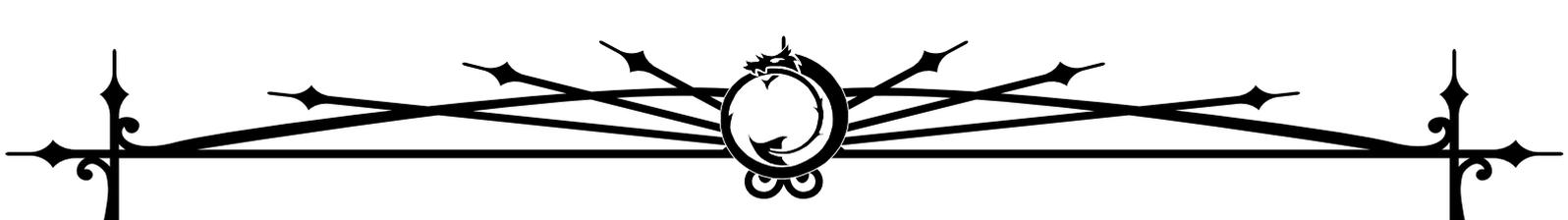


LIVRO DE CLÃ:

Tzimisce





LIVRO DE CLÃ:



Tzimisce

DOR LUCIAN SOULBAN E JAMES STEWART



CRÉDITOS DA EDIÇÃO ORIGINAL

Escrito por: Lucien Soulban e James Stewart
Material Adicional: Jess Heinig
Desenvolvido por: Justin Achilli
Editor: John Chambers
Diretor de Arte: Richard Thomas
Layout & Composição Tipográfica: Becky Jollensten
Arte Interior: Guy Daves, Leif Jones, Vince Locke,
Matt Mitchell e Christopher Shy
Arte da Capa: John Van Fleet
Design da Capa & Contracapa: Becky Jollensten
Miolo: Matthew O'Connor

AGRADECIMENTOS ESPECIAIS, EDIÇÃO RAVE

Oh, esqueça. Eu gosto de lembrar.

YARBLOCKOS!

Aquele saco de vômito sórdido e vil.



735 PARK NORTH BLVD.
SUITE 128
CLARKSTON, GA 30021
USA

© 2001 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, Mago a Ascensão, Caçador a Revanche, Mundo das Trevas e Aberrante são marcas registradas de White Wolf Publishing, Inc. Todos direitos reservados. Lobisomem o Apocalipse, Aparição o Limbo, Changeling o Sonhar, Lobisomem Oeste Selvagem, Mago a Cruzada dos Feiticeiros, Aparição a Grande Guerra, Trinity, Crianças da Noite e Livro do Clã Tzimisce são marcas registradas de White Wolf Publishing, Inc. Todos direitos reservados. 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.

CRÉDITOS DA TRADUÇÃO

Tradução: Tradutor
Revisão: Revisor
Diagramação: Diagramador



Comunicado:

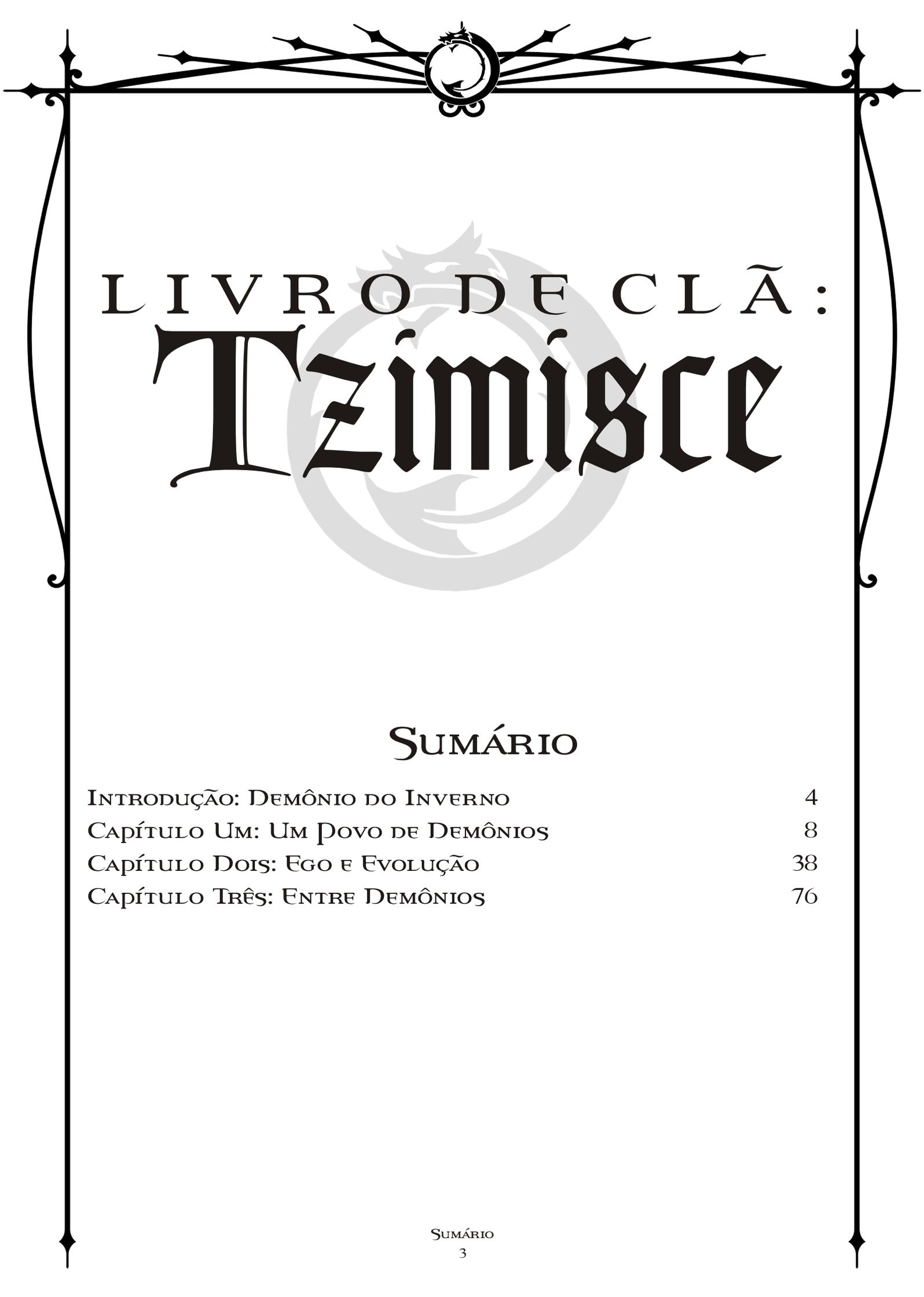
Este material tem como objetivo servir de referência para consulta digital e apreciação do trabalho dos autores originais, e não uma forma de quebra de direitos e coisa que o valha. Sendo assim os Jogadores de Papel anunciam a NÃO FINITUDE desta tradução, sendo que ela se encontra aberta para quaisquer modificações e adaptações que possam ser sugeridas pelos fãs coerentes deste hobby.

Ainda, os Jogadores de Papel acreditam na capacidade de livre iniciativa e do faça-você-mesmo, mesmo não sendo esta uma obra original, mas uma TRADUÇÃO de uma. Se está querendo ter acesso a determinado material, INVENTE-O ou ADQUIRA-O dos devidos proprietários, e a partir daí crie sua versão. Não seja um consumidor bovino e incapaz dependente da boa-vontade de ESPECIALISTAS no assunto. Organize-se, articule-se, seja agente ativo de suas relações e não mero espectador.

Os jogos de papel oferecem um espaço de abertura à criatividade, à leitura e à escrita. Depende de você dar um passo adiante e começar a protagonizar estas interações.

Made yourself.

—O Divulgador



LIVRO DE CLÃ: Tzimisce

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO: DEMÔNIO DO INVERNO	4
CAPÍTULO UM: UM POVO DE DEMÔNIOS	8
CAPÍTULO DOIS: EGO E EVOLUÇÃO	38
CAPÍTULO TRÊS: ENTRE DEMÔNIOS	76



DEMÔNIO DO INVERNO

Domingo 22 de Novembro de 1942

A paisagem era uma vastidão branca, um mundo sem um horizonte para separar a terra da névoa que sufocava as planícies da estepe russa. Obergefreiter Dietrich Walling, oficial de Hitler que se superou em Wehrmacht, inspecionou o motor de uma das máquinas que uma vez fora o orgulho da 22ª Divisão Panzer. Sua Panzerkampfwagen IV caíada se preparou ficando enterrada até a metade pela neve. Os cartazes de recrutamento da OKW nunca mostravam os soldados que estavam ao redor dos tanques queimando os seus papéis para espantar o frio.

As sobras da divisão panzer fugiram da patrulha aproximadamente a 150 quilômetros a oeste de Volgogrado, recuaram até se aproximarem do Rio Chir. A campanha da contra-ofensiva russa do Stalingrado começou há três dias atrás quando uma névoa espessa impossibilitou a visibilidade do ar e o frio cortante dispersou o calor aos quatro cantos. A artilharia reluziu e trovejou em uma fúria abafada, e os tanques colidiram uns contra os outros como em um balé de cegos desajeitados. O ar era mais espesso que leite, mas a 8ª cavalaria russa ainda rodeava a 22ª Divisão assediada e pega pelos seus snipers, os tanques T-34. O grupo de Dietrich finalmente fora esmagado pelo bloqueio e desapareceu ontem nos estepes. Agora, quebrados e morrendo, eles esperavam pelos russos. A artilharia e os trovões dos tanques se foram logo ao amanhecer, deixando a paisagem intocada e silenciosa sob uma urina branca.

Kanonier Holden atirador de Dietrich e o único sobrevivente de seu Panzer IV tropeçou na cortina de ar carregada de neve. Ele parecia aliviado fora de Hitlerjugend, com um cavanhaque pequeno e o queixo barbeado, a pele de sua face oleosa sujando seu olhar jovem ariano. Um sobretudo reforçado de couro de cabra marrom que pendia de seus ombros. Ele estava desenredando uma sirga de um grande carretel.

"O que está fazendo?", perguntou Dietrich. Grisalho com a sujeira no rosto que realçava rugas prematuras, ele usava uma jaqueta de campo preta e um boné de couro de cabra. Em outro contexto, ele poderia representar uma figura bonita, passível de civilização.

"Eu encontrei isso em um Tiger há aproximadamente 20 metros daqui. Coloquei os outros tanques juntos com ganchos no caso de precisarmos encontrar cada um deles nessa nevasca. O tenente Habsmann me ordenou"

"Habsmann? Aquele bastardo com cara de rato ainda está vivo?" Dietrich briga. "Estou surpreso que eles ainda não o tenham levado para a Polónia com o resto dos judeus".

"Senhor, ele não é"

"Eu sei o que ele diz ser, seu idiota!" Dietrich se irrita. "Mas ele não é ariano também. Ele pode ter enganado a Agência para Genealogia do Reich, mas você pode ver o sangue semita nele. Está em suas sobrancelhas inclinadas, seu cabelo crespo preto e o seu nariz curvo. Não lhe ensinaram isso em Hitlerjugend?"

"Sim, senhor, eles ensinaram, mas eu não posso... eu não posso desobedecer Habsmann. Ele está acima de nós dois. Ele também quer que nos reunamos em seu tanque. Ele disse que se compartilharmos o calor é menos provável que cheguemos a congelar".

"Vá se quiser, mas não deixarei mais fácil para os russos nos encontrarem. Eu vou ficar aqui".

A expressão de Holden traiu todas suas preocupações. Ainda assim, ele não disse nada e amarrou o cabo aos ganchos dianteiros do panzer.

"Continue com seu relatório. O que mais você pode ver lá fora além de

Habsmann?"

"Bem" continuou Holden nervoso "eu terminei catalogando as condições dos tanques ao redor de nós, mas eu não tenho papel para escrever".

Dietrich ignorou seu subordinado. Kanonier arranhou algum papel que estava no bolso de sua calça que usava para se manter aquecido.

"... cinco tanques espalhados pela área..."

Foi uma guerra de verdades não ditas.

"... não há combustível em nenhum deles..."

Dietrich não disse nada sobre o boné de couro de cabra balcânico que Holden tinha tirado de um oficial romeno morto, e Holden não disse nada a respeito da jaqueta de campo negra de Dietrich decorada com o brasão Unteroffizier.

"... um Panzer III está carregando soldados mortos..."

Foi um grito distante da orgulhosa falange alemã que varreu a Ucrânia, libertando lugares como Izyum e Svatóvia do Comunismo. Os aldeões, adejados pela escassez, anunciaram a chegada de Wehrmacht como a nova Cruzada que vem varrer o Anticristo Stalin de seu trono de ossos. Eles tomaram as cruzes negras alemãs para simbolizar esperança, e Dietrich tomou sua esperança para simbolizar a vitória. Aquela convicção morreu no altar em Stalingrado.

"...rosto arrancado".

"O que? Repita isso!" Dietrich ordenou, quando percebeu que havia perdido algo importante.

"Eu encontrei um Panzer III coberto de soldados romenos mortos. Eles bloqueavam a passagem, eu tentei remover os corpos dos soldados para entrar no tanque, mas eles estavam congelados e grudados no metal. Empurrei um forte demais e... acho que acabei arrancando o rosto dele fora".

"Você acha?"

"Bem, sim. Eu quero dizer, ele não deveria parecer assim antes, senhor".

"Quem estava no tanque?"

"Eu não sei. Cadáveres congelados cobriram a entrada e as caixas de armazenamento".

"Então? Puxe os cadáveres para fora".

"Eu... mas... eu não vou rasgar seus rostos, senhor?"

"Você alguma vez esfolou um coelho?"

"Ahm, sim... sim, senhor".

"Isso não é diferente. Pelo menos os coelhos servem para alguma coisa. Volte, puxe os cadáveres, e limpe o que puder. Não esqueça de checar os tanques de combustível sob o piso. Não poderemos servir ao nosso Führer morrendo aqui".

Holden ficou chocado por um momento, e então concordou sem notar diante do cenário coberto por aquela cortina branca.

"E Holden," Dietrich acrescentou, "não diga nada a Habsmann. Se você encontrar qualquer coisa, teremos o suficiente apenas para nós dois. Entendido?"

...

Duas horas se passaram desde que Holden havia partido, e agora, Obergefreiter suspeitava que seu subordinado o havia abandonado em favor de Habsmann. Dietrich descansou na cadeira do comandante e estirou suas pernas contra o guarda recuo da arma principal. Se sentou sobre o sangue seco, mas o pensamento nunca o havia aborrecido. Oberleutnant Westermayer merecia uma bala na cabeça enquanto estava sentado na cadeira e prendia sua cabeça na escotilha da torre. Ele já estava morto quando caiu para trás e respingou todo interior com roupas encharcadas de sangue. Na ocasião, Dietrich ignorou o

vermelho que escorria nas paredes e continuou caminhando. Isso foi há uma vida atrás, semana passada Dietrich achou que estava ficando mais acostumado com a violência a cada minuto. Nem mesmo os pedaços de carne ou sangue que cobriam sua roupa o aborreciam mais.

O amargo frio da noite caiu sobre a região forçando Dietrich a voltar para o interior de seu tanque para se abrigar. Embora todas as aberturas estivessem fechadas, o calor ainda continuava escapando como água por uma peneira. Dietrich se maravilhou de como esta lâmina de Wehrmacht conseguia resistir às balas e cartuchos russos mas não conseguia manter longe o maior soldado do Império Soviético, o "General Geada". Dietrich não queria congelar, mas em pouco tempo ficou sem o calor preso e não tinha nada para queimar com seu isqueiro. Se quisesse sobreviver, teria que deixar o santuário de seu panzer e procurar os veículos próximos. Holden havia mencionado algo sobre cinco outros tanques; um deles provavelmente teria algo de útil, mas devia tomar cuidado para não se aproximar do Tiger de Habsmann.

Dietrich checou o pente da pistola Sturmgewehr .44 e estava a ponto de abrir a escotilha quando algo escureceu as janelas de vidro da torre. Instintivamente, Dietrich esgueirou-se para uma parte lateral do compartimento dianteiro onde alcançou o assento do motorista. Não pode ser Holden ou qualquer outro soldado da divisão, pensou Dietrich. Eles conheciam todo procedimento, bater com o cabo da arma ou forçar a escotilha antes de entrar caso não quisessem ter suas cabeças arrancadas pelos tripulantes irritados do panzer. Havia alguém ali, mas estava muito escuro para ver qualquer coisa.

Um assobio de ar frio passou despercebido no tanque, junto com uma fraca camada de neve branca o intruso abriu a escotilha. Dietrich sentia um vazio no estômago e seu sangue descia como uma cachoeira. Algum instinto primordial em sua nuca gritava para que Dietrich corresse. Não era um inimigo; era um caçador.

Cuidadosamente, Dietrich chegou por trás dele e correu seus dedos junto a alcova no teto. A escotilha da cúpula estava completamente aberta. Pequenos remoinhos de gelo fino caíam pela abertura e se deitavam sobre o interior marrom-avermelhado. Os dedos de Dietrich alcançaram um trinco. Ele o empurrou suavemente, dolorosamente atento ao baixo gemido que fez, mas a escotilha de fuga do piloto se abriu com um barulho satisfatório. Mais ar frio entrou e preencheu o compartimento dianteiro. Quietamente, Dietrich se posicionou sob sua saída. Ele conseguia ver um par de... mãos... que mais pareciam garras sobre a escotilha da cúpula. Um urso? Um lobo selvagem? O que quer que seja que estivesse entrando, fazia com a cabeça primeiro. Dietrich não esperou para ver a cara da criatura, empurrou a cadeira do piloto, passou pela escotilha e pelo arrepiante ar frio.

Com quase nenhuma visibilidade, o vento uivante varreu todo o barulho e clamou como seu. Dietrich olhou para trás na torre coberta de neve apenas a tempo de ver parte de um coturno preto passar pela escotilha. Dietrich saltou fora do tanque e se agarrou à sirga que o ligava ao Tiger. Se segurando, ele fez seu caminho através da neve que chegava até os joelhos, na tempestade que piorava.

Os ventos ficaram mais fortes, atrapalhando Dietrich, mas ele abria caminho entre a nevasca. Depois de uma eternidade, Dietrich chegou ao Tiger. Era um beerrão de petróleo desengonçado. Ele não era chamado "Van de Móveis" por sua elegância. Mesmo agora, meio oculto na neve que se acumulava, parecia pesado e feio. Pedacos de zimmerit, uma pasta de mina anti-magnética, haviam derramado revelando um cinza mosqueado. A escotilha lateral da torre estava bem aberta. Dietrich pegou impulso para sair da neve e se apoiou sobre o Tiger. Perscrutou o interior do tanque vazio. A tripulação deve estar morta, era o pensamento Dietrich, mas ele tinha pouco interesse neles agora, onde quer que

estivessem. Dietrich saiu e despreendeu uma das quatro sirgas que o afastavam de seu próprio panzer. Tomou a sirga solta e se puxou pela neve enquanto passava o cabo excedente sobre seu ombro.

O que quer que o estivesse seguindo iria atrás dos outros veículos ainda amarrados ao Tiger, deixando Dietrich seguro e só em seu tanque isolado. Ele sabia que suas ações iriam lhe custar as vidas de seus aliados, mas esse era um sacrifício que ele faria em interesse próprio. Além disso, nenhum deles era mais leal à Alemanha agora. Desde Stalingrado, seus soldados ridicularizaram o relatório semanal do Ministério do Esclarecimento Público. Se a guerra hesitou, foi porque Hitler permitiu que espécies inferiores lutassem ao lado do volk alemão e porque enfraqueceu os homens com o sangue fraco lutado nas linhas de frente. Indignado e furioso, Dietrich lutou contra a neve, amaldiçoando o Reich por trair seus próprios sonhos.

O panzer 999 era seis toneladas mais leve que o Kampfwagen de Dietrich, mas havia sido remodelado com uma arma de calibre 50mm. O vento gelado lavava a saia do tanque, a deixando enlameada até a próxima primavera. Pintado de branco, ele quase se perdeu na nevasca. A única característica que permaneceu contra sua superfície foram 10 romenos que cobriam o tanque como vermes num cadáver. Estavam todos com os rostos virados para baixo, mortos e presos ao metal exposto bloqueando as quatro escotilhas maiores. Dietrich os percebeu, junto à entrada de ar e às portas de escape. Alguém os posicionou deliberadamente, e por um momento, Dietrich se encontrou apreciando a lógica fria e estéril que tal ação exigia.

"Eu caminhei até a cova do leão", Dietrich murmurou. O que quer que estivesse seguindo sua divisão havia feito lar ali, mas como a tempestade já havia coberto sua trilha, Dietrich não tinha esperança de conseguir voltar. Este panzer era a sua única salvação. "Além do mais", continuou para si, "o que quer que tenha barrado as escotilhas o fez por algum motivo". Se estivesse protegendo algo, então merecia a atenção de Dietrich.

Dietrich soltou o cabo e subiu até o soldado que jazia sobre a escotilha do comandante. Com um movimento firme de ombros, Dietrich tentou espreitar o interior do tanque. O rosto do cadáver se desfez em tiras duras, deixando para trás pedaços de carne no metal, mas o corpo permaneceu preso em algo que havia maltratado seu rosto além do reconhecimento, rasgando sua jaqueta e roupas também. O estômago e tórax expostos do soldado estavam da mesma forma congelados no metal, mas não da forma que Dietrich esperava. O soldado parecia ancorado ao metal, com sua carne exposta presa ou soldada na escotilha de uma forma que Dietrich não se preocupava. Eram apenas romenos.

Dietrich pegou sua faca e cortou a carne, separando o cadáver da escotilha. Da mesma forma que esfoliar um coelho. Depois de um tempo cortando e serrando ele usou a ponta da faca para cavar a carne que revestia as fendas da escotilha, finalmente a abrindo. Uma onda de ar quente e o cheiro de vísceras de açougue o inundaram. O interior estava úmido. Meio congelado e minutos sem ulceração. Dietrich caiu no tanque, batendo a trava da escotilha com um timir barulhento. O calor o envolveu.

Uma mistura nociva de cheiro de vísceras e sangue ocupava o interior negro como o azeviche, mas isso não chagava a aborrecer Dietrich. Ele tinha passado seus verões em uma fazenda de ovelhas em Kümmritz ao sul de Berlim e estava acostumado com o cheiro de morte. Era o choro e o soluço baixos em torno dele que rangiam em seus nervos. Dietrich apalpou seu isqueiro e o acendeu. As sombras dançaram em volta da luz bruxuleante, escurecendo as fissuras e cantos do interior do panzer. Foi quando ele encontrou os outros sobreviventes.

O interior do tanque era o matadouro do Diabo. Holden, Habsmann e ao

menos quatro outros soldados estavam estirados sobre os equipamentos, cadeiras e caixas de munição, paredes teto e chão. Seus corpos tinham a consistência de sebo morno caídos e flácidos. Era como se Satã os tivesse sujado na Criação com seu polegar. Cinco intestinos diferentes trançados em torno de si e serpenteados no interior como se fosse um enfeite de Natal, enquanto a carne esfolada estava estirada sobre as paredes. O mais chocante, talvez, fosse que os soldados haviam sido todos virados do avesso, embora parecessem ainda vivos. Órgãos pulsavam e bombeavam seus preciosos fluidos enquanto pendiam do guarda-recuo e estavam jogados sobre e entorno das cadeiras. Os gemidos vieram dos rostos abatidos de Holden e dos outros. Com bocas vazias e cordas vocais estiradas como linho lavado, eles não conseguiam fazer mais nada além de chorar e murmurar. A apresentação era um dom perdido.

Dietrich balançou a cabeça assombrado e murmurou "Magnífico". A despeito da carnificina, ela possuía uma estética funcional (freqüentemente perdida no campo de batalha). Dietrich havia visto a partilha de membros cortados e seus camaradas estripados, mas isso havia sido obra do destino. Foi o brilho de pura funcionalidade e coração gelado. O pai de Dietrich o havia contado histórias de como os antigos caçadores abriam veados e dormiam dentro deles para se aquecer quando presos por nevascas. Isso foi praticamente levado ao extremo. O interior do tanque havia sido coberto com soldados destripados e vivos cujas entranhas e artérias expostas forneciam calor. Os soldados do lado de fora impediam que o calor saísse. Era um cálculo de perfeito pragmatismo. Foi o que faltava ao exército alemão para levar adiante o Reich de mil anos.

"Não irá saudar um oficial superior?" uma voz perguntou, lânguida, quase escorregadia.

Dietrich girou ao redor de si, quase extinguindo a escassa língua de fogo de seu isqueiro. Sentado na cadeira do operador de rádio e coberto pela sombra de um teto baixo, estava um Brigadeführer und Generalmajor da SS. A escuridão cobria o rosto do homem, mas Dietrich conseguia ver a camiseta branca sob o uniforme negro, o casaco cinza seco com colarinho negro, abotoaduras de lapela de raios duplos, calças largas e botas negras secas. Em seu colo jazia um boné de campo cinza com um broche de caveira e ossos cruzados de prata.

"Eu achava", Dietrich se aventurou, "que você não tentaria me matar. Eu poderia dizer que tentou!"

"Você é uma enigma, e eu lhe mostrarei isso. Rastejar de seu panzer foi sábio, mas estou impressionado com o caminho que tomou para chegar neste tanque. Você estava esperando que eu fosse atrás dos outros, não estava?"

"Você me viu?" Dietrich perguntou com dúvida. "Como? Eu o deixei para trás."

"Sem, você não invocou esta tempestade, não foi?"

"E você, invocou?" zombou Dietrich.

O Generalmajor se inclinou para frente, permitindo que a luz tocasse seu rosto. Ele era formidável, quase temível na perfeição ariana. Seu cabelo era uma seda dourada contra uma pele de alabastro, seu nariz e lábios finos e imperiais, suas bochechas eram talhos de mármore, e seus olhos azul-Reno carregavam a luz do lobo. Seu rosto era perfeito e sem deficiências, ele personificava o guerreiro nórdico idealizado com quem Himmler tão orgulhosamente desposou em sua elite Schutzstaffel. Seu olhar reduziu Dietrich aos ossos, era um coração intrépido e cruel que lançava o olhar. De repente, Dietrich percebeu que não havia nada que esta criatura não poderia fazer.

"O novo homem está entre nós!" Dietrich resmungou, citando Hitler *Fala de Hermann Rauschning*. "... eu lhe contarei um segredo. Eu tive a visão do novo homem destemido e formidável".

"... eu o escolhi," o Generalmajor concluiu.

"Você leu *Hitler Fala*?"

"Ele era... divertido" o Generalmajor concordou.

"Eu lembro de um tempo", Dietrich se aventurou, "quando teria seguido o Führer até o inferno".

"E agora?"

"Eu vi o que isso parecia... a Rússia foi uma derrota após outra por causa de Hitler. Ele traiu a promessa que nos fez."

"Você fala de traição."

"Então nós dois estamos na linha de fogo", Dietrich sorriu com uma olhada em Holden e os outros. "O que você é?" finalmente perguntou.

"Não pode ver em meu rosto?" o Generalmajor exclamou com um sorriso feral. "Eu sou o espírito ao qual seus ancestrais deram o sangue. Eu sou a herança nórdica trazida adiante."

"Há mais do que isto", Dietrich se aventurou.

"Sim há, mas será revelado no devido tempo. Eu resolvi lhe poupar. Aprecie sua astúcia. Poderá nos ajudar a sobreviver."

"O que você quer dizer?"

"Hitler não está em nossa guerra. A nossa é mais antiga na lembrança. Este avanço contra a Rússia foi uma tentativa de recuperar o solo perdido desde a tempestade vermelha que varreu a Rússia. Infelizmente, nós confiamos em sua espécie para lutar por nós, e essa confiança extraviada nos custou muito. Agora eu devo retornar de mãos vazias. Você está certo, Hitler, Himmler e o resto deles o traíram, mas eles não significam nada. Serviram ao seu propósito."

"Mas por que você está aqui, nesse lugar desolado?"

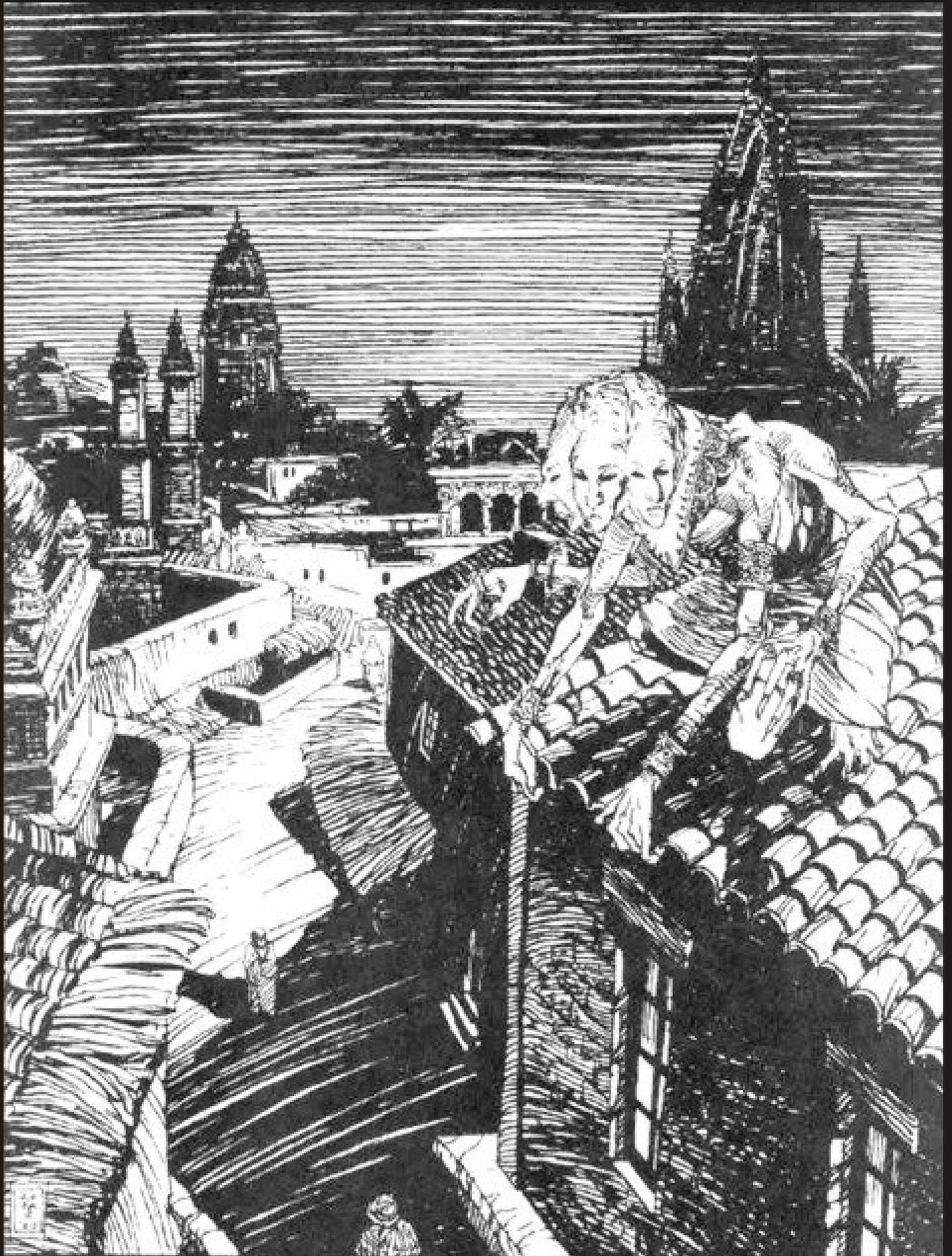
"Eu estava lutando contra os meus inimigos quando a contra-ofensiva russa começou", o Generalmajor proclamou. "Protegi este lugar pelo tempo que levou para descansar, ficar aquecido e recuperar minha... força. Estou pronto para partir. Você seria minha última refeição, mas se mostrou um Unteroffizier mais digno."

"De boa vontade, entretanto eu não sei a quem eu sirvo ou por quê."

"Isso também será revelado com o tempo, mas estou lhe oferecendo a chance para uma pureza que nunca viu. Você pode ser como eu sou, sem defeitos ou corpo sujo. Eu ofereço perfeição de pensamento. Isso é tudo que precisa saber por ora."

"Se abandonar o exército serei executado como desertor."

"Não", o Generalmajor alegou. "Tanto quanto sabem, você morreu aqui, hoje. Tanto quanto lhe diga respeito", adicionou com um sorriso entre presas "eles estão certos". O Generalmajor se moveu com uma velocidade que apagou a chama do isqueiro de Dietrich, mergulhando o tanque na escuridão. Ele derrubou o Orbegefreiter de costas. Agulhas quentes rasgaram o pescoço de Dietrich, e ele sentiu seu sangue explodir através do ferimento como numa torrente ardente mas terrivelmente emocionante. Holden choramingou em seu ouvido, mas Dietrich podia ouvir apenas a cachoeira de sangue tropejar em sua cabeça. O trovão se foi como tanques russos na névoa, e Dietrich percebeu que estava tremendo de um frio impossível que agarrou seus ossos estava morrendo. Foi quando o Generalmajor pressionou seus lábios contra os de Dietrich e cuspiu em sua boca. O mundo de Dietrich explodiu num grito.





CAPÍTULO UM: UM POVO DE DEMÔNIOS

É uma grande tragédia morrer jovem então nós oramos, “Que possamos ser suficientemente maduros antes que sejamos comidos pela morte...”

– Baba Ifa Karade, *Odu Ethics of Edi: The Handbook of Yoruba Religious Concepts*

Nós somos Tzimisce....

Que monte de bosta! Nós éramos unidos há muito tempo, desde que Tzimisce Abraçou sua primeira progênie. Depois disso, todas apostas foram desfeitas. Você também irá ouvir os clãs falarem sobre Enoque e como tudo existiu de forma “unida”, como um tipo de Disneylândia para Cainitas. Cristo, Enoque era o zoológico de Caim cheio de mortais e nada além disso.

Você acha que conhece os Condenados. Você não conhece merda nenhuma. O que você está para ouvir não é uma aula, é uma correção. Esqueça os cartagineses puxa-sacos ou a glória imperial de Roma; eles morreram por um bom motivo. Nossa história tem pouco a ver com o mundo e tudo a ver com os Tzimisce. Nós somos chamados de Demônios por um bom motivo. Frente aos Irmãos e Irmãs de Caim, isso é o que nós somos. É hora de você compreender por que.

– O Olho, sacerdote do bando das Sete Mãos

LÉXICO TZIMISCE

Aprenda estes termos bem, pois muitos Demônios lembram seu uso mesmo nas noites modernas.

Azhi Dahaka: Azhi Dahaka é o termo persa para o dragão de três cabeças que representa o demônio Ahriman. Para os Tzimisce, ele é o Santo Graal da Metamorfose, um estado iluminado e definitivo de ser,

possivelmente alcançado pelo uso extensivo de Vicissitude.

bogatyri: “os campeões valentes mais velhos”, ou uma referência aos cavaleiros Tzimisce.

boyars: nobres ou nobreza.

knezi: um proprietário de terras menor que um *voivode* Tzimisce. Os *knezi* abasteceram a principal força bélica contra os anciões do clã durante a Revolta Anarquista. Nas noites modernas, ele é um título para qualquer Tzimisce que clame nobreza. Como tal, ele não é mais tão respeitado quanto antes.

koldun: feiticeiros Tzimisce que empregam magia elemental e espiritual.

manso: uma fortaleza aristocrata Tzimisce ou um lugar de poder do qual ele governa. Na linguagem moderna, um manso pode ser simplesmente um refúgio opulento (ou especialmente mórbido).

szlachta: embora o termo específico signifique “pequena nobreza”, *szlachta* são soldados, espíões, guarda-costas e protetores dos Tzimisce. Transformados em servos, estes carnicais são fortes, astutos e mortais.

tirsa: terra ou domínio.

voivode: tipicamente, um proprietário de terras ou lorde Tzimisce, o termo é estranhamente nebuloso. Tzimisce de poder considerável ou posses territoriais



freqüentemente usam este título, embora os membros jovens do clã se afastam de tais epítafios.

vozhd: uma prática em extinção entre os Tzimisce contemporâneos, os *vozhd* são amálgamas lobotomizados de muitos carniçais menores. Por meio da Vicissitude e rituais *koldúnicos*, os carniçais se tornam uma entidade com a simples tarefa de mutilar e destruir o que quer que fique no seu caminho.

zadruga: “família conjunta”, pela qual todos os parentes do governante vivem juntos sob laços estritamente familiares. Também, o nome antigo para famílias carniceiras, ainda usadas atualmente por anciões Tzimisce.

forma de zulo: uma forma monstruosa Tzimisce, alcançada através de conhecimentos avançados de Vicissitude. Os Demônios empregam esta forma em batalha ou para intimidar seus inimigos.

O LEGADO DO PROGENITOR

Como foi contado por Titus Villicent, consultor do consistório

Então você deseja conhecer o seu passado, de volta à parte dos Anciões nesta dança divina? Ela começou em Enoque, a cidade dos afazeres de Caim e sua tentativa de reparações para com o Todo Poderoso. Ele já havia abraçado muito numa crise de solidão e assistiu seu sangue se espalhar para além dos clãs nascentes. Talvez ele anteviesse a inevitabilidade de suas ações, mas ele não via, então [Tzimisce] certamente o aconselhava.

Apesar de suas reivindicações e populares informes *exteriores*, o Mais Velho e, assim, seus filhos emergiram do meio das pernas da meretriz do Tigre e do Eufrates e não dos Cárpatos. Nas primeiras noites de Enoque, quando os esqueletos dos construtores serviam como ameias cruas da cidade e o Grande Dilúvio ecoou no milênio distante, Caim tinha apenas Abraçado Ynosh o Legislador, o primeiro de seus filhos. Ynosh, também conhecido como Enoque, quase foi engolido pelo uivo de seu coração, buscou se libertar das impurezas caóticas que ele acreditava prenderem-no à Besta. Sem os âmbitos, o controle da Besta seria enfraquecido, e ela pereceria.

Pelo esforço e força de vontade, Ynosh focou as sementes mais primordiais de sua carne e as cuspiu num recipiente mortal – [Tzimisce]; um mago e profeta de alguma reputação. Ynosh pretendia matar o Mais Velho enquanto portador de suas sementes amaldiçoadas, seus aspectos mais selvagens e fortes. Ao invés disso, o Mais Velho emergiu intacto e não a Besta feroz Ynosh temeu. Num acesso de compaixão, o Legislador poupou o Antediluviano, enquanto argumentava sobre o erro de suas assunções. Certamente, a Fera uivou em ambos seus corações, mas o Mais Velho não era o monstro que Ynosh imaginava, ao menos não visivelmente.

Para a surpresa de seu senhor, o Mais Velho não sofreu maior avareza ou degeneração do que aqueles seus irmãos. Já fortalecido, ele adquiriu uma natureza e uma

percepção fluídas e controlou a carne como argila viva – cheia de potencial dentro das mãos do escultor. Mais ainda, o Mais Velho percebeu que não mantinha uma identidade física inerte. Como mercúrio, seu semblante fluía de uma máscara a outra. Ynosh, em sua tentativa de cortar sua própria fraqueza, transfigurou a marca da Besta sobre seu corpo e espírito em forma física, mas a Besta também trouxe com ela dons como a intuição, o capricho, expressão, imaginação e, o mais importante, o crescimento. Os Tzimisce, se um ou todos, suportam isso com muito sucesso.

O Mais Velho se contou entre os primeiros Antediluvianos, embora tenha permanecido afastado deles. Aos seus olhos, os outros Cainitas estagnaram em seu desenvolvimento. Eles não possuíam potencial para crescer ou se tornarem maiores do que quando seus senhores os Abraçaram. O Mais Velho, por outro lado, um oráculo em seus dias mortais, expressou a gama de caprichos da evolução com surpreendente floreio. Ele se tornou o ontem, o agora e o amanhã do progresso da humanidade, ao invés de um profeta. Ele viu onde o destino pretendia levá-los. Os filhos e netos de Caim, contudo, não possuíam tal promessa. Os mortais ficavam fortes, enquanto nós permanecíamos estagnados ou ficávamos mais fracos. Eventualmente, os mortais iriam governar, forçando os Condenados a se esconder em suas sombras. Era inevitável.

Reciprocamente, o Mais Velho sentiu a mudança em si e nos outros Cainitas, um instante de metamorfose aferroada pela Besta. De início, a sede do Mais Velho permitiu que ele se alimentasse do pescoço de mortais e feras. Então, sua sede exigiu mais. Não mais satisfeito com uma fonte ou um número de rebanhos, o Mais Velho desejou o sangue mais grosso e mais rico; ele sabia apenas que sua progênie eventualmente o satisfaria. O Mais Velho percebeu que o peso de beber sangue apenas pioraria a cada década. Eventualmente, a sede impediria o sangue de fontes animais e aquela de mortais. Apenas o infanticídio da progênie poderia sustentar o Mais Velho, e quando o tempo terminasse, o Mais Velho pereceria.

Distraído sobre sua existência dependente, o Mais



O AVATAR DA MUDANÇA

Azhi Dahaka, Dracon, Illuyankas, Drácula e Leviatã; todos dragões. Você deseja saber por que esta besta em particular influencia tão fortemente nossa mitologia. É realmente simples. Desde a infância da humanidade, os dragões têm infestado suas lendas. O rebanho temia estas grandes serpentes, mas para os Tzimisce, elas representam grande mudança. Os dragões são precursores da transformação à beira do caos e em eterno movimento com formas espiraladas e sinuosas. Não é sua aparência que nos atrai, mas seu potencial para a crisálida – e além. Eles são a incorporação de uma mudança que nós ainda não realizamos.

Velho gastou uma era mortal em segregação e meditação, mudando e transformando entre formas de mortais e lendas, procurando uma forma livre da sede amaldiçoada. Ele estudou os pergaminhos que uma vez lhe foram dados com feitiçarias, esperando encontrar respostas dentro de seus evanescentes dons mortais. Ele pouco se importava, contudo, pela sede que veio da Besta, e afogou todas considerações. O Mais Velho não conseguiria escapar, pois enquanto trocava de formas, não conseguia mudar sua essência. O destino cruel o privou daquela graça salvadora que os mortais possuíam: adaptação como uma ferramenta de sobrevivência.

DEIXANDO ENOQUE

Diferente de seu crescente rebanho de primos, o Mais Velho não tinha interesse em guiar as massas mortais ou glorificar o nome de Caim. Mais do que isso, ele não aspirava em proteger o rebanho mortal, não enquanto fossem sua comida e sua vestimenta. Os outros resmungaram quando o Mais Velho demonstrou quão facilmente ele brincava, tramava e atava suas carnes e tendões como arame numa tela. Eles lamentavam seus dons depois que ele distorceu a carne de [Nosferatu] num escárnio hediondo de beleza agora compartilhado pelo clã inteiro. Eles secretamente concordaram com ele quando [Toreador] havia merecido sua elegância misteriosa. O Mais Velho existiu entre o inimaginável, enquanto seus irmãos [Brujah] e Mekhet jogavam jogos de sombras com os mortais, se deleitando em suas próprias astúcias e agendas.

