentaram nos ajudar, na África e depois, em outros países. Mas eles eram poucos.

No final das contas, o que importava mais aos Toreador era, como sempre, o aspecto social. Eles

descobriram que os africanos (como todos também) eram capazes de grandes obras de arte, de incríveis feitos de narrativa e de manter uma ordem social sem os ornamentos de outras civilizações. Houve pouca disputa sobre nossa elegibilidade para o Abraço. Suponho que possa ser dito que a visão dos Toreador seja "se pode se expressar, tem alma!" Alguns Toreador discordaram, principalmente aqueles que haviam estado ligados ao comércio de escravos enquanto mortais. Suponho que sejam necessárias mais do que algumas lendas e monumentos para mudar uma vida de intolerância.

Você viu que os livros didáticos falam de escravos, mas eles nunca falam dos proprietários? Eles nos dão algo para sermos tristes, mas nunca alguém com quem estarmos furiosos. É como se a escravidão magicamente acontecesse a todos por livre e espontânea vontade, como se ninguém realmente cometesse e perpetrasse estes terríveis crimes. Índios, sul-americanos, e africanos foram todos escravizados, mas ninguém fez isso. Bom Deus, quão estúpidos eles pensam que somos?

O assunto da escravidão dividiu o clã por um tempo, tanto quanto qualquer causa pode dividir o Clã da Rosa – um ponto quente por tanto tempo quanto o assunto permaneça na moda. Seria mais preciso dizer que ele resultou em várias rodadas de brigas que resultaram nos Toreador fazendo o que eles sempre fizeram: fazer seu próprio caminho.

A Presença Toreador no Eredo de Sungbo

Os Toreador não chegaram na África sub-saariana até 1400, até onde sabemos. De algum modo o Eredo de Sungbo se tornou um refúgio para o nosso clã. Ele era grande, apesar de poucos estrangeiros encontrarem o caminho até suas muralhas. Os Toreador criaram carniçais e Abraçaram aqueles no comando e ficaram por trás das cenas, encorajando o desenvolvimento da cultura em quaisquer meios que pudessem. Depois de alguns séculos, quase todos Toreador que permaneceram na área eram negros – os outros haviam feito seus caminhos, continuado suas viagens. Ocasionalmente nós recebíamos convidados, mas na maior parte das vezes éramos deixados quase sozinhos; muitos Toreador preferiam viajar a lugares que tinham hotéis luxuosos e orquestras refinadas.

Uma presença Toreador permaneceu no Eredo de Sungbo até 1980, quando nossos anciões decidiram que era inevitável que os estrangeiros em pouco tempo encontrassem o lugar. Isso aconteceu, claro, depois de alguns Membros visitantes contarem a uns poucos anciões maravilhados sobre os prodígios da fotografia por satélite. Assim, nós abandonamos nosso lar e nos espalhamos pelo continente e além.

Algo sobre o Eredo de Sungbo sempre desafiou a explicação. Num tempo de densa exploração arqueológica, poucos estrangeiros nos encontraram. Eu não acho que seja devido a algo que fizemos. Não até depois de deixarmos que as ruínas fossem bem e realmente "descobertas". Antes disso qualquer um que encontrasse por acidente nosso lar era despedido e ignorado pelo público. As histórias apareceram, também – histórias de fantasmas que guardavam o lugar. Corpos dos pobres foram jogados nos fossos próximos à terraplanagem. Potes encantados foram enterrados nos

portões. Às vezes eu queria saber se nós realmente teríamos sido descobertos se tivéssemos ficado.

Como a África nos Mudou

O conceito do que nós *somos* foi de algum modo diferente na África. As habilidades que nossa condição nos proporciona se misturaram às religiões dos lugares em que residimos. Às vezes parecia que éramos mais do que realmente éramos. Alguns de nós, normalmente aqueles que haviam sido médicos tradicionais em vida (o que os estrangeiros podem chamar de "médico feiticeiro"), diziam que podiam fazer coisas que os outros Membros não podiam. Eu vi algumas coisas incomuns, mas nada para me convencer de uma forma ou de outra. Eu suspeito que alguns destes Membros fizeram tais afirmações porque não queriam desistir de sua situação anterior. Eles queriam ser respeitados pela população, não apenas temidos. Eu não posso dizer que os culpo por quererem isso.

Minha própria senhora era uma velha modesta que vendia vegetais quando era viva. Quando perguntada, ela trazia as ervas apropriadas e curava asma, ou impotência, ou problemas de coração. Eu não acreditava que ela pudesse curar doenças até ver o que ela fez por Grace, uma jovem mulher cuja asma não havia sido curada pela medicina Ocidental. Noites depois do tratamento de minha senhora, Grace não estava apenas andando novamente, mas ela voltou a fazer sua vida, cultivando seu próprio jardim. Talvez seja apenas uma questão de herbalismo – muitos medicamentos Ocidentais, afinal, são baseados em plantas. Mas talvez exista mais do que isso. Eu perguntei a Nyamira uma vez, mas ela apenas colocou o dedo nos lábios e chiou para mim. Eu sabia então que ela nunca iria me contar.

A narrativa é uma arte popular entre os Toreador da África, bem como a escultura, dança e música. Alguns Toreador no Eredo de Sungbo costumavam contar belas e hilárias histórias sobre os animais – girafas, elefantes, coelhos e hienas. Eu vi uma figura esculpida de uma Rainha Vitória gorda que reduzia qualquer um que a visse a uma risada rancorosa. Sempre que encontrei Toreador de outros países, eles pareciam muito sufocantes pela comparação. Eles apoiavam a "cultura" como alguma coisa sagrada e não compreendiam que o sagrado também pode ser engraçado. Uma vez mostrei a um visitante da Inglaterra a estátua da Rainha Vitória; ele quase entrou em frenesi. Eu não compreendo por que os Membros ainda devem manter um fervor nacionalista – eles não percebem que nós existimos no mundo agora, não apenas em nossos próprios refúgios?

Os Toreador africanos viajam tão frequentemente (ou tão raramente, conforme o caso) quanto o resto do clã, mas eu acho que isso significa algo diferente para nós. Os outros apenas querem viver vicariamente através das novidades que encontram em outros lugares. Talvez nosso ponto de vista possa ser melhor representado por um provérbio Kikuyu: "Ao ficar sempre no mesmo lugar, se pega piolhos". Muitos de nós acreditam que permanecer ainda que sozinho leva à complacência e ao perigo. Nós poderíamos chamar um lugar de casa por um século ou dois, mas nós raramente ficamos no mesmo refúgio por mais do que três meses.

Talvez seja injusto falar em tais generalidades, mas às vezes eu tenho a impressão de que os Toreador de outros continentes preferem Abraçar os ricos, belos e influentes. Por comparação a África é pobre. Nós aprendemos a não ser tão preferenciais. Você pode encontrar o mais incrível talento no filho de um lojista de Loitokitok, ou num flanelinha nas ruas de Nairobi. E por estas crianças terem vivido vidas severas, elas se adaptam aos perigos da não-vida. Claro, elas tendem a exigir muita disciplina antes que aprendam a obedecer, ou mostrar respeito a um príncipe visitante.

Aqueles Que Caminham

Eu seria negligente se não mencionasse os outros que fazem seus refúgios nas partes ocultas da África. Não me refiro aos estranhos viajantes Gangrel ou a colônia de náufragos Lasombra na Costa do Marfim. Refiro-me aos *outros*.

Em Eredo, os anciões os chamavam por nomes diferentes. Por vezes eram os *Laibon*, os gerados de Kagn, Aqueles Que Caminham Sob a Noite e os homens fantasmas. Eles saíram da lama. Eles podem transformar sua pele de ébano em alabastro. Eles comandam as feras do deserto e da savana com igual calma.

Acima de tudo, entretanto, eles observam. Eu podia vê-los além dos muros de Eredo, seus dentes brilhando na noite. Os anciões sempre tinham olhos cegos para eles; nunca falavam dos seguidores de Kagn e nos obrigaram a fazer o mesmo. Em muitas décadas, eu nunca falei com nenhum, nem vi um problema para os Toreador de nosso povoado. Ainda, sua presença sempre me enervou – embora eu possa vê-los e senti-los, nunca soube o que eles queriam.

As histórias de tudo sobre o continente apareceram enquanto eu viajava. Parecia como se os homens fantasmas caminhassem por toda a África. Eu não deveria ficar surpreso, sei, mas seu contingente secreto e silencioso permanece um enigma para mim até agora.

O Oriente

Os Toreador aprenderam o que eles sabem sobre o Oriente de livros de excursões e o Canal de Viagens. Oh sim, nós viajamos, mas aqueles que sabem o que é bom para eles ficam longe do "Reino Médio". Nós não sabemos muito sobre o que vive lá, mas nós sabemos que é mortal.

Não que isso impeça alguns de nós de tentar. Em 1576, um homem chamado Oda Nobunaga construiu o castelo de Azuchi, nas praias do Lago Biwa no Japão. Este castelo foi imitado por muitos outros daimyo nas décadas

seguintes, e mais de um Toreador desesperadamente queria ver o primeiro. Eu sei de cinco Toreador que foram; apenas um voltou. Suspeito que ele conseguiu fazer isso devido à sua antiga profissão – ele era um assaltante. Ele sabia muito bem como entrar e sair de um lugar sem ser visto, e tinha uma reputação para arrombamentos sortudos. Ele disse que não conseguiu ver o que havia matado os outros, ou ao menos ele não sabia se havia visto.

É uma coisa frustrante para nós que tão poucos tenham voltado do Oriente. Alguns Toreador fundam companhias importantes numa tentativa de observar em primeira-mão os mercados de Hong Kong, os teatros do Japão e as cortes míticas dos Membros Thai, e até voltam em navios piratas de outros países. Eles frequentemente usam carniçais e servos mortais para entrar no Oriente sem realmente se aventurar lá. Essa é uma boa forma de perder servos, mas ao menos tem uma maior taxa de sucesso do que realmente ir por si próprio.

Claro, uma experiência de segunda-mão não é tão reveladora como uma visita real. Certamente não se encontra uma Grande Muralha em qualquer lugar. E então existem jardins deslumbrantes, monastérios e outras construções. De vez em quando um Toreador vai para o oriente. Às vezes alguém volta. Parece que ou os Toreador desaparecem ou vêm desejando saber todo o rebuliço sobre lá. Aqueles que voltam são sempre aqueles que foram espertos o suficiente para ficarem escondidos e se preservarem.

Em 1875, os Estados Unidos restringiram a imigração ao excluir os "indesejáveis" (ou seja, os chineses) da imigração. Minhas próprias suspeitas, e aquelas de vários outros que eu conheço, é que os Ventrue estavam por trás disso. Nós não éramos os únicos que perceberam que a Ásia guardava alguns segredos dos Membros. Elementos da Camarilla se preocuparam com a possibilidade de que tudo que estivesse guardasse lá viesse para cá.

Muitos dos nossos companheiros de clã não sabem disso, mas um velho Toreador que encontrei em San Francisco me disse que alguns de nós tinham um envolvimento em permitir que a imigração chinesa se fizesse uma vez mais. "Afinal", ele disse, "como qualquer Toreador douto sabe, a sociedade é mais importante do que a segurança". Me surpreendeu saber que alguns de nós fariam tais degenerações – mesmo sem saber quem ou qual inimigo era, nós teríamos ajudado ele a entrar no país. Ainda que os chineses trouxessem com eles sua arte, isso era tudo com o que alguns Toreador se preocupavam. Verdade seja dita, quando assisto esses programas do Canal de Viagens, e vejo os jardins e os pagodes elaborados, posso compreender por que estes Toreador fizeram o que fizeram.

A Companhia das Índias Orientais

Eu conheço apenas um exemplo no qual poderia ser referido o termo "cooperação" entre os Toreador e o Oriente. Não sei se o inimigo que estava no Oriente simplesmente decidiu que seria uma boa ideia ter algum Membro de verdade para observar, ou se eles apenas não tinham tanta influência sobre Deshima.

De qualquer forma, em 1641 a Companhia das Índias Orientais baseada na Ilha Hirado no Japão foi deslocada para a Ilha Deshima, perto de Nagasaki. Um Toreador havia conseguido de alguma forma adquirir influência na companhia. Os oficiais holandeses tiveram de suportar várias indignidades simbólicas para manter seus privilégios comerciais. Os Toreador se envolveram, um tal de Jan van Houten, quase entrou em frenesi durante uma dessas "indignidades", mas só manteve sua cólera para reter acesso à uma pequena porção do Japão.

A anedota me faz pensar que de fato, o inimigo estava fazendo isso para manter-nos sob observação. A companhia foi forçada a mudar sua base – talvez pelo velho que estava perto de algo que o inimigo não queria que ninguém visse, ou o novo era simplesmente mais fácil de observar. Eles certamente queriam que os ocidentais soubessem quem estava no comando.

A Renascença e a Fundação da Camarilla

Em 1450, a população da Europa era aproximadamente de 50 milhões. Os fundadores da nascente Camarilla começaram a afirmar sua autoridade. O comércio de escravos dos portugueses com a África estava sob controle. Esquadras de navios de três mastros, capazes de viajar pelo oceano, estavam em uso há quase 15 anos. E por volta de 1450, a Renascença estava em equilíbrio completo.

Era o momento perfeito para os Toreador; pode-se dizer que foi um dos nossos pontos altos. Explosões populacionais nos permitiram ser um pouco mais prolíficos do que estávamos acostumados a ser. Por causa do estabelecimento da Máscara pela Camarilla, nós nos achamos capazes de nos esconder no mundo dos mortais, movermo-nos entre eles sem algum Malkaviano numa cruzada arruinando nossos disfarces.

Esse pode não ter sido o propósito da Camarilla, mas foi muito do que queríamos. Nós apoiamos a Camarilla ao menos tão entusiasticamente quando qualquer um, e fizemos nosso melhor para ajudar a lidar com o Movimento Anarquista. Foi em 1493 que o Toreador Rafael de Corazon pronunciou um discurso de mudança que exigiu a execução das Tradições, especialmente a Máscara. De fato, a Camarilla precisava dos Toreador, tão importantes nós somos para a manutenção de seus dogmas. Atrás apenas dos Ventrue, nós brandimos o poder necessário para manter a ordem. Mesmo melhor do que os Ventrue, nós sabemos como lidar com os mortais em termos outros que não "compre barato, venda caro".

Com a popularidade dos navios transatlânticos, o amor dos Toreador pela viagem foi completamente favorecido. As viagens não eram mais limitadas – nós podíamos ir onde quiséssemos. Muitos Toreador perderam suas não-vidas em sua excitação para ver novos lugares. Tudo o que se teve foi uma invasão pirata, e os Membros cujo corpo foi trazido à luz do sol viraram história.

A Renascença foi nosso tempo dourado. Este movimento cultural tinha suas raízes na revivência da filosofia clássica, na ciência, e na literatura, e os artistas italianos do século XIV. Para os governantes do Renascimento italiano, ser um patrono de artistas era um sinal de prestígio e influência – nós certamente fazíamos nosso melhor ao encorajar este ponto de vista. Infelizmente para nós, os Giovanni, Lasombra e Ventrue estavam entrincheirados na Itália. Nós concordamos com todos os tratados que tínhamos, então passamos nosso tempo na Itália ou apoiamos artistas italianos em viagens para fora do país. Afortunadamente para nós, os interesses dos outros Membros eram primariamente mercantis. Nós também negociávamos com mortais proeminentes na área – a família Médici de Florença, por exemplo. Foi seu patronato que fez Florença o centro líder cultural da época.

O Renascimento levou a muitos avanços. Em 1455, Johannes Gutenberg desenvolveu os tipos móveis, que levaram ao primeiro livro impresso. Ou então seus livros de história irão te contar. A prensa foi realmente desenvolvida no Oriente um pouco antes. Ainda assim, a Europa certamente precisou e lucrou com este avanço – Aldus Manutius publicou os trabalhos completos de Aristóteles, em grego, no final do século XV. Cópias foram vendidas pelo que consideramos um preço incrivelmente alto para aquelas noites, mas afinal, trabalhos importantes estavam disponíveis a um grande público intelectual. Eles também eram feitos com qualidade notável, tanto em beleza quanto precisão. Eu tenho uma destas coleções em um de meus apartamentos – foi um achado notável. Eu não consigo ler em grego, claro, mas isso não deprecia o valor do livro.

A arte não é capaz de ignorar a riqueza do tempo. Pintores de Crivelli a Bey, Fra Angelico a Benozzo Gozzoli, representaram riqueza, luxúria e negócios em seus trabalhos. Imagens de pedras preciosas decoravam as páginas dos livros. Os ricos usavam túnicas de seda importada a altos preços da Ásia. Ourives tinham seus serviços em grande demanda. Tanto da vida centrado na riqueza e na beleza, e os Membros seguiram de perto. Não surpreendia que os Toreador sentissem a necessidade de proteger o que a humanidade tinha a oferecer ao apoiar a

Camarilla.

Eu posso descrever muitas páginas dos feitos de arte no Renascimento – Donatello, Botticelli, e da Vinci da Itália; Jan van Eyck, um pintor holandês promissor; William Caxton estabeleceu a primeira prensa de imagens em Londres. Foi o tempo dourado da arte. Falar mais sobre isso apenas me faria parecer descuidada e superficial, então vou segurar minha língua.

Cristianismo

Você pode dizer que a religião foi a única mácula verdadeira no Renascimento. Oh, eu sei, os melhores trabalhos de alguns artistas eram obras religiosas. Ainda durante este de outra forma belo tempo, atos terríveis foram cometidos em nome da religião. O reformista religioso boêmio, Jan Hus, foi queimado por heresia em Constance em 1415. Em 1492, o Rei Fernando e a Rainha Isabela expulsaram 150.000 judeus da Espanha que se recusaram a se converter ao cristianismo.

Mas as atrocidades religiosas foram cometidas em todas as épocas. Suponho que de algumas formas elas foram coisas boas – certamente a perseguição religiosa inspirou as músicas, poemas e livros mais surpreendentes. Às vezes penso se nós precisamos de conflitos religiosos para fazer aflorar o melhor em nós, se apenas um teste de nossa fé pode realmente trazer nossas emoções mais vívidas. Pessoalmente, eu penso que sou capaz de discutir com um vigário ou desenhar meus mapas sem todas as matanças, mas às vezes suspeito... Bem, eu não tenho provas, mas... estou certa que alguns Membros Toreador secretamente patrocinaram a agitação apenas para que a arte reagisse. Eu certamente tive conversas com Toreador que acreditam que apenas o sofrimento pode trazer o melhor num artista, ou que a filosofia estagna sem um estímulo para a mudança.

Espanha

1492 e os judeus

Até que Fernando e Isabela estabelecessem a Inquisição espanhola, os judeus já haviam sofrido numa longa e dolorosa história na Espanha. O anti-semitismo estava em ascensão entre os nobres e o clero, e eles passavam leis restritivas contra os judeus. Os judeus usavam distintivos; os judeus não tinham nomes cristãos.

Dezenas de milhares de judeus aceitaram o batismo cristão ao invés de sofrer tortura ou morte. Muitos dos convertidos, os Marranos, ascenderam a altos cargos no estado e na igreja, e se casaram massivamente com famílias cristãs. Prosperaram, socialmente assim como economicamente. Isto levou quase um século, mas as hostilidades meramente arderam.

Isto é onde as coisas ficaram em 1480: as classes baixas invejavam os judeus ricos, especialmente depois que os judeus se casaram com as famílias nobres. E muitos na Igreja ainda se opunham à sua presença. A Inquisição reforçou o poder da Coroa ao tomar as terras, riquezas, e

influência dos convertidos suspeitos de heresia. Esta riqueza foi então usada para abastecer a guerra contra os muçulmanos.

A Inquisição primeiro foi atrás dos Marranos ao invés de caçar os judeus. Muitos dos convertidos haviam alcançado importantes posições em vários campos e eram invejados pelas classes mais pobres. A perseguição dos Marranos também foi posta em movimento por alguns de seus próprios que haviam alcançado altas posições na Igreja; eles desesperadamente queriam provar que eram leais ao cristianismo. É dito também que Torquemada, o Grande Inquisidor, pode ter sido um Marrano.

Uma vez que os muçulmanos haviam sido conquistados e os Marranos submetidos, a Inquisição voltou sua atenção para os judeus. Torquemada convenceu o Rei Fernando que se ele expulsasse os judeus, poderia usar sua riqueza para resolver todas suas dificuldades financeiras. Torquemada também argumentou que os Marranos haviam mostrado inúmeras vezes ante os tribunais que não eram realmente cristãos devotos. Fernando eventualmente voltou seus olhos para a riqueza dos judeus.

A Coroa deu aos judeus quatro meses para deixar a Espanha sob pena de morte. Não seria permitido que levassem ouro, prata ou pedras preciosas com eles. Qualquer cristão que os abrigasse depois dos quatro meses teria suas posses tomadas também. Mais de 150.000 judeus fugiram do país; o resto aceitou o batismo ou se tornaram vítimas da Inquisição nos anos que seguiram.

Eu sei; não mencionei nada sobre os Toreador ainda. Você está querendo saber onde eles se encaixam em tudo isso. Bem, quando os judeus deixaram a Espanha, também partiram os Toreador – que antes daquele momento havia sido um dos nossos lares favoritos. Mesmo a Inquisição não foi o bastante para nos fazer ir embora, mas francamente, muitos dos Toreador na Espanha naquele tempo eram judeus – então quando os judeus partiram, nós também partimos. Qualquer Membro da Camarilla com os meios necessários sabiamente fugiu da Inquisição, e apenas o Sabá estava querendo permanecer em sua esteira.

Goya

Francisco Goya é considerado um dos melhores artistas espanhóis de todos os tempos, embora tenha vivido durante um tempo em que a Espanha estava empobrecida. Ele fez caricaturas de cenas típicas da vida espanhola. Fez retratos grotescos e satíricos da realeza. A Guerra de Independência e sua depravação e horror nunca deixaram sua mente, e muito de seu trabalho consequentemente foi baseado naquela matança.

As pinturas de Goya foram uma das mais fortes acusações da guerra vistas desde então. Ele cauterizou o corpo morto de uma mulher e o chamou "A Verdade Jaz Morta". Ele desenhou mulheres e crianças reduzidas a esqueletos segurando as mãos de almas, e o intitulou "Gritar Não É Bom".

Me foi dito que Abraçamos Goya por seu talento. Eu tenho dificuldades em acreditar nisso; me soa como uma daquelas lendas ridículas de "famosos mortais Abraçados!" Além disso, nós ainda suportamos ferimentos emocionais infligidos por um clima político na Espanha; duvido que um de nós teria sido audaz o suficiente para gastar tanto tempo na Península Ibérica com os Lasombra ou com a Inquisição por lá. Ainda assim, posso acreditar que algum Toreador achou o trabalho de Goya muito atraente para resistir. Nós nem sempre somos conhecidos por nosso julgamento quando a paixão fica no caminho.

Goya levou uma vida bastante selvagem. Ele tinha muitos filhos ilegítimos e era supostamente um bom toureiro. Ele até disse ter dormido com a Duquesa de Alba, sua suposta amante, e pintou retratos muito sensuais dela. Suponho de algumas formas que ele soa como o Toreador estereotípico, não soa? Talvez exista alguma verdade nos rumores. Afinal, foi o feio que o assombrou, não o belo. Ele teria dado um bom Membro.

O Ar ao Nosso Redor

Você não pensaria que a fumaça nos incomodaria. Nós nem ao menos respiramos, afinal. Poderia ser um pouco mais do que um aborrecimento estético, a coisa que deixa o céu um pouco menos azul, que bloqueia o brilho das estrelas.

Nem tanto. Na segunda metade do século XX, a Espanha (e, claro, outros países industrializados) desenvolveu um terrível problema de poluição. Na Espanha, isso se manifestou em valiosas pinturas no Prado. O museu está numa área de Madri que tem a maior concentração de poluição do ar na cidade, e isso tem tido um desastroso efeito nas pinturas. Um ou dois Toreador empreendedores fundaram um projeto para instalar uma usina de filtragem e purificação do ar para prevenir danos às telas. O projeto também inclui a limpeza e restauração das fachadas de algumas praças e prédios públicos. Estes Toreador não fazem nada para ajudar o problema de poluição geral claro; tal é a maldição dos Membros. Nós podemos afetar o sintoma, mas nunca efetuar uma cura.

Em outras cidades, problemas similares ocorreram e os Toreador agiram para preservar seus tesouros artísticos. Um ou dois Toreador com altos padrões morais começaram campanhas gerais contra a poluição, mas eles estavam em minoria. Muitos Toreador desfrutam muito

seus confortos para agir contra as companhias que as manufaturam.

América

Colombo "Descobre" a América

Você pode dizer que Colombo não foi o primeiro a descobrir as Américas, mas o último. Os livros de história ocultam exploradores anteriores, mas Colombo estava longe de ser a primeira criança na caixa de areia. Então por que sua viagem fez as coisas começarem?

Muitos livros lhe dirão que é porque os turcos haviam bloqueado a rota para o Oriente, mas esse não é o único motivo. Os turcos faziam dinheiro em tais rotas comerciais e não tinham motivos para bloqueá-las. Os historiadores (eu costumo usar a palavra livremente – narradores de mitos fantásticos seria mais apropriado) ignoram os avanços frequentes em tecnologia militar; os europeus alegremente usaram suas novas armas para conquistar muito mais territórios.

A riqueza era o objetivo final. Ela comprou influência e respeito no mundo mortal e salvação no Céu. Ninguém queria pensar que Colombo fez isso pelo ouro; eles atribuíam a ele motivos mais benignos. Quando o Representante Roland Libonati propôs que o Congresso declarasse o Dia de Colombo um feriado nacional, ele disse que Colombo foi um grande cristão que fez o que fez para obstruir os piratas turcos que predavam sobre os cristãos. Ele nunca mencionou o ouro.

O cristianismo era uma religião "portátil", e os europeus queriam converter os nativos. Claro, os nativos mais prováveis não percebiam que se esperava que se convertessem por causa do anúncio lido para eles – se eles não se convertessem seriam mortos e suas famílias feitas escravas – foi como ler em espanhol, que eles não compreendiam ainda.

O advento de novas formas de burocracia tornou mais fácil para os mercantes e reis administrar bem empreendimentos distantes. Imprensas (e o auxiliar aumento da literatura) permitiu notícias da exploração e descoberta para viajar muito mais rápido e mais longe do que as notícias de expedições prévias.

O mais importante para nós, os Membros sabiam que era tempo de migrar. Nós estávamos nos aglomerando na Europa, e num tempo de aumento de conhecimento que poderia ser perigoso. Os problemas recentes em países como a Espanha nos convenceram de que precisávamos de lugares distantes dos governantes da Europa. E muitos anciões viram a América como um lugar para onde mandar crias problemáticas. Os anciões poderiam ter mais espaço, influência e vitae dessa forma. Os ancillae viram a chance para novos territórios – tudo era razoavelmente bem alinhavado na Europa, então

novos territórios eram desesperadamente necessários se alguém quisesse pegar qualquer lugar sem colidir com os anciões.

Uma pintura de 1847 de John Vanderlyn ilustra a imagem popular de Colombo – de um homem elegante e heroico reivindicando um novo país em toda retidão. Esta pintura está a exposição no Capitólio dos Estados Unidos. Uma xilogravura de Theodore de Bry em 1504 mostra uma visão alternativa de como as coisas aconteceram. O artista pintou vários nativos, todos os quais estavam tentando se matar. Eles eram mostrados tomando veneno, se empalando em estacas e matando suas crianças para fugir do estupro e da escravidão. Não foi uma pintura bela, mas certamente foi efetiva. A arte de De Bry circulou pelo século XVI na Europa, descrevendo a crueldade espanhola em seu pior.

Muitos Toreador estavam na vanguarda do movimento dos Membros nas Américas. Verdade, alguns permaneceram atrás para chafurdar em seus confortos, mas muitos mais queriam ver os novos territórios, experimentar este novo lugar que nenhum deles havia visto antes. A América era um brinquedo, um novo canto do parque a ser investigado. Alguns Toreador se tornaram exploradores enquanto o tempo passava, tomando a fronteira oeste americana. Alguns ajudaram a matar e subjugar os nativos. Outros, como fizeram na África, descobriram as culturas indígenas e subsequentemente tentaram ajudar os nativos. Neste tempo a comunicação na fronteira era difícil, então esta divisão de atitudes causou menos perturbação no clã do que o assunto da escravidão de anos atrás.

Depois, vários Toreador viajaram entre o que restou dos nativos americanos, coletando e publicando suas histórias. Alguns deles ainda buscavam este objetivo – umas poucas destas coleções podem ser encontradas em livros ou nas páginas da internet. A história oral dos índios fascinou estes Toreador, como sua mitologia. É sorte nossa que estes contos tenham sobrevivido – e é uma vergonha que tantos outros tenham se perdido. Este é o preço do progresso.

Dissonância Cognitiva

De acordo com a psicologia social, a modificação das opiniões de alguém para fazê-lo concordar com as ações de outro é parte do processo chamado de "dissonância cognitiva". Muito poucas pessoas querem se ver como "más". E a despeito de dizerem o contrário, muitos Membros agem da mesma forma. Nós justificamos nossas ações dizendo "meu inimigo foi estúpido, então ele merecia isso", ou "meu senhor foi um demônio real, então tive de diablerizá-lo – pena que eu era o único no momento para fazer isso". Isso foi o que aconteceu com Colombo.

Quando Colombo precisou convencer Isabela a gastar mais dinheiro em expedições para as Américas, ele contou a ela as coisas incríveis sobre os nativos. Eles eram incrivelmente astutos; eram ordenados e curiosos. Quando ele precisou justificar seu tratamento de doença dos índios, disse que eles eram muito cruéis, estúpidos e bárbaros.

Quando os Toreador começaram a deslizar, eles quase sempre exibiam a dissonância cognitiva. Eles justificavam suas ações mais do que muitos Membros queriam fazer. Afinal, nós somos mais próximos aos humanos, e isso é o que os humanos fazem. Você conhece um Toreador que tenha se afastado da humanidade quando ele não mais se importa em justificar os crimes que comete.

O Mayflower e os Mapas de Samuel de Champlain

Os Peregrinos do Mayflower terminaram em Massachusetts quando realmente partiram para a Virgínia. Muitos livros de história explicam este erro como um erro de navegação ou como o resultado de uma tempestade que desviou o Mayflower do curso. Ambas explicações soam vazias, principalmente porque o único aspecto da viagem transatlântica que os marinheiros do tempo mediam com precisão era a latitude. A teoria da tempestade não faz o menor sentido: se uma tempestade os tirasse de curso, eles poderiam ter voltado para o norte uma vez que o tempo estivesse limpo.

Primeiro você deve compreender que os Peregrinos eram a minoria abordo do Mayflower – eles eram talvez um terço dos colonos. O resto eram pessoas comuns que esperavam ficar ricas na Virgínia. Os Peregrinos, contudo, queriam se afastar do governo da Inglaterra; eles nunca quiseram especificamente ir para a Virgínia. Então talvez as habilidades de navegação de alguém tenham o abandonado por um tempo. Ou talvez os Peregrinos deliberadamente visaram o norte da Virgínia. Claro os livros didáticos não podem nos apontar esta possibilidade – seria tornar os Peregrinos menos do que pios e maravilhosos.

Certamente eles tinham pilhas de informações sobre a Nova Inglaterra. Eles tinham o guia de John Smith para a região. Eles tinham os mapas de Samuel de Champlain. Como eu sei? Eu tenho um dos mapas de de Champlain sob vidro em um de meus apartamentos, guardado por uma família de Peregrinos por gerações até eu tomá-lo. É cru, mas amável em sua simplicidade. Quando de Champlain desenhou seus mapas Plymouth ainda era uma próspera vila nativa, não arrasada pela doença.

Os Toreador, como muitos Cainitas, ficaram longe dos Peregrinos. O fervor religioso quase nunca é bom para

nossa espécie, especialmente o fervor puritano. Assim, nós ficamos afastados da Nova Inglaterra o quanto pudemos naqueles primeiros anos.

A Guerra Revolucionária

Eu acho que a contradição inerente na Guerra Revolucionária é o que mais me fascina sobre ela. Aqui estão todas essas pessoas lutando por vida e liberdade ("o Estilo Americano!" ouvi algum de vocês dizer), mas eles eram todos proprietários de escravos. Patrick Henry, o homem que pronunciou o famoso discurso "Dê-me liberdade ou dê-me a morte", possuía uns tantos escravos. Ele pode ter tido discrepância entre suas palavras e suas ações, mas ele nunca agiu para mudá-las. Ele nunca libertou um único de seus escravos, mesmo quando de sua morte. Tornou-se uma prática um pouco comum para os pais fundadores libertar seus escravos em seus testamentos. Dessa forma eles eram incômodos apenas para seus herdeiros, não para eles, enquanto garantiam que a história os veria com bons olhos. Sim, sou um cínico. Por que você pergunta?

Como em muitas vezes, os Toreador estavam divididos no assunto da Guerra Revolucionária. Alguns temiam que fossem cortados da fonte de seus confortos, da generosidade de tesouros refinados encontrados na Europa. Muitos destes Toreador ou fugiram para a Europa ou se lançaram com os Casacas-vermelhas. Outros celebraram a ideia de liberdade das Américas – eles pensaram que apenas o melhor viria de um início fresco no Novo Mundo. As ideias revolucionárias formavam novas culturas para os Toreador assistir ou influenciar em seu lazer. Uns poucos Toreador ajudaram os revolucionários; o resto se afastou da ação tanto quanto possível. Se sentissem particularmente magnânimos, eles mandavam dinheiro ou servos.

Afinal, poucos Toreador se chamariam de soldados. Alguns de nós somos fortes, e alguns de nós sabem como lutar. Mas en masse? Nunca. Nós somos realmente indistintos dos mortais neste assunto. Enquanto você pode encontrar alguém em seu pelotão que eventualmente se alegre em não ir lutar, é pouco provável que você encontre um regimento inteiro de decoradores de interior.

A Guerra Civil

Os jovens Toreador, que em vida haviam sido proprietários de escravos ou haviam crescido no Sul, frequentemente acreditavam que a guerra era necessária. Alguns até mesmo ajudaram suas velhas submissões. O resto do clã ou não se importou (em outras palavras, eles estavam em nenhum lugar próximo às batalhas) ou queriam que a guerra terminasse. Afinal, qualquer coisa que deixasse a viagem difícil seria desencorajada, e a Guerra Civil certamente obstruiu as viagens. Ela também transformou artistas em soldados, e matou jovens bons homens que poderiam ter desenvolvidos seus talentos.

No topo disso tudo, o dinheiro foi fundar o esforço de guerra em lugar de pagar por restauração civil e patronagem das artes. E qualquer Toreador que não queria se preocupar sobre ser traçado na luta (isso não é como se nós pudéssemos ter ido ao campo de batalha sob o sol e lutado!) teve que imediatamente se afastar de seus lares ou se provar legalmente morto. Alguns de nossos lares foram queimados na luta; incontáveis refúgios foram perdidos durante a guerra.

Aqueles Toreador que agiram como abolicionistas, contudo, deram seu melhor apoio ao Norte – geralmente de longe, se fossem espertos.

A Arte da História

Às vezes tenho ouvido historiadores sido chamados de artistas, e acredito que deve estar certo. Ainda que seu estilo possa deixar algo a desejar sob meu ponto de vista, eles certamente têm grandes liberdades com nossas histórias. E ainda, quando você olha um pouco mais de perto, talvez elas revelem mais do que pretendem.

Tome John Brown, um abolicionista radical branco que percorreu grandes distâncias em sua tentativa de iniciar uma revolução de escravos e estabelecer um estado livre de escravos. Histórias escritas antes do fim do século XVIII descrevem-no como perfeitamente são. Então até 1970, mais ou menos, ele foi representado como insano. Depois de 1970, ele foi mais uma vez são. Informes da vida de John Brown dão um bom expoente de racismo e – qual é o termo, "politicamente correto"? – na sociedade americana.

É o mesmo caso com tantas coisas. Eu não me chamaria de historiador, mas a história é um ponto central para minha cartografia, então eu tenho estudado grandes partes dela. Infelizmente você precisa olhar para as histórias sobre um período de ao menos um século, como o exemplo acima mostra, antes que possa realmente começar a perceber alguns padrões, e histórias escritas voltam muito longe em alguns países.

Se tiver sorte o suficiente para conhecer um Membro historiador, você pode aprender algumas das coisas mais incríveis. Imagine ser capaz de *assistir* a história, e a forma na qual ela é registrada, por séculos! Ser capaz de anotar como se estivesse acontecendo, as diferenças entre o que aconteceu e o que está escrito. Eu espero que em um ou dois séculos seja capaz de contar a você o que se sente. Claro, então você deve encontrar quais são os preconceitos do historiador, ou a "avaliação" não ajuda muito. Todo mundo tem preconceitos. Inclusive você, e eu. John Quincy Adams disse, "O historiador não deve

ter país". É uma pena que tão poucos compreendam isso.