O Mais Velho sabia do potencial do rebanho e ficava furioso que os outros relutantemente se definiam em termos mortais sem compreender a maior força da humanidade, a mutabilidade. Apenas ele apreciou o rebanho tanto como alimento quanto como inspiração, e assim, apenas ele merecia a humanidade para si. O Mais Velho desejava se delimitar de acordo com seu destino, enquanto se opunha ao que poderia ser agora, e os mortais eram a chave para aquela expressão. O Mais Velho mudou através das formas físicas facilmente, mas lhe faltava aquela adaptação final para se salvar de sua sede, sua Besta. Para esse fim, o Mais Velho abandonou Enoque, sabendo que suas respostas ficavam num mundo primordial, onde Caim não detinha influência e onde os mortais não eram protegidos como amantes ou pastoreados como ovelhas. Ele precisava testemunhar a luta da humanidade pela sobrevivência e ser responsável pela miséria da humanidade. Apenas então, o Mais Velho acreditava, compreenderia o que lhe faltava para fugir de seu destino.

O Mais Velho viajou para as terras antes que a humanidade as nomeasse, seguindo onde seus dons atrofiados como profeta o instigavam. Ele primeiro se aventurou para o leste, para a terra natal do sol, onde ele amaldiçoou Kartarirya com a não-vida. Ele Abraçou não pela solidão (em si, ele tinha toda a companhia que pudesse desejar), mas por sua necessidade de fontes das

UM DISCURSO

Isso é besteira. Você está me dizendo que nós realmente temos inveja dos mortais? Legal, nós ainda estamos procurando aquela semente pura de criatividade que permite o verdadeiro crescimento, mas essa atitude derrotista é digna da Camarilla. Nós nem sabemos se esta "semente" realmente existe, ou se é outra tática do Antediluviano de manter nossa cabeça girando? Nós somos os Irmãos e Irmãs Amaldiçoados... por que infernos nós estamos gastando tempo com "evolução"? Nós não crescemos! Nós decaímos! Nós somos malditos mortos!

— A Espinha, abade do bando das Sete Mãos

quais explorar as possibilidades infinitas e formas de adaptação. Com Kartarirya, o Mais Velho descobriu sua habilidade de compartilhar os sentidos da progênie. Assim, a cada um de seus descendentes, o Mais Velho conferiu uma ampla gama de maldições além de condená-los com a não-vida. Ele os despiu de uma porção de seu espírito mutável na forma de um sacramento, sua própria carne. Sua vitae escondia sua essência, com a qual garantia os poderes de moldar a carne e conferiu aos filhos do Antediluviano a habilidade de fazer o que quisessem de suas formas físicas. Em troca, este laço permitiu que a expressão do Mais Velho se fizesse valer através de cada um de seus mais dotados filhos. O Mais Velho secretamente se tornou seguido por uma legião, permitindo-o tomar conta de descendentes escolhidos e colher o conhecimento de suas explorações.

No retorno da jornada do Mais Velho ao Crescente Fértil, Ele tomou uma segunda progênie em Gallod, um chefe tribal, para monitorar os eventos em Enoque. Durante suas jornadas subseqüentes, contudo, o Mais Velho descobriu as tribos da humanidade enfraquecidas nas florestas do oeste, assim privando-o de seu alimento. Num ataque de frenesi, o Mais Velho revelou a última de suas malignas maldições quando, há léguas de distância, ele consumiu Gallod. O sacramento que conferiu não-vida e permitiu ao Mais Velho tomar raízes em sua progênie também o permitiu devorar suas crianças, tomando-os como um alimento não-vivo. Esta é a maior maldição do clã, pois o Mais Velho deve cair na sede da Besta, então ele devorará seus filhos à distância como um demônio invisível.

KUPALA

Tendo aprendido sua lição de Gallod, o Mais Velho reuniu tribos de mortais durante suas viagens, pois que ele nunca precisaria de vitae novamente. Durante suas jornadas, ele Abraçou aqueles que melhor se adaptavam ao seu próprio espírito curioso. Trouxe à escuridão um filho de Yorak nos contrafortes arborizados dos Cárpatos, e Byelobog nas planícies do norte da Europa. Pela costa da África, ele tomou um guerreiro chamado Demdemeh, que subseqüentemente desapareceu no

PLANTANDO A SEMENTE

Um aviso para você Sabá Tzimisce. Dentro de todos nós está o Sangue do grande senhor. Ele nos concede uma essência mais mutável junto com a maior responsabilidade. Nós somos os Cavalos de Tróia de nosso mestre, e se você atingir uma nova compreensão de nossa existência, o Antediluviano pode se erguer dentro de você e tomar forma. Isso não é uma perda, mas uma benção, pois você está retornando à existência completa de Uma Carne que existiu antes que o Mais Velho o fizesse ou a qualquer um de nós. Você é abençoado a retornar ao geral. Os outros clãs se reproduzem como uma doença, mas todos nós viemos de [Tzimisce]. Isso porque nós não reivindicamos uma herança de Caim, que nada mais fez do que condenar os mortais com um Beijo. Essa é a maldição de Deus e não o dom de Caim! O Mais Velho de boa vontade nos criou de sua própria carne e dotou cada um de nós com sua essência. De onde você acha que a arte de moldar a carne veio? Foi [Tzimisce] partilhando seu conhecimento com você. Talvez seja porque alguns de nossos mais antigos membros abandonaram o caminho da mutação. Eles conhecem a arte mas têm medo dela, para que eles não revolvam o Antediluviano torpe dentro de seu peito.

coração primordial da África para buscar seu destino; ainda na ilha cipriota, o Mais Velho felicitou a criatura conhecida apenas como Dracon.

O mundo podia estar aberto para o Mais Velho, mas ele eventualmente favoreceu as terras de Yorak, localizadas nas profundezas dos Cárpatos. Ele não sabia por que a cadeia de montanhas se provou tão atraente, mas este domínio encantou o Mais Velho com seu chamado. Ele até retornou para estudar as mágicas mortais novamente depois de um século de descanso, mesmo ainda que seus dons permanecessem uma sombra pálida do potencial Cainita. Ao leste, Enoque ainda florescia, e seus anfitriões mais jovens permaneciam próximos o bastante do toque da sombra de Caim. A Europa era uma arena para o Tzimisce solitário. Por isso, o clã conheceu estes domínios como seus próprios antes que outros o fizessem. Ele se espalhou pela Grande Planície europeia que ia desde o leste da Sibéria, pelos Urais e a Bacia do Volga para finalmente tocar as praias virgens do Atlântico. Os Tzimisce escolheram suas terras bem, pois as tribos que se espalhavam ao oeste usavam a planície europeia e a bacia do Danúbio para se dispersar pelo continente. Em particular, as planícies ao sul dos invioláveis Pântanos do Prípeto e aqueles ao norte da Cadeia de Pindus tornaram-se as artérias gêmeas para as tribos do rebanho que se moviam pela região. O punho dos Cárpatos forneceu um pára-choques no tráfego com as Montanhas Pindus na Grécia e as praias geladas do Báltico.

Os Tzimisce “dizimaram” a onda mortal que fluía

por eles. Tudo que não era destruído, contudo, para os Demônios não clamava exclusiva realeza sobre as terras. Os Lupinos, ainda potentes da pura selva, lutaram contra o clã por todos os cantos da floresta e picos das montanhas. Tão poderosos quanto os Tzimisce eram, ainda assim sofreram bastante. Os Lupinos chegaram a atormentar o grande Antediluviano e ameaçaram mandar o clã todo de volta aos pés de Caim. Contudo, os Lupinos não podiam deter o Mais Velho. O progenitor Tzimisce sentiu uma afinidade com os Cárpatos, pois algo dentro deles tocavam seus dons atrofiados como um profeta mortal, permitindo que sonhasse uma vez mais. O Mais Velho se recusou a abandonar tudo que sussurrasse a ele enquanto dormia, e eventualmente, aprendeu como falar com os espíritos das montanhas; a grande fera conhecida como Kupala.

Kupala e os Lupinos eram inimigos desde os tempos mais primevos. Os Lupinos prenderam-no dentro dos Cárpatos, e as florestas verdes cresciam em torno dele. Agora Kupala queria se soltar e falar com o Mais Velho através de seus sonhos. O espírito da terra ofereceu sua mão em aliança contra seus inimigos comuns em troca dos Tzimisce soltarem Kupala de sua prisão nas profundezas da espinha dos Cárpatos. O Antediluviano concordou e passou o ano seguinte explorando rochedos perdidos da montanha, enquanto Kupala instruiu o Mais Velho na mágica que ele pensava ter perdido após seu Abraço. O Mais Velho, por sua vez, passou as lições para seus mais poderosos filhos e os usou no grande congresso que libertou Kupala.

Os Lupinos lutaram duro e não permitiriam que Kupala escapasse facilmente. Na caverna labiríntica onde o demônio habitava, os campeões dos clãs Lupinos caíram sobre o Antediluviano e sua ninhada carnal. Contudo, os Tzimisce triunfaram quando Kupala ganhou liberdade e fugiu. Entretanto, o espírito-demônio não fugiu completamente, pois ele havia sido

A LENDA DE KUPALA

Você quer saber de Kupala? Muito bem, mas você descobrirá o preço da narrativa. Esse é sempre o caso com as lendas. Os espíritos sussurrantes me disseram que Kupala estava entre eles, mas ele possuía o poder para destruir tudo que tenha sobrevivido. Nos dias quando Caim mamou na teta de Eva, ele lutou com os lupinos repetidamente até, finalmente, seus mais potentes xamãs o aprisionarem. Eles o cercaram de norte a sul, e agarraram a terra com suas terríveis garras. Eles descascaram as terras como uma casca de cebola, formando dois grandes muros, então bateram juntos em um poderoso suspiro. Seus esforços hercúleos formaram os Cárpatos e os Alpes e prenderam Kupala fundo no coração da terra como duas mãos apertadas segurando uma mosca. Assim ele ficou, até que [Tzimisce] encontrou Kupala séculos depois.



enterrado nas montanhas por tanto tempo que permaneceu ligado ao solo. Kupala não conseguia se retirar para as cortes dos espíritos ou para qualquer inferno que uma vez clamou como lar. Ao invés disso, ele tomou os Cárpatos como seu novo domínio e compartilhou sua existência com os Tzimisce. Os Lupinos da região, mesmo que ainda formidáveis nos séculos que viriam, nunca se recuperaram deste golpe devastador. Eles perderam as terras que buscavam proteger e assistiram o sangue negro de Kupala banhar o solo e as florestas.

DILÚVIO, MALDIÇÃO E ÊXODO

Enquanto os Tzimisce prosperavam e continuavam a assistir os mortais lutarem sob os picos de suas montanhas, nada ia bem em Enoque. Os filhos de Caim se rebelaram contra ele, da mesma forma que ele havia feito com o Todo Poderoso, e avermelharam as ruas com seu sangue e o de outros. Então, no ato divino do Todo Poderoso de retribuição contra os mortais, o Grande Dilúvio engolfou o mundo. Na Europa não foi diferente; os poderosos rios que quebraram a terra chamaram o Dilúvio sobre tais planícies como a bacia do Danúbio, o Vale do Pó e o Reno. Aqueles que sobreviveram à repentina elevação das águas fugiram para as terras altas. Mortais e Cainitas buscaram refúgio nos mais altos solos, tornando os Cárpatos em particular numa arca governada pelos senhores Tzimisce sobreviventes. Os Demônios estenderam a hospitalidade a seus novos hóspedes, tomando em pagamento um sacrifício de uma criança de cada família. Para mostrar sua compaixão, eles raramente tomavam o filho primogênito. Ao invés disso, eles clamavam o mais jovem para festins, experimentos ou servidão. Em alguns casos, os *voivodes* Tzimisce clamavam famílias inteiras de grandes tribos. Assim surgiu a servidão contratada que daria origem às famílias revenantes.

Seguindo o dilúvio, os Demônios notaram a passagem de tribos mortais sob a influência de Gangrel e Nosferatu solitários de Enoque. As novas tribos se recusavam a prestar dízimo aos Demônios e vagaram pelas passagens entre as montanhas dos Tzimisce sem prestar pedágios. Os Tzimisce clamaram preeminência sobre a região – não sem razão considerando que eles governavam a terra por séculos antes da queda de Enoque. Eles sozinhos libertaram Kupala de sua prisão e mantiveram os Lupinos afastados. Os Cainitas intrusos, em sua arrogância, sustentaram que o mundo e todos os mortais vieram de Enoque e eram, assim, por direito, deles. Eles podiam ir onde desejassem, e isso incluía os domínios dos Tzimisce, os quais eles raramente encontraram.

Quando as águas recuaram, os Tzimisce perderam vastos domínios para novas tribos mortais que avançaram no vácuo e tomaram territórios uma vez mantidos por famílias contratadas pelos Demônios. Os Gangrel eram de pouca preocupação, uma vez que

perambulavam e raramente ficavam em um local por muito tempo para ameaçar as reservas de sangue locais. Foram os Nosferatu e os ocasionais protetores Malkavianos que se mostraram difíceis de lidar. Os Demônios lideraram com estes intrusos e seus servos de forma severa, através de escaramuças tribais mortais ou tortura. Eles cobriram suas fronteiras com florestas de corpos ainda vivos empalados em árvores de ossos ou moldando os mensageiros às costas de seus cavalos antes de mandá-los de volta para seus mestres.

Os Tzimisce eventualmente perceberam que não poderiam matar todo mundo que viajava por seus domínios para que os mortais não se unissem contra eles. Eles permitiram que seus primos passassem pelas terras a oeste cheias de tribos desde que ninguém invadisse seus territórios. Os outros Cainitas reconheceram as reivindicações dos Tzimisce por domínio, mas apenas por um tempo: isso levou os clãs em guerra da Segunda Cidade a chamar a fúria de Caim sobre eles.

A maldição de Caim pegou os Tzimisce de surpresa. Seus procedimentos com Kupala preso ao solo, bem como sua natureza territorial, se tornou o anátema do clã quando a maldição os forçou a dormir sobre seu solo nativo para um verdadeiro descanso. Até o Mais Velho quase pereceu na jornada de volta à terra para clamar “água morta” indígena de sua terra natal. Sua volta aos Cárpatos, contudo, anunciou uma grande inundação de rebanhos mortais e Cainitas que haviam deixado o Crescente Fértil com vergonha de seguir o édito de Caim. Sabendo que eles enfrentaram a ameaça de seus territórios, os Tzimisce fortificaram seus domínios e caíram no isolacionismo. Como uma frente unificada, eles poderiam ter sobrevivido aos pretendentes mortais e Cainitas ao seu território. Divididos, contudo, eles permitiram que seus irmãos e irmãos caíssem enquanto tentavam proteger seus próprios refúgios por meio de medidas rudes. O Mais Velho era o único laço que os membros do clã tinham com qualquer outro de sua linhagem. Auto-evolução, como a busca pela verdade, se provou um caminho solitário para muitos. Os Tzimisce

FETIÇARIA KOLDÚNICA

Nós falamos de Kupala e reivindicamos nossos ritos *koldúnicos* de sua infestação. Dizemos isso para aquietar nossos sono quando descansamos no solo. Ah! Nossa feitiçaria é de Kupala, com certeza, pois aquele espírito é soberano sobre todos os outros em nossa maldita terra natal. Ele persegue aqueles que não sabem qual é seu ofício, esperando nos levar a ele. E guiados nós somos. Aprendemos seus encantos e seu caminho com os espíritos para merecer a tranquilidade. Nosso conhecimento dos rituais *koldúnicos* não são um bastião contra Kupala: nosso repouso não é uma vitória alcançada. Ele é o dom do demônio a nós por sermos cordeirinhos bons e cegos.

governaram de seus mansos isolados como tiranos sobre as comunidades mortais que prosperavam aos seus pés. O Antediluviano, contudo, sabia que um tempo viria quando seu clã iria se afastar como destroços de um barco. Já, sua criança Byelobog havia se retirado nos Pântanos do Pripeto enquanto Yorak meditava profundamente dentro dos Cárpatos, tomando conselhos diretamente de Kupala.

O MAIS VELHO SE VAI

Um adendo do Príncipe dos Pobres, sacerdote do bando Pé Sangrento

Eu concluí meu interrogatório de Silas, um Salubri *antitribu* tido como caído com o resto do bando Convenção do Sacrifício de Nova Iorque. Como nós suspeitávamos, os Salubri *antitribu* guardam informações que nós apenas tínhamos uma vaga idéia até agora. Nossos Cainitas mais velhos sempre clamaram que [Tzimisce] entrou em torpor logo após a maldição de Caim cair sobre nós, mas nos faltava um motivo, dado que o tratado histórico de Yorak estava estranhamente incompleto. Nós agora sabemos por que. Através de Silas, um dos principais historiadores dos Salubri *antitribu*, eu descobri o seguinte. Embora alguns digam faltar um grau de credibilidade, eu os incluí por causa dos bispos e seus superiores. Não cabe a mim fazer juízos.

Os Salubri, uma vez curandeiros, viram a formação de sua seita guerreira pelos esforços de Samiel, seu primeiro cavaleiro; até aí nós sabemos. Samiel, por sua vez, lançou uma cruzada contra “as forças da magia negra” e os Cainitas maculados pela semente da heresia. Do que eu consegui reunir, alguém nos traiu para os Salubri. Samiel ficou sabendo da barganha do Mais Velho com Kupala e considerou a troca infernal. A “grande guerra” que os Salubri falaram não era contra os míticos “Baali” (se eles chegaram a existir), mas contra nós! Samiel e seu bando de 15 (ou sete – Silas é truculento) guerreiros abriu caminho até o pé dos Cárpatos; permanecendo escondido entre a massa de tribos mortais que fluía no continente europeu e acoessando as ocasionais fortalezas Tzimisce para descobrir o refúgio do Mais Velho. Pelo caminho, eles secretamente mataram nossa espécie, equivocadamente identificando nossos *szlachta* com familiares demoníacos usando isso como prova irrefutável de nossa aliança com o Inferno. O conto de Silas, infelizmente, mistura lenda com fatos liberalmente, deixando a verdade muito mais difícil de ser descoberta.

De acordo com Silas, Samiel e seus cavaleiros atacaram o Mais Velho em seu refúgio. Depois de lutar contra suas “legiões de demônios e diabos”, Samiel trouxe uma espada ardente nas mãos e matou o Mais Velho com “fogo íntegro”. O Mais Velho, num ato final de desafio, castigou Samiel ao arrancar seu crânio de dentro de sua cabeça, deixando apenas um cavaleiro



O DESTINO DO MAIS VELHO E OS FILHOS DE DRACON

Levante-se, Filho de Dracon, pois eu falo de nosso Progenitor. O Mais Velho de fato “pereceu” durante o ataque de Samiel, mas o que é destruição para uma criatura de tamanho poder? O Progenitor sobreviveu através de cada semente que ele plantou dentro de sua progênie no Abraço e dentro da progênie de sua progênie. Ele não mais precisa de sua própria forma, pois pode tomar forma dentro de cada um de nós, se desejar. Em Chipre, o Dracon sentiu o despertar do Mais Velho crescendo dentro de seu ventre. O Dracon cuidou para alimentar o recém erguido Progenitor. Depois de seu nascimento, o Dracon carregou o Antediluviano fetal de volta aos Cárpatos e o colocou sob os cuidados do Matusalém Yorak, nas entranhas das montanhas.

Enquanto o embrião inerte dormia e crescia no solo maldito como uma semente, o demônio Kupala sussurrou no ouvido do Ancião, da mesma forma que fez com Yorak. Por que motivo, eu não sei, mas poucos podem compreender séculos de conversas com demônios e permanecer intacto. Basta dizer que nossa compreensão dos meios *koldúnicos* se tornou muito maior. Enquanto o solo e a flora apodreciam, nossa familiaridade com as trilhas do demônio ficavam mais fáceis. Esse é o motivo por que os Filhos de Dracon não se sintonizam com a fétida mágica de Kupala. Esse não foi um dom exclusivo de [Tzimisce] e veio apenas através de um demônio maligno cujo toque nunca deixou o solo romeno.

para contar a história posteriormente. Os Salubri depois perceberam seu erro, se eles cometeram tal erro, e silenciosamente disseram que Samiel havia morrido lutando contra o eterno inimigo do clã durante sua grande guerra. Obviamente, enquanto algumas porções da lenda parecem verdade, especialmente a descrição de Silas do refúgio do Mais Velho e os servos contra os quais Samiel lutou, nós sabemos que o Progenitor sobreviveu o suficiente para cair nas presas de Lugoij. Embora seja possível que Samiel tenha atacado o Mais Velho e o ferido o bastante para colocá-lo em torpor, Samiel não destruiu o grande Demônio.

MADEIRA FLUTUANTE TZIMISCE

por Bashtani Koydye de Trípoli

Lambach Ruthven é bastante íntegro, mas parte de mim pensa que ele tem fumado crack por aí. Eu dei uma olhada em seu precioso diário quando ele não estava por perto, e existe alguma merda grande lá. Ele diz que viu o violador do Sangue Lugoij cometer o Amaranço no Mais Velho antes que o Antediluviano despertasse e o atacasse rapidamente. Isso significa que Lugoij, que está em torpor em algum lugar nos

Cárpatos, é realmente Tzimisce agora. Tudo certo, beleza, que seja. Depois, Lambach me diz que o Mais Velho é um maldito remendo transformado de maconha incontrolável vivendo sob Nova Iorque e se espalhando pelos esgotos como uma erva. Eu sei, para você isso soa como uma merda úmida e escorregadia, mas você tem o respeito pelo fato que nós podemos fazer alguma coisa assustadora. A história de Lambach significa uma de duas coisas. Um, ele tomou uma grande pancada na cabeça, ou dois, as lendas que nosso senhor nos contou eram verdade... O quê!? Você sabe qual. Eu estou falando sobre aquela que diz que Tzimisce pode se manifestar em qualquer um de nós e nos transformar nele. Se isso for verdade, então existe ao menos dois Antediluvianos Tzimisce soltos por aí agora, e nós estamos duplamente ferrados. O quê? O que 'cê 'tá dizendo. “Seja um bom garoto”? Que porra você está falando... Oh merd-

– Kaleel Bratovitch, mestre do canil Tzimisce, falecido

Com o Mais Velho sob o sono das eras, seus filhos se retiraram do mundo. Os Cárpatos e as terras ao leste da Bacia do Volga permaneceram território dos Demônios, mas o clã ainda busca agendas isolacionistas e vendettas privadas. O medo do Antediluviano que sua progênie se rendesse a buscas completamente esotéricas se provaram corretas. Até mesmo Yorak e Byelobog se retiraram para seus reinos respectivos e tiveram pouco a dizer um ao outro. Com passagem segura disponível em torno dos Cárpatos pelo Mar Mediterrâneo, Grécia e Roma floresceram em impérios expansivos influenciados pelos outros clãs. Roma testemunhou algum patronato Tzimisce com Dracon, enquanto outros Demônios se infiltravam nas profundezas escuras das florestas do leste. O fato que restou, contudo, foi que os Cainitas dos Cárpatos se isolaram do mundo. Este foi o motivo pelo qual perderam território para seus rivais.

Primeiro a Grécia micênica, então a Grécia helenística governou porções da Europa, mas eles nunca avançaram para os Cárpatos. Os romanos, por sua vez, expandiram seu império além, se prostrando aos pés da cadeia de montanhas. Até pararem de ascender seus declives. Dos celtas aos eslavos e godos, os Cárpatos permaneceram indomáveis. Isso para não dizer que os Tzimisce permaneceram dormentes ou ciosos durante este período. Na verdade, eles governaram a terra semelhantes a deuses e vieram a influenciar as tribos vizinhas com proficiência crescente. Como indivíduos, os Tzimisce realizaram muitas coisas, graças a Dracon, Shaagra e Radu, mas como um clã, eles raramente trabalharam juntos para qualquer conclusão. O desinteresse de Yorak em guiar os Demônios como o *Voivode* entre *Voivodes* regionais também não ajudou.

Sendo o mais velho dentre os Tzimisce da região, Yorak assumiu o *Voivodato* seguindo a queda do Progenitor no torpor. Ele ficou em cavernas onde Kupala sussurrou mais alto e concentrado em outros assuntos, tais como escravizar tribos de eslavos, celtas e o ocasional clã trácio para seus experimentos. Ele acreditava completamente em *Azhi Dahaka*, o estado extático que o Mais Velho buscou descobrir. Ele passou sua vida dentro

do labirinto dos Cárpatos, explorando o mundo através de suas Disciplinas mentais, embora tivesse há muito abandonado o interesse em reinos exteriores.

Com o passar dos séculos, Yorak construiu sua Catedral de Carne. Rivalizando com os Jardins Suspensos da Babilônia e os monumentos cristãos que vieram depois, esta magnum opus da dor e do sofrimento se tornou o centro do pensamento e oração Metamorfosista. Yorak a construiu no curso de séculos, por dúzias de cavernas e com milhares de vítimas. Por um tempo, os Tzimisce buscavam suas agendas e prestavam pouco cuidado ao mundo que crescia na linha do horizonte. Quando Yorak e os outros aprenderam que Roma devia sua glória em parte aos Cainitas, contudo, perceberam que não podiam mais espreitar nas sombras como os Lasombra. Certamente, o Império Romano não se expandiu para além da Bacia do Danúbio, mas impérios iriam contestar o poder dos Demônios. Por sua vez, estas novas soberanias trariam com elas Cainitas famintos pelo domínio do clã. Como aconteceu, os romanos estavam incomodamente próximos porque poucos Tzimisce não fizeram nada para parar suas incursões.

Yorak sabiamente percebeu que a política e os assuntos reais estavam longe de sua perícia ou habilidade. Ambos o *koldun* e ele preferiam seus estudos a afetar assuntos mortais e enfrentar a incursão Cainita em suas terras. Ao invés disso, ele escolheu Abraçar os

A CATEDRAL DE CARNE

Foi magnífico. Grossas estalagmites e estalactites formavam os pilares, com ossos bragueiros sobre os quais as pedras calcárias cresciam e formavam uma mistura óssea de arquitetura líquida. Quaisquer crânios – com seus olhos e musculatura circundante ainda intacta – ou cartilagem – fina o suficiente para observar o mar de vísceras e órgãos flutuantes que formavam as paredes; quantidade de carniçais umedeciam os olhos então podiam piscar corretamente. Mais revenantes conduziam o ritual tatuando com fios de carvão em pó na pele de suas vítimas sem ossos. Depois, Yorak e suas crias cuidadosamente esfolavam a carne de seus sacrificados que gritavam, tratando a tela de carne com um material preservativo e a estendendo sobre as janelas como um mosaico. A catedral tinha tantas maravilhas, como o poço de sangue decorado com vítimas sentadas que você poderia usar como cadeiras, os pilares de corpos enxertados, as paredes de bocas que cantavam um gemido enquanto você passava por elas ou a galeria aberta onde os cadáveres ficavam empalados em estalactites.

Tais maravilhas. É uma pena que as noites modernas não mantenham tal beleza abertamente. Verdadeiramente, ninguém sabe onde a Catedral de Carne está; ela aparentemente se foi. Onde uma vez ela existiu, me foi dito, não resta mais nada exceto um buraco aberto.



membros influentes das tribos regionais e incumbi-los com aquilo que não lhe interessava.

SHAAGRA: A NOVA DIREÇÃO

A decisão de Yorak em fortalecer os domínios de sua linhagem na região veio num tempo fortuito. A mudança transformou o mundo conhecido. Do distante Oriente, o Império Hunita caiu frente os chineses no início do calendário cristão, submetendo os hunos a um exílio nômade. Eles prontamente se espalharam para o oeste, por volta de 375 d.C. chegaram na Ucrânia, onde deslocaram os ostrogodos e visigodos com suas invasões relâmpago. Os ostrogodos solicitaram ao Imperador Valente abrigo na Moésia, mas quando ele exigiu que rendessem suas esposas e crianças, o estrondo inevitável resultou numa formidável perda romana. A história depois se repetiu com os visigodos.

Enquanto isso, qualquer esperança que o Império Romano tivesse de se reerguer das cinzas morreu com os herdeiros doentes de Constantino. Roma estava em declínio, e seus residentes Ventrue, Toreador e Malkavianos haviam perdido o controle para um grupo de Cainitas detratores e para a força improvável de um culto hebraico. Os mais velhos da cidade fugiram em manadas, levando a Europa a uma espiral decadente. A periferia do Império Romano se esmigalhou e os Condenados da região entraram em pânico. Eles sabiam que as tribos germânicas estavam preparadas para o massacre e a pilhagem, e muitos buscaram a diplomacia com os previamente isolados Tzimisce. Por uma vez, os outros clãs trataram os Demônios como aliados potenciais e não como uma ameaça fronteiriça do leste.

Os Tzimisce, por sua vez, notaram a afluência da humanidade por suas fronteiras mais ao norte. As tribos e federações de nômades deslocados pelos hunos lutaram e se misturaram, como nós esperávamos, mas os Gangrel das estepes e os libertos Brujah os acompanharam. Yorak se encontrou com vários chefes Gangrel e prometeu a eles trânsito livre pela Passagem Tihuta dos Cárpatos; em troca, eles prometeram incitar a guerra contra as sedes romanas ao longo de suas rotas. Yorak buscou recuperar o território que o clã perdeu com a chegada dos Ventrue e Malkavianos. A expansão das tribos se transformou numa onda que manchou tudo a frente dela. No despertar daquele caos, Yorak mandou os Tzimisce reformar seus estados anteriores.

O Abraço de Shaagra anunciou a era dourada dos Tzimisce e séculos do domínio dos Demônios sobre a Europa Oriental. Yorak compreendeu que as tribos hunas, eslavas e godas vagantes eventualmente se tornariam as novas proprietárias de terras de qualquer território no qual se estabelecessem. Isso aconteceu antes com os Citas e Hallstatt nos séculos que precederam o nascimento do Cristo Branco, e aconteceria novamente, dadas as expansões virgens da Europa. Teoricamente, ao influenciar as tribos agora, os Tzimisce poderiam se estabelecer como o clã

preeminente da região.

A eslava Shaagra veio da tribo Vroi e governou como sua deusa, líder e mística. Seu povo fugiu para o oeste depois que sua tribo sofreu sob o severo domínio de uma tribo maior. Quando eles alcançaram os Cárpatos, Yorak percebeu Shaagra. Ela mantinha a multidão com poderosos espíritos e possuía uma alma como um farol. Yorak sentiu a magia potente de Shaagra e as criaturas sobrenaturais que ela matinha como conselheiros. Shaagra despertou um forte respeito em seu povo, e possuía a visão como xamã para atrair o sentido dos Tzimisce de *Azhi Dahaka*. Yorak a aceitou para o Abraço, mas ele não a tomou.

Embora ele fosse o *voivode* da região, outros Matusaléns Tzimisce se equiparavam a Yorak em idade. Enquanto Byelobog permanecia indiferente, ambos Triglav o Três-Cabeças – que foi a reverência mitológica entre as tribos regionais – e Lambach Ruthven queriam Shaagra para si próprios. Yorak, contudo, escolheu Triglav como segundo em comando entre os Demônios locais e permitiu que ele a abraçasse. Lambach nunca esqueceria tal desprezo, e suas repercussões certamente ecoariam pelos corredores da história.

Shaagra nunca conheceu seu senhor. Uma vez educada no ofício dos Tzimisce e forçada no voto de sangue, ela e sua tribo seguiram sua neta e carníçal favorita, Libussa, na Planície do Danúbio. Viajando na caminhada secular de pilhar tribos e bandos, os Vroi eventualmente se estabeleceram sobre a terra que se tornaria Praga, o ponto mais a oeste da influência Tzimisce nos Cárpatos. Serviria como uma fronteira contra os interesses Ocidentais e se tornou um dos muitos pontos-quentes no conflito Tremere-Tzimisce. Shaagra caiu num torpor espasmódico, ficando gradualmente insana no solo enegrecido pela violação de Kupala. Seu Abraço, contudo, precipitou os Tzimisce na prática de reivindicar sustento das famílias nobres e líderes tribais para melhor influenciar os mortais da região. Isso trouxe uma nova casta de Demônios na hierarquia do clã. Tzimisce como Radu, Wladymir Rustovitch e Drácula representavam uma amostra das dúzias que fizeram parte da nobreza e se engajaram em jogos de intriga política contra os Ventrue e Brujah da região melhor do que seus senhores haviam feito. O clã quebrou seu molde de demônios tagarelas e Metamorfofistas incompreensíveis e emergiu de seu isolacionismo, embora fraturado e com agendas opostas.

OS ZADRUGA

Eli Dragsley, Priscus de Moscou

Desculpe-me se não sou poético, mas sou um erudito, não um escritor. Você também irá notar que sou contra o conceito de famílias revenantes por uma variedade de motivos. Nós todos sabemos que, por séculos, Tzimisce como Yorak e Dracon submeteram famílias inteiras à escravidão torturada sob o eufemismo de *zadruga*, ou “família conjunta”. A conveniência foi a



BOGATYRI

Antes dos revenantes, dos *szlachta*, dos *vozhd* e dos carnicais vieram os *bogatyri*, os campeões do Mais Velho. Yorak afirmou que os *bogatyri* não eram rebanho, Lupinos ou Cainitas. Embora parecessem mortais, reivindicavam linhagem de Meru, uma montanha mística na Índia e supostamente a terra natal de Ariol (que os eruditos do oculto depois chamaram a mítica raça ariana). O metal se recusava a cortar sua pele pura enquanto a pedra e a madeira nunca os machucavam. Os *bogatyri* vieram ao serviço de [Tzimisce] quando o Grande Dilúvio levou um bando deles contra os Cárpatos. Em troca da hospitalidade e do socorro do Mais Velho, eles lhe ofereceram aliança.

Cada *bogatyri* possuía uma bolsa de pele que

guardava a carne do Antediluviano – quando lutavam por ele, a bolsa de pele rastejava sobre seus rostos e dava a eles o semblante do Mais Velho. Os ossos de seus antebraços se estendiam em lâminas, enquanto suas línguas se arremessavam como adagas. Quando o Mais Velho caiu diante de Samiel, os *bogatyri* se espalharam pelos quatro ventos para encontrá-lo: eles nunca mais voltaram, mesmo depois que Yorak os mandou mensagens que o Dracon havia resgatado o Mais Velho.

Lambach acredita que os *bogatyri* se dividiram e agora guardam as diferentes manifestações do Mais Velho. Certamente, Lambach viu alguém de indescritível pureza assistindo o Mais Velho (em seu disfarce como Lugo) e novamente vislumbrou outro além dos túneis de Nova Iorque. Certamente...

primeiro a forjar esta prática pois ela se provou mais fácil para cultivar servos num ambiente de horror do que treinar continuamente parentes recém-chegados a aceitar o que viam. Eventualmente, estes carnicais, seja através do solo assombrado dos Cárpatos ou dos séculos de desgaste do laço de sangue, conseguiram passar seu estado meio Condenado a seus filhos, formando assim os revenantes. Os filhos de Yorak falaram de antigas famílias carnicais precedendo o Grande Dilúvio, embora seus destinos antes do nascimento de Cristo sejam um pouco nebulosos. Dadas as deformidades que nós vemos emergir de nossas próprias famílias, contudo, eu creio

que eles simplesmente se tornaram geneticamente muito contaminadas para produzir mais. Desculpe, mas se os Bratovitches são uma indicação do que nós podemos esperar, então eles representam um perigo à nossa existência. Eles estão se tornando selvagens e imprevisíveis; a taxa de suicídio/assassinato entre os Bratovitches sozinha está oscilando, e mais do que uns poucos revenantes acidentalmente atraíram caçadores e, às vezes, a mídia às nossas portas. Eles estão andando como bombas, e francamente, isso é a menor de nossas preocupações com relação a eles.

As linhagens revenantes modernas traçam sua



história até as tribos de eslavos e celtas que uma vez viveram nas bacias do Danúbio e do Volga. Os mais velhos conheciam a família, os Bassárabes, reivindicados junto a linhagem da realeza dos legionários dácios e romanos. Os bassárabes mantiveram sua nobreza e propriedades de terras durante sua existência como revenantes. Diferente das outras famílias, casaram com fontes Szekler e monopolizaram o começo das deformidades. Como guerreiros e estrategistas *par excellence*, eles podiam ter servido ao Sabá como quase iguais, tendo o “grande” Drácula nascido bassárabe e sido Abraçado. O Drácula mortal matou um bom número de nós em sua busca pela imortalidade e maior influência sobre a política regional. Ele até forçou seu caminho no clã ao ameaçar Lambach com a destruição. Por causa das ações de Drácula, nós caçamos toda uma linhagem de revenantes e os destruimos até o último carniçal, apenas para usá-los como lição para os outros. Se você pensa que esse foi um incidente isolado, pense de novo. Essa não foi a primeira vez que nós Abraçamos revenantes, e não foi a primeira vez que eles ameaçaram trair o clã ou a seita. Nós freqüentemente falhamos em perceber que estas criaturas possuem um grau perigoso de conhecimento e muitos até mesmo nos odeiam. Nós escravizamos essas famílias por séculos, e então, nós as Abraçamos e lhes oferecemos estacas? O quanto somos idiotas?

Os bassárabes não são a única linhagem caída – o que dizer sobre os Danislav? Estes antigos parentes dos Lupinos traíram e destruíram Conde Florescu antes que nós os aniquilássemos. Os Krevscheski foram nossos maiores traidores. Como pedreiros, mecânicos e engenheiros de cerco, eles quebraram seus votos e se aliaram com os repugnantes Tremere. Nós achávamos que os tínhamos destruído durante a Renascença, mas agora, eu tenho ouvido rumores de que alguém ainda sirva ao Conselho dos Sete ou que eles traíram os Tremere também e formaram uma linhagem menor de feiticeiros hábeis nos meios taumatúrgicos e *koldúnicos*. O que dizer sobre os albinos Khazi que serviam ao “Deus Branco” Byelobog? Nós ouvimos alegações contínuas que um deles traiu seu mestre para um Cavaleiro Teutônico, o qual o enfraqueceu o bastante para que Lugoj o diablerizasse depois. Infelizmente, nós não podemos afirmar isso porque Khazi morreu nas mãos dos Cavaleiros Teutônicos durante a luta ou nas Cruzadas subseqüentes da Igreja Cristã. Quantas famílias mais devem nos trair antes de tomarmos uma posição?

Olhe para os revenantes que sobreviveram no novo milênio; eles são uns malditos lamentáveis, contando os Bratovitch, Grimaldi, Obertus, Zantosa e Oprichniki. Os hedonistas Szantovitch (Zantosa, se você preferir sua encarnação moderna) podem um dia ter sido grandes espíes, mas as noites da nobre Polônia e Boêmia se foram. Até então, eles eram muito independentes; agora, eles estão próximos da extinção e são inúteis nas noites modernas. Isso os deixa desesperados e perigosos. Os

LEITE E SANGUE

Uma vez eu testemunhei como os revenantes ligam suas próprias crianças ao sangue em serviço de seus lordes. A mãe, com os peitos cheios de leite, partilha a vitae de seu lorde, então amamenta sua criança. Enquanto o infante mama em sua teta, ela saca uma faca e faz uma pequena incisão logo acima de seu mamilo (no meio de um mar de cicatrizes). Seu sangue flui livremente sobre seu seio e para a boca da criança, enquanto mistura as duas substâncias.

Bratovitches sempre foram nossos cães de guerra, e infelizmente, estão agindo como tal. Apenas os italianos Grimaldi e os eruditos Obertus têm conseguido nos servir com lealdade, enquanto ainda ficam ocultos. Ainda assim, você não pensa que os Givoanni não tentaram nos roubar os Grimaldi ou que os Obertus não espionam para Dracon desde suas noites em Constantinopla? Não vai demorar muito até que outra família nos traia, você sabe.

Como nota final estão os Oprichniki; este grupo me preocupa: os Oprichniki são os mais jovens dos revenantes, com uma história que data desde apenas o século XVIII, durante o reinado de Ivan o Terrível. Este ditador russo governou sobre Oprichnina e usou sua polícia secreta para perseguir dissidentes, detratores e qualquer um que considerasse um inimigo do estado. Chamados de os Oprichniki, estes agentes mortais semearam o medo e a discórdia pelo interior numa campanha de assassinato legitimado. Eventualmente, o louco Ivan voltou seus homens uns contra os outros. Fomos sábios em não Abraçar este louco sifilítico (deixe-o para os Ventrue!), mas trouxemos os Oprichniki sobreviventes sob nosso controle. Afinal, os horrores das câmaras de tortura de Ivan já os tinham habituado à violência.

Meu problema com isso: os Oprichniki serviram-nos bem até o Comunismo usurpar a Rússia Branca. Posteriormente, eles ficaram atrás da Cortina de Ferro, ocultos do Sabá até o colapso da URSS. Desde então, eles ficaram na Rússia e na Romênia, servindo nossos “camaradas” dentro da Liga Orádea (essencialmente, os Tzimisce não-Sabá). Isso significa que nós não temos a completa lealdade destes carnicais, o que os deixa potencialmente perigosos. Adicionalmente, nós podemos sofrer rápida represália da seita. Eles representam um risco para nós, um risco que nós deveríamos eliminar imediatamente.

A REBELIÃO

por Devin e Alison Markbury de Londres

Antes que o Sabá viesse, o ancião Tzimisce sempre abusou de sua autoridade sobre sua progênie. Ser um Demônio significava sobreviver a 100 infernos e 1000 degradações, apenas para reivindicar alguma medida de autonomia.

Infelizmente, do tempo que os Ventrue sob Nova Arpad vieram influenciar as noites dos Cárpatos, o ancião pensava sua progênie como nada mais do que flechas prontas para a luta. Os conflitos inter-clãs sozinhos clamaram sua marca de neófitos, para não dizer nada sobre a inimizade Tzimisce-Tremere.

– Velya a Vivisseccionista, Cardeal da Terra Além da Floresta

Cainitas eruditos dizem que Patricia Bollingbroke começou a Revolta Anarquista sob o nome de Tyler e levou seu bando de furiosos contra Haderstadt do Clã Ventrue em 1395. Na verdade, o Movimento Anarquista começou uns poucos séculos antes. O aparecimento do Usurpador Tremere deu início a uma guerra oculta contra nós pelo controle dos Cárpatos misticamente infundido. Ambos lados queriam uma fatia do poder de Kupala, e a única forma de ganhar isso era se afundar em seu território. A despeito de nossos esforços para pará-los, os Tremere forjaram alianças com os Ventrue e outros clãs para dispor-nos politicamente. A Transilvânia, neste ponto, caiu em sete domínios “não-oficiais” que os clãs reivindicaram como seus. Por volta de 1197, o número caiu para quatro, com três reinos sobrando para apodrecer com seus *voivodes*. Embora nós ainda mantenhemos o maior poder sobre a Transilvânia, as brigas internas quase ofuscaram nossos esforços. Estou surpreso que nós tenhamos ficado no controle no final das contas. Os Tremere se aliaram com os Ventrue de Arpad, que clamavam linhagem das tribos magiares que invadiram a bacia dos Cárpatos em 948 d.C. Estacando a terra no coração do território Tzimisce, Nova Arpad nos causou uma profunda dor e nos sobrepujou politicamente. Claro, quando a diplomacia e as alianças falharam, os Tremere atacaram nossas fortalezas com seus Gárgulas. Nossos anciões responderam com seus *szlachta* e até sacrificaram um companheiro ou dois para salvar seus ársis. A cinza dos Cainitas voou com a poeira dos Cárpatos naquelas noites, e os afortunados neófitos sobreviveram por uma semana.

Internamente, nós nos prendemos ao mal. Um grupo de Tzimisce marcou seus territórios com sangue e toleravam pouca interferência de sua própria espécie. Radu, Marelle, Razkolina e Darvag imitavam deuses em seus domínios e não sentiam nenhuma obrigação em ajudar uns aos outros. Yorak não se preocupou o bastante para ajudar a situação, e quando o fez, nomeou Vladimir Rustovitch como seu “sucessor”, o que quer que isso signifique. Os outros Tzimisce ignoraram o brilhante título de *Voivode* entre *Voivodes* de Rustovitch pois ele não significava merda nenhuma sem Demônios como Yorak ou Byelobog por trás deles. Também é digno de nota que ele nunca clamou tal título para si – *alguém* o chamou de *voivode*, e ele concordou, mas não com o reconhecimento dos outros Demônios. No meio de tudo isso, naturalmente, o mestre maçom Nosferatu Zelios nos pegou de surpresa depois que construiu uma série de castelos pela Transilvânia. O primeiro deles,

VINGANÇA FINAL

Você quer saber por que estou rindo? Por que essa merda é muito engraçada. Ouvi rumores que dizem que algum Tzimisce apontou o Tremere Goratrix para o Abraço. Em primeiro lugar, eu queria saber por que alguém seria tão estúpido, então me dei por conta: era coisa de gênio. Os Tremere tomaram seu primeiro sangue de um Tzimisce antes que o próprio Tremere drenasse Saulot. Isso significa que o clã todo tem porções do [Tzimisce] nele. Quando o Mais Velho emergir do torpor, ambos clãs serão devorados por dentro... E quem pode dizer que nós não temos paciência ou astúcia quando ele vier para se vingar?

vigiando a preciosa Passagem de Tihuta nos Cárpatos, agiu como uma comporta contra a maré mongol que varria o Oriente. Nós não percebemos isso a tempo, mas os castelos de fato formavam uma teia geomântica de linhas místicas que os atavam e prendiam Kupala.

Na verdade, eu digo que nós não sabíamos, mas alguns de nós sim. Zelios tinha o apoio do Matusalém Tzimisce, Dracon, que havia batido cabeça com seus irmãos dos Cárpatos desde que se estabeleceu em Constantinopla. Dracon, um fundador principal desta cidade, regularmente falava contra Kupala e nosso uso da feitiçaria *koldúnica*. O que começou com argumentos civis e debates estourou em conflito entre os Tzimisce dos Cárpatos e o rebanho Obertus em Constantinopla. O assunto finalmente foi para as vias de fato quando Dracon abraçou um jovem homem chamado Gesu (que abraçou seu próprio irmão Simeão, assim levando ao Abraço de Myca Vykos, um estimado priscus). Antes de tudo isso, Gesu teve visões assustadoras a respeito dos “maus da terra” (leia-se: Kupala), e sobre “Tornar-se”, ele caiu num torpor bastante singular. Dracon culpou a condição de Gesu aos Tzimisce Balcânicos e deixou Constantinopla para atacar seus primos dos Cárpatos. Num acesso de fúria, ele se lançou contra Triglav o Três-Cabeças, um *koldun* incondicional, e seguiu uma feroz batalha que dizimou os *tirsa*, despojando Triglav do motivo de seu nome. Os Tzimisce dos Balcãs foram retaliados por destruírem os mosteiros bizantinos-akoimetai fora de Constantinopla. Isso foi como os revenantes Obertus se acharam presos, fontes e propriedade do clã inteiro. O racha entre nossos irmãos *koldun* e os Filhos de Dracon nunca se curou. Oh, eles são cíveis uns com os outros agora, mas eu não quero estar lá quando estas duas facções se encontrarem num beco deserto.

Enquanto isso, no mundo mortal, onde o vasto Império Romano falhou em conquistar, o Cristianismo corajosamente marchou. As terras do norte da Dinamarca, Noruega e Suécia caíram diante da religião do mártir. Os Tzimisce locais, tais como a feiticeira-Demônio Gunnhild, fundou sua magia do sangue *blaur* de pouco uso contra os campeões papais de Olaf

Tryggvason. O Cristianismo era a mais efetiva máquina de cerco que os Cainitas já encontraram. Os Toreador adotaram ou influenciaram seus desenvolvimentos artísticos ou arquitetônicos. Os Ventrue abraçaram a linguagem e a litania antes de todos os outros e assumiram posições de poder quando a Igreja converteu reinados e padronizou a língua estatal para o latim. Os Lasombra também tocaram nas hierarquias da Igreja de cima a baixo, enquanto os Malkavianos inspiraram heresias com suas línguas conspiradoras. Para adicionar insultos à acusação, o grande Byelobog quase caiu diante dos Cavaleiros Teutônicos que desbravaram os Pântanos do Prípeto, e enfraqueceram o Matusalém o suficiente para que Lugoj Rompedor-do-Sangue bebesse dele depois.

A chegada dos mongóis em 1241 não ajudou muito. Como uma onda, eles varreram a Europa Oriental e voltaram novamente em apenas um ano, deixando a Transilvânia enfraquecida e uma presa fácil para a reivindicação de outros Cainitas. Os mongóis despedaçaram nossas propriedades pela região e quase destruíram Darvag Grozny, o Açogueiro de Rus, que ficou em Torpor até o despertar de Baba Yaga e a queda do Comunismo. A velha guarda mudou, especialmente depois do ataque a Byelobog, e os jovens Tzimisce tinham boas razões para esperar que sua servidão contratada estivesse perto do fim. Seus mestres, contudo, viam as mesmas mudanças acontecerem para o mundo, e apertaram suas garras sobre suas crias. Não demorou muito até que a violência irrompesse.

Lugoj Rompedor-do-Sangue, a primeira voz dos dissidentes Tzimisce, traçou sua linhagem de volta a Noriz, o então chamado Corruptor de Legiões. Embora Noriz tenha assolado a Moldávia, conquistando os *tirsas* de Cainitas rivais, ele fez sua ascensão ao poder das espinhas de seus filhos e netos. Depois que ele evitou a destruição mais de uma vez, Lugoj e seus irmãos prometeram nunca mais serem peões de ninguém. Infelizmente, os Tzimisce prenderam suas lealdades a um milhão de ganchos diferentes, e a liberdade ficava apenas nos planos.

Levou outro século até que o tempo certo, se não crítico, chegasse. Tyler, liderando a Revolta Anarquista, atacou o potentado Ventrue de Hardestadt, enquanto os Otomanos (que trouxeram com eles os rapaces Assamitas) estavam além das fronteiras da Europa Oriental. A Inquisição assegurou que a Europa Ocidental não passasse por momentos melhores e reivindicou inúmeros jovens Cainitas. Então as novas diziam que os Lasombra, sob a liderança de Gratiano, tinham não apenas se juntado aos anarquistas mas também conseguido diablerizar seu Antediluviano também. Os jovens Tzimisce já tinham gasto décadas procurando nos Cárpatos pelo raro e profano florescer conhecido como a flor de fogo sagrada de Kupala, um artefato que os Demônios esperavam que fosse ajudar a quebrar seus laços com os anciões. Quando dois Tzimisce, Lugoj e seu aliado Velya o Esfolador,

finalmente encontraram a flor de fogo sagrada, eles se reuniram na Véspera de Kupala e quebraram os votos de sangue que estavam sobre as cabeças de todos. A revolta Tzimisce estava a caminho.

A REVOLTA ANARQUISTA

Se você quer saber mais sobre a Revolta Anarquista e informações do Sabá, fale com Lambach Ruthven. Ele teve papel ativo em ambos eventos e não é tão provável de cortar sua cabeça fora como Velya e aquele balbucio psicótico em suas costas. Lambach, o produto da antiga nobreza dos Cárpatos, é o cara que você tem que procurar. O velho Sabá o considera um bobo e idiota, mas francamente, não estou dizendo que qualquer Demônio está por aí por mais tempo do que muitas religiões organizadas. Com certeza, Lambach é o idiota, mas eu acho que ele está manipulando outros caras. Ele

PERAMBULAÇÕES LOUCAS?

Eu sei o que a história diz, mas eu não acredito em suas mentiras tão facilmente. Eu conheci o bajulador Lugoj, e ele serviu a seus mestres avidamente. Ele clamou a Velya e descobriu o tesouro de Kupala num monastério esquecido e profano numa montanha. Ele desceu pela greta do chão da capela, e criaturas degeneradas, uma vez monges, seguiram Tzimisce e então os lacaios de Kupala guardaram-no invejosamente. Lugoj diz que eles mal conseguiram escapar com suas não-vidas. Mentiras. Lugoj jogou o jogo de seu mestre, o Mais Velho, e encontrou o coração de Kupala apenas porque o Mais Velho o guiou. Eu lhe digo isso pois Yorak compartilhou a verdade comigo anos atrás. Lugoj e Velya haviam seguido veios sinuosos da flor pela fissura dos chãos do monastério, eles teriam a perseguido nos mais profundos intestinos do domínio de Yorak, em sua Catedral de Carne.

Por que motivo esta duplicidade quando eventualmente ela destruiu um número de Tzimisce, você pergunta? Por que a “flor de fogo” sagrada de Kupala era, de fato, uma porção da mais nova forma do Mais Velho, um precursor para a morada de horror nos esgotos de Nova Iorque. Não acredite em mim, mas pergunte a Lambach o que ele testemunhou nos esgotos, e o veja gaguejar. O Mais Velho permitiu que Lugoj tomasse tanto de si para que ele pudesse rachar qualquer aliança formal compartilhada por sua progênie. Ele concedeu suas sementes em novas gerações de Tzimisce, ligando-os a ele sozinho quando ele escolheu. Ironicamente, os Tzimisce compartilham de seu sangue num *ritus* subsequente, assim tornando o Sabá (como opostamente para o clã sozinho) numa colheita do Mais Velho. E quando a coisa sob Nova Iorque ficar faminta, quem você acha que irá chamara para o festim?



compareceu à Véspera de Kupala quando os Tzimisce quebraram os antigos votos de sangue e se tornaram todos iguais. Ele não apenas se considera o inimigo, e na verdade, nem os anarquistas. Lambach nunca abusou de seu poder ou estima como Matusalém. Francamente, sem sua vitae, muitos Demônios duvidariam que pudessem quebrar seus laços de sangue. Lambach era como a catalisador de todo o processo.

Enquanto os Tzimisce anarquistas tomaram seus bons tempos se envolvendo na revolta, quando eles fizeram, fizeram com ambos os pés. Oh, eu também mencionei que eles o fizeram tão desorganizados quanto o inferno? Uma vez livre dos votos de sangue, os jovens Tzimisce decidiram tentar sua independência numa velocidade alucinante e se espalharam numa dúzia de direções diferentes. Sim, eu sei que a história do Sabá reconta a gloriosa guerra em termos mais reverentes, mas a verdade é que, nós agimos como adolescentes selvagens mais do que como Demônios. Estou surpreso que os anciões Tzimisce não tenham esbofeteado o movimento inteiro, mas eles não eram muito melhor organizados e não levaram a revolta a sério o bastante. Eles o fizeram depois, quando os anarquistas atacaram várias fortalezas nos Cárpatos num lapso de poucos meses e queimaram aquelas que não conseguiam violar.

Os anciões Tzimisce retaliaram as várias avenidas abertas até eles. Alguns subornaram os anarquistas para olhar para o outro lado, outros se defenderam por trás de muros de *szlachta* ou usaram seus revenantes em missões suicidas para eliminar crias particularmente truculentas. Novamente, os esforços para combater os anarquistas se provaram poucos, tardios, descoordenados. Neste ponto, Mehmet II derrubou Constantinopla, o bastião cristão. Durante a guerra civil Tzimisce pela Europa, eles ignoraram os problemas do mundo-real que trovejavam em torno deles. Os turcos ameaçavam a Europa, e apenas a luta contínua pelas fronteiras orientais mantinham-nos à distância. Sempre que os impérios cristãos ou mulçumanos colidiam, contudo, os anarquistas caminhavam no caos e galopavam a desordem. Infelizmente, eles substituíram um mestre, na forma de seus senhores, por outro, na forma dos Ventrue e Assamitas.

A rebelião dos Demônios fez mais para desestabilizar a região do que qualquer horda mongol já havia feito. Eles tolamente permitiram que a pequena nobreza e freqüentemente mais fraca escapasse da tributação seja pelos boyars que os subornavam ou a repentina troca de alianças. Enquanto isso, os anarquistas destruíram muitos dos potentes anciões que protegiam os domínios do ancestral do clã contra as depredações dos Tremere e dos Ventrue. O golpe final para os Tzimisce veio quando Byeolobog e o Mais Velho caíram na diablerie. Yorak já havia supostamente caído, embora a identidade do responsável permaneça um mistério, enquanto o Dracon não estava em lugar nenhum para ser encontrado. Enquanto isso parecia uma vitória em

tempo, a verdade é que, ao destruir nossos membros mais fortes ou levando-os a se esconderem, nós deixamos mais fácil para que os outros clãs marchassem sobre nós. Com certeza, os Ventrue e os Tremere dizem que nós deveríamos ser presos por nossos crimes, mas o que resta é que eles os beneficiaram mais do que qualquer um já havia feito.

Nesta época, os anarquistas sofreram uma série de derrotas nas mãos da nascente Camarilla e seus potentes anciões. A Inquisição ergueu sua foice com renovado vigor seguindo a publicação do *Malleus Maleficarum* (o então chamado Martelo das Bruxas) e ceifou estação após estação a colheita Cainita. Enquanto isso, nós descobrimos que nossos pares e até os anciões estavam prontos para ouvir os motivos, pois nos últimos quatro séculos nós perdemos muitos de nossos domínios nos Cárpatos. Empurrados em todos os fronts, nós lutamos pobremente contra os agora legitimados Tremere; dissipamos territórios e *szlachta* com os Ventrue e assistimos o cristianismo destruir nossos seguidores pagãos. A Europa Oriental servia para nada mais do que um bastão contra a agressão Oriental, e qualquer Tzimisce ainda no “poder” era o lorde de destroços espalhados por um enorme oceano. Pior ainda, a Camarilla havia adequadamente se erguido como uma fênix do Concílio das Cinzas que tentou estender sua influência sobre a Transilvânia e designar uma política da Máscara.

O golpe final veio na Convenção de Thorns no ano que seguiu a descoberta do Novo Mundo por Colombo, quando os anarquistas entregaram suas queixas e os Assamitas aceitaram a maldição do sangue. Os termos de adesão teriam visto a Transilvânia sair das mãos dos Tzimisce e passar às mãos de seus rivais, os Tremere. Eles queriam que a Convenção de Thorns alienasse a nós e aos aristocráticos Guardiões? Até chego a pensar que a Camarilla fez isso deliberadamente para isolar os dois clãs porque nós ousamos destruir nossos Anciões. No final, isso não importava realmente; nós nunca teríamos nos unido à Camarilla, por vários motivos. Nossos anciões odiavam os Tremere, e os muitos fatos que eles toleravam como iguais nesta nova aliança serviam como uma afronta a nós (sem mencionar que se unir à Camarilla significava desistir do território e seus direitos como nobres). Inversamente, nossos membros jovens lutaram muito e por muito tempo para abandonar sua causa.

Felizmente para nós, o mesmo predicamento preocupou os Lasombra. Por termos destruído nossos anciões com tal desenfreamento durante a revolta, isso fez de nós *Cainitas non gratos* na visão dos clãs da Camarilla. Uma coalizão de Tzimisce encontrou com uns tantos Lasombra na ilha de Mallorca, e depois de discutir sobre declarações de propósitos e ideologia, nós concordamos em apoiar um ao outro. Enquanto os delegados da Convenção de Thorns se despojaram de seus legados, nós denunciávamos a Camarilla e formamos

O PROPÓSITO DE LAMBACH

[Tzimisce] viu algo em Lambach Ruthven para considerá-lo digno da Transformação. Lambach havia supostamente visto o Antediluviano duas vezes em tempos recentes; uma vez quando Lugoj o “drenou” e uma segunda vez sob as ruas de Nova Iorque. Ambas as vezes, ele sobreviveu, mesmo embora ele tenha visto coisas que não deveria ter visto. A questão, contudo, permanece: Por quê? Ninguém é capaz de afirmar, nem mesmo o próprio Lambach, que ele seja o cronista do Mais Velho. Ele é os olhos e ouvidos de seu mestre e documenta as ações do clã enquanto o Antediluviano permanece em torpor. Ocasionalmente, quando o perigo está para acontecer a Lambach, o Mais Velho o mancha com uma porção de sua força ou poder para permitir que ele escape e corra. Lambach sobreviverá até o fim dos tempos; ele será o último Tzimisce a tombar diante do açoite interno dos milhões de dentes de seu senhor. Até então, ele é verdadeiramente imortal; o Mais Velho não o deixará perecer.

o nascente Sabá em desafio tanto à aliança dos sete clãs quanto à Inquisição mortal.

O SABÁ

Quando iniciamos esta pequena aventura conhecida como o Sabá, acho que romantizamos nossa luta um tanto demais. Nós agimos como generais velhacos e renegados procurando arrancar o reino do controle do imperador do mal. Se qualquer solenidade entrou em jogo, foi graças ao surpreendente recrutamento de alguns de nossos antigos inimigos, os anciões. Nem todos concordaram, mas quando um dos mais velhos Demônios - Rustovitch - juntou-se ao Sabá, ele trouxe consigo a respeitabilidade do clã inteiro. Lentamente, nossa guerra contra os anciões terminou, e ambos os lados entraram em acordo. Aqueles que não se juntaram a nós geralmente se desculpavam de nossos negócios e pagavam por sua independência ao voltar suas famílias revenantes à causa do Sabá. Foi um pequeno preço a pagar por sua segurança, e nos beneficiamos enormemente dos mestres de canis Bratovitch e da inquietante habilidade dos Obertus com assuntos ocultos. Em troca, nós não mais aborreceríamos os anciões. Esta guerra não reuniu tanto solidariedade quanto reconhecimento que nós tínhamos para parar de nos digladiar uns com os outros.

Enquanto isso, os *koldun* alinhados com o Sabá e os Metamorfosistas compreendiam a importância dos Tzimisce nesta nova rebelião. Se os Lasombra ofereciam estrutura e coesão aos anarquistas, então os Tzimisce tinham que reforçar a aliança em alguma capacidade. Enquanto isto nunca se manifestou como uma declaração aberta de propósito, vários Demônios dirigeram o Sabá (através de seus bandos) frente a

natureza espiritual da existência Cainita e confundiram a piedade da Inquisição nos novos padrões da seita. Quando os bandos se encontraram, eles trocaram idéias e ritos, e em pouco tempo, as práticas mais populares se proliferaram pelo Sabá. O bando Asqueroso de Worms ajudou a alimentar Abraços em massa, um preceito onde nenhum vampiro reivindicava domínio sobre outro. Os Cães de Guerra dos Cárpatos introduziram uma forma nascente de Ritos de Criação (o que chamaram de “batismos de sangue”), onde, como o velho axioma que uma vila inteira cria uma criança, cada neófito é cria do Sabá como um todo. Outros bandos Tzimisce introduziram vários Testes por Ordálio e Cera, os dois métodos pelos quais os Demônios estabeleciam suas disputas nos séculos passados. Eles adotaram a noção de sobrevivência do mais apto, e esta idéia teve um grande peso nos Rituais de Criação também; o Abraço não garante subsistência. Em pouco tempo, nós refinamos a Vaulderie e garantimos sua prática no Sabá. Mesmo depois, encorajamos as novas Trilhas da Iluminação, estes indicadores contemporâneos e mutáveis num mundo que evolui rápido.

Segundo a Convenção de Thorns, a Camarilla tolamente acreditou que nós havíamos estabelecido o édito anarquista. Nos 50 anos que se seguiram, contudo, nós, junto com os Lasombra e os recém batizados *antitribu*, lançamos uma série de ataques contra as fortalezas dos “Membros”. Não foi uma guerra nada curta, e enquanto a Camarilla suportava golpe após golpe contra a própria Máscara, nós ainda perdíamos territórios para os forasteiros, especialmente os bárbaros Assamitas. Finalmente, a Camarilla se agarrou à natureza do conflito e virou a mesa. Usando suas extensas influências mortais, a Camarilla sitiou a Transilvânia com censuras diplomáticas, embargos comerciais e políticas mortais. Os lordes Tzimisce de repente se acharam privados de aliados do rebanho ou do apoio de vilas vizinhas que uma vez os temeram. Nós nos orgulhamos de estarmos acima das preocupações mortais, então nós certamente não esperávamos que o golpe nos ferisse tanto.

Domínios que nos pertenceram por milênios em um piscar de olhos passaram para as mãos de outros. Vários de nós fugiram dos Cárpatos para os desertos do norte, para a Escandinávia. Nós também não estávamos sozinhos. A Camarilla havia derrotado o Sabá pela Europa. Pelo início do século XVII, a Europa era um novo lugar, e se nós tínhamos qualquer dúvida quanto a nossas lealdades, elas evaporaram quando nos despedimos de nossos refúgios.

A LUTA DO SABÁ

Por Andrea Leeham, priscus

Drácula? Oh, meu bem, e onde está o resto de seus amigos? Você sabe, Booberry e Frankenberry? Garota, eu estou me divertindo muito.

—Sr. Ssenhor, sacerdote do bando da Banda Sagrada



A SALA DOS TÍTERES

Fica em alguma mansão fora da cidade. Ele convidou meu bando para um *ritus* privado uma noite, mas estou lhe contando, eu nunca voltei lá. Rangidos cobriam todo o teto e eles nunca nos mostraram o segundo andar. De fato, ele ficou no andar superior também e falou conosco através da grade. Eu ainda me lembro daquele merda fedorenta que escorria pela gelosia de metal. Os servos que nos levaram estavam todos conectados a cordões umbilicais como cordões de títeres animados que serpenteavam pelo teto. Quando chegou a hora de se alimentar, nós estávamos dispostos a inclinar nossas cabeças para trás e aceitar tudo que gotejava. Dane-se, nós fugimos.

O Sabá, ainda jovem pelos padrões Cainitas, encontrou um aliado incomum em Gunnhild e sua progênie que sobreviveu nas terras do Báltico por séculos. Acostumados ao colo da luxúria dos Cárpatos, nós não percebemos que em outros lugares, nós não dominávamos tudo o que víamos. Isto nos proveu com a catálise para parar de procurar a libertação da Transilvânia como nosso exclusivo fim dentro do Sabá. Até agora, nós, como Tzimisce dos Cárpatos, nos vimos como únicos colaboradores para a seita, mas com nosso exílio na Escandinávia, nós encontramos nossos parentes esquecidos.

Gunnhild, a “Mãe dos Reis” e feiticeira-Demônio, e sua linhagem encontrou aceitação entre os nômades vikings Gangrel séculos atrás. Originalmente uma feiticeira finlandesa, ela se casou com Eric Bloodaxe e lutou contra o avanço cristão de Olaf Tryggvason antes de seu Abraço. Embora sua luta e o uso de magia do sangue eventualmente falharam em evitar a conversão de seu povo, ela sobreviveu bem à queda de Uppsala, as terras reais sagradas de Freya. Por causa dos padrões de Gunnhild entre os Gangrel locais que ainda chamavam por Odin em batalha, o Sabá entrou na Escandinávia com pouca dificuldade, e ganhamos valiosos aliados na luta contra a Camarilla.

Durante nossa internação nas terras congeladas, os Tzimisce escandinavos introduziram o Sabá à noção de *Jomsvikings*. Estes guerreiros uma vez se alinharam entre a companhia da bruxa-Demônio, mas Gunnhild os perdeu na guerra contra o cristianismo. Ainda, as noções de *Jomsborg*, o campo de treinamento erguido pelo Rei dinamarquês Harald Bluetooth, se provou são. Os *Jomsvikings* juraram um voto de sangue (como o Sabá havia feito) e seguiram códigos rígidos, regimes de treinamento rigoroso e vários ritos para fortalecer a solidariedade. Enquanto a noção de um “campo de treinamento do Sabá” não funcionava bem com a existência nômade de nossa seita, novos *ritae* podiam efetivamente incorporar o treinamento de soldados. De fato, cada bando se tornou um campo de treinamento

para recrutas; desde que um membro sobrevivesse, o Sabá sobreviveria. Desse modo, nós fizemos bem em introduzir vários *auctoritas ritae* para o bem da seita como um todo. Entretanto falhamos em fazer os bandos coesos frente a Vaulderie. Com a ajuda de rituais *koldúnicos* e *hlaut*, e os preceitos do *Jomsvikings*, os *ignoblis ritae* evoluíram. Estes ritos depois foram compartilhados por todo movimento do Sabá, permitindo que a seita funcionasse como a mítica Hidra.

A despeito da hospitalidade de Gunnhild, nós sabíamos que o Sabá não permaneceria na Escandinávia. Enquanto os turcos se preparavam para saciar seu apetite voraz na fortaleza Tremere em Vienna, o Sabá sabia que isso forneceria uma breve distração que precisava para fugir de seu lar gélido. Nós procuramos alhures e o Novo Mundo atraiu nosso olhar.

A TERRA DA ABUNDÂNCIA

Novamente nós estávamos à proa do Sabá enquanto a tempestade da história se abatia sobre nós. Jovens membros da seita fugiram para o Novo Mundo, esperando ganhar a liberdade que seus anciões e a falha da Revolta Anarquista os negaram. Certamente, muitos Lupinos infestavam as vastidões virgens das Américas. A seita não conseguiria promover a então chamada revolução na Europa de forma aberta. Ao invés disso, a Camarilla jogou jogos de política e intriga habilmente, frustrando a seita ao nos privar de apoiadores e devorando nossos territórios. Muitos *antitribu* debandaram, seguidos por jovens Demônios.

Os anciões Tzimisce não podiam deixar seus lares ancestrais para trás, sem se importar com seus compromissos com o Sabá. Ao invés disso, eles nos encorajaram, os Demônios mais jovens, a atravessar o Atlântico primeiro e nos ofereceram grandes companhias de revenantes. Foi o mínimos que os Tzimisce europeus que não queriam arriscar a viagem poderiam fazer. Esta falta de visão nos custou caro, pois não podíamos confiar em revenantes leais a mestres que estavam há centenas de milhas distantes; isso fez com que um bom número deles fugisse para a selva. Ainda assim, aqueles de nós que sobreviveram a uma viagem de

RELEMBRANDO GUNNHILD

Cristo, eu lembro daquela velha bruxa. Ela me assustou para valer. Eu lembro quando ela nos convidou para assisti-la executar o *rista orn* – a águia de sangue. Era chamada assim por que parecia como se você estivesse esculpindo asas de águia nas costas das vítimas. O que você realmente estava fazendo era cortar foras as costelas uma por uma das costas. Não era o suficiente para matá-lo, mas o suficiente para mantê-lo vivo e uivando. Depois de remover as costelas, o torturador alcançava e puxava seus pulmões. Isso era quando você lentamente as asfixiava até a morte.

barco de dois meses se espalharam por nosso novo lar e carregaram a iniciativa do Sabá consigo. Era um mundo vibrante e violento, de conflitos nativos à eventual independência colonial. Nós estávamos lá para ver tudo aquilo, e até formamos bandos para ajudar a derrotar os Cainitas britânicos durante a Revolução Americana. Encorajados por nossa vitória sobre os ingleses e agendas Ventrué ocultas, o Sabá na Europa ajudou a fomentar a insurreição que derrubou a aristocracia de Paris. Enquanto isso, nós, que estimávamos nosso isolamento no retiro dos Cárpatos, percebemos que preferíamos as prósperas cidades americanas. (Ao menos, os jovens Demônios preferiam – alguns anciões ainda se agarravam com garras mais desesperadas em seus castelos esmigalhados e lacaios inatos.) A selva estava infestada com os Lupinos e poderosos espíritos, e as cidades modernas tinham mais em comum com nossas fortalezas expandidas (bem como forneciam estoque de alimento estável).

Infelizmente, enquanto o Cardeal Radu e alguns outros anciões cruzavam o Atlântico, os Sabás mais jovens que fizeram o esforço para colonizar a América a consideraram seu lar e protegeram seus domínios fortemente; eu não os culpo. Depois de dizer que éramos todos iguais, Radu e os outros tiraram vantagem de nosso trabalho duro. Os Sabás mais velhos, incluindo Demônios, de repente descobriram que os membros da seita não mais os saudavam na então chamada “Terra da Oportunidade”. Para agravar a questão, muitas cidades tinham menos de um século e não eram grandes o suficiente para suportar um grupo de Cainitas procurando quebrar tudo. O conflito Sabá-Camarilla rapidamente degenerou na primeira guerra civil da seita, com os jovens Tzimisce liderando o ataque. As Américas deveriam ter sido nosso maior prêmio pelo trabalho que tivemos para colonizá-la. Ao invés disso, nós lutamos por espaço e recursos em combates que lembram as guerras entre gangues contemporâneas. Os mortais se tornaram preciosas comodidades quando a alimentação enfraqueceu os rebanhos. Oh, os livros de história dizem que a cólera e a varíola dizimaram as pequenas cidades, mas nós não ajudamos ao nos superalimentar e servir como vetores de pestes. Enquanto lutávamos uns contra os outros, a Camarilla se aproximou e se entrincheirou nos Estados Unidos. Como um tapa na cara! A Camarilla nos empurrou para fora das cidades, nos forçando a tomar refúgio entre as tribos nativo-americanas ou na precária selva.

Mesmo que o Tratado de Sustentação tenha resolvido a luta interna, o dano já havia sido feito. A Camarilla lançou raízes nos Estados Unidos, com apenas Nova Iorque permanecendo firmemente nas mãos do Sabá. O Sabá fugiu para o México, Canadá e para o sudoeste dos Estados Unidos, onde a Camarilla tinha pouca influência. Ironicamente, os Tzimisce acharam refúgio fora das cidades, com grupos de mortais dominados. Enquanto nos alimentávamos da população escravizada trazida da África, nossos bandos mais fortes e



mais jovens permaneceram escondidos entre as tribos indígenas de Apache, Navajo, Zuni e Hopi do sudoeste. Os pacíficos Hopi, em particular, trataram nossa espécie como manifestações de seus *wuya*, seus espíritos Kachina. Nós, em troca, fazíamos o papel de seus avatares. Nos tornamos os Ogros Brancos que exigiam comida para que não roubássemos suas crianças. Fazíamos a parte do Texugo como curandeiro e conselheiro, o Corvo que trazia os ventos com seus rituais *koldúnicos*, a Águia que os guiava para fora do Além de seus mitos de criação, e mais importante, nós assumimos o papel dos Flagelos da Estrela, seus chefes Kachinas e sábios sagrados. Em troca, eles nunca questionavam nosso aparecimento como *wuya* e nos protegiam enquanto descansávamos em seus *kivas* (câmaras subterrâneas sob cada casa que eles julgavam ser portais para o Além).

Este acordo nos serviu bem por décadas e influenciou o modo como tratamos os membros de bando e conduzimos nossos rituais. Depois, fortalecemos nossas posições na região durante a Guerra Civil mortal. Os Dineh, mais comumente conhecidos como Navajo, ganharam a atenção dos Estados Unidos quando os conflitos crescentes entre colonos e os nativos ficaram violentos. Depois que a União levou as forças confederadas para fora do Novo México, eles lançaram uma campanha de repressão contra os Apaches e os Dineh. Para a última tribo, isso culminou quando as forças da União os prenderam no *Canyon de Chelly* e deixaram famintos milhares de nativos Dineh. O exército então os transportou numa marcha forçada até o Vale do Rio Pecos, deixando os lares do *pueblo* do cânion abandonados. Vários Demônios se deslocaram ao *Canyon de Chelly* com seus revenantes, transformando-o num enclave Tzimisce. Ele permaneceu tal como está até hoje, mesmo depois que os Dineh voltaram para suas terras ancestrais.

Os Dineh são atualmente a maior tribo da América do Norte, com 46.084 quilômetros quadrados distribuídos por suas reservas. Por causa disso, a Camarilla mostra pouca influência sobre a área salvo através de suas conexões limitadas num nível federal. Enquanto isso, os Tzimisce existentes aqui constituem o maior ajuntamento de Demônios da América do Norte. Não acredite erroneamente que eles estão no Sabá, pois os Tzimisce aqui são acima de tudo Dineh e têm pouco a ver com os conflitos da seita. Eles mantêm diálogos regulares com os Cainitas do México e uns poucos Tzimisce anarquistas da Califórnia, mas eles se mantêm fiéis principalmente a si mesmos.

NO SÉCULO XX

Por Salem Justice, Bispo de Miami

Já ouviu falar dos Garotos do Brasil? Você não pode me dizer que o Doktor Totentanz ou Landulf não tentaram clonar "Der Führer". Eu ouvi que vocês têm um

MÁSCARAS DE CARNE

O Sabá pode reivindicar responsabilidade pelos assassinatos, *patroun*, mas a verdade é, ninguém na Cidade do México sabe quem os está cometendo. Do que eu sei, é um vendedor que usa e vende máscaras coloridas às pessoas em carros parados em sinais de trânsito. Tão cedo quanto uma pessoa coloque a máscara, ela ganha vida e abre caminho em sua cabeça com ganchos de ossos. Ela devora a face do usuário, então cospe os pedaços de sua boca. A máscara controla o usuário, forçando-o a fazer alvoroço pelas ruas numa orgia de violência. Eu realmente não sei por que este Tzimisce está se escondendo. Eu conheço alguns Sabás que gostariam de apertar sua mão.

acampamento secreto no Equador onde os velhos doutores Nazi se sentam todo o dia sendo servidos por garotos loiros arianos chapadões. Vamos lá, você pode me dizer. Vocês clonaram Hitler? Ao menos me diga que fizeram com Himmler, cara.

– Boo, membro do bando Cachorros da Lei de Atlanta

Quando o Sabá mereceu seu nome, muitos Tzimisce permaneceram neutros no conflito, a despeito das ameaças a suas não-vidas por Demônios da seita superzelosos. Estes Tzimisce independentes evitaram quaisquer votos de aliança com a seita ao entregar os primogênitos e secundogênitos de suas famílias revenantes ao Sabá como uma amostra de boa fé. Todos perceberam que tais promessas representaram pouco peso na realidade. Ainda assim, muitos jovens Tzimisce sabiam que mal podiam dispor do demorado conflito com seus anciões. Eles resolveram com o presente de revenantes e deixaram seus membros mais velhos apodrecer.

Landulf II mereceu seu legado no século IX como um bruxo negro nas lendas arturianas do graal. Nomeado o terceiro homem mais importante no reino do Imperador Luis II, ele controlou terras de Nápoles à Calabria até o Vaticano excomungá-lo em 875 d.C. Em lugar de sofrer sob a influência dos Cárpatos, Landulf II permitiu a um Demônio africano que disse descender do Matusalém Demdemeh Abraçá-lo. Como Tzimisce, Landulf manteve o castelo Calot Enbolot na Sicília, onde estudou a feitiçaria *koldúnica* e mereceu uma reputação como torturador entre a população local. Landulf II nutriu estas falsas acusações, talvez apenas para manter os curiosos longe de seu refúgio. Como seus pares, ele não jurou fidelidade nem à Transilvânia nem ao Sabá. Ao invés disso, ele se associou com os Cainitas do Norte da África, e depois da Convenção de Thorns, desfrutou da proteção dos Giovanni. O Sabá e a Camarilla não podiam alcançá-lo.

Landulf ressurgiu do esconderijo no crepúsculo do século XIX quando a Ordem Germânica Walvater do Santo Graal usou a suástica, seu dispositivo heráldico, como estandarte. Enquanto o símbolo em si aparecia em

outras culturas, a combinação do anti-semitismo, rituais ocultos e a crença numa raça de humanos “puros” se provou muito atraente para ser ignorada. Landulf encorajou a sociedade e ajudou a nutrir sua atmosfera de superioridade racial ao reivindicar membros como carniçais. Landulf considerava uma seita do rebanho tão inferior quanto qualquer outra. Se a OGWSG falasse contra os judeus ou católicos fazia pouca diferença para ele. Sua busca por pureza e sede pelo conhecimento iluminado o interessavam mais.

Embora Landulf tenha ajudado, a Ordem Germânica e sua sucessora, a infame Sociedade Thule, precisava de pouca informação para inflamar as chamas de seu fanatismo e ódio cego. Na época em que a elite bávara adotou os princípios da OGWSG, Landulf e um pequeno número de Tzimisce haviam se abrigado na organização. Muitos outros Demônios, já percebendo as chamas crescentes do ódio antes mesmo da Primeira Guerra Mundial sufocar a Europa com gases venenosos, seguiram intocados pelo conflito. A proficiência da Humanidade com a guerra havia crescido consideravelmente, e cada conflito não apenas enfraquecia os rebanhos, mas ameaçava as não-vidas de Cainitas da região. Guerras e Inquisições se provaram as únicas tormentas capazes de atingir os Condenados. Enquanto isso, a lista de mortais fanáticos aumentava; um monge mortal despido de túnica conhecido pelo nome de Adolf Lanz ordenou o aprisionamento e esterilização de “elementos socialmente inferiores” e qualquer um que se envolvesse em relações sexuais fora de sua “raça”. Outro homem, Liebenfels, fundou um templo para seus Novos Templários no Danúbio e defendeu o neo-paganismo e o abandono do cristianismo. Sociedades e cultos secretos se proliferavam nos estados germânicos e forneciam um punhado de Tzimisce de visão curta com uma nova nobreza da qual arrastavam membros e aumentavam suas próprias reputações.

A introdução de tanques e gás mostarda transformou os campos de batalha da Primeira Guerra Mundial numa noite perpétua de caos e céus blindados por fumaça. Esta Gehenna mortal se provou um pequeno obstáculo aos Demônios. Muitos Tzimisce mais jovens entraram fundo na terra quando souberam de uma nova batalha que se aproximava. Quando acordaram, se ergueram do solo encharcado de sangue e se acharam numa floresta de mortos e feridos. Se as tribos eslavas haviam fornecido um suprimento interminável de vítimas e sujeitos de testes, então a Primeira Guerra era o Renascimento do medo e da crueldade. Os Tzimisce deixaram muitos cadáveres retorcidos e desmembrados no campo de batalha, forçando os mortais a querer saber que terrível arma infligia tal crueldade. A Máscara foi mantida, seja apenas porque a morte havia se tornado tão bizarra e estranha no novo século, seja graças aos avanços do rebanho.

Enquanto isso, na Anatólia, a primeira das tendências genocidas do século XX começou com o



massacre de dois milhões de armênios pelo fragilizado Império Otomano. Os Tzimisce do leste europeu, como Sascha Vykos, estavam em uma boa posição para surrupiar 100 vítimas aqui e ali para fortalecer seus carniçais, reabastecer seus suprimentos escassos de *szlachta* e completar seus canis com novos experimentos. Os Tzimisce também concordaram em criar novas famílias revenantes, já que apenas quatro linhagens conhecidas sobreviveram aos séculos recentes. Os carniçais como os Kindairjan armênios, contudo, estavam, na melhor das hipóteses, décadas distantes de se tornarem revenantes, se o processo chegasse a funcionar.

Para o leste, a Revolução Bolchevique agarrou a Rússia e prendeu os Tzimisce por trás da Cortina de Ferro. De fato, isto se provou vantajoso para os Demônios de Rus. Com as fronteiras pesadamente monitoradas e protegidas, os Tzimisce como Piotr Krezhinsky (cria de Darvag, o Açogueiro de Rus) não responderam ao Sabá e foram desfrutar do novo ar político de repressão e terror.

A JOVEM AMÉRICA

A Segunda Guerra Mundial explodiu na Europa, sem dar nenhum sinal do que aconteceria. Os Demônios, como Landulf II e o conversor nazista Doktor Totentanz, vagaram no campo de batalha sangrento com suas calças remangadas, manchando nosso nome ao se associarem com os nazistas e programas esbanjadores como o genocídio. Por outro lado, nosso clã tinha um conjunto completamente diferente de problemas. Sem o crisol da guerra para ameaçar suas fronteiras, os americanos oscilaram politicamente e moralmente de uma geração a outra. O Sabá, tentando se agarrar nos pulsos de cada geração ao Abraçar seus jovens, descobriu que os membros da seita de uma geração se tornavam anacrônicos para a próxima.

Em primeiro lugar, a América sustentou sua reputação como a terra da abundância. A imigração para os EUA viu a chegada de mais de 450 milhões de Europeus refugiados entre 1845 e 1914, abastecendo os Cainitas com bastante vitae. Talvez tolamente, nos atiramos ao hedonismo da década de 1920 e permitimos que nossos números aumentassem incontrolavelmente. A seita que guerreou contra a Camarilla havia se acalmado por um momento, e muitos Tzimisce buscaram suas agendas particulares ou se aqueceram na atmosfera festiva da Era de Ouro da América. A Primeira Guerra Mundial viu milhares de empregos nas fábricas do norte industrial serem abertos, resultando numa grande afluência de população afro-americana do sul. Grandes comunidades se desenvolveram em Chicago, Detroit e Buffalo, com o Harlem em si se tornando uma Meca de prosperidade para centenas de negros de todos os Estados Unidos. Embora os Toreador *antitribu* possam se proclamar como os únicos patronos da arte, restou que inúmeros Tzimisce compartilharam de seus

interesses. O Harlem, chamado a “Nova Capital dos Negros”, viu o nascimento de formas de arte afrocêntricas, incluindo o jazz. Isso em troca arrastou muitos músicos talentosos incluindo Duke Ellington, Fats Waller e Cab Calloway. Os Tzimisce étnicos avançaram a ponto de patrocinar clubes noturnos ou lançar festas para promover a atmosfera festiva e a posição liberal frente a sexualidade (e, naturalmente, arrastar seus rebanhos consigo). Claro, os Tzimisce locais freqüentemente colidiam com os Toreador sobre o “protetorado” do talento mortal do Harlem, mas o combate raramente estourava em campo aberto. Ao invés disso, ele se manifestava em competições entre clubes noturnos como Gumbly's Bookstore e a Daisy Chain pela clientela ou no ocasional golpe de gangues.

Infelizmente, a Grande Depressão viu o falecimento da promessa do Harlem. A política governamental então chamada *laissez faire* deu lugar a uma disparidade entre as classes econômicas (com um por cento da população ostentando 40 por cento da riqueza) e derrubou os padrões sociais de muitos Tzimisce. Um bom número de anciões que desfrutavam a nobreza e riqueza sem precedentes no Velho Mundo, de repente viu seus recursos quase esgotados ou perdidos, enquanto os Demônios mais jovens, atentos à economia da época, usaram suas influências mortais para galgar uma posição de segurança financeira. Ainda assim, isso não ajudou o Sabá, que se orgulhava de sua independência dos assuntos mortais. A Camarilla, tirando vantagem da administração completamente corrupta do Presidente Harding no início dos anos 1920 comprou oficiais e políticos chaves, e usou seus novos amigos para destruir o Sabá. A polícia lançou incursões diurnas contra nossos refúgios coletivos ou particulares sob ordens de limpar os intrusos, enquanto os banqueiros barraram nossos recursos sob os termos quebrados de empréstimos falsificados. Nós relutamos, mas permanecemos na defensiva até o fim da Segunda Guerra Mundial.