Talvez os historiadores acreditem que o povo americano seguirá apenas o governo se ele for perfeito, se ele for descrito como inocente e sábio em todos os sentidos. Num esforço para ajudar esse processo, isso é o que eles apresentam – um governo que é exatamente o que ele deveria ser quando deveria ser. Forte quando necessário, suave e complacente quando possível, altruísta quando preciso, e acima de tudo, sábio e beneficente ao seu próprio povo. Talvez eles tenham apenas a melhor das intenções no coração. E ainda, se o passado da América parece tão lindo, então o que nós pensaremos quando vermos nossos líderes atuais e toda sua indiscrição através dos milagres modernos da TV a cabo? Talvez nós estivéssemos melhor preparados para seus erros se soubéssemos sobre aqueles dos nossos líderes passados. Não seria um choque.

É honestamente uma pena que as histórias americanas se concentrem tão completamente no governo. Por que existe tão pouca menção de nossos maiores arquitetos e compositores? Se a história é uma forma de arte, então onde está a beleza em suas páginas? Talvez esse seja o motivo pelo qual os Toreador Abraçam tão poucos historiadores.

O Papel do Governo

Os livros didáticos americanos são apaixonados pelo governo. Eles retratam o governo em termos de o que ele costumava ser, ou significava: controlável, trabalhando para o povo que ele pretende servir. Nunca ocorreu aos autores de livros didáticos mencionar que o balanço de poder oscilou desde o rascunho da Constituição. Eles ergueram o governo como o instigador de todos os progressos, seja ambiental, educacional ou racial. Histórias e histórias, e políticos são os heróis épicos. O que aconteceu ao cidadão particular? A companhias ou organizações privadas? Eles não alcançaram algo afinal?

Em nossas histórias, a América é sempre a boazinha. Ela vai até outros países, concertando seus erros e trazendo prosperidade a tudo. Ugh. Se os estudantes vissem num filme o que eles estão engolindo, mas por isso ser "verdade" eles engolem tudo. Até quando os livros admitem que a América se deu mal, foi apenas um mal-entendido.

Eu poderia nunca ter me mudado para a América se tivesse lido os livros didáticos antecipadamente. Talvez eu tivesse ficado na África. Por outro lado, em muitos outros países o que passa para a história é sempre a propaganda mais descarada (onde lhe é permitido estudar história). Nos é contado que nunca podemos aprender nosso passado a menos que o estudemos, contudo frequentemente não nos permitem estudá-lo como verdadeiramente foi. O que aprendemos disso exceto que políticos e governos são egoístas?

Eu falei a um ou dois Toreador que se aventuraram na política uma vez. As fotos que eles apresentam nunca são bonitas. Eles falam de memorandos internos explicando que o altruísmo americano estava diretamente na foto – que um "luxo" americano não poderia fornecer. Eu acho que nenhum político faz uma decisão política da bondade de seu coração. É sempre um jogo político.

Talvez seja por que tão poucos Toreador entram na política mortal, e aqueles que fazem frequentemente se superam. Quem pode trabalhar em tal ambiente e manter sua humanidade? Certamente esses Toreador que *vão* para a política parecem pouco se assemelhar com o resto de nós. Eles são pegos em seus jogos de poder, em suas estratégias e suas redes. Eles são úteis às vezes, com certeza, mas amedrontadores todo o tempo. Eles têm pouca compreensão de por que as pessoas são importantes para nós; os mortais significam muito pouco para eles.

Os Anos 1960 e os Direitos Civis

Vou lhe contar minha teoria pessoal: o FBI assassinou Martin Luther King. Oh, não diretamente. Mas eles certamente ajudaram. Eu aposto que você não ouviu sobre as atividades do FBI na escola, ouviu? Eles arrombavam igrejas. Eles investigavam qualquer um que pudesse apoiar o movimento dos direitos civis, particularmente aqueles que faziam pronunciamentos e reuniões. Eles falavam de "neutralizar" colégios que convidavam líderes de direitos civis para falar. E como você acha que James Earl Ray pegou o dinheiro para ir para Montreal, comprar uma identidade falsa, e voar para Londres? Até Hollywood participou da mentira – você já viu *Mississipi em Chamas*? Você percebeu que os agentes do FBI realizaram tudo positivo naquele filme? Isso não é o meio que realmente se deu, eu posso dizer isso.

Tudo bem, então muitas pessoas pensam que eu sou louco pela teoria de MLK. Mas eu falei para um Toreador, um ancião negro que pode tocar a guitarra mais macia que você já ouviu, que diz que viu um agente do FBI arrombar a casa de King logo depois de sua morte. Eu prometi a ele que eu passaria isso adiante, e uma vez que encontrei sobre todos os outros assuntos, eu me referi a ele.

Algum Toreador guardou vestígios e gritou com todo mundo – bem, se fossem reuniões noturnas, de qualquer modo. Liberdade de expressão é importante para o clã. Nós temos visto ideais de todos os tipos censurados em todos os tempos, e muitos de nós apenas queriam a chance de expressar nossas opiniões ou fazer nossa contribuição. Nós não queremos que alguém nos diga o que nós podemos debater ou cantar, ou quais escritores e artistas podemos utilizar. O clã está mais jovem neste século do que já foi desde o início, e tantos de nós lembram-se o que era ser mortal e ter poucos recursos além da lei.

O Século XX

Expressão no Último Século

Esse não será um catálogo de formas e estilos, eu lhe asseguro. Você pode olhar para o Dadaísmo e o Posmodernismo e Expressionismo Abstrato num livro de arte. Esta é uma história.

A sociedade suportou mudanças revolucionárias no século XX; ela ainda suporta atualmente. Arte profissional se tornou muito mais acessível – os artistas podem ir a colégios em lugar de se aplicarem em academias especializadas. Assim também na educação, se você perdoa minha mudança de frase, as humanidades estão em alta. Agora nós Toreador somos crianças criadoras como nunca antes. Nós finalmente estamos tirando vantagem de nossa posição favorecida dentro da Camarilla para Abraçar um bom número destas novas vozes. Nós estamos, ao mesmo tempo, nos tornando muito mais conservadores sobre quem Abraçamos. Não há tempo o suficiente para alguém ser um artista bem conhecido, criticamente aclamado, com trabalho que admiremos. Agora ele deve mostrar talento prodigioso de fato ou possuir alguma outra característica que desejamos. Um crítico social deve ter uma perspicácia válida ou emoção genuína – não são mais os Holden Caulfields do clã dispostos em muitas cabinas.

O último século rasgou muitas das limitações de gênero e classe. Os pobres podem se tornar artistas ou líderes – embora a falta de dinheiro para treinamento e educação ainda esteja em voga, sempre existem colégios comunitários e trabalhos interinos como decoradores de interiores ou artistas gráficos. Torna-se mais difícil para os pobres por que eles devem se desenterrar da obscuridade com suas próprias unhas, mas ao menos é possível agora. Era costume que muitos artistas, não importando sua qualidade, eram simplesmente ignorados se fossem pobres. Também, enquanto os críticos ainda louvam o artista macho mais prontamente do que a fêmea, as mulheres têm uma chance muito melhor do que costumavam ter. Os colégios aceitam tanto homens quanto mulheres agora, onde os mestres instruíam apenas homens.

Por causa dessa nova igualdade, a maquiagem de nosso clã está mudando. Nós sempre Abraçamos uns poucos dos incomuns aqui e ali. Às vezes era mais fácil para nós, em nosso lugar fora da humanidade, ver que até uma mulher ou um homem pobre poderia ter *alguma* contribuição a fazer. Por isso nós Abraçamos patronos e políticos e pessoas de beleza, uma maior diversidade sempre manifestada entre os Toreador mais prontamente do que entre a comunidade de pensadores. O aumento da frequência de Toreador Abraçados garantiu que nos tornássemos mais diversos. Isso também significa que existe uma abertura aumentando entre nossos anciões e as gerações mais jovens de Toreador. As gerações mais altas não são mais simples apêndices a Toreador mais velhos em seu Abraço. Agora os jovens são uma cultura em si.

Quando a comunicação – por estados, nações e continentes (sem mencionar em torno do mundo!) – se tornaram mais fáceis, as influências culturais se espalharam rapidamente. Cada país absorveu influências de outros países. Tendências se tornaram onipresentes apenas para ser surpreendidas à velocidade do

pensamento por outras tendências. Costumava ser essas influências culturais que se espalhavam de uma região a outra primeiramente via viajantes, e os Toreador entre eles. Agora nós não mais temos esse tipo de influência no espalhar destas tendências: quem precisa ir ao Marrocos quando se pode provar sua herança culinária, literatura e linguística na loja da esquina – ou na área de trabalho?

Era costume que os Toreador pudessem se reunir em um lugar – por exemplo, em 1900 este lugar teria sido Paris, Nova Iorque ou Cairo – e observar as mudanças no mundo civilizado desde sua última visita. Agora que essa "civilização" se tornou realmente global, é mais difícil de se fazer. Múltiplas cidades são consideradas centros "civilizados": Londres, Berlin, Roma, Paris, Praga, Hong Kong, Tóquio, Nova Déli, Sydney e assim por diante. Alguns anciões Toreador já viajaram muito mais frequentemente do que costumavam por não ser mais possível sentar como uma aranha numa teia esperando que as moscas viessem até nós.

Movimentos na cultura popular vêm e vão muito mais rapidamente. A crítica e a mídia empacotam cada nova tendência com seu próprio nome fantasia – muito parecido com adicionar uma nova e linda fita – na esperança de que os consumidores e observadores encontrem uma nova palavra que mereça o gasto de dinheiro. Geração X. E-comércio. Identidade corporativa. Vila global. A ênfase vai para a venda ao invés do conteúdo em si. Os consumidores é que são responsáveis por revolver bandejas de nomes: os Toreador são tão proporcionalmente responsáveis por isso quanto os mortais.

O consumismo e as marés de informação cultural mundial afetam o "chão" da civilização. A comunidade da arte acha que a arte "baixa" tem um tipo de poder e impacto que falta à arte alta. Histórias em quadrinhos políticas acertam mais duro do que paisagens elegantes. Os artistas trabalhando para companhias de publicidade fazem seu trabalho com a meta específica de apelar para as emoções de seus observadores e ouvintes. E onde a arte apela para as emoções, ela vende, a despeito da crítica.

Durante o último século, diferentes estilos de arte vieram e se foram. Pedaços de metal juntos se tornaram esculturas. Esguichos de tinta se tornaram obras-primas icônicas. Arte performática se tornou um campo válido. Desde que apele a *alguém* pode ser chamado de arte; os mestres não podem mais pronunciar com grande dignidade o que a arte era. Isto reduziu o poder dos Toreador no campo da arte; nós não podemos mais moldar o campo a partir de fora. Contudo, isso nos deu licença para Abraçar aqueles que nós pessoalmente vimos como artistas, mais do que aqueles a quem o resto do clã deu seu selo de aprovação. Nós ainda temos que combater as opiniões de nossos companheiros de clã, mas somos menos prováveis de encontrar nosso senhor tradicional olhando e torcendo o nariz. Como o julgamento mortal do que era arte alargado, nós nos expandimos como um clã. Muitos anciões Toreador certamente guardam seus preconceitos, mas o Abraço de novos modeladores da cultura mortal inevitavelmente nos moldou também.

Infelizmente, poucos artistas nas noites modernas podem conseguir seu sustento apenas da arte. O sistema de patronato quase todo saiu de vista. Concessões federais são muito poucas para cobrir o aluguel. Muitos artistas têm outros trabalhos para se apoiarem. Eu posso lhe dizer o quão frustrante é ter que fazer algo que você odeia para chegar a determinados fins, quando aquilo que faz você transcedentalmente feliz fica além do seu alcance. É o bastante para deixar um artista louco.

A produção representa a arte do século XX. Alguns dizem que é mudança, mas eu discordo. Não é que os estilos estão mudando todo ano, é que um novo estilo surge todo ano e adiciona seus seguidores àqueles de todos os outros estilos. Um número infinito de mídias são agora chamados de arte por alguma parcela da sociedade. A arte é vista como entretenimento pelas massas ao invés de algo divino a ser saboreado pela riqueza e pelo poder. Os críticos devem entreter ao invés de informar. As expectativas mudaram. As massas agora decidem o que querem; quem pode pastorear o gosto nestes dias?

O resultado é que muito da arte agora funciona como entretenimento, mesmo que os artistas possam seguir suas próprias paixões ao invés as da sociedade. Os museus podem guardar exibições prósperas que muitas pessoas depreciam como merda. A arte se dividiu em duas direções muito diferentes – a popular e a individualista – e não mostra nenhum sinal de se consertar tão cedo.

Nem deve. Nós temos muito mais a escolher do que já tivemos. Enquanto alguns acreditam que esta variedade dilui o campo, eu acho que ela melhora as coisas. Todos que querem deixar sua marca têm sua chance. Meu único remorso é que tantos artistas signifiquem tão pouco apoio para se deslocar.

Aqui é onde nós chegamos, ou então esperamos chegar. Eu patrocinei três talentosos artistas desde que deixei a África – mas até mesmo se o clã como um todo devotasse a totalidade de seu propósito para "cultivar a expressão criativa", ele não pode suportar todos artistas para sempre. Nem devem todos os artistas ser apoiados; às vezes um estômago roncando pode galvanizar um criador numa forma que não pode ser igualado por nada.

A Arte Como Um Jogo

Pelos fins da década de 1960, a expressão da emoção dentro da arte não mais parecia quase tão valiosa quanto a inteligência na mídia popular. Pelos fins da década de 1970, a arte se tornou um jogo: um artista trabalhava imagens e estilos do passado em sua arte enquanto fazia

um comentário sarcástico ou irônico do mundo moderno. Eu temo dizer que os Toreador são tão culpados por isso quando o cínico mundo mortal.

Essa é a verdadeira maldição dos Toreador – no nosso Abraço, perdemos uma certa flexibilidade que tínhamos quando mortais. De algumas formas, nossa arte nunca mudará. Quando era vivo pretendia estudar outros tipos de pinturas além dos mapas. E pretendia estudar outras formas de fazer mapas além de pintar e desenhar – esculturas, por exemplo. Mas agora que estou morto, toda vez que me aproximo de um destes empreendimentos não chego a nenhum lugar realmente. Posso fazer novos e belos mapas pintando e desenhando, mas existe um limite até onde posso ir.

Em geral, o clã está em débito com isso, e eu não o culpo. Além do mais, pode levar um tempo para percebê-lo – décadas se tiver sorte. Alguns de nós, em resposta a nossa recente falta de criatividade, recorrem a um tipo de jogo. Ele não é sobre qual novo tipo de arte você pode fazer – é sobre quão malicioso ou cáustico ou auto-referente você pode ser. Os Toreador mostram seu conhecimento do passado enquanto fazem comentários daqueles aspectos do presente que eles não gostam. Nós não conseguimos *criar*. Nós não conseguimos fazer algo *novo*, mas podemos reinterpretar para sempre o que já sabemos.

Isto faz o polimento do mundo mortal, e embora não estivesse por aí, nunca parei de me lamentar. Quando aqueles que não podem mais criar guiam as direções nas quais a criatividade reconhecidamente viaja, os mortais sofrem por isso muito mais do que nós. Às vezes temo que nós tenhamos feito danos irreparáveis, mas felizmente as pessoas parecem determinadas a se manter gerando novidades.

O Poder da Arte

No século XX, a arte desceu de seu status como um pináculo das realizações do homem para se tornar mero entretenimento. No início do século, os artistas viam o impressionismo como uma força destrutiva atacando todos os ideais e habilidades. O poder para destruir os ideais do homem foi atribuído a um estilo de arte. Você consegue acreditar nisso? Agora a "arte" povoa sítios da Rede vendendo CDs com músicas como "Uncle Fucka". Alguém pode ligar a TV e ver algo que supostamente é arte. A arte perdeu seu poder.

Ou o ganhou? O Impressionismo não destruiu nossos ideais; ele apenas se tornou outro estilo de arte. E ainda nós ligamos nossas TVs e compramos o que os publicitários nos mandam comprar. Nós vamos nesses sítios da Rede e compramos milhares de dólares de música só porque nós a vimos na MTV. Charges políticas mudam nossos votos.

Eu disse que o poder da arte está apenas sendo percebido.

A Dualidade do Deus Primitivista

Algumas coisas estranhas aconteceram frente ao início do século. Primeiro, a ênfase na "natural" arte que emergia. Estátuas que preservavam as qualidades do material de que elas eram esculpidas se tornaram a fúria. Pedaços encontrados de natureza eram mantidos como arte, ainda que nenhum homem as tivesse tocado. Ao mesmo tempo, alguns artistas falavam de uma perda de controle na arte. Eles notificaram que alguém havia criado o trabalho; eles eram simplesmente canais.

Isto trouxe um sentido de intimidade à arte que havia faltado até aquele tempo. Foi de quase todas as formas oposta à arte tradicional. O "processo" de arte tornou-se mais importante do que a arte em si. Isto comparou um crescimento na imagem dos artistas como egotistas e arrogantes. O artista não simplesmente criava. Agora o artista canalizava o divino. Quando ele segurava um pedaço de natureza e o chamava de arte, ele fazia um pronunciamento divino. Ele tinha a habilidade de definir a própria arte, não apenas criá-la.

Por um tempo, esta nova autoridade artística danificou o relacionamento entre os Toreador e os mortais. Quando os artistas mortais se viram como divinos, o que fariam conosco? Alguns Toreador acreditavam ser a inspiração divina destes mortais. Tal arrogância causou muito mais problemas do que resolveu. Outros, que nunca haviam sentido este êxtase quando estavam vivos e criando sua própria arte ficaram com inveja. E quase todos Toreador que foram abandonados por estes artistas mortais guardavam rancor.

Finalmente, este movimento completou o ciclo. A arte simples se tornou popular. Impressões em blocos de madeira japoneses baratos estavam em alta demanda, bem como pinturas russas em ícones. Muitos Toreador estavam muito surpresos pelo retorno à arte popular. Houve uma grande demanda por artefatos tribais, e os artistas de países em desenvolvimento tiveram um impacto surpreendente.

A Era da Informação

Eu amo ter acesso ao conhecimento do mundo ao pressionar de um botão. Acho grandioso que qualquer artista com dinheiro para comprar um computador (ou com acesso a uma escola ou biblioteca descentes) possam expor seu trabalho para qualquer um ver. Acho fantástico que as revistas possam operar sem custos de impressão – tanto quanto elas possam pagar seu acesso à Internet e computador, elas são douradas.

Nos últimos anos, inúmeros Toreador se reuniram na Internet e na Rede Mundial de Computadores. Eles mostram sua arte online em páginas na Rede e informativos. Eles distribuem e-mails massivamente por toda a Internet. São algo como um coletivo de artistas, e se chamam inclusive de guildas (veja p. 55 para saber mais sobre guildas). Muitos do clã se recusam reconhecê-los

como tais; afinal, as guildas significam grupos regionais. Os Artistas Eletrônicos, como os membros deste grupo aberto se chamam, vêm de todas as partes do mundo. Os AE dizem, contudo, que são uma comunidade e desse modo apenas tão aptos a se chamar de guilda quanto qualquer outro grupo de Toreador. Talvez seja, pois eles se reúnem em torno de algo que não apenas o fato de serem vizinhos.

Pessoalmente estou com eles, mas não pelos motivos que eles alegam. Não me preocupo se querem os chamar de guilda. Por que algum de nós deveria se preocupar? Como se chamá-los de guilda desse a eles qualquer tipo de poder.

Os Artistas Eletrônicos se sobrepõem fortemente com um novo movimento entre os Toreador que guarda como um de seus preceitos que a arte deve ser efêmera, não permanente. Então eles se preocupam pouco com coisas como a poluição no Prado. Por que o destino de uma pintura de poucos séculos importaria para eles? Eles dizem para deixar tais coisas passar; a arte significa apagar e então se erguer novamente. Eles comparam-na à Fênix, que morre nas chamas e então renasce. Um ou dois extremistas neste movimento ficaram conhecidos por invadir museus e destruir obras de arte particularmente velhas, mas incidentes como esses são raros. Se estes incidentes continuarem, contudo, pode apostar que alguém irá julgar os AE responsáveis.

Eu sou jovem o bastante para não temer o computador, mas velho o suficiente para não querer gastar todo meu tempo lá. Sim, eu coloquei alguns de meus mapas na Rede. Recebi resposta por e-mail, tudo desde "Uau, cara, posso comprar um destes seus mapas, tipo, um real?" a "Apenas desista e morra; o mundo seria um lugar melhor para ele". Tudo parece magnífico no mundo eletrônico: o alto parece mais alto e o baixo parece mais baixo. Parece para mim que os Toreador que gastam tanto tempo lá ficam um pouco extremos. Eu acho que temperar qualquer experiência online com uma boa dose da coluna da Senhorita Bons Modos (disponível nas Notícias da Rede), me traz de volta à Terra.

Você não espera que eu seja um fã dela, espera? Já leu uma de suas colunas? Elas não são sobre garfos. Ela é uma fabulosa escritora, com uma inteligência aguda e, quando necessário, uma língua ácida. Ela pode vestir sarcasmo e desaprovação nos tons mais doces, e ela não tem paciência para a estupidez humana. *Isso* é arte. Espero que algum de nós a Abrace logo.

Os AE alcançaram uma coisa que nenhum outro Toreador conseguiu alcançar: um grupo coeso. Eu admiro sua habilidade para se reunir em torno de uma causa, embora poucas causas permanentes atraiam seus olhos. Ainda, quando eles querem fazer algo no mundo dos computadores, eles frequentemente conseguem. É uma coisa temível. Se todos os Membros pudessem se organizar dessa forma, o mundo seria um lugar muito diferente. Talvez seja uma coisa boa que este grupo em

particular seja tão aberto e preguiçoso quanto eles são e não se preocupem com muitas causas. A única coisa que atrai seus olhos são as leis que ameaçam sua liberdade, e acho que é melhor assim.

Um Novo Milênio

Tudo muda enquanto nos movemos cegamente adiante nas noites modernas. Escritores costumavam criar utopias para nós nas quais a guerra era uma coisa do passado e a limpeza étnica desconhecida. Ficção científica – um dos temas mais otimistas deste século em termos de esperança e idealismo – costumava apresentar as mais belas visões de o que a guerra se tornou. Ciência e tecnologia nos ergueram da cova e nós cavamos por nós mesmos.

Em algum ponto do caminho isto mudou. As utopias foram abandonadas pelo terror e destruição. Durante a Primeira Guerra Mundial, imagens dos Quatro Cavaleiros do Apocalipse começaram a nos assombrar. Não apenas eram pessoas morrendo em conflitos militares, mas nosso efeito no planeta estava sendo percebido pela primeira vez. A camada de ozônio se deteriorava. A poluição cobria nossas cidades e as crianças desenvolviam asma. Defeitos de nascimento apareciam em cidades onde lixo tóxico era depositado. Como nossa arte pode não ser sombria e apavorante? Terrorismo, escassez, pestes, exploração sexual, negligência com países subdesenvolvidos e genocídio nos assombram. Os Toreador *antitribu* prosperam neste clima. Quando o feio é tudo que há para ver, algumas pessoas aprendem a apreciá-lo. E muitos destes Pervertidos são recrutados pelo Sabá. Nossos números opostos foram uma vez raros – a ocasional nuvem negra obscurecendo as estrelas numa noite limpa. Agora é época de tempestades. Os *antitribu* estão por todos os lados.

Tudo bem; talvez "todos os lados" seja exagero. Mas não é exagero que eles têm sido capazes de raptar mais Toreador da Camarilla na última década do que antes. Nós sempre fomos um reflexo da humanidade de uma forma ou de outra, e neste tempo de pesadelos nós permanecemos verdadeiros para o papel. Enquanto os mortais ficam mais sombrios, nós também ficamos.

Este é um tempo terrível. Um dos próprios cidadãos da América bombardeou um prédio federal em Oklahoma. O colapso da Iugoslávia a levou para uma guerra étnica marcada por verdadeiras atrocidades. Etiópia e Eritréia guerreiam quase diariamente e as acusações de brutalidade voam. Nós não podemos ajudar apenas refletir esse rancor.

A arte sempre realçou as esperanças, sonhos, medos e pesadelos dos vivos. No século XX ela tornou possível para qualquer um com uma máquina de escrever ou um computador ao menos tentar registrar seus pensamentos. Concedeu, a muitas destas pessoas a quem falta a disciplina ou talento para serem escritores, mas algumas mentes incríveis emergiram deste experimento que nunca teriam tido a chance de prosperar se não pela tecnologia.

O milênio não é nada, quando vem no tempo certo. É uma data num calendário que mudou inúmeras vezes na história da civilização. Nem todos países seguem este calendário. É uma data completamente arbitrária, especialmente quando você considera que as pessoas estão realmente celebrando (e sonhando com) o milênio um ano mais cedo, tecnicamente.

Mas isso não faz com que seu poder como símbolo se enfraqueça.

As pessoas sempre seguraram as margens com força. O povo fada supostamente aparece nas encruzilhadas, à meia-noite, ou no crepúsculo ou na aurora. Tempos marginais. O milênio é um tempo marginal – um dos maiores de todos. É o divisor entre anos, décadas, séculos e milênios. A comutação acontece à meia-noite, a hora encantadora, outra tempo marginal. É arbitrário, e ainda incrivelmente significante.

Eu gosto de pensar que é apenas um reflexo da natureza supersticiosa do homem, e por extensão dos Membros. É outro medo marginal, a forma pela qual nossos ancestrais temiam as encruzilhadas à meia-noite no solstício de verão. Mas às vezes me admiro.

A Maldição de Caim em si trouxe uma condição marginal. Você percebeu? Os mais jovens de nós são tão mortais quanto vampiros. Os de sangue fraco agem como uma ponte entre as duas raças, e pontes são margens também – ou você esqueceu seus contos de infância das

Capítulo Dois: Esteta Desvelado

Seus lábios eram vermelhos, ela parecia livre,
Seus colares eram amarelos como ouro:
Sua pele era tão branca quanto a lepra
O Pesadelo Vida-Em-Morte era ela,
Que engrossava o sangue do homem com frio.
— Samuel Taylor Coleridge, "The Rime of the Anciente Mariner"

Como dito por Goddard

Saudações. Me foi dito que você viria. Pediram-me para explicar umas coisas a você. Mais particularmente, o que significa ser o que nós somos. O que significa ser Toreador.

Dê uma olhada neste quadro. Bonito? Não, não é uma fotografia. Olhe mais atentamente. Eu o pintei, estilo pontilhista, usando um único fio de crina de cavalo como pincel. Existe *mais* detalhes do que a fotografia média, mais do que uma capa de revista ou uma tela de TV certamente. Levou dois meses. Você pode levá-lo se quiser.

Em termos de técnica, é uma obra-prima. Poucos humanos têm a paciência para um trabalho tão meticuloso. Eu o exibi, e trabalhos similares, a humanos que possuíam galerias. Muitos o desprezaram como um tipo de fraude ou truque. Nenhum se mostrou interessado. Eu posso vendê-lo, mas se precisar de dinheiro posso conseguir mais fazendo retratos dos ricos auto-indulgentes. Certamente leva menos tempo e esforço.

Artisticamente, é uma merda. Eu tenho feito trabalhos inúteis desde antes de Monet. Tentei, e mecanicamente dominei, as técnicas do cubismo, expressionismo abstrato, surrealismo, impressionismo – o nome que você quiser. Em cada exemplo, os desafios técnicos chamaram minha atenção por anos, até me tornar muito capaz com eles. Então, como jarros cheios, seu significado e importância escoaram pelo chão da eternidade.

Aqui está minha melhor pintura. Eu a fiz quando, como você, era um neófito. É um pouco rude, mas tem coração, emoção, intensidade. Ela comemora minha primeira alimentação letal, a primeira vez que perdi o controle para a Besta. Vê o observador, manchado nas sombras? Os olhos e boca abertos, o horror? Costumava ser eu.

Desde aquele tempo, houveram muitas mortes, muitas pinturas para lembrá-las. As mortes se tornaram muito mais brutais enquanto meu "lado negro" ficava mais insistente. As pinturas eram executadas com muito mais graça e balanço. E ainda existe algo vital neste esforço segundanista que está faltando em todo meu trabalho desde então.

Esse é o horror definitivo em nossa existência, você vê. Não que matemos, ou gostemos de matar, ou esse tipo de conversa fiada. O verdadeiro horror fica além do horror imediato, além do sangue e do frenesi. O verdadeiro horror é o enfado. Do outro lado do terror está uma aceitação cansada.

Você vê, depois de suas primeiras décadas de não-mudança, você já viu tudo. Não literalmente, claro. Você vê coisas que são discutivelmente mais horrendas, ou mais belas, ou mais desumanas, ou mais seráficas. Mas neste ponto, um Cainita já suportou tantos choques e reveses que as reações são firmemente estabelecidas. A primeira vez que vi uma criança assassinada, foi horrível – me causou náuseas. Tentei dar um fim nisso. No tempo em que Auschwitz foi feita. Naquela época mil, ou um milhão de crianças foram assassinadas, não foi um milhão de vezes mais horrível. Foi meramente o mesmo horror pela milionésima vez, e a repetição de qualquer sofrimento um milhão de vezes começa a gastar a sensibilidade de qualquer um. O assassinato se torna banal.

Você não imagina por que tão pouco dos maiores artistas, pintores e compositores da história foram preservados pelos Toreador? Nós somos, afinal, os grandes arquivistas da expressão humana, não somos? Eu vou lhe contar um segredo: por todos nossos séculos de prática, nós não somos melhores do que quaisquer mortais em reconhecer um gênio vivo. O tempo realmente é o teste de grandeza. Durante o auge de Picasso, eu consegui o direito de tomar uma cria, e escolhi outro ao invés dele – um ninguém. O trabalho de Picasso parecia cartunista e absurdo para mim. Talvez eu tenha ido muito longe sem ver a luz do sol... Mas mais do que isso, eu vi muitas modas, escolas e manifestos irem e virem. O sensório batente de constante mudança pode afogar até mesmo algo realmente revolucionário. Quantas bandas de rock-and-roll são maravilhas de um sucesso? Mesmo um grupo terrivelmente popular como os Beatles podem muito bem serem varridos para baixo do tapete da história em cem anos. Mesmo em cinquenta anos, quem reconhecerá George Gershwin? Ele será apagado, esquecido. Quem foi o maior tocador de espineta do século XIX? Ninguém sabe. Ninguém se importa.

Cem anos é aproximadamente tanto quanto você pode existir antes que seus sentimentos, sua consciência, se tornem cheias. Eu não tenho nada novo para reportar sobre os últimos séculos. Sem nenhum novo conto para contar, estou reduzido a repetir a mesma história velha, pintar a mesma impressão pálida, de novo e de novo e de novo. Meu estilo muda ou melhora, mas a substância gradualmente se corrói sob a familiaridade inexorável.

Algumas noites me fazem chorar. Algumas noites me deixam doente. Na maioria das noites, contudo, eu apenas não sinto nada. E essa é minha maior falha – e a de todos Toreador.

Ser Vampiro

Você é o que, uma poetiza? Sim, eu posso dizer. Não fique com vergonha por sua transparência. A primeira vez que você entrar em frenesi e perceber que está grunhindo e esfregando algo não identificado que não o órgão cheio de sangue contra seus mamilos duros – então você pode ficar com vergonha.

Eu também posso dizer o que está pensando nesse exato momento. "Certamente eu nunca cometeria um ato tão odioso e desagradável. Eu sou refinada, uma jovem senhora de cultura!"

Você será.

Seu "Abraço", como nós comicamente o chamamos, ou instilou ou despertou dentro de você algo chamado de Besta. É um nome hábil para um padrão de impulsos que gritam dentro de você, gritando por sangue. Quanto mais faminta você fica, mais agudo o grito da Besta. Mas é mais do que uma fome.

Eu acredito que a Besta é sua morte frustrada. Mesmo agora, você não respira, seu coração está parado, e suas células permanecem em estase apenas pela mais pesada violação da ordem natural. Você deveria estar morta, mas não está – e a Besta é a fúria da natureza sendo contrariada, expressada por meio dos restos de seu eu natural.

Alguns membros tentam subjugar suas Bestas, debilitando-as até a submissão por viver vidas ascéticas. Eles tomam apenas o que precisam para evitar o frenesi da fome, e a todo tempo se esforçam para manter os valores de sua vida humana. Mas esta abordagem é perigosa, pois permanecer com fome de sangue é apenas uma solução intelectual. Enquanto alguém está cognitivamente certo que está agindo eticamente, a fome da Besta cresce até o intelecto ser derrubado como um ramo num aguaceiro. Então é tempo para os mamilos duros que mencionei antes.

Outros Membros tentam fazer as pazes com suas Bestas ao mimá-las. Alimentações regulares e completas podem aliviar seus uivos em rosnados, mas existe uma descida inexorável para esta estratégia também. O ato de se alimentar perde seu horror através da repetição constante, e uma vez que o ato de roubar sangue de um humano não é mais horrível, mas realmente prazeroso e essencial – bem, então descansar a Besta se torna muito menos uma prioridade. Se sucumbe à natureza mais mortal, não sem fraqueza, mas simplesmente porque isso não mais importa. Decência não é mais uma prioridade.

Nós somos, parece, condenados se comemos e condenados se passamos fome. O que um vampiro moral deve fazer?

O enigma é brutal e deixou muitos de nossa espécie à aniquilação impiedosa do sol. (Você nunca ouviu disso, nunca testemunhou isso, mas eu suspeito que entre os muitos, *muitos* Membros que desaparecem sem deixar nenhum rastro, muitos deixam de existir por vontade própria.)

Existe, contudo, uma válvula de escape. Não é fácil, mas está lá.

Ser Humano

A Besta é nossa morte obstruída, nos flagelando ao buscar a destruição de tudo que valha a pena. O que, então, podemos dizer deste estranho impulso que nos mantêm trespassados pela mais comum das visões? O que é que nos mostra a beleza que nos foi escondida antes?

O ser humano tem sido chamado de uma criatura combinada – metade anjo, metade barro. Esta contradição química é duplamente verdadeira para nós Toreador, pois nós somos metade cadáveres, mas metade alma vibrante e dolente.

Muitos vampiros negam sua parte viva; tantos que não existe nome para isso, exceto o "ego" dos freudianos ou a "alma" daqueles que carregam sua fé por uma paródia monstruosa da ressurreição. Nós sozinhos parecemos experimentar um pouco disso, e isto é o que mantém nossas Bestas em cheque. Todo momento que passamos ocupados com a matéria da vida – fazer algo que dure, aprender algo desconhecido, nos abrirmos para o toque da arte de outro – deixa nosso elemento humano mais forte. Este elemento pode segurar a Besta.

Você já sentiu o êxtase? Bom. Toda vez que sentir o êxtase é uma noite a mais que você pode reter sua vontade, livre do abraço da Besta.

Contudo, não cometa o erro mais comum dos neófitos. Não assuma que o inimigo de seu inimigo é seu amigo, mesmo quando aquele inimigo é você. Afinal, nós somos muitas vezes nossos piores inimigos.

Sendo claro: a humanidade não é perfeita. O mítico Caim foi humano antes de ser amaldiçoado, humano quando ele inventou uma nova forma sórdida para pecar. Os humanos inventaram a tortura, o genocídio e frases insípidas como "limpeza étnica" para dissimular sua perversão. A Besta almeja destruição, aniquilação, entropia. Mas nossa humanidade almeja excitação, engrandecimento, a satisfação de demandas egoístas. Isso pode ser bom ou mal, dependendo de muitas variáveis. Mas no plano maior, não importa se é objetivamente certo ou errado. É necessário.

Se diz aos artistas que "obedeçam suas musas" ou "sigam sua felicidade", sempre por aqueles que assumem que nossa musa da felicidade nos leva inevitavelmente a pradarias fragrantes e não a alguma alcova de autodegradação mórbida. Mas quantos artistas são puros? Coleridge, o viciado em láudano? O incestuoso Sr. Shelley? Sappho a lésbica? Holy David, o salmista, o mijão? Ginsberg, Whitman, de Sade, Baudelaire? Desviantes para um homem. Isso apenas dentro de sua disciplina. Na pintura nós temos nossa quota de sádicos e bêbados e viciados em drogas, e os anais da música são dominados por pederastas, pervertidos e fetichistas.

Ser humano é ser uma contradição, anjo e animal juntos em uma carne. Nós há muito somos parte da tribo,

então concordamos que aqueles que são diferentes são maus, perversos, doentes, distorcidos, impuros, condenados. Mas ao mesmo tempo nosso orgulho exige que sejamos indivíduos. Estes desejos são a fundação da arte, ao nos dar a perspectiva diferente que nos permite ver algo velho como se fosse novo, compreendê-lo de outra forma, levar-nos de volta ao milagre de nossas primeiras percepções.