O conflito Sabá-Camarilla se transformou numa guerra de papel, e muitos Tzimisce da velha-guarda, afiliados com a seita ou não, não podiam se defender nestes fóruns. Ao invés disso, eles continuamente confiaram em Abraçar gerações mais novas de mortais a servir como sua vanguarda, inadvertidamente criando uma vasta abertura de geração entre eles e sua progênie. Os anciões usaram os jovens Demônios como seus representantes contemporâneos mas não sem enfrentar resistência. Os Tzimisce jovens queriam explorar suas próprias não-vidas e não ser carregados por seus senhores anacrônicos. Como resultado, estes neófitos Tzimisce gravitaram em direção a serem Sabás independentes e adotaram seus preceitos mais violentos como meio de “ameaçar” seus anciões. Afinal, os Tzimisce jovens se rebelaram uma vez antes em nome da liberdade e podiam facilmente fazer isso uma vez mais.



RESULTADO DA SEGUNDA GUERRA MUNDIAL

A ascensão de Hitler ao poder trouxe uma dupla invasão ao solo da Europa Oriental – o avanço alemão, seguido pela perseguição russa. Quando os nazistas atacaram o continente, os Tzimisce do Sabá tiveram pouco medo. Eles tiraram vantagem do reino de terror e usaram o caos para golpear as propriedades da Camarilla enfraquecida. Sua principal vantagem ficou no fato de que Hitler menosprezava a aristocracia, barrando assim muitos Membros anciões da Camarilla de influenciar o regime. Inversamente, os Tzimisce do Velho Mundo se

O ÁTRIO

Não é besteira; eu vi. A velha Demônio possui um hotel grande e o havia construído de acordo com seus caprichos. É bacana e chique, com um jardim bonito no telhado. O que ninguém sabe é que o jardim fica sobre um átrio oculto que percorre toda a extensão do prédio e é plantado sobre o solo nativo da Tzimisce. Ela dorme onde é mais profundo, longe de perigos. Supostamente, ela tem saídas de emergência do átrio para certos quartos. O zelador do hotel dirige viajantes só nestas suítes e nunca os registra como tendo entrado. A velha Demônio usa seus... bem, eu acho que são braços... para segurar estes hóspedes em suas camas e os puxa na terra com ela. Enquanto isso, o serviço de limpeza rouba suas coisas quando limpa o quarto...

ajustaram à descrição de nobreza ao pé da letra. Em lugar de arriscar chamar o Wehrmacht alemão inteiro, eles permitiram que os nazistas pilhassem suas fortalezas atrás de quinquilharias enquanto mantinham seus refúgios, verdadeiros tesouros e *szlachta* escondidos.

Se os Tzimisce sofreram pouco por parte dos alemães, então os russos ofereceram uma grande quantidade de miséria por comparação. O Exército Vermelho lutou suas batalhas ao saturar seus alvos por dias sob uma barreira de artilharia. Então eles avançavam pelo terreno ardente, dispersando a oposição restante. O exército alemão que se retirava se fortificou dentro de antigas fortalezas entre a Rússia e Berlim. Os mais poderosos Tzimisce conseguiram obscurecer ou ocultar suas fortalezas usando feitiçaria arcaica, mas muitos encontraram a Morte Final quando os russos atacaram seus mansos à distância. O torpe Shaagra, um dos mais velhos Tzimisce do Velho Mundo, queimou até as cinzas junto com Praga, mandando ondas de choque através da sociedade Tzimisce fraturada.

Os refúgios de muitos anciões Tzimisce também caíram sob o regime comunista. Os Tzimisce do Velho Mundo haviam perdido muito durante a guerra, e a loucura de Stalin ameaçou tomar ainda mais. Percebendo suas posições precárias, os Demônios anciões mandaram enviados a seus primos presos atrás das fronteiras da União Soviética. Seus esforços para a solidariedade criaram a Liga Orádea, um pacto de defesa mútua e declaração de propósitos (autônomo do Sabá) entre os Tzimisce do Velho Mundo. Ironicamente, a liga

prosperou devido ao comunismo; a xenofobia de Stalin os protegeu da seita por meio de viagens limitadas, e os Tzimisce estavam reunidos com os Demônios da Rússia como Darvag e Piotr Krezhinsky pela primeira vez em décadas. Próximo à queda da União Soviética, a agora mais forte Liga Orádea resistiu à ameaça do Sabá sem cair presa de seus bandos sedentos. Numa amostra de solidariedade, contudo, muitos membros da liga se uniram à seita como “diplomatas”, conselheiros, bispos e prisci honorários nas noites modernas.

OS DEMÔNIOS DA RÚSSIA

Piotr Krezhinsky, um sobrevivente do regime de Ivan o Terrível sobre a Rússia, representou o *voivode*, enquanto Darvag, seu senhor, entrou e saiu do torpor. O colapso do regime czarista diante da Revolução Bolchevique cortou as linhas de comunicação entre os Tzimisce russos e nossos companheiros de clã europeus. Ainda assim, nós sobrevivemos, achando o regime paranóico de Stalin muito melhor adaptável ao nosso temperamento coletivo. Enquanto os Brujah se focaram em seus grandes projetos e aspirações para o Comunismo, Stalin destruiu igrejas e perseguiu os religiosos. Isso, por sua vez, despojou a população mortal de sua fé e destruiu muito do que uma vez foi solo sagrado, permitindo assim que muitos Condenados agissem com maior impunidade. Enquanto isso Piotr se ocupou em esconder alguns Demônios na Cheka, ou a polícia secreta, pois ela nos permitia acesso a informações sem precedentes dos negócios de dentro e

de fora das fronteiras da União Soviética.

Quando a Cheka finalmente se tornou a OGPU (Diretório Político dos Estados da União), havíamos nos estabelecido no meio do fluxo de centenas de prisioneiros e vítimas desconsideradas para nossos rebanhos de milhões tidos como assassinados e queimados em poços não identificados. A Segunda Guerra provou que nosso clã permaneceu tão vulnerável quanto nossa ligação mais fraca: os mortais. Para prevenir outra falta de vitae por causa da população subnutrida e dividida, muitos Demônios mantiveram rebanhos privados para alimentação ou vassalagem antes que outra guerra devastasse a Europa novamente. Ironicamente, muitos mortais entraram nestes acordos voluntariamente, pois os alimentávamos bem e até assegurávamos a eles alguma medida de conforto comparado à miserável pobreza da Rússia.

Adicionalmente, alguns Tzimisce inteligentes também organizaram um punhado de pequenos campos de concentração e prisões da KGB fora das 2000 instalações pela Rússia Ártica para cair nas mãos de seus mordomos Bratovitch. Pelas estimativas, o início do regime russo encarcerou perto de 10 por cento de sua população em gulags. O Campo de Vorkuta sozinho matou mais prisioneiros do que Auschwitz, embora admitidamente sobre um longo período de tempo. Estas instalações se tornaram refúgios irrestritos para os Tzimisce existirem abertamente sem medo de descoberta. Infelizmente, como viemos perceber, quando existem poucas restrições, alguns de nossos





irmãos podem levar suas perversidades a extremos. Reciprocamente, a Rússia não possuía agências de estado para assegurar o bem-estar dos prisioneiros. Assim, os Tzimisce ainda falam excitados de *Tmu Tarakan*, o Reino das Baratas, onde os prisioneiros tinham uma dieta baseada na carne de seus companheiros de cela, dormiam em camas de cadáveres em decomposição e se afogavam numa sopa de suas próprias fezes e urina. Se isso tivesse acontecido em qualquer outro lugar no mundo, nós teríamos sofrido repercussões apocalípticas por atrair tamanha atenção.

Entretanto, nem todos Tzimisce tiveram interesse nos gulags. Alguns jovens Tzimisce encontraram interesse no *Biopreparat*, a iniciativa de guerra biológica da União Soviética. Muitos de nós sabiam sobre a essência do Mais Velho dentro de nossos próprios corpos, e o estudo da guerra bacteriológica se espalhou em argumentos de que nós podíamos isolar porções do Antediluviano dentro de nós mesmos. Piotr liderou o acampamento de Demônios que buscavam uma forma de atacar estes invasores cancerosos antes que o Antediluviano acordasse. Muitos também temiam que os programas biológicos pudessem devastar nossa reserva de alimentação se progredissem sem controle. Então, para melhor proteger nossos interesses, um número de nossos membros mais brilhantes se infiltraram no Ministério de Indústria Médica e Microbiológica da União Soviética, um eufemismo quieto para seu programa de armas biológicas sob o Diretório Central da Inteligência (GRU). Chamado *Biopreparat*, os russos trabalharam para desenvolver novas tensões e vetores para doenças desde tifo a Ebola. Alguns jovens Demônios até brincaram em desenvolver uma patogene Cainita que se direcionava a clãs específicos, vírus de sangue que poderiam tornar populações inteiras em nossos carniçais ou mesmo métodos de transformar vírus em carniçais microbianos. Nos asseguramos que quase três gerações de revenantes Obertus aprendessem uma ordem vertiginosa das novas ciências incluindo bioquímica, epidemiologia, virologia e microbiologia. Em pouco tempo, nossos espões acharam trabalho em instalações ocultas na “Ilha do Renascimento” no Mar Aral e em Solovetsky, a prisão de ligação dos gulags.

Infelizmente, enquanto nossos carniçais fizeram alguns avanços, particularmente no campo da recombinação de DNA e os então chamados vírus quiméricos, a União Soviética colapsou. Repentinamente cientistas, materiais virais guardados no Instituto de Saúde de Moscou, ex-agentes da KGB e armas de plutônio apareceram no mercado negro internacional. Vários carniçais chaves também desapareceram com suas pesquisas, nos fazendo correr atrocidades atrás deles. Na época, tivemos pouco sucesso...

OS TZIMISCE DE AMANHÃ

Por Jack Furioso, ex-templário

Já ouviu sobre a caravana de trailers que anda para cima e para baixo no Litoral Leste? É um refúgio viajante para uma Demônio e sua companhia de Bratovitches. De fora, parece uma caravana de refugiados com janelas pintadas, adesivos de pára-choques da Flórida e placas com o nome de Jesus. Dentro, é um matadouro móvel e um museu dos horrores. Eles são como serial killers nômades, viajando o país e nunca deixando para trás evidências suficientes para serem pegos. É verdade. É

O LEGADO COMUNISTA

O Ocidente sempre soube que o Comunismo teve pouca consideração pelos interesses ambientais, mas o alcance completo deste conhecimento não veio à luz até depois da queda da Cortina de Ferro. A URSS transformou a Bulgária, a Romênia, a Tchecoslováquia, a Polônia e a Alemanha Oriental em pilhas tóxicas. Agora, as fábricas cospem enxofre no ar, criando chuva ácida tão potente que priva florestas inteiras de sua folhagem e galhos. Tudo que resta de algumas florestas são varas negras e montanhas cobertas de névoa sulfúrica. As operações de minar e fundir lançam nuvens de partículas metálicas no ar, afligindo gerações de crianças com uma ampla variedade de doenças pulmonares e inaptidões mentais. Mesmo depois de tudo isso, está muito pior na Romênia, onde a extração de carvão deixa o ar negro graças a Usina de Carvão de Copsa Mica. Uma grossa camada de fuligem cobre edifícios e árvores, criando uma paisagem destituída de cores. Neva flocos negros de noite, partículas de carbono saturam a névoa e as nuvens, manchando todo o céu, e até os carneiros são da cor da noite.

Os ambientalistas denunciam a poluição, mas todos os governos agem muito lentamente. Ambos Tzimisce do Velho Mundo e anciões Demônios do Sabá encontram suas paisagens antes ricas e orgulhosas se afogando em opressão física e psicológica. O ditador romeno Nicolae Ceaucescu manteve seu povo fraco e pobre enquanto saqueava o interior em nome da indústria. Agora, ironicamente, a defesa Tzimisce muda, se apenas pela poluição que mancha seus rebanhos com o câncer e envenenamento, enquanto a chuva ácida destrói sua partilha de monumentos, incluindo muitas antigas fortalezas dos Cárpatos que os Demônios ainda habitam. O Velho Mundo se esmigalha, literalmente, e os Tzimisce uma vez mais se acham derramando uma nova arena de experiência, de assuntos ambientais. Ironicamente, sua oposição é uma mistura de leviatãs burocráticos mortais (herdeiros da era comunista) com um interesse investido nas fábricas e a ganância de Membros que parecem cantar o nome de Kupala em seu sono.

verdade.

– Bartholomew Diggs, membro do bando nômade Kilt de Estrada.

Hitler ainda vive, ou ao menos sua mensagem maligna. Apenas alguns dos anciões Tzimisce participaram no aparecimento do misticismo pré-Segunda Guerra, mas alguns Demônios Abraçados na era pós-guerra viram isso como a aceitação do Holocausto pelo Sabá. Certamente, estes indivíduos não ajudaram a situação quando Abraçaram *glatzen* (“baldies” ou skinheads alemães) para “continuar a luta”. Infelizmente, estes mesmos malditos Tzimisce supervisionaram uma ascensão de Irmãos e Irmãs racistas nas décadas que seguiram ao colapso da URSS. A onda de refugiados do leste europeu instilou veneno nos jovens da Europa Ocidental que, nesta noite, permanecem sarcásticos sobre desemprego e condições de degradação social. Tal raiva explodiu em violência racial, trazendo novas gerações de seguidores Tzimisce.

Entre a nova casta de Tzimisce *glatzen* está Weissrarch – Vingança Branca – líder de um bando europeu neo-nazista. Ela levou um bom tempo para me explicar esta nova tendência emergente entre alguns de nossos mais jovens companheiros de clã. Ela também é cria do Doktor Totentanz, um bastião dos “valores” nazistas da Segunda Guerra Mundial e, fracamente, uma vergonha para o nosso clã. Embora ela tenha existido por pouco mais do que uma década, Weissrarch viu a Europa queimada sob 750.000 refugiados escapando da limpeza étnica e da pobreza. O colapso soviético se provou uma dádiva de Deus para os anciões Tzimisce, que finalmente podiam clamar seus antigos mansos aristocráticos e títulos dentro das fortalezas dos Cárpatos. Para Weissrarch, contudo, a queda do comunismo trouxe a Décima Primeira Praga do Egito: o dilúvio de refugiados.

Weissrarch concentrou seus esforços na população desapropriada, um grupo do rebanho que todos ignoravam. Enquanto seu bando invadia apartamentos miseráveis em Marselha e Berlim, atacava agricultores oeste-africanos na zona rural italiana e inglesa ou assaltava campos de refugiados bósnios na Croácia, Weissrarch trazia consigo uma cruzada impressionante de jovens Tzimisce do Sabá e *glatzen antitribu*. Para mim, a Camarilla nomeou dois arcontes para localizar e eliminar o bando de Weissrarch, mas tiveram pouco sucesso. O Sabá, por sua vez, apoiou a guerra de Weissrarch.

O racismo não estava ao alcance apenas de Weissrarch. Ele ecoou pelo Atlântico nas cidades de alguns Tzimisce americanos. Durante o século XVIII, alguns bandos desenvolveram um interesse pelo preconceito depois que ele evoluiu de intolerância étnica e religiosa ao racismo “científico”. O ódio adotou uma nova forma. Embora noções de pureza racial e limpeza genética fossem mais velhas do que as meretrizes e os coletores de impostos, a humanidade aprendeu como

aplicar rapidamente a tecnologia avançada frente a indústria do genocídio. Ainda assim, muitos Demônios permaneceram desinteressados nos monges do ódio de capuzes brancos que atraíram a atenção pública seguindo a Guerra Civil. A Camarilla, enganada por sua própria propaganda, assumiu que seus inimigos apreciariam se esconder por trás de máscaras e “enforcar crioulos”, mas poucos Sabás queriam se misturar com um grupo de mortais furiosos brandindo cruzes flamejantes.

Defensores do racismo científico depois aumentaram seus números ao Abraçar um grupo de agitadores das Revoltas Racistas de Detroit de 1943. O presidente Roosevelt publicou uma ordem executiva que proibia a discriminação racial em fábricas com contratos militares. O influxo de 60.000 negros dos estados do sul que procuravam por trabalho no norte mais progressivo detonou revoltas em cidades como Detroit, onde 35 pessoas morreram, 500 ficaram feridas e outras 500 foram presas pelos assassinatos de afro-americanos. Me desculpe, negros. Dane-se Jesse Jackson, não por sua pele, mas por sua política. Mas estou me desviando do assunto.

Eu uso o sacerdote de bando Abraham Jensen como exemplo de um substrato crescente emergindo dentro do nosso clã. Preso durante as revoltas, Jensen reivindicou participação na segunda encarnação da Ku Klux Klan, um grupo de ódio cuja sociedade aderiu significativamente entre a década de 1920 e debandada temporariamente em 1944 devido à falta de interesse. Embora a Klan tenha reaparecido durante os movimentos pelos Direitos Civis das décadas de 1950 e 1960, Abraham veio ver a pureza genética como algo que existia além dos limites de seus cinco sentidos. Ele compreendeu como os racistas poderiam confundir “branco” com puro e apreciavam o ódio que o preconceito disparou. O que em primeiro lugar parecia ser um movimento menor, contudo, cresceu rápido. Muitos Tzimisce acreditavam que os ideais de Hitler haviam morrido com a Segunda Guerra Mundial, mas quando um soldado americano chamado George Lincoln Rockwell formou os nazistas americanos, os Demônios perceberam que isso era apenas o início. Cainitas, como Abraham, estavam numa boa posição para capitanear estes movimentos nascentes.

A Segunda Guerra Mundial serviu como um catalisador para o Movimento dos Direitos Civis. Afinal, se o governo poderia recrutar os negros ao serviço para o seu país, por que esta minoria não teria direitos iguais? Claro, isso se provou um assunto complicado para a nação, com os campos extremistas se formando por todos os lados da barreira de cor. Grupos como a Resistência Branca Ariana e a Associação Nacional para o Avanço do Povo Branco invocaram segregação rígida, enquanto nos bastidores, muitas células insidiosas se formavam como bolhas. Os mais pseudocientíficos justificavam o racismo, os mais estranhos respectivos



diziam se tornar racistas. Alguns grupos aderiram aos princípios nazistas que a raça ariana se originou da ilha mística de Thule. Outros adotaram uma estranha fusão de filosofia hindu-ariana, dizendo que o berço da civilização foi Aryavarta na Índia. No outro lado do argumento vinham os militantes negros chamando os caucasianos de uma mutação albinóide do povo africano ou “filhos de Yaccub”. Um segmento menor dizia que uma vez que a melanina era um absorvente de energias superior, então as pessoas brancas estavam distantes de Deus (a fonte de todas as energias) pois lhes faltava pigmentos na pele.

Os militantes Tzimisce que se envolveram com estes movimentos ficaram longe das marchas públicas e eventos midiáticos; ao invés disso, eles freqüentaram os concertos underground de *Storm und Drang* e *Africa X*, manipulando seu ofício entre a multidão jovem enfurecida. Alguns Tzimisce até permitiram que os eventos tomassem lugar em suas propriedades privadas, se imergindo em ódio e abatendo os convidados no final da noite. Os Demônios, incluindo Abraham, dominaram os pequenos cultos e células que buscavam pela pureza de seus ancestrais. Estes rebanhos de boa vontade suportaram qualquer acréscimo corporal sugerido pelos Tzimisce na busca dos mortais para emular os ideais Tzimisce, deixando os Demônios mais do que felizes a impor suas visões de perfeição. Os Irmãos de Sangue se formaram graças a tais falsificações físicas e mistura de ideologias. Isso é porque eles todos têm estas malditas cabeças raspadas.

PRIMITIVOS MODERNOS

Os vários grupos de ódio não são apenas movimentos que desfrutaram da atenção dos Tzimisce. Enquanto um grupo brinca com a ignorância racista, outro está muito mais interessado em se aproximar daqueles de inclinação genuinamente Metamorfosista. Acharmos uma subcultura mortal de particular interesse: os primitivos modernos.

Os primitivos modernos são indivíduos deslocados que acham difícil reconciliar sua existência nestas noites neotéricas. Onde uma vez tribos e vilas abasteciam estas pessoas com um senso de pertencimento e espiritualidade, elas agora espiam estes círculos lidando com fetiches sexuais e alterações de corpo (um substituto doentio na melhor das hipóteses). Eles assombram lugares como o mercado de carnes subterrâneo de Greenwich Village e os becos mais escuros da Rua Castro, onde o circuito de festas de S&M e clubes de piercing e marcas com ferros quentes os levam aos limites da tolerância à dor e dão algum sentido de realização. O fenômeno da alteração de corpos e tolerância à dor aumentou nos últimos 20 anos. Os especialistas atribuem o movimento à necessidade de uma existência mais simples como aquela encontrada nas culturas primitivas, onde se celebra a maturidade com testes e rituais de passagem. Para estes indivíduos, tatuagens,

marcas e piercings não são apenas decorativos, mas também troféus de resistência e perseverança. Este é o estado de alteração mental que os xamãs experimentam, o ponto onde a dor se torna irrelevante e mesmo necessária para induzir a percepção e euforia. Nós Tzimisce, que há muito nos familiarizamos com tais princípios na busca por transcendência, ocasionalmente encontramos cultos de mortificação orando a vários Cainitas-tornados-deuses. Os primitivos modernos, contudo, representam uma nova casta de mortais, dispostos a suportar purgação extrema como uma mostra de força em vida.

Através destes indivíduos raros e freqüentemente marginalizados, nós descobrimos um segmento da sociedade ocidental que deliberadamente procura pela tortura e punições incomuns para melhor testar seus próprios limites. Eles usam a tortura como um teste de fôlego e vêem as cicatrizes como distintivos definitivos de honra. Mais do que os adolescentes da moda que têm tatuagens tribais em seus braços, estes indivíduos buscam um estado primitivo de existência na qual o sofrimento define a humanidade. Graciosamente, muitos mortais também esperam que suas seções durem uma noite e nada mais. Nós, sendo muito mais pacientes do que isso, prolongamos suas ministrações por meses. Nós Abraçamos aqueles que sobrevivem ou têm a força para suportar semana após semana de tortura e ainda retornam para mais.

Não muito limitada pelas forças da carne, algumas das nossas novas crias procuram redefinir suas existências ao misturar suas não-vidas com misticismo neo-nativo e asiático. Eles participam de buscas de visões usando a dor como sua droga, esperando encontrar seus totens animais. Outros aplicam a busca taoísta pela alquimia biológica e perfeição pessoal através da meditação e alteração interna. Se percebem ou não, estes neo-pagãos, artistas corporais, primitivos modernos e alfineteiras humanas rápido se tornam os novos Metamorfosistas entre os Tzimisce da última geração. Sua busca por mudança é genuína, e suas próprias alterações guardam profundo significado para eles. Infelizmente, muitos deslizam através das mãos do Sabá pois acreditam que a violência serve a uma função (como uma placa de sinalização em sua estrada de visão) e simplesmente matar pelo gosto de matar é uma afronta às buscas espirituais.

DEMDEMEH

Por Molly 8, cronista do bando dos Bibliotecários

A África tem Tzimisce?

– Dezra, Sabá fracassado

A história da África é pintada em palavras, e é por isso difícil extrair a verdade do narrativa. Ancestrais se tornam deuses, e os deuses são os espíritos de tudo. Como resultado, nós conhecemos pouco dos Tzimisce africanos, mas as noites ainda ecoam com porções de seus contos se você ouvir atentamente. O que eu sei vêm

TOTEM

Tzimisce aborígenes? Sim, eles são raros no Novo México, mas eu encontrei um uma vez. Ele parecia normal até abrir sua camisa. Uma linha de faces se alinhavam em seu corpo e tagarelavam incessantemente. Nós o chamamos de Totem, por motivos óbvios.

de Landulf II, o mesmo feiticeiro *koldun* em aliança com os Giovanni. Infelizmente, nós não temos meios de confirmar seus contos, uma vez que a África permanece um enigma. Enquanto sem dúvida Demônios, os Tzimisce africanos (ou *eggun*) parecem buscar suas próprias agendas e mitos. Eles consideram nossa presença um desprezo a sua dignidade por algum estranho motivo e nos atacam tão facilmente quanto nos oferecem saudações.

[Tzimisce], o Mais Velho, deliberadamente abraçou uma multidão de pessoas e tribos quando deixou pela primeira vez Enoque. Ele escolheu Yorak por causa da sabedoria xamanista dela – *dela*; Lambach se provou um sobrevivente no mais puro sentido, como atestado por sua presença nas noites modernas; o Mais Velho tomou Byelobog, o mortal mais selvagem que conseguiu encontrar, para ver como isso influenciava a evolução do “Deus Branco”. Ele escolheu Triglav o Três-Cabeças porque já acreditava em si como uma deidade; ele amaldiçoou o monge Dracon por causa de sua natureza introspectiva e eremita. O Mais Velho permitiu que o guerreiro brutal e inumano Kartarirya agisse sobre seus caprichos. Demdemeh, contudo, confundiu o Mais Velho. Sendo o primeiro africano que ele encontrou, Demdemeh mereceu a maior das terríveis atenções do Demônio. Por todo mal ou ferimento que o Mais Velho aplicou a Demdemeh, contudo, o mortal virou a mesa.

O Progenitor depois revocaria Yorak e Lambach viraram Demdemeh do avesso, com seus órgãos e ossos no lado de fora e seus olhos olhando o interior de seu crânio. Quando o Mais Velho perguntou a ele o que ele pensava da visão, Demdemeh calmamente respondeu que como um medo não era nada, dado que todos homens sábios tinham a habilidade de ver dentro de si. Impressionado com uma mente tão forte, o Mais Velho abraçou Demdemeh e partiu. Demdemeh retornou para a terra que um dia seria o Saara, que, naquelas noites, ainda era densa com pântano e floresta e não ainda pronta para se render ao deserto invasor. As lendas dizem que ele viajou entre as tribos imortais dos Sao. Tibesti, aqueles que seguiram o Kagn e o Bachwezi olho-do-sol. Conhecido como um xamã justo e sábio, Demdemeh se reuniu com seus rebanhos de seguidores até se tornar numeroso entre as maiores tribos.

A África desta época não é o lugar que o mundo conhece hoje. O grande Mar Ticonis cobria muito do que se tornaria a Costa do Marfim, Mali, Níger, Nigéria, Chade e sul da Argélia. A África parecia como o gancho de um pastor ou um ponto de interrogação que

começava na costa do Atlântico (logo acima do Golfo de Guiné), percorria o litoral do Mediterrâneo e descia pela costa leste indo bater nas terras do Egito. Estabelecido neste mar desvanecente estavam os picos Ahaggat da Argélia, que formavam uma grande ilha no Mar Ticonis conectada ao resto da África por um istmo fino. Demdemeh escolheu estas terras como seu domínio e se estabeleceu lá com sua crescente tribo, para melhor aprender sua nova natureza.

O governo de Demdemeh não foi fácil, pois o Nilo tinha seus próprios monstros que desafiaram a presença do Tzimisce. Ainda assim, ele aprendeu a falar com os crocodilos e formou grosseiras bestas reptilianas chamadas *mokele* e seus servidores babuínos, os *naglopers*. Protegendo o povo dos Ahaggar, Demdemeh construiu a grande cidade de Khamissa para humilhar os egípcios. Infelizmente, o toque do Mais Velho afligiu Demdemeh nos séculos com uma fome que exigia muito mais do que apenas sangue. Ele se regalou em banquetes de carne e se tornou um estranho ao seu próprio povo. Uma fila de brânquias cobriram seu rosto como uma grelha, e ele não possuía olhos, nariz ou boca. Apenas suas crias compreendiam os sussurros e sentenças incoerentes que ele falava.

Naquela época, o grande Mar Ticonis estava secando e se tornando um pantanal, enquanto que o Saara varreu a terra. O povo de Ahaggar fugiu, seguindo aquelas tribos que haviam abandonado o paraíso fugaz da costa norte. Os *mokele* se rebelaram contra Demdemeh e fugiram para os lamaçais; eles debandaram para os pantanais depois de quase dizimarem Khamissa. Enquanto isso, os *naglopers* desapareceram na noite e viajaram para o sul, para longe do alcance do clã. Demdemeh finalmente se retirou para uma cidade assombrada na montanha virtualmente desabitada salvo pelos leais carniçais e suas crias.

SYCORAX

Demdemeh caiu no sono de eras num lago profundo sob as Montanhas Ahaggar. Finalmente livre de seu olho atento, sua proeminente cria, a feiticeira Sycorax, levou os restantes *eggun* para o sul pelo agora seco solo do Ticonis. Ela deixou seu senhor sob os cuidados de seus últimos carniçais leais, os fortes tuaregs, cujos descendentes permanecem na região nas noites modernas.

Sycorax pretendia governar sobre as culturas nok e a cidade já estabelecida de Ile-Ife como rainha. Contudo, ela viu suas ambições sendo bloqueadas pela chegada de nômades chamados Yorubá. Estas pessoas já haviam vivido em terras egípcias por alguns séculos e sabiam sobre as depredações dos Cainitas. Seu líder, o Rei Oduduwa, acreditava no deus único Oludumaré e seus servos, os Orisha. Infelizmente para Sycorax, enquanto a fé do Rei Oduduwa se provou um forte obstáculo às suas ambições, seus maiores inimigos foram os Orisha que existiam como espíritos mas podiam habitar o rebanho



para lutar contra ela.

Os Yorubá seguiram um sistema de devoção singular, fé poderosa e mesmo ética mais forte. Com uma convicção monoteísta, eles se provaram tão compassivos e honestos quanto qualquer ética cristã. Antes da escravidão rasgar o coração da África, os guerreiros *ajogun* Yorubá lutaram contra Sycorax e os “seguidores do Kagn”, os expulsando da África. Os *ajogun* se provaram problemáticos (e ainda são) aos Demônios locais. Ao contrário de Sycorax e os *eggun*, os *ajogun* são completamente de herança africana e a despeito da interferência dos Cainitas, mesmo se forem de extração africana.

Forçada a séculos de perambulação e pouca paz, Sycorax eventualmente teve satisfação quando os traficantes de escravos rasgaram o oeste da África a meio com seu comércio. Depois que os portugueses raptaram 1,3 milhão de escravos da costa angolana, os Yorubá estavam em apuros. Os traficantes capturaram seu povo pelas vilas, que pouco podiam fazer contra os gafanhotos brancos. Se os *ajogun* menosprezavam os estranhos antes, o comércio de escravos afundou seu ódio profundamente.

Sycorax e sua raça poderia ter sobrevivido suas aflições com os Yorubá, mas os *ajogun* se provaram um inimigo maior. Neste ponto, Demdemeh havia levantado de seu torpor e veio ajudar sua filha, mas mesmo ele não podia voltar a batalha a favor dos Demônios. Os *ajogun* comandaram os muitos espíritos da terra e voltaram as selvas contra nossos irmãos. O conflito forçou Demdemeh e Sycorax a tratados com os

Cainitas “brancos” que viajaram com os comerciantes, mas estas alianças raramente beneficiavam os *eggun*. Cansado de lutar uma guerra divisiva, Demdemeh e um pequeno número de seguidores se retiraram para o Grande Vale do Quênia, ao leste do Lago Victória. Enquanto Sycorax caiu para os *ajogun*, os Tzimisce africanos que sobraram se esconderam nos vão regionais próximos às cidades costeiras, onde sobrevivem até hoje. Enquanto Landulf II diz que o conflito com os *ajogun* é menos severo, contudo, estes mortos-vivos nativos ainda se provam problemáticos aos nossos interesses. Se eles são Cainitas ou não ainda é incerto.

KARTARIRYA

Por Devinder Bhalla, sacerdote do bando Lábio Fendido Ratti-Ben? Eu acredito que isso signifique “Irmã de Sangue”. Ela é a cria de Kartariryra. A encontrei recentemente e fui atordoado por sua aparência. Ela é coberta em pele com uma tatuagem diferente em cada pedaço que ela coleta de suas vítimas. Ela é uma beleza em retalhos.

—Laika, *koldun* Tzimisce

A existência de Kartariryra se estende pelo tempo da história do subcontinente indiano, deixando-o entre os mais velhos e mais poderosos de nosso clã. Ele passou seus primeiros séculos com a cultura Harappa e depois com os védicos que trouxeram o sânscrito para a região. Entretanto, não coexistiu com eles pacificamente pois o sanguíneo Kartariryra atraiu as hostilidades do crescente povo Rroma e um Matusalém Nosferatu que se estabeleceu na região.

A despeito de algumas conjecturas, os Tzimisce da região nunca inspiraram ou emularam os avatares de muitos membros dos deuses hindus, embora não faltassem tentativas nesse sentido. Kartarirya tentou personificar Karttikeya, o deus da guerra, apenas para descobrir que os brâmanes ostentavam sua fé como armas e viam através de tal artifício. Surpreendentemente, nesta busca por adoradores entre o crescente panteão védico, Kartarirya veio a compreender e apreciar sua religião. As divindades de muitos membros representavam múltiplos estados de ser, interpretações e personalidades. Enquanto as divindades certamente eram terríveis de se observar, os indianos aceitaram os deuses e preceitos complexos e freqüentemente conflitantes como naturais. Tudo e todos tinham seu lugar e momento no tempo. Cativado com o conceito da existência e percepção multifacetada, Kartarirya engrenou sua transcendência frente esse esforço. Ao invés de procurar oração, Kartarirya buscou se remodelar numa criatura que pudesse existir em múltiplos estados de consciência simultaneamente.

Kartarirya formou os *yakshi*, demônios para a percepção do rebanho mas *szlachta* horrivelmente alterados na realidade. No milênio que seguiu sua chegada no Vale Indus, as crias de Kartarirya e os *yakshi* conspiraram e lutaram contra a crescente presença Cainita. Os Brujah, já familiares à região através de sua influência na Mesopotâmia, chegaram primeiro em massa quando os exércitos de Alexandre o Grande varreram o Kush hindu e o Planalto afegão. Quando Alexandre morreu em sua viagem de volta, as guarnições gregas se acharam desligadas de seus lares e ficaram para trás. Uns poucos Brujah ficaram também, eventualmente Abraçando o povo autóctone. Os Grangrel que cavalgavam com as hordas mongóis se mostraram problemáticos com suas invasões continuadas contra as vilas e cidades da região, mas eventualmente, a cultura indiana os absorveu também. Os Toreador vieram com a colonização francesa da Índia no século XVII, embora depois, uma Tzimisce franco-indiana chamada de Grandmere Kale tenha expulsado os Toreador da ilha de Reunnoinnats e veio viver nas profundezas do coração de seu vulcão adormecido. Seu domínio se tornou *tsy laosana*, uma frase Madagascar para “um lugar do qual você nunca retorna”.

Os Ventruue vieram depois que a Companhia das Índias Orientais havia estabelecido seu monopólio sobre a região, mas se provaram de pouco interesse para os Demônios locais até que os britânicos repentinamente deixaram de ser apenas uma companhia de comércio para se tornarem o governante opressor. O único lugar que permaneceu além de qualquer influência estrangeira, contudo, foi a opulenta Hyderabad, uma cidade abençoada com a herança indo-muçulmana. Do século XIX até o início do XX, Hyderabad foi o porto exótico de chamada para os mortais e Cainitas mais ricos do mundo. A aristocracia Toreador que havia visto seu mundo se despedaçar pela Revolução Francesa se reuniu

O DESTINO DE DEMDEMEH E OS TZIMISCE DA ÁFRICA

Eu acho que nós percebemos algo que era estranho em 1967, quando sete pessoas em Marburg, Alemanha morreram de uma nova infecção misteriosa. Enquanto isso acontecia, um fabricante de vacinas chamado Behring Works empregava macacos verdes africanos contaminados tirados da fronteira perto de Uganda e Quênia para pesquisas. Em 1970, a Universidade de Marburg publicou um artigo e o mundo teve sua primeira prova de filovírus e este pequeno bastardo chamado Ebola. O Diretório russo do Conselho dos Ministros Soviéticos, melhor conhecido como nossos garotos no *Biopreparat*, imediatamente pularam nele com ambos os pés. Eles mandaram virologistas para o Monte Elgon e o Vale Rift, procurando por espécies hospedeiras que originalmente vetorizaram esta doença. Não apenas não encontraram nada, mas a equipe também desapareceu. Isso quando alguns dos garotos de Piotr somaram dois e dois e lembraram das lendas do Matusalém Demdemeh e como ele desapareceu com uns poucos seguidores em – você sabe – o Grande Vale Rift.

Com os anos, o CDC, USAMRIID e o *Biopreparat* estiveram correndo em torno de zonas quentes sempre que Ebola aparecia de repente. Com a queda da União Soviética, eu finalmente tive uma chance de falar com Piotr e ver o que ele sabia sobre esse vírus hemorrágico que estava se alastrando. Longe e próximo dele estava o *Biopreparat*, depois de mapear zonas quentes locais e fazer bases extensivas na região, acham que o vírus se originou na Caverna Ktium no Monte Elgon na fronteira entre Uganda e Quênia. Um caso realmente envolveu um britânico expatriado que ficou doente e morreu de Ebola depois de visitar a caverna. Kitum é o resto de uma floresta petrificada – eu estive lá – com árvores endurecidas fazendo parte dos muros de rochas. Elefantes fodidos vão lá para morrer. É o lugar mais assustador que eu já vi, e estou muito certo que eu não tenha visto tudo. Algo estava se escondendo naquelas cavernas. Algo oculto, mas... tangivelmente estranho. De qualquer forma, de volta a Piotr; seus especialistas pensam que o Ebola que encontraram em várias erupções é um sub-produto venenoso de algo maior. Piotr o chamou de bactéria carníçal, mas ele não tem certeza. O que eles encontraram na Caverna Kitum, contudo, é fluido e não é obstruído. Eles não estão certos sobre o que é exatamente, mas têm uma vaga idéia.

Aqui está o que nossos amigos russos pensam, e lembre-se, eu sou apenas o mensageiro. Eles pensam que Demdemeh transcendeu tudo, mas não na forma que esperávamos. Piotr acredita que ele se obliterou na forma viral, então usou suas próprias crias como pratos de pedra. Eles acharam aquela amostra viral em Kitum num elefante que estava morrendo. Piotr pensa que o Matusalém está infectando a vida selvagem local (“galopando elefantes” ele disse) e ocasionalmente espalhando o Ebola na população. Este cemitério de elefantes está reunindo Demdemeh como parte do todo. Ele está se tornando parte do Mais Velho, marque minhas palavras.



na Cidade dos Palácios e sua arquitetura única que esboçava as influências muçulmana e indiana facilmente conjugadas. A alta sociedade, sofisticada e exótica, intrigou os vampiros de todas as crenças. Mesmo os Ventrue não podiam resistir em observar suas cortes e procissões. Alguns até suspeitaram que os Khazars finalmente se estabeleceram no que se tornou Hyderabad, dando um ar de infinitude ao seu mistério.

Claro, tal beleza não durou muito. O patrono de Hyderabad era Omasam, um Rroma de nobreza *Paigah* e entre os mais ricos dos marajás. Omasam sempre lutou contra a inclusão Tzimisce nas cortes locais e até empregou os mágicos locais *murshad* para lançar feitiços nas famílias com afiliações Tzimisce. Isso forçou a mão dos Tzimisce na região, banindo-os para Abraçar membros de baixa casta depois que Omasam havia assassinado seus carniciais aristocráticos em suas camas. Ninguém percebeu as repercussões destes atos até bem depois da independência da Índia, quando o sistema de castas se degradou.

RATTI-BEN, "IRMÃ DE SANGUE"

Ratti-Ben representa uma consciência mutante na Índia, alguém que Mahatma Gandhi teria lamentado se tivesse conhecido o futuro. Ela começou em agosto de 1947, durante a separação da Índia em duas nações: Índia e Paquistão. Os anos anteriores viram a fricção e a hostilidade direta entre hindus e muçulmanos, e Kartarirya e suas crias anteciparam o pior. Quando os árbitros anunciaram as fronteiras no último minuto, 12 milhões de muçulmanos, sikhs e hindus brigaram para encontrar seus respectivos lados das fronteiras usando a única forma disponível de transporte de massas, o trem. Infelizmente para estes viajantes, estas velhas locomotivas passavam pelo território de um lado ou de outro. Várias vezes, os trens chegaram em estações como Lahore – servida como a artéria principal para viagens de ambos os lados – com todos seus passageiros assassinados e massacrados. Mais de um milhão de pessoas morreram no Dia da Independência em revoltas, e enquanto isso foi um assunto mortal, os Tzimisce certamente contribuíram para o caos com o cair da noite.

Com Kartarirya em torpor, coube a Ratti-Ben, a cria de Kartarirya e um praticante da magia negra *baha mati*, continuar sua agenda. Diferente de muitos dentro de sua linhagem, Ratti-Ben podia ser melhor descrita como uma terrorista tentando usurpar o governo dos Rroma e expulsar os Ventrue e Toreador do subcontinente indiano. Seu clã, há muito prejudicado nos jogos políticos e de poder da Índia, recorria a atos descarados de violência para manter os outros clãs preocupados com

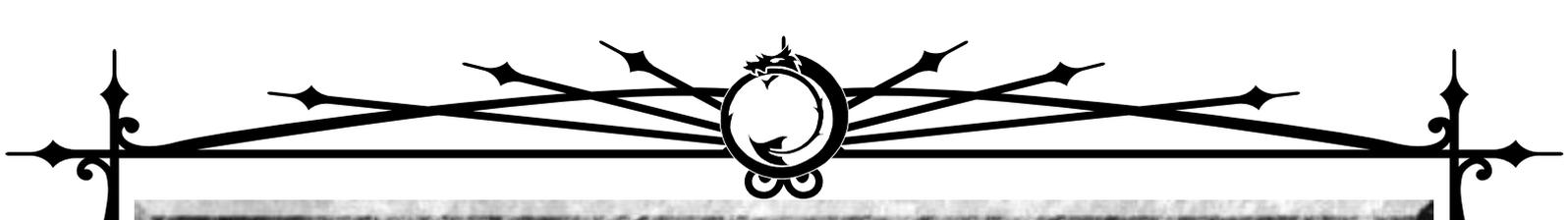
o jogo morto. Com a atenção dos outros clãs voltada para outros lugares, os Demônios usaram as diversões para lançar um conjunto de golpes e assassinatos para arruinar a autoridade dos Cainitas adversários. Durante as rebeliões do Dia da Independência, por exemplo, os Demônios usaram os trens noturnos como açougues itinerantes. Eles viajaram o país inteiro, parando o suficiente para tomar novos passageiros, antes de assassiná-los em direção a seus destinos.

Apenas no século XX, Ratti-Ben e sua progênie assegurou que os estados do norte da Índia ficassem violentos e descontentes, para minar o governo Rroma regional. Com a destruição dos antigos Rroma, contudo, os Demônios começaram uma tendência que está invertendo o avanço da Índia. Os Tzimisce apoiaram os Dalits, conhecidos como os intocáveis, ao atacar a casta Raj Brâmane nas décadas anteriores como comprovado em estados como Bihar, onde a discussão de castas resultou no assassinato e massacre de vilas inteiras. Ironicamente, as castas mais baixas estão intensamente cientes da mudança do mundo em torno delas, graças à televisão e aos jornais. Agora eles querem mais, e nas últimas duas décadas, eles começaram a conseguir. Os Dalits podem eleger seus próprios candidatos no parlamento nacional, e sua influência cresce continuamente. Mais para o descontentamento da população, contudo, estes indivíduos de castas baixas freqüentemente são membros do crime organizado. Alguns candidatos políticos têm registros criminais quilométricos, empregam assassinos *goondas* armados para protegê-los de outros assassinos e até usam a polícia para despistar seus rivais. Suborno é o método mais efetivo de ganhar o apoio de um chefe de vila e todos os eleitores em seu distrito. A política da Índia sofre de uma corrupção de sistema, e os Tzimisce locais, há muito os apoiadores de campanhas de terror, mereceram presença política substancial graças ao seu patrocínio dos Dalits. Como resultado, os Demônios desestabilizaram as bases de inimigos políticos e aumentaram a proeminência do clã na Índia.