Ouça seus impulsos, neófito. Sua luxúria humana restante pode fortalecê-la contra a Besta, não importa quão degradadas parecem para você. Muitos mortais limitam sua humanidade ao que é "aceitável". Esta é uma luxúria da qual nós não podemos dispor, seja como artistas ou como monstros.

Deixe-me lhe dar uma metáfora.

Eu conheci uma mortal. Eu a chamava "Polly", embora seu verdadeiro nome não importe. Polly não gostava de nada além de ser fodida por um vampiro que bebesse seu sangue. Entre este rebanho quente de quem aprendemos os prazeres do Beijo, esta conjunção não é de todo incomum. Polly a levou longe demais. Ela gostava de ser drenada além do ponto do êxtase, além do ponto de segurança, bem próximo à extremidade da inconsciência. Como aqueles que praticam a asfixia auto-erótica, Polly achou que enquanto seu cérebro ficava sem sangue, as sensações de seu corpo se tornavam mais longas e intensificadas. Ela tinha alucinações, êxtases, experiências incoerentes que a arrastavam à mesma prática perigosa.

Ela me disse que era como ser uma única molécula no ponto de conjunção onde Deus e o diabo faziam amor. Soa como um colega poeta, não? Incapaz de separar a experiência da pretensão de conhecê-la?

A moral da história é que nós, como Polly, jogamos um jogo perigoso e devemos manter um perigoso equilíbrio. Como ela, nós estamos na cúspide de manter a vida e tomar a vida. Como ela, nós devemos jogar nossos impulsos contra outro. E como ela, muitos de nós perdem o controle mais cedo ou mais tarde e acabam mortos.

Nos melhores casos, estas almas mortas cessam o movimento. Nos piores, eles prosseguem adiante para dividir sua condição com outros.

Toreador e Mortais

Nas palavras de Mira Seghir

Os Toreador como um todo permaneceram mais perto dos mortais do que talvez qualquer outro clã, com a possível exceção dos estridentes Brujah. O que nós somos e o que nós fazemos inerentemente envolve o rebanho – o que seria da civilização sem eles? Como nós poderíamos participar do melhor na humanidade sem permanecer próximo a ela, ciente dela? Nós caminhamos sobre a fina linha entre os Membros e o rebanho, afastados de porções significantes de ambos os mundos, indulgindo no melhor e

no pior de ambos.

Muitos de nós preferem a companhia de mortais a de Membros. Alguns Toreador até permitem manter uma identidade mortal ou uma família mortal. Muito poucos outros Membros podem dizer que sabem o que é se sentir voltando para casa para uma esposa e crianças amáveis. Muito poucos outros Membros podem dizer que sabem o que é amar.

Infelizmente, os altos fazem os baixos muito mais horríveis. Alguns Toreador nunca se recuperam de matar um amado num frenesi ou mesmo de sobrevivê-los "naturalmente". Nossa proximidade à humanidade faz de tudo isso a mais terrível mostra de mortalidade.

Alguns dizem que os Toreador são manipuladores talentosos que adoram intrigas e traições. Compreender e cultivar relacionamentos com mortais é, afinal, o que nós fazemos melhor, e isto muitas vezes leva a usar os outros para fazer nosso caminho – alguns dizem que toda interação emocional com um mortal é, em sua própria forma, manipulação, mas eu discordo.

Uma vez falei com um Toreador que disse que compreendia os mortais tão bem que ele podia ler o que eles *realmente* diziam numa carta se ele conhecesse a pessoa. Ele me mostrou um bilhete do pai de sua enteada que ele interceptou. O bilhete dizia de como o homem estava triste por sua filha não mostrar a ele "o amor de uma filha a um pai". Ele riu. "O que ele está realmente dizendo é, 'Por que você está me fazendo parecer mal na frente de minhas irmãs quando elas estão pagando meu aluguel?'" Eu perguntei a ele se mudaria a carta e a devolveria, ou apenas a esconderia dela. Nem uma coisa nem outra. "Ela o conhece bem melhor do que eu, e eu a instrui bem. Ela saberá exatamente o que ele está dizendo. Ela tem sido relutante em cortar as relações com ele até agora, embora ele a tenha tratado como merda. Este será a gota d'água". Então ele sorriu para mim e puxou um envelope novo.

A intriga é uma coisa complexa. É dificilmente um passatempo do clã – alguns de nós têm coisas mais importantes a fazer com nossas não-vidas. Mas alguns de nós certamente acham que ela cresce naturalmente de uma não-vida de fofocas e favores.

Toreador e Carniçais

Os Toreador raramente adotam pessoas com quem eles realmente se preocupam, mas frequentemente temos um número maior de carniçais do que muitos outros Membros. Temos muitos motivos para isso. Primeiro, nós preferimos nos cercar com beleza, e muitos de nossos carniçais são pessoas belas. Segundo, o tipo de estilo de vida que muitos Toreador têm exige dinheiro, e um dos meios mais fáceis de conseguir dinheiro é se associar com pessoas que sabem como fazê-lo. E, claro, nós exigimos pessoas para nos proteger e executar nossas incumbências. Alguém tem que levar os cães para passear.

É amplamente considerado absurdo ligar ao sangue um artista, pois cremos que isso solapa sua criatividade ou ao menos o deixa dependente de nós. Isso pode nos

Sobre a Passagem do Tempo

Os Toreador operam numa escala de tempo fundamentalmente diferente de muitos outros Membros. O mundo mortal se move rapidamente, e assim também nós nos movemos. Enquanto nossos anciões e os Membros de outros clãs podem passar séculos tramando planos e estratégias cuidadosas, os Toreador passam décadas fazem a mesma coisa. Onde outros Membros pensam numa escala de anos, nós Toreador pensamos em meses ou semanas. Enquanto a carteira de ações de um Ventrue pode ser baseada em companhias testadas por décadas, um jovem Toreador pode preferir investir maciçamente em fundos mútuos de alto risco ou reservas de tecnologia. O Malkaviano pode ostentar sua pompa do período em que foi Abraçado, mas a socialite Toreador usa o que está em alta hoje.

Então é muito difícil para outros Membros pegarem os Toreador de surpresa com seus esquemas, a menos que sejam planos muito distantes e muito sutis. Os Toreador têm reflexos mentais mais rápidos, mas somos menos prováveis em pegar padrões de comportamento seculares, o que pode ser um verdadeiro ponto cego para Toreador com noções precisas de humanitas.

Alguns Membros consideram os Toreador volúveis por causa disso, quando chegam a compreender algo. Nós Toreador preferimos pensar em nós mesmos como flexíveis.

Quando a Humanidade de um Toreador cai, esta escala de tempo começa a voltar ao ponto das experiências de Membros normais. Afinal, é a conexão dos Toreador ao mundo mortal que os mantêm nesta escala de tempo.

Por causa de seus desejos diferentes, os Toreador tendem a pensar muito mais como a sociedade mortal, mesmo quando velhos. Eles aprendem a como usar uma nova tecnologia assim que ela se torna popular ao invés de tentar pegá-la anos mais tarde. Eles também evitam roupas seculares fora de moda; eles são mais prováveis serem encontrados na última moda – ou ao menos algo apresentável.

Certamente, também é verdade para jovens Membros de qualquer clã, ao menos até seus modos começarem a se tornar obsoletos. Para os Toreador, contudo, mesmo ancillae fatigados podem se manter em contato com os tempos modernos e podem ter um controle melhor sobre o mundo dos negócios mortais do que outros Cainitas da mesma idade.

apresentar com uma difícil escolha às vezes: ou devemos Abraçar o artista se nós acreditamos que é valioso, ou devemos permitir que ele morra de velhice e privarmos o mundo de seu dom. Pode parecer fácil nestas circunstância Abraçar todos artistas que vemos, mas nem todo mundo se adapta à não-vida de um Toreador. Isso exige uma certa perspectiva que a muitos falta. Mais de um criador foi quebrado depois de seu Abraço – pode ser difícil descobrir que você, que foi tão sensível em vida, é agora um predador que deve beber sangue para sobreviver. Nós também preferimos não Abraçar todo artista medíocre que aparece, pois isso dilui o valor do clã como um todo. Também, um artista preservado para sempre, muito francamente, nunca vê o valor do incremento de sua arte – ele se torna uma mercadoria, um artesão mais do que um verdadeiro artista.

É considerado cruel ligar ao sangue a família ou amigos de alguém, pois isso toma muita de seu livre arbítrio. Onde está a satisfação quando sua filha lhe dá um desenho feito a dedo com um sussurro "Eu te amo mamãe", se você sabe que ela é forçada a lhe amar? Além disso, ligar uma criança a mantém jovem para sempre, o que é cruel por si só.

Alguns Toreador mantêm laços de sangue com suas famílias ou amigos, mas consideramos esta prática com uma certa quantidade de desconfiança. É uma forma pobre.

Mantendo uma Identidade Mortal

Alguns de nós escolhem manter uma identidade mortal. Normalmente os Toreador se estabelecem como irmãos de sua comunidade local – perdoe-me, *sociedade* – e então fazem seu melhor para mantê-la. Obviamente isso pode ser difícil, uma vez que nós não podemos sair durante o dia. Existem formas alternativas. Muitos confiam na "excentricidade da socialite" arquetípica para explicar seu comportamento. Aqueles com dinheiro o bastante adicionam a isso o estereótipo da pessoa rica estranha (estereótipos podem ser muito úteis quando abusados corretamente).

Ainda assim, não é fácil. Nós tendemos a irritar as pessoas quando continuamos a recusar seus convites para o jantar. Claro, existem formas para contornar isso também – muitos mortais hoje têm alergias alimentares incomuns e variadas, o que torna fácil dizer que não queremos ser um fardo. Nós Toreador também somos mais adeptos do que muitos outros clãs em nos passar por mortais. Muitos de nós sabemos como usar nosso sangue para parecermos enrubescidos e quentes. Alguns de nós até mesmo sabem como comer, embora raramente mostremos esta habilidade na frente de outros Membros – que ideia vulgar! Outros clãs tendem a ver estas proclividades como sinais de quão decadentes nos tornamos.

Se mantemos uma certa identidade por muito tempo, claro, alguém eventualmente percebe que não estamos envelhecendo. Podemos colocar isso de lado por um tempo com simples maneirismos ou usando perucas, colorindo cabelos e maquiagem – eu já fiz isso antes – mas cansa fazer isso noite após noite. E tudo isso cai com um escorregão da peruca ou uma falha acidental na maquiagem, e a decepção é desmascarada.

Realmente, a manutenção de uma identidade mortal é um empreendimento tedioso. A pior parte é que no mundo atual de televisão, notícias internacionais e aviões, nós não podemos apenas viajar umas cem milhas e estarmos seguros de que ninguém nos irá reconhecer. Alguns procuram passar sem serem notados, vidas mortais não percebidas e usam pseudônimos quando desejam fazer aparições públicas. Isso tudo parece muito contraprodutivo para mim, pois o que é a não-vida se não desfrutá-la? Por que fazer coisas ruins para si?

Mantendo uma Família Mortal e Ficando Apaixonado

Manter uma família mortal é muito mais difícil. Não apenas devemos enfrentar todos os perigos inerentes em manter uma identidade mortal, mas devemos também lidar com as relações dela. Relacionamentos com mortais são desencorajados, pois todos eles também frequentemente terminam em desastre. Se a família envolve filhos então as questões difíceis aparecem – você diz a elas o que você é e as arrisca ao revelar o segredo a seus amigos ou professores? Você as deixa no escuro e desdenha suas questões todas as vezes que elas perguntam por que você só se levanta à noite, ou por que seu quarto não tem janelas, ou por que você é tão frio quando lhes dá boa noite?

Manter uma família mortal é realmente a mais terrível e mais linda das coisas. Isso pode nos fazer sentir vivos novamente, ou pode nos levar tão longe que nós nos desviamos do caminho. Outros perigos acompanham a família também – como a possibilidade do frenesi. Mais de um Toreador entrou em frenesi para encontrar seu enteado ou enteada, ou mesmo marido, dilacerados aos seus pés.

Alguns Toreador encontram amantes que não são mortais. Os Toreador são conhecidos por se apaixonarem uns pelos outros, pelas outras criaturas que rondam à noite (que desajeitado!), ou mesmo por Membros de outros clãs. O amor é uma de nossas posses mais prezadas e preciosas; ele nos mantêm próximos à humanidade e nos permite compreender os mortais melhor do que qualquer outro Membro. Ele também renova a vontade de continuar quando tudo parece perdido. Ele também é nossa maior fraqueza. Pelo amor nós ficamos loucos de dor quando nossos inimigos visam nossas famílias. Pelo amor experimentamos a perda de uma forma que nenhum outro Membro conseguiria. E depois de tudo dito e feito, nós já estamos mortos – o amor entre Membros pode apenas terminar em tragédia.

O Beijo

Os Toreador têm duas opiniões com relação a se alimentar. Muitos creem que se alimentar de ou próximo

aos amigos de um mortal os desvaloriza, e claro muitos se preocupam com que tipo de impressão isso deixa. Considere a incrível diferença entre ter uma esposa que sabe, abstratamente, que você é um Membro, e ter sua esposa o vendo com seus dentes no pescoço de alguém. Isso tende a trazer um conceito indistinto para casa com um maldito golpe e já arruinou os relacionamentos de uns quantos Toreador.

Aqueles Toreador que se recusam a se alimentar de seus amados dizem que isso seria tratá-los como gado. Qual é o objetivo de tentar permanecer próximo à humanidade ao interagir com eles se você apenas tratará aqueles mais próximos a você como presas?

Outros dizem que o prazer do Beijo é simplesmente outra forma de expressar o amor de alguém a um cônjuge dedicado. Ainda outros dizem se frustrar com a incapacidade de fazer uso de uma fonte de sangue disposta num tempo quando suprimentos de sangue seguras podem ser escassas. A maioria dos Toreador, claro, veem isto com a devida racionalização. Muitos daqueles que indulgem este tipo de comportamento o fazem a portas fechadas.

A Máscara

A Máscara é uma coisa muito enganadora para os Toreador. Muitos membros da Camarilla nos veem como os mantenedores da Máscara, e não sem motivo. Nós passamos tanto tempo com os mortais que as violações da Máscara tendem a chamar nossa atenção muito rapidamente, e podemos muito facilmente passar despercebidos entre o rebanho. Por nós, os problemas vêm à atenção de outros membros da Camarilla, quando acreditamos que isto seja apropriado. Então fazemos uso de nossos contatos mortais para tomar conta da situação. Depois de lidar com tais violações, nos tornamos heróis para alguns, dedos-duros para outros. O mais importante de tudo, nós procuramos limpar a situação.

Veja, a Máscara é uma linha fina, muito fina, e nós caminhamos exatamente sobre ela. Para obrigar a Máscara e permanecer próximo à humanidade, nós devemos nos mover entre o rebanho. Mais Toreador revelaram seu segredo aos mortais do que provavelmente qualquer outro clã na Camarilla – e ainda não sofremos qualquer punição. É precisamente o fato de nós interagirmos tão bem com a humanidade que nos torna capazes de identificar e limpar as sujeiras dos outros clãs. Qualquer um criando uma ameaça óbvia à Máscara provavelmente se encontrará objeto de desprezo – nossa sociedade não tem lugar para aqueles que nos teriam destruído em nome de sua própria preguiça, estupidez ou ganância.

A despeito disso, ela permanece uma fina linha. Nós simplesmente aprendemos a reparar rachaduras na fachada da Máscara sozinhos, antes que qualquer um as encontrasse. Nós podemos também ter um sentido melhor de quais mortais podem ser confiáveis para não vomitar nossos segredos. E por permanecermos em contato com nossa humanidade, muitas de nossas violações da Máscara não são tão flagrantes quanto aquelas dos outros clãs.

Embora geralmente não sejamos capazes de movimentos que abranjam o clã como um todo, ou toda uma cidade – os Toreador são muito egoístas e fechados para jogarem em equipe – nós fazemos nosso melhor para manter a Máscara. Quero dizer nossa Máscara, não a da Camarilla. Se nós quebramos a Máscara da Camarilla perdemos muito respeito entre nossos pares Toreador, mas estes pares nunca repetem as histórias às outras crias de Caim. Bem, quase nunca. Uns poucos Toreador ficaram conhecidos por cuidadosamente deixar tais segredos caírem nas mãos da Camarilla para arruinar um rival. Por sorte isto não acontece muito frequentemente. Ainda, o clã reivindica uns tantos doutores, socialites, tipos da mídia e artistas mais tradicionais que podem balançar a opinião popular de, "Vampiros!" a "Que estranho! Ele realmente pensou que era um vampiro?"

Se Curvando às Pressões

Certamente não preciso lhe dizer que nem todos Toreador são doces e iluminados. Eu apresentei o melhor de nós – piscadela, piscadela, sorriso, sorriso – mas indubitavelmente você percebeu umas poucas coisas aqui e ali. Nós toleramos nossa humanidade, nossas emoções humanas. Mas as emoções humanas são terríveis tanto quanto são lindas. Os humanos amam, mas eles também odeiam. Eles cometem grandes atos de heroísmo e terríveis atos de violência. Eles alcançam grandes metas, mas eles também passam suas vidas em busca de prazeres hedonistas.

Suponho que nós não somos a vanguarda que gostamos de pensar que somos afinal. Assim como para os mortais, o é para nós.

Queimar e Hedonismo

É difícil segurar o rebanho. A condição vampírica não se adapta a ele. Exige muitos esforços pensar em sua escala de tempo e sentir (ou emular) suas emoções. Muitos de nós passam períodos de sentimentos queimados. Mais do que outros Membros, as intempéries dos Toreador quando imergimos nos prazeres que a mortalidade tem a oferecer – comida, festas, drogas, carne, e nossa própria comida, bebida e drogas em uma só fonte: vitae. Pode ser difícil, quando confrontado por tais prazeres, lembrar que ficar ao alcance da humanidade significa ficar ao alcance de seus medos bem como de seus prazeres.

Quando os Toreador ardem, muitos deles têm o sentido de se retirar da sociedade mortal. Quando você não pode pensar facilmente em termos de "dia", fica difícil perceber as minúcias da existência mortal. Muitos Membros cansados se envolveram nas maquinações e mesquinhas Jyhads de nossa espécie. De algumas formas é bom que sejam os Toreador que mais frequentemente nos representam entre os outros Membros. Isso evita que os outros vejam o quanto estamos próximos dos mortais. Contudo, quando estes Toreador se preocupam em dizer que estão mantendo "os melhores interesses do clã" em mente, estes interesses são raramente os de outros. Estes

Toreador talvez sejam os mais prováveis a Abraçarem pessoas puramente por sua utilidade em qualquer agenda que um Toreador em particular atualmente busque. Isto prevalece mais entre os anciões, tais como primogênitos que não têm chão comum com o resto do clã e se isolam com suas ninhadas incestuosas, ou Membros degenerados que se tornaram cansados e frios.

Os Toreador são propensos a sucumbir ao enfado. Acredito que seja inevitável. Afinal, nós somos seres imortais que operam na mesma escala de um mundo que nos rejeita. Sentimos o passar de décadas e séculos muito mais precisamente do que outros Membros. Lembre todos os tempos que se sentiu entediado como um humano. Agora imagine como se sentiria se você não tivesse uma tarde para matar, mas um ano.

Toreador desatentos fazem qualquer coisa para se ocupar – quanto mais divertido melhor. Estes são os Toreador que mantêm festas inundadas com drogas, sexo, e o rebanho. Estes são os Toreador que mais provavelmente tomam por carniçais seus amigos, se alimentam de suas famílias, e Abraçam pessoas puramente por sua boa aparência ou habilidade na cama.

Toreador particularmente entediados são conhecidos por criar cultos de sangue. Eles reúnem um rebanho consigo como sacerdotes, deuses, anjos, espíritos ou outra figura de autoridade religiosa e se alimentam com o sangue de seus seguidores, às vezes eles até Abraçam alguns deles. Frequentemente abusam de seus rebanhos, fisicamente ou emocionalmente. Eles se alimentam deles, os perturbam, os fazem tomar drogas para que os Toreador possam ficar doidões, e às vezes até mesmo os torturam. É preciso um Toreador com uma grande quantidade de ego para fazer tal coisa, mas então não existe escassez de ego entre os Toreador. Os cultos se tornaram um problema particular no final da década de 1980; uns poucos Toreador quietamente se retiraram dos olhos do público, antes que as investigações particulares, a polícia, e parentes preocupados encontrassem muito para seu próprio bem. Eu compreendo que o fenômeno não é nada novo – certamente cultos de sangue existiram desde que os Membros caminham sobre a terra – mas a nova ressurgência preocupa muitos da raça de Caim.

Normalmente leva décadas, no mínimo, antes que um Toreador sinta o peso da idade. Existem jovens Toreador, contudo, que acham suas não-vidas tão excitantes que imergem nos prazeres e recusam enfrentar a dor. Pode ser difícil apontar a diferença entre estes Toreador e os hedonistas mais velhos e mais cansados. Eu também conheci alguns Toreador que achavam a não-vida tão deplorável que se retiraram da humanidade tanto quanto possível. Existe pouca diferença prática entre estes neófitos e aqueles Toreador mais velhos que se retiraram totalmente.

Os Pecados da Humanidade

Por passarmos tanto tempo com os mortais, às vezes sucumbimos às suas tentações. Fazemos uso de drogas vicariamente. Dormimos por aí – não que gostemos disso, mas por vezes é difícil evitar "entrar na onda". Nós caímos presas do ciúme, ira e auto-piedade.

Inúmeros Toreador se envolvem no mercado negro – originalmente como um meio de obter arte ou emoções ilícitas. Tenho certeza, mas uma vez que se envolva é difícil sair. Para alguns é um jogo para passar o tempo e para outros é apenas um meio de fazer dinheiro. Quem pode resistir à oportunidade de pôr suas mãos numa obra que de outra forma terminaria nas mãos de um colecionador particular, nunca sendo vista novamente? Alguns Toreador operam no outro lado do negócio, agindo como ladrões, receptadores, cafetões e alcoviteiros. Isso faz os Toreador parecerem perdidos.

Alguns Toreador se envolvem com o comércio de peles. Os prazeres da carne têm uma certa atração sobre nós, mesmo se não pudermos realmente desfrutar deles. Alguns usam sexo como uma forma de se sentir próximos às pessoas. Outros fazem sexo porque os faz sentir vivos de uma forma que poucas coisas conseguem fazer – isso os ajuda a fingir, apenas por um tempo. Alguns até mesmo acreditam que estão realmente gostando do mesmo modo que os mortais gostam. Acredito que estes pobres bastardos estão se iludindo, que eles só não querem enfrentar o fato de que não são mais mortais.

De vez em quando um Toreador infame se envolve com prostituição, pornografia, escravidão branca – até mesmo em estupros filmados e outras depravações. Alguns fazem isso por que gostam destes prazeres da carne. Outros o fazem porque gostam de ter poder sobre outras pessoas. Outros ainda gostam de estimular os mortais em torno deles, atiçando-os a maiores graus de pecado.

Alguns ousam chamar isso de arte.

Embora o sexo seja um dos pecados mais populares, a humanidade tem outros. Alguns Toreador têm interesse no jogo. Outros desejam poder político. Um ou dois operam circuitos de luta de alto-valor – uma vez soube de uma senhora que amava conseguir expressões misturadas de repulsa e êxtase nos rostos de seus convidados nestes eventos. Outros Toreador matam com raiva e invejam como os mortais fazem. Embora certamente isso não se ajuste à nossa imagem, os assassinos seriais Toreador existiram. Alguém disse que ele fazia isso porque "sentia o quanto estava 'vivo'". Outro alegava que matava porque nunca poderia realmente compreender os mortais a menos que se matasse enquanto eles matavam mais do que como um vampiro por razões inumanas.

Certamente, o clã tem seu lado feio.

Rivalidades

Muitos Toreador nutrem rivalidades contra outros Amaldiçoados. Para alguns é uma forma de passar o tempo, de espantar o tédio: um jogo. Para outros pode ser uma forma de ganhar prestígio, assumindo que eles realmente superem seus rivais. Outros Toreador suportam estas competições por causa de algum desprezo, real ou imaginário, que receberam. Existem tantas razões para se ter uma rivalidade quanto existem motivos para que dois Membros discutam. Se isso soa familiar, é por que realmente é – a Jyhad numa casca de noz.

Isso tudo soa muito limitado, claro. E às vezes é verdade. Mas às vezes os rivais levam isso muito mais longe. Os Toreador envergonham seus rivais, os destroem, arruínam suas reputações e às vezes até mesmo organizam suas Mortes Finais. Levar uma rivalidade tão longe, claro, é a altura da crueldade – mas isso é tudo que resta de alguns Toreador.

O clã, em sua sabedoria e paciência infinitas, inventou uma miríade de meios para ferir um rival: sabotar sua exposição de arte. Use suas conexões para ter certeza que alguém com grande prestígio publicamente o envergonhe ou a seu protegido. Espalhe um rumor que resultará em sua humilhação ou colocando-o numa situação perigosa (possivelmente mortal). Faça com que a Camarilla local acredite que ele fez algo para colocá-la em risco, tal como quebrar a Máscara ou arruinar o príncipe. Incite Lupinos ou o Sabá a aniquilar seu refúgio (ou organize um incêndio quando ele estiver ausente que destrua pertences preciosos). Drene seu carniçal favorito ou faça com que seu cônjuge mortal seja morto por assaltantes ou, até pior, Abraçado pelos Malkavianos ou pelo Sabá. As táticas são tão vertiginosamente diversas quanto os participantes da própria Jyhad.

A Vingança como uma Forma de Arte

Alguns Toreador transformaram a vingança numa forma de arte (aquelas que a moralidade tenta chamar de justiça). Eles não só planejam o meio mais eficiente para se vingar de alguém, ou o mais elaborado, ou o mais apropriado. Eles transformam os objetos de seu "afeto" em seus próprios projetos especiais, nos quais eles gastam tanto tempo e esforço quanto qualquer obra-prima. Isto é particularmente provável de acontecer entre aqueles Toreador que arderam, que perderam a visão da beleza em vida, e têm um sentido maior da expansão do tempo esperando nas pontas dos dedos.

De algumas formas estes Toreador são úteis para nós. Eles evitam que nos afastemos da linha. Afinal, a última coisa que você quer é se tornar o objeto de afeto de um Toreador vil com muito tempo em suas mãos. Por este motivo (entre outros), nós muitas vezes caminhamos bem perto de nossos anciões.

Um ou dois Toreaor ficaram conhecidos, por um tempo, por se chamarem de "artistas da vingança" e passaram seu tempo planejando e ordenando as mais belas "justiças". Seus alvos poderiam ser Membros ou rebanho que os teriam ofendido, que ofenderam outro alguém e atraíram sua atenção ou simplesmente os pegaram de mau humor. Seus planos frequentemente envolvem não apenas o objeto de seus afetos distorcidos, mas também os amigos, aliados, família, e amantes dessa pessoa. Eles fazem a

vingança durar. Quando voltada a um Membro, essa vingança pode durar por anos, décadas ou até mesmo séculos.

Conservação Não-Desejada

Como eu disse há algum tempo atrás, os Toreador muitas vezes empreendem sua própria cruzada para preservar a arte. Entretanto, por vezes a arte não quer ser preservada. Nem todos artistas querem viver para sempre. Nem todos artistas querem desistir de suas obras-primas para que alguém possa desfrutá-las. Alguns dizem que isso é falta de visão. Certamente muitos Toreador acreditam que a preservação de sua ideia de arte precede os desejos de outras pessoas. Afinal, os mortais não podem ver o quadro geral, certo? Eles não sabem quanto importante seu trabalho é.

Tentar preservar uma obra de arte que alguém não queira preservar pode variar do mediamente difícil ao desastre. Normalmente o roubo de uma pintura, a longo termo, não tem consequências terríveis. Mas a despeito do que os outros Membros acreditam, as pinturas estão na minoria do que consideramos arte. Fotografias são semelhantes às pinturas em sua vulnerabilidade ao roubo. Comida é mais difícil – você não pode apenas passar uma camada de goma-laca por cima do bolo e colocá-lo numa galeria por cem anos (e a goma-laca não tem um gosto muito bom).

É da mesma forma difícil sequestrar um punhado de dançarinos e forçá-los a se apresentar repetidas vezes a você por anos, embora alguns Toreador tenham feito isso. Você pode usar um vídeo ou uma câmera digital para capturar uma dança (embora não o sabor de uma obra-prima culinária), mas muitos Toreador ainda se recusam a usar tais coisas, e quase todos concordam que uma reprodução nunca é tão boa quanto o original. A arquitetura normalmente é um pouco mais fácil. É difícil proteger contra raios e inundações, mas você pode fazer uso de sociedades históricas para evitar que velhos prédios sejam destruídos. Isso pode ser difícil se o proprietário quiser que o prédio seja destruído, mas não é impossível.

O que é mais difícil é preservar um *artista* que não queira ser preservado. Abraçar alguém contra sua vontade é uma coisa complicada. Certamente isso já foi feito antes, mas apresenta todo tipo de perigos. Um Toreador que não queira ser um Toreador não é uma garantia de discrição. Nós não ocultamos de nosso neófito nossas práticas para sempre, e ele pode vomitar o conhecimento de nossas violações da Máscara para algum príncipe. Ele pode até mesmo ser acreditado, se aquele príncipe estiver procurando por uma desculpa para apertar o cerco. Se tivermos sorte, o neófito apenas se senta para um banho de sol e nós perdemos um artista que poderia ter produzido bons trabalhos por décadas mais se fosse deixado em paz. Se não tivermos sorte, ele corre para as autoridades mortais e tenta provar a elas o que ele é. De todos os clãs, nós somos os melhor equipados para limpar tais coisas, mas se esse neófito cair nas mãos da Inquisição – e não estou convencido disso ter acontecido antes – podemos estar todos em perigo. O prospecto total torna o merecimento do direito ao Abraço uma aposta, na melhor das hipóteses. A não vida não faz promessas.

A despeito dos perigos, muitos Toreador fazem este tipo de coisas. Afinal, é nossa tarefa cultivar o que há de melhor no homem. Muitos Toreador são bastante cuidadosos para que isso não se torne um problema. Alguns não.

Recentemente se espalhou entre alguns neófitos Toreador (especialmente entre um grupo conhecido como os Artistas Eletrônicos) que a arte *deve* ser efêmera. Nada que seja realmente arte pode resistir à passagem dos séculos. Eles valorizam as menos perenes formas de arte – comida, arte performática, dança, e outras criações mais inventivas. Um neófito recente usou reações químicas de curta duração para criar o show de luzes mais estonteante que durou apenas dois minutos e quatorze segundos – quase a sala toda de observadores ficou em transe por uma hora e meia após aquele show e muitos ficaram mais. Outro se engajou numa breve obra de arte performática que consistia em mergulhar rosas em nitrogênio líquido. Isto produzia as mais incrivelmente amáveis, absolutamente perfeitas rosas congeladas, que ele prontamente estilhaçou contra uma parede. Muitos destes neófitos se afastam das artes tradicionais. Muitos deles se envolveram no mundo eletrônico, especialmente a Rede Mundial de Computadores, onde expressões de todos os tipos podem ser colocadas à mostra e reorganizadas noite após noite.

Relatividade e Arte

"Nossa missão" nos faz soar tão lindamente unidos, não é? Infelizmente a arte é a coisa mais subjetiva na face da terra. O que eu acredito ser arte você pode jogar em sua caixa de compostagem. Isto resulta em todo tipo de discussão e dor.

Imagine se você recém Abraçou a mais maravilhosa chef que já encontrou. Sua massa folhada derrete em sua boca. O glacê de seus bolos parece lírios. Ela pode fazer um doce de manteiga azeda que o deixa extasiado por horas só com o cheiro, e um Darjeeling granita que ganhou o primeiro prêmio em três continentes. Você está incrivelmente orgulhoso de sua nova cria, e a traz à última festa apenas para saber que ela não é bem-vinda. "Ela não é uma artista *de verdade*", lhe dizem. "Volte quando encontrar um escultor ou um arquiteto".

Os Toreador destroem os estudantes uns dos outros com o assunto de se eles são artistas ou não. Arruinamos o que os artistas acreditam ser suas melhores obras num acesso de melindre porque o trabalho nos ofendeu *naquele momento*. Fechamos museus porque eles mostram obras das quais não gostamos. Votamos contra galerias pela mesma razão. Os Toreador cometem alguns dos piores crimes em nome de preservar o que é arte.

Afinal, Tudo é relativo.

Hierarquia do Clã

Os Toreador não têm uma hierarquia do clã estável. Um motivo para isso é que prestígio dentro do clã é facilmente conquistado e perdido num reduzido lapso de tempo – é difícil manter uma hierarquia claramente definida quando os postos mudam constantemente. O *artiste* de uma noite é o *poseur* de amanhã. E muitos Toreador têm mais em suas mentes do que a política dos Membros – eles preferem permanecer entre os mortais. Certamente sei que prefiro cantar do que manter um cálculo de quem deve favores a quem e quem se desgraçou por não honrar um dito favor. Terceiro, os Toreador operam numa escala de tempo mortal, e é mais difícil manter a organização de uma conspiração internacional quando seus companheiros de clã voam por aí como trovões. Também é difícil manter as coisas organizadas quando elas viajam pelo mundo, e ocasionalmente desaparecem, em torpor ou alvos da Morte Final.

Estamos cheios de organização – se você puder chamar as panelinhas inconstantes e redes sociais de organização – é só não usar em demasia. Afinal, muito poucos Toreador querem cuidar de negócios numa festa ou mostra.

Guildas, Carnaval e os Negócios do Clã

Os Toreador mantêm reuniões frequentes e informais chamadas de "negócios do clã". Ninguém é forçado a comparecer, mas quase todos comparecem – como você supostamente deixa os outros com inveja se não pavoneia seus adjetivos? Estes negócios são normalmente festas, "jantares" (com fornecimento de alimento) ou mostras de arte, embora alguns Toreador tentem manter encontros reais. Uma grande quantidade de energia é perdida em briguinhas quando tentamos conduzir os negócios, então muito pouco de interesse para o clã é alcançado nestas reuniões. Muitos Toreador, contudo, usam os negócios para redes e para conduzir suas próprias agendas pessoais.

Alguns grupos locais de Toreador são chamados de guildas – baseadas em alguma aceitação dos Toreador de um código específico de etiqueta – e tradicionalmente eles mantêm encontros formais chamados bailes uma vez por mês na noite da lua cheia. Na realidade, os bailes são normalmente mantidos *próximo* à lua cheia; Toreador que comparecem frequentemente gostam de jogar jogos de poder com uma data mensal, cada um tentando provar que é mais importante ao ter acomodado o baile ao seu calendário pessoal ou apoiar sua interpretação do código

específico da guilda adotada. Forasteiros de uma guilda só podem comparecer ao baile via convite. Também, as guildas parecem surgir e desaparecer aleatoriamente – numa dada cidade, é de bom gosto pertencer à guilda um ano, e no ano seguinte as guildas estão embaraçosamente fora de moda.

Toreador proeminentes e anciões do clã gostam de lançar um Grande Baile no Dia das Bruxas – um é lançado em cada continente – e é mantido coletivamente por várias guildas (ou ninhadas, ou círculos, ou o que quer que seja "in" neste ano). O lugar muda a cada ano e muitos Toreador lutam para ver quem o promoverá. Recentemente alguns dos membros mais jovens do clã boicotaram o Grande Baile numa tentativa de movê-lo para algo diferente do Dia das Bruxas. Eles queixam-se de que realizar o Grande Baile no Dia das Bruxas é tolice e faz o clã parecer um bando de estereótipos pretensiosos para os de fora. Pessoalmente, eu acho que esse é o ponto. Lembre-se – sempre os faça subestimá-lo. E, para ser honesto, não dói achar beleza nos aspectos menos graciosos do mundo, mas devo confessar que tive uma afetação romântica agora.

As guildas são difíceis de explicar para os de fora. Tecnicamente elas são agrupamentos regionais, normalmente por cidade ou estado. Em outras palavras, cada membro dos Toreador de Chicago teoricamente pertencem à guilda de Chicago. Contudo, alguns Toreador tentam transformar as guildas em, bem, Guildas. Então ocasionalmente você encontra uma guilda que se chama de "a Guilda dos Pintores de Chicago" ou "a Sociedade de Annabelle Triabell" ou algo do tipo. Inevitavelmente isto só causa mais facciosismo – o que dizer sobre os designers de gráficos de computadores e os chefs e os músicos e as pessoas na volta de Annabelle Triabell? Ou a guilda faz os outros se sentirem tão indesejáveis que tenham que ir embora, e assim ela realmente se torna um grupo exclusivo, ou os Toreador da cidade se tornam divididos (e às vezes aqueles que se sentem proscritos podem tentar começar uma segunda guilda). Ou ela se torna uma "Guilda dos Pintores e Escultores" se estes dois tipos de artistas predominam, ou será chamada de "Guilda dos Pintores" ainda que admita todos os tipos de Toreador.