Com os Ravnos se indo, os Tzimisce possuem influência e prestígio sem precedentes na Índia. Como resultado, muitos Tzimisce empregam enviados para negociar com seus primos distantes num esforço de usar a Índia como o chão comum para cruzadas do Sabá na Ásia. Com Kartarirya em torpor, Ratti-Ben pode muito bem se unir ao Sabá, trazendo muitos Demônios consigo e dando ao Sabá uma nação classificada em sétima como um poder industrial e com uma população de 843 milhões de potenciais fontes – ou Cainitas.

Bem vindo a Kali Yuga. Bem vindo à Era de Kali.





CAPÍTULO DOIS: EGO E EVOLUÇÃO

Nestas circunstâncias decidi que a única coisa segura a fazer seria ir por eu mesmo. Ficou claro que era possível tomar a iniciativa: ao invés de simplesmente reagir poderia agir. Eu poderia repudiar unilateralmente se alguém concordasse comigo ou não todas as submissões, morais, valores mesmo enquanto continuasse a existir com esta sociedade. Minha mente estaria livre e nenhuma força no universo poderia me forçar a aceitar algo se não quisesse. Mas eu teria que agüentar as conseqüências. Isso, também, era parte de minha nova liberdade.

Eldridge Cleaver, Soul on Ice

Matusalém:

Deixe-me dizer, primeiro, que eu me ressinto desta tarefa. Entendo coisas melhores a fazer do que ser a enciclopédia para cadáveres senis. Muitas coisas aconteceram enquanto você estava dormindo, velho – nossa espécie se associou com os Lasombra contra os servos dos netos de Caim, e o Velho Mundo não é mais nosso lar. Clã significa menos do que um sobrenome de família nestes tempos – até os Cartiff agora são um clã. Com Cainitas de todas as linhagens, até mesmo com alguns destes licenciosos Tremere até alguns anos atrás, nós mantinhamos uma liga de Cainitas chamada o Sabá.

Eu lamento que tenha consumido a alma de meu senhor. Apenas por que eu sou seu descendente do mais completo Sangue esta tarefa coube a mim. Eu mandei Eyra guiá-lo nas necessidades mundanas: minha cria o ensinará como operar um telefone e assistir uma televisão. Eyra fala inglês e espanhol, a língua franca do Sabá, e as ensinará a você. As lições indubitavelmente levarão muitos anos, e eu não tenho tempo para tais besteiras. Honro pessoalmente minhas tarefas no sentido mais limitado: irei notificá-lo do estado do Clã Tzimisce.

Se este resumo não bastar... bem, eu não temo seu poder, embora ele tenha afundado com os séculos. Você sabe o que é um avião? Já ouviu falar de Nova Iorque? Você sabe que nós nos escondemos dos mortais agora? Sem dúvida você acredita que os vivos não significam nada para nós. Os tempos nos quais você despertou provarão que você está errado.

Os mortais podem destruir o mundo agora, velho.

Não gaste outro século aprendendo história – muito aconteceu durante sua soneca de 700 anos. Você deve guardar isso por tanto tempo quanto quiser.

Sem gastar mais tinta com você, para a primeira lição.

– Troilus Cressida

AS NOITES DOS JOVENS

Um Demônio na Califórnia Abraça e diableriza assassinos seriais, colecionando suas almas assassinas. A regente destruiu um bando na Cidade do México por queimar um estado Grimaldi. Um senhor Tzimisce e sua cria venderam suas almas ao Diabo em troca da localização de um Cainita adormecido com sangue envelhecido em suas veias (será que é por isso que você acordou, velho?). O clã que você conhecia, o clã dos *voivodes* e do *koldun*, é uma pintura suja sufocada no armário de algum ancião. Até a linhagem de Cezar Satnoianu se amontoa nos becos do Novo Mundo como mendigos. Alguns Tzimisce mantêm os velhos costumes, mas muitos deles agora desperdiçam a eternidade dançando sobre fogueiras, se consumindo em rituais de sangue pomposos, e então se dedicando a quaisquer negócios que queiram, clã e seita estão condenados. Eles se chamam “Demônios”.

Estes são seus companheiros de clã nas Noites Finais.

Como você lida com estas crias, velho? Mesmo enquanto mortais, eles ostentavam um poder que você consideraria miraculoso. Eles podem falar pelos continentes – o *voivode* na Cidade do México pode falar com os Cardeais das Terras Além da Floresta como se estivessem frente-a-frente. Eles têm acesso a um livro chamado Internet, um livro que permite que o povo moderno procure, se não acessar diretamente, todo seu conhecimento acumulado. Através de suas escolas públicas, as massas modernas compreendem seu mundo melhor do que os mais sábios senescas de seu tempo.

E eles se conduzem nas formas mais informais. Reis são raros atualmente. A democracia grega está em voga. As corporações controlam a economia. Suas armas são a providência de deuses. Eles possuem coisas que podem queimá-lo, seu refúgio e sua cidade, velho, num maldito incêndio. Tome cuidado de onde extrai sustento – os mortais têm olhos que assistem os lugares mais escondidos. Os mortais que agora se unem a você na não-vida nasceram neste mundo; você nunca aprenderá metade das verdades que eles sempre souberam.

Embora sejam jovens, as gerações modernas mantêm duas seitas maiores do que a população morta-viva que seu Velho Mundo jamais conheceu. Uma escritura de Tradições une a Camarilla, uma liga que se diz falar por todos Cainitas no mundo. Como uma relíquia de nosso passado turbulento pode conceber isso?

Ambas seitas encerram legiões – quaisquer leis que você seguia nos Cárpatos, quando nossos números eram pequenos e todas as crias conheciam os senhores dos senhores de seus senhores, são obsoletas. Enquanto ao Sabá faltam as estruturas da Camarilla, ele também mantém algo como uma lealdade entre seus membros. Por causa de um ritual de partilha de sangue chamado Vaulderie, muitos de nossos primos são agora mais Sabás do que Tzimisce. A horda mongol ainda ameaça surpreendê-lo, velho. Eles compartilham de seu Sangue.

De certo modo, estas noites modernas são a conseqüência lógica da perspectiva de nosso Pai. Ele buscou se tornar algo grande, um ser a par com o Criador talvez, ou um ser de iluminação suficiente para se livrar de Seu governo. Os jovens chamam isso de “ego”. Ego é o ideal Tzimisce, orgulho como uma forma de ser, a elevação daquele acima da plebe. Os mortais dos últimos séculos cooptaram nosso ideal como seu. Eles declararam a morte de Deus. Seus governos fazem um show de tratar os cidadãos como “indivíduos”, titulares de certos direitos. Isso não é um assunto acadêmico para eles, mas uma forma de vida mortal; ainda assim, os laços de orgulho, que um doutor germânico chamou de “ego”, foram descritos e debatidos por seus intelectuais por quase um século. Em sua nova auto-importância, estas gerações compreendem pouco de convenção, status e protocolo. Crias rudes, doutores cobertos de sangue e bruxas que dançam no fogo substituíram os *voivodes*, *zhupans* e *koldun*. A não-vida não é mais uma maldição ou uma obrigação; é uma punição. Para os ativos, ela é um desafio. Uma ameaça.

Embora as gerações modernas de Tzimisce reflitam o mundo mortal, eles ainda o rejeitam como sem inspiração, mundano, ingênuo ou metafisicamente inferior. Os humanos, para muitos Demônios, são pouco mais do que comida. Mas o progresso do mundo mortal exige mais demandas dos Filhos de Caim do que fez quando brandiam espadas e temiam demônios. Nós confiamos em nossos servos vivos mais do que nunca, como você verá.

OS FATOS DA NÃO-VIDA

Se existe alguma vantagem que você pode encontrar para despertar nestes tempos vulgares, pode ser que os costumes destas crias despreocupadas são ingênuas e simples de aprender seja uma. Como acho que era em seu tempo, o comportamento significa mais do que as palavras de alguém quando se lida com outro Cainita. Eu tenho certeza que você sabia quando ser o lobo e quando ser o filhote, velho. Ainda assim, muitos dos Tzimisce jovens, aqueles que não aderem aos caminhos do seu tempo, confiam em poucas formalidades quando conduzem seus negócios. Aqueles poucos que podem recitar sua linhagem não seguem o mesmo caminho, e nenhum *voivode* está disponível para ouvir votos de fidelidade.

Eu vou oferecer exemplos de suas informalidades. Se eles o enfurecerem, lembre-se que poucos ensinam nossos caminhos neste tempo. Lembre-se que eles irão cheirá-lo para que fique contra eles, como nós fizemos com o Mais Velho.

DE PONTA-CABEÇA NA NÃO-VIDA

Os Tzimisce não “selecionam mortais valiosos” para o Abraço. Tal coisa não existe. Nome de família, educação e status são considerações, mas elas não são mais os pré-requisitos que você lembra. Os Demônios



pegam mortais com o potencial para se tornarem algo maior na não-vida – se tornar um líder entre sua espécie, destruir a Camarilla ou descobrir um novo princípio da Metamorfose. Os Demônios Abraçam pelos mesmos motivos que os outros Cainitas – companhia, ajuda, prestígio – mas muitos deles exigem aquela fagulha, aquele ego predestinado. Gênio não é suficiente. Para se tornar um Tzimisce, uma pessoa precisa da predisposição para fazer algo impressionante. Alguns Demônios poderiam ter se tornado presidentes, inventores, artistas ou empresários se suas vidas não fossem cortadas pelo Abraço. Sim: a história do mundo poderia ter sido muito diferente sem nossa raça.

Mas o ego se expressa de outras formas – o assassino serial que matou 13 pessoas para satisfazer seu abuso quando criança. O pervertido com a coragem de indulgir seu gosto por sangue, a despeito dos tabus da sociedade. O cientista que cria uma nova doença para limpar tribos particulares a despeito da ética de sua profissão. O ateuista que escreve arengas contra a fé dos outros para subjugar seu próprio ceticismo. O viciado em heroína que vira o mundo de cabeça para baixo para ficar frente a frente com a agulha. Cada um é a cria de sua cria, oito gerações adiante.

Seguindo o Abraço, algumas crias Tzimisce passam muitos anos sob as asas de seus senhores, às vezes suas não-vidas inteiras. Demônios tradicionais instruem suas crias em todos os aspectos da Maldição de Caim e nas convenções do Sabá e do Clã Tzimisce. Depois dos primeiros anos desta educação doentia, muitos Tzimisce vêem os interesses de suas vidas mortais como memórias irrelevantes e estão prontos para destruir os Antediluvianos e seus representantes da Camarilla.

Os senhores Tzimisce freqüentemente estão entre os professores mais objetivos. Enquanto alguns Cainitas contam a suas crias exatamente o que eles querem que saibam e mentem sobre o resto, muitos Demônios preferem a honestidade – a honestidade *brutal*. A sobrevivência não deixa tempo para histórias. Os senhores Tzimisce rapidamente destroem crias que não podem lidar com a verdade ou falham em perceber seu potencial.

Exceções – Tzimisce que vieram à não-vida através de Abraços em massa normalmente aprendem os fatos da não-vida em seus bandos. E os perigos de ser um Sabá – cruzadas, Danças do Fogo, Monomacia – deixam órfãos muitos Tzimisce. Muitos Panders – o clã Caitiff, velho – podem culpar os Demônios por sua desgraça, muitos deles experimentos falhos ou bastardos desafortunados que de alguma forma sobreviveram a missões suicidas pelas quais foram arrastados à não-vida.

Finalmente, os Tzimisce Abraçam como uma forma de transformar as pessoas. Até aqueles Abraçados a esmo durante as cruzadas tendem a entrar na não-vida distorcidos de algum modo. O que torna um mortal – um animal que usa a religião e a moralidade para se convencer de que não é um animal – num demônio

banhado em sangue que busca a evolução através da Metamorfose? Talvez seja uma qualidade do Sangue, mas mais provavelmente seja a intensidade do estilo de não-vida Tzimisce – apesar do fato de serem mortos-vivos, ter um senhor cego que explica a guerra contra os antigos enquanto molda os ossos de seus crânios é suficiente para fazer muitos Abraçados em massas quererem rastejar de volta às suas cavernas. Perda de identidade é um medo compreensível, mas alguns acham preferível ver a não-vida através de olhos humanos. A despeito disso, mesmo as melhores pessoas podem emergir da experiência já para diablerizar seu caminho até Caim.

DOIS PUNHADOS DE TERRA

Eu senti o solo do Velho Mundo em minhas mãos, velho. Primeiro, ele parecia frio e viscoso. Então você o aperta entre seus dedos, e percebe que é úmido. Não tão úmido quanto lama, não escoo, mas como solo arenoso de terra vermelha que foi consumido por 10.000 anos de chuva. Enquanto ele se esmigalha, você percebe que suas luvas estão úmidas, e depois, elas irão cheirar um tanto podres. O solo se assemelha com o nosso clã, velho. Ele é baldio. Nós permanecemos ligados a ele, embora estes Tzimisce modernos descansem mais facilmente no solo de qualquer terra natal que clamaram enquanto mortais ou de um lugar importante para seu ego – o solo de seu lar de infância ou a terra de sua cova pretendida.

Mas eles não consideram este vício uma fraqueza – ele simboliza a conexão dos Demônios a sua então chamada terra natal. Ao menos, isso é como alguns Tzimisce consideram sua dependência de seu solo nativo. Alguém tão velho quanto você reconhece esta maldição? Sem ao menos dois punhados de terra de um lugar importante para eles como mortais, os Tzimisce ficam mais fracos até gastarem uma noite inteira cercados por seu precioso solo mais uma vez. Os Tzimisce sábios mantêm muito mais do que dois punhados. Alguns não se sentem seguros a menos que tenham dúzias de caixas do material escondidas por toda a cidade.

Talvez você possa responder uma pergunta para *mim*, Matusalém: os Tzimisce são territoriais por que sua fraqueza complica a migração, ou ela é uma punição por sua possessividade? Os nodistas citam mitos nos quais Caim amaldiçoa a linhagem inteira pela perspectiva feudal de seu fundador. Os *koldun* acreditam que a fraqueza é um débito com os espíritos da terra de seus domínios nativos, cujo poder afeta todos que caem sob as sombras dos Cárpatos. Poucas verdades transparecem de onde os mitos e os espíritos estão interessados.

Alguns Tzimisce são piores que outros. Um número muito pequeno, nascido continentes distantes da Europa Oriental, realmente precisa de terra das terras fermentadas de seus ancestrais. Nas noites modernas, poucos Tzimisce percebem o que tais crias exigem e as destroem por sua fraqueza aparente. Estes senhores que conhecem os velhos segredos de seu clã ou descobrem a

verdade a tempo de ajudar uma cria decadente realmente veneram sua progênie por sua conexão especial ao Velho Mundo. Você pode imaginar, um senhor Tzimisce servindo a sua cria? Com o reaparecimento moderno da Feitiçaria Koldúnica, os antigos *koldun* freqüentemente buscam por estes jovens Cainitas para ensiná-los os meios de sua arte. Eles mantêm grande quantidade do solo do Velho País à mão para atrair aprendizes em potencial.

SANGUE, NOSSO CARCEREIRO

De acordo com nossas lendas, o Mais Velho foi o primeiro Cainita a descobrir o laço de sangue. Em algumas versões (nas quais a Velha está conspicuosamente ausente), Caim ignora o poder de seu próprio Sangue até seu neto ensinar-lhe a usar. Se isso é verdade ou propaganda, através da história, alguns Tzimisce se consideram mestres do laço de sangue, com os revenantes e carniçais para apoiar tais alegações.

Dizer que nosso clã foi responsável pela maior inovação no uso dos laços de sangue é mais do que um mito. Quando os jovens Tzimisce do Velho Mundo se levantaram contra seus anciões, os bandos de crias rebeldes às vezes concentravam seu sangue num recipiente feito do cadáver de um rico *voivode* ou o crânio de um ancião que tenha sucumbido. Cada membro do bando bebia do recipiente como um sinal de solidariedade. Os bandos que se aproveitaram desta prática mostravam tendências decididamente não-vampíricas: lealdade a seus companheiros e mesmo vontade de sacrificar suas não-vidas por seus irmãos. Quando combinado com a magia *koldúnica* num ritual que pressagiava o Valderie Sabá, estes bandos destruíram seus laços de sangue com seus senhores e se provaram imunes às tentativas de restaurá-los.

Mesmo antes da Revolta Anarquista, os Tzimisce com compreensão avançada das Trilhas da Iluminação podiam fazer com que aqueles enfeitiçados por seu sangue experimentassem emoções ou desejos particulares. Estes Tzimisce compreendem como subjugar suas Bestas a tal nível que podem às vezes dominar os impulsos básicos de seus vassalos.

Muitos suseranos têm pouco a dizer de como os vassalos expressam o escárnio do amor instilado pelo laço de sangue. Os da nossa espécie que sabem como influenciar o laço, contudo, podem fazer com que seus vassalos se sintam violentamente invejosos, servis, reverentes ou mesmo temerosos. Nas Noites Finais, uns poucos Tzimisce suficientemente robustos em sua Trilha da Iluminação podem criar o mesmo efeito.

Talvez eu queira algo de você depois, velho.

NUNCA COMA A SI PRÓPRIO

Muitos Tzimisce se recusam a diablerizar membros de seu próprio clã, se chegam a tolerar o Amaranto. Isto deixa perplexos outros Sabás, que amplamente consideram a diablerie como um mecanismo para o

REGRA OPCIONAL:

TEMPERANDO LAÇOS DE SANGUE

Se um Tzimisce atinge uma pontuação de Trilha de 8 ou mais, o Demônio pode manipular seus laços de sangue para instilar desejos particulares ou emoções dentro de seus vassalos. Na ocasião do terceiro gole, o Tzimisce deve ter uma qualidade específica em mente, mas a qualidade raramente se manifesta a menos que as circunstâncias do relacionamento, e talvez o próprio sangue compartilhado, possam logicamente resultar na dinâmica pretendida. Um carniçal que estivesse preso no calabouço de um mestre que nunca deixou seu laboratório, por exemplo, provavelmente não pode ser induzido a se sentir especialmente ciumento.

Se a situação permitir, jogue a pontuação de Trilha do suserano (dificuldade igual à Força de Vontade do vassalo). O número de sucessos indica o quanto o laço do vassalo tem a qualidade desejada pelo suserano. Um sucesso indica um vago sentimento que ocasionalmente influencia o vassalo. Com cinco sucessos, a qualidade é o elemento definido do relacionamento do vassalo com seu suserano. Este contexto dura até que o laço passe ou o suserano instile uma nova emoção. Numa falha crítica, o suserano assume as emoções desejadas ao vassalo.

Embora muitos Demônios que possuam esta habilidade considerem-na um poder único do sangue Tzimisce, os Cainitas que diablerizaram um Tzimisce ou mesmo compartilharam uma quantidade significativa de sangue com um Demônio podem concebivelmente desenvolver este controle sobre seus vassalos, de acordo com a discrição do Narrador.

poder. É improvável, eles dizem, que o clã tenha tamanha lealdade interna.

Quando questionados, alguns Tzimisce relatam a história de Luther Wexler, um diablerista que encontrou uma Morte Final nem um pouco invejável. Um ano depois de Wexler ter consumido a alma de seu senhor, se vangloriou da destruição de sua morte para seu bando enquanto compartilhavam sangue. Antes que a vasilha fizesse seu caminho de volta ao sacerdote do bando no outro lado do fogo, Wexler e todos seus companheiros que haviam provado o sangue ficaram todos de pé. Seus olhos se dilataram como se fossem animais com medo. Espectros de sangue escorriam de suas bocas e saíam por suas peles, que caíam no chão como mantos derrubados. Os espectros se atiraram no fogo e se tornaram carne, e então fugiram pela noite.

O sobrevivente que espalhou o conto foi supostamente um bastardo que estava para participar do Vaulderie com seu novo bando. O resto dos Sabás permaneceram céticos.



O desgosto dos Tzimisce por diablerie pode ser atribuído a vários fatores. Os senhores Tzimisce tradicionais freqüentemente advertem suas crias que quando eles bebem de um Cainita até secá-lo, eles também bebem sua alma. Almas fortes podem hesitar depois da Morte Final, e algumas querem dizer como seu sangue potente é usado. Alguns Metamorfosistas temem que tal preparo possa desvirtuá-los de *Azhi Dahaka*. Os Tzimisce que evitam a Vicissitude quase nunca diablerizam Cainitas com medo da contaminação da doença. Outros Tzimisce, protetores de seus egos, recuam ao pensar em outra entidade habitando dentro deles, influenciando seus pensamentos. Fetiches aparte, muitos Tzimisce preferem permanecer um pouco mais fracos mas independentes a se tornarem um poderoso fantoche. O fato que os Demônios Abraçados em massa que carecem de conhecimento dos valores de nosso clã e a verdadeira natureza da diablerie não compartilham com as compunções de seus irmãos leva a crença nesta teoria.

Isto não quer dizer que os Tzimisce nunca praticam a Diablerie. Alguns aceitam os ensinamentos de seus senhores mas tentam evitar complicações ao destruir todas as fontes de amor próprio de sua vítima; quando eles finalmente diablerizam a vítima, sua alma está quebrada e deseja permanecer quieta. Outros realmente apreciam a idéia de se tornarem prisões eternas para as almas de seus inimigos. Alguns aceitam os riscos, esperando que o poder valha o preço. Poucos dos Tzimisce mais jovens, a dizer grande parte do Sabá, vêem algum perigo na diablerie.

LEALDADES DO CLÃ

Se não fosse por sua torpe ausência do mundo, eu tenho quase certeza de que você teria sido destruído durante a Revolta Anarquista. Aqueles tão velhos quanto você se agarraram ao passado, e julgando a partir de seus descendentes, eu suspeito que você teria preferido a Morte Final à igualdade com suas crias. Ainda assim, seu sono o salvou, e sabiamente, você aceitou as novas lealdades do clã, embora duvide que você as compreenda. Sangue como o seu é muito valioso à nossa causa, mesmo se ele escorre pelas veias de uma criatura que não consegue ligar um computador ou dizer as horas.

A ALMA DO SABÁ?

“Se o Clã Lasombra é o coração do Sabá, o Clã Tzimisce é sua alma”. Os membros do Sabá recorrem a esta frase tantas vezes que eu não ficaria surpreso em saber que elas foram as primeiras palavras ouvidas após seu despertar. Estas palavras repetidas realmente significam algo?

Vamos dissecar esta metáfora: o Clã Lasombra fornece a hierarquia necessária à seita. É o “coração”

pois sem ele, o corpo, a seita, não conseguiria funcionar. Neste caso, os Lasombra vivem seu papel auto-proclamado como os “guardiões de seus irmãos”.

Mas mesmo se os Lasombra literalmente mantêm o sangue fluindo, os Tzimisce dão continuidade a uma existência que valha a pena. Nós somos a “alma” pois assistimos as mais altas demandas espirituais e intelectuais dessa existência continuada. Os Lasombra mantêm o Sabá vivo, e nós dizemos à seita o que deve ser feito com esse vigor. Se os Lasombram tendem a ser os ducti, cardeais e arcebispos, os Tzimisce tendem a ser os prisci, sacerdotes de bando e membros do consistório, o grupo que aconselha o regente.

Mas a diferença não é tão prática. A “alma” é muito necessária ao funcionamento do corpo, ou seita, mas dessa forma é menos concreta. Os Tzimisce fizeram muito em seu papel espiritual.

Os Bandos: O Sabá se organiza em pequenos bandos unidos pelo Vaulderie, um ritual de partilha de sangue que liga os companheiros de bando uns aos outros. Quando se rebelaram contra seus anciões, os Tzimisce formaram os primeiros bandos e inventaram o processo que depois se tornou o Vaulderie. A estrutura dos bandos é responsável por qualquer unidade que a seita desfrute a despeito de sua falta de leis ou heranças comuns. E os Cainitas são predadores noturnos antinaturalmente fadados ao isolamento. Nós sustentamos que uma semelhança de sociedade entre tais criaturas fica entre as maiores realizações das crias de Tzimisce.

As Trilhas da Iluminação: É fácil pensar as Trilhas como moralidades abstratas, mas elas servem a uma função muito prática: evitar que os Cainitas sucumbam a suas Bestas. Mesmo quando os Cainitas procuraram pelo Céu ou pelo Inferno para preservar suas almas (o que você procurará, velho?), uns poucos Tzimisce buscaram a Metamorfose. Indivíduos que chegaram ao ponto de transcender sua antiga humanidade desenvolveram formas de sufocar suas Bestas enquanto ainda se tornavam inumanos. Aqueles que não se voltaram à Metamorfose adotaram filosofias desenvolvidas por outros Cainitas e se voltaram completamente às Trilhas da Iluminação. Enquanto muitos Sabás se espojam no pior de sua antiga *humanitas*, nós desenvolvemos abordagens mais úteis para a não-vida para os poucos realmente iluminados. Sem as instruções morais dos Tzimisce, o Sabá inteiro seria uma horda balbuciante e monstruosa.

Os Ritae: Muitos dos *ritae* do Sabá têm suas origens nas práticas Tzimisce. Uma cerimônia que foi usada em suas noites de relevância para confirmar os novos *voivodes*, por exemplo, inspirou o que agora é o Banho de Sangue. Quando um novo *voivode* anexava um feudo, aqueles do Sangue ou dependentes dele que existissem naquela região – Cainitas, revenantes e carnicais apresentáveis – compareciam à coroação. O novo lorde sentava-se ante uma grande bacia, e cada um de seus

súditos se aproximava dele, atestava que ele era o governante indisputado, então enchia a bacia com tanto de seu próprio sangue quanto pudesse sem perder a consciência ou o auto-controle.

Depois que todos seus súditos fizessem sua contribuição, o novo *voivode* segurava a bacia e pronunciava um aviso àqueles que questionavam seu poder. Refletindo um ritual pagão muito mais antigo, quando o novo *voivode* alcançava o cume violento de sua ameaça cerimonial, ele atirava a bacia no ar, encharcando seus servos agrupados com o sangue coletado – uma demonstração do que aconteceria se eles desafiassem seu regime.

Quando os Tzimisce adaptaram este ritual para usá-lo dentro do Sabá, eles inverteram sua intenção e escarneceram o original. Quando um novo Cainita alcança uma alta posição dentro do Sabá – cardeal, arcebispo ou regente, talvez – ele se banha no sangue coletado. Se a mancha original representa o preço da insurreição, o Banho de Sangue do Sabá representa a assunção da responsabilidade do pobre líder. Os governados ameaçam o governante. Embora os reunidos ainda jurem sua lealdade nas noites modernas, eles recebem elogios e conselhos de seu vampiro recém intitulado ao invés de jurarem nunca questionar sua liderança.

O Sabá certamente lucrou de seus beija-mãos. Os *ritae* (a despeito do latim bastardo preservado pelos ignorantes Lasombra e os jovens Tzimisce de língua malandra) fornecem unidade à seita, mantendo a moral e permitindo que os Cainitas experimentem de forma completa o que a não-vida tem a oferecer a despeito de sua maldição.

A HIERARQUIA TZIMISCE

Embora a encarnação moderna do clã tenha se definido nas fogueiras rebeldes da Noite de Kupala, nós Tzimisce raramente descartamos nosso direito de governar, mesmo se essa palavra signifique algo diferente no contexto das noites finais. Minha geração a princípio não contesta o poder dos anciões em vão, como qualquer Brujah vanglorioso. Contestamos porque não mantemos o poder para nós mesmos. Como tal, o clã ressuscitou na Noite de Kupala (se não todos seus membros) ainda reconhecendo a hierarquia do Sabá e retendo uma semelhança de sua antiga organização também.

O *Voivode* do clã é tradicionalmente o Tzimisce ativo mais poderoso no mundo. Este foi o papel do próprio Antigo – nas primeiras noites, sua autoridade era inquestionável. Quando Tzimisce caiu em torpor, Yorak assumiu a posição de *Voivode*. Ele estabeleceu o padrão que todos *Voivodes* sucessores devem seguir. Nas noites modernas, este padrão é interpretado como uma compreensão avançada tanto da Feitiçaria Koldúnica quanto da Trilha da Iluminação... e o franco endosso dos anciões do clã.



Por que nosso clã confiaria nestes princípios esotéricos? Talvez você possa responder isto melhor do que eu, velho. Poucos Cainitas seguem as Trilhas da Iluminação, e o *koldunismo* é quase desconhecido fora de nossa linhagem – por que então nós exigimos estes pré-requisitos não convencionais?

Se não são ordens prolongadas do Mais Velho, então eu estou inclinado a culpar a história. Eu ouvi dizer que Yorak foi um *koldun*, talvez o primeiro *koldun*. Poderia ser que ele soubesse que sua arte diminuiria enquanto o mundo envelhecia e estabeleceu um precedente que nosso clã precisaria nas Noites Finais. Então novamente, poderia ser que outros *Voivodes* meramente buscassem provar a seus seguidores que eles eram como o venerável Yorak. A despeito do que os textos *Metamorfosistas* medievais registram, eu duvido que os *Tzimisce* tenham lucrado muito sob seu comando. Seu governo se foi antes mesmo da Idade das Trevas européia. Apenas uma criatura antiga como você pode nos dar um testemunho mais preciso...

Como para as exigências que um candidato a seguir uma Trilha, minha própria teoria é que ela foi adicionada depois de um desacordo técnico entre os anciões *Tzimisce* que deveriam apoiar qualquer aspirante. Você deve ter ouvido o nome Sascha Vykos – as notícias do conflito Tremere-*Tzimisce* alcançaram as montanhas sob as quais você se escondia? Mesmo antes de sua ausência de 700 anos, Sascha trabalhou contra os Antediluvianos; o cerco de Atlanta foi sua última contribuição – ou foi em Washington? De qualquer forma, ele me disse que a compreensão avançada de uma Trilha se tornou um precedente depois de uma disputa entre alguns anciões sobre se o *Voivode* anterior havia dominado completamente sua Besta. Muitos *Tzimisce* do Velho Mundo consideraram o frenesi como básico, desconhecido, animalesco. Os anciões do Velho Mundo viram que os “anciões” do Novo Mundo apoiavam este voraz *Voivode* como prova de que o Novo Mundo conseguiria um *Voivode* digno. Embora talvez apenas cinco Cainitas estivessem envolvidos na disputa, estes poucos eram os mais velhos da Cidade do México, uma cabala que ainda podia apontar qualquer *Voivode* potencial, mesmo se não pudessem mais estabelecer um eles próprios. A preferência por um *Voivode* para seguir a Trilha da Iluminação foi proposta pelo contingente do Novo Mundo – um esforço em corrigir seu primeiro erro e complicar os argumentos do Velho Mundo contra eles. Como Sascha diz, foi um caminho para provar que um candidato futuro fosse mestre de sua Besta, prova contra os a acusação dos *Tzimisce* do Velho Mundo que os anciões do Novo Mundo estavam apontando outro cão raivoso ao posto.

Adotar uma Trilha exige a vontade e o rigor para se opor aos seus impulsos mais vis. É, portanto, um ato raro para um Cainita. Então, como agora, muitos *Tzimisce* queriam um *Voivode* que fosse disciplinado...

... e obscuro. Nas Noites Finais, muitos *Tzimisce*

consideram seu *Voivode* como os caducos católicos poderiam considerar seu Papa – eles ficam furiosos se ouvem insultos sobre ele, mas não concordam exatamente que ele é infalível. O atual *Voivode* pode ser o último. Seu nome é pouco conhecido dentro do clã, quase desconhecido dentro da maior parte da seita. Sua voz não ultrapassa a Cidade do México. E ele desconhece o *koldunismo*. Se o Antigo ainda exista, ele com certeza está desapontado.

Sem dúvida estas notícias o atormentam. Pelo menos ainda existem os *zhupans* – eles apóiam as tarefas uma vez esperadas de nosso líder titular, talvez porque seu status é merecido mais do que decretado. Estes são os mais sábios (não necessariamente os mais velhos) membros do clã – nas Noites Finais, eles permanecem mais familiarizados com a sabedoria dos *Tzimisce*. Seu conhecimento, bem como sua coragem em batalha, prova que eles merecem seu título – antes que um Demônio possa ser considerado um *zhupan*, ele deve primeiro dominar a forma de *zulo*. Ao menos uma das antigas tradições ainda perdura, Matusalém.

Alguns *Tzimisce* ainda clamam o título de *voivode*, embora o ritual do reconhecimento formal não mais exista. Estes *voivodes*, não os confunda com o *Voivode* do clã inteiro, se apontam e forçam suas reivindicações o melhor que podem. Eles cumprem uma função obsoleta que foi o coração do ideal feudal *Tzimisce* – vigiar um feudo, ou domínio.

Muitos *Tzimisce* que clamam o título forçam domínio sobre um grupo particular de mortais, normalmente um bairro ou uma pequena cidade. O *voivode* de Atenas, Geórgia (certamente um título risível para os Demônios do Velho Mundo) reivindicou domínio como o único Cainita que fez seu refúgio naquela cidade depois do cerco de Atlanta. O *voivode* de Miami pode forçar sua reivindicação apenas em Little Havana.

FACÇÕES ENTRE OS DEMÔNIOS

Nem todas as crias de *Tzimisce* se alinham com alguma facção, incluindo o Sabá. Além de dúzias de bandos, escolas *Metamorfosistas* e cultos da Gehenna, os *Tzimisce* também se organizaram em várias grandes facções dentro de nosso clã.

O VELHO CLÃ

Este ramo do clã se apegava aos velhos costumes dos *Tzimisce*, ou são algo similar a radicais puritanos? Consideram o conflito, mas em algum ponto no passado antigo, um segmento do clã ou recusou ou denunciou a “corrupção” da Vicissitude. Alguns Membros do Velho Clã são extremamente antigos – talvez eles conheçam alguma sabedoria da qual o resto do clã seja ignorante. Os eruditos inventaram todo tipo de teorias improváveis para explicar porque estes *Tzimisce* do “Velho Mundo” ou do “Velho Clã” rejeitam as artes de moldar a carne, mas os Demônios em questão não estão falando. De fato,

eles preferem nunca falar de seu clã afinal, mas parecem preferir manter seus narizes no lugar e se unir ao Sabá do que se afastar das presas de nossos primos famintos.

Como o nome aplicado ao ramo do clã insinua, muitos dos Tzimisce do Velho Clã mantêm feudos na Europa Oriental e continuam a dirigir suas fortalezas no modo medieval (embora menos abertamente). Os Cardeais da Terra Além da Floresta hesitam em fazer muitas exigências neste relacionamento difícil, mas o Sabá pode confiar numa ajuda ocasional do Velho Clã, particularmente na Romênia – que é como o mundo agora chama sua terra natal, velho.

O Velho Clã Tzimisce dominou o dom de Caim da dominação mental em lugar da Vicissitude. Eles se consideram a aristocracia do clã, uma família que ainda conduz seus negócios pela antiga forma Tzimisce. Suas feiticeiras ainda praticam as cerimônias de coroação e ritos de passagem para as crianças. Os *ritae* são repugnantes para eles. Talvez você encontre companhia mais identificável entre suas fileiras, velho.

FILHOS DE DRACON

Os Filhos de Dracon traçam suas raízes desde Constantinopla, embora os eruditos nodistas discordem se esta história é genuína ou foi posteriormente cooptada para trazer veracidade ao grupo. Os membros dos Filhos, também chamados de “Dracons”, se dizem descendentes da primeira cria de Tzimisce.

Esta ordem cavalheiresca de Demônios existe de forma que o Clã Tzimisce possa se reconciliar com seus pecados. Os Filhos de Dracon acreditam que o clã como um todo cometeu algum erro grave num ponto crítico de sua história. Os Dracons rejeitam a Feitiçaria Koldúnica – talvez a Noite de Kupala fosse o erro em questão. Nesse caso, por que eles se uniriam ao Sabá? Talvez por seu fundador os ter instruído a não abandonar seu clã. Ao invés disso, eles agora se opõem a quase toda decisão feita pelo *Voivode* do clã ou ordenada por vários anciões influentes, aparentemente com o único propósito de ser contrários, mas isso parece improvável. Eles anunciam esta oposição por meio de seu envolvimento contínuo no Sabá. Os Filhos de Dracon produzem legiões de templários e clamam uns bispados europeus. Eles são excluídos da Mão Negra, contudo, e nenhum Dracon já serviu como o *Voivode* do Clã Tzimisce.

A oposição arbitrária a qualquer política avalizada pelo clã inquieta muitos Tzimisce pois as motivações dos Filhos não são completamente claras. Um antigo metamorfosista sugeriu que a evolução seja uma resposta a uma ameaça – talvez os Filhos promovam o avanço do clã como um todo ao fornecer a resistência necessária. Outra teoria popular é que esta oposição perpétua é uma punição pelo grande erro do clã. Sascha Vykos, um antigo residente de Constantinopla, irá me disse apenas que “Dracon está morto para mim. Seus assim-chamados Filhos são um escárnio de sua herança roubada”.

Os Filhos de Dracon se organizam de forma muito semelhante a uma ordem monástica, com “filhos” estabelecendo monastérios feitos primeiramente de suas próprias ninhadas. Os monastérios coordenam suas atividades através de Santa Sofia, uma espécie de Vaticano draconiano em algum lugar em torno do Mediterrâneo. A ala escolar desta ordem, os Akoimetai, é tirada quase que exclusivamente de um ramo da família revenante Obertus, embora esta família produza alguns cavaleiros também. Raramente se permite entrar um Tzimisce que não descenda de um filho, e mesmo aqueles que são referidos como “carniça” nunca conseguiram compreender completamente o significado dos 12 legados que esta seita-dentro-de-seita sustenta. Os Filhos de Dracon também toleram a existência dos Cainitas de sangue fraco entre suas fileiras, uma tendência que repugna elementos conservadores de dentro do clã.

Antes do Abraço, os Filhos deixam o monastério para estudar os “12 legados” – preceitos da ordem – com vários enclaves pelo globo. Então, eles voltam a seus monastérios de origem para serem Abraçados. Se o iniciado é um Akoimetai, lhe é confiado um volume da Biblioteca dos Esquecidos. Se é um cavaleiro, fica encarregado de levar uma carta num envelope que é proibido de abrir, selado com a marca do próprio Dracon, para algum outro Demônio em algum lugar no mundo. Confirmado na ordem, o novo Filho de Dracon parte para se estabelecer dentro da sociedade Sabá.

Nas noites modernas, o refúgio do filho é o “monastério” para qualquer célula dada, e ninguém exceto o filho e talvez um membro dos Akoimetai faz seu refúgio permanente lá. Os Filhos preferem que suas fileiras permaneçam envolvidas com a seita mais do que se enclausurando. Alguns Dracons aspiram a seguir a Trilha da Metamorfose ou a Trilha do Acordo Honrado, embora os membros mais velhos e uns poucos jovens prodígios digam seguir uma Trilha diferente desconhecida pelo Sabá. Os Akoimetai observam uma variedade de *ignoblis ritae*, mas muitos Filhos recusam tomar parte em qualquer *ritae* que acreditem ser derivado das práticas *koldúnicas*.

Crianças proeminentes às vezes conseguem títulos únicos e servem a funções específicas dentro da ordem. Alguns Tzimisce educados podem reconhecer os títulos de Guardião da Fé e Gesúdio, embora títulos mais obscuros também existam. Meu próprio conhecimento falha aqui, também; eu não faço idéia quais tarefas ou benefícios o Guardião da Fé ou o Gesúdio executa ou desfruta.

A FUNDAÇÃO DO LEGADO ROMENO

Você pode reconhecer alguns dos nomes do quadro fiduciário desta fundação: Bratovitch, Obertus, Grimaldi, Zantosa. O último você conhece, embora possa não reconhecê-lo imediatamente – uma corruptela do nome Szantovich.

Estes nomes representam as quatro famílias revenantes que restaram. Durante seu sono, eles vieram a servir ao Sabá. Eu explicarei isso mais tarde. Por enquanto, é suficiente saber que nosso clã ainda toma muitos neófitos das fileiras destas quatro famílias.

A Fundação do Legado Romeno é composta por Cainitas que saíram de nossas casas revenantes. Embora o quadro fiduciário seja composto de ancillae experientes, a fundação é constituída principalmente por jovens Tzimisce. Aqueles que ainda tomam crias das casas revenantes raramente recebem seus escolhidos à não-vida com uma pá na cabeça. A Fundação do Legado Romeno dá a estas novas crias uma introdução mais culta à não-vida. Os membros da Fundação de todo mundo voam para cidades como Boston, Rio de Janeiro e Amsterdam ou Orádea para “convenções”. Estas convenções são de fato ritos de saudação para os pretensos Cainitas.

Cinquenta membros ou mais se encontram no refúgio do anfitrião, ou no estado de um revenante, e se empenham na bacanal mais sangrenta do Sabá. Mortais pendurados do teto, gotejando sangue em enormes urnas que depois são derrubadas do topo de escadas, a demonstração do anfitrião que sangue é disponível em abundância. O sangue é normalmente consumido antes que bata meia-noite. Parentes que não se vêem desde a última convenção partilham o *Vaulderie*. Nenhum entretenimento é excluído, se apetece ao capricho do anfitrião. Mesmo se nenhum revenante é iniciado pela fundação em um ano, vários membros apresentam ao menos duas ou três representações para manter laços

com a organização.

Um pouco antes do amanhecer, as novas crias são abraçadas enquanto estão bêbadas, exaustas e, muito provavelmente, fracas devido a perda de sangue. Se elas não partem com seus senhores na próxima noite, são indicadas a um patrocinador, um membro da fundação que provavelmente não está morto há mais de uns poucos anos. Por os rebentos serem de sangue revenante, provavelmente saibam bem mais sobre a não-vida do que seus pares mortais.

Embora estes patrocinadores possam ensinar seus estudantes sobre como lidar com a condição não-viva, eles dão a seus encarregados algo muito mais valioso: uma introdução à sociedade dos Condenados. Patrocinadores mostram a seus novos encarregados pela cidade, os introduzindo aos seus companheiros Tzimisce e talvez outros membros do Sabá também. O patrocinador mostra aos seus estudantes as melhores áreas para se alimentar e os lugares onde *ritae* significantes tomam lugar. Os novos Cainitas recebem as boas-vindas à não-vida que valiosos revenantes se esforçam para merecer.

Por que esta tarefa familiar exige um nome enganoso? A fundação exige um grau de publicidade, uma vez que outro de seus propósitos é localizar facções de suas famílias ou das famílias que supostamente desapareceram ou não servem mais aos Tzimisce. O nome é por causa dos coletores de impostos americanos, a quem a fundação representa como uma “organização genealógica sem fins lucrativos”. Mortais que vêem seus anúncios classificados para “convenções” ou acham a



página certa no livro da Internet podem pedir para participar. Eles devem submeter suas árvores genealógicas para serem considerados. Os eruditos afiliados com a fundação vasculham estas submissões atrás de quaisquer parentes de nossas famílias revenantes.