Os Toreador tendem a ser individualistas o bastante para que não esperemos muito de nossas guildas. Afinal, se esperamos que nossas guildas saltem para nos defender a cada momento, então temos de estar dispostos a saltar e defender todos os outros Toreador na cidade e – francamente – para o inferno com isso. Certamente, nós temos coisas melhores para fazer com nosso tempo. Muitas guildas são clubes sociais. Uma guilda aqui ou lá pode se envolver em política ou atividades dos Membros, mas isso reflete os interesses dos Toreador que povoam estas guildas, não as guildas como um todo.

Uma vez a cada 23 anos os Toreador se reúnem para o Carnaval, um festival global de uma semana. Os artistas Toreador guardam suas melhores obras-primas para mostrar no Carnaval. No final da celebração o mortal que aclamamos como o melhor de sua geração é Abraçado. Ou isso é o que supostamente acontece. Honestamente nem dois Toreador concordam sobre o "melhor", então eles inevitavelmente escolhem um candidato em acordo. Ultimamente existe uma sugestão por alguns neófitos que categorias devem ser estabelecidas. Eles querem que um mortal seja Abraçado por sua habilidade com as artes visuais, outro pelas artes escritas, e assim por diante. No interesse de reduzir um

pouco das brigas, a possibilidade está sendo considerada.

Se diz que todos os Toreador comparecem ao Carnaval. Ao menos, isso é o que se diz aos neófitos quando eles ouvem pela primeira vez de um festival espetacular à fantasia. Você realmente acha que nós alinhamos todos os do nosso clã numa cidade por uma semana inteira, como patos voando em formação sobre um caçador cego? Teoricamente, cada guilda escolhe um representante para ir. O que realmente acontece é que cada guilda pode muito bem escolher representantes, e então qualquer um que sinta que foi deixado de fora comparece. Afinal, não é como se checássemos as entradas no portão. Muitos anciões se recusam em entrar nos campos da paranoia – ou seja, perigo.

O Carnaval normalmente corresponde ao mesmo evento mortal que toma lugar na cidade em que os Toreador decidem manter sua festa de gala. Isso é adicionado ao regozijo do evento – a cidade parece realmente nunca dormir, e a atmosfera de celebração é permeada. Na verdade, o Carnaval não é nada além de um conjunto de festas menores ou performances executadas contra o fundo das festividades da cidade anfitriã. Pense no Mardi Gras ou no Ano Novo Chinês com *soirees* vampíricas tomando lugar após o por do sol.

Seitas, Panelinhas, e as Redes Sociais

Os Toreador dificilmente se restringem a se socializar por área geográfica. Se nos restringirmos, perdemos todas as maravilhosas conexões que fazemos quando viajamos. Os Toreador cultivam contatos em todos os tipos de lugares. Muitos são Membros ou mortais com os quais se corresponder uma vez ou duas por ano, o suficiente para manter em contato e pretender cumprimentar o trabalho uns dos outros enquanto habilmente se trabalha nas farpas.

Tudo bem, nem todos os conhecidos são assim.

Os Toreador buscam encontrar aliados onde quer que vão, em qualquer empenho que possam buscar naquele mês. Então você pode conhecer duas pessoas que encontrou na Europa com as quais você esteve tramando para popularizar certa escola filosófica. Ao mesmo tempo, você está trabalhando com um Toreador no meio-oeste dos EUA que quer que você visite seu salão quando estiver na cidade. Em adição, você pode estar financiando um pequeno grupo que está cuidando de ações de guerrilha contra o Sabá na Nova Inglaterra. Muitos Toreador têm suas mãos em inúmeros pequenos grupos aqui e ali.

Muitos clãs têm suas facções secretas (ou não tão secretas), cuidando de todo tipo de negócios desonestos. Você não acharia que os Toreador teriam tais coisas, acharia? Que estamos tão ocupados organizando festas para nos envolvermos em tais coisas? Que nós não queremos arriscar quebrar uma unha ou sujar nossas mãos? Você está errado.

Nós temos nossas pequenas sociedades secretas assim como qualquer outro clã. Temos nossas panelinhas. Entretanto, algumas delas operam bem diferente daquelas de outros Membros, então elas não são tão percebidas. Por exemplo, nós somos muito mais prováveis do que os outros clãs a simplesmente contratar ou encarniçar mortais e empregá-los para alcançar nossas metas ao invés de fazer o trabalho sujo nós mesmos. Dessa forma os outros clãs apenas nos veem sentados nas festas e não percebem que estamos trabalhando em tantos ângulos quanto eles estão. Nós também financiamos os objetivos de outros clãs. Deixamos alguma jovem cria Ventrue pensar que ele nos convenceu a financiar seu jogo de poder político, quando sabemos muito bem que seu senhor está desfalcando seus fundos e usando-os para tornar o candidato que *nós queremos* eleito. Os Ventrue fazem todo o trabalho, e nós obtemos os benefícios – sem mencionar que dois Ventrue estão em débito conosco, o que não teríamos se simplesmente financiássemos nosso candidato. Como você acha que alguém como George W. Bush ou Al Gore poderia subir ao poder? Competência? Por favor.

Imagine você, tais maquinações são trabalho perigoso, e existem muitos Toreador que saem muito, muito feridos quando tentam entrar nelas. Nem todos Toreador são aptos à política vampírica. Para estes tipos, sugiro que se dediquem à arte, moda e outras arenas menos perigosas.

Nem todos Toreador têm os melhores interesses dos Membros no coração. Sei *que é* difícil de acreditar. Houve um rumor circulando na década passada que uma cabala oculta de Toreador rancorosos esteve nos bastidores do financiamento de arte que vimos recentemente. Alguns poucos acreditam que o grupo é de fora do clã, mas muitos dizem que eles são Toreador que brigaram com a tendência "artística" mantida pelos rebentos do clã. Alguns acreditam que eles estão por trás dos esforços para restringir a liberdade de expressão na Internet também.

Desnecessário dizer, alguns Toreador retaliaram – lembra todas as fitas azuis que subiram nas páginas da Web e as notas que acompanhavam sobre o apoio da liberdade de expressão? Isso foi apoiado fortemente por um grupo bastante empreendedor de neófitos que se chamavam de Artistas Eletrônicos. Eles apoiam todos os tipos de expressão artística da Web e da Internet. Eles hospedam páginas de poesia, literatura, arte e quadrinhos. Eles escrevem discursos loquazes sobre a liberdade de expressão e as divulgam por e-mail a qualquer um que possa estar ouvindo. Eles organizam petições eletrônicas e coletivos de artistas cujos membros se comunicam apenas online. Seus programadores estiveram trabalhando em ferramentas para auxiliar a colaboração em longa distância. Rumores dizem que eles organizam inúmeros sites de pornografia e fetiche, só porque acreditam que *toda* expressão tem o direito de ser protegida. Além disso, gera lucro.

Outros grupos estão lá fora também. Um deles, os Vigilantes, esteve tentando agitar uma ação contra os Tremere. Eles dizem que os Tremere estão tentando ultrapassar os Ventrue em poder, e que se os Tremere tomarem a liderança da Camarilla, os Toreador estarão com problemas. Pessoalmente, não posso imaginar os

Tremere dominando a Camarilla, e muitos Toreador concordam comigo. Então qual é o ponto de antagonizar um clã inteiro sem motivo? Nós fazemos nosso melhor para dissuadir estes Toreador quando podemos e limpá-los quando não podemos. Passei por algumas cidades onde nós não éramos mais bem-vindos devido ao que este grupo fez – algo pode precisar ser feito sobre eles.

Sociedades secretas entre os Toreador vêm e vão como tendências. Vez por outra alguém empreende uma cruzada. Ou ele acha algumas pessoas que concordam consigo e coloca algo em prática, ou percebe que ninguém se importa e desiste ou vai a campo sozinho. Se for esperto, ele mantém silêncio sobre o que está fazendo para que não agrave outros, Toreador ou não.

Anarquistas

Publicamente, qualquer Toreador que vá para os anarquistas é provável a sofrer o escárnio do clã inteiro. Dizemos que isso faz os Ventrue felizes. Fora da vista, qualquer anarquista com paixão o suficiente para nos fazer sentar e implorar pode muito bem escrever sua própria entrada. Claro, isso depende de quem se trata. Como em qualquer grupo, existem aqueles que seguem e aqueles que não seguem a linha do grupo. De qualquer modo, chega de anarquistas. Ugh.

Prestígio

Prestígio é uma coisa complexa entre os Toreador. Muitos intangíveis podem aumentar ou diminuir seu prestígio. Quanto um evento afeta seu prestígio depende muito menos do que você fez e muito mais a quem você importunou quando o fez, que tipo de conexões ele tem, e quanto alto ele está dando o recado.

É provável que perturbar o evento social planejado de alguém o coloque em problemas. Muitos convidados numa festa sentem ao menos uma obrigação mínima de pagar o serviço de bordo à ira de seu anfitrião, então agitar o anfitrião é a forma rápida de encorajar todos a dizer coisas ruins sobre você. Isto significa que você não quer insultar o anfitrião de uma festa. Você não deve *atacar* alguém numa festa, pelo amor de Deus, particularmente se ele for um convidado especial do anfitrião. Por este motivo, alguns Toreador tentam evitar beber sangue manchado com drogas ou álcool em *fetes* – para evitar se comprometer, você deve permanecer sob controle. Permitir ser comprometido destrói seu prestígio, seja isso resultado de algo que você fez ou algo que aconteceu a você. Finalmente, contudo, perturbar a festa de alguém o fará apenas um proscrito em sua própria cidade. Você pode facilmente se mudar para outro lugar, e as chances são que ninguém saberá do que aconteceu. Eles nem se importariam. A menos, claro, que sua reputação o preceda...

Outra forma de perder respeito é ser responsável pela destruição de um ícone de significado cultural, mesmo que indiretamente. Ainda que seja considerada uma grande honra ser pedido a proteger, digamos, uma obra de arte maior, muitos temem tal honra. Afinal, se a obra de arte é destruída enquanto está em sua posse, então você será considerado responsável. Da mesma forma, permitir a um grande artista ser ferido resulta numa perda comensurável de prestígio. Se você Abraça um artista que escolhe se destruir, isso conta – foi obviamente seu julgamento limitado que resultou em sua destruição. Estas são perdas de prestígio que tendem a ser faladas muito mais e amplamente do que mal comportamento numa festa.

Para os expressivamente inclinados, obras de arte ou performances, bem como descobertas (em termos de outras contribuições culturais), também resultam numa perda de prestígio. O perigo aqui é que, como lhe disse antes, "cultura" é uma coisa relativa. Então o que realmente importa é que alguém que seja particularmente bom em críticas cáusticas treine seus olhos em você, e que você ou seus apoiadores possam ignorá-lo. O comportamento de seus protegidos e crias afeta sua reputação bem como a sua, da mesma forma que o prestígio de seu senhor ou qualquer mentor que tenha. De fato, o prestígio deles em geral afeta o seu – se seu senhor é um pária social em Paris, então você também será. Culpa por associação e tudo isso.

É fácil perder respeito e não tão fácil ganhá-lo. Você pode certamente tentar. Se você tem as finanças, pode realizar uma festa ou organizar um baile ou outro "negócio do clã". É necessária atenção, dinheiro, e boa vontade para tentar novamente se alguém decide que você é um alvo apreciável – afinal, é muito mais difícil conduzir uma festa direito do que foder a festa de outra pessoa. Novamente, a menos que sua festa seja particularmente memorável, não é provável que aumente seu prestígio além da apreciação da guilda local por uma noite ou duas. Essa também não é uma boa forma de obter prestígio se você não tem nenhum para começar – você deve *tê-lo* para fazer as pessoas virem para suas festas.

O patrocínio de mortais proeminentes é outra forma de obter prestígio, como o patrocínio de galerias, escolas e museus. A descoberta de obras de arte particularmente boas, obras-primas perdidas ou novas mídias populares florescentes também ajuda. Um Abraço que seja visto como particularmente sábio pode estabelecer sua credibilidade muito rapidamente. Performances impressionantes também merecem prestígio na companhia certa.

Outra fonte de prestígio um tanto traiçoeira são favores. Se você está numa posição de dar a outro Toreador algo de que ele precise, então ele pode oferecer seu apoio e palavra em troca. Honestamente, esta talvez seja a forma mais efetiva, embora a mais perigosa, de se obter prestígio. Afinal, todo mundo tem uma agenda. Essa pode ser a única forma segura de fazer com que alguém coloque essa agenda de lado e diga às pessoas que você (ou sua obra, ou seus salões) é lindo.

Toreador e Outros Membros

As relações dos Toreador com outros Membros são um tanto complexas, pois estamos muito mais a vontade com mortais em geral. E, claro, aqueles Toreador que nos representam para os Membros não são necessariamente aqueles que melhor representam o clã...

A Camarilla

Os Toreador apoiam a Camarilla sinceramente. A Camarilla é o que mantém os clãs na linha e vice-versa. A Camarilla é, em poucas palavras, o que protege os mortais dos vampiros – mesmo que essa não seja a intenção de cada membro, mesmo se for apenas um efeito colateral. Sem a Camarilla nós não poderíamos nem simplesmente andar entre os mortais, ficar entre eles, e aprender deles tão facilmente.

Isso é por que a partida dos Gangrel nos deixou em pânico. Pois um dos sete clãs partir não é qualquer coisa frívola! Alguns Toreador se preocupam com nada menos do que a dissolução da Camarilla como um todo esteja por vir. Uns poucos estão tentando fazer algo com relação a isso. Certamente muitos Toreador que estão envolvidos com a sociedade e política vampírica estão fazendo seu melhor para acalmar os temores, reforçar os relacionamentos entre os membros da Camarilla de diferentes clãs e de outro modo reunir as coisas. Muito disso é feito Membro por Membro, usando contatos e conhecidos individuais.

Provavelmente seja uma das poucas coisas sobre as quais boa parte do clã já foi capaz de concordar. Ainda, você não verá um movimento organizado; é apenas uma questão de muitos Toreador terem tido reações similares sobre o que está acontecendo.

Elísio

Os Toreador apoiam fortemente o conceito de Elísio. Afinal, muitos de nós passam menos tempo entre os Membros do que entre o rebanho, então nós estamos um pouco em desvantagem quando os clãs se encontram. Por isso, é bom ter um meio seguro no qual possamos interagir com os outros que nos coloque em vantagem. Além disso, gostamos de fazer muitos de nossos pontos em meios que não envolvam combates vulgares ou o uso de habilidades arcanas. Nós somos mestres do rumor cáustico, a frase que foi cuidadosamente largada dentro do ouvido do Nosferatu errado, o comentário inocente. Os outros clãs podem pensar que somos estúpidos ou ingênuos, mas isso só ajuda a evitar que suspeitem de nós quando fazemos tais coisas. Eles se afastam rindo sobre o tolo Toreador com a cabeça vazia e a boca grande, e nós nos afastamos sorrindo inocentemente como se não tivéssemos percebido uma coisa.

Quando temos de lidar com outros Membros, o Elísio é onde fazemos nosso melhor trabalho. É o local perfeito – ele nos ajuda a projetar a imagem aristocrática, influente e um tanto volúvel que nos serve tão bem enquanto nos permite acessar aqueles ouvidos que precisamos sem nos preocuparmos em sermos rasgados a meio.

Você pode pensar que os Toreador agem como zeladores de Elísio. Afinal, o Elísio exige graça e cultura, e esse é o nosso campo. Ainda que isso aconteça, tomamos nossa tarefa de modo intermitente. Inúmeras razões contribuem para isso. Rumores entre a Camarilla dizem que isso se dá porque nos tornamos enredados por nossos arredores e assim falhamos em realizar um bom trabalho. Sem sentido. Se esse fosse o caso, como nos envolveríamos com tantas outras galerias e museus pelo mundo? Se esse fosse o caso, nós nunca faríamos *nada*.

Como com muitas coisas, nós não temos regras universais sobre o Elísio e nenhum movimento formal. Mas os eventos simplesmente conspiram tal que muitos de nós escolhem não ser zeladores de Elísio. Por exemplo, muitos de nós veem tal tarefa como sendo para Membros mais físicos. Muitos Toreador são grandes proponentes de delegação. Em alguns casos, os *servos* Toreador mantêm o Elísio (oh, para ter certeza, os Membros acreditam que os Toreador fazem todo o trabalho).

Em outros, nós gostamos do rumor sobre não sermos capazes de agir frente à beleza. Os outros clãs sabem também que passamos muito de nosso tempo em torno da arte. Por que não deixá-los pensar que somos afetados, especialmente no Elísio, onde observamos, ouvimos e sutilmente devastamos?

Nós também não queremos ser culpados se algo der errado. Nada é pior para a reputação do que ter um caçador de vampiros ou jornalista desconfiado encontrado no hall do hotel do qual você supostamente é responsável. Além disso, a segurança é mais do que necessária pelo zelador do Elísio, não a acuidade cultural – e desde quando somos forças de segurança? Deixe os Gangrel – er, os Brujah lidar com isso. Zeladores são pouco mais do que xerifes glorificados, em qualquer evento.

Posições da Camarilla

Os Toreador são variados e flexíveis, então você pode nos encontrar em quase qualquer posição dentro da Camarilla. Madame Guil é a atual Justicar Toreador; ela mantém este posto há algum tempo e ostenta seu poder bem. Ela é tão propensa a usar seu poder para preencher suas agendas particulares como qualquer outro justicar, mas ela também é conhecida por destruir príncipes em seus esforços de manter a Máscara e manter as outras Tradições. Infelizmente sua contínua rivalidade com o Justicar Tremere, Anastasz di Zagreb, causou alguns choques dolorosos entre os dois clãs.

Os arcontes Toreador podem ser incrivelmente efetivos, principalmente por causa dos estereótipos que os outros clãs mantêm de Toreador inefetivos e efeminados. Um arconte Toreador pode posar como um fofoqueiro com uma cabeça vazia se está tentando não ser percebido, ou como um manipulador mais velho e menos "mortal" se só precisa ter um trabalho feito. Rumores dizem que Madame Guil emprega alguns arcontes Ventrue, bem como de outros clãs mais discrepantes.

Os Toreador apenas ocasionalmente se tornam príncipes, mas isso acontece. Muitos Toreador preferem ou delegar ou dobrar o ouvido do príncipe ao invés de pintar o alvo em seus corações. Alguns Toreador têm dificuldade em manter o poder devido ao mesmo estereótipo que pode nos proteger em outras situações. Aquela imagem que os outros clãs têm de nós pode ser útil, mas em alguns casos ela interfere. O primogênito Toreador, contudo, muitas vezes é uma posição de poder apreciável. Muitos Toreador compreendem o valor da camaradagem e da manipulação, e assim o primogênito Toreador raramente se coloca em oposição ao príncipe de uma cidade. A menos claro que o príncipe esteja determinado a causar problemas para o primogênito ou parecer não estar mais neste mundo.

Em cidades maiores, o primogênito Toreador apenas ocasionalmente aponta secretários. Dados os bailes e "negócios do clã", pode ser difícil não manter membros do clã informados sobre os acontecimentos recentes. Quando um secretário é apontado, ele normalmente o é para propósitos de guiar a discussão nos encontros do clã – afinal, alguns Toreador parecem positivamente alérgicos a ter as coisas feitas. O outro propósito a que um secretário pode servir é substituir o primogênito quando este está fora – nós amamos tanto viajar.

Muitos príncipes preferem apontar Toreador como senescais. Afinal, muitos príncipes querem um senescal que saiba tudo dos últimos rumores, que saiba o que está acontecendo em todo lugar, e que não quer substituí-lo – dessa forma o senescal tem razões para proteger o príncipe e não traí-lo. Soa muito como nós, ou ao menos nossa imagem pública, não é? Se eu fosse um príncipe, certamente iria querer um senescal que pudesse me dizer quem está sendo visto com quem mas que estivesse muito ocupado tramando contra seu senhor para *me* trair. Além disso, muitas das responsabilidades do senescal que outros Membros deploram – ser um ponto de contato para outros Membros, agir como um escritório de informações e executar outras tarefas secretariais – nós achamos muito úteis. Mais de um Toreador ambicioso já usou esta reputação para fazer exatamente o que o príncipe esperava evitar ao escolher um Toreador – trair o príncipe e tomar seu lugar.

Os Toreador são fofoqueiros realizados. Se isso nos torna "hárpias" (que palavra feia, não é?) então que seja. Certamente nós temos nossa influência na cena social local e na transmissão de notícias. Raramente nos "apontamos" para uma posição tão bizarra; outros nos chamam de hárpias uma vez que percebem nossa influência. Acho que eles começaram a fazer isso porque pensaram que os insultos nos pararíam; ao invés disso os ignoramos, e de algum modo o insulto se tornou em algo parecido com um ofício. Às vezes não há compreensão na sociedade dos Membros. Faça o

melhor disso.

Acredite ou não, existem Toreador xerifes. Nós podemos não ser escolhidos por nossa força ou habilidade com armas, mas existem muitos de nós que têm força e sabem o que fazer com uma arma. Além disso, habilidades sociais são *muito* mais úteis ao xerife do que você pode pensar. Contatos suficientes e a habilidade de invocar favores podem ser muito mais úteis do que força física quando se tenta arrastar alguém até o príncipe. E a habilidade de escolher bons deputados e compreender estratégia (um ou dois estrategistas foram até mesmo Abraçados na teoria de que a estratégia militar seria uma arte) são tão valiosos em tempos de guerra quanto boa pontaria. Xerifes supostamente procuram por brechas na Máscara também, e isso é algo em que nós somos muito bons. Além disso, noventa por cento da investigação é falar com pessoas.

Muito poucos Toreador guardam a posição de algoz. Quem quer passar as noites caçando pobres neófitos Abraçados sem permissão quando podemos fazer algo muito menos odioso (e mais salutar)? Assassinato raramente está em moda.

Os Benefícios de Não Estar no Comando

Novamente, a imagem que projetamos (às vezes intencionalmente, às vezes não) é tanto uma bênção quanto uma maldição. Ela pode tornar mais fácil conduzir os negócios de alguém sem ser percebido, o que agrada a muitos Toreador. Alguns de nós, contudo, têm ambição, e alguns de nós desejam poder, e estes Toreador são a minoria. Sem mencionar que o tipo de Toreador que quer poder não é necessariamente o Membro que queremos nos representando.

Muitos de nós preferem influenciar eventos sem ser aquele na cadeira com o sinal sobre sua cabeça dizendo, "Mate-me!" Poucos inimigos visam os conselheiros ao invés do príncipe. Assim, quando o príncipe infelizmente desaparece e alguém tem de reinar, nós ficamos onde estamos porque somos espertos o bastante para cultivar contatos com Membros outros que não o príncipe. Nossa influência persevera. O príncipe não.

O Sabá e os Toreador Antitribu

Muitos Toreador tentam manter tanta distância entre si e o Sabá quanto possível. A atitude Sabá de que os mortais são gado é tão oposta à visão dos Toreador quanto água e vinho.

Os Toreador são mal equipados para lidar com as táticas Sabás. Sutileza e graça podem ajudar contra alguns Sabás tais como os Lasombra, mas não faz a mínima diferença contra gangues bandoleiras que atacam à primeira visão da Outra Equipe. Contatos podem nos ajudar a saber quando o Sabá chega à cidade (não que você precise de muitos contatos para descer à delegacia de polícia e ler o registro policial que descreve o "cadáver sem sangue"), mas uma vez que o Sabá vê os mortais como gado, contatos não ajudam muito além disso. Especialmente uma vez que, como nos preocupamos mais com os mortais do que com apenas sua vitae, estamos raramente dispostos a usá-los como bucha de canhão enquanto fugimos pela porta dos fundos. A menos, claro, que não haja outra escolha.

Os Toreador *antitribu* são um mistério para nós. O conceito de um Toreador disposto a ver os mortais pelo viés do Sabá é difícil – tudo bem, alguns de nossos anciões ou aqueles Toreador que se enterraram podem apresentar este comportamento de tempos em tempos. Mas *en masse*? Nunca. É completamente contrário a quem e o que nós somos.

Alguém uma vez promoveu a ideia de que os Toreador do Sabá são do jeito que são porque eles perderam sua conexão com a humanidade, e só o que é feio, terrível ou imperfeito os atrai. Eles veem o horrível como amável, o monstruoso como belo e o terrível como orgásmico. Eu tento não pensar muito sobre esta teoria – não porque ela não faça sentido para mim, mas porque ela faz *muito* sentido.

Toreador e Poder

Os Toreador e o poder são amantes. Eles têm uma cópula enlouquecida, apaixonada, eles discutem, quebram o pau, voltam – você pode imaginar. O "poder" temporal sempre foi mais para os Ventrue do que para nós, mas certamente alguns Toreador o querem e são muito bons em obtê-lo. O clã como um todo não mostra tendência em consolidar um "poder" tão vago e dúbio. É mais um efeito colateral do que somos. Embora nem todos Toreador busquem influência sobre aspectos políticos da sociedade dos Amaldiçoados – nem mesmo uma maior parte de nós – aqueles que a procuram muitas vezes são muito talentosos em adquiri-la.

Política

Eu diria que muitos Toreador não apreciam as sutilezas da política. É uma pequena parte do que os mortais fazem, embora certamente engendre algumas das mais fortes emoções. Talvez estas emoções sejam o porquê os Toreador que apreciam a política entram nela. A política coloca seus dedos sujos em muitas áreas – educação, religião, negócios, e sim, desenvolvimento cultural. Da política se pode mergulhar em muitos outros setores.

Se pode quantificar os motivos porque tão poucos Toreador exploram esta oportunidade. Nós somos engenheiros sociais, não gerentes de campanha – isso é o que os Ventrue são. Quando um Toreador quer algo feito, é mais provável que ele chantageie um político, compre um oficial da escola ou seduza um líder religioso do que contar com o amplo mundo da política. Admitidamente alguns Toreador veem a política como sua própria forma de arte, mas estes são principalmente os Toreador que se tornaram frustrados com tendências maiores da sociedade ou se queimaram do inevitável medo de lidar com os mortais.

Como eu disse antes, nós delegamos. Cobramos favores. Empregamos agentes – os dispostos e óbvios – para

equilibrar a política a nosso favor. O Cainita no trono normalmente está muito ocupado acenando e desviando ataques políticos para fazer qualquer contribuição social. Alguns Toreador preparam mortais para o poder e os ajudam em seu caminho até o topo ao invés de simplesmente ameaçar oficiais da forma que os Ventrue fazem. Honestamente, qualquer um que se baseie nos dons de Caim para conseguir o que quer está apenas pedindo por problemas (além disso, tem tão pouco estilo). Os Toreador são mais prováveis de se envolver em conselhos de artes e grupos de interesses da comunidade do que em posições governamentais mais visíveis.

Comercialismo, Religião, Educação, e Entidades Sem Fins Lucrativos (para Diversão e Lucro)

Enquanto os Ventrue tem uma boa influência sobre o lado corporativo da mídia de massas, nós temos nossos dedos nos atores, atrizes e jornalistas. Nós podemos não ser capazes de financiar ou dizimar shows com um balançar de mãos, mas podemos influenciar aqueles atores que atuam como porta-vozes para companhias (uma prática que acontece mais e mais frequentemente nas noites modernas). Nós também conhecemos jornalistas e colunistas que podem inclinar suas histórias para ajudar nossas causas. Onde os Ventrue possuem partes em editoras, nós temos alguma margem sobre os autores.

A religião é um assunto interessante. Toreador carismáticos ficaram conhecidos por iniciar cultos de todos os tipos ou rastejar seu caminho em religiões mais tradicionais. Esta última prática é um jogo perigoso de se jogar. Os mortais podem ser muito passionais sobre suas fés. Isto é tanto bom quanto ruim – eles são mais prováveis de nos seguirem se pudermos nos passar por seus líderes religiosos ou paroquianos, mas eles também são mais prováveis de nos queimar em nossos refúgios se forem avisados para nossa decepção. Cultos são mais fáceis de dominar, mas são mais prováveis de atrair a atenção de parentes preocupados, o governo ou as forças policiais locais.

O setor comercial é, como a mídia, mais o território dos Ventrue. Mas enquanto os Ventrue podem ter interesse nas maiores corporações, nós muitas vezes deslizamos sob seus narizes com as menores. Eles não veem as pequenas companhias como um desafio, então nos ignoram. Além disso, se eles mantêm pequenas companhias por perto então suas gigantes parecem menos como monopólios (mesmo quando são) e escapam do Departamento de Justiça e da Comissão Federal do Comércio. Às vezes eles até nos ajudam às escondidas, desde que testemunhemos suas eminentemente justas práticas de negócio.

O início é especialmente útil para nós. Financiamos o projeto de alguém, talvez o ajudemos a ter sucesso ao cobrar favores, injetamos dinheiro ou o colocamos em contato com clientes, então arranjamos para que seja vendido uma vez que se torne grande o bastante para ser percebido. É uma forma linda de ter um pouco de lucro e manter os pés na piscina sem sujar muitas pessoas. Também é uma forma maravilhosa de fazer mais contatos de negócios. Muitas empresas de capital de risco se recusam a financiar qualquer coisa por menos de 5 milhões atualmente, então pegamos um bom número de pequenos projetos que caem pelas rachaduras. Além disso, muitos Toreador não têm a atenção suficiente para lidar com uma companhia maior. Muitos Toreador compreendem que cultivar um negócio contribui para a sociedade, e eles gostam de assistir os jovens empreendedores que financiam.

Entidades sem fins lucrativos são outra arena muitas vezes negligenciada onde os Toreador às vezes oferecem seus acordos. Muitas pessoas ricas e famosas gostam de jogar dinheiro fora. Algumas fazem isso porque as faz sentir melhor. Muitas mais fazem isso porque as faz parecer melhor. Mas por qualquer que seja a razão, isso as faz olhar para as organizações sem fins lucrativos. Tudo que você precisa é de um bom discurso de vendas e de um projeto aparentemente digno, e você pode sair com milhões e o telefone da casa de uma celebridade preocupada (e rica). Se você realmente se preocupa com as pessoas, você pode até mesmo se assegurar de que o dinheiro faz algo de bom. Se não, bem, existe todo tipo de formas para ter certeza de que você tem sua parte. Você pode até mesmo usar sua entidade sem fins lucrativos para financiar alguns daqueles pequenos negócios ao contratá-los. Às vezes Toreador carismáticos se juntam a Ventrue negociadores para limpar planos sujos como este.

A educação é uma mina de ouro para os Toreador. Onde melhor do que na atmosfera relaxada de uma universidade para localizar promessas de artistas, encorajar aqueles com talento e mandar os incompetentes choramingando para casa da mamãe? Muitos estudantes atribuem seu crescimento ao encorajamento de um professor ou mentor. Alguns Toreador preferem passar seu tempo escutando previamente talentos não percebidos no rebanho mais velho voltando para um grau posterior. Alguns destes Toreador dizem que nunca lidam com estudantes "em idade escolar", que estas crias não têm o tipo de experiência e disciplina dos estudantes egressos. Outros Toreador dizem que os estudantes mais velhos não têm o fogo, energia ou visão necessários para fazer uma contribuição digna. Os campi estão cheios de prováveis radicais, afinal, muitos dos quais não podem ser distinguidos uns dos outros...

Alguns poucos Toreador se envolveram na educação num nível anterior – ensino médio ou até mesmo fundamental. Isto é mais problemático, pois escolas neste nível muito raramente têm programas noturnos. Assim, estes Toreador que fazem isso geralmente agem através de agentes mortais. Alguns Toreador, contudo, oferecem aulas de arte noturnas especiais em escolas de ensino médio, organizam teatro de crianças da comunidade ou financiam programas de leitura numa tentativa de encontrar os bons mais cedo, ou apenas elevar o padrão de

vida da população local. Afinal, uma comunidade fina é uma comunidade desejada.

Muitos estudantes melhores em literatura, línguas estrangeiras, arte, ou outras disciplinas "macias" na faculdade terminam como garçons ou fritando hambúrgueres. Aqueles que cultivam alguns talentos não relacionados – tais como programação – podem terminar com trabalhos decentes, mas eles não estão fazendo o que *deveriam* fazer.

Se diz que as companhias de tecnologia muitas vezes preferem contratar especialistas em ciência que não sejam da computação de grandes escolas de engenharia. Estes estudantes não têm ideias pré-existentes de como tudo é feito e podem ser treinados a fazer seu caminho na companhia mais facilmente. Assim, especialistas em história se tornam administradores. Escritores terminam codificando. É lindo de um ponto de vista financeiro – as companhias de tecnologia pagam mais do que estes graduadores receberiam em outros lugares – mas do nosso ponto de vista é uma tragédia. Uma alma muito criativa e empreendedora foi desviada de seu talento. Ela pensou que teria tempo livre para trabalhar em seus textos, mas agora ela tem uma semana de 60 horas de trabalho para pagar suas contas. Assim, uma de suas metas nas faculdades é convencer os estudantes de que eles *podem* ter vidas decentes como algo além de empregados corporativos. Se temos o dinheiro, então talvez ajamos como patronos dos melhores deles. É uma luta constante, mas vale a pena para aqueles que salvamos.

A medicina é um setor em que você provavelmente não esperaria nos ver. E honestamente, não é um dos nossos pontos fortes. Mas o campo é difícil de se ignorar nas noites modernas. Certamente, talvez praticar medicina possa não deixá-lo rico mais do que na era dos HMO. Mas sempre existe a pesquisa. Eu sei – os ratos de laboratório Toreador não são sua ideia de artistas. Você pode encontrar um ou dois, que foram Abraçados por razões práticas ou conseguiram convencer algum amante Toreador estrábico que seus experimentos eram de muito valor.

Companhias de biotecnologia estão fazendo muito bem no mercado volátil de hoje. Novas drogas precisam de pesquisa a todo momento, para o câncer, AIDS e todo tipo de doença. Tudo bem, nem todas as drogas são criadas em grandes escalas. Algumas são projetadas para razões muito mais básicas. Um Toreador que possa conseguir um projetador de drogas, suplementos herbais holísticos e até venenos pode escrever seu próprio cheque. E os Toreador que financiem tais companhias, e talvez influenciem seus cientistas de outras formas, obtêm todo tipo de benefícios em adição ao retorno direto de seus investimentos...

Riqueza

Você deve acreditar até agora que todo Toreador é rico. O quanto apadrinhamos *protégés*, financiamos companhias de pesquisa, compramos arte roubada do mercado negro, viajamos pelo mundo, e mantemos roupeiros estocados com Pal Zileri e Issey Miyake?

Está longe dessa simplicidade. Sim, muitos de nós somos ricos, e explicarei isso em um minuto. Mas muitos de nós não somos. Alguns Toreador cuidam tanto de sua arte que não se importam em cultivar riqueza, a despeito de seus usos. Outros Toreador simplesmente não têm sorte – um rival forçou a companhia que estávamos financiando à bancarrota, ou uma inundação destruiu a preciosa obra de arte que eles iriam vender ou qualquer outra coisa. Nada sobre o Abraço Toreador garante uma não-vida de riqueza e opulência. Muitos Toreador têm dinheiro para se sustentar mas simplesmente nunca realizam aquele salto ao que podemos chamar de ricos. Acredite, é fácil não se tornar rico. Todos pensam que a riqueza está dobrando a esquina. Todos pensam que há um segredo nisso – você tem de saber os números certos da loteria ou desenvolver o plano de negócios certo ou encontrar o agente certo, matá-lo, e roubar sua pequena lista negra.

Se fosse tão fácil, todos mortais seriam ricos. As coisas sempre dão errado. Companhias com grandes produtos saem dos negócios só porque ficam no caminho do plano de negócios de uma companhia maior. Nem todo mundo é brilhante o bastante para juntar o esquema certo. Nem todo mundo que é brilhante tem o senso comum para por esse esquema em andamento; nem todo mundo que tem o senso comum é sortudo o bastante para que as coisas saiam como planejado.

Existem, contudo, certas coisas que muitos Toreador fazem que normalmente nos colocam um degrau ou dois acima da escala de salários. Alguns de nós vendem nossas obras de arte por grandes somas de dinheiro. Alguns utilizam o charme para obter recursos de todos os tipos de fontes. Muitos Toreador sem vergonha sempre pagam suas contas com dinheiro dos amantes. Talvez muitos Toreador cuidem apenas da atratividade física de seus carniçais, mas muitos encarniçam ao menos um mortal que seja bom em fazer dinheiro ou que ao menos tenha bastante dele. Dessa forma você não precisa ser brilhante e sortudo e ter todo aquele senso comum – apenas seu carniçal. Infelizmente o laço de sangue muitas vezes trabalha em detrimento da vida do mortal, então de vez em quando você provavelmente tem de substituir sua bolsa de dinheiro por uma nova. Muitos Toreador cuidam o bastante daqueles a seu serviço para que encontrem algo para o pobre carniçal esgotado fazer ao invés de descartá-lo.