Em algum lugar, uma criança ouvindo um nome anglicizado cresce com nosso sangue correndo em suas veias. Seu sangue pode ser muito fraco para ela ser considerada uma revenante, ou talvez não. Indiferentemente, o sangue Tzimisce dentro dela sem dúvida a faz uma mortal excepcional. Se ela é como muitos dos primos localizados pela fundação, é emocionalmente perturbada de alguma forma, indo desde depressão ou se entregando a tortura de gatos. A despeito de sua vida assombrada, ela poderia ser um líder audaz, um sacerdote ardente ou um erudito ingênuo como muitos de nossos parentes distantes. Se a fundação a localiza a tempo, ela pode receber o Abraço ao invés de morrer como uma mortal excessivamente velha e talentosa.

A maioria dos reventantes trazidos a não-vida não estão associados com a Fundação do Legado Romeno. Ainda assim, alguns de nossos companheiros de clã vêm a organização como uma forma de manter nossas velhas tradições, ainda que nossa aristocracia revenante esteja muito espalhada pelo mundo. Mesmo os revenantes que não foram iniciados na fundação em sua criação podem se unir, contanto que sobrevivam ao rito de iniciação medicinal, sobre o que quanto menos se fala, melhor.

NEOFEUDALISTAS

Mais uma sentimento do que um movimento, os neofeudalistas são aqueles Tzimisce que buscam um retorno às noites quando nós governávamos o rebanho como os reis governavam os servos. Eles freqüentemente clamam vastas extensões de domínio, abraçam grandes ninhadas de crias e defendem suas possessões com um fúria territorial que faria seu Antigo orgulhoso. Para os neofeudalistas, confiar em seus próprios recursos mais do que nos do Sabá é um ponto de honra, especialmente desde que eles se acham diferentes de sua própria seita tanto quanto da Camarilla. Alguns Demônios consideram os neofeudalistas anacrônicos. Outros os vêem quase como heróis populares reformando um orgulho nativo perdido. Muitos arcebispos, contudo, prefeririam os Lupinos infestando suas cidades do que ter um neofeudalista à sua porta. Poucos sobreviveram nas Noites Finais, e menos ainda sobrevivem por muito tempo

EXSANGUINISTAS

Um culto de sangue que existe dentro do Clã Tzimisce. Diferentes de muitos desses cultos, inundados em oceanos de vitae, os Exsanguinistas inventaram uma dúzia ou mais de *ignoblis ritae* para evitar beber sangue tanto quanto pudessem. Eles consideram o ato de se

alimentar digno de um animal, não de um ser eterno no limiar de algo maior.

Pensando ser um desvio de uma escola de Metamorfose, o culto Exsanguinista ensina métodos de meditação que pretendem aprimorar sua resistência enquanto eles passam mais e mais tempo entre uma alimentação e outra. Eles buscam se distrair de sua fome por quaisquer meios, normalmente saltando precipitadamente sobre qualquer causa do Sabá que ataquem seu capricho. Alguns se convertem, mas muitos Sabás são muito sedentos por sangue para a existência acética.

Os Exsanguinistas perpetuamente rodeiam a extremidade do frenesi devorador. Eles são mais propensos a fazerem declarações selvagens e fanáticas sobre a natureza da não-vida e reagem extremamente em mudar as circunstâncias. Ao capturar um espião da Camarilla infiltrado dentro de sua cidade, um bispo Exsanguinista em Tijuana declarou que a América Central cairia em uma hora, vestiu seu roupão em chamas e consumiu o espião e a si mesmo num abraço flamejante para enfatizar a natureza lúgubre do predicamento. Enquanto uns poucos Exsanguinistas são budas plácidos, muitos são bombas-relógios prontas para explodir em frenesi à menor provocação.

TZIMISCE ANTITRIBU

Aqueles Cainitas que romperam vínculos com seu clã pai, especialmente aqueles cujos primos se uniram à Camarilla, se imaginam como *antitribu* e referem a si mesmos como tais. Os Tzimisce consideram seu clã como um estilo de vida, mais do que uma família a satisfazer. Os Tzimisce têm uma reputação como cruéis e desviantes desumanos pois alguns aspiram a ser apenas isto, não por que nós suportamos alguma afiliação com nossos irmãos. Como tal, uma parte maior do clã existe independente do Sabá do que gostaríamos de admitir. Alguns governam vassalos e não reconhecem nenhuma autoridade exceto a sua própria. Grupos de Tzimisce que descendem de um ancestral, como a sempre-pequena Liga Orádea, associada apenas com os mesmos poucos parentes. Muitos, como o Velho Clã, viram as costas ao Sabá e se voltam às suas tarefas sem considerar a seita.

Mesmo que muitos Demônios sejam independentes, poucos se associam com a Camarilla. Enquanto muitos de nós são em última instância forçados a nossa cada vez menor humanidade, a ênfase da seita na *humanitas* não nos serve. Verdade seja dita, velho, muitos Cainitas são muito orgulhosos para reconhecer que nos escondemos dos mortais, para abusar de suas instituições nas formas mais suaves e não ferir nossos companheiros para que nossa cidade caia na desordem. Todo Cainita deve fazer estas coisas para sobreviver o suficiente, mas muitos Tzimisce ficariam embaraçados em admiti-las. Eu não teria outra forma, ancestral – por que falar sobre fraquezas quando a imortalidade está ao alcance da mão?

PREJUÍZOS DO MORTO DUAS VEZES

Você perdeu gerações de descendentes em seu sono, velho. Meu senhor, por exemplo - ele foi um anacronismo maior do que você, embora ele houvesse compreendido o bastante para temer o poder dos homens. Ele foi um cadáver impaciente e amargo que via a Jyhad em tudo, muito parecido com você agora que despertou neste tempo estranho, tenho certeza. Sua paranóia o levou a ser um Cainita impaciente. Agora que é tempo para discutir as outras linhagens de Caim, eu cito as minhas lembranças mais aficionadas de meu pai morto duas vezes - seus discursos - relatados tão bem quanto posso lembrá-los.

ASSAMITAS

Não fale-me dos Assassinos! Eu os menosprezo e seus mundos caminhos *paynim!* Oh, como eles amedrontam meu coração com seus olhares letais! Eles são Cainitas afinal? Os Filhos de Assam têm mais em comum com os mortos desalmados do Oriente, eu digo, e sua natureza me convence de que a Mão Negra trairá nosso Grande Esforço. Por que sofrer com eles afinal? Se algum desgraçado exige um preço tão alto, os Lasombra não bastam?

E quando eles entram num lar, esquecem de limpar seus pés. Talvez você seja um Assamita, cria?

BRUJAH

Depois de lidar com eles - um trabalho pesadamente necessário dada a proeminência que lograram desde a Terceira Guerra Civil - eu sou inspirado a patrocinar missionários a suas terras devastadas, para ensiná-los que a imortalidade é mais do que dançar na sujeira e se alimentar indiscriminadamente. A Besta os controla totalmente. Um clã que precisa de disciplina, estes Brutos. Isso deve assegurar que eles reinventem seus poderosos domínios de velhos em todo deserto urbano a poluir.

SERPENTES DA LUZ

A despeito de nossa natureza, devemos ser honestos uns com os outros: Tzimisce é um clã de gostos rarefeitos. Paixões como nós conhecemos não estão disponíveis num vendedor de mercado. Eu sei que você não é religioso. Então se agarre a sua Trilha, e evite suas seduções!

Na *Palla Grande*, eu muitas vezes me dispus a palestrar para os jovens. Eu os implorei para que se alimentassem freqüentemente, proibissem seus carniçais de tocar seus jantares e nunca acreditassem que as Serpentes da Luz são diferentes daquela linhagem bastarda que as gerou! Seu último propósito é tudo que a Espada de Caim evitaria. Teremos uma oportunidade que as Cobras sejam sinceras em sua devoção à causa?

GANGREL

Você sabe que estes cães vêm em duas raças? Que novo rosto a maldição de Caim nos mostrará agora? Ah, mas você me lisonjeia. Não, eu não posso reivindicar o

crédito por esta bifurcação - que pertence a outro de nossa linhagem. Mas você me perguntou o que eu penso deles, e a resposta é "pouco".

Ainda assim, eu sofreria uma Caçada se estivesse disposto a ensinar os rudimentos de seus dons térreos.

PRECURSORES DO ÓDIO

Eu encontrei apenas uma, e em primeiro lugar, ela parecia uma companhia maravilhosa. Muito culta sobre nossa espécie. Eu lhe aconselho a buscar um imediatamente. Você é inexperiente com eles? Bem, não cometa meu erro - quando dialogar com um Lazarento, nunca ofereça compensação por seu semblante. Aquela *faux pas* sangrou muitos canis e levou a algumas infelizes complicações no conduzir de meus *ritae*. Temo que nunca mais conseguirei liderar um Vaulderie.

LASOMBRA

Não foram os Tzimisce que organizaram o Sabá? Nós não trouxemos nossos anciões abaixo? Nós não rompemos o laço de sangue? Quem, você acha, concebeu os bandos? Nós ensinamos livremente nossa feitiçaria de modo que qualquer Sabá Verdadeiro pudesse conhecer os *ritae!* E das sombra, eles roubam o trono no qual nós deveríamos por direito nos sentarmos. Sim, é verdade que eles derrotaram seu Antigo primeiro, mas dane-se, nós mostramos a eles como-

Bem, não, eu não posso dizer que eles fizeram um trabalho horrível, meramente inadequado. Mas nós somos um clã de lordes. Então, estamos contentes em sermos os conselheiros? É para mim uma ruminação mais desagradável, e eu me focaria mais em meus experimentos. Sua dominação nos liberta para buscar nossas curiosidades, afinal.

MALKAVIANOS

Os Malkavianos foram os arquitetos da Torre de Babel, acredito. Eles construíram um edifício que revelou o mundo das alturas, como o Céu o via. Mas o deus do rebanho, sempre invejoso dos Filhos de Caim e seu poder para existir sem Ele, destruiu a torre e confundiu as línguas de seus criadores. Os Malkavianos já viram o Céu, mas eles não podem descrevê-lo aos outros. Cada um fala sua própria linguagem, que é o que nós chamamos de loucura.

NOSFERATU

Minha pele parece ter saído do banho. Você pode trazer meu roupão? Sim, os Nosferatu seriam invejosos de mim de fato. Tristemente, não existe ajuda às pobres criaturas. Eu os curaria se fosse capaz, mas sua maldição se prova muito tenaz. Talvez ela venha do próprio Tzimisce, tão velha e poderosa quanto sua natureza.

Como pode ser que eles se uniram à Camarilla afinal? Certamente, sua causa é nossa também. Quando as criaturas mais antigas de sua linhagem reaparecerem, eu tenho poucas dúvidas que eles irão fugir para o Sabá como ratos fugindo da inundação. Eu tenho uma intuição infalível para estas coisas.

PANDERS

Oh, eu vejo sua utilidade, mas algo dentro de mim adoece com a tolerância que eles agora desfrutam. Uma mãe mortal permitiria que uma criança vivesse se fosse retardada ou deformada? Que utilidade ela teria? Nas noites antigas, nós tratávamos os bastardos com a mesma objetividade. Agora nós os chamamos de "Panders" e os reconhecemos como um clã. Eu não compreendo estes tempos sentimentais.

Você sabe que um é agora bispo de alguma cidade no Novo Mundo? A Gehenna se aproxima.

RAVNOS

Uma vergonha, realmente. Muito foi feito do antagonismo entre nossos clãs. Os vejo como inimigos. Sim, eles são renomados como rudes convidados, mas eles não são estúpidos. Nosso poder uma vez foi tão grande que mesmo os Ciganos pediam permissão para passar por nossas terras, e os camponeses estavam muito ocupados os expulsando das vilas para reunir turbas contra nós. É uma pena que tenham se espalhado tanto agora - imagine alterar seus arredores para igualar as alterações que fez a si mesmo!

SALUBRI

Eles menosprezam os Usurpadores, e isso é tudo. Oferecerei a eles qualquer ajuda que puder.

TOREADOR

Ficaria empolgado se soubesse que uma destas crianças errantes me trouxessem de volta à não-vida. Se a Vaulderie não os previne, eu me ligaria a um dos *antitribu*, pois eles são excessivamente bons em certos atos que gostaria de experimentar regularmente. Depois de minha visita a Montreal no inverno passado, você não pode me convencer que os Toreador não buscam sua própria forma de Metamorfose.

TREMERE

O clã mais forte nas noites finais - prova da depravação total de nossos tempos se vi tudo! Ladrões! Usurpadores! Eles são tão fortes apenas por causa da cor de nosso sangue que corre em suas veias! Vendo sua proeminência, você gostaria de saber por quê os Tzimisce sentem como se houvessem sido roubados? Não sofra como uma bruxa para viver!

VENTRUE

Se estivéssemos à frente de sua pomposa liga de "Membros", nossos sujeitos nos exaltariam como líderes valiosos, não compartilhariam nossa mesa e sussurrariam maldições quando virássemos as costas! Eles compreendem a ínfima porção de governo, e eu teria um como meu senescal, mas eles me cansam com suas "escolhas tóxicas" e "julgamentos políticos considerados". Me traga um balde! O sangue dentro de mim está subindo!

Uma jóia final para sua edificação, velho:



OLHARES SOBRE A METAMORFOSE

Coma, durma, cague, foda, morra – que lista de tarefas! O Abraço nos entrega desta maçada, mas ainda, nós temos nossos maus hábitos. Sangue para um, e traição. A Metamorfose ultrapassa a Maldição de Caim. A Metamorfose é o fim da necessidade, o desacorrentar do ego.

– Peter Plogojowitz, Exsanguinista

A Trilha não define o fim. A Metamorfose é um caminho curto. É a perpétua transição. Muitas pessoas morrem como viveram, acenando seus pequenos punhos impotentes no rosto do universo. Não eu. Eu tenho lugares para ir, metafisicamente falando. Eu não olho para as estrelas no céu. As estrelas olham para mim.

– Arnod Paole, conselheiro da Voivode

Quando você está a salvo em seu próprio refúgio, cercado de móveis que você mesmo construiu – isso é a Metamorfose. Agora mesmo, eu estou trabalhando em vários materiais diferentes. Os ossos das crianças são muito maleáveis, mas não suportam muito peso, então você tem que usar muitos deles. Eu estou muito feliz com este sofá desmaiado que eu acabei de terminar; ele grita quando você se senta nele, mas eu irei mostrá-lo se você quiser.

– Ahriman Berney-Scott, entusiasta do feng shui

Ninguém pode mostrá-lo a Metamorfose. A condição é, por definição, sublime. E uma vez que a tenha alcançado, eu só posso imaginar que descrevê-la seria como explicar o procedimento parlamentar para um assassino de corvos. Eu hesito em chamar tal estado de “transcendental”, uma vez que a palavra significa muitas noções mortais. Mas eu lhe asseguro – a Metamorfose é completamente desumana.

– Troilus Cressida, ductus do bando das Unhas de Golgotha

Depois de descartar todos os vestígios da humanidade, se consegue tornar-se Tzimisce Azhi Dahaka.

– Laika, koldun Tzimisce



OS LUPINOS

Eu empreendi um estudo bastante extenso sobre os metamorfos. Sua classificação se prova difícil, uma vez que sua raça se parece com o senhor Brujah. Nós temos, contudo, isolado várias espécies: o clã norte-americano dos Roedores de Asfalto, por exemplo, é conhecido por povoar as cidades, mas sua descendência invariavelmente começa a vida deformada. Tais filhotes são universalmente inférteis. Como eles se propagam? É um mistério.

Os Andarilhos da Estrela Negra, parentes do clã dos Senhores das Sombras que nos saquearam nos Cárpatos, se acasalam sem nenhum tipo de complicação, surgindo como eles fazem de matilhas de lobos comuns. Um colega acredita que um desvio de sua linhagem, uma originária da Escandinávia, ora ao malfazejo deus Loki. Eu rejeito esta teoria, pois acho inconcebível que tais feras pratiquem algo semelhante à religião.

TRILHAS DA ILUMINAÇÃO

Nestas noites modernas, velho, muitos dos Cainitas não permanecem não-vivos por mais do que uma década. Eles têm pouco tempo para aprender algo de importante. Estes jovens despreocupados e azarados não merecem nenhum entendimento de nosso estado – muitos caem diante de suas Bestas poucas noites após sua criação. Entre os poucos que sobrevivem, e os menos ainda que compreendem algo da Maldição de Caim, os mais determinados seguem princípios baseados na compreensão da não-vida que dizem subjugar suas Bestas.

Você se lembra dos Metamorfosistas? Eles são o exemplo mais claro que pode se apresentar dentro de sua compreensão enrijecida. Eles procuram suportar transformações que promovem a mudança de mortal a Cainita. Seus métodos se espalham como maldições entre os magos negros. Mestres ensinam estudantes, crias imitam seus senhores, crentes oram para qualquer um que os ouça, e o curioso sempre encontra uma forma de aprender. Alguns crêem que os Metamorfosistas eram possuídos, loucos ou tolos. Alguns temiam suas formas intimidantes. Mas o senhor de meu senhor, seu bisneto Conrad Bukouskei, uma vez me contou que seu número era pequeno. Poucos Tzimisce tinham a disciplina para buscar *Azhi Dahaka*.

Tais coisas mudam lentamente, mas a Metamorfose não é o único Caminho trilhado por nossa espécie. Outros procuram iluminação nos olhos de cadáveres frescos ou na busca católica por Caim. Alguns afogam suas Bestas em suplicações submissas, como os cavaleiros de seu tempo. Uns poucos sucumbem a heresias como pactos com o Diabo ou a emulação de Lilith.

A TRILHA DA METAMORFOSE

Como explicar melhor a Trilha moderna para alguém que nunca leu Darwin...? Aqueles que seguem a

Trilha da Metamorfose procuram subir próximo ao Céu e além da humanidade, embora poucos deles acreditem em tal lugar. Diferente dos budistas orientais que imitam Siddhartha, os Metamorfosistas têm poucos modelos na procura de *Azhi Dahaka*, o nome dado a este estado superior pelo mais velho dos Demônios. *Azhi Dahaka* não é um tipo de Nirvana onde o Metamorfosista alcança unidade com o universo, mas o oposto – suportar a Metamorfose é separar a si mesmo completamente da Criação, ser uma vontade auto-suficiente em um universo que não mantém mais nenhum poder sobre o ego.

Alguns acreditam nisso. A Metamorfose é uma busca solitária. Muitos Demônios na Trilha se recusam a compartilhar seu conhecimento ou até mesmo enganam aqueles que o seguem. Você pode imaginar um senhor paranóico ensinando a sua cria os “segredos” que levam à sua própria Morte Final? Meu próprio senhor uma vez me falou, “A ira é o juiz entre os mortos-vivos. Se outro Cainita o enfurecer, ele ofende o predador dentro de você.” Essa foi a menor de suas mentiras, embora eu espere que tenha encontrado *Azhi Dahaka* sob minhas presas.

Alguns Metamorfosistas não são tão mesquinhos com suas descobertas. Uns poucos tradicionalistas ainda se lembram dos tempos quando os Metamorfosistas eram os peregrinos do clã e se reuniam nas “Igrejas Negras” para consultar seus companheiros iluminados. Os nodistas têm desde então usurpado a reputação aprendida dos Metamorfosistas – entre os mais jovens dos Cainitas explorando as Trilhas modernas, autodomínio é menos popular do que o poder de Caim. Mas os professores ainda existem nas cidades mais populosas; alguns seguidores têm até mesmo formado “escolas” de Metamorfose para testar suas teorias, aprender de seus pares e transmitir suas técnicas aos jovens.

Para a maioria dos Metamorfosistas, a mudança física precede a mudança espiritual. Alguns acreditam, a despeito da evidência óbvia de sua existência não-viva, que nenhuma criatura possui uma alma e que a Maldição de Caim representa a carne se tornando excessiva, carne liberta do ciclo obliterante de vida e morte. Outros sustentam que a alma é apenas um resumo do corpo. Os evolucionistas inflexíveis (pergunte a Ezra) acreditam que devem adaptar seus corpos perfeitamente a seus ambientes, normalmente às metrópoles noturnas e suas presas suspeitas – tanto humanos quanto Cainitas. A despeito disso, muitos Metamorfosistas confiam profundamente nas artes de moldar a carne de nosso clã para afetar suas transformações.

Eu não sei como que estes Metamorfosistas pareciam em seus dias, antigo, mas nas Noites Finais, eles parecem tomar qualquer forma que queiram. Meu senhor, ele próprio o filho de um Exsanguinista, viu a auto-suficiência como a precursora da iluminação – uma meta sublime para uma criatura que depende do sangue vivo

do rebanho. Ele fez tentativas crescentemente esotéricas de se moldar num ser que se auto sustentava de forma eficiente. Em primeiro lugar, seja formando... tentáculos, que é a palavra mais cabível para o que eles realmente eram, de seu baixo ventre, cada um com sua própria boca cheia de incisivos. Ele se mantinha preso a três carniçais por todo tempo, contentemente ingerindo seu sangue. Rapidamente ele abandonou esta forma - até o mais duro dos carniçais era completamente drenado sob seu apetite voraz. Ao invés disso, ele moldou avariadas membranas nas costas de suas crias. Cada noite, ele nos mandava alimentar. Quando retornávamos, ele ligava seus tentáculos famintos a nós e clamava nosso sangue como seu. Embora a infusão regular de nosso sangue tenha feito dele um senhor caduco, eu mostrei a ele que sua descendência não era uma mera extensão de seu organismo morto-vivo. Este é apenas um exemplo das mudanças que os Metamorfosistas infligem a si próprios.

Os Metamorfosistas vêem potencial na forma não-viva. Eles fortalecem seus ossos para resistir a golpes esmagadores ou os afiam em espinhos para empalar os inimigos. Eles transformam seus órgãos vitais para fazer sua digestão de sangue mais eficiente. Aperfeiçoam seus olhos e ouvidos para deixá-los mais sensíveis às mudanças em torno deles. Outros se rearrajam para conformar os conceitos mais esotéricos, imitando deuses hindus armados ou moldando seus corpos em formas de acordo com o *feng shui*.

Outros ignoram os elementos físicos e, ao invés disso, procuram explorar a natureza peculiar da não-vida. Alguns desses Metamorfosistas se alimentam apenas de seus companheiros Cainitas, acreditando que uma aversão ao sangue mortal é um sinal de superioridade metafísica. Alguns crêem que seguir certos preceitos, como "aprender as características de todos os estágios da vida e da morte", os levarão a recompensas similares à mítica Golconda.

Os Metamorfosistas freqüentemente enfrentam um problema diferente daqueles que caminham por outras Trilhas: em lugar de lutar para manter os princípios de sua Trilha, os Metamorfosistas lutam para descobrir quais são estes princípios. *Azhi Dahaka* é uma via mal iluminada. Enquanto muitos Demônios encontram dificuldades similares, as formas que estas dificuldades tomam dependem do Metamorfosista. Um Demônio ligado por tentáculos que sugam sangue de seus carniçais interpreta a negação de seu impulso de alimentação de forma diferente da que um Demônio sem boca o faria. A filosofia Metamorfosista é tão diversa que escolas informais se espalharam por todo o mundo. Estas escolas debatem o assunto eternamente e instruem seus estudantes em seus achados, cada um aderindo a uma variação ligeiramente diferente da Trilha da Metamorfose.



DO CHÃO SE ERGUE: NARRANDO A METAMORFOSE

Dadas as possibilidades da Metamorfose, os Narradores deveriam abordar esta Trilha de uma forma um tanto diferente das outras. Em termos de jogo, a Metamorfose não é preparada para se iniciar com uma pontuação alta na Trilha e evitar cair nas mandíbulas da Besta Interior. Ela é voltada para iniciar de baixo e caçar qualquer informação ou desenvolver qualquer técnica que permita ao Cainita progredir. Em poucas palavras, seja flexível com a Hierarquia dos Pecados, pois os investigadores de *Azhi Dahaka* encontram formas diferentes de implementar seus ideais abstratos. Mas não deixe-os se perderem com qualquer coisa – sua progressão ao longo da Trilha deveria ser construída sobre o que eles aprenderam antes. Eles podem esquecer alguns elementos mas não sem questionar suas ações (ou seja, fazer muitas jogadas de Virtude).

Finalmente, Narradores e jogadores deveriam ter em mente que uma pontuação na Trilha da Metamorfose não necessariamente representa quão próximo um Cainita está de *Azhi Dahaka*. Tudo isso representa por certo quão bem suas crenças subjagam a Besta.

UMA GOLCONDA INFERIOR

Se a Trilha da Metamorfose termina em *Azhi Dahaka*, então o Narrador poderia desejar explorar uma história na qual um personagem atinge este estado. O que acontece? A despeito das regras, existências superiores são enganadoras pois diretrizes duras e rápidas roubam a realização de seu mistério (“Se o personagem ver Deus, ele pode fazer a ele 1d3 perguntas”).

A Metamorfose aumenta da mesma forma como a Golconda: se é possível em sua crônica, como um personagem a alcançaria? De acordo com algumas informações, a não-vida permite apenas um estado definido acima do vampirismo. Outras dizem que depende do indivíduo. O que acontece se *Azhi Dahaka* é apenas um fim metafísico, alguma mudança que confere uns poucos benefícios mas é no final das contas apenas um vampirismo avançado?

Embora o Narrador decida controlar esta questão, alcançar a Metamorfose deveria ser mais do que merecer uma pontuação de Trilha de 11. Certamente, qualquer candidato à Metamorfose deve aderir fielmente à Trilha, entretanto alguns Tzimisce consideram seus preceitos limitantes. O personagem pode ganhar tetos mais elevados de pontuação do que sua geração normalmente permita (talvez 7 em lugar de 10 permitido pela Golconda). Ele poderia adquirir uma compreensão avançada das Disciplinas Tzimisce. Talvez a Golconda não seja apenas um mito, e a Metamorfose *seja* a Golconda.

Mantenha em mente que a Trilha se dedica a ser completamente desumana e, no final das contas, diferente da Maldição de Caim – o personagem ainda precisa beber sangue ou temer a luz do sol e o frenesi? Uma nota final: uma vez que o estado é tão estranho, ele muito provavelmente causa várias perturbações e pode deixar o personagem inadequado para o jogo. Um Cainita que recém alcançou um estado superior de existência teria algo em comum com seu antigo bando? Se você está jogando com um personagem que pode alcançar a Metamorfose, fale com seu Narrador e discuta se isso enriqueceria a história ou apenas seu personagem no momento de sua ascensão.

AS TRILHAS MENORES

Os Metamorfosistas constituem uma pequena porção do Clã Tzimisce. Os vampiros do Sabá conhecem outras Trilhas da Iluminação. Nós Tzimisce as inventamos, ou dizemos que as inventamos.

Na verdade, deve haver alguma verdade nesta alegação – os Tzimisce, mais do que qualquer outro clã, tendem a descartar sua humanidade em não-vida; as condições em que somos Abraçados freqüentemente deixam-na irrelevante – o que há de humano em vasculhar o mundo espiritual atrás de anciões adormecidos ou executar experimentos para determinar o que acontece às almas de fetos abortados? Mas os Tzimisce não se curvam a nada, nem mesmo à Besta, então os mais tenazes se voltam a várias Trilhas para lidar com a não-vida. “Inventadas” é uma hipérbole, mas os bandos desumanos de Tzimisce provavelmente estiveram entre os primeiros praticantes destas

monstruosidades éticas. Minha pesquisa sugere que você perdeu este desenvolvimento em menos de 200 anos.

Existem umas poucas exceções ignorantes ou abandonadas, mas nós Demônios temos menos seguidores da Humanidade dentre todos os clãs. Se não a Metamorfose, então, como alguns Exsanguinistas as chamam, uma das “Trilhas Menores”.

A TRILHA DE CAIM

Muitos Tzimisce Nodistas têm uma inclinação particular frente suas investigações sobre a não-vida de Caim – eles fazem com as teorias o mesmo que a Vicissitude faz com a carne. Para um forasteiro, poderia parecer que eles valorizam o esotérico e o implausível sobre o preciso de forma que possam se exceder em competições eruditas (os Tzimisce que ganham o mais alto entendimento desta Trilha devem ser pacientes, dada sua baixa opinião sobre Nodistas dos clãs menores

e os princípios da Trilha de compartilhar o que alguém sabe com companheiros eruditos). Normalmente, a natureza improvável de suas conclusões é um produto de sua perspectiva particular. Os Demônios não estão jogando um jogo de palavras ou tentando entreter ninguém. Eles procuram nada menos que o próprio poder de Caim.

Enquanto alguns Nodistas desperdiçam a eternidade cavando na terra ou recolhendo fragmentos de antigos pergaminhos, os Tzimisce na procura do favor de Caim têm abordagens diversas – conversas com anciões ou espíritos, memórias roubadas através da diablerie, buscas por visões sangüíneas, a composição de dramas e histórias para explorar sua história, viagens ao Oriente Médio e, sim, quando apropriado, pesquisa arqueológica e bibliográfica.

Um círculo de Nodistas Tzimisce conhecido como os Recuperadores contradiz as preferências de alguns Demônios pela prudente diablerie. Não contentes em meramente conhecer a natureza de Caim, eles a “reformam” ao diablerizar outros vampiros de gerações baixas para alcançar a estatura do Pai Sombrio. Os Recuperadores consideram os Cainitas que confiam no sangue mortal fracos. Eles bebem apenas da vitae Cainita se puderem. Os Recuperadores tomam qualquer oportunidade para saciar seus apetites e freqüentemente se encontram conduzindo Caçadas Selvagens ou Grupos de Guerra. Alguns passam suas não-vidas na forma de *zulo*, mais confortável ao seu estado “natural”, prontos para participar do Amaranto com nada mais além de um breve anúncio.

A TRILHA DOS CÁTAROS

Os Tzimisce que seguem esta Trilha se tornam os mais potentes agentes materiais do mal criador da realidade. Eles se moldam em formas tão poderosas e distorcidas quanto qualquer Metamorfosista mas não se preocupam com a bagagem espiritual de seus parentes transcendentais. Para os Demônios Albigenses, os Auspícios distraem os Cainitas com as qualidades efêmeras do bom criador, mas a Vicissitude é um fim em si mesma, não um mero caminho para uma existência maior. O poder físico se basta. A modelagem da carne os permite maior influência no mundo material, que, de acordo com os Albigenses, é o ambiente dos Cainitas.

Os Demônios que percorrem a Trilha dos Cátaros fazem de tudo exceto orar a *zhupans* por sua maestria na forma de *zulo*. Se tornar feras fortes e intimidantes também assegura sua sobrevivência. Muitos Albigenses acreditam na reencarnação, e se algo desagrade os Tzimisce, é a visão de se tornar mortal de novo.

A Trilha dos Cátaros tem muito a se recomendar para crianças criadas por senhores Tzimisce tradicionais – expressar egoísmo, vício e riqueza para



sua própria causa no abandono do frenesi.

A TRILHA DA MORTE E DA ALMA

De certa forma, os Tzimisce sempre foram Necronomistas. Desde suas primeiras noites, os Demônios têm tido aqueles dentre eles que fazem um estudo da morte e dos limites da dor. A forma moderna deste estudo, codificado na Trilha da Morte e da Alma, suporta a marca daqueles antigos experimentos. Muitos Cainitas têm pouca dúvida que os Demônios conceberam esta Trilha - seu projeto é inconfundivelmente Tzimisce - embora todos Cainitas reflitam a morte de sua própria maneira, os Necronomistas consideram isso um tanto... cientificamente.

Os Necronomistas tendem a desconsiderar moralidades convencionais em seu estudo da morte. Nas cidades mais violentas do Sabá, os Necronomistas locais ficam mais do que felizes em coletar quaisquer cadáveres que sobram depois de um Festim de Sangue ou alimentação indiscriminada. Alguns não se destacam em negociar um favor com um Cainita habilitado na Necromancia em troca da chance de fazer a seus cadáveres algumas questões. Os mais instruídos procuram os Nodistas por informações dos Capadócijs, um clã extinto que supostamente compreendeu os mistérios da vida e da morte.

Embora pequenos em número, os Necronomistas, a maioria dos quais são Demônios, têm desfrutado de crescente poder nas noites recentes por causa de sua associação com os Precursores do Ódio. Poucos Cainitas têm algo de valor para dar a estes feiticeiros cadavéricos quando eles fugiram de sua prisão. Tais Cainitas antigos têm mais para oferecer ao Sabá do que o Sabá tem a oferecê-los. Certamente os Necronomistas têm um entendimento da alma que impressiona até mesmo este clã da morte. Muitos Lazarentos, versados nas mais velhas filosofias da não-vida, se converteram à Trilha da Morte e da Alma.

A troca de conhecimento entre os dois grupos rendeu mais do que benefícios acadêmicos. Com a ameaça de tais veneráveis Cainitas pode detrás deles, alguns Necronomistas, antigamente considerados como intelectuais distraídos, se tornaram ducti ou bispos. Um deles foi até mesmo confirmado através do Banho de Sangue como um priscus, que agora explora suas viagens como uma oportunidade para estudar as fatais calamidades sobre o Hemisfério Ocidental. Ele realizou escavações em construções desmoronadas em terremotos no México e coletou alguns crânios queimados dos incêndios florestais no Colorado. Eu falei com ele na última *Palla Grande*; ele agora parece inclinado em persuadir o regente a formar laços mais próximos com o clã Giovanni - suas investigações o levaram a crer que a família tem alguns grandes projetos que poderiam beneficiar todos os filhos de Caim.

A TRILHA DAS REVELAÇÕES MALIGNAS

Alma, ego, identidade - o que quer que seja, é precioso aos Tzimisce. Poucos, então, abrem mão de suas mais valiosas posses - a liberdade essencial de sua existência - por qualquer valor temporal que os vigaristas do Inferno estão promovendo esta semana. Nada vale mais para um Tzimisce do que a alma. Um Demônio desesperado o suficiente para recorrer ao infernalismo é digno de piedade.

Claro, fazer um trato com o Diabo nem sempre é o mesmo que vender a ele sua alma. A Noite de Kupala vem em mente....

A TRILHA DO CORAÇÃO SELVAGEM

A Trilha do Coração Selvagem demonstra a divisão geracional que aumenta entre os neófitos e os anciões Tzimisce. Embora os Demônios mais velhos não consigam acreditar que os Cainitas mais jovens possam dominar a Besta sem uma educação moral, os Tzimisce Abraçados nas Noites Finais - especialmente aqueles bandos nômades que se deslocam de cidade em cidade - embarcam na Trilha do Coração Selvagem sob a tutela de muitas Bestas diferentes que, como pregadores itinerantes, procuram conversões durante *ritae* ou cruzadas. Felizmente, muitos de seus pretensos estudantes são muito jovens para existir por tal filosofia esotérica. Alguns aprendem a agir como Bestas, mas poucos dominam a Besta Interior.

Mas para os jovens predadores urbanos que levam a Trilha a sério, a Metamorfose aderida pelos anciões é uma tolice supersticiosa. Estes neófitos acreditam que ser um Cainita em si já seja um estado superior de existência. O segredo é não transcender a Maldição de Caim, mas dominá-la.

Apenas uns poucos Tzimisce vão tão longe nesta Trilha. Mas em algumas cidades, particularmente no México, gangues de Tzimisce, muitos deles veteranos da Segunda Guerra Civil do Sabá, abraçam o Coração Selvagem. Eles me lembram dos bandos que arrasaram Thorns na noite da infame convenção. Eles compartilham seu sangue com Assamitas e Brujah e todo tipo de lixo Cainita.

A TRILHA DO ACORDO HONRADO

Poucos Tzimisce fora dos Filhos de Dracon seguem a Trilha do Acordo Honrado. Aqueles que o fazem são geralmente neofeudalistas ou filhos de Demônios tradicionalistas que se uniram ao Sabá sem nenhuma necessidades além da simpatia. Para alguns Demônios, bravura, hospitalidade e punição aos desonrados são comportamentos assumidos, não uma filosofia que exige grande foco para se manter. Mas expressar esta opinião para os Cavaleiros Tzimisce pode ser perigoso - o pequeno número que ainda existe são geralmente muito bem conectados a poderes mais antigos dentro do clã.

A TRILHA DE LILITH

Expulsos do Eden, você diz? A dor é a melhor professora, você diz? Liberdade definitiva e auto-descoberta, também? Se não fosse pelo fato que a Trilha é considerada herege até mesmo dentro do Sabá, e que a Trilha rejeita riqueza e poder temporais, o Clã Tzimisce poderia ter se tornado o Clã Bahari até agora. Ainda assim, é uma surpresa que indivíduos de um clã caracterizado como um bando de cientistas loucos, Metamorfosistas, pervertidos e eruditos da cultura anciana poderiam ser atraídos para a Trilha de Lilith?

Tzimisce Lilin são a vanguarda excêntrica de nosso clã excêntrico. Estes Demônios normalmente combinam as mais respeitadas buscas do clã com sua maligna companhia de Lilith. Eles procuram pela cultura com uma curiosidade que rivaliza com qualquer Nodista, erguem sua crianças com o cuidado do mais obediente senhor e seguem um entendimento do universo que excede a ambição de todos exceto o mais obsessivo Metamorfosista. Para datar, as discordâncias do sangue entre Lilins e aqueles que reverenciam Caim mantêm os números de hereges em um mínimo.

A TRILHA DO PODER E DA VOZ INTERIOR

Um Lasombra chamado Lorde Marcus clama ter desenvolvido a Trilha do Poder e da Voz Interior no século XVI. Existe algo que os Lasombra não roubariam dos Tzimisce?

Olhe para os princípios da Trilha – qual Guardião já respeitou um superior ou hesitou em tê-lo usurpado?

Embora alguns Tzimisce Unificadores sejam neofeudalistas, muitos Demônios que seguem esta Trilha preservam a visão em lugar de ornamentos dos *voivodes* da Transilvânia. Conduzidos por sua Trilha, Demônios Unificadores estão entre os mais poderosos Tzimisce do Sabá. Eles buscam qualquer posição de autoridade, seja secular ou espiritual. Os números de sacerdotes de bandos e prisci que seguem esta Trilha rivalizam com os números dos bispos e ducti Unificadores.

Uma porção digna de nota da força do clã se encontra nos Unificadores – é uma grande inovação do Sabá que seus membros mais sedentos por poder também estão propensos a respeitar seus superiores e tratar seus subalternos bem. Enquanto nosso clã é duramente uma meritocracia que alguns fazem ser, os Unificadores mantêm os Tzimisce fortes e fracos. Adquirir poder não é suficiente – alguém deve mantê-lo.

REVENANTES

Ao menos um aspecto de nosso clã perseverou: a servidão das famílias revenantes, aquelas linhagens mortais que trazem nosso sangue por tanto tempo que não mais precisam de sua constante infusão. Se o mundo mortal o teme, antigo, procure a proteção dos revenantes. Embora seu número seja muito menor do

que você possa se lembrar, sua lealdade a nosso clã permanece inquestionável, exceto pelas raras crianças rebeldes.

Desde seu tempo, no mínimo, os revenantes têm servido aos Demônios como vigias, conselheiros, guerreiros e crias em potencial. Embora o lapso de vida mortal tenha se ampliado durante seu descanso, os revenantes ainda vivem muito mais do que os mortais – algumas crianças revenantes conhecem as bisavós de suas tataravós. Os membros de cada família ainda compartilham uma fraqueza particular do sangue. Diferentes famílias apresentam diferentes aspectos de Caim.

Talvez você possa me contar como estas famílias revenantes se formaram? Nós temos pouco para fazer nestes tempos modernos. De acordo com o folclore valaquiano, algumas famílias foram tão más que todos aqueles que compartilhavam de seu nome foram amaldiçoados a servir aos diabos. Por estas famílias terem possuído e cultivado tanto do solo maculado da “terra além da floresta”, alguns *koldun* acreditam que eles se tornaram ligados a suas propriedades por ganância e obrigação. Demônios mais científicos, como eu, acreditam que a constante ingestão do sangue Tzimisce do nascimento à morte por tantas gerações criou os revenantes. Mas os Assamitas e os Giovanni, com domínios em terras intocadas pelos espíritos da terra indígenas, supostamente criaram suas próprias famílias; de quantas formas alguém pode fazer um revenante?

O mistério de suas origens fica próximo ao mistério de seu nome. “Revenante” significa “aquele que retorna”. Quando os revenantes “retornam”? Talvez eles façam isso a cada geração sem precisar de Sangue novo.

A explicação padrão dos patriarcas das famílias é o conto de um servo. Seu último nome depende de quem está contando a história. Ele era tão útil para seu senhor que o nobre queria que ele “retornasse” de novo e de novo até o fim do mundo, então que ele sempre teria um servo capaz. Seus descendentes eram o veículo do servo para a imortalidade. Alguns Bratovitches hereges contam uma versão um pouco diferente desta história na qual a família recebe o Sangue em troca do ensinamento da Vicissitude Tzimisce.

Embora alguns de nossos companheiros de clã tenham crescido cansados dos experimentos revenantes e procurassem destruí-los como uma ameaça ao segredo de nossa seita, as famílias ainda têm seus usos: eles fornecem hospitalidade segura para Demônios viajantes. Eles produzem os mais satisfatórios agentes para lidar com o mundo diurno – *szlachta* são muito deformados, *vozhd* são inúteis fora de sua capacidade como máquinas de guerra, e carniçais pouco familiares com os costumes do clã são jovens e ignorantes – eles exigem muitos anos de educação medicinal. Os revenantes podem explorar membros de suas famílias não ligados ao Sangue também – embora não sejam revenantes, sua herança os torna mortais excepcionais (costuma se dizer que mais de

uma dúzia de membros dos 143 assentos do *Senat* romeno tem algum laço de parentesco com os Bratovitch ou Zantosa). Dado tempo suficiente, quem sabe que espécie avançada eles podem se tornar? Finalmente, os revenantes registram a história na qual a maior parte de nosso clã não está interessada. Nas ignorantes Noites Finais, uns poucos Obertus sabem mais sobre o clã do que muitos Demônios.

Quatro famílias revenantes e várias linhagens menores resistiram até as Noites Finais. Algumas das famílias encontraram seus destinos, antigo. As famílias maiores absorveram os Narov e Ruthvenski. Os Obertus, temendo um destino igual, usaram um método surpreendentemente primitivo para assegurar números equilibrados de descendentes machos e fêmeas então que muitas filhas não casavam fora da família para não obscurecer o seu nome. Os últimos nomes Vlaszy e Khavi não estão completamente perdidos, mas eles estão preservados apenas nos revenantes que receberam o Abraço. Outras três famílias são tão odiadas que os poucos Tzimisce que se lembram delas se recusam a falar seus nomes. Me causa mais medo escrevê-las – sem dúvida você já suspeita quais sejam seus nomes.

BRATOVITCH

Coloridos como pavões, sujos como suínos, baixos como cães raivosos – os Bratovitches numa casca de noz. Eles vivem suas extensas vidas em suas plantações dilapidadas no Sul e nos estados rurais nos vales do Norte. Cercados por antiguidades estranhas porém sombrias, as famílias dos Bratovitches trabalham juntas, comem juntas, trepam juntas, criam os cães do inferno juntas e servem nosso clã juntas. A família é tudo para os Bratovitches, até mesmo se toda aquela união deixa uns poucos deles paralizados e/ou abatidos.

A história de nosso clã é a história da família Bratovitch. Na Europa feudal, os Bratovitches governavam muitos feudos. Se a terra estava em guerra com seus vizinhos e os servos sorriam quando morriam, as chances eram que um Bratovitch mantivesse o poder. Embora mais Tzimisce nestas noites ostentem o nome Szantovich, os Demônios Bratovitch constituíam a maioria do que é agora a Polônia e ao longo da fronteira entre a Transilvânia e a Valáquia. Por sua própria conta, eles foram a primeira família revenante, ou ao menos a primeira que os Tzimisce não destruíram dentro de uns poucos anos depois de sua criação.

Quando os anarquistas Tzimisce se rebelaram contra seus senhores, os revenantes Bratovitch ficaram do lado de seus *voivodes*. Isso realmente não foi uma decisão difícil de se fazer – alguns dos anciões mais poderosos do clã eram Bratovitch, e todas as crianças da família tinham sido ensinadas desde o nascimento que desobedecer seus mestres era o único pecado que eles não poderiam cometer.

Mas os Bratovitches não tinham alcançado tal estatura por meio da obediência suicida. Quando

chegou o tempo de fazer escolhas de lealdade, eles souberam como fazer as melhores indenizações. Eles mataram todas crianças Bratovitch que haviam nascido desde que a revolta começou. Nenhum jovem revenante lembraria que a família havia servido a alguém mais além dos anarquistas.

Até mesmo nas Noites Finais, a família serve aos rebeldes, nós que agora nos chamamos o Sabá. Embora os Bratovitches ainda sejam raramente lordes de feudos, eles mantiveram os padrões bestiais de seus ancestrais – cabeças muito grandes para seus corpos corcundas, bocas com muitos dentes, olhos pequenos dispostos muito pertos para evitar chamar a atenção mas que no entanto denunciam uma inteligência canibal.

Enquanto os Bratovitches perderam para sempre o status nobre das noites passadas, eles permanecem úteis para nós. Muitos estados abrigam canis de cães do inferno. Seus guardiões reproduzem cães por tamanho e ferocidade, então os alimentam com carne embebida em vitae Tzimisce. Os Bratovitches moldam os monstros resultantes para encontrar suas necessidades para clientes, normalmente os Tzimisce que doam o sangue ou Sabás de alto-escalão que precisam de guardas leais e alertas.

Nem todo Bratovitch cria os cães. Embora muitos Demônios viajantes prefiram cavar sua própria cova temporária do que tomar abrigo num estado Bratovitch, os revenantes desta família também servem como guias e mateiros nas áreas rurais. Nas noites modernas, poucos Tzimisce passeiam pelas florestas. Quando eles o fazem, querem alguém ao seu lado que saiba como evitar os Lupinos. E quando isso se torna uma caçada rural, os Bratovitches e seus cães do inferno estão prontos para o trabalho.

GRIMALDI

Eu não estou certo se você já negociou com os Grimaldi – eles se tornaram uma família do sangue há apenas um século ou dois antes que você caísse em torpor. Mas estou certo que você negociou com Radu Bistri, o porta-voz dos *voivodes* do Velho Mundo. Radu trouxe a família ao Sangue para fortalecer os laços do clã com o mundo mortal, e eles continuam a cumprir esse papel hoje. Eles compreendem a nova economia que estava surpreendendo a Europa naquele tempo. Uns poucos dos contemporâneos de Radu queriam usar a família Giovanni ao invés dos Grimaldi, mas – oh meu caro. Pergunte a Ezra o que aconteceu aos Capadócijs enquanto você dormia – Radu insistiu nos Grimaldi porque os Giovanni tinham uma reputação de ladrões e agentes-duplos enquanto os Grimaldi eram considerados mercantes retos e honestos.

Mesmo nas Noites Finais, os Grimaldi continuam a se envolver no mundo mortal onde nós acharíamos desagradável. Dentro das cidades que abrigam seus núcleos, os Grimaldi têm acesso aos mais altos poderes mortais – posições no governo, indústria ou a mídia.

Embora alguns Grimaldi clamem esta autoridade diretamente, mais freqüentemente eles a aconselham. Os Grimaldi aconselham prefeitos, editores-chefes e membros de conselhos de corporações.

Eles se casam com aqueles que não conseguem aconselhar. Os Grimaldi e os Kennedy misturaram seu sangue na América – os Grimaldi e os Deckworth na Inglaterra. As altas posições dos revenantes Grimaldi são úteis para o Sabá, mas muito mais úteis são suas conexões com aqueles que compartilham um pouco de nosso sangue, as relações distantes cujo lucro de sua cria superior permanece ignorante de sua augusta herança.

A Camarilla sustenta uma Tradição conhecida como “a Máscara” – um pacto entre Cainitas para manter sua existência oculta da humanidade. Embora algumas facções do Sabá achem que a obsessão da Camarilla com ocultação seja desagradável, nós mantemos nossa própria Máscara dentro do bom senso comum. Uma vez que tenha sobrevivido à Inquisição, estou certo que você compreende isto melhor do que eu.

O mais importante serviço que esta família revenante nos proporciona é manter os mortais ignorantes sobre a Maldição de Caim. Os Grimaldi sustentam nossa Máscara sempre que alguma criança despreocupada ameaça nos revelar ao mundo mortal. Um choque imprudente com outro bando, uma alimentação suja ou uma testemunha de um Cainita usando um Dom de Caim – os Grimaldi têm escondido estas e outras verdades do rebanho.

Eles enterram as evidências mais óbvias dos Cainitas nos meios mais mundanos. Há alguns anos atrás, um mortal em Boston presenciou um de nossos companheiros de clã assumindo a forma sangüínea e lavando um carro, afogando os que estavam dentro. Uma respeitada repórter que não tinha o nome Grimaldi mas era do Sangue não obstante recebeu o relatório da polícia em uma hora depois de seu arquivamento de seu amante no departamento de polícia. Ela ligou para o seu contato em um tablóide nacional (um infame pregoeiro, velho). O tablóide correu a história dois dias depois, e o mundo o viu como um conto de fadas sensacionalista. Seu contato na polícia “perdeu” o relatório. Quando isso apareceu várias semanas depois, a história já era velha e, por isso apareceu num tablóide já morta.

Ainda assim, algumas das verticalidades morais pelas quais a família foi introduzida no Sangue murcharam sob nosso cuidado. Embora suas crianças sejam freqüentemente mandadas para as melhores escolas particulares, elas são expulsas muito freqüentemente por incidentes graves desde orelhas mordidas até seqüestro. E umas poucas pretensas crianças rejeitam os propósitos de sua família, renunciando a fortuna da família e seus mestres Tzimisce. Eles tentam viver como verdadeiros mortais e fazer uma grande exposição de o quanto são humanos ao gerenciar fundações de caridade ou tornando-se médicos ou advogados voluntários que

falam pelos pobres. Seus pais às vezes são muito sentimentais para lidar com eles da forma apropriada, embora, felizmente, até o mais rebelde Grimaldi compreenda o que significa circunspeção.

A despeito de umas poucas crianças errantes, eu não tenho dúvida de que os Grimaldi são os mais leais dentre as casas revenantes e que eles nos servirão até que a Gehenna chegue. Embora eles trabalhem primeiramente em torno dos interesses Tzimisce, a família está à disposição do Sabá como um todo. Todo Grimaldi é ligado pelo sangue a um membro do Sabá, não necessariamente um Demônio, em uma idade conveniente para o Cainita. Estes Sabás normalmente detêm alguma autoridade – um bispo, arcebispo, priscus ou os raros ductus ou sacerdotes de um bando famoso. A regente até mesmo mantém um dedicado acompanhamento Grimaldi na Cidade do México para notificá-la de atividades no mundo mortal.

Se algo mudar na lealdade dos Grimaldi dentro dos próximos anos, será com relação à regente. Um dos patriarcas da família, ligado a mim há 200 anos atrás, informa que a regente não mais liga as crianças do estado e se recusa a alimentar de seu sangue os mais velhos companheiros, embora ela tenha estado muito ansiosa em fazer isso pelo passar de vários anos. Meus revenantes suspeitam que seu sangue se transformou em água, talvez, ou que ela tenha contraído a doença particular de nosso clã e deseja manter isso em segredo.

OBERTUS

O cheiro de uma sala limpa sempre me faz voltar à primeira vez que visitei um estado Obertus. Me lembro que o ar fluía sobre o chão de taco sem textura que não oferecia santuário à sujeira. Este ar seco (os Obertus consideram a umidade como nós consideramos um hóspede não convidado) circulava sobre textos roubados da Biblioteca de Alexandria, vendidos ou doados aos mosteiros da Velha Bizâncio, novamente roubados das catedrais ortodoxas – naquele tempo não mencionados quando a família fugiu de Constantinopla para lugares como Bucareste e Oradea e Sibiu – séculos depois transportados em baús para o Novo Mundo, embalados com o cuidado de uma família que testemunhou a história através de um espelho. Estes textos adornam as bibliotecas dos Obertus – sem pó, preservados, eternos a despeito de suas antigas origens. Nem mesmo os Filhos de Dracon podem tocar estes trabalhos perfeitos a menos que lavem suas mãos e seus servos entreguem seus cigarros. Nestas questões, os Obertus são obedientes mas insistentes. Seus estados são muito limpos.

Muitos Demônios sabem que um quarto da casa revenante serve ao seu clã, uma casa de eruditos que ocasionalmente pesquisam assuntos obscuros para seus mestres. Os *koldun* arranham suas cabeças – não lembram de instilar o Sangue neles; a linhagem deve ser bastante obscura. (A Cidade do México mantém um

estado Bratovitch, um estado Zantosa e duas combinações cheias de Grimaldi, mas nenhuma Casa Obertus.) Uns poucos Tzimisce – o *Voivode*, os prisci, alguns Nodistas, Metamorfosistas e os raros Lilin – conhecem esta família como os Obertus, revenantes que servem como guardiões de livros, textos, artefatos e registros que o clã tem acumulado por séculos. Frente o fim de suas vidas, alguns Obertus escrevem biografias de punho próprio para adicionar à coleção. Os Filhos de Dracon conhecem os Obertus muito mais intimamente – a família os serve não apenas como arquivistas, mas servos, protetores e sua fonte primária para novas crias.

Dracon ou não, os obedientes Obertus auxiliam qualquer Demônio que possa estar precisando deles. Tal auxílio é uma distração necessária que devora séculos. Muitos destes revenantes, na forma obsessiva da família, reescreveriam tomos que já tenham estudado 50 vezes, brincando de gato e rato com detalhes que eles não souberam procurar por décadas atrás.

Muitos membros da família Obertus desenvolvem uma obsessão pela qual eles dedicam os séculos. Muitos, instruídos nas nuances pouco explicáveis do mundo dos Cainitas desde o nascimento, se fixam em estudos sobrenaturais – muitos exploram a Maldição de Caim, estudando antigas genealogias ou escrevendo tratados sobre o porquê certos clãs são mais aptos em subjugar mentes do que outros. Muitos investigam tópicos mais obscuros: feiticeiros, Lupinos, cultos misteriosos extintos e o fim do mundo.

Não pense que sua lealdade é universal: uma vampira de meu bando, Obertus em vida, me disse que uns poucos de seus parentes, nem os mais jovens nem os mais velhos mas um grupo que veio da era quando o Darwinismo Social era um tópico aceitável para as conversas do jantar de domingo, preparam uma forma de o *Homo sapiens* se tornar o *Homo obertus*. A evolução resultaria de mudanças climáticas e outras pressões seletivas, mas estes Obertus não prevêem nenhuma grande calamidade – nenhum Armagedom, Gehenna ou III Guerra Mundial. Milhares de pequenas calamidades bastarão. Poluição, AIDS, capitalismo democrático, automóveis, amianto e enormes refeições do McDonalds já selecionam os fracos. Este ambiente favorece os amáveis. Para sobreviver nas noites modernas, ajuda se sua mãe e seu pai podem lhe oferecer o Sangue de Caim. Nessa consideração, os Obertus têm o que se precisa para sobreviver. Os sábios devem herdar a Terra.

Pelos conceitos sobre ser uma família bem-dotada no Sangue, é duvidoso que seus ancestrais sejam todos relacionados. Os “Obertus”, ou “os ocultos”, serviram aos Tzimisce desde as noites de Constantinopla como clérigos monásticos, mantendo a fé que os Cainitas Bizantinos tinham construído em torno de si. Apenas a família sabia como isso veio para a Europa Oriental. Embora eles tenham resistido às antigas lutas Tremere-Tzimisce, eruditos isolados foram de pouca valia nas

noites da Revolta Anarquista. Os mais velhos revenantes entre os Obertus, historiadores eruditos de conflitos geracionais entre os mortos-vivos, devem ter sabido que a história favorece os mais jovens. Eles se aliaram ao nascente Sabá contra seus anciões e, um século sangrento depois abandonaram seus mansos e monastérios em favor do Novo Mundo. Quando o Sabá começou sua migração para as Américas, seus servos instruídos estavam nas docas para recebê-los.

Por toda Nova Inglaterra e na América Central e do Sul, os estados Obertus prosperaram em calmas vilas de pescadores e aldeias isoladas, ensinando seus filhos nos nomes de nosso respeitável clã e sua história. As gerações mais velhas, cansadas de educar crianças, continuaram os estudos da família. Os Obertus mais jovens, os pais caducos, esperam a noite quando seus filhos finalmente “se interessem por alguma coisa”. E se umas poucas progênes instáveis não conseguem encontrar um estudo digno de obsessão... bem, alguém tem que lavar as roupas sujas.

ZANTOSA

Sexo no telhado. Escravidão branca. Heroína injetada sob a língua devido à quantidade de veias – malditas veias revenantes – arrasadas. Cheirar em coberturas. Assassínatos dos ricos e famosos. Bolas altas e cordas de piano. Crianças ceifadas pelo bater e correr. Garotas trabalhadoras pegadas pelas orelhas. Um mil em dinheiro para o policial olhar para o outro lado. Os mais poderosos homens da América ficando totalmente de lado por uma semana e três dias. Futebol no tráfico e um apetite por carne de cavalo. Dançar para a morte.

Estes pecados são mais familiares para você do que podem parecer, velho. Pecados de excesso dominam o Novo Mundo, e os Zantosa são viciados em todos eles. Eles são os Szantoviches que você pode lembrar, a aristocracia do Velho Mundo que nunca encontrou uma tentação a qual não conseguissem sucumbir. Se o livro do deus crucificado do rebanho o condena, em algum lugar, um Zantosa trata-o como sacramento.

Embora nunca tenha visto a atração de tal estilo de vida, eu sei que os mortais gostam destas coisas. Talvez seja uma fraqueza do sangue Zantosa formar hábitos tão rapidamente.

Embora alguns dos meus pares acreditem que sua utilidade a nossa causa tenha passado, suas brincadeiras os tornam caros para mim. Eles já deram o primeiro passo para transcender sua humanidade. Descartam a mortalidade usual que a maioria do rebanho mantém acorrentada aos seus tornozelos. Alguns deles até seguem a Trilha dos Cátaros, uma via debochada que poucos Cainitas conseguem atravessar com tanto sucesso como estes semi-não-vivos.

Muitos dos meus camaradas do Sabá prefeririam nunca ter negociado com a humanidade. Então, eu digo, deixe os Zantosa lidarem com o rebanho. Embora eles freqüentemente sucumbam ao vício, mantêm valiosas

conexões com o mundo mortal. Eu freqüentemente tenho verificado que quanto mais poderoso o rebanho, mais ele é governado por paixões incomuns. Os Zantosa conhecem muitas pessoas; eles fazem festas para elas em seus estados em Nova Iorque e Cidade do México – o jato do xeique árabe que cheira uma fração significativa do PIB de seu país todo ano. O CFO da Viacom que sempre tem que *enfiar algo* em seu rabo. A turba *capo* que oferece uma partida de tênis em troca de uma amante com o nome Zantosa. O editor do *New York Times* que coleciona fotos que seu jornal nunca, jamais publicaria. O senador que provê de pessoal seu laboratório com jovens garotas da Indonésia e do Paraguai. Permita que estes humanos cedam a suas paixões discretamente, e você é sua mais valioso associado: seu distribuidor.

Eu ouvi dizer que no seu tempo, velho, mais Tzimisce tinham o nome Szantovich do que qualquer outro. Embora alguns de nossos companheiros de clã ainda concedam aos Zantosa a não-vida, a família agora produz neófitos de vários clãs do Sabá. Os Toreador *antitribu*, as Serpentes da Luz e umas poucas linhagens Ventrue *antitribu* húngaros agora têm crianças da família que uma vez foi praticamente sinônimo do nosso clã. Os Toreador *antitribu* apreciam o estilo de vida fume-o-ou-foda-o dos Zantosa. As Serpentes da Luz, como seu clã matriz, são hipnotizados pela corrupção e pelo vício, e os Ventrue Húngaros são lembrados de sua nobreza no Velho Mundo sempre que os Zantosa cedem mais camponeses para a caçada.

CARNIÇAIS

Embora uma porção vocal do Sabá veja confiança nos mortais como um sinal de fraqueza, como eu estou certo que os Cainitas do seu tempo faziam, muitos dos membros da seita compartilham seu sangue com humanos e até mesmo espécies menos impressionantes. Os Tzimisce não são exceção – embora muitos de nós preferimos usar revenantes para tarefas mais complexas, o clãs tem uma longa história de confiança em mortais como soldados, guardacostas, mordomos e sujeitos de experiências. Dado nosso domínio sobre o reino animal, nós não estamos acima usando bestas, especialmente predadores.

É um conceito comum que poucos carniçais Tzimisce escapem de sua servidão inalterados – que suas modificações os distinguem para sempre e os ajustam a suas tarefas. Enquanto isto é certamente verdade entre alguns de nossos irmãos, o empreendimento Cainita como um todo seria descoberto e extinto se todo Demônio conduzisse um exército de *szlachta* uivando pela noite. Alguns Tzimisce moldam seus carniçais, mas é notável que nós somos os únicos Cainitas, como um clã, capazes de executar tais modificações.

Dito isso, as artes da Vicissitude não foram perdidas enquanto você dormia, velho. Quando isso se



refere aos nossos carnicais, nem mesmo o mais jovem dos Demônios foi capaz de descartar completamente nossas tradições. Embora, de acordo com meu conhecimento, nenhum tenha sido visto por no mínimo um século, algumas crianças dos Tzimisce ainda conhecem (instintivamente, diria meu senhor) o nome *vozhd*.

MODELOS DE CARNIÇAIS

Abaixo estão alguns modelos para os tipos mais comuns de carnicais que servem o Clã Tzimisce. Algumas categorias diferem um pouco daquelas publicadas em outros suplementos. Tzimisce diferentes constroem carnicais diferentes. Além disso, se o jogador ou o Narrador tiver tempo, os carnicais individuais deveriam ser personalizados – um carnical “genérico” não é mais realista do que um Cainita “genérico”. Numa pitada, use quaisquer modelos que quiser.

CÃO-DO-INFERNO

Os Cães-do-Inferno são cães grandes, em sua maior parte mastins, feitos carnicais para servir aos Tzimisce. Na Idade das Trevas, os Tzimisce tiravam vantagem da consciência animal e da ferocidade dos cães-do-inferno para proteger seus refúgios. Os revenantes Bratovitch continuam a criá-los e às vezes usam suas habilidades de moldar a carne para dar a seus cães grandes presas, músculos mais fortes e, por meio de uma técnica conhecida apenas pelos Bratovitches mais velhos, aguçar sua visão e faro.

Físicos: Força 4, Destreza 3, Vigor 4

Sociais: Não aplicável

Mentais: Percepção 5, Inteligência 1, Raciocínio 3

Habilidades: Prontidão 4, Esportes 2, Briga 4, Esquiva 3, Empatia 1, Intimidação 4, Furtividade 2

Disciplinas: Potência 2

Força de Vontade: 6

Pontos de Sangue: 4

Ataque: Mordida/5 dados, Garras/3 dados

Níveis de Vitalidade: Ok, Ok, -1, -1, -2, -2, -5, Incapacitado

SZLACHTA

Nas noites finais, os *szlachta* se tornaram um termo genérico para carnicais cujos corpos foram moldados para uso como guarda-costas. Os Demônios moldam estas criaturas para serem soldados ou guardiões, então eles têm qualquer número de espinhos, garras, protuberâncias dentadas e outros implementos corporais de destruição. O modelo abaixo descreve apenas uma variedade de *szlachta* – muitos Tzimisce com qualquer habilidade em moldar a carne dão a seus carnicais deformidades personalizadas. Alguns também marcam sua propriedade como um rancheiro marca o gado.

Szlachta Humanóide

Físicos: Força 4, Destreza 3, Vigor 5

Sociais: Carisma 1, Manipulação 1, Aparência 0

Mentais: Percepção 3, Inteligência 2, Raciocínio 3

SERVOS DO SANGUE

Abaixo estão as Disciplinas que os vários revenantes têm acesso e a fraqueza que aflige cada família. Para maiores informações sobre os revenantes, veja o **Guia do Sabá** (pp. 216-219) e **Ghouls: Fatal Addiction**.

Bratovitch

Disciplinas: Animalismo, Potência, Vicissitude

Fraqueza: Os Bratovitches são um grupo temperamental. Sua impaciência rivaliza com a dos cabeças-quentes Brujah. Eles tendem a perturbar ou ofender mortais bem-ajustados com seu comportamento. Aumente as dificuldades para resistir ao frenesi em dois.

Grimaldi

Disciplinas: Rapidez, Dominação, Fortitude

Fraqueza: Os Grimaldi servem não apenas aos Demônios, mas ao Sabá como um todo. Para assegurar sua lealdade, todo membro da família é submetido ao laço de sangue a um Sabá Verdadeiro de alguma autoridade.

Obertus

Disciplinas: Auspícios, Ofuscação, Vicissitude

Fraqueza: Uma família de intelectuais desequilibrados, muitos Obertus têm uma disfunção obsessiva/compulsiva (**Vampiro: A Máscara**, p.222) ou uma perturbação intelectual similar.

Zantosa

Disciplinas: Auspícios, Presença, Vicissitude

Fraqueza: Os Zantosa deixam sinais fáceis para a tentação. Os membros da família não podem gastar Força de Vontade para resistir a tentações sobrenaturais ao prazer. A despeito da fonte da tentação, um Zantosa deve ter sucesso numa jogada de Força de Vontade (dificuldade determinada pelo Narrador) sempre que ele particularmente desfruta de uma experiência. Falha indica que o Zantosa se torna viciado naquela experiência e busca obsessivamente revivê-la tão freqüentemente quanto possível.

Habilidades: Prontidão 3, Esportes 1, Briga 3, Esquiva 2, Armas Brancas 1, Furtividade 2, Sobrevivência 4 (Rastrear)

Disciplinas: Fortitude 1, Potência 1

Virtudes: Consciência 1, Auto-Controle 3, Coragem 4

Moralidade: Humanidade 2

Força de Vontade: 4

Ataques: Muitos *szlachta* têm protruções ósseas, espinhos ou dentes que causam dano letal.

Níveis de Vitalidade: Como para os mortais dos quais eles foram tirados. Isto é, tipicamente os normais sete níveis de vitalidade possuídos por qualquer (um dia) ser humano.

Szlachta Animal

Físicos: Força 4, Destreza 3, Vigor 4



Sociais: Não aplicável

Mentais: Percepção 4, Inteligência 1, Raciocínio 4

Habilidades: Prontidão 3, Esportes 2, Briga 2, Esquiva 3, Empatia 1, Intimidação 2, Furtividade 3

Disciplinas: Fortitude 1, Potência 2

Força de Vontade: 2

Ataques: Mordida/5 dados, Garras/3 dados

Níveis de Vitalidade: Ok, Ok, -1, -1, -2, -3, -5, Incapacitado

VOZHD

Vozhd são amálgamas gigantes de carniçais, ao menos oito metros de altura e pesando quase seis toneladas. Seus muitos corpos são implementos de destruição, cobertos como eles são com bocas cheias de dentes afiadíssimos, espinhos de ossos de quase dois metros se sobressaindo em cada ângulo possível e tentáculos para arrastar presas ao seu alcance. Estas criaturas têm pouca inteligência, são notoriamente muito enfurecidas para se controlar com confiança e têm apenas um uso: destruir tudo que vêm pela frente.

A criação de tal monstruosidade exige no mínimo 15 criaturas, embora algumas podem muito bem incluir mais de 30. A biblioteca Obertus em Nova Iorque guarda o registro de um *vozhd* criado a partir de 100 carniçais contribuído por seis Demônios diferentes.

Animais, bem como humanos, podem ser usados para criar estas feras. No Velho Mundo, muitos Tzimisce que conhecem os rituais apropriados usam lobos, cabras e falcões, até mesmo os cavalos e o gado de seus súditos quando outros animais estão escassos. Poucos Tzimisce sabem como criar *vozhd* nas noites modernas, mas entre os bandos da Cidade do México, rumores persistem de monstruosidades titânicas compostas de corpos humanos misturados com animais domésticos, criaturas do mar ou milhares de animais menores tais como ratos ou cobras.

Para criar um *vozhd*, o Demônio molda os carniçais em algo como uma entidade coesa. Talvez ele forme os esqueletos de todos os carniçais em uma estrutura então envolva-o com a carne e os órgãos dos carniçais. Ainda que o processo possa levar meses, o Demônio deve se apressar pois estas criaturas violadas, não ainda uma entidade, exigem infusão constante de vitae para prevenir a morte por choque. Ainda assim, uma certa quantidade de sofrimento prolongado é necessário para dar ao *vozhd* resultante a fúria apropriada.

Uma vez que a construção esteja completa, o Tzimisce alimenta os carniçais com uma mistura de sangue tirado de cada um deles, em efeito criando um laço de sangue entre todas as mentes que eventualmente irão se tornar o *vozhd*. Para construir este laço, o Demônio deve fundir as Bestas Interiores numa só, embora louca e imperfeita, Besta. Tradicionalmente, um ritual *koldúnico* cria este efeito, embora o ritual seja quase desconhecido nas noites modernas. Uns poucos Tzimisce conseguiram uma compreensão tão sofisticada da Disciplina Animalismo que podem reproduzir o

mesmo resultado.

A altura do domínio do clã no Velho Mundo, poucos Tzimisce conheciam o ritual apropriado e menos ainda recorriam à criação de tais máquinas de destruição incontroláveis. Nas noites modernas, até os anciões Tzimisce mais instruídos podem contar em apenas uma mão o número de *vozhd* que conhecem.

Físicos: Força 8, Destreza 2, Vigor 6

Sociais: Não aplicável

Mentais: Percepção 1, Inteligência 1, Raciocínio 2

Disciplinas: Fortitude 4, Potência 6 (**Nota:** imune a todos os poderes de Dominação, Presença e Animalismo abaixo de cinco pontos)

Força de Vontade: 10

Pontos de Sangue: 20/2

Níveis de Vitalidade: Ok (x5), -1 (x5), -2 (x5), -5 (x3), Incapacitado

Ataque: Golpe/8 dados + Potência; Mordida 8 dados, automático no turno depois de agarrar; Esmagamento/6 dados + Potência, aperta depois

Ataques Múltiplos: o *vozhd* recebe 10 dados extras para dividir entre paradas de dados para ataques múltiplos, embora nenhum ataque individual possa exceder a parada de Destreza + Briga atual do *vozhd*

Habilidades: Prontidão 5, Briga 2, Intimidação 6

Nota: De acordo com a vontade do Narrador, a visão de um *vozhd* pode exigir um teste de Força de Vontade ou Rötshreck ou uma jogada de Raciocínio + Ocultismo (dificuldade 10) para evitar uma perturbação espontânea.

PERTURBAÇÕES

Muitos Tzimisce tratam seus carniçais como os pintores tratariam suas telas se fossem livres e disponíveis em número ilimitado. Poucos Tzimisce consideram o dano psicológico que seus experimentos causam. Servir aos Tzimisce, ou pior, servir como seus ratos de laboratório, faz com que alguns carniçais desenvolvam várias desordens mentais. **Ghouls: Fatal Addiction** lista algumas perturbações específicas para carniçais. Incluídas abaixo estão três perturbações que os carniçais Tzimisce particularmente têm alto risco de desenvolver. Com a exceção de Disfunção Sexual, estas perturbações também são apropriadas aos Cainitas.

Os revenantes têm um alto risco de desenvolver estas perturbações, não apenas por causa de seu contato com os Tzimisce mas por suas infâncias abusivas também. Um revenante que cresça sabendo que seu pai morderia um de seus dedos toda vez que ela se comportasse mal poderia se tornar histriônica na procura por afeto. Ou poderia ter flashbacks da noite em que papai a mordeu por derrubar um prato. Ela poderia ser incapaz de confiar em um amante pelos maus tratos de seu pai. Se ela eventualmente se tornar uma Cainita, muito provavelmente carregará estas cicatrizes em sua não-vida.

HISTRIONISMO

Alguns carniçais sublimam seu impulso de fugir ou

acreditar que seus novos poderes os intitulam a certa quantidade de atenção. Os carniçais que desenvolvem histrionismo devem sempre ser o centro de todas as atenções. Eles afetam extremos exceto emoções superficiais ou se comportam e se vestem de forma provocativa. Em cada cena, um carniçal histriônico deve gastar um ponto de Força de Vontade para evitar procurar os holofotes de alguma forma. Se sua busca por reconhecimento fracassar, então não pode gastar Força de Vontade; aumente sua dificuldade para evitar o frenesi em três pelo resto da cena.

Os vampiros também podem desenvolver esta perturbação. Uma cria poderia subconscientemente se rebelar contra a indiferença de um senhor. E um velho Cainita cuja falta de status implicada por sua idade poderia se tornar obcecado em ser percebido. Um Nosferatu poderia tentar se compensar por sua aparência horrenda ou até mesmo ao passar muito tempo Ofuscado.

Jogadores atenção: esta perturbação não é uma licença para monopolizar toda cena, então a descreva com interpretação. Os histriônicos são hipersensíveis às opiniões dos outros, não obviamente ao resplandecer da multidão enquanto performam um tipo de melodrama. Casos histriônicos são patéticos, e muitas pessoas as reconhecem como tal na primeira vez em que brilham seus sorrisos de merda ou recusam a deixar o palco. Um histriônico poderia se fixar em uma pessoa a noite inteira e importuná-la por qualquer grama de atenção. Ele poderia se tornar mal-humorado ou cair num acesso de fúria se acreditar que alguém o ofuscou. Se seu Narrador permitir esta perturbação, interprete-a como a desordem emocional que ela é mais do que como uma desculpa para ser arrogante.

DESORDEM DE STRESS PÓS-TRAUMÁTICA

A desordem de stress pós-traumática (DSPT) surge em resposta a vários traumas tais como combate, estupro ou servidão a um Tzimisce. Um carniçal que tenha sido o alvo das últimas experiências de seu mestre com arte óssea supradérmica ou tenha testemunhado seu faminto mestre devorar sua família mortal poderia desenvolver esta perturbação. A DSPT pode até mesmo afligir vampiros, talvez aqueles que sobreviveram a um ataque Lupino ou acordaram uma noite para encontrar seu refúgio em chamas.

Os sintomas se manifestam como flashbacks periódicos e debilitantes e extrema repulsa a certas situações que provavelmente recriam o trauma inicial. O jogador de um carniçal ou Cainita afligido pela DSPT deve gastar um ponto de Força de Vontade para que seu personagem entre em tais situações. Se forçado por um laço de sangue ou outras formas de controle, o jogador não pode gastar Força de Vontade para conseguir sucessos automáticos em quaisquer testes, e todas as paradas de dados do personagem são divididas pela metade (arredondando *para baixo*). Em quaisquer circunstâncias, falhas críticas em jogadas de Força de



OPRICHNIKI



Os Oprichniki, os vassalões dos Tzimisce da Rússia, podem traçar suas origens exatamente. Foi em 1565 quando Ivan Grozny - Ivan o Terrível como a história lamentou depois - dividiu seus reinos russos e nomeou sua milícia secreta após seu principado Oprichnina. Durante estes anos, aqueles mortais mercenários serviam como cortadores de gargantas para um demônio mortal; apenas Vlad Tepes poderia igualar o reino de sangue de Ivan. Os Oprichniki, em troca, carregavam as ordens de Ivan, realizando ações de terror contra a população, esfolando qualquer um que reclamava muito alto e fervendo os inimigos do czar.

Os Oprichniki sobreviveram apenas ao reino de Ivan o Terrível, pois eles sofreram suas ministrações também. Ele voltou-os uns contra os outros em seus últimos anos, e apenas o mais vil de seu lote sobreviveu. Os Tzimisce russos tomaram-nos e os usaram como vassalões durante o restante

Vontade ou outros estímulos julgados apropriados pelo Narrador induzem flashbacks do episódio traumático com as mesmas penalidades descritas acima. Os carnicais que lidam com esta desordem tipicamente são eliminados por seus mestres. O clã Tzimisce exige servos feitos de materiais mais resistentes.

DISFUNÇÃO SEXUAL

Um carnical que fique muito próximo de um mestre Tzimisce provavelmente ficará sobrecarregado com uma variedade de disfunções. Carnicais fêmeas tipicamente desenvolvem vaginismo, contrações involuntárias dos músculos vulvares e retais evitando a penetração, ou dispareunia, dores fortes durante o relacionamento. Os machos, se não completamente tornados impotentes, às vezes se fixam sexualmente em atos favorecidos por seus mestres. Todo tipo de condições são prováveis de instilar uma aversão extrema ao sexo, mais adiante separando os carnicais do estilo de vida que eles levavam antes de sua servidão.

do século. Surpreendentemente, os Oprichniki eventualmente se tornaram revenantes, mesmo eles nunca tendo servido sob o solo arruinado dos Cárpatos. Os Demônios teorizam que os Oprichniki amaldiçoaram a si mesmos ao servir a Ivan o Terrível, embora isso seja mais fábula do que fato.

Até mesmo antes da ascensão e queda da Cortina de Ferro, os Oprichniki foram um segredo bem guardado, especialmente dos *voivodes* mais jovens da Transilvânia. Os Demônios russos desejavam que os Oprichniki fossem seus guarda-costas e mordomos, seja servindo como vassalões, intermediários, porta-vozes, guarda-costas ou cortadores de gargantas. Como tal, os Tzimisce treinam os Oprichniki desde o nascimento a cumprir uma variedade de tarefas e deveres.

Desde o colapso da União Soviética, os Tzimisce estão finalmente livres tanto dos idealistas Brujah borbotando a retórica do proletariado e os anciões supersticiosos da Camarilla lançando olhos dúbios frente ao obviamente excepcional oculto na escuridão mantido pelos Demônios. Com as fronteiras relativamente abertas, os Oprichniki permanecem escondidos da maioria dos clãs, servindo os Tzimisce russos independentes e aqueles afiliados com a Liga Orádea.

Disciplinas: Animalismo, Ofuscação, Vicissitude

Fraqueza: A desvantagem dos Oprichniki se manifesta mais como uma maldição do que como uma fraqueza. Todos revenantes desta família, a despeito de seu antecedente étnico, sofrem nas mãos de no mínimo um fantasma como para o Defeito Sobrenatural de 3 ponto Assombrado (veja **Vampiro: A Máscara**, p. 302). Os *koldun* russos acreditam que os fantasmas são vítimas de Novgorod, uma cidade russa que os Oprichniki dizimaram em seus anos mortais. O ataque de Ivan contra Novgorod resultou no assassinato e tortura de milhares de civis inocentes, um crime que os revenantes carregam com eles. Até mesmo se um Oprichniki encontra uma forma através de Disciplinas ou mágica para se libertar de seu fantasma, outro sempre toma seu lugar. Assim, a maldição seguirá eternamente os revenantes.

Antes de permitir esta perturbação, os Narradores devem considerar se sua inclusão causará qualquer tipo de desconforto aos jogadores. Muitas pessoas preferem não explorar tais assuntos pessoais em detalhes, especialmente durante um jogo. Embora o cenário seja um lugar conveniente para tais desagradados, você pode desafiar seus jogadores sem recorrer ao mal gosto. Tendo isto em mente, esta perturbação pode ser interpretada sem mencionar detalhes gráficos - os Narradores podem extrapolar os efeitos prováveis em uma situação em que se coloque em foco o relacionamento de um carnical com seus parceiros.

FEITIÇARIA KOLDÚNICA

A Feitiçaria Koldúnica há tempos foi considerada domínio de uns poucos *koldun* do Velho Mundo. Hoje, a arte se espalhou através das gerações. Até uns poucos neófitos conhecem os caminhos.

Por que desejaríamos ensinar às crianças nossa mágica?

Isso depende de a quem você pergunta. Os *voivode* atuais acreditam que os velhos *koldun* não oferecem sua sabedoria. Ao invés disso, um bando rouba seus segredos e os dissemina a esmo, talvez para despojar alguns anciões da soberba que brandem como a propriedade de um conhecimento proibido. Os membros do consistório pensam que a destruição do mais poderoso *koldun* do clã incitou o interesse de feiticeiros em encontrar estudantes, para que seu ofício não desapareça justo quando a Gehenna se desdobra.

O *koldunismo* sempre foi uma arte de Cainitas jovens, embora quando tenha sido praticada amplamente, muito antes de você cair em torpor, os mais jovens Cainitas eram membros da Sexta Geração. Os Neófitos, atentos e recentemente trazidos para a não-vida, não se agarram a nenhuma opinião míope sobre a natureza da realidade e têm ainda que fortalecer seus muros emocionais contra o mundo espiritual. A voz da terra fala mais claramente aos jovens, como ela fez com Lugoje e Velya.

A Feitiçaria Koldúnica se divide em cinco trilhas ou caminhos maiores: o Caminho da Terra, do Fogo, da Água, do Vento e do Espírito. Os “caminhos obscuros”, as trilhas conhecidas por poucos *koldun* até mesmo nas noites de proeminência da mágica do sangue, têm reaparecido no meio da revivificação *koldúnica* das Noites Finais. Tanto quanto o *Voivode* do clã e outros anciões Tzimisce saibam, nenhum antigo *koldun* se ergueu do torpor para ensinar estes caminhos novamente. Ainda, para os neófitos, este é um diminuto legado de Caim, que ressuscitou com estas artes negras: alguns Demônios crêem que os jovens *koldun* aprendem dos próprios espíritos.

Enquanto o número de *koldun* cresce, seus repertórios de rituais crescem também. Os Nodistas descobrem rituais esquecidos todos os meses, mas até este passo falha em satisfazer alguns dos novos *koldun*. Uns poucos prodígios agora trabalham para inventar rituais próprios.

O CAMINHO DA TRISTEZA

De Kruchina, uma deusa do lamento representada como uma mulher perpetuamente chorando, a Likho Odnoglafoye, o desfigurado esquelético de um olho que representa a privação e o sofrimento, os panteões da Europa Oriental estão cheios até a boca com divindades vigiando a fome, a miséria, a desgraça, a amargura e a morte. Se os deuses ouvem seus nomes ou os espíritos simplesmente prestam atenção em seu chamado, um *koldun* que compreenda o obscuro Caminho da Tristeza pode invocar os mais escuros poderes do divino. Este caminho não presta cuidados em pujança ou abundância, apenas aqueles cujas atenções prometem tragédia.

Como o Caminho do Fogo, o Caminho da Tristeza é

governado pela Manipulação do *koldun*, mas a dificuldade para cada um de seus poderes é a contagem permanente de Força de Vontade da vítima ao invés do 4 + o nível de poder de costume. Em adição, uma vítima pode gastar um ponto de Força de Vontade para superar um efeito em particular deste caminho mas ainda está vulnerável a usos subseqüentes da Disciplina.

Uma nota final: negociar com deuses esquecidos exige propriedade, especialmente com aqueles que governam assuntos tão desertos. Se invocado incorretamente, o Caminho da Tristeza se volta contra o *koldun*. Numa falha crítica, o Demônio sofre os efeitos de seu próprio poder como se ele tivesse marcado cinco sucessos.

Sistema TM: Quando você invoca qualquer nível do *Caminho da Tristeza*, gaste uma Característica de Força de Vontade e faça uma Disputa Social contra seu oponente (e use a Habilidade *Koldunismo* para retestes). Se seu inimigo exceder seus sucessos, entretanto, *você* sofre os efeitos por cinco turnos completos. Geralmente, se um efeito dura por um número de turnos, isso tem efeito tão cedo quanto você o usa e tem sua duração baseada em seus turnos - o que quer dizer que, se você invoca um

O GUIA RÁPIDO E SUJO PARA CRIAR CARNIÇAIS E REVENANTES

Aqui está uma versão resumida do processo de criação de personagens para carniçais e revenantes. Para informações completas e novas Habilidades, Antecedentes, Qualidades e Defeitos específicos aos carniçais e revenantes, veja **Ghouls: Fatal Addiction**.

• Passo Um: Conceito do Personagem

Escolha o conceito: carniçal ou revenante.

(Apenas para revenantes) Escolha uma família revenante.

• Passo Dois: Escolha Atributos

Priorize as categorias: Físicos, Sociais, Mentais (6/4/3).

• Passo Três: Escolha Habilidades

Priorize as categorias: Talentos, Perícias, Conhecimentos (11/7/4).

• Passo Quatro: Escolha Vantagens

Escolha Antecedentes (5), Disciplinas (Potência 1 e um ponto em outra Disciplina, veja abaixo) e Virtudes (7, ou 5 para carniçais e revenantes do Sabá).

Carniçais: Escolha uma Disciplina conhecida por seu mestre.

Revenantes: Escolha uma Disciplina da família.

• Passo Cinco: Toques Finais

Registre as Virtudes, Humanidade/Trilha da Iluminação, Força de Vontade e Pontos de Sangue.

Gaste os pontos de bônus (21), todos os custos são os mesmos como para os personagens vampiros exceto que as Disciplinas custam 10 pontos por ponto de bônus.

Nota: Os revenantes produzem um ponto de vitae por noite. Este sangue não pode criar vampiros, carniçais ou laços de sangue. Os revenantes têm uma parada de sangue de no máximo 10 pontos, mais um para cada século completo de existência.



poder em um inimigo por um turno, ele tem efeito tão logo quanto você termine a disputa e dura até o início de seu próximo turno. Conte baseado em turnos completos, não em ações, apenas no caso de você ter múltiplas ações num turno (como *Rapidez*). O oponente pode gastar uma Característica de Força de Vontade para resistir a um efeito de influência de emoções do *Caminho da Tristeza*, mas isso não garante imunidade contra a Disciplina; isto é, o alvo pode dar de ombros com relação a um dado efeito, mas pode ser atacado com ele novamente no próximo turno.

● AS FRUSTRAÇÕES DE NESTRECHA

Nomeada pela deusa da aflição e da falha, este poder permite que o *koldun* roube a determinação de um oponente. O estado do *koldun* solapa a vontade do alvo em lutar. Embora a vítima seja superada com um pessimismo resignado ou sentimentos de derrota, ela ainda pode tomar ações para resistir ao *koldun*, incluindo combate, mas apenas de forma indiferente ou amedrontada. Ele não mostra nada de sua paixão ou determinação de costume.

Sistema: O jogador do *koldun* gasta um ponto de Força de Vontade. Joga Manipulação + Koldunismo (dificuldade igual à Força de Vontade da vítima). Para um turno por sucesso, o jogador do alvo não consegue gastar pontos de Força de Vontade para ativar Disciplinas ou ganhar sucessos automáticos. Em termos de narrativa, a vítima poderia também perder fortes motivações ou convicções pela duração do poder (“Que diferença faz?” ou “Eu não me importo mais”). Para que este poder seja efetivo, o *koldun* deve manter contato visual com sua vítima.