O primeiro gosto do dinheiro que é difícil. Por isso, você tem de casar bem, matar bem, encarniçar bem, nascer bem, ou ser muito sortudo. Uma vez que tenha essa primeira prova, o resto vem mais facilmente desde que não faça algo estúpido. Investimentos, comprar companhias e assim por diante são grandes formas de fazer dinheiro, mas desde que tenha essa primeira injeção na conta corrente. Uma vez feitos, os investimentos só funcionam se você ou seu carniçal souberem o que estão fazendo, são sortudos, ou têm o conhecimento de mercado necessário.

Se um Toreador quer ter a alta não-vida, usar a última moda, agir como patrono aos melhores novos ícones

culturais e manter sua pequena coleção de confortos, então ele precisa passar mais de seu tempo do que provavelmente gostaria observando as finanças. É um triste fato da existência, mas um que ajustamos se queremos ser capazes de nos mantermos com nossos vizinhos.

Lidando Com os Outros

Como dito por Ferdinand Chu, ancilla

Hoje é a primeira noite do resto de sua não-vida. Você é novo, não é? Não se ofenda. Eu conheço muitos anciões que sacrificariam as pessoas mais próximas a eles para recuperarem o que perderam e que você ainda tem. A forma pela qual você perde tempo com seu cabelo, quebra suas unhas, morde os lábios – estes são os hábitos da vida, e você os faz naturalmente. Você não esqueceu o que é estar vivo ainda, esqueceu? Aposto que você ainda acorda no escuro e às vezes imagina por que o sol não nasceu.

Aproveite o momento. Estes pequenos toques humanos se afastam um por um, e você esquece deles da mesma forma em que pode esquecer algo que tem como certo. Eu vi anciões que perderam os mais simples gestos humanos – piscar, lamber os lábios, mostrar emoções em seus rostos.

Vi outros, seculares, que têm cada pequeno gesto humano. Cada noite, tão cedo quanto despertam, eles recebem uma longa massagem de servos cegos especialmente treinados. Décadas de prática ensinaram aos servos como propelir o sangue através das veias, como manter as articulações flexíveis, como manter sua pele corada e quente, como quebrar os coágulos púrpuras nas nádegas e na nuca. A ilusão é quase perfeita. Quase.

Não sei que tipo me amedronta mais. O medo parece ser a única das características humanas que nenhum de nós *consegue* esquecer.

Você não precisa de nada disso ainda. Você ainda é mais humano do que morto, cara de sorte. Se você continuar com essa sorte, pode carregar isso por décadas, séculos, talvez até mais. Tudo vem abaixo com suas próprias lutas internas contra a Besta. Não posso ajudá-lo muito com isso – estive por aí sozinho desde 1841, então minha Besta e eu estamos de pazes.

Não, o que vou lhe dizer é sobre os outros. Os outros clãs de Membros – sim, "as outras famílias de vampiros" se você quer ser vulgar – o que? Sim, a palavra "vampiro" é vulgar. Jesus. Eu também irei lhe contar sobre os *outros* outros. Nós dificilmente estamos sozinhos nesse mundo misterioso. Estas feras lá fora que fazem o pior Membro que você possa imaginar parecer o maldito Ursinho Puff.

Alguém me perguntou por que eu estava fazendo isso. Você nunca imaginaria quem me perguntou. Apenas ouça. Ouça bem. É, há uma prova no final: ela se chama "amanhã à noite".

Tremere

Os Tremere me lembram daquelas garotas tensas e caseiras do ensino médio que pensavam que uma vez que não se divertiam com nada, ninguém deveria ter um bom momento também. Comece com esse tipo de pedantismo amargo e abatido. Junte-o com uma ânsia por controlar todo mundo que já imaginou como se divertir ou fazer algo digno de nota. Adicione uma dose insalubre de truques mágicos realmente assustadores. Deixe-o ferver por duas décadas... e você dará de cara com o Tremere típico. Eles são sem graça, requerentes tristes e estagnados atrás do poder para transformar todos em peões tristes e estagnados.

Eles são bons em obter poder e completamente ineptos quando têm de usá-lo. Eles são o tipo de pessoas que fazem um plano elaborado que parece bom no papel. Ele se desintegra no primeiro toque com a realidade em curso, mas devia ter trabalhado. Quando isso acontece, os Tremere insistem que o plano era perfeito. É a realidade que está errada.

Isso é por que eles são tão perigosos. Eles têm uma combinação peculiar de gênio e estupidez que pode levá-los a subjugar o mundo em seu punho encharcado de sangue, apenas para largá-lo sob seus pés e estilhaçá-lo. Eles são brilhantes idiotas.

Felizmente para nós, eles se organizaram em uma daquelas hierarquias fechadas que parecem tão boas no abstrato. Eles pensam que o poder é como uma escada que você só pode subir ao derrubar o cara que está em cima de você, então eles mantêm rédea curta sobre aqueles sob eles através de laços de sangue parciais. Isto faz uma capela Tremere parecer uma fileira de dominós. Derrube um, e todos os outros atrás cairão.

Muitos Tremere são suspeitos e paranoicos, mas ainda ingênuos quando se trata de manipulação. Faça-os favores o suficiente e pensam que você é um tolo. Uma vez que esteja nessa categoria, eles tomam tudo que você diz em face de valor – afinal, os pobres idiotas Toreador nunca passariam para trás o brilhante fodido Tremere, certo? Mesmo que seus subalternos suspeitem de você, muitos nunca ousariam contrariar O Chefe. Metade deles estão esperando que O Chefe saia do caminho para que eles possam dar um passo à frente na Grande Escada de Açúcar.

Mas não fique arrogante. Só por que eles podem ser fáceis de enganar não significa que eles gostem disso, e uma vez que os tenha feito de idiotas, eles não terão muito a perder para ferrá-lo.

Mais uma coisa: não entre em laço de sangue com um. Os anciões o encontrarão, eles o encontrarão, sugarão sua alma e ninguém nunca saberá.

Malkavianos

Este é o clã mais perigoso na Camarilla, pior até que os Tremere. Os Tremere são como uma grande píton gorda – sórdidos, mas eles morrem quando você corta sua cabeça. Os Malkavianos são como um cardume de piranhas; livrar-se de um só abre espaço para a próxima mandíbula.

Aqui está o que é perigoso sobre os Malkavianos: eles estão um tanto convencidos de que a alienação que vem de ouvir a Besta é "conhecimento verdadeiro". Dada a escolha entre suas metades viva e morta, eles optam pela morta todo o tempo. Eu não consigo imaginar se isso foi uma escolha pessoal onde eles foram caminhar no sol, mas seu desejo pela morte vai mais fundo. Não é só sua própria morte, ou a morte de mortais que eles buscam: eles atacam as fundações da ordem, estrutura e paz. Eles minam, erodem e apagam – não para seu ganho pessoal, mas porque são servos da entropia, existindo apenas para sugar o resto do mundo em sua loucura. Quando tudo que vale a pena for extinto, quando o pulsar da vida for esmagado e a beleza não poder ser reconhecida e a Besta finalmente triunfar, os Malkavianos apagarão as luzes.

Isso é como eles veem a coisa toda.

Felizmente para nós, os soldados da desordem não são muito ordenados. Esta é sua força, uma vez que você nunca sabe de onde eles estão vindo. É também sua fraqueza, pois nem mesmo eles sabem para onde estão indo.

A melhor forma de lidar com os Malkavianos é ignorá-los na maior parte do tempo: eles não farão nada que você quer, e eles não nos percebem como uma ameaça. Uma vez que todos eles são malucos, às vezes você pode trapacear ou provocá-los a violar a Máscara, então ou voltá-los para o príncipe ou chantageá-los a fazer seu trabalho sujo. Ou alguma combinação das duas opções. Use sua imaginação. Entretanto, tome cuidado com isto: a chantagem é prevista no instinto de sobrevivência, e muitos Malkavianos estão muito longe de ter perdido o seu. Claro, isso tende a ser um problema que se resolve sozinho, desde que eles não o arrastem consigo.

O que você *realmente* tem de procurar é um Malkaviano que tenha o ouvido do príncipe. Sua loucura lhes dá visões da loucura do mundo, e um príncipe pode almejar esta informação enquanto tenta manter sua cidade sob controle. Para seu crédito, alguns príncipes podem realmente usar as ferramentas do diabo para rasgar a casa do diabo, mas muitas vezes aqueles que tentam encontrar o diabo querem aquela casa lá de qualquer forma.

Assamitas

Em primeiro lugar, se você ouviu as histórias sobre Mozart: sim elas são verdadeiras, e nós *nunca* perdoaremos os Assamitas por isso. Ele foi o maior gênio de uma era brilhante, mas para eles não era nada além de vitae potente num recipiente inexperiente. Temos certeza de que seu assassino foi um bastardo chamado Muhammad Muzabir – isso significa "a Espada Malabarista". Mostrarei a você um retrato da Renascença, se quiser, e o que nós pensamos é uma foto mais recente de um aeroporto em Mônaco. Mas se você vê-lo, não pense em ir atrás dele sozinho. Vou lhe mostrar as fotos para que possa fugir.

Os Assamitas são como uma imagem espelhada dos Tremere. Onde os Tremere são espertos para o seu próprio bem, os Assamitas são cheios dos tipos estupidez bruta e eficiente que construiu o Terceiro Reich. Eles não têm um plano mestre complicado, além de "beber sangue de vampiro", então é muito difícil enredá-los.

Dito isso, existem algumas vantagens de ter um oponente com um só objetivo. Primeiramente, eles são facilmente levados e eles usam os corações nas luvas. Mais, eles odeiam os Tremere, que vale pontos no meu livro.

Não aproxime-se destes caras se você for próximo a Caim: faça de tudo para que seu assassino pense que você é um vassalo de sangue fraco. Se um Assamita sentir ao menos o cheio de vitae anciã, ele é propenso a estourar e se deleitar em prazer. Eles não são conhecidos por deferir gratificações dessa forma. Claro, dada sua condição, você provavelmente será alguém além de um vassalo de sangue fraco...

Uma forma de lidar com esses caras é contratá-los às escondidas contra anciões Tremere. (Quando eu digo "às escondidas" não quero dizer "esconda-o dos outros Membros". Tenha certeza de que os Assamitas não saibam quem está pagando a conta. Dessa forma, se eles perderem, os Tremere não poderão puxar a informação daquele cérebro Assamita de baixo calibre.) Dê ao Tremere tantos avisos quanto quiser (idealmente por meio dos Nosferatu), então sente e veja qual bastardo fode e qual é fodido. Se estiver se sentindo particularmente valente, você pode tentar exterminar o vencedor. Não recomendo isso a menos que tenha certeza de que ele está derrubado antes de começar a bater.

Existe outra forma que você pode tirar vantagem de sua simplória sede de sangue, mas é perigosa. Ainda assim, conheço alguém em Nova York que fez isso, e agora ela tem um Assamita de estimação para protegê-la do Sabá.

Minha amiga foi uma mestra absolutamente fiel do disfarce. Ela contratou este Assamita para arrebentar "Mildred von Santos", supostamente uma Tremere em Jersey. Parte do pagamento foi um gole de seu pulso. O assassino realmente deveria saber melhor, mas ele estava carcomido pela Presença, e ele *realmente* queria uma prova da vitae anciã e além disso, ela estava apenas um pouco Degenerada, ninguém para se preocupar, certo?

Só que não havia "von Santos" – apenas meu entendimento numa maquiagem realmente boa. Acho que "von Santos" nem mesmo significa algo. De qualquer modo, uma vez que ela estivesse pronta para o ataque e fosse muito mais rápida que um Tremere deveria ser, ela convenientemente abriu caminho no meio da alimentação. Agora o Assamita está dois terços de um laço e não sabe disso. Uma emboscada "de sorte" pois a Tremere *de verdade* o deixou fraco o suficiente para que os carniçais de minha amiga pudessem segurá-lo e ela pudesse administrar o terceiro gole a força. Voila. É um negócio bastante doce, mas não tentem isso em casa, crianças.

Brujah

Pode ser difícil lidar com os Brujah porque de muitas formas eles são como nós. Eles estão ligados a sentimentos fortes de sua vida mortal. Temos sorte. Estamos ligados à cultura – e ainda que você possa debater as virtudes deste dançarino ou daquela filósofa, para a maior parte cultura é algo que você pode apontar, avaliar e olhar de fora.

Os Brujah, pobres almas, estão conectados a ideias. Você já segurou um quilo de liberdade? Deu uma olhada em alguns metros de justiça? Saltou de lado para pedir um copo de honra? Acho que não.

A razão para que os Brujah não possam lidar uns com os outros (ou com qualquer um, a propósito) é que cada um parece estar ligado a alguma cruzada pessoal e intangível. Eles são muito particulares. Dois Brujah uivando por "liberdade" podem ter interpretações completamente diferentes do que significa "liberdade". Os Brujah mais jovens muitas vezes não têm uma ideia muito firme do que eles querem dizer quando gritam por qualquer virtude que estão defendendo. Eles apenas se sentem bem fazendo barulho e assistindo a reação.

Isso é onde nós entramos.

Se você fez uma pintura, você gosta da pessoa que parecia compreender e encorajar sua obra, certo? Bem, é justamente a mesma coisa com os Brujah e suas "causas". Imagine o que eles querem ouvir. Diga-o. Agora você tem um camarada que gosta de lutar. Confie em mim, a retórica da revolução é muito mais fácil de conversar do que a crítica do teatro. Jogue alguns slogans que soem bem e não signifiquem nada, e os Brujah comerão na sua mão. Levante suas bandeiras! Lute pelo poder! Você não tem nada a perder exceto suas algemas!

(Ajuda muito se eles pensam que você os admira. Mas isso funciona com quase qualquer um.)

Setitas

Oh sim, os temidos e alardeados "mestres da corrupção". Eu fui intimidado até perceber que a

"corrupção" é um slogan. É como na década de 70 quando "autoritário" significava "nosso ditador" enquanto "totalitário" significa "seu ditador". É como quando a CIA fala sobre "acabar com o extremo preconceito" ou um oficial fala sobre "inutilizar um empregado". Ou quando nós nos chamamos de "Família", suponho.

De qualquer modo, o que significa "corrupção" é "ficar em contato com essa coisa humana". Vamos olhar no que consiste a notória "corrupção" Setita característica? Oh, *sexo*? Oh, isso não é um tipo de retrocesso aos dias mortais. Drogas? Existe outra ferramenta em sua caixa que tem o almíscar da humanidade por toda ela. Conhecimento? Posses? Todos esses são desejos da metade humana, não da Besta.

Muitos dos Setitas que você provavelmente encontra são quase tão familiares com seus eus humanos como você ou eu. Eles só não são tão graciosos e elegantes. Eles podem ser arrepiantes, desagradáveis, mas eles são aberrações *humanas* arrepiantes.

Isso descreve cerca de 80% dos Setitas – sibaritas tentando se agarrar aos prazeres humanos que temos de graça com nossa maldição do fundador. Mas existe um núcleo duro nos Setitas, e eles vagaram livres de sua humanidade. Eles, você tem de ficar de olho bem aberto. Os Malkavianos compraram a mentira de que loucura é sabedoria; os mais perigosos dos Setitas acreditam que humanidade é fraqueza. Estes poucos lidam com o prazer não porque o buscam para si próprios, mas porque querem infligi-lo nos outros enquanto empanturram-se com todo... o quê, mal? Infâmia? "Corrupção"?... para si próprios.

Gangrel

Realmente, eu costumava pensar que este clã era uma aula prática sobre os perigos de perder o eu humano para a Besta, mas devo dizer, eles não parecem valer a pena. Certamente, eles desenvolvem olhos sinuosos ou cascos fendidos ou o que quer que seja. Às vezes quase parece que eles estão colocando suas próprias Bestas para fora para que possam manter seus eus humanos em segurança. Arranhe a superfície e às vezes você encontra alguém bastante equilibrado, interessante e estável.

Então eles não são uma ameaça consistente e terrível como os Malkavianos e Giovanni. Isso não significa que eles sejam muito bons, infelizmente. Eles não são civilizados, o que significa que eles não têm muito a oferecer a nós exceto talvez aquele truque estiloso de se fundir na terra.

Eles são incultos e crus, mas eles são terrivelmente bons em derrubar coisas e rasgá-las em pedaços. Isso não é o que você pode chamar de um pacote de habilidades "amigo das Máscara", mas tem seus usos inegáveis.

Quando eles eram da Camarilla, você podia fazer alguns contatos Gangrel ao jogá-los um osso de vez em quando. Para ser franco, caçar limpo na cidade foi tão difícil para eles quanto é fácil para nós. Enquanto eles perseguem, acuam e ingerem de algum marinheiro teimoso ou vagabunda, um de nós geralmente pode ter uma dúzia de mortais dispostos em fila para o privilégio. Nós somos ricos em sangue, eles são pobres em sangue. Muitos negócios eram feitos.

Agora, contudo, eles não são mais membros oficiais da Camarilla. Isso significa que eles obtiveram o direito de drenar completamente caminhoneiros de longo curso e prostitutas de beira de estrada, mas perderam o direito de vir à cidade e não ter algum príncipe paranoico dando a eles um nível de perigo de terceiro grau se sentir o cheiro deles no ar.

Eu amaria saber quem falou para eles fazer *aquilo* – alguém poderosamente persuasivo, imagino. Aposto que ele era um vendedor de pontes durante seus dias de vivo. Eu queria que levássemos crédito por isso, mas não podemos. Não senhor. Não temos nada a ver com isso. Com nada.

Então agora eles talvez sejam menos pobres em sangue. Ao invés disso, eles são *politicamente* pobres, sem nenhum justicar para olhar pelos interesses e malditos favorzinhos devidos pela primigênie.

Quando isso acontece, a influência política é a única coisa que temos além de sangue.

Que feliz coincidência.

Giovanni

Seu Giovanni típico gosta de esmurrar sua irmã *tanto* que ele não para nem depois que ela morre. Pior do que isso, eles estão em algo que faz o necroincesto parecer uma ida à igreja no domingo. Nós não somos capazes de prever exatamente qual é o plano definitivo do clã, mas ele envolve morte. Muita morte. Se nossa inteligência anda boa, Ruanda foi apenas um prólogo.

Muitas pessoas pensam que os Giovanni não são uma ameaça porque não existem muitos deles. Ainda que isso seja verdade, tenha em mente que não são necessárias muitas células cancerígenas para tornar um corpo saudável doente. Nem todos eles são chamados Giovanni. Fique de olho nos Pisanob na América do Sul e (aqueles que *ninguém* supostamente conhece) os Milliners na Nova Inglaterra.

A boa notícia é que ninguém fará muito chorinho se você matar um. A má notícia, às vezes essa não é a solução. Os Giovanni têm uma sórdida tendência de voltar como fantasmas. Nem todos eles, nem mesmo na maioria das vezes – mas o suficiente para mantê-lo limpo. Claro, o fantasma Giovanni imediatamente se prende ao Lambedor Giovanni para formar um pequeno e feliz grupo de vingança.

Então, matar um não é seguro. Eles podem puxar seu truque além da morte e apontá-lo para seus primos *goomba*. Se você esbarrar em um, então, a escolha mais sábia é estaqueá-lo mas não matá-lo. Uma vez que esteja em torpor, amarre seus braços e pernas para que todo o sangue fique em seu torso, então corte os membros e cauterize os cotos. Arranque os olhos enquanto faz isso. Dessa forma, mesmo se a estaca sair, ele não estará em condições de causar problemas.

O que você faz com este torso Giovanni cego e dormente? Se quiser jogar beisebol, você pode trocá-lo por seus irmãos como uma figurinha, mas não recomendo isso. Dê-lhe a seu príncipe, se preferir. Ou se você conhece alguém com uma preferência pelo Amaranto, você provavelmente pode ter uma boa recompensa. A Diablerie é a *outra* forma de se assegurar de que ele não voltará.

Ainda, estaquear e serrar um Membro pode ser uma boa ocupação, especialmente um Giovanni com todos os tipos de espectros procurando por ele. A forma muito, muito mais fácil de acabar com o Giovanni é jogá-lo contra sua maior fraqueza: foder primos. Uma vez que estes porcos mantém tudo na família, não é preciso muita pesquisa para encontrar candidatos prováveis para a não-vida. Encontre-os quando eles são mortais e prenda-os ao laço de sangue. Se forem Abraçados, o laço vai junto, tornando o neófito Giovanni muito mais fácil de lidar. (Por "lidar" quero dizer trair, claro.) É mais provável que os anciões Giovanni sintam seu laço de sangue e recusem o Abraço, caso em que você também *venceu* ao forçá-los a fazer uma segunda escolha.

Nós temos feito isso tão agressivamente na Riviera que o ramo da família lá não deixa seus garotos sair do chiqueiro para brincar. Por mim tudo bem: sua próxima geração não terá laços de sangue, eles apenas serão ingênuos terminais e não terão habilidades sociais. *Há* uma receita para o sucesso.

Brincadeiras aparte: os Giovanni são más notícias. Seu interesse primário está em tomar a pequena humanidade que eles já tiveram, jogá-la no vaso e usar o resto do mundo para limpar suas bundas.

Lasombra

Os líderes do Sabá são seu tipo de vampiro da velha escola, estilo Igreja medieval, "cavalgue pelo pântano sob o manto mais escuro da noite e beba o sangue de qualquer um que cruze nosso caminho". Eles consideram sua própria humanidade, em geral, irritante. Alguns realmente se consideram "ferramentas do Diabo" – o flagelo de Deus sobre um mundo derrotado. Amaldiçoados, eles servem para levar outros para perto ou para longe de sua própria maldição.

Ao menos, essa é a teoria. Na prática, eles estão tentando manter rédea curta sobre um grande bando de Sabás doidos de sangue podre. Às vezes um Lasombra ou dois deslizam para uma "cidade da Camarilla" (o que quer que isso possa significar) e tenta agitar algum problema. Se alguém vem resvalando seu caminho, negue polidamente, aja como você está pensando sobre isso, sobrecarregue a Presença para que confiem em você, então vá para o príncipe e talvez um belo xerife que possa estourar suas

cabeças. Você não quer ficar preso nas redes destas aranhas em particular. Elas são venenosas.

Por outro lado, existe uma voz incômoda no fundo da minha mente dizendo "Que belo manipulador você é se alguém pensa que você é um grande manipulador?"

Nosferatu

Se você quer que o príncipe tome algo seriamente, não conte a ele. Deixe deslizar para um Nosferatu "por acidente" como se você não soubesse como é importante. Uma vez que isso faça seu caminho pelos Ratos de Esgoto até o ouvido do príncipe, ele irá agarrar cada palavra.

Estes caras merecem muito crédito: é como se eles fossem Malkavianos virados do avesso. Onde os Malkavianos carregam uma terrível maldição dentro de um exterior aceitável, os Nosferatu têm todas suas feiúras por fora. Um número surpreendente encontrou uma forma de lidar com suas Bestas enquanto mantêm algo digno e valioso dentro.

Por outro lado, existem muitos mais que são tão desanimados e furiosos que sua feiúra exterior é, no mínino, menos vil do que a que estão escondendo dentro. Estes são os que você tem de observar, pois são invejosos. Isso vai além da simples inveja do feio pelo elegante: eles não conseguem tolerar o fato de nós permanecermos mais humanos, e isso os deixa loucos.

Ravnos

Ravnos? Que Ravnos?

Eles eram interessantes enquanto estavam por aí, e eu tenho de dizer que era bem divertido olhá-los ir para a cidade um atrás do outro, mas acho que você pode contornar cada lágrima que derramou sobre seu desaparecimento e confortavelmente adaptá-los numa lente de contato destruída.

Por pior que possa ser o que os levou à loucura não tenho tempo para amaldiçoar os Tremere, os Giovanni e os Malkavianos enquanto estavam nisso.

Tzimisce

Outro grupo de Sabás durões que você tem sorte se nunca os encontrar. A seu próprio modo, eles estão lutando contra a Besta também, mas não para se abrigar em sua humanidade (como nós e muitos Setitas) ou ao tentar equilibrar as duas (como os Gangrel e os Nosferatu) mas negando ambas. Eles não querem ser pessoas ou animais. Eles querem ser máquinas. Entra sangue, sai pensamento. Esse é seu ideal, sua estética. Muito seco, não? O que surpreende é que muitos deles podem criar beleza, quase por acidente. Existe um certo *algo* emocionante que pode surgir da funcionalidade perfeita, não é?

Ventrue

Os Ventrue estão todos certos. Em geral eles gostam das coisas do jeito que estão, o que significa que eles são muito bons em evitar que as coisas fiquem piores. Compare e contraste com os Tremere, que há muito se tornaram o "Grande Irmão", ou os Giovanni, que querem transformar todos em seus lacaios pessoais, ou os Malkavianos, que querem derrubar a carroça de maçãs só para contar as minhocas que rastejam nas maçãs podres.

Há muito a falar sobre o "controle" dos Ventrue, o que é principalmente fumaça e espelhos. Os Ventrue não "controlam" uma força policial na medida que ditam quem anda em cada batida em uma das "suas" cidades. Eles podem ter um carniçal organizando a papelada, e eles podem ter um laço de sangue com um dos tenentes, mas seu maior talento fica em limpar as coisas.

Pense sobre isso por um momento.

Quando algum neófito sai da coleira e corre solto em Planet Hollywood, os Ventrue estarão lá em uma hora, torcendo as memórias dos tiras e das testemunhas para casar sua História Patenteada do momento. (Eles têm centenas de histórias preparadas, para cada dada situação. Eu vi um arquivo na Internet – é um banco de dados, presumivelmente os Ventrue por todo o mundo podem digitar os parâmetros do problema e obter uma lista de "explicações plausíveis".) Eles podem higienizar aquela sujeira rapidamente, eficientemente, e finalmente.

Eles também são bons nos planos. Uma vez que percebem quem arruinou o restaurante, eles o encontram, e têm de lidar com ele. Note que eu não disse "tirá-lo de circulação". Um Ventrue preguiçoso pode fazer seu próprio trabalho sujo, mas "preguiça" não é o que os Ventrue procuram em suas crias. Não, eles preferem "furtividade" e "desonestidade" e "astúcia". Assim, é mais provável que seu Ventrue médio deixe o neófito pensar que ele foi afastado por seu pequeno frenesi, até que o Ventrue ofereça a opção de ou uma caçada de sangue ou uma irônica e cômoda torção do destino. (Eles amam missões suicidas – geralmente apontam-nas ao Sabá, mas eles têm sua parte de malícia nos Tremere, os Setitas e outros Ventrue, e nós de vez em quando.) Eles podem levar gerações, mas têm um grande registro de jogar o jogo "Deixar você e ele lutarem!"

Eles são bons no "antes" e são bons no "depois". O que eles têm problema é com o "durante". Eles estão acostumados à longa visão de que não são tão bons em improvisar. Isso é onde nós entramos – especialmente desde que somos geralmente melhores em ver pessoas como indivíduos ao invés de sacos de sangue ou insetos insignificantes.

Magos

Existem todo tipo de histórias sobre "magos" e "místicos" que podem dobrar a realidade à sua vontade com pouco mais do que um pensamento. Pessoalmente, eu ainda não vi nenhum. Eu corri atrás de um cara uma vez que podia fazer máquinas caça-níqueis pagar mais do que o comum, se ele quisesse. Quando ele estava trabalhando sua "sorte", sua aura ficava engraçada, como se ele estivesse soltando faíscas. Curioso, decidi chegar um pouco mais perto e dar uma provada. Sua vitae era como a de qualquer um. Não parecia ser grande coisa.

Por outro lado, os Tremere tentaram edificar uma capela fora da cidade uma vez. Ela não apenas desapareceu sem deixar rastro, levou seis meses para que os Membros que sabiam sobre ela perceberem que havia se ido. Todo mundo apenas *esqueceu* que um maldito círculo de quatro Feiticeiros havia desaparecido para ver o que estava acontecendo. As pessoas só lembraram quando as pistas se tornaram explícitas. Então o que estou pensando agora é que o coringa que suguei era um mago neófito. Como você, ele tinha alguns malditos truques e era bastante esperto para os padrões mortais, mas café pequeno no todo. Acho que fora dos limites da cidade, eles têm a via principal.

Lupinos

Pinte um carpete de pelúcia de dois metros e meio encharcado de sangue: o seu. Adicione uma Máscara auto-aplicada que faz todo mortal que vê um começar a gritar e alucinar sobre maníacos com motosserra, membros de gangue, tiras rebeldes ou qualquer outra lenda urbana que melhor funcione. Agora faça com que a cada vez que você fere um, ele se cura mais rápido do que possa dizer "Oh merda, você não vai me rasgar *outra* bunda nova, vai?"

Parabéns. Agora você tem uma vaga ideia do que os Lupinos parecem. Se você for para as florestas, corre o risco de ter um dos próprios cães de guarda da morte grudado no seu traseiro e usar você como alvo de prática. Por "florestas" quero dizer qualquer lugar sem iluminação. Sorte nossa, os metamorfos são, em geral, alérgicos a cidades.

Lembro do dia em que Gene Wharton, um Gangrel da velha-guarda, voltou praticamente dentro e arrebentou as portas do Elísio de Miami. Dei uma olhada e pensei "Agora *isso* é para que serve a Máscara. Fodam-se os mortais; vou me esconder dos lobisomens!"

Fadas

Estas coisas parecem ser do tipo parasitas de almas nos seres humanos. Elas odeiam todos da nossa espécie, o que é muito vergonhoso pois elas parecem atrair a civilização como mariposas pelo fogo. Soa como alguém que você conhece? Ouvi uma história bem engraçada sobre uma luta de gatos entre uma do nosso clã e alguma

fada nobre na corte do Rei Sol. Ambas queriam ser a "garota com o maior bolo" para algum pintor que viu a vampira à noite e a fada durante o dia. Terminou com uma confrontação, como toda boa história. A fada foi drenada até o pó. A Toreador ficou absolutamente louca, para sempre. O artista nunca pintou novamente.

Isso é como as coisas tendem a funcionar com as fadas. Belas histórias; fins trágicos.

Fantasmas

Normalmente você não tem de se preocupar com fantasmas. Eles não podem fazer muita coisa. Uma vez que sua visão se desenvolve um pouco mais, você provavelmente começa a avistá-los aqui e ali, mas após algumas décadas, eles serão como outdoors; se você percebê-los, é apenas os realmente sinistros. Eu ouvi histórias de vítimas vindo atrás de algum vampiro que não podia ver a distinção entre "saco de sangue" e "corpo", mas nunca experimentei.

Ultimamente parece que eu tenho visto mais deles por aí, embora não possa pensar de qualquer desastre massivo que produziria tantos espíritos. Mesmo aquele tufão na Índia deveria ter causado problemas principalmente lá. Ainda assim, é bom que os fantasmas sejam a menor de suas preocupações.

Os Mortos Sem Descanso

Às vezes um fantasma fica realmente farto com sua própria impotência e encontra uma forma de voltar ao seu velho corpo. Então ele abre seu caminho da cova e começa a vagar sobre o que quer que o tenha perturbado em vida. Basicamente o que você está procurando aqui é um Brujah que não precise de sangue e não se importe com a luz do sol. Sinistro.

Cataios

Quando os europeus foram à China e ao Japão, alguns Membros curiosos foram junto. Até onde me diz respeito, nenhum deles voltou.

Parece que a China tem "vampiros", mas eles não são como nós. Eles não são Crias de Caim. Mas tudo indica que eles são mais resistentes à luz do sol, tendem a se alimentar de forma diferente, e não são tão numerosos. O que lhes falta em números, contudo, reforçam em atitude. Eles nos odeiam quase tanto quanto por sermos ocidentais como os Lupinos por sermos... bem, de fato. Eu não conheço ninguém que tenha sobrevivido ao contato com um Lupino o bastante para saber porque eles nos odeiam.

Existe um monte destes estranhos na Califórnia, dando àqueles pobres bastardos nos "Estados Livres Anarquistas" algo além da Camarilla e do Sabá para se preocuparem. Se tivermos sorte, podemos enganar os anarquistas a se aliar com o Sabá para que os Cataios peguem-nos como a "seita vampírica dominante" nas Américas. Só Caim sabe que eles são os mais óbvios.

A única vantagem que temos sobre eles é esta: nós somos contagiosos e eles não. Eles aparentemente não Abraçam, então não se reproduzem. Isto é bom, porque nos dá uma vantagem numérica. É ruim porque os Cataios tendem a ter seus atos juntos da palavra. Eles voltam da cova com poderes que um Cainita levaria décadas para alcançar.

Caçadores

Eu recebi informes um pouco confusos sobre uma nova, secreta e acima de tudo *poderosa* organização de mortais. Diversamente chamados de caçadores ou "a Inquisição moderna", eles lançaram uma guerra não declarada contra qualquer coisa que lance feitiços, sugue sangue ou mude de forma.

A princípio não estava tão preocupado. Imaginei que alguns neófitos tinham sido estaqueados e queimados. Isso aconteceu, mas não é uma tragédia.

Então ouvi que estes "caçadores" tinham um tipo de poder paranormal por trás. Haviam histórias sobre eles desaparecendo no ar, lendo mentes e colocando fogo em coisas com suas mãos nuas. Eu queria pensar que era apenas histeria coletiva, mas os informes eram muito frequentes e muito coerentes.

Annabelle em Vancouver conseguiu capturar um. Ela o sobrepujou com Presença, fritou seu cérebro, ligou-o com laço de sangue – metodicamente. Ele deveria estar disposto a matar ou morrer pela vontade dela, e parecia que iria. Ela me convidou para dar uma olhada e falar pessoalmente com ele. Infelizmente, antes que chegasse lá, foi tudo para o inferno.

Aqui está o que reuni de uma cria dela que sobreviveu: Annabelle iria fazer uma negociação com um carniçal anarquista local. Ela não confiava no carniçal, então disse ao seu "caçador de estimação" ficar atento à traição. Ele concordou, e parecia que queria nada além de servir e proteger.

Annabelle era velha e astuta o suficiente para que nenhum mortal marinheiro de primeira viagem pudesse enganá-la com uma simples mentira, compreende? Mas uma vez que o carniçal entrou, o caçador piscou, sacudiu a cabeça, e atacou *ela*. Ele estava armado com nada além de um candelabro, mas (novamente, de acordo com sua cria) o candelabro colocou fogo em suas roupas quando a acertou.

Então em cerca de trinta segundo, este humano preso ao laço de sangue havia afastado a Presença de uma Toreador de oitava geração e a matou com um único golpe.

Assustado? Melhor assim. A cria estava assistindo com Auspícios, e sua aura estava dourada, como um halo. Nenhum sinal de como ele quebrou o laço, passou por seu condicionamento ou transformou um pedaço de metal numa morte flamejante.

O glacê do bolo? O que quer que esteja transformando os humanos em máquinas assassinas sobrecarregadas é

realmente generoso com seus dons. Onde você ou eu teríamos permissão para Abraçar um único mortal, quem (ou o que) quer que esteja criando caçadores parece capaz de imbuir dúzias por vez. Nesta taxa, eles sobrepujarão os clãs da Camarilla juntos em cinco anos, e todos os Membros do mundo em oito.

Novos Poderes de Disciplinas

Os poderes a seguir são todos Disciplinas únicas que surgiram do potente domínio do sangue por parte de anciões Toreador. Personagens que possam aprender e criar novos poderes de Disciplinas (no Nível Seis ou mais alto) podem querer adquirir estes ou usá-los como base da qual explorar suas próprias opções. Assim, certos personagens do Narrador podem ter acesso a estes poderes.

Língua de Crocodilo (Auspícios Nível Seis)

Um personagem com este poder instintivamente compreende o que um outro personagem (vivo ou morto vivo) numa conversa quer ouvir. Se ele conseguir encontrar uma forma de expressar o que quer para que isso soe como o que aquele personagem quer ouvir, isso pode ajudá-lo a chegar ao ponto. Isto também lhe dá uma forma de ficar em bons termos com pessoas ou acumular favores. Difere de Telepatia no momento em que o sujeito não precisa estar *ativamente* pensando sobre o que quer ouvir – uma dona de clube desinteressada pode achar que este pretendente lhe oferece algum desejo secreto, enquanto que um estudante solitário pode encontrar sua "cara-metade" que compartilha dos mesmos sonhos.

Sistema: O personagem deve passar ao menos um minuto falando com o sujeito, e o jogador deve fazer um teste bem sucedido de Percepção + Empatia (dificuldade 6). Para o personagem expressar sua ideia em termos os quais o alvo responda favoravelmente, assumindo, por quaisquer razões que o Narrador escolha não interpretar tal situação, ele pode permitir ao jogador testar Manipulação ou Carisma + Expressão (dificuldade 6).

Entretanto, tal confiança na mecânica só deve ser usada como último recurso – a natureza última deste poder é social, e deve raramente ser ditada por dados ao invés de interpretação.

Sistema TdM: Língua de Crocodilo é um poder suscetível em jogos de ação ao vivo, onde os alvos primários são outros personagens dos jogadores. Quando o jogador usa este poder, o personagem do jogador alvo deve considerar seriamente o que seu personagem quer ouvir e trabalhar com o usuário para melhor interpretar o uso do poder. É difícil modelá-lo exatamente, mas o jogador alvo deve assumir que seu personagem ouve o que quer ouvir.

Língua de Crocodilo é difícil de representar sem problemas no TdM. Para sentir como expressar sua ideia de uma forma que o alvo ache favorável, o personagem deve passar ao menos um minuto falando com o alvo e o jogador deve fazer um Desafio Mental contra o alvo. Se bem sucedido, ambos jogadores devem decidir como lidar com a conversa real desse ponto. Se ambos decidem interpretá-la, então o personagem do jogador alvo deve reagir favoravelmente e oferecer sugestões que ajudariam o outro jogador. Se os jogadores decidem recorrer à mecânica, então o personagem com o poder inicia um Desafio Social contra o alvo. Para propósitos deste desafio apenas, o personagem com o poder vence em empates.

Balanço Ausente (Presença Nível Seis)

Alguns Toreador aprenderam como deixar uma Presença "residual" em seu despertar. Artistas do clã imbuem suas obras de arte com certas emoções; Toreador territoriais podem deixar reclames palpáveis em um domínio em que "sentem" como se estivessem numa ameaça constante e iminente. Quando este poder é usado, o Toreador pode inspirar estas emoções naqueles que não estão dentro de sua presença. Obras de arte têm efeito naqueles que veem-na e uma área "marcada pelo Membro" ressoa com correntes emocionais. A obra ou área também deve ser designada ou apontada com a intenção de inspirar aquela emoção em mente – em outras palavras, é improvável que um autor seja capaz de inspirar esperança naqueles que leem seu relato gráfico das atrocidades no campo de batalha da Primeira Guerra Mundial. Assim, o Membro pode produzir uma fotografia de uma criança emaciada que torna os espectadores intensamente tristes ou decorar seu santuário com tamanha opulência que aqueles dentro dele duvidam de seu próprio valor.

Sistema: O personagem começa este processo quando trabalha numa obra de arte ou decide imbuir um quarto com sua essência. Ele deve decidir de antemão qual emoção ele deseja inspirar. O jogador então gasta um ponto de sangue (que o personagem mistura em sua pintura ou tinta, ou segrega na área geral) e testa Manipulação + Expressão (dificuldade 7). Sucesso indica que quem experimentar a obra ou visitar a área sente *intensamente* a emoção que o Toreador desejou inspirar. Obviamente, a interpretação é a melhor forma de ilustrar isso; boa parte deste poder é deixado nas mãos do Narrador, e seus efeitos são melhor conduzidos pelos jogadores. Narradores podem querer "ajudar" mecanicamente os jogadores cujos personagens não reagem apropriadamente ao efeito do poder – não permitindo a personagens beligerantes gastar Força de Vontade na presença de uma bordadura que inspira terror, por exemplo.

Sistema TdM: Como o poder anterior, este depende completamente de interpretação. Os personagens não correrão de medo (a menos que a emoção em combinação com a arte pressione o botão correto) ou serão forçados a ações que não tomariam normalmente. Isso de lado, o jogador deve tomar cuidado para retratar a reação apropriada para a Disciplina em combinação com a arte ou sala.

Como com a versão de mesa de Balanço Ausente, o jogador deve gastar um ponto de sangue quando começa o processo, e o personagem deve criar a obra de arte ou segregar o sangue na área afetada, então fazer um Desafio Social Estático contra uma dificuldade de sete Características. Se bem sucedido, qualquer personagem que veja a obra de arte ou entre na área afetada sente a emoção investida naquela obra. O jogador deve escrever a seguinte informação num cartão e colocá-lo proeminentemente na área afetada: o nome do Narrador que julgou o desafio, a emoção investida, e o objeto em que o puder foi usado.

Bênção (Dominação ••, Presença •••)

Muitos Toreador afirmam que sua "maldição do clã" não é uma maldição, mas uma bênção. Aqueles que aprendem o segredo da Bênção são os mais barulhentos em dizer isso.

Qualquer Toreador que considere uma cena ou obra de grande beleza é propenso a cair num entorpecimento estético. Este transe é a antítese da fúria feia da Besta. Aqueles familiares com o poder de Bênção podem relembrar a beleza quase tão intimamente como se estivessem diante dela e usar isto como uma reserva de força interior. A memória de felicidade passada serve como um baluarte quando ameaçado pelos desejos irracionais, frenesis e medos da Besta. Além disso, o Membro pode projetar este senso de prazer sobre outros, acalmando-os das torturas da ira ou do frenesi.

Sistema: Para usar este poder, um Toreador precisa deliberadamente entrar num transe enquanto assiste/ouve/olha alguma obra de arte ou personificação da beleza. A duração deste transe é determinada normalmente: o Toreador senta-se enfeitiçado até que a música termine, ou a dança acabe, ou até a peça de arte ser coberta. (Poucos escolhem usar este poder com pinturas por esse motivo.)

Em uma cena após o transe terminar, o jogador faz um teste de Inteligência + Sobrevivência. Se o teste for bem sucedido, o vampiro pode temporariamente aumentar seu Auto-Controle, Consciência ou Coragem em um único

ponto. Este aumento dura pelo restante da cena. A dificuldade do teste é igual ao dobro da pontuação atual da Característica: um vampiro com Auto-Controle 4 tem de obter um 8 para ganhar outro ponto temporário de Auto-Controle. Apenas uma Virtude pode ser aumentada por vez. Além disso, a fonte do transe tem de ser apropriada à Virtude. Olhar para "O Juramento dos Horácios" de David ou ouvir o primeiro movimento de "Os Planetas" de Holst podem acomodar a Coragem de alguém mas não o Auto-Controle.

Quando um Membro usa Bênção para fortalecer a determinação de outros, o teste para ativar o poder é Raciocínio + Expressão. Adicionalmente, as dificuldades para usar Bênção em alguém outro que não si próprio aumentam em um.

Falha crítica em qualquer teste de Bênção resulta na perda de um ponto de Força de Vontade (mínimo de 1). Bênção pode ser usada apenas por vampiros na Trilha da Humanidade.

Este poder custa 14 pontos de experiência.

Sistema TdM: Os pré-requisitos são idênticos: o personagem deve entrar num transe enquanto observa a obra. Em uma hora ou uma cena após o transe terminar, o jogador deve fazer um Desafio Mental Estático contra uma dificuldade igual ao dobro do valor permanente da Característica desejada. Se bem sucedido, ele pode adicionar uma Característica em Auto-Controle, Consciência ou Coragem. Esta Característica dura pelo restante da hora ou cena. Apenas uma Virtude pode ser aumentada por vez.

Quando um Membro usa Bênção para fortalecer a determinação de outros, o jogador deve fazer um Desafio Mental Estático contra uma dificuldade igual ao dobro da Virtude do alvo, mais um.

Este poder custa sete Características Experiência.

Pintura da Alma (Auspícios ••••, Presença ••)

A antiga arte Toreador de "pintar almas" floresceu brevemente no início do século XIV, mas com a perda (e presumida Morte Final) de Katherine de Montpellier, se pensou que a técnica estava perdida para sempre. Nas noites atuais, Katherine retornou. Despertada de um torpor de eras, ela concordou em ensinar a alguns dignos aprendizes a habilidade de pintar o retrato da natureza interior de um ser. Alguns Toreador empreendedores adaptaram seus princípios a outras mídias expressivas, incluindo música, canções e até mesmo atuação.

(Convencer Katherine a adotar um novo pupilo não é uma tarefa simples, claro. Um pretenso aprendiz deve impressionar a professora com uma obra própria, pois apenas aqueles com a perícia adequada e percepção suficiente têm uma chance de dominar a técnica. Além disso, o aprendiz deve concordar em obedecer Katherine em cada detalhe – às vezes ao ponto de tomar dois goles do laço de sangue. Katherine encontrou poucos que estivessem dispostos a se submeter a estes termos, e daqueles dispostos a assumir o risco, apenas uma minoria é julgada habilitada o suficiente para a instrução. Outros instrutores podem não ser tão restritos – ou podem ser ainda mais.)

A arte há muito é considerada um portal da alma. Normalmente é a alma do artista. Neste caso, a pintura pode expor a natureza da pessoa retratada. A mensagem transmitida é poderosa, sutil, e – quando bem sucedida – inegável. A falsidade não pode ser retratada através de Pintura da Alma, pois mesmo o artista não sabe inicialmente o que a imagem revelará.

Para criar este tipo de retrato, o artista precisa estudar o sujeito por uma hora completa e ininterrupta. Isto pode ser feito ao vivo, claro, mas (devido à natureza sensível do retrato) é mais frequentemente feito da observação relembrada. Olhando não apenas os pormenores da aparência e comportamento, mas também a aura do sujeito, o pintor forma uma percepção consciente. Entretanto, só isto não é suficiente: o pintor deve se entregar a uma encantada tempestade criativa, pondo completamente de lado suas preconcepções, para fazer um retrato da alma.

O retrato deve ser pintado num único cenário e interromper um pintor da alma enquanto trabalha é tão difícil quanto erguer um Toreador de um acesso mais mundano de absorção artística. Geralmente leva de 10 a 12 horas para criar a pintura, embora esforços mais complexos possam durar mais – o retrato de Katherine do Arcebispo Monçada supostamente levou mil horas – mas se completamente realizado, ele revela grandes coisas.

Sistema: O jogador testa Manipulação + Empatia (dificuldade 9). Se o teste render mesmo que um único sucesso, a pintura (ou outra obra) captura a Natureza do alvo na obra em si. Para cada sucesso adicional, o jogador pode optar por ilustrar uma das seguintes opções: uma escala bruta de Humanidade (ou Trilha, que normalmente não cria uma obra tradicionalmente lisonjeira), Força de Vontade, Auto-Controle, Consciência, Convicção, Instinto ou Coragem.

Qualquer um com o poder Pintura da Alma pode reconhecer imediatamente cada percepção retratada no retrato. Aqueles que carecem do poder podem (a critério do Narrador) fazer um teste de Percepção, Percepção + Empatia, ou Percepção + Ofícios para "decodificar" o retrato. Entretanto, a dificuldade para tais tentativas deve ser baixa; o foco do poder é a expressão destes conceitos abstratos.

Note que Pintura da Alma não necessariamente faz do artista um pintor (ou poeta, ator, etc) habilidoso – é bastante provável ter um retrato cruamente executado que a despeito disso comunica a personalidade do alvo. É improvável que pintor tão inepto tenha aprendido este poder da própria senhora.

Custam 18 pontos de experiência para aprender este poder.

Sistema TdM: O jogador faz um Desafio Social Estático (nove Características de dificuldade). Se bem

sucedido, a pintura captura a Natureza do alvo na obra. O jogador pode gastar três Características Sociais para ilustrar as seguintes qualidades (uma por Característica gasta): uma escala bruta de Humanidade (ou Trilha, que normalmente não cria uma obra tradicionalmente lisonjeira), Força de Vontade, Auto-Controle, Consciência, Convicção, Instinto ou Coragem.

Membros com o poder Pintura da Alma imediatamente reconhecem cada percepção retratada. Se o personagem carece do poder, o jogador pode (a critério do Narrador) precisar fazer um Desafio Mental Estático contra uma dificuldade igual ao número de qualidades imbuídas na pintura (desde uma a quatro Características).

Este poder custa nove Características Experiência.

Fala Dupla
(Auspícios ••, Rapidez •, Ofuscação •)

Fala Dupla é um truque que foi passado entre os Toreador por séculos se não milênios. Como os poderes vampíricos, não é tão impressionante quanto invocar força profana e se transformar em névoa, mas tem seus usos. Quando um Toreador usa Fala Dupla, ele fala uma sentença completa muito rápida e maciamente, entre as palavras faladas normalmente. Para a maioria dos ouvintes, soa como um espaço reservado para conversa normal, como "uh" ou "er" ou "hmmm". Alguém familiarizado com este poder sabe o que ouvir pois pode ouvir a sentença falada e oculta. Verdadeiros mestres deste poder podem comprimir monólogos inteiros num único grunhido.

Este não é um dos maiores e mais profundos segredos do clã: alguns Tremere e Malkavianos também dominaram a técnica e podem ouvir ou tomar parte na conversa. A despeito disso, é bastante útil ser capaz de ter uma conversa secreta que parece completamente inócua a forasteiros.

Sistema: Quando um personagem escuta falas densas, o jogador testa Percepção + Lábia (dificuldade 5). Se tiver sucesso, o personagem pode ouvir o que foi dito. (Esta dificuldade pode ser modificada pelas circunstâncias – é mais difícil pelo telefone ou numa área barulhenta.) Uma falha significa que o personagem não ouviu nada; uma falha crítica indica que ele compreendeu completamente errado o que foi dito.

Quando um personagem fala, o jogador testa Inteligência + Expressão (dificuldade 6). Se o teste resultar em sucesso, o personagem pode inserir sem problemas uma frase densa em sua conversação. Uma falha significa que o personagem não pode ser compreendido. Uma falha crítica significa que o personagem acidentalmente falou sua frase alto e à velocidade normal.

Este poder custa 10 pontos de experiência.

Sistema TdM: Quando seus personagens usam Fala Dupla, os jogadores envolvidos devem fazer um sinal de mão para explicitar o que é falado normalmente e o que é comunicado em segredo. O sugerido é a mão esquerda "tocando" a orelha esquerda, significando que o que está sendo dito difere do que aqueles peritos em Fala Dupla ouvem.

Quando um personagem escuta com Fala Dupla numa conversação, o jogador faz um Desafio Mental Estático (dificuldade de cinco Características). Se bem sucedido, o personagem ouve o que foi dito. Uma falha significa que ele não ouviu nada.

Quando um personagem fala com Fala Dupla numa conversação, o jogador faz um Desafio Mental Estático (dificuldade seis Características). Se bem sucedido, o personagem pode inserir sem problemas Fala Dupla na conversação. Uma falha significa que ele não foi compreendido.

Em ambos os casos, um único desafio é necessário para a conversação inteira.

Este poder custa cinco Características Experiência.

Capítulo Três: A Matrícula

Passou por minha mente que ele estava falando a verdade e talvez tivesse feito bem tudo de repente, mas de uma vez coloquei isso de lado; mentiras e intriga eram um hábito dele.
— Italo Calvino, *Il visconte dimezzato*

Alguns Membros desprezam os Toreador, negando-os como almofadinhas estéreis ou bufões egoístas.

Bastante simples, estes Membros são tolos.

Do Abraço em diante, os Toreador se tornam parte de uma família vil e predatória de Cainitas que baniria seus próprios filhos no reino da ignomínia enquanto os olha. Ser Toreador é equilibrar graça, elocução, habilidade e os meios mortais da Jyhad. Toreador ineficazes não duram muito – o clã devora-os ou empurra-os para frente para encontrarem o escárnio de outros Membros.

As páginas a seguir contêm alguns dos sobreviventes.

O Artista Popular

Mote: *Sou apenas um artesão, e sei pouco destas coisas.*

Prelúdio: Sua vida foi simples. Seu pai fazia potes e móveis e pinturas. Algumas eram simples, para pessoas beberem ou sentarem ou colocarem nos altares de suas casas. Outras eram extravagantes, feitas para deuses e templos. Quando seu pai morreu, você começou a fazer estas coisas.

O mundo branco o atraía pouco. Eles pareciam pessoas de outro mundo, devotadas à divisão insípida das coisas. Ao invés de ter seu Deus consigo todo o tempo, eles o mantinham aprisionado numa igreja, guardado por sacerdotes e mistérios. Para você, cercado toda sua vida por espíritos e ancestrais, isso parecia muito estranho.

O primeiro morto andante que você encontrou era negro. Falava de forma atraente. Ele lhe prometeu conhecimento, segredos, poder para expulsar os homens brancos de sua terra. Quando você perguntou a seus ancestrais sobre o homem, eles disseram que era um agente do grande mal, e que para proteger seu povo, você deveria se tornar como ele. Você existiria suspenso entre a vida e a morte, preso no mundo do homem branco. Eles lhe disseram que suas vozes se tornariam difíceis de ouvir no mundo branco, e que você conheceria grande tentação. Você disse que nunca perderia a fé.

Disseram para esperar. Eles lhe trouxeram um receptáculo.

Uma semana depois, o morto andante entrou em seu vilarejo. Ele havia de alguma forma pegado uma das insígnias que você fez para um deus. O chamou de um "grande artista" e uma "voz única". Ele falou sobre os prazeres do mundo branco, mas você podia ver que ele tinha a maldição e o dom da vida meio-morta. Os espíritos de seus ancestrais lhe disseram que os meios pelos quais você seria transformado e guardaria seu povo, então você aceitou o Abraço.

Agora você vive dentro do mundo branco, mas separado. Seu trabalho não mais é sagrado, feito por mãos mortas, mas seus compradores não se importam. Ele lhe serve, e você serve aos ancestrais, e eles servem ao mundo.

Conceito: Você não compreende muitas coisas sobre o mundo moderno, mas não se importa. Sua tarefa é servir seu povo e seus ancestrais ao protegê-los. Por enquanto você pode fazer isso melhor como um dos Membros.

Dicas de Interpretação: Não é que você odeie os brancos ou os inveje: você realmente sente muito por eles, uma vez que são tão ignorantes do que realmente importa. Você tende a ser o tipo forte e silencioso que prefere ação a palavras.

Equipamento: Escopeta Winchester Modelo 1300, vestes parisienses num estilo "africano", faca *pranga*

VAMPIRO
A MASCARA

Nome:
Jogador:
Crônica:
Natureza: Arquiteto
Comportamento: Tradicionalista
Clã: Toreador
Geração: 10ª
Refúgio:
Conceito: Artista Popular

Atributos

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

Habilidades

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

Vantagens

Antecedentes		Disciplinas		Virtudes	
Fama	●○○○○	Auspícios	●●●○○	Consciência/	●●●○○
Geração	●●●○○		○○○○○	~~Convicção~~	
Mentor	●○○○○		○○○○○		
Recursos	●●○○○		○○○○○	Auto-Controle/	●●●○○
	○○○○○		○○○○○	~~Instinto~~	
	○○○○○		○○○○○		
	○○○○○		○○○○○	Coragem	●●●●○

Qualidades/Defeitos

Humanidade/~~Trilha~~: ●●●●●●●○○○

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

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

Vitalidade

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

Experiência

Consciência ∫ ~~Convicção~~ ●●●○○

Auto-controle ∫ ~~Instinto~~ ●●●●○

Coragem ●●●●○

Sangue ●●●●●●●●●●●●●○○ □□□□□□□□□□□□□□□

Força de Vontade ●●●●○○○○○○

Humanidade ∫ ~~Trilha~~ ●●●●○

Físicos
Atlético
Intrépido
Incansável

Sociais
Carismático x2 Amável
Expressivo x2 Espirituoso
Elegante

Mentais
Atento Paciente
Discernidor
Criativo
Culto

Habilidades
Acadêmicos Performance x3
Empatia Política
Expressão

Antecedentes
Fama x3 Recursos x3
Geração x3 Lacaios x1
Rebanho x2
Influência (Alta Sociedade x2)

Influências

Disciplinas
Rapidez (Alacridade)
Presença (Fascínio, Olhar Aterrorizante)

Qualidades & Defeitos

Nome:
Personagem: Autor Reclusão
Crônica:
Clã: Torreador
Geração: 10ª
Idade:
Natureza: Celebrante
Comportamento: Perfeccionista

Consciência ∫ ~~Convicção~~ ●●●○○

Auto-controle ∫ ~~Instinto~~ ●●●○○

Coragem ●●●●○

Sangue ●●●●●●●●●●●●●○○ □□□□□□□□□□□□□□□

Força de Vontade ●●●●○○○○○○

Humanidade ∫ ~~Trilha~~ ●●●●○

Físicos
Atlético Rude
Hábil x2
Robusto

Sociais
Carismático Amigável
Charmoso x2 Persuasivo x2
Expressivo

Mentais
Criativo x2
Perspicaz
Observador
Paciente

Habilidades
Acadêmicos x2 Investigação
Trabalho Manual x2 Ocultismo
Etiqueta

Antecedentes
Fama x1
Geração x3
Mentor x1
Recursos x2

Influências

Disciplinas
Auspícios (Sentidos Aguçados, Leitura da Aura, Toque do Espírito)

Qualidades & Defeitos

Nome:
Personagem: Artista Popular
Crônica:
Clã: Torreador
Geração: 10ª
Idade:
Natureza: Arquiteto
Comportamento: Tradicionalista

O Autor Recluso

Mote: *Não me importo com o que meu agente disse. Eu não dou entrevistas. É ruim para os negócios. Adeus.*

Prelúdio: Hollywood te ama, pois sempre que uma revista reclama da situação vulgar da indústria dos filmes, eles podem apontar o seu último drama ocidental ou história de fantasmas da Guerra Civil e alegar o alto nível intelectual. Atores fariam de tudo para ter um papel em seu último projeto pois eles sabem que você é um chamariz de Oscars. (O público dos filmes? Eles gostam de você. Bom para um primeiro encontro.) Certo, você nunca venderia mais bilhetes do que a última combinação de piadas de peido e explosões, mas você tem classe. Todos em Hollywood querem classe.

Mas nem sempre foi assim.

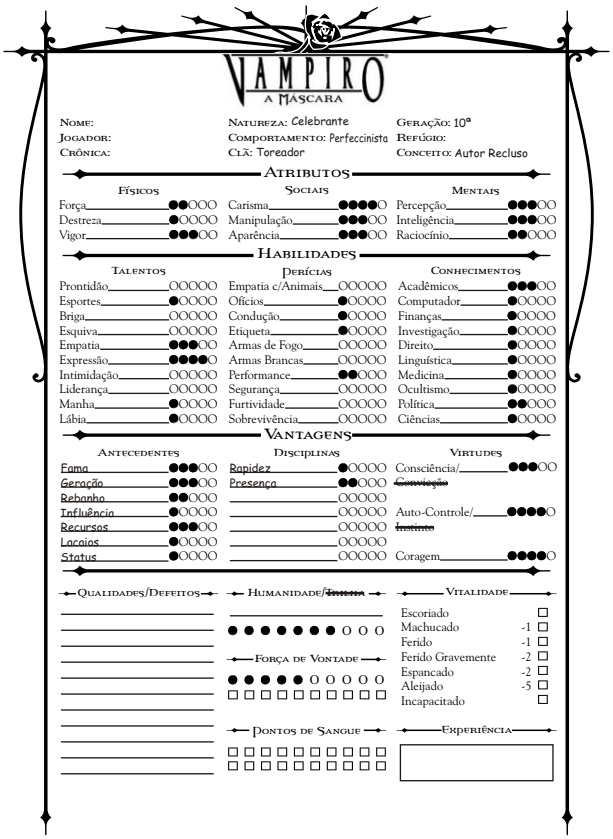
Há alguns anos atrás você era um jornalista batalhador, cheio de gás para cobrir as atrocidades da Guerra Civil, indo para a Califórnia para fazer um novo começo. Suas histórias sobre a fronteira entre a vida, a morte e o mistério que há no meio não impressionou muitos editores. Elas, contudo, chamaram a atenção de alguém... ou *algo*... quase tão influente. Seu senhor declarou que você poderia escrever um dia "a Ilíada do século XX", então ele o Abraçou, o tutoriou, e lhe disse como fazer dinheiro ao transformar histórias de vampiros e lobisomens em excitação ao invés de fato aterrorizador.

A despeito dos anos como vampiro, você ainda se sente mais confortável com os vivos do que com os mortos. Seus companheiros Toreador parecem estar bem, como alguns dos recentemente Abraçados, mas muitos dos outros clãs parecem seguir agendas um tanto rudes por pouco ganho real. Sua ânsia intensa em guardar sua privacidade é motivada em parte por sua dieta especial, mas quase como um desejo de se isolar dos incessantes ataques que parecem vir juntamente com a imortalidade. Você só queria liberdade para provar que os filmes ainda podem ser arte, mas há pressão constante para se envolver no submundo vampírico. Uma vez que outros vampiros muitas vezes são os únicos que podem compreender seus problemas, é difícil ficar indiferente.

Conceito: Você viu muito pouco da Jyhad e pode felizmente passar séculos sem ver mais. Você só quer fazer grandes filmes, e você faz – mas o dinheiro gerado com seus filmes parece apenas atrair mais atenção daqueles Lambedores invejosos de outros clãs.

Dicas de Interpretação: Fique quieto, mas quando falar, fale com autoridade plena. Você não é mandão; só está acostumado a fazer seu próprio caminho. Com os vampiros, você é menos certo e mais provável de se abrir e dizer o que está pensando. A despeito disso, você tem uma dose saudável de paranoia.

Equipamento: PowerBook Apple de primeira linha, vários telefones PCS, Range Rover do ano



Espião Teatral

Mote: *A atuação – como muitas artes – é simplesmente mentir. Ser pago por fazer isso é o glacê do bolo.*

Prelúdio: Houveram dias em que você não comia. Houveram noites quando você cruzava os bares atrás de moscas de bar por volta dos 50 anos – não pelo sexo mas para ter um lugar para dormir. Você sofreu por sua arte ao se prostituir, ao se relacionar com menores para diretores e ao impiedosamente largar qualquer um que não tivesse o que você precisava para o sucesso. As pessoas o colocavam no palco porque elas te deviam uma, porque elas estavam cansadas de lhe dizer não ou porque elas tinham medo do que você pudesse contar a suas cônjuges.

Uma vez estando no palco, elas não podiam negar. Você tinha talento, tinha energia, você tinha *presença de palco!* Uma corpo magro e atraente não fazia mal. Você honestamente pretendia recomeçar em 1999 – fodendo para tirar vantagem, falando mal pelas cosas e chantageando os fracos para entrar nos filmes – quando você viu ela.

Você estava atuando, ela estava na plateia, mas mesmo na falta de luz ela atraiu seus olhos como um ímã. Você tentou tirá-la da mente, mas a viu na rua de seu novo apartamento. Você desceu as escadas correndo para encontrá-la, mas ela havia desaparecido.

Isso aconteceu por semanas – um lampejo, então nada. Justo quando você pensou que estava seriamente enlouquecendo, abriu a porta de seu apartamento uma noite e lá estava ela, usando nada além de seu novo roupão de seda. Ela não falou, e quando abriu o roupão, você *não conseguiu aguentar*.

Na noite seguinte, ela arranjou uma limusine. Você se esbaldou com a inveja de seus companheiros atores, respondendo a suas questões com um sorriso fino. Dentro do carro, você perguntou seu nome, e ela deu o nome de uma das moscas de bar que você seduziu. Você perguntou novamente, e desta vez foi o nome de um ator que você infectou com influenza para tirá-lo da jogada. Um produtor que você chantageou. Um amigo de quem você roubou $200 e um suéter de casimira. Gradualmente você percebeu que ela estava fazendo a você o que você fez a todos eles. Você não se importava.

Quando ela o convidou para se unir a ela, você disse sim.

Conceito: Você é o grande simulador. Você sempre usou as pessoas em sua vida, então não vê motivo para se angustiar sobre isso na não-vida. Similarmente, manter a Máscara não é grande coisa para você. Afinal, você pode simplesmente mentir ou pedir um favor depois do fato.

Dicas de Interpretação: Você é encantador, extrovertido, amigável, prestativo e absolutamente, definitivamente egoísta. Jovens vampiros estão por aí para serem espionados e, uma vez que conhecidos seus segredos, chantageados. Velhos vampiros existem para impressionar e se aliar até que você possa substituí-los. Mortais são brinquedos.

Equipamento: Karmann Ghia conversível, gazuas, Palm Pilot, câmera digital escondida

VAMPIRO A MASCARA

Nome: | Natureza: Conformista | Geração: 11ª
Jogador: | Comportamento: Galante | Refúgio:
Crônica: | Clã: Toreador | Conceito: Espião Teatral

Atributos

Físicos		Sociais		Mentais	
Força	●●OOO	Carisma	●●●OO	Percepção	●●OOO
Destreza	●●●OO	Manipulação	●●●●O	Inteligência	●●OOO
Vigor	●●●OO	Aparência	●●●OO	Raciocínio	●●OOO

Habilidades

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

Vantagens

Antecedentes		Disciplinas		Virtudes	
Contatos	●●●●●	Auspícios	●OOOO	Consciência/	●●●OO
Geração	●●OOO	Rapidez	●OOOO	~~Convicção~~	
Mentor	●OOOO	Presença	●OOOO		
Recursos	●●●OO		OOOOO	Auto-Controle/	●●●●O
	OOOOO		OOOOO	~~Instinto~~	
	OOOOO		OOOOO		
	OOOOO		OOOOO	Coragem	●●●OO

Qualidades/Defeitos

Humanidade/~~Trilha~~ ●●●●●●●OOO

Força de Vontade ●●●OOOOOO ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

Pontos de Sangue ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐ ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

Vitalidade

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

Experiência

Teatro da Mente da Noite

Nome:
Personagem: Espião Teatral
Crônica:
Clã: Toreador
Geração: 11ª
Idade:
Natureza: Conformista
Comportamento: Galante

Consciência ∫ ~~Convicção~~ ●●○○
Auto-controle ∫ ~~Instinto~~ ●●●●○
Coragem ●●●○○
Sangue ●●●●●●●●●●○○○
Força de Vontade ●●●●○○○○○○
□□□□□□□□□□

Antecedentes
Contatos x5
Geração x2
Mentor x1
Recursos x3

Influências

Disciplinas
Auspícios (Sentidos Aguçados)
Rapidez (Alacridade)
Presença (Fascínio)

Qualidades & Defeitos

~~Trilha~~ ∫ Humanidade ●●●●○

Físicos
Resistente — Rápido
Enérgico — Rijo
Gracioso

Sociais
Atraente — Empático
Fraudulento — Amigável
Diplomático — Persuasivo x2

Mentais
Alerta
Sagaz
Criativo

Habilidades
Expressão — Investigação
Etiqueta — Lábia x2
Performance (Atuação x2)

Teatro da Mente da Noite

Nome:
Personagem: Restauradora Abraçada
Crônica:
Clã: Toreador
Geração: 13ª
Idade:
Natureza: Autocrata
Comportamento: Rebelde

Consciência ∫ ~~Convicção~~ ●●○○○
Auto-controle ∫ ~~Instinto~~ ●●●○○
Coragem ●●●●
Sangue ●●●●●●●●●●○○○○○
Força de Vontade ●●●●○○○○○○
□□□□□□□□□□

Antecedentes
Aliados x2 — Lacaios x1
Contatos x3
Recursos x3
Influência (Alta Sociedade x1)

Influências

Disciplinas
Rapidez (Alacridade, Explosão)
Fortitude (Tolerância)
Presença (Fascínio)

Qualidades & Defeitos

~~Trilha~~ ∫ Humanidade ●●●○○

Físicos
Enérgico — Equilibrado
Ágil x2
Intrépido

Sociais
Charmoso x2 — Intimidador
Comandante x2 — Espirituoso
Digno

Mentais
Determinado
Observador
Racional

Habilidades
Briga — Manha
Finanças — Lábia x3
Política

Restauradora Abraçada

Mote: *É, eu... só um minuto* – você disse ao Leo que ele está despedido e nunca cozinhará novamente exceto numa maldita *lanchonete? – É, é um trabalho estressante, mas eu... espere* – É, use-os assim mesmo, ninguém vai saber – *é, eu posso conseguir algum tempo para fazer isso para você. Não se preocupe, chefe.*

Prelúdio: Você trabalhou no bar de seu pai por toda sua vida. Lá foi onde você aprendeu como arremessar cervejas, misturar água no uísque, fazer um grande hambúrguer de carne perigosamente velha e usar uma lâmina afiada em marinheiros que veem "garçonete" mas pensam "prostituta".

Papai se foi no momento em que a vizinhança começou a mudar. As pessoas brincavam que ele caiu para trás na primeira vez que alguém perguntou por uma Zima. Mas o enriquecimento significa um grande afluxo de dinheiro para você, uma vez que foi capaz de convencer seus yuppies de que seu bar tinha "autenticidade". Em pouco tempo o negócio foi *melhorando*. Certo, a máfia ainda tira sua parte, mas Papai lhe ensinou como agir direito com os bons companheiros. Em muito pouco tempo você foi capaz de entrar num restaurante no centro. Um negócio realmente elegante.

Na noite em que você pegou seu co-proprietário drenando uma jovem e bela madame, você descobriu que não estava surpresa. Você só ajudou a mover o corpo, seu parceiro se desculpando o tempo todo, realmente sacudindo a coisa toda. Ele disse que foi "levado". Disse que você poderia manter este segredo, ou ele poderia se assegurar de que nunca ninguém saberia.

Agora você compreende o que a vida realmente é. É uma vergonha que você tenha de morrer antes.

Conceito: Não há fanático como um convertido. Você foi comprada pela conveniência, mas graças ao Abraço você pode compreender a beleza de uma forma que nunca fez em vida. Você ainda é uma mulher prática e centrada na superfície, mas em seu coração você é devotada à visão de beleza Toreador.

Dicas de Interpretação: Fale claramente – você é quase grosseira. Dentro daquela atitude de moça rude, você está começando a despertar para um novo mundo de estética e sensação, mas isso é apenas uma pequena parte de você. O resto é negócios.

Equipamento: Lâmina afiada, pistola Beretta Centurion 9mm, terno Anne Klein com lâminas costuradas nas lapelas, colar de pérolas, coupé Volvo com locação de curta duração

VAMPIRO
A MASCARA

Nome:
Jogador:
Crônica:
Natureza: Autocrata
Comportamento: Rebelde
Clã: Toreador
Geração: 13ª
Refúgio:
Conceito: Restauradora Abraçada

Atributos

Físicos		Sociais		Mentais	
Força	●●OOO	Carisma	●●●●O	Percepção	●●OOO
Destreza	●●●OO	Manipulação	●●●●O	Inteligência	●●OOO
Vigor	●●●OO	Aparência	●●OOO	Raciocínio	●●OOO

Habilidades

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

Vantagens

Antecedentes		Disciplinas		Virtudes	
Aliados	●●OOO	Rapidez	●OOOO	Consciência/	●●OOO
Contatos	●●●OO	Presença	●OOOO	~~Convicção~~	
Influência	●OOOO	Fortitude	●OOOO		
Recursos	●●●OO		OOOOO	Auto-Controle/	●●●OO
Lacaios	●OOOO		OOOOO	~~Instinto~~	
	OOOOO		OOOOO		
	OOOOO		OOOOO	Coragem	●●●●●

Qualidades/Defeitos

Humanidade/~~Trilha~~: ●●●●●●OOOO

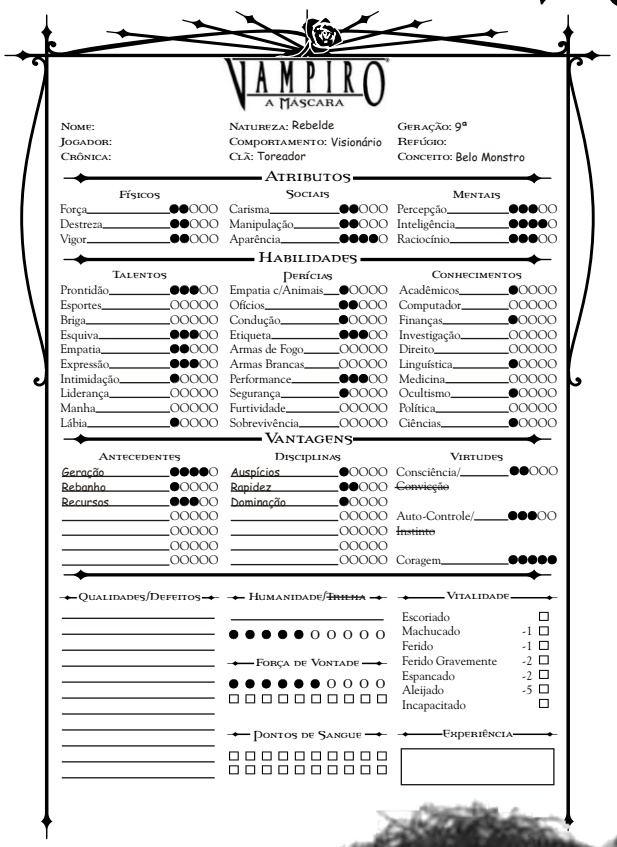
Força de Vontade: ●●●●●OOOOO

Pontos de Sangue

Vitalidade

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

Experiência



VAMPIRO
A MASCARA

Nome:
Jogador:
Crônica:

Natureza: Rebelde
Comportamento: Visionário
Clã: Toreador

Geração: 9ª
Refúgio:
Conceito: Belo Monstro

Atributos

Físicos		Sociais		Mentais	
Força	●●OOO	Carisma	●●OOO	Percepção	●●●OO
Destreza	●●OOO	Manipulação	●●OOO	Inteligência	●●●●O
Vigor	●●OOO	Aparência	●●●●O	Raciocínio	●●●OO

Habilidades

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

Vantagens

Antecedentes		Disciplinas		Virtudes	
Geração	●●●●O	Auspícios	●OOOO	Consciência/	●●OOO
Rebanho	●OOOO	Rapidez	●●OOO	~~Convicção~~	
Recursos	●●●OO	Dominação	●OOOO		
	OOOOO		OOOOO	Auto-Controle/	●●●OO
	OOOOO		OOOOO	~~Instinto~~	
	OOOOO		OOOOO		
	OOOOO		OOOOO	Coragem	●●●●●

Qualidades/Defeitos

Humanidade/~~Trilha~~ ●●●●●OOOOO

Força de Vontade ●●●●●●OOOO

Pontos de Sangue

Vitalidade

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

Experiência

composições nunca terminaram: ele acreditou em você. Ele a apoiou. Ele a amou.

Então você encontrou *ele*. *Ele* lhe ouviu tocar com seu quarteto, e *ele* se aproximou mais tarde. Atraente? Sim, mas nada que você não pudesse lidar. Certamente não o bastante para afastá-la de seu amado e devotado marido.

Então você o ouviu tocar. Depois disso, foi apenas uma questão de tempo. Você não podia esconder dele – a palidez, a exaustão, a distração... mais do que isso, as excursões noturnas. Seu amante demoníaco chamou – sem palavras, apenas um sentimento – e você foi.

A noite em que *ele* a trouxe, para ser *dele* para sempre, foi a noite em que seu marido a seguiu. O tempo foi perfeito. Seu marido apareceu justamente no momento de sua sede avassaladora. A memória ainda é uma bruma para você – apenas uma fome, paixão, necessidade, e o pior de tudo amor. Você o amou mais como sua primeira vítima do que o amou como marido.

Quando percebeu o que *ele* havia feito com você – o que *ele* havia feito – você caiu *nele*, tomando *seu* sangue uma vez mais, vomitando novamente para dar espaço para mais, mais, até você deixá-lo seco e carente de *sua* maldita alma.

Você sabe o que é, e o que fez. Você não tem ideia do que fará com o resto da eternidade. E você não escreveu uma canção ou tocou uma nota desde a noite de seu Abraço.

Belo Monstro

Mote: *Nada atrai os homens mais rápido do que uma mulher que diga, "Você não quer se aproximar de mim". Você é esse tipo de homem? Por que você realmente não quer se aproximar de mim.*

Prelúdio: Você matou seu marido.

Você o enganou primeiro, e ele provavelmente suspeitou. Mas ele a perdoou. Ele sempre mereceu alguém melhor do que você, e você às vezes queria que não fosse tão maldita. Talvez então ele tivesse casado com outra pessoa, alguém que o tivesse ajudado, alguém que o tivesse feito feliz. Você? Se você não tivesse um acesso de gritos, estaria presa no quarto com o piano ou o violino, "criando". Esqueça que suas

Conceito: Mesmo em vida você foi conduzida por suas paixões. Na não-vida, elas se tornaram magníficas. Você temeu o rapto da alimentação, mesmo quando estava sobrepujada pelo frenesi. Você se culpa por seus crimes, mesmo quando está intox-icada com seu novo poder.

Dicas de Interpretação: Você é viva, temperamental e imprevisível. Até mesmo você não compreende suas oscilações de humor. Uma noite, você sente que é o maior milagre do mundo. Na outra, é atormentada pela culpa por seus crimes.

Equipamento: Violino, bilhetes para a temporada de sinfonias, vestido de noite formal

Teatro da Mente da Noite

Nome: Ligação com os
Personagem: Anarquistas
Crônica:
Clã: Torreador
Geração: 10ª
Idade:
Natureza: Diretor
Comportamento: Visionário

Consciência / ~~Convicção~~ ●●○○
Auto-controle / ~~Instinto~~ ●●●○
Coragem ●●○○
Sangue ●●●●●●●●●●○○
Força de Vontade ●●●●○○○○○○

Humanidade ●●●●○

Físicos
Atlético
Gracioso
Rude

Sociais
Carismático — Eloquente
Charmoso — Amigável
Diplomático — Persuasivo x2

Mentais
Alerta x2
Esperto
Discernidor
Perspicaz

Habilidades
Acadêmicos — Política
Expressão — Lábia
Armas de Fogo

Antecedentes
Aliados x1
Contatos x4
Geração x3
Recursos x2

Influências

Disciplinas
Auspícios (Sentidos Aguçados)
Ofuscação (Manto de Sombras)
Presença (Fascínio, Olhar Aterrorizante)

Qualidades & Defeitos

Teatro da Mente da Noite

Nome:
Personagem: Belo Monstro
Crônica:
Clã: Torreador
Geração: 9ª
Idade:
Natureza: Bebelo
Comportamento: Visionário

Consciência / ~~Convicção~~ ●●○○○
Auto-controle / ~~Instinto~~ ●●●○○
Coragem ●●●●
Sangue ●●●●●●●●●●○
Força de Vontade ●●●●●●○○○○

~~Trilha~~ / Humanidade ●●○○○

Físicos
Gracioso
Tenaz
Rijo

Sociais
Atraente x2 — Magnético
Charmoso
Insinuante

Mentais
Determinado
Observador
Racional

Habilidades
Empatia — Performance x2
Etiqueta — Lábia x2
Expressão

Antecedentes
Geração x4
Rebanho x1
Recursos x3

Influências

Disciplinas
Auspícios (Sentidos Aguçados)
Rapidez (Alacridade, Explosão)
Dominação (Comando)

Qualidades & Defeitos

Ligação com os Anarquistas

Mote: *Jesus, me dá um tempo. Tô tentando ajudar o teu povo.*

Prelúdio: Você não nutre ilusões – seu senhor a Abraçou porque, enfrente isso, ele estava ficando velho e se sentia perdendo contato. Ele queria que você agisse como sua ligação com o mundo moderno, para lhe dizer o que as pessoas assistiam na televisão, para assistir as novidades e modas que elas vestiam e para deixá-lo nas tendências populares para que ele pudesse jogar seu dinheiro nelas. Bem, essa besteira durou cerca de um mês após sua liberação. Um encontro com um jovem Membro e você se afastou sabendo que estava sendo usada.

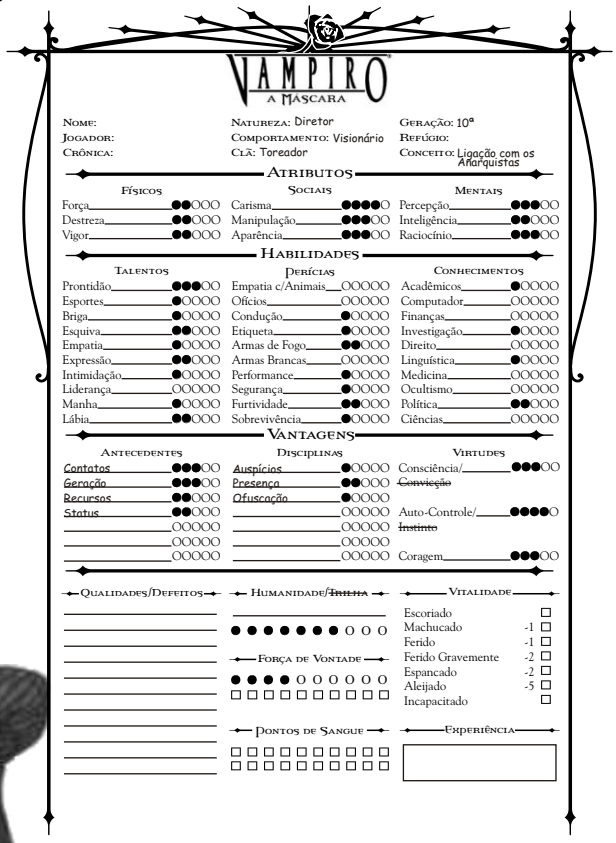
Cada mordida da criança agitada, você voltava para o refúgio de seu senhor e o chamava. Quem diabos ele pensava que era? Que direito ele tinha de brincar com sua não-vida, especialmente para seu próprio prazer? Você encontrou com uma das jovens Membros – não uma das lamentáveis e velhas como ele, e ela a deixou saber como realmente era!

Um sorriso rastejou da face de seu senhor. Ele estava orgulhoso que você havia aprendido tão rapidamente. Ele admitiu que a estava usando – mas o que você acha que esta jovem Membro queria? Você pensou que ela realmente se importava com você? Ou ela só queria outro soldado morto vivo na luta contra os anciões? Com um sorriso, seu senhor trouxe tudo para casa – no mundo dos Membros, não importa o que você faça, você sempre está completando os planos de alguém.

Conceito: Você sabe que é um peão. A questão é, você não se importa. Como uma intermediária dos anarquistas e seus anciões da Camarilla, a verdade da questão é que sem você eles teriam problemas. Como tal, você deixa os anciões ordená-la e os anarquistas chamarem-la pelo nome – mas desde que você coloque os dois em comunicação isso permite que mantenha algumas cartas para si. Uma palavra sutil plantada no ouvido certo, afinal...

Dicas de Interpretação: Você é auto-interessada, vendo a si própria como um tipo de produtora vampírica de Hollywood. Você faz as coisas acontecerem para outras pessoas e recolhe suas recompensas por isso. Não importa que alguém pense em você como uma mercenária enquanto outros a consideram seu cãozinho. Você está no controle de seu próprio destino do jeito que pode, pois você *escolheu* fazer isso. Certo?

Equipamento: Roupas de clube e noturnas, sedã esportivo japonês, MP3 player portátil, estaca, telefone PCS



VAMPIRO A MASCARA

Nome: | Natureza: Diretor | Geração: 10ª
Jogador: | Comportamento: Visionário | Refúgio:
Crônica: | Clã: Toreador | Conceito: Ligação com os Anarquistas

Atributos

Físicos		Sociais		Mentais	
Força	●●OOO	Carisma	●●●●O	Percepção	●●●OO
Destreza	●●OOO	Manipulação	●●●OO	Inteligência	●●OOO
Vigor	●●OOO	Aparência	●●●OO	Raciocínio	●●●OO

Habilidades

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

Vantagens

Antecedentes		Disciplinas		Virtudes	
Contatos	●●●OO	Auspícios	●OOOO	Consciência/	●●●OO
Geração	●●●OO	Presença	●●OOO	~~Convicção~~	
Recursos	●●OOO	Ofuscação	●OOOO		
Status	●●OOO		OOOOO	Auto-Controle/	●●●●O
	OOOOO		OOOOO	~~Instinto~~	
	OOOOO		OOOOO		
	OOOOO		OOOOO	Coragem	●●●OO

Qualidades/Defeitos

Humanidade/~~Trilha~~: ●●●●●●●OOO

Força de Vontade: ●●●OOOOOO

Pontos de Sangue

Vitalidade

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

Experiência

Sacerdote do Bando

Mote: *É, é, é; liberdade e o caralho a quatro. Bem-vindo à família. Agora me deixa ver essa porra de pulso.*

Prelúdio: Sua sordidez em vida sempre foi, principalmente, para exibição. Você fez um grande show ao rir dos problemas dos outros – você mandou flores mortas quando sua madrasta foi diagnosticada com enfisema, você colocou cartuchos de escopeta nas luvas de sua ex-namorada e você raramente se inclinava em restaurantes. Mais do que qualquer coisa, você queria mandar o mundo se foder, e era muito importante que outras pessoas o vissem fazer isso.

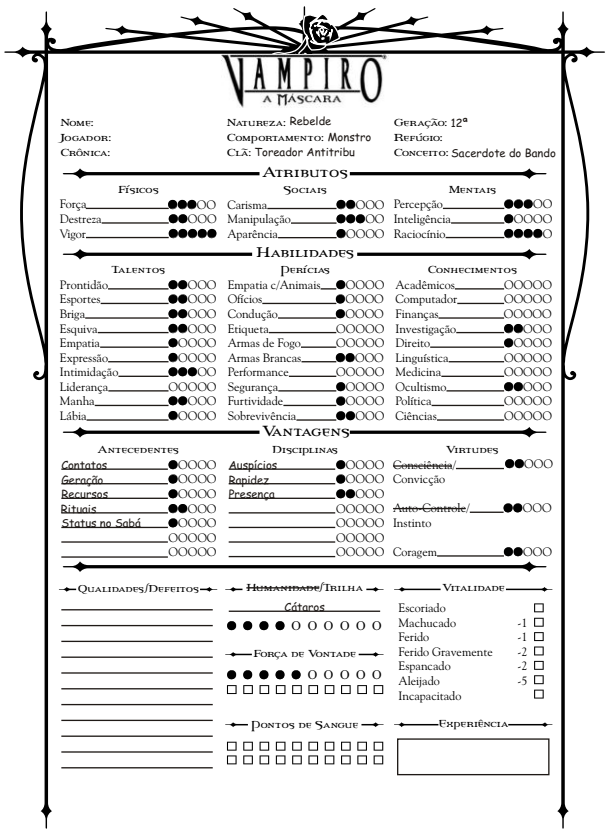
Assim foi com o seu Abraço. Você não imaginou, que diabos, que beijar um cara fosse o fim do mundo, mas quando o viado do caralho o *mordeu*, você ficou puto. Cavou de volta à superfície irado, você acertou o cara com toda sua força. Ao menos, você tentou acertá-lo. Ele se moveu muito rápido, se esquivando de suas investidas quando quase o acertava. Mesmo quando você conseguiu acertá-lo, foi como se tivesse esmurrado um poste. Ele o deixou se cansar e então terminou o trabalho, rindo, antes de trazer-lhe.

Desde então, você adotou sua natureza Cainita como uma oportunidade. Agora você pode *realmente* fazer um estrago com as pessoas, e se elas ficarem muito chateadas com isso, você pode trazê-las para casa para o jantar com o bando. Quem sabe – talvez elas se tornem parte da família.

Conceito: Você conduz seus companheiros Sabás pelo crescimento espiritual necessário para vencer a guerra contra os odiados Antediluvianos. Oh sim, e você cria coelhos e dá esmolas aos mendigos. Pro inferno com isso – você ascendeu após derrotar a merda do último sacerdote do bando na Monomacia, e fez isso para que pudesse reivindicar uma maior parte dos lucros do bando. Seja o que for – vitae, rebanho mortal, esbanjar dinheiro – você é o sacerdote, e é muito bom em tomar sua parte. Ser o único que pode executar todo o vodu ajuda, também, e isso evita que os patetas sob você visem sua posição. Ao menos, isso é o que você espera.

Dicas de Interpretação: Nada mantém as putas na linha como deixá-las saber que você é mais sórdido do que elas poderiam esperar. Inspire medo, e se não puder tirar isso, então os faça odiá-lo. Afinal, você não faz isso para sua saúde. Alguém tem de observar os jovens, e ninguém lhe prometeu um jardim de rosas.

Equipamento: Martelo, adaga ornamentada para Vaulderie, palmtop, telefone PCS, punhado de ossos de dedos humanos



VAMPIRO A MASCARA

Nome: | Natureza: Rebelde | Geração: 12ª
Jogador: | Comportamento: Monstro | Refúgio:
Crônica: | Clã: Toreador Antitribu | Conceito: Sacerdote do Bando

Atributos

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

Habilidades

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

Vantagens

Antecedentes		Disciplinas		Virtudes	
Contatos	●○○○○	Auspícios	●○○○○	~~Consciência~~/	●●○○○
Geração	●○○○○	Rapidez	●○○○○	Convicção	
Recursos	●○○○○	Presença	●●○○○		
Rituais	●●○○○		○○○○○	~~Auto-Controle~~/	●●○○○
Status no Sabá	●○○○○		○○○○○	Instinto	
	○○○○○		○○○○○		
	○○○○○		○○○○○	Coragem	●●○○○

Qualidades/Defeitos

~~Humanidade~~/Trilha
Cátaros
●●●●○○○○○○

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

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

Vitalidade

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

Experiência

Teatro da Mente da Noite

Nome:
Personagem: Sacerdote do Bando
Crônica:
Clã: Toreador
Geração: 12ª
Idade:
Natureza: Rebelde
Comportamento: Monstro

Consciência ∫ Convicção
●●○○○

Auto-controle ∫ Instinto
●●○○○

Coragem
●●○○○

Sangue
●●●●●●●●●○○○
□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□

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

Antecedentes
Contatos x1
Geração x1
Recursos x1
Rituais x3

Influências

Disciplinas
Auspícios (Sentidos Aguçados)
Rapidez (Alacridade)
Presença (Fascínio, Olhar Aterrorizante)

Qualidades & Defeitos

Trilha ∫ ~~Humanidade~~
Cátaros
●●○○○

Físicos
Resistente, Firme
Flexível, Tenaz
Resiliente, Rude x2

Sociais
Carismático
Comandante x2

Mentais
Alerta, Vigilante
Dedicado
Observador
Astuto

Habilidades
Briga, Ocultismo
Trabalho Manual, Lábia
Intimidação, Sobrevivência
Armas Brancas

Teatro da Mente da Noite

Nome:
Personagem: Vândalo Grafiteiro
Crônica:
Clã: Toreador
Geração: 11ª
Idade:
Natureza: Penitente, Caçador de Emoções
Comportamento:

Consciência ∫ ~~Convicção~~
●●●○○

Auto-controle ∫ ~~Instinto~~
●●●●○

Coragem
●●●○○

Sangue
●●●●●●●●●●○○○
□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□

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

Antecedentes
Contatos x2
Fama x1
Geração x2

Influências

Disciplinas
Auspícios (Sentidos Aguçados)
Rapidez (Alacridade, Explosão, Velocidade)
Fortitude (Tolerância)

Qualidades & Defeitos

~~Trilha~~ ∫ Humanidade
●●●●○

Físicos
Atlético, Intrépido
Hábil x2, Equilibrado
Rápido x2

Sociais
Expressivo x2
Magnético

Mentais
Alerta x2
Esperto
Criativo
Determinado

Habilidades
Intimidação, Manha
Direito, Sobrevivência
Performance (Graffiti x3)

Vândalo Grafiteiro

Mote: *Não sei quem pichou seu refúgio; esse não é o meu estilo. Se quiser, posso cobri-lo para você.*

Prelúdio: Você sabe que foi Abraçado por capricho. Não é um bom negócio. As pessoas de sua parte da cidade normalmente não quebram tão fácil, então você tentou tirar o melhor disso. O problema, contudo, foi seu senhor. Ele era um daqueles filhos da puta posers liberais que batem na mesma tecla sobre a única verdadeira arte sendo "a voz do povo! A voz das ruas!" O senhor dele o repreendeu por não ser capaz de ver os "afetos de algumas outras putas tórridas" ou coisas do tipo. Então você fez um favor ao senhor de seu senhor e apagou o cara. Para sua "entronização da cultura popular". Que seja.

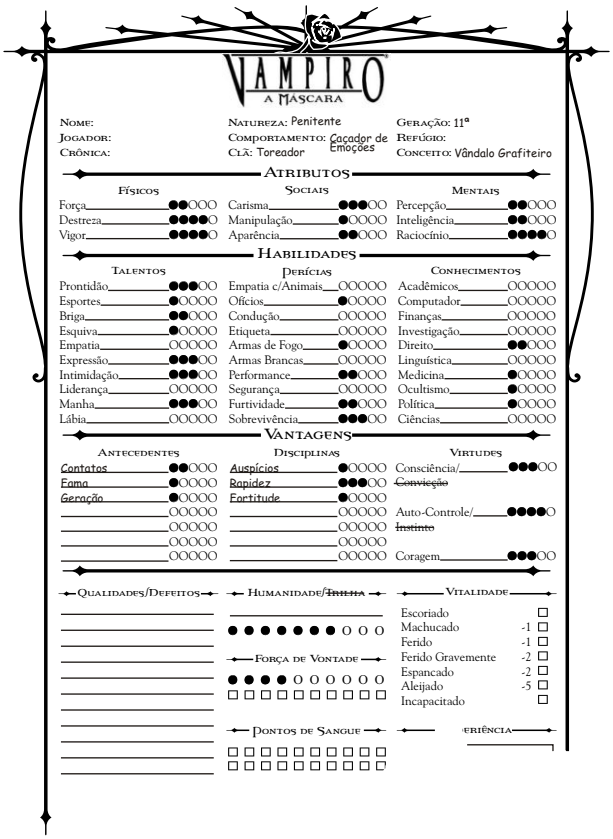
Para você, ser um vampiro é a pior coisa possível que poderia ter acontecido. Ao menos com os traficantes do bairro, ser um parasita é uma metáfora. Para você, é real. Você toma vitae dos viciados e prostitutas passadas e os garotos brancos enrolados que vêm ao centro – qualquer lugar que você possa conseguir e não ter ninguém para lembrar depois. Tudo que você realmente queria fazer era deixar sua marca no mundo em seus próprios termos, e agora tem de lidar com este papo de "Membro" por todos os lados. Às vezes é difícil parecer valer a pena.

Ainda, você faz o que pode com as ferramentas de que dispõe. Você pode fazer um "mural" na metade do tempo usada e até mesmo se os tiras encostarem, você pode normalmente sair da situação com algumas palavras. Nada que aplaque a pura sordidez de ser um vampiro.

Conceito: Você ainda não abandonou sua vida mortal, mas está se tornando cada vez mais difícil ignorar o fato de que você é um dos Amaldiçoados. Muitos de seus conhecidos mortais ficaram distantes, enquanto outros parecem velhos antes do tempo. Em quase todo caso, você parece estar deixando-os para trás ou ao menos se afastando deles emocionalmente. Talvez seja porque você está estagnado.

Dicas de Interpretação: Parece que sua "arte" é tudo que lhe sobrou. Você não confia em muitos Membros, pois nenhum demonstrou que vale a pena para você. A despeito disso, como você se acha cada vez mais sozinho num mundo que parece que foi escrito sem você, talvez haja algum conforto a ser encontrado com outros de sua espécie.

Equipamento: CD player portátil, roupas folgadas em vários estados de limpeza, bolsa de ombro cheia de latas de tintas spray, boné de beisebol, pager alfanumérico



VAMPIRO A MASCARA

Nome: | Natureza: Penitente | Geração: 11ª
Jogador: | Comportamento: Caçador de Emoções | Refúgio:
Crônica: | Clã: Toreador | Conceito: Vândalo Grafiteiro

Atributos

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

Habilidades

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

Vantagens

Antecedentes		Disciplinas		Virtudes	
Contatos	●●○○○	Auspícios	●○○○○	Consciência/	●●●○○
Fama	●○○○○	Rapidez	●●●○○	~~Convicção~~	
Geração	●○○○○	Fortitude	●○○○○		
	○○○○○		○○○○○	Auto-Controle/	●●●●○
	○○○○○		○○○○○	~~Instinto~~	
	○○○○○		○○○○○		
	○○○○○		○○○○○	Coragem	●●●○○

Qualidades/Defeitos

Humanidade/~~Trilha~~: ● ● ● ● ● ● ● ○ ○ ○

Força de Vontade: ● ● ● ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○

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

Vitalidade

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

Experiência

Rainha dos Condenados

Mote: *Oh, essa é a festinha que você preparou para nós! Todos vieram com seus enfeites de boutique, com seus sensíveis carros japoneses e seus exóticos cabelos suburbanos. Imploro, posso ver levar sua lista de convidados quando for embora? Eu quero ter certeza de que nenhuma destas pessoas acidentalmente passe pela porta da mostra da galeria que estou abrindo mês que vem.*

Prelúdio: "Completamente comum" descreve todos que têm a descortesia de entrar em sua vida. Das famílias novas ricas que fizeram seu dinheiro através de algum "boom das ações de tecnologia" que povoam sua uma vez orgulhosa vizinhança às grosseiras colmeias de homens de negócios, gerentes médios e outros que deviam estar vivendo na casa de hóspedes ao invés da casa do vizinho, ninguém encontra sua aprovação. Seus parentes mortais se desesperaram com seu futuro; apenas seis garotas vieram em sua festa de despedida e nenhum homem jovem compareceu. Mas o que eles sabem? Eles ficaram de braços cruzados e aceitaram os proletários que pareciam estar dispostos a cruzar com as famílias de bem da comunidade.

Naturalmente, você passou muito de seu tempo em contemplação solitária, pois ninguém era bom o bastante para desfrutar de sua companhia. Eventualmente, você está certa, seus pais lhe escreveram, um solteirão de apenas 20 anos, se não para seu golpe de sorte – o Duque do Velho Mundo de Algum-Lugar-Melhor-Do-Que-Essa-Lixeira. Ele atraiu seus olhos imediatamente na festa da campanha do vereador. A forma que ele caminhava sugeria uma criação refinada; ele mantinha sua cabeça com altivez, e indeferiu os garçons com um movimento de sua mão. Depois de encontrá-lo, você sabia que nunca seria a mesma.

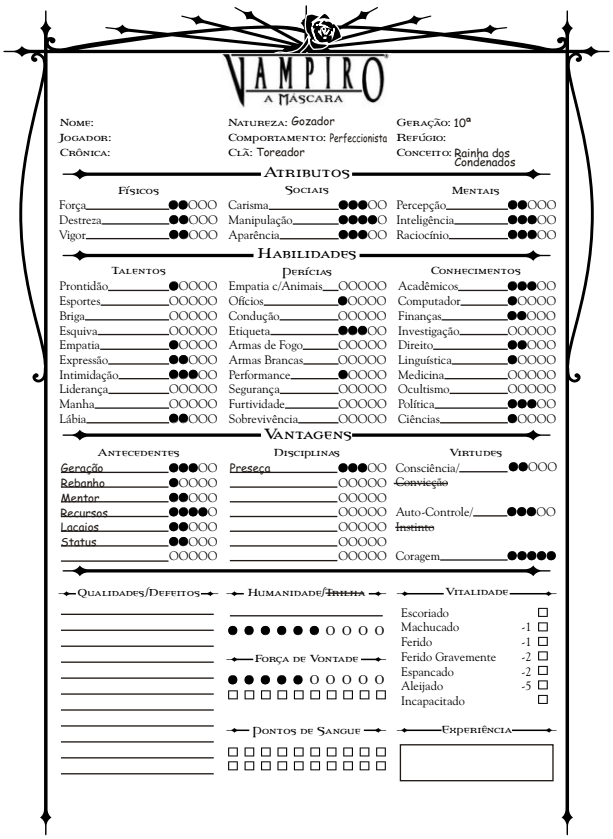
Você estava certa num sentido mais literal do que imaginava. Ainda que acreditasse ser cortejada por um estimado aristocrata, seu senhor estava observando a hárpia mais forte que seu refúgio na sociedade da cidade tinha visto em décadas, se não séculos. Como a fagulha de criatividade que morreu dentro dele (pois ele foi um... poeta? há muito tempo), ele colheria uma vez mais elogios, desta vez por sangue fresco em sua família degenerada. Sua arrogância natural, se cultivada, pode render uma recompensa de grande ninhada.

Você se recusa deixá-lo cair.

Conceito: Os Membros têm uma classe nobre, e você personifica os melhores e piores aspectos dela, do exultante patrocínio à censura social brutal. Para você, a arte jaz não tanto na criação de coisas belas quanto na consideração delas – uma crítica cáustica da obra magna inferior de um artista desajeitado tem mais valor do que a arte em si. O mesmo vale para os próprios Membros; aqueles que podem ser indeferidos com um bufo de escárnio não são dignos do Sangue, em sua opinião, o que é o caso de muitos Cainitas.

Dicas de Interpretação: Você é uma puta insuportável. Você é em detalhes o estereótipo que vem à mente de muitos Membros quando pensam em Toreador. Claro, isso é o que a raça de Caim precisa – uma aristocracia para selecionar os indignos – e você não deixará ninguém esquecer isso.

Equipamento: Vestido de noite, sedã alemão (com chofer), o resgate do rei em joias, fundos



VAMPIRO A MASCARA

Nome: | Natureza: Gozador | Geração: 10ª
Jogador: | Comportamento: Perfeccionista | Refúgio:
Crônica: | Clã: Toreador | Conceito: Rainha dos Condenados

Atributos

Físicos		Sociais		Mentais	
Força	●●OOO	Carisma	●●●OO	Percepção	●●OOO
Destreza	●●OOO	Manipulação	●●●●O	Inteligência	●●●OO
Vigor	●●OOO	Aparência	●●●OO	Raciocínio	●●●OO

Habilidades

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

Vantagens

Antecedentes		Disciplinas		Virtudes	
Geração	●●●OO	Presença	●●●OO	Consciência/	●●OOO
Rebanho	●OOOO		OOOOO	~~Convicção~~	
Mentor	●●OOO		OOOOO		
Recursos	●●●●O		OOOOO	Auto-Controle/	●●●OO
Lacaios	●●OOO		OOOOO	~~Instinto~~	
Status	●●OOO		OOOOO		
	OOOOO		OOOOO	Coragem	●●●●●

Qualidades/Defeitos

Humanidade/~~Trilha~~: ●●●●●●OOOO

Força de Vontade: ●●●●OOOOOO

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

Vitalidade

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

Experiência

Teatro da Mente da Noite

Nome:
Personagem: Rainha dos Condenados
Crônica:
Clã: Torreador
Geração: 10ª
Idade:
Natureza: Gozador
Comportamento: Perfeccionista

Consciência / ~~Convicção~~ ●●○○
Auto-controle / ~~Instinto~~ ●●○○
Coragem ●●●●
Sangue ●●●●●●●●●●○○
Força de Vontade ●●●●○○○○○○
□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□

~~Trilha~~ / Humanidade ●●●○○

Físicos
Atlético
Gracioso
Flexível
Sociais
Atraente x2 — Eloquente
Fraudulento — Intimidador
Digno — Persuasivo x2
Mentais
Perspicaz — Ardiloso
Culto
Observador
Paciente
Habilidades
Acadêmicos x2 — Política
Etiqueta — Lábia x2
Intimidação

Antecedentes
Geração x3 — Lacaios x3
Rebanho x2
Mentor x2
Recursos x4

Influências

Disciplinas
Presença (Fascínio, Olhar Aterrorizante, Transe)

Qualidades & Defeitos

Teatro da Mente da Noite

Nome:
Personagem: Cabeça
Crônica:
Clã: Torreador
Geração: 13ª
Idade:
Natureza: Bon Vivant
Comportamento: Excêntrico

Consciência / ~~Convicção~~ ●●○○
Auto-controle / ~~Instinto~~ ●●○○
Coragem ●●●●
Sangue ●●●●●●●●●●○○
Força de Vontade ●●○○○○○○○○
□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□

~~Trilha~~ / Humanidade ●●●○○

Físicos
Enérgico — Vigoroso
Incansável — Rijo
Rude
Sociais
Fraudulento x2 — Amável
Charmoso — Insinuante
Comandante — Magnético
Mentais
Culto
Paciente
Racional
Habilidades
Acadêmicos x2 — Manha
Armas de Fogo — Lábia
Direito
Medicina

Antecedentes
Aliados x1
Rebanho x3
Recursos x2
Lacaios x3

Influências

Disciplinas
Auspícios (Sentidos Aguçados, Leitura de Aura)
Rapidez (Alacridade, Explosão)
Presença (Fascínio)

Qualidades & Defeitos

Cabeça

Mote: *Adivinha quem marcou a primeira pedra? Vamos lá; estou comprando. Você tem que fazer isso comigo.*

Prelúdio: A justiça poética disso acabou com a sua cabeça. Mesmo quando caminha entre os vivos, você era um viciado em drogas. Você aceitava qualquer coisa que ofereciam. Primeiro você tentou aquilo que não era orgânico, então recusou refolegar algo, então disse a si mesmo que estava certo desde que não disparasse. Uma por uma, você quebrou todas as regras e se jogou no mundo químico que fez o mundo real parecer um filme ruim.

Então você encontrou sua senhora. Ela disse que era como você, e de certa forma ela falou a verdade. Ela não podia dizer não aos seus vícios também. A diferença era que seu vício eram substâncias. O dela era sangue. Se lhe restasse qualquer sentido em sua cabeça, você teria ficado bem, voltado para a pista de dança e tentado marcar com alguém que não fosse tão grotesco. Mas então ela puxou a bolsinha e você não pode voltar.

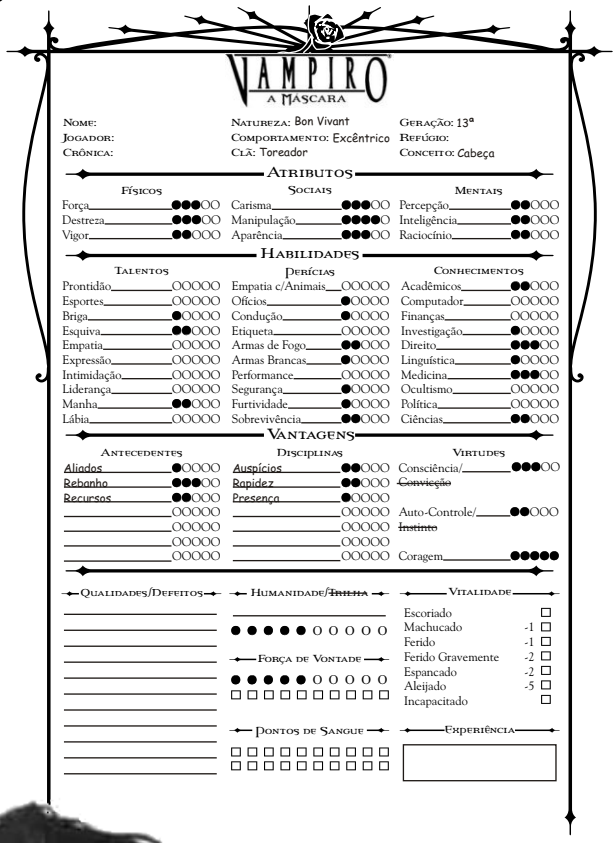
Ela o Abraçou acidentalmente; tudo o que ela realmente queria fazer era deixá-lo doidão e se alimentar de você para que pudesse entrar na onda também (esse é um truque claro, e a única coisa que aprendeu dela). Ela era desleixada, se perdendo no êxtase do Beijo, deixando-o seco e então permitindo que algum sangue espirrado gotejasse por seus lábios frios. Você sabia que tinha de dar um tempo então – enquanto ela entrava de cabeça numa névoa química, você fugiu. Meia hora depois, cagando sangue sobre um cadáver num beco enquanto seu corpo continuava a morrer, você sabia no que havia se tornado.

Pior, você não apenas havia trocado um vício por outro. Agora você tinha *dois*.

Conceito: Você se levanta cada noite por uma razão: a viagem. Sua não-vida é de pouco valor – você mantém um rebanho de usuários mortais que você assedia com remédios e então se alimenta para obter seu substituto. Não importa que você esteja usando as pessoas; você encontrou algumas das mais improváveis, sexys e proeminentes cabeças da cidade, e você fornece a algumas delas a coisa. Da alta sociedade às sarjetas, todos lhe conhecem. Tudo que eles têm de lhe dar em troca por seu acervo é um Beijo rápido.

Dicas de Interpretação: Sente-se, fique doido e assista sua humanidade deslizar.

Equipamento: Roupa de clube sem gosto mas cara, automóvel bávaro, maço de dinheiro de Deus sabe onde, heroína o suficiente para matar um cavalo, mais cocaína do que Keith Richards poderia cheirar numa semana, 100 rolos



VAMPIRO A MASCARA

Nome: | Natureza: Bon Vivant | Geração: 13ª
Jogador: | Comportamento: Excêntrico | Refúgio:
Crônica: | Clã: Toreador | Conceito: Cabeça

Atributos

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

Habilidades

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

Vantagens

Antecedentes		Disciplinas		Virtudes	
Aliados	●○○○○	Auspícios	●●○○○	Consciência/	●●●○○
Rebanho	●●●○○	Rapidez	●●○○○	~~Convicção~~	
Recursos	●●○○○	Presença	●○○○○		
	○○○○○		○○○○○	Auto-Controle/	●●○○○
	○○○○○		○○○○○	~~Instinto~~	
	○○○○○		○○○○○		
	○○○○○		○○○○○	Coragem	●●●●●

Qualidades/Defeitos

Humanidade/~~Trilha~~: ●●●●●○○○○○

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

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

Vitalidade

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

Experiência

Toreador de Nota

Status, reputação, título e linhagem – tudo isso contribui para a escala inconstante de humor e astúcia, fama e infâmia dos Toreador. Entretanto, sobre quem, num clã de precária celebridade, os outros Toreador fofocam à noite?

Victoria Ash, Primogênita e Artista

Antecedente: Cantora, dançarina e espetáculo numa mulher só, Victoria Ash conseguiu o hit número um ("The Unique Technique") por uma semana em 1997. Por essa semana, parecia que sua canção estava em todo lugar – estações de rádio, supermercados, clubes. Até mesmo David Letterman fez uma piada sobre estar em sua cabeça. Mas a canção se foi dos cartazes tão rapidamente quanto surgiu. A despeito disso, por uma semana, todos no mundo ouviram Victoria Ash.

Victoria levou mais de três séculos para chegar tão longe, e ela estaria condenada se deixasse algo minúsculo como Madonna ou o revival de uma dança ficar em seu caminho. Por uma semana, ela previu um dedo perfeitamente formado no pulso da música americana. Da próxima vez ela teria uma mão de ferro.

Por enquanto Victoria aguarda seu momento em Atlanta e se envolve mais ativamente na política dos Membros. Ela tem estado por aí por tempo o suficiente para saber que o Cainita médio irá apunhalá-la pelas costas se você der oportunidade. Claro, ela também aprendeu que os violentos e apressados tendem a terminar com mortes dolorosas.

A senhorita Ash é reticente sobre seu passado. De vez em quando ela desliza e mostra um maneirismo mais característico para uma duquesa do século XVII do que para uma artista pop americana. Alguns neófitos crédulos acreditam que os rumores de que ela é, de fato, a bela e famosa Anne da Áustria cujo encanto causou uma guerra entre a França e a Inglaterra e inspirou Dumas a escrever *Os Três Mosqueteiros*. Ela ouve estes rumores. Sorri. E não diz nada.

Na verdade, Victoria é mais cortesã do que nobre. Ela afinou seus gestos corteses e sotaque nobre através de décadas de prática. Fora da escravidão real, seria difícil encontrar origens mais comuns do que aquelas de Victoria Ash – ou Victoria de Perpignan, como foi conhecida quando era viva. Victoria nasceu filha bastarda de uma estalajadeira em 1624, e fugiu com um soldado quando tinha apenas 13 anos. Ele a abandonou. Faminta, e com poucos outros recursos, ela se tornou uma rameira.

Quase sempre em que você mantém um exército, você atrai um grupo de mulheres que o seguem para vender sexo para os soldados. Victoria era pouco diferente no início, mas ela se distinguiu de várias formas. Primeiro, ela era modestamente bela. Segundo, ela tinha uma boa voz para cantar. Terceiro, ela era inegavelmente boa em seu trabalho.

Foi sua voz canora que atraiu a atenção de Maximilian, um homem sombriamente belo publicamente envolvido na obtenção de bons cavalos. Privadamente, Maximilian era conhecido como um cafetão. Secretamente, ele era morto vivo também. Involuntariamente encantando Maximilian com suas canções rústicas, Victoria caiu nas graças dele quando tinha dezoito anos. Em cinco anos ela era a concubina de campanha de Luís II, Príncipe de Condé.

Victoria não nutria ilusões sobre seu status de "concubina". Sua função com Luís era clara, mas ela fazia o melhor de si e era amplamente recompensada por seus diligentes esforços. Quanto a Maximilian, sua protégé continuava a impressioná-lo. Ele fez dela sua carniçal para preservar sua aparência (sem mencionar sua lealdade).

As coisas seguiram até 1649, quando o cheiro da rebelião estava no ar. Enquanto os ingleses tiravam seu próprio rei do país para Haia, Luís Condé levou um grupo de nobres furiosos contra o ministro do Rei Luís XIV, o Cardeal Mazarin. A rebelião foi conhecida como a Fronda, e falhou. Condé saiu disso muito bem, como os perdedores, mas Maximilian não. Afinal, houve mais na Fronda do que a história registra: sob a cobertura de um conflito de rei e nobres, duas guildas Toreador rivais colidiram também, e os rivais realistas de Maximilian quase o mataram em combate. Victoria o salvou com seu pensamento rápido – e mais uma vez com sua voz canora. Mesmo com sua vida em perigo, ela foi capaz de encantar seu atacante com uma canção tempo

suficiente para enfiar uma estaca em seu coração.

Victoria fugiu com seu regente ferido para a Holanda, mantendo-o sustentado com sua própria vitae. Quando ele se recuperou, ele retribuiu o favor com seu próprio sangue, Abraçando-a em 1650.

A dupla ficou na Holanda até 1660, quando a monarquia inglesa foi restaurada. Maximilian decidiu que desta vez ele escolheria o lado certo e se aliaria com a monarquia. Eles viajaram pelo canal e passaram uma década se insinuando dentro da nobreza inglesa. Maximilian (com o conselho de Victoria) fez as pazes com os Toreador franceses, e ambos os lados encorajaram seus amigos nobres a trabalhar juntos. Infelizmente, a aposta de Maximilian aos Toreador franceses para trabalhar com os ingleses teve pouco sucesso. Quando o católico Jaime II tomou o trono da Inglaterra, Maximilian achou que seus antigos rivais e por vezes amigos tinham mais influência do que ele – e que eles eram consequentemente mais propensos a lembrar da rivalidade do que da amizade. Desta vez Victoria não podia salvar seu senhor. De fato, ela se salvou apenas ao tomar uma medida desesperada e partindo num navio para o Novo Mundo – para uma cidade selvagem chamada Nova Amsterdam.

Como uma das primeiras Cainitas no continente, Victoria teve os luxos do tempo e caça fácil. Ela passou três séculos conhecendo a América. Ela desfruta de sua riqueza, egoísmo, hipocrisia e honestidade em medidas iguais.

Muitos Membros subestimam Victoria Ash. Eles a consideram uma mulher desmazelada ou uma cadela vadia, mas ela não se importa. Eles estão todos atolados no passado, presos em sua própria ganância. Num mundo de comunicação global e superpopulação, Victoria não teme fome ou escassez. Sua ações de "tola generosidade" não são nada do tipo pois ela nunca dá algo que lhe é precioso. Sua maior habilidade fica em dar às pessoas o que elas querem até seus desejos correrem totalmente em paralelo aos seus. Suas obras-primas são imperceptíveis a qualquer um exceto ela própria.

Imagem: Victoria é uma mulher extraordinariamente bela, embora sua versão de beleza seja mais clássica (e talvez por isso atemporal) do que as párias emaciadas adoradas nos últimos anos do século XX. Ela geralmente usa roupas que revelam uma porção sugestiva de seu corpo perfeitamente curvo, embora suas escolhas sempre sejam elegantes, como vestidos de seda vermelha e trajes esportivos suavemente revestidos. Seus olhos são verdes, seu cabelo curto e (normalmente) castanho, e suas bochechas são tipicamente vermelhas – um perfil que Victoria sabe que os Membros machos muitas vezes preferem. A atitude de Victoria é de grande confiança, embora aqueles com estranha percepção vejam leve hesitação quando ela toma decisões importantes.

Dicas de Interpretação: Você é bela e sabe disso – tão bela, de fato, que pode virar a cabeça dos Membros machos que há muito esqueceram as paixões da carne. Você é altiva e displicente sobre aqueles sob você – fãs, bajuladores, etc. – a menos que eles possam servir a algum propósito, caso em que você simplesmente usa seu charme.

Senhor: Maximilian
Natureza: Rebelde
Comportamento: Bon Vivant
Geração: 8ª
Abraço: 1650
Idade Aparente: início dos 30
Físicos: Força 3, Destreza 4, Vigor 4
Sociais: Carisma 5, Manipulação 5, Aparência 5
Mentais: Percepção 5, Inteligência 5, Raciocínio 4
Talentos: Prontidão 3, Esportes 1, Esquiva 5, Empatia 2, Expressão 4, Graça 3, Intimidação 3, Intuição 1, Liderança 3, Estilo 4, Lábia 5
Perícias: Condução 3, Etiqueta 5, Performance 4, Furtividade 2, Sedução 3
Conhecimentos: Acadêmicos 1, Cultura da Camarilla 3, Computador 2, Finanças 4, Investigação 4, Linguística 3, Ocultismo 4, Política 4
Disciplinas: Auspícios 4, Rapidez 4, Dominação 3, Fortitude 1, Presença 5
Antecedentes: Prestígio do Clã 2, Fama 3, Rebanho 5, Recursos 4, Lacaios 3, Status 3
Virtudes: Consciência 1, Auto-Controle 5, Coragem 3
Moralidade: Humanidade 7
Força de Vontade: 7

Enver Frascheri, a Carta Selvagem

Antecedentes: Em 1950, Enver Frasheri rompeu os lábios de uma mulher com um par de latinhas. Ele enfiou sua cabeça entre os joelhos para que pudesse segurar sua boca enquanto trabalhava. Ele não ficou louco com ela: ele fez isso para pegar o irmão dela, Lennart. Depois daquela noite, ele deu os lábios a Lennart.

Fora da Camarilla, a reputação de Frasheri é igualmente temível. Vampiros do Sabá tendem a lhe dar respeito por seu rosto e um grande cargo por trás. É conhecido – não são rumores, conhecido como um fato – que Frasheri não só sobreviveu a batalhas com Lupinos, mas matou dois. Ele possui uma estranha adaga de prata que diz ser uma de suas perícias mas raramente a carrega consigo: ele acredita que os Lupinos podem sentir sua presença e que saber que ela está em suas mãos

os deixa em frenesi.

(Em 1903, Frasheri mandou um telegrama da Cidade do México para Los Angeles. Ele estava endereçado a Samuel Salazar, um homem conhecido por Frasheri como um lobisomem. O telegrama dizia, "ESTOU IMPRESSIONADO POR SUA MÃE HUMANA PONTO ELA MANTEVE SUA DIGNIDADE ATÉ O FINAL PONTO ESPERO QUE SEU IRMÃO HUMANO AINDA ESTEJA POR AQUI TAMBÉM PONTO ELE TEM OLHOS TÃO DOCES PONTO". Salazar e três de seus companheiros próximos morreram na Cidade do México, mas não antes de levar dois bandos de vampiros do Sabá consigo. Nesse ponto, claro, Frasheri estava muito longe.)

Frasheri foi Abraçado na Albânia no final do século XVIII por um vampiro que estava ansioso em lucrar com os talentos musicais do jovem homem. Embora Frasheri nunca tenha vivido por seu potencial como um compositor (talvez porque ele parou de "viver" realmente em seus vinte anos) ele se tornou um ativo reconhecido para seu clã e para a Camarilla. Poucos neófitos sabem exatamente porque Frasheri é tão valioso para os maliciosos Toreador, mas é fácil assumir que ele é um grande músico ou pintor ou arquiteto.

A verdade da questão é que, desde seu Abraço, Frasheri matou dúzias de soberbos jovens compositores para roubar suas obras e dizer que elas eram suas. Em seu refúgio em Amsterdam, ele mantém uma mecha de cabelo de cada um deles. Ele tem 42 no total. Ele também matou cinco vampiros para manter seus plágios em segredo. Destes ele não guarda nada.

Em 1939, Frascheri confortou um Toreador que viu dois de seus músicos favoritos apreendidos e jogados em Auschwitz. Em uma semana, Frasheri havia matado um *Einsatzgruppenführer*. Vestido com o uniforme do oficial, ele libertou os dois prisioneiros e os embarcou para a segurança relativa da Suíça. O grato amigo de Frasheri prometeu nunca esquecer sua coragem, mesmo que um dos dois músicos em pouco tempo tenha sucumbido às inúmeras doenças que contraiu no campo.

Em 1948, Enver matou mais de 20 pessoas como um lobo no Colorado. Ele as perseguiu, matou e jogou seus corpos em rios e riachos. Ele os posicionou para que o sangue perdido parecesse natural, como se tivessem fluído pelo riacho. Um agente do FBI chamado Claude Driscoll pensou que fosse o trabalho de um psicopata que tinha dentaduras feitas na forma de presas de lobo. Frasheri estava tão divertido pelo pensamento de que ele formou um mortal e o arranjou para ser encontrado por Driscoll. Driscoll teve a satisfação de apresentar um psicopata, e sorriu quando o homem foi executado, ainda alegando inocência. Driscoll estava orgulhoso até a noite em que Frascheri o perseguiu pela floresta e mostrou a ele a verdade sobre seu caso mais celebrado. Agora o neto de Driscoll se graduou em Quantico e está seguindo a tradição da família.

Mesmo nas noites atuais, Enver caça como um lobo. Ele ama ter seu rosto sujo com terra.

Apenas dentro de seu próprio clã se duvida sobre a hesitação de Frascheri. Entre os neófitos e ancillae, existem histórias, rumores, lendas. Eles dizem que Frascheri é um artista falho, um que desafoga sua fúria ao matar os mais promissores artistas e compositores que puder encontrar.

Os anciões não perdem tempo com estes rumores: eles sabem que são verdade. A perversão de Frascheri é tolerada por causa de seu valor para o clã. Para cada um que Frascheri pessoalmente destrói – sejam eles mortais, Lupinos, Membros ou outros – existem muitos outros que podem ser tratados simplesmente pelo medo dele.

Frascheri é um artista da vingança, e seu instrumento é a alma humana. Ele nunca mata seus alvos. Ele mata seus laços mortais queridos, seus esposos e amantes e filhos. Ele mata seus aliados e associados. Frasheri já matou seus rivais só para negar a seu alvo a satisfação. Ele é paciente, levando anos e décadas com cada projeto. Eventualmente, o alvo não tem ninguém a quem recorrer, nenhum lugar para se abrigar.

Ele gosta mais quando eles ficam loucos e é sempre um pouco frustrado pelo suicídio.

Imagem: Enver Frasheri parece ser um homem de cortesia polida e bom gosto. Sua roupa é impecável, suas unhas aparadas e polidas com brilho, sua tez é corada e saudável. Ele é rápido com elogios sinceros. Toca clarineta e piano com habilidade.

Dicas de Interpretação: Você é reservado e gentil, concedendo a todos hospitalidade e consideração. Exceto, isso é, quando chega o tempo dos "negócios". Às vezes você literalmente não faz ideia dos horrores que causa aos outros. Você só aprecia seu trabalho manual após o fato, o que deve ter sido um ato frio enquanto

você o cometia...
Senhor: Coruja
Natureza: Monstro
Comportamento: Bon Vivant
Geração: 10ª
Abraço: 1789
Idade Aparente: Fim dos 20
Físicos: Força 4, Destreza 4, Vigor 3
Sociais: Carisma 3, Manipulação 3, Aparência 3
Mentais: Percepção 3, Inteligência 4, Raciocínio 4
Talentos: Prontidão 3, Esportes 2, Consciência 2, Briga 3, Esquiva 2, Empatia 2, Intuição 2, Manha 2, Estilo 2, Lábia 3
Perícias: Condução 2, Armas de Fogo 3, Armas Brancas 4, Performance 3, Segurança 2, Furtividade 3, Sobrevivência 2, Sedução 4
Conhecimentos: Acadêmicos 2, Investigação 3, Linguística 3 (inglês, húngaro, polonês, espanhol), Ocultismo 2, Política 1
Antecedentes: Aliados 4, Contatos 3, Recursos 3, Status 3
Disciplinas: Auspícios 1, Rapidez 4, Potência 1, Presença 2, Metamorfose 4
Virtudes: Consciência 1, Auto-Controle 4, Coragem 4
Moralidade: Humanidade 3
Perturbações: Bulimia, Animismo Sanguinário
Força de Vontade: 9

Katherine de Montpellier, a Musa

Antecedente: A vida mortal de Katherine começou no ano de Nosso Senhor de 1116. Seu pai Henry, um nobre francês cuja grandeza ficava mais na propriedade e riqueza do que em seu poder marcial, foi tão indulgente com sua filha quanto era excessivamente rigoroso com seus irmãos mais velhos. De aparador e mesa de banquete ele empurrou o irmão mais velho de Katherine, Abelardo, para a guerra e Fulbert para a Igreja – a despeito da piedade do mais velho e da indolência do mais novo.

A fé de Abelardo o levou a se juntar às Cruzadas. Ele caiu lutando contra os Mouros. Fulbert deixou o sacerdócio e voltou para casa; ele se preparou para tomar o estado de seu pai.

Enquanto tudo isso ocorria, Katherine se ocupava com o bordado, administração da casa, e algumas coisas de um aprendizado secreto com um jovem sacerdote e pintor chamado Padre Bernardo. Bernardo não levou seu interesse em pintar muito a sério, considerando-o principalmente um pretexto para seduzi-lo (A verdade foi bem o contrário). Bernardo não foi seu único amante, mas ele era seu preferido, o que ficou mais frustrante quando seu pai começou a falar em casá-la com um vizinho da idade dele. Contudo, seus sentimentos mudaram quando ela encontrou Olivier, o homem com quem seu pai pretendia que se casasse. Ele era claramente meio idiota e insensato – fácil de manipular.

Antes que o casamento tomasse lugar, Fulbert casou sua irmã com um credor chamado Hubert. Hubert era jovem o bastante para que pudesse realmente ser interessante, mas ele era meramente um cavaleiro de posto inferior. Além disso, ele revelou um veio ciumento e possessivo quase que imediatamente, mas isso foi a menor de suas vilanias. O pai de Katherine, Henry não havia, como pareceu, morrido acidentalmente. Katherine suspeitou que alguém havia empurrado o velho escada abaixo. Ela pensou que Hubert havia enganado Fulbert a dizer algo que pudesse interpretar como um pedido para matar o velho, um "pedido" que ele estava muito feliz em realizar. Por outro lado, Hubert manteve até o dia de sua morte que Fulbert era o assassino. Hubert admitiu chantagear seu devedor em troca da mão de Katherine e um dote considerável.

Uma vez que Hubert tivesse casado na família, não levaria muito tempo para arranjar uma completa investigação sobre a morte de Henry. Fulbert foi enforcado pelo crime de parricídio, não deixando herdeiros homens para as terras e títulos de Henrique – apenas Katherine. Hubert tomou tudo.

Então as coisas tomaram um rumo muito ruim para Katherine. Hubert tinha pouca paciência para seus caminhos francos e expressou seu descontentamento com tapas, chutes e (quando suficientemente irritado) um golpe de um punho de ferro que quebrou três costelas de Katherine.

Katherine tentou fazer as pazes com a situação. Incapaz de ver qualquer um de seus velhos amigos (pois Hubert lhe dava pouca liberdade) ela se confortou com suas artes. Hubert estava satisfeito com seu bordado, mas quando descobriu seu esconderijo secreto de pinturas, ele se enfureceu. Recusou a acreditar que eram obras dela e insistiu que ela devia ter um amante oculto. Ele queimou as pinturas, então bateu tanto até deixá-la inconsciente e não parou de bater nela até que ambos os olhos inchassem completamente.

Quando ela acordou do espancamento, sentia em seu coração uma fria certeza: a covardia havia lhe conseguido apenas mais do mesmo.

Ela encontrou sua vingança com a ajuda da freira que Hubert mandou para atendê-la após seu "ferimento". A mulher era simpática, e deu a Katherine um copinho de veneno suficiente para acabar com sua vida instantaneamente. Katherine jurou que ela o tomaria antes de sofrer outro espancamento. Da freira, ela também aprendeu de uma planta que era mais lenta mas quase tão mortal: beladona.

Parecendo subserviente, Katherine esperou um ano inteiro por sua vingança. Ela falou humildemente, manteve seu olhar baixo, e se submeteu à luxúria odiosa de seu marido. Toda a sua gravidez, ela planejou a queda dele.

Era um plano simples. Ela o envenenou com beladona, mas apenas em pequenas quantidades. Ela não queria matá-lo: sabia que com seu marido morto, ela perderia suas terras – para a Igreja, se não para seus vizinhos.

Ela lhe deu a primeira dose no banquete de celebração do nascimento de seu filho Jean.

Katherine não matou seu marido, mas o manteve doente por meses, vomitando as carnes que apenas ela era permitida lhe trazer. Todo dia, ele perdia um pouco mais de peso, ficava um pouco mais fraco, um pouco mais com medo. Todo dia, ela caminhava um pouco mais erguida, sorria um pouco mais, falava com um pouco mais de autoridade e orgulho.

Após seis meses, Hubert estava muito fraco para resistir quando ela o empurrou da cama e enfiou sua cabeça num balde com água. Três vezes ela mergulhou a cabeça dele sob a superfície, até ele se mijar de medo de se afogar.

No dia seguinte ela anunciou que seu lorde estava tão doente que não mais poderia deixar seus aposentos, e que todas suas ordens seriam passadas através dela.

Hubert tentou resistir apenas uma vez, ao passar uma mensagem pela janela para um escudeiro que esperava que fosse leal. Mas o encanto de Katherine havia voltado com sua confiança, e ela foi a primeira a saber de seu apelo desesperado. Ela puniu seu marido cortando sua língua.

Com seu marido confinado, Katherine foi a mestra inconteste do estado. Sua administração sagaz (tanto de seu estado quanto de seus vizinhos) tornou suas terras prósperas. Oito anos após sua mão trêmula colocar veneno no prato de seu marido pela primeira vez, ela era rica o bastante para atrair pintores, escultores e menestréis ao seu lar. Ela retomou sua pintura. Sua primeira nova obra foi um retrato lisonjeiro de seu marido com seu filho.

Por uma década, Katherine viveu deste modo. Ela era muito feliz; seu marido ficou louco após quatro anos, mas isso realmente lhe deu ampla liberdade. Uma vez que seus servos reconheceram que "apenas o amor de Katherine podia compreender sua fala tosca", Katherine sentiu que era seguro soltá-lo do confinamento e deixá-lo caminhar pelos jardins. Ela se assegurou de que sempre tivesse alguns homens leais para se assegurar de que ele não faria nada perigoso, e eventualmente ele se apegou a uma rotina de passar a maior parte de seu tempo afundado numa cama no jardim.

Então um novo convidado veio à sua corte, uma juventude imberbe que chegou à noite, atraído pela palavra de uma graciosa patrona. Este artista, Teobaldo seu nome, tinha habilidades além das que Katherine já havia visto, e seu talento para a música e dança eram ainda maiores. O mais notável de tudo, Teobaldo parecia mais interessado em sua própria ânsia para pintar. Ele se ofereceu para se tornar professor dela.

Teobaldo residiu em seu lar por um mês antes que Katherine descobrisse um segredo: Teobaldo era uma mulher se disfarçando de homem. Em seu orgulho, Katherine assumiu que era o maior segredo que Teobaldo tinha a esconder, e que isso explicava porque o pintor era visto apenas à noite, quando as luzes baixas tornavam a descoberta menos provável.

Em pouco tempo os rumores circulavam sobre um espírito assombrando o campo – um espírito na forma de uma mulher, de uma beleza tão encantadora que qualquer homem que a visse ficava mudo de admiração, sentidos sobrecarregados, disposto a fazer tudo a seu favor. Katherine prestou pouca atenção. Ela estava mais preocupada com uma moléstia que parecia estar atacando seus servos, uma doença que deixava os homens fracos, pálidos e intrigados.

Katherine não suspeitou de nada sobre a verdadeira natureza de seu convidado Teobaldo – ou Teófano, como ela era originalmente conhecida por mais de mil anos antes – decidida que Katherine era digna de ser Abraçada. Digna, de fato, a pintar para sempre.

Seu novo estado tornou as coisas muito mais fáceis para Katherine. Qualquer possibilidade de que Hubert pudesse novamente se rebelar se foram com o laço de sangue.

Sua experiência marcial já tinha feito um trabalho admirável ao preparar Katherine para a não-vida entre os Amaldiçoados, e ela tomou isso com gosto. Sob sua administração, seu lar ancestral se tornou um refúgio para muitos Cainitas viajantes.

A próxima fase de sua não-vida começou quando seu filho Jean estava velho o bastante para tomar conta das terras. Assim como sua mãe, Jean era um sábio senescal. Isso liberou Katherine e Teófano para entrarem em "uma peregrinação". Ela não havia ido um mês antes de Jean receber a palavra de que ela estava morta. A mensagem era verdade, no fundo, mas isso não evitou que Katherine e sua mentora viajassem para Paris. Uma vez lá, Teófano partiu para Portugal, deixando sua cria por si só.

Katherine passou muitos anos satisfeita em Paris. Para ouvi-la dizer isso, ela supervisionou a construção de Notre Dame e foi a concubina de Dante Alighieri (embora ela nunca tenha ido tão longe para ser a "Beatriz" de seus poemas). Eventualmente, contudo, ela foi expulsa de sua amada cidade pela invasão inglesa. Se reassentando brevemente em Colônia, ela se aventurou na política alemã mas se tornou principalmente interessada nas novas tecnologias da Renascença. Ela assumiu que as histórias dos excessos da Inquisição eram exageros, e com esta confiança ela viajou para ver o prodígio Leonardo da Vinci. Sobrepujada pelos homens da Igreja suspeitamente bem armados, ela foi estaqueada e deixada para o sol. Mas ela não sofreu a Morte Final. Foi colocada num local protegido por um carniçal que pretendia recuperá-la quando encontrou uma vítima apropriada para sua fome antecipada. Ao invés de encontrar uma fonte, contudo, o carniçal encontrou a morte nas mãos de traiçoeiros Inquisidores, que não tinham ideia de que a Cainita que ele guardou dormia sob seus pés.

Em 1999, os arqueólogos Membros Carmelita Neillson e Guillaume Giovanni, sob a direção ubíqua Beckett, descobriram o lugar de descanso. Giovanni caiu sob as presas de Katherine, saciando a fome de séculos, assim como os carniçais que acompanhavam os dois exploradores.

Imagem: Katherine parece muito como era na vida mortal; ela é muito mais baixa do que as mulheres médias no mundo moderno. Ela se carrega com o ar da classe dirigente, impiedosamente depreciando qualquer um que a trate como inferior por qualquer motivo. Sua pele foi atenuada após o Abraço, fazendo-a parecer uma bela estátua de marfim – uma analogia verdadeira de sua personalidade bem como de sua expressão.

Dicas de Interpretação: Agora você está na posição ímpar de ser professora e estudante, tanto uma anciã experiente quanto uma novata ingênua. Seus séculos de existência não lhe ensinaram nada além do desprezo por aqueles sob sua situação, e você se encontra cercada por eles. Você está presa num mundo que não compreende, ameaçada por mecanismos bizarros que seus inferiores dominam. Estes mesmos insolentes compreendem muita da informação que você precisa para sobreviver. Não importa quanto você aprende, não pode aprender mais rápido agora; isso a deixou sem paciência e tirânica com aqueles que esperam lucrar por se associarem com você. A despeito disso, seu conhecimento de noites há muito idas já foi de grande valor para sua protetora-protegida Carmelita e aos Toreador como um todo.

Senhora: Teófano
Natureza: Arquiteto
Comportamento: alterna entre Filantropo e Pedagogo
Geração: 7ª
Abraço: 1142
Idade Aparente: final dos 20
Físicos: Força 3, Destreza 4, Vigor 3
Sociais: Carisma 5, Manipulação 4, Aparência 4
Mentais: Percepção 3, Inteligência 2, Raciocínio 3
Talentos: Prontidão 1, Esportes 1, Briga 3, Esquiva 2, Empatia 2, Expressão 2, Intimidação 4, Liderança 2, Lábia 3
Perícias: Empatia com Animais 2, Ofícios 4, Etiqueta 1, Armas Brancas 2, Performance 3, Furtividade 2
Conhecimentos: Acadêmicos 3 (0 para qualquer coisa após 1300 d.C., embora consiga ler), Linguística 3 (Inglês, Alemão, Italiano, Romeno), Ocultismo 1, Política 3
Antecedentes: Rebanho 3, Mentor 2, Recursos 2, Lacaios 1
Disciplinas: Auspícios 4, Rapidez 2, Dominação 3, Presença 5, Serpentis 2
Virtudes: Consciência 3, Auto-Controle 3, Coragem 3
Moralidade: Humanidade 6
Força de Vontade: 6

Lucy Cannon

No mundo mortal, Lucy Cannon (nome real: Mona Gingertt) provavelmente é mais famosa por seu ponto no especial da HBO *Comédia de Terrores*. Isso, ou por ser a única parte divertida do de outra forma execrável filme B *Agarra o Saco Vovó*.

Dentro da Camarilla, ela é famosa por provocar o líder de uma notável capela Tremere ao frenesi. Na frente do príncipe. No Elísio. E ela fez isso com nada

além de cinco minutos de ironia perfeitamente cronometrada.

Enfurecer um Tremere normalmente gélido numa sede de sangue tão severa que ele foi incapaz de dirigir suas mágicas e atacou com presas nuas – uma fúria tão forte que ele teve de ser contido como um cachorro louco – mereceu a eterna inimizade dos feiticeiros de Cincinnati. Isso também lhe garantiu a admiração dos Toreador.

Ela passa suas noites em viagem, indo de cidade em cidade, realizando shows de improviso para casas cada vez mais lotadas. Onde quer que vá ela é respeitada, quase temida, pelos outros Membros. Afinal, quando você é potencialmente imortal, uma vingança realmente sórdida como a muito citada frase sobre "ensacar o chá" (a graça que levou o Tremere ao limite) pode literalmente assombrá-lo para sempre, mesmo se o interlocutor está há muito morto por suas mãos. Algumas das frases que você não quer associadas com seu nome.

Lucy não desencadeou seu humor assassino desde o incidente em Cincinatti, mas os Membros todos sabem e tomam cuidado para não lhe dar uma linha reta. Adicionalmente, ela alistou a ajuda de outros Tremere para lhe fornecer guarda-costas locais e encantos para protegê-la da vingança Taumatúrgica – e para satisfazer os apetites que são ditos estar cada vez mais exigentes e maiores.

Jeremije Srce

Jeremije Srce conhecido como "Jeremy Certs" em companhias anglófonas, apesar da pronúncia sérvia de seu nome se aproximar de "Jerry-my-jah-Sert-sah". Ele tem 52 identidades e uma licença de motorista para cada uma (cada uma apresentando sua foto e correspondendo a uma carta do baralho). Ele conhece as histórias de vida de cada nome, e pode mentir em caráter para cada uma delas. É tão provável que ele originalmente veio de Nápoles ou do Brasil ou da Grécia como é provável (na persona de Srce) que tenha vindo da Iugoslávia – seu italiano, português e grego são tão impecáveis quanto seu sérvio-croata.

Alguns dizem que Srce foi Abraçado no Velho Oeste, quando trabalhava em mesas de jogos de pôquer e blackjack no apogeu do jogo embarcado. Outros dizem que ele foi trazido muito antes, gerenciando um salão de jogos que pode uma vez ter abrigado o Príncipe Henrique V. A Malkaviana conhecida como Liz Stych grita aos quatro ventos que Srce é muito mais velho do que parece, que ele foi um dos centuriões que apostaram pelas roupas de Cristo, mas até mesmo Srce ri dessa sugestão. Se perguntado por sua história pessoal, ele alegremente a dá, completa e coerente e sem um momento de hesitação. Claro, se você pegá-lo em outra noite, quando ele está com outra carta, sua história impecável é completamente diferente.

Ele é louco como Malkav, ou simplesmente está jogando um jogo sofisticado? Ninguém pode dizer ao certo, mas não há dúvida de que ele se chama Juan Corazon ou Kralj Dijamant ou Rex Spade, ele é infinitamente encantador, sempre divertido, e quase imbatível em qualquer jogo que envolva cartas ou dados. (Isso apenas quando ele está jogando por brincadeira. Se diz que desde seu Abraço, sempre que foi, ele nunca perdeu um jogo enquanto trapaceava.)

Srce prefere viajar por toda a Europa e pelas Américas, mas ele pode parar em qualquer lugar. As únicas coisas que são certas sobre seu itinerário é que *existe* um cassino por perto (legal ou não) e que ele está carregando uma garrucha antiga em algum lugar em sua pessoa. Ele diz que ela sempre lhe traz sorte.

Esmeralda Montressor

Os Toreador, como um clã, são obcecados pela beleza. Alguns deles acham que sua imortalidade potencial adiciona um certo gosto picante às formas transitórias da arte – dança, teatro, ou música ao vivo. Outros, talvez mais práticos, se concentram em objetos estáticos de beleza que podem (como eles) perseverar ao assédio do tempo. Estes Toreador reúnem pinturas, joias, livros ou finas esculturas. Com os anos, eles podem acumular a fortuna necessária para adquirir as obras que eles almejam legitimamente... mas sempre existem alguns colecionadores relutantes em se separar de certas obras, não importa que preço seja oferecido.

Onde entra Esmeralda Montressor.

Durante o Reino do Terror, a "Condessa Esme" ajudou dúzias de nobres a fugir da Madame Guilhotina e fugir em segurança para a Alemanha ou Inglaterra. Um dos lordes que ela salvou foi um carniçal proeminente, e seu regente "recompensou" sua salvadora com o Abraço. Não passou em branco ao senhor de Esmeralda que poderia ser muito, *muito* útil ter uma cria habilitada na fuga de massacres. Ele sobreviveu a uma Inquisição e temia uma segunda, com bons motivos – sua cria, de fato, se provou muito útil quando chegou o tempo de resgatá-lo da Alemanha Nazista.

As habilidades formidáveis de Esmeralda no disfarce, fuga e furtividade também foram valorizadas durante tempos de paz. Seus talentos foram úteis não apenas para o contrabando de fugitivos, mas para a aquisição de transporte de fina arte também.

Infelizmente para ela, sua tendência em se encantar pelas joias finas pouco lhe serviu quando ela "trasladou" um antigo menorá que encontrou seu caminho para a América do Sul nas mãos de um Nazista bem articulado. Ela primeiro ignorou o som de um Luger sendo encerrado e então partindo, ferido, no cinza antes da manhã. Ela não teve tempo de se alimentar antes do nascer do sol e mal se abrigou dos primeiros golpes mortais do sol. Seus ferimentos foram grandes o bastante para lançá-la em torpor por décadas.

Ela insiste que o mundo mudou mais entre a década de 1950 e 1980 do que entre a Revolução Francesa e a Primeira Guerra Mundial. A despeito disso, ela voltou a seus velhos hábitos e trouxe suas habilidades de intrusão às noites modernas. Ela pode muitas vezes ser encontrada fazendo "recuperação de artefatos freelance" para outros Toreador. Os rumores indicam que ela trabalha para alguém se o preço for certo. Uma capela Tremere teve recentemente roubada uma cópia de *Monas Hieroglyphica* que se dizia conter notas marginais do próprio Aleister Crowley. Um velho Toreador perdeu uma cabeça de faiança que se acreditava representar Anat, uma das esposas do deus egípcio Set. Se suspeita do envolvimento de Montressor nesse caso, mas até agora ninguém a acusou abertamente.

TOREADOR

Nome: | Natureza: | Geração:
Jogador: | Comportamento: | Senhor:
Crônica: | Conceito: | Refúgio

Atributos

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

Habilidades

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

Vantagens

Antecedentes		Disciplinas		Virtudes	
	OOOOO		OOOOO	Consciência/	●OOOO
	OOOOO		OOOOO	Convicção	
	OOOOO		OOOOO		
	OOOOO		OOOOO	Auto-Controle/	●OOOO
	OOOOO		OOOOO	Instinto	
	OOOOO		OOOOO		
	OOOOO		OOOOO	Coragem	●OOOO

Qualidades/Defeitos

Humanidade/Trilha

O O O O O O O O O O

Força de Vontade

O O O O O O O O O O

☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

Pontos de Sangue

☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

Vitalidade

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

Fraqueza

Encantado pela beleza: teste Auto-Controle (dif 6) para permanecer ativo

TOREADOR

Outras Características

	OOOOO		OOOOO		OOOOO
	OOOOO		OOOOO		OOOOO
	OOOOO		OOOOO		OOOOO
	OOOOO		OOOOO		OOOOO
	OOOOO		OOOOO		OOOOO
	OOOOO		OOOOO		OOOOO
	OOOOO		OOOOO		OOOOO
	OOOOO		OOOOO		OOOOO

Rituais

Nome	Nível

Experiência

Total: _____

Total Gasto: _____

Gasto em: _____

Perturbações

Laços de Sangue/Vinculi

Laço com:	Nível	Laço com:	Nível

Combate

Arma/Manobra	Dificuldade	Dano/Tipo	Alcance	Cadência	Pente	Ocultabilidade

Armadura

TOREADOR

Antecedentes Expandidos

Aliados

Mentor

Contatos

Recursos

Fama

Lacaios

Rebanho

Status

Influência

Outro

Posses

Itens (Carregados)

Equipamento (Possuído)

Territórios de Caça

Veículos

Refúgios

Localização

Descrição

TOREADOR

História

Prelúdio

Abraço

Objetivos

Aparência

Idade: _____

Idade Aparente: _____

Nascimento: _____

Abraço: _____

Cabelos: _____

Raça: _____

Olhos: _____

Sexo: _____

Nacionalidade: _____

Altura: _____

Peso: _____

LIVRO DE CLÃ:

TOREADOR

Paixoes Frias Inflamam

Mais do que um simples clã de artistas, os Toreador ajudaram a fundar a Camarilla e talvez tenham os afazeres mais extensivos com o mundo mortal. Mais do que quaisquer outros Membros, eles sentem a maldição do Abraço enquanto ela extingue a chama da criatividade pela qual perseveram. Que outras paixões inspiram os Toreador no crepúsculo ante a Gehenna?

O Livro do Clã: Toreador Inclui:

- Um olhar completamente novo no clã que propôs a fundação da Camarilla - bem como sua antitríbu
- Uma exploração do papel dos Toreador na sociedade dos mortos vivos, trazendo-os à não-vida brilhante nas Noites Finais
- Novos segredos, Disciplinas e os rebentos do clã

VAMPIRO®
A MÁSCARA