Sistema TM: Faça contato visual com seu alvo, e execute os gastos usuais para o *Caminho da Tristeza* (se você tiver problemas com pessoas que levam um tempo ridiculamente longo para estabelecer contato visual, você deve procurar qualquer solução que possa usar para *Dominação*). Se você supera o alvo numa Disputa Social, então a vítima não consegue usar a Característica de Força de Vontade para ativar quaisquer Disciplinas até seu próximo turno. Quando seu próximo turno chegar, você pode (como uma ação reflexiva) gastar uma Característica Social e testar novamente para manter o poder contra o oponente (assumindo que tenha tido sucesso na primeira vez); você não precisa do contato visual para manter o poder desta forma. Uma vez que tenha falhado numa Disputa Social sucessiva ou decida não manter o poder, ele cessa imediatamente.

●● OS INSULTOS DE KRIVDA

Qualquer Demônio digno do nome pode cuspir um insulto revelador. Mas com este poder, Krivda – uma deusa do ódio e da amargura – assegura que a observação ofenda, enfurecendo o destinatário. Nos conflitos Tzimisce-Tremere de noites passadas, os *koldun* carregavam Krivda em suas línguas, incitando seus oponentes Usurpadores ao frenesi. Eles preferiam lidar com presas iradas do que com Taumaturgia calculada.

Este é um poder perigoso de se usar, mas pode desequilibrar um oponente fisicamente fraco que tenha acesso a poderosas Disciplinas ou poderia ser usado para envergonhar um Cainita ao levá-lo ao frenesi em público.

Sistema: Depois que seu jogador gasta um ponto de Força de Vontade, o *koldun* insulta o alvo na forma mais ofensiva e humilhante que possa conceber. O jogador do *koldun* joga Manipulação + Koldunismo (dificuldade igual à Força de Vontade da vítima). Se a jogada tiver sucesso, o alvo entra numa fúria incontrolável e ataca o *koldun*. Se o alvo é um vampiro, ele deve imediatamente fazer um teste para resistir ao frenesi (dificuldade 5 + o número de sucessos do teste de ativação).

Sistema TM: Se dirija a sua vítima com algum tipo de maldição ofensiva enquanto gasta sua Força de Vontade e faz uma Disputa Social. Você *deve* interpretar alguma forma de insulto e ofensa – se não o fizer, o poder falha automaticamente. Os Tzimisce mais velhos podem lançar maldições positivamente bíblicas, enquanto os jovens Tzimisce esfolam os ouvidos com um jargão de gangster moderno. Se você executar apropriadamente e vencer a Disputa Social, seu alvo imediatamente cai num acesso de fúria e tenta atacá-lo. No próximo turno, sua vítima *deve* fazer algum tipo de ataque físico contra você se for possível. Se o oponente é um vampiro, ele deve resistir com um Teste de Virtude *Auto-Cotrole* (dificuldade de 4 Características), mas se ele falhar, entra em frenesi (o que tipicamente dura no mínimo cinco minutos).

●●● O LAMENTO DE KRUCHINA

O resplandecer de um *koldun* pode deixar alguém tão miserável que não consegue fazer mais nada além de chorar. Este poder faz mais do que derramar algumas lágrimas – ele causa gritos histéricos, lamentos e ranger de dentes. Alguma noção deprimida toma conta da vítima. Os vampiros podem lamentar sua *humanitas* perdida ou a passagem de amores que morreram há muito tempo. Às vezes a fonte é mais nebulosa – os *koldun* crêem que ela comunica a tristeza coletada do solo doentio de seus invocadores.

Sistema: O jogador do *koldun* gasta um ponto de Força de Vontade e joga Manipulação + Koldunismo (dificuldade igual a Força de Vontade da vítima). Por um turno por sucesso, o alvo é dominado por uma miséria espiritual intensa e chora incontrolavelmente. Ações que exigem concentração são impossíveis pela duração deste poder. Os Cainitas perdem um ponto de sangue a cada turno enquanto grandes quantidades de vitae derramam de seus olhos.

Sistema TM: Faça seu teste do *Caminho da Tristeza* contra um oponente; se vencer, o sujeito é dominado por miséria espiritual e irrompe num choro histérico. Embora o alvo ainda seja capaz de fugir, defender-se ou coisa parecida, a concentração exigida para iniciar qualquer Disputa Social ou Mental se torna impossível. Você pode estender esse poder com gastos e testes Sociais

reflexivos adicionais, como descrito em *As Frustrações de Nestrecha*. Cada turno que um oponente vampírico perde sob este poder resulta na perda de uma Característica de Sangue devido ao prolixo choro de vitae.

●●●● A DESGRAÇA DE CHERNOGOLOV

Com uma declaração de que uma pessoa está condenada ou destinada a falhar, o *koldun* invoca a atenção de Chernogolov – o deus de bigodes prateados da desgraça – sobre sua vítima. Sob o olhar azarado de Chernogolov, ele é impedido em tudo que ele faça. Se falhar, ele o faz de forma espetacular.

Sistema: O jogador gasta um ponto de Força de Vontade e joga Manipulação + Koldunismo (dificuldade igual à Força de Vontade da vítima). Por um turno por sucesso, o alvo automaticamente perde dois sucessos em todos os testes que ele faça. Falhas críticas obtidas sob os efeitos da Desgraça de Chernogolov deveriam ser especialmente desastrosas.

Sistema TM: Quando você invoca *A Desgraça de Chernogolov* e pronuncia uma frase apropriadamente condenatória, seu oponente imediatamente sofre uma penalidade de duas Características em qualquer desafio de iniciativa e resolução. Assim, o inimigo deve arriscar *ao menos* três Características apenas para entrar em qualquer disputa e perde todas as Características adicionais arriscadas numa disputa cujo resultado seja uma falha. Além disso, o alvo está mais propenso a falhar em qualquer teste devido às Características penalizadas. Isso é cumulativo com ferimentos ou outras penalidades que aflijam vítima.

●●●●● A FOME DE MARENA

Ao invocar a esposa de Kupala, o *koldun* invoca o frio e a fome que é o domínio de Marena. Uma rajada congelante ataca a vítima e a deixa emagrecida como se ela tivesse sobrevivido ao mais frio dos invernos. A vítima congelada e faminta se apega à (não-)vida, normalmente sem nenhuma condição para contradizer o *koldun*. O frio simboliza a passagem do tempo em condições severas.

Sistema: O jogador gasta um ponto de Força de Vontade e joga Manipulação + Koldunismo (dificuldade igual a Força de Vontade do alvo). Para cada sucesso, a vítima toma dois níveis de dano por contusão que podem ser absorvidos normalmente. Em adição a este dano, os vampiros perdem um ponto de sangue para cada sucesso do *koldun* – presas saudáveis eram escassas no inverno da Europa oriental.

Sistema TM: Invoque o nome de Marena, e faça sua disputa no *Caminho da Tristeza* contra a vítima. Se você vencer, o alvo sofre dois níveis de dano por contusão (um em escala reduzida) e, se for um vampiro, perde uma Característica de Sangue. Adicionalmente, se você tem mais Características Sociais do que o oponente, seu efeito pode ser mais letal: para cada duas Características Sociais atuais que você tenha sobre sua vítima, marque a perda de outros dois níveis de dano e uma Característica de Sangue. (Se seu oponente tiver mais Características

Sociais do que você, não existem penalidades outras senão a possibilidade de uma sobrecarga.)

Chega, Matusalém. Eu já falei demais. Eu o deixo ao destino que as noites modernas guardam para você.

OUTRAS DISCIPLINAS

Troilus Cressida:

Oslo é um cu. Depois de receber sua carta, o Matusalém deseja respondê-la. Ele ditou, eu transcrevi. Limpei seu idioma onde pude. Suas presas são tão cegas, senhor... Por favor, remeta-nos em breve.

– Ezra

Descendente:

No cumprimento de suas tarefas do Sangue comigo, você negou esta geração mais jovem ao seu devido. Você escreveu delas com tamanho desdém. Eu me movo entre eles e aprendo seus caminhos. Eles são quase como os “mongóis” que você descreve. Eu encontrei doutores e homens de ciências, uma sacerdotisa de bando que falou até que a causa do Sabá cantasse através de minhas veias – embora eu seja desta geração invejosa que destruirão, revelei minha idade. Até sua Ezra se impressionou comigo. Seu ofício deixaria as Igrejas Negras invejosas.

Mas tamanha é a magnitude de minha generosidade com os outros. Eu deveria ser muito menos generoso com você. Você me tratou de forma desprezível também e escreveu em tons familiares. Você acha que esta é a primeira vez que desperto de um longo sono? Por este tratamento roto, eu mantenho sua cria. Da próxima vez, eu irei me alimentar de você pedaço por pedaço. Aqueles que sofrem da não-vida depois de meu Sangue deveriam tratar-me bem.

Você tem muitas coisas a fazer, meu neto. Eu sempre soube que os anos de um Cainita são medidos no domínio de suas Disciplinas. A voga mortal não significa nada para aqueles que podem caminhar no mundo dos espíritos e subjugar a fome dos lobos. Você tem responsabilidades como meu descendente. A primeira delas é ser digno do meu Sangue. Até que seu domínio se equipare ao meu, você fará bem em temer-me.

Em resposta a sua questão, eu olhei para o Inferno.

– Matusalém

ANIMALISMO

Quando os Tzimisce se tornaram mestres das feras, se tornaram mestres da terra. Então não cumprimente os animais como um camarada animal. Corteje-os como um rei vindo para a corte. Assim como a Besta Interior, que todo Tzimisce deve dominar. Eu tenho lido de suas Trilhas de Iluminação e as achei muito exigentes para muitos de nossa espécie. O que os poucos podem realizar com filosofias obscuras, muitos podem realizar com este dom de Caim.

Nosso próprio Animalismo facilita as negociações com os camponeses. Aqueles que a têm praticado são tranqüilizantes aos animais, e tal tranqüilizante é a

matéria do terror mortal. Os animais são coisas inconsistentes, acostumadas ao medo de tudo porque essa é sua natureza. Até uma criança pode assustar um gato. Muito mais terrível é o homem que dobra o lobo que pode lambe seu rosto. Os mortais são mais consistentes. Se nenhum animal se avalia, encontre o homem arrogante entre eles, aquele que os mortais temem, e Acalme a Besta dentro dele. Sua vila inteira se tornará dócil também.

Os Cainitas não se curvam tão facilmente, e tal poder é inútil contra eles. Se puder, invoque as bestas para ajudá-lo, mas lembre que lobos não os assustam. Muito melhor para escapar na excitação de 100 pássaros e deixar os lobos para afastar os transgressores para fora de suas terras.

Ezra me disse que você raramente deixa seu refúgio. Como ela me disse, suas muitas bocas o tornam desagradável aos mortais dos quais você se esconde. Então use as feras para serem seus olhos no mundo dos vivos. Corvos são observadores astutos, e qualquer cão pode seguir um cheiro. Se você puder Dominar o Espírito da criatura, então não terá necessidade de extrapolar dos simples relatórios que os animais por natureza dão. Mas quando você cavalga uma fera, assegure-se de que tem carniçais ou crias para assistir sua forma entorpecida. Assegure-se que eles não querem provar de seu sangue.

Auspícios

Quando Tzimisce aprendeu a ver o mundo como ele é, tornou-se um profeta diante dos olhos de Caim. O sangue do maior prognosticador sustenta todos Tzimisce, e quando acordei da última vez, aqueles de nós com o olhar foram dados às visões como nosso Fundador foi.

Nossa habilidade de ver é o que nos dá vantagem contra os clãs menores. Você compreenderá que é o maior dom de Caim dado a nós na primeira vez que um Nosferatu coberto pelas sombras invadir seu manso. E os distúrbios nas forças secretas em torno de nós confunde os Toreador e Malkavianos. Seus cérebros são inundados em loucura, e as espirais de forças secretas os sobrecarregam. Um Tzimisce, naturalmente focado e desperto pelo Sangue, pode usar esta confusão para fugir ou para um golpe final. Mantenha-se avisado que os Tremere são similarmente focados e despertos.

Ezra contou-me que seu laboratório transborda com experimentos em progresso. Se for assim, você sem dúvida já percebeu os benefícios da sensibilidade. Alguém precisa alimentar as texturas da pele esculpida de outro e ouvir acordes discordantes de um grito torturado. Da mesma forma, quaisquer aberturas em seu aprendizado podem ser preenchidos pelo tempo ao polir os pensamentos daqueles que já conhecem os métodos, adicionando conhecimento deles ao seu próprio. Incentive sua vontade – muitas coisas que valem a pena saber residem nas cabeças dos Cainitas.

Muito, muito tempo atrás, antes de meu primeiro sono, as crias das crias de Tzimisce mantiveram duelos entre si no mundo espiritual, apostando seu próprio sangue no resultado. Eu sempre lamentei que esta prática não tenha perdurado além da ascensão dos muçulmanos. Embora poucos possuam tal maestria, o andarilho espiritual deve estar preparado para responder quando um Tremere tenta romper seu cordão de prata.

VICISSITUDE

Quando Tzimisce alcançou a iluminação, se tornou a vitae que agora descansa em suas veias.

Então não se suje com ela. Apenas o nosso clã foi presenteado com este poder pois as mãos de Tzimisce nunca são destreinadas. Apenas nós possuímos a decisão para nos movermos para além da competência para dominá-la. Mas se deve ser rápido assim como capaz – um pedaço de carne crua é uma distração, uma costela atravessando o coração é tão boa quanto a Morte Final.

Nestas noites modernas, até os mais jovens têm acesso às mais completas compreensões anatômicas; embora nosso clã às vezes tenha aprendido tais coisas muito tempo antes dos mortais e compreenda algumas verdades que a ciência mortal ainda não é capaz de aceitar, os artesãos do meu tempo careciam desta precisão. Eles compreendiam como os músculos se ligavam aos ossos, mas mesmo eu olhei para a simples complexidade de sua última descoberta no “sistema nervoso”. A respeito disso, eu quase invejo estes jovens....

Numa questão mais particular: a Vicissitude é o melhor chicote que um dominador pode brandir contra seus carniçais. A ameaça de alteração basta para muitos deles. Se alguma ofensa exige punição, desfigure o varão e encurte os homens de estatura. Quando um carniçal persiste em sua fixação no mundo dos mortais, seu ofício pode torná-lo um pária entre sua espécie. Da mesma forma, um carniçal que seja muito fraco para carregar seu fardo, remodele-o para força. Desta forma o mestre fica feliz e o servo permanece vivo.

Eu sobrevivi através dos tempos quando eu tinha sangue Tremere em minha boca toda noite. Nestas noites, o temível passava melhor do que o belo. Ossos dentados para serrar através do tórax no coração e gordura acolchoando os lugares vulneráveis pareciam inadequados, embora eu deva minha continuada existência a estas monstruosidades. Eu vi criaturas de tamanha beleza que inspiram a adoração entre os mortais. Você imagina a glória da perfeita simetria? O melhor Tzimisce encontra simetria de outro tipo – formas construídas tanto para a beleza quanto para a destruição. Mas quando alguém domina a forma de *zulo*, se pode pecar frente a beleza.

Não importa como preparado para o amor ou para a guerra, os Tzimisce deveriam se esforçar para se tornar simplesmente sangue. Se um Tzimisce pode alcançar a forma sangüínea, nenhuma estaca pode perfurar seu coração. A menor brecha é uma porta aberta. Um

Tzimisce capturado ou preso por semanas pode se manter de sua própria forma. Dar um banho de sangue sobre um mortal pode inspirar um pânico lamuriante, se não a morte devido ao medo repentino. Um Cainita provavelmente entraria em frenesi.

Os jovens com quem eu tenho falado dizem-me que as “Lambidas V-positivas” desenvolvem a confiança do Mais Velho sobre seu “ego”. Eu prefiro meus próprios termos: de que tamanho é o Cainita que enfrenta um Antediluviano!

Vá ao trabalho, Troilus Cressida. O tempo quando eu virei para testá-lo se aproxima.

PODERES DE DISCIPLINAS

AGONIA EXTÁTICA (VICISSITUDE NÍVEL SEIS)

Para um Tzimisce que possa experimentar a Agonia Extática, o medo se torna poder. Quanto mais ferido ele estiver, mas potente ele se torna. O Demônio se deleita com todos os cortes, socos, balas ou queimaduras e canaliza sua dor em resistência física ou exibições incríveis dos Dons de Caim.

Sistema: Depois que o jogador gasta dois pontos de Força de Vontade, o personagem se torna mais poderoso quando experimenta a dor. Para todas ações não-reflexivas envolvendo um Atributo Físico ou uso de uma Disciplina, *adicione* suas penalidades de ferimentos à parada de dados. Por exemplo, adicione dois dados se estiver no nível de vitalidade Ferido. Quando o personagem se curar, este bônus se evanece. Trate Incapacitado e Morte Final normalmente. Este poder dura por uma cena.

Sistema TM: Você deve gastar uma Característica de Vontade para ativar a Agonia Extática. Pela duração de uma cena, você ganha um bônus de duas Características Físicas para cada nível de vitalidade de dano que sofra em combate; você pode aumentar sua parada de Características Físicas acima do limite normal de sua geração. Cure-se, e você perderá qualquer uma e todas as Características bônus que conquistou através desse poder. Se você possui qualquer habilidade para ignorar as penalidades de ferimento que receba em combate, você não ganha nenhuma benefício de Agonia Extática.

OLHO DE SZLACHTA (ANIMALISMO NÍVEL SEIS)

Qualquer Demônio que tenha andado por aí durante algum tempo sabe como possuir uma fera inferior, mas uns poucos podem controlar qualquer carniçal que compartilhe seu sangue. Ao fixar seus olhos nos olhos do carniçal (e sim, ambos devem ter olhos), o Demônio pode transferir sua alma para a criatura, enquanto seu corpo cai num estado parecido com o torpor. Embora alguns Tzimisce considerem um contato tão íntimo com seus servos desagradável, às vezes é necessário para acalmar um *vozhd* amotinado num recipiente disponível ou “comandar” um carniçal que possa falar e abrir portas.

Sistema: Use o sistema para o poder de Animalismo nível 4 Acalmar a Besta (*Vampiro: A Máscara*, pp. 147-

148).

Sistema TM: Você pode impor sua invencível vontade sobre um de seus carniçais ao gastar uma Característica de Vontade, assim fundindo as duas almas. Cada Característica Mental que você gasta aumenta a força desta conexão, durando por uma noite.

- | | |
|-------------------|--|
| 1 Característica | Possessão Simples |
| 2 Características | Pode usar <i>Auspícios</i> |
| 3 Características | Pode usar também <i>Animalismo</i> e <i>Dominação</i> |
| 4 Características | Pode usar também <i>Vicissitude</i> |
| 5 Características | Pode usar também <i>Feitiçaria Koldúnica</i> , <i>Necromancia</i> e <i>Taumaturgia</i> |

QUALIDADES E DEFEITOS

Os Tzimisce gostando ou não, carregam um germe do Antediluviano dentro de si. Entre isso, a Vicissitude e seus hábitos grotescos, existem Qualidades e Defeitos únicos para personalizar cada Demônio. Como sempre, esta seção é ela toda opcional e depende da aprovação do Narrador. Esta informação não é um evangelho ou um dogma.

TOLERÂNCIA À DOR

(QUALIDADE FÍSICA 2 PT)

Talvez você tenha amortecido seus nervos através da Vicissitude. Talvez você seja um maldito bastardo. Talvez ela a tenha transformado. A despeito disso, você ignora um dado de penalidade por ferimentos. Isso é, quando Machucado ou Ferido, você não sofre penalidades. Você ainda sofre penalidades em Ferido Gravemente e abaixo. Você deve ter 3 ou mais pontos de Convicção ou Coragem para escolher esta Qualidade. Se possuir o poder avançado de Vicissitude, Agonia Extática, você não recebe nenhum dado adicional até que esteja ao menos Ferido Gravemente: sua indiferença à dor o priva deste poder.

Sistema TM: Seu corpo é endurecido à dor, possivelmente por seus nervos não comunicarem estas sensações adversas ou simplesmente porque você experimentou sofrimento e tortura além da compreensão e ela o empurrou para além da tolerância média. Como tal, você ignora as penalidades nos níveis de Vitalidade Contundido.

TEMPERAMENTO DE DRACON

(QUALIDADE MENTAL 3 PT)

Levando a noção de *Azhi Dahaka* a novos níveis, você emulou a natureza permutável da mudança e evolução a sua psique. Como o metamorfo Dracon, você é um redemoinho de temperamentos. Diferente de múltiplas personalidades, que lhe dá mais do que uma identidade, você é a mesma pessoa mas com diferentes e variáveis Naturezas. Essencialmente, você ou não tem um sentido ancorado de si, ou você é tão mutável que pode ser qualquer um. No início de cada história, até sua conclusão, você pode escolher um Arquétipo de

Personalidade para funcionar como sua Natureza. Isso não muda sua identidade; ela simplesmente altera a forma pela qual você percebe situações e como você lida com os outros. Você também recupera Força de Vontade de acordo com sua nova Natureza e pode ser afetado por outros efeitos ou Disciplinas como em sua nova Natureza também.

Sistema TM: No início de cada sessão de jogo, você pode escolher uma nova Natureza. Contudo, o Narrador pode, a seu critério, chamá-lo e trocar sua atual Natureza por uma nova para atuar.

AFINIDADE COM O REFÚGIO

(QUALIDADE SOBRENATURAL 3 PT)

A maldição de Caim ressoa fortemente em seus ossos, mas ela possui uma vantagem provada. Você está conectado ao solo de seu refúgio principal, o que lhe garante um dado extra a todas as paradas de dados quando operar lá. Ele também funciona como um farol místico para você, permitindo que volte para seu local com um teste padrão de Percepção + Sobrevivência (dificuldade 6), +1 na dificuldade quando um estado ou país o separa dele; +2 se você está a meio caminho no globo terrestre. Isso se aplica apenas ao seu refúgio principal e a nenhum de seus abrigos auxiliares.

Sistema TM: Você deve antes de tudo gastar uma Característica Mental e entrar numa Disputa Simples com o Narrador. Se tiver sucesso, você obtém uma Característica bônus em todas as disputas iniciadas dentro de seu refúgio, bem como sente uma força espiritual na direção de seu refúgio. Se seu refúgio está afastado a uma considerável distância, tal como em outra cidade, então o Narrador pode decidir que você deve fazer um Teste Difícil e gastar uma Característica de Vontade e então uma Característica Mental, para refletir a forte conexão mística que você compartilha com seu distante refúgio principal.

DISCIPLINAS REVENANTES

(QUALIDADE SOBRENATURAL 3 PT)

Os laços à sua família revenante ficaram com você passado o Abraço. Como tal, as Disciplinas que eram inatas a você como um carniçal permaneceram como Cainita. Na criação de personagem, selecione a família carniçal da qual você veio. Ao invés do complemento padrão dos Tzimisce de Animalismo, Auspícios e Vicissitude, você apresenta suas três Disciplinas de família para sua distribuição inicial (embora você possa comprar outras Disciplinas com pontos de bônus normalmente). Também, você aprende as Disciplinas de sua família ao custo de uma Disciplina do clã. Isso, contudo, significa que você não pode comprar os poderes Tzimisce e os da família ao custo de Disciplinas do clã a menos que elas compartilhem uma habilidade particular como Vicissitude.

Sistema TM: Você deve primeiro esclarecer a herança de sua família revenante com o Narrador antes de comprar esta qualidade. Com a aprovação do

Narrador você pode, na criação de personagem, tomar as três Disciplinas inatas de sua família revenante ao invés daquelas dos Tzimisce. Qualquer Disciplina sem ser de sua família revenante, mesmo aquelas passadas através do sangue dos Tzimisce, devem ser compradas como sendo de fora do clã.

DEPENDÊNCIA DO SOLO ANCESTRAL

(DEFEITO SOBRENATURAL 4 PT)

A dependência de seu solo nativo impediu a migração dos Tzimisce da Europa Oriental. Até umas poucas crianças Abraçadas em outro lugar precisaram do solo de uma terra natal que elas nunca tinham visitado, deixando-as particularmente vulneráveis aos inimigos que sabiam desta fraqueza. Nas noites modernas, o transporte rápido deixa tal ameaça muito menos severa, mas até mesmo as crianças Abraçadas gerações depois de seus ancestrais se mudarem ocasionalmente manifestam este Defeito.

A vontade dos espíritos da terra natal ancestral dos Tzimisce pesa muito em seu sangue – o solo de um lugar importante para você enquanto mortal não faz. Você atualmente precisa de dois punhados do solo maculado da terra natal Tzimisce da Europa Oriental. A Dependência Ancestral do Solo mais comumente se manifesta nas crias de *koldun* e no ramo do clã que acredita descender de Yorak. Os personagens Abraçados na Europa Oriental não podem escolher este Defeito (eles já são dependentes do solo local).

Sistema TM: Sua dependência no solo magicamente rico e doentio da Europa Oriental é tão severa que, até você estar em posse de dois punhados dela, sofrerá uma penalidade de duas Características em todas as disputas.

ESCARIFICADO

(DEFEITO FÍSICO 2 A 4 PT)

Você é um monte de cicatrizes ambulante. Embora cure os danos com a eficiência Cainita, os modos nos quais você o faz são todos bastante humanos. Por algum motivo, a regeneração da carne retorna como uma cicatriz. A Vicissitude não ajuda; de fato, ela agrava sua condição com marcas extensas e cicatrizes em qualquer

OS NOMES DOS DEMÔNIOS

Aqui está uma lista de alguns nomes eslavos típicos, bem como umas poucas idéias de sobrenomes, muitos deles romenos. Quando nomear os Demônios, tenha em mente que quanto maior a geração, menos provavelmente o Tzimisce tenha nascido na Europa Oriental.

Masculinos: Andrej, Boleslaus, Conrad, Dimitri, Florian, Ivan, Jan, Karel, Ladislav, Marika, Nikolas, Orel, Pavel, Rurik, Sandor, Tibor, Volodya, Wenceslaus, Zarek

Femininos: Chessa, Dannika, Fanya, Gavrilla, Hana, Ikla, Jan, Katarina, Ljudumilu, Miesha, Nadezhda, Radilu, Sonja, Terezia, Valeska, Zorana

Sobrenomes: Cervenii, Constantinescu, Cunesco, Diaconescu, Iliescu, Ionescu, Manolescu, Marko, Mohora, Patriciu, Roman, Tabara, Vasile

DISCIPLINAS COMBINADAS

Alguns Cainitas competentes em duas Disciplinas ou mais podem combiná-las para criar novos poderes. Os Tzimisce raramente aprendem estas técnicas espontaneamente. O *koldun*, Metamorfose inovadora e os sobreviventes de amargas rivalidades entre os Tremere e os Tzimisce – e suas crias, também, talvez – poderiam estar convencidos a servir como professores.

DECORAÇÃO DA ALMA (AUSPÍCIOS ●●, OFUSCAÇÃO ●●, VICISSITUDE ●●●)

A aura é um subproduto do corpo. Mudanças no corpo mudam a alma. As experiências no corpo podem ser somadas na aura, mas este fenômeno é o produto de forças físicas. Ao moldar certas partes do corpo – *chakras*, juntas, zonas erógenas – um Tzimisce com este poder pode “pintar” qualquer aura que ele escolha. As auras resumem o indivíduo, revelando humores, as manchas da diablerie e a Maldição de Caim. Quando sob o olhar de olhos perceptivos, às vezes é melhor ocultar tais coisas.

Sistema: Depois de gastar três pontos de Força de Vontade, o jogador faz um teste de Percepção + Empatia. A dificuldade deste teste é igual à Força de Vontade do sujeito – personalidades mais fortes resistem à alteração. O número de sucessos indica o quanto a aura pode ser mudada de acordo com as especificações do Tzimisce.

- 1 sucesso Pode alterar tons (pálida ou brilhante)
- 2 sucessos Pode alterar a cor principal
- 3 sucessos Pode alterar o estado psicológico (frenesi, psicótico, etc.)
- 4 sucessos Pode ocultar ou falsificar a diablerie e o uso de mágica
- 5 sucessos Pode ocultar ou falsificar condições naturais (vampiro, metamorfo, fantasma, etc.)

O engodo dura uma noite por sucesso. Durante este tempo, a aura não muda para refletir as novas condições em seu possuidor.

Tenha em mente que estas são mudanças apenas na aura, não no sujeito em si. De acordo com o Narrador, o sujeito pode sentir emoções indicadas para igualar suas novas cores. Ele poderia se sentir um pouco desconfiado se sua aura fosse pintada em verde claro, por exemplo.

Este poder custa 20 pontos de experiência.

Sistema TM: Você deve gastar uma Característica de Força de Vontade para alterar a cor de sua própria aura. Cada Características de Força de Vontade que você gasta neste feito de engodo assegura mais controle sobre as condições de sua aura. Você pode mudar um aspecto de sua aura quando gasta uma única Característica de Vontade, enquanto que pode extrapolar e mudar cinco diferentes facetas com cinco Características de Vontade. As mudanças feitas a sua aura são indetectáveis em Disputas de Auspícios; os efeitos de Decoração da Alma duram por uma noite.

Você também pode manipular as auras de outros Membros ou mortais gastando uma Característica de Força de Vontade e tendo sucesso numa Disputa Estática de Força de Vontade.

No TM, este poder custa 6 Características de Experiência.

PATER SZLACHTA (METAMORFOSE ●●●●, VICISSITUDE ●●●)

Alguns Tzimisce combinam o poder de Metamorfose para se transformar num animal com as possibilidades da Vicissitude. As forças da mudança caótica surgem através do corpo do Demônio, forças que ele deve dirigir enquanto experimenta a dor de quebrar ossos. Quando o Tzimisce não puder mais suportar a tensão, o corpo se ajusta na forma de *Pater Szlachta* ou *bogatyri* – então nomeado pelos anarquistas Tzimisce para insultar ou seus servos ou os “valentes campeões anciões” que serviram aos senhores dos anarquistas. Nas noites modernas, este poder ainda é conhecido por uns poucos Tzimisce, que às vezes o usam em desafios de modelagem da carne de improviso.

Sistema: Gaste dois pontos de sangue e jogue Vigor + Medicina (dificuldade 7). A mudança leva (5- o número de sucessos) turnos para se completar, durante os quais o Tzimisce pode apenas uivar, babar vitae e se retorcer. O personagem pode reajustar seus Atributos Físicos (um ponto por sucesso), mas nenhum Atributo pode exceder o limite imposto pela geração. O jogador pode descrever que tipo de alterações ele quer fazer, mas o processo é difícil de controlar. No final das contas, o Narrador é o árbitro definitivo, escolhendo um estado físico para o personagem na forma *bogatyri* ou certas modificações de Vicissitude tais como espinhos de ossos, espinha serrilhada, etc. Uma falha crítica acarreta qualquer Defeito físico que o Narrador escolha, talvez até mesmo permanentes. A mudança dura por uma cena.

Exemplo: O jogador de *Csikos Thesz* gasta dois pontos de sangue e consegue quatro sucessos em sua jogada de Vigor + Medicina. *Csikos Thesz* gasta um turno se transformando na forma *bogatyri*, durante o qual ele luta para reajustar seus músculos e gordura do corpo para melhor absorver impactos; ele também se concentra em projetar para fora massas de ossos para suas juntas, visualizando-as se tornando grossas e nodosas. Depois da mudança, seu jogador pode reajustar quatro pontos de Atributos Físicos. Antes da mudança, *Csikos* tinha Força 3, Destreza 3, Vigor 2. Ele move um ponto de Força e dois de Destreza para o Vigor e não usa o quarto sucesso, deixando-o com Força 2, Destreza 1, Vigor 5. Uma vez que quatro sucessos indicam um “sucesso excepcional”, o Narrador decide que *Csikos* teve nódulos ósseos projetados para fora de suas juntas que infligem dano letal.

Este poder custa 18 pontos de experiência.

Sistema TM: Sua massa corporal aumenta para cada Característica de Sangue que você gasta. Você deve primeiro entrar numa disputa Física Estática contra o Narrador, e se tiver sucesso, você pode aumentar sua categoria de Características Físicas em duas Características para cada Característica de Sangue consumida desta forma, possivelmente excedendo os limites de sua Geração.

NASCIMENTO DO VOZHD (VICISSITUDE ●●●●●●, ANIMALISMO ●●●●●●)

Uma vez que a criação de *vozhd* foi propriedade exclusiva dos rituais *koldunicos*, os Tzimisce que dominaram a modelagem da carne e o controle da Besta Interior podem construir *vozhd* também. Os ingredientes são no mínimo 15

carniçais (20 ou mais de preferência). Primeiro, o Tzimisce molda a carne dos carniçais juntos, forjando os corpos numa única entidade. O Demônio alimenta a bagunça corpórea com uma mistura do sangue dos carniçais, criando algo como um Vínculo entre eles. Feito este laço, o Demônio usa Animalismo para fundir as Bestas dos carniçais em uma Besta insana e imperfeita que conduz o *vozhd* a destruir ou devorar tudo que vê.

Sistema: Depois que o Tzimisce coletar carniçais o suficiente, jogue Inteligência + Moldar o Corpo (dificuldade 10) para determinar o quão rápido ele constrói e “domina” o *vozhd*. Com um sucesso, o processo leva quase um ano; com cinco, ele poderia levar apenas um mês. O Demônio pode fazer modificações de Vicissitude posteriores em sua criação (aumente as dificuldades de tais testes em 2 para refletir o tamanho e a complexidade da criatura). Falhas críticas resultam numa criatura grotesca e inviável ou num *vozhd* completamente frenético e incontrolável. Note também que os *vozhd*, guiados por suas Bestas quebradas, são notoriamente difíceis de controlar. Aumente a dificuldade de todas as jogadas de Animalismo envolvendo um *vozhd* em três.

Este poder custa 36 pontos de experiência.

Sistema TM: Você deve primeiro entrar num Teste Difícil contra o Narrador, e se perder este teste você precisa esperar um ano antes que possa tentar novamente o Nascimento do *Vozhd*, representando sua falta de força física e espiritual que é exigida para este poder. É possível reduzir este período de espera ao gastar uma Característica de Força de Vontade para cada mês que você queira diminuir do ano em espera. Uma vez que estas Características de Força de Vontade tenham sido gastas na criação de um *vozhd*, você não pode gastá-las novamente até que seu período de espera tenha sido concluído. Enquanto um Tzimisce num jogo de ação ao vivo pode ser capaz de fazer este tipo de coisa, é muito difícil simular naquele meio. Narradores de ação ao vivo são encorajados a proibir este poder e usar os *vozhd* apenas quando a história assim exija.

lugar que sua pele se rompe. Embora isso não o prejudique fisicamente, ela afeta sua interação com outras pessoas. Por 2 pontos, todas as dificuldades de jogadas Sociais aumentam em um.

Se você comprar Escarificado como um Defeito de 3 pontos, seu rosto e corpo são tão horrivelmente manchados que sua pontuação de Aparência nunca pode exceder 2. Isso em adição às limitações mencionadas acima. Como um Defeito de 4 pontos, a fileira de cicatrizes é grossa o bastante para prejudicar suas ações através da resistência da pele. Todas as dificuldades de jogadas de Destreza também aumentam em um, em adição às outras penalidades que este Defeito impõe aos níveis menores. Você pode ignorar esta penalidade para uma ação específica ao tomar um nível de vitalidade de dano por contusão (não resistido); essencialmente, você está rasgando as cicatrizes para uma maior gama de movimento. Uma vez que tenha curado

esse dano, contudo, a penalidade retorna ao normal.

Sistema TM: Como um Defeito de 2 pontos, você sofre da Característica Social negativa: *Escarificado x2* que deve ser aberta e notoriamente apresentada, num distintivo ou decalque. Como um Defeito de 3 pontos, suas Características Sociais nunca podem exceder cinco Características, e como um Defeito de 4 pontos, você sofre as negativas dos níveis menores, bem como sofre da penalidade de uma Característica para todas Disputas Físicas.

FRAQUEZA REVENANTE (DEFEITO FÍSICO 3 PT)

Você foi parte de uma família revenante. Seguindo o Abraço, você passou a sofrer da fraqueza de seu clã e da limitação de sua família revenante; seja a propensão dos Bratovitch a cair em fúria, o laço de Sangue dos Grimaldi ao Sabá, a instabilidade dos Obertus ou a vontade fraca dos Zantosa. O Narrador também pode permitir que você manifeste uma fraqueza de uma linhagem revenante perdida ou destruída. Isso poderia adicionar mistério ao seu prelúdio e permitir um pouco de investigação genealógica.

Sistema TM: Como dito acima, você sofre da fraqueza de seu clã bem como da limitação de sua família revenante. Você deveria trabalhar com seu Narrador se decidir manifestar uma limitação de uma linhagem revenante perdida ou destruída.

CONSUMO (DEFEITO FÍSICO 5 PT)

Porções do Antediluviano não apenas estão dentro de você, elas são ativas e agem como um câncer que o devora por dentro. Muito de seu sangue está misturado com uma bactéria comedora de carne corrosiva. No início de cada noite, você sofre um nível de vitalidade de dano por contusão que não pode ser absorvido nem curado com sangue. A única forma para combater o efeito é a ingestão de um décimo de seu próprio peso em carne para acrescentar sua carcaça esgotada. Seja matando e devorando a pele de humanos ou roubando os recipientes biológicos de clínicas de lipoaspiração para pegar a gordura retirada, você precisa de sua ração de carne humana para sobreviver. Se você experimentar e ingerir esta carne macabra antes que o dano tenha se ido, você simplesmente irá vomitá-la como qualquer outra comida – isso não concede os benefícios da Qualidade Ingerir Comida.

Sistema TM: Quando testar para o sangue no início de cada sessão de jogo, você sofre um nível de dano por contusão que só pode ser curado pela ingestão de carne humana, o suficiente para substituir o tecido que falta em seu corpo como resultado deste Defeito. Você não pode prevenir o efeito desta bactéria corrosiva ao ingerir carne humana antes que o dano seja tomado; sem a Qualidade Ingerir Comida você irá vomitar esta carne como qualquer outra comida.

DOENÇA NA CABEÇA

O estilo de não-vida dos Tzimisce os coloca em altos riscos de desenvolver várias perturbações. Experimentos arruinados, indulgência repetida de suas perversões e a intensidade de seus Abraços conspira para distorcer suas personalidades. Quando o Narrador determina que um Tzimisce deva ganhar uma nova perturbação, considere a lista em **Vampiro: A Máscara** (pp.222-224), **Guia do Sabá** (pp.161-163) e a lista incluída abaixo. Se o Narrador permitir, muitas perturbações do **Livro de Clã: Malkaviano** ou até mesmo **Livro de Clã: Tremere** também podem ser apropriados.

AGORAFOBIA

Agorafobia literalmente significa “medo de espaços abertos”, mas a tradução é enganosa. Chamada “Doença do Cientista Louco” pelos Tzimisce mais jovens, a agorafobia se manifesta como uma aversão extrema a lugares em que o paciente teme entrar em pânico. Às vezes a perturbação é vinculada a uns poucos locais, mas agorafóbicos generalizados evitam situações nas quais escapar seja difícil (um avião a 30.000 pés) ou embaraçosas (fazer uma palestra).

Os agorafóbicos não são voluntários a situações que temem poder causar ansiedade. A menos que sobrenaturalmente compelidos, os vampiros agorafóbicos devem ter sucesso numa jogada de Força de Vontade (dificuldade 8) para deixar seus refúgios cada noite e devem gastar um ponto de Força de Vontade para entrar numa situação da qual fugir será difícil ou embaraçoso. Se o personagem falhar em qualquer jogada de Força de Vontade durante a cena em que toma lugar tal situação, deve gastar um ponto de Força de Vontade ou fugir. Os vampiros podem ignorar estas limitações enquanto em frenesi.

A natureza territorial de muitos Tzimisce faz essa perturbação relativamente comum dentro do clã. Sem dúvida o mundo é espalhado com no mínimo um punhado de Cainitas agorafóbicos levados ao torpor por falta de sangue.

AVERSÃO SANGUINÁRIA AGUDA

Esta perturbação, única para os mortos-vivos, envolve um medo persistente que alguma fonte de vitae seja perigosa. As explicações variam – alguns vampiros temem sangue drogado ou contaminado, a ira de Deus ou a presença de um Antediluviano forte no sangue. A despeito disso, a menos que o vampiro esteja em frenesi, o jogador deve ter sucesso numa jogada de Força de Vontade (dificuldade 8) a cada vez que se alimenta. A Força de Vontade não pode ser gasta neste teste, e uma falha crítica indica que o vampiro está tão revoltado pelo prospecto de se alimentar que vomita metade de seus pontos de sangue.

Aversão sanguínea aguda normalmente leva a um padrão de fome-e-frenesi, com o vampiro evitando se alimentar até perder o controle. Ao invés disso, o vampiro poderia desenvolver métodos de alimentação altamente ritualizados que envolvem obsessão com





comportamentos repetitivos e amplamente arbitrários que devem ser observados antes que o Beijo seja executado numa fonte de vitae em particular. Ele pode ler uma passagem do Livro de Nod antes de se alimentar ou beber sangue apenas de um indivíduo em particular.

De qualquer forma, se a alimentação resultar numa jogada de Consciência ou Convicção, aumente a dificuldade em um.







CAPÍTULO TRÊS: ENTRE DEMÔNIOS

*“A garganta deve ser minha”, disse o Conde. “Eu reivindico a garganta como meu privilégio”.
“Deve ser minha”, murmurou August. “Eu sou o mais velho e faz muito tempo desde que me alimentei. Além do mais estou contente em ficar com o peito”.
“As pernas são minhas”, resmungou o terceiro monstro. “Pernas sempre são cheias do rico sangue vermelho”.*

– Frederick Cowles, “O Vampiro de Kaldenstein”

Velya –

Uma Proposta Modesta: Deixe a envoltura da Espada de Caim, despertar nosso Pai e ser feita completamente. Não, eu não me voltei para a Camarilla (se esconder de medo não cabe a um diplomata). Ao invés disso, eu apenas tive a mais desgostosa interação com um bando novo que supostamente compartilha nosso sangue. O fogo em seus ventres os traiu como Tzimisce, e estou contente que o Sangue não tenha enfraquecido a nada pior do que aquilo. Mas seu fogo queima fora de controle. Onde está a disciplina, a ingenuidade moderada que nos faz os soberanos do Velho Mundo? Onde está a inclinação à grandeza? Onde está o respeito? Os voivodes se foram, e eu temo que nós nunca deveríamos vê-los novamente. Nós gastamos muito de nosso velho sangue em cercos e Monomacia? Estes jovens, eu não os compreendo. Falta a estas gerações mais novas... protocolo. Embora eu aprecie os ideais de nossa seita,

ela me tenta a apoiá-los em face desta impetuosidade moderna.

Nós éramos como estes pretensiosos, quando éramos jovens? Eu não lembro.

Perdoe meus modos. Nossa correspondência tem sido um conforto para mim durante minhas viagens no estrangeiro, e eu deve pedir desculpas pelo atraso desta carta. Tristemente, eu estive preocupado com alguma confusão dentro do consistório. Nossa augusta regente está agindo mais como si do que antes e persiste em me recusar uma audiência. Quanto aos Cardeais da Terra Além da Floresta? Você souber algo mais sobre o incidente de Cernavoda? Mande a Elaine meu amor.

– Seu Nostálgico Radu

Nota: As planilhas de personagens foram criadas usando as regras de criação de personagens para o Sabá do Guia do Sabá.

LORDE DO GUETO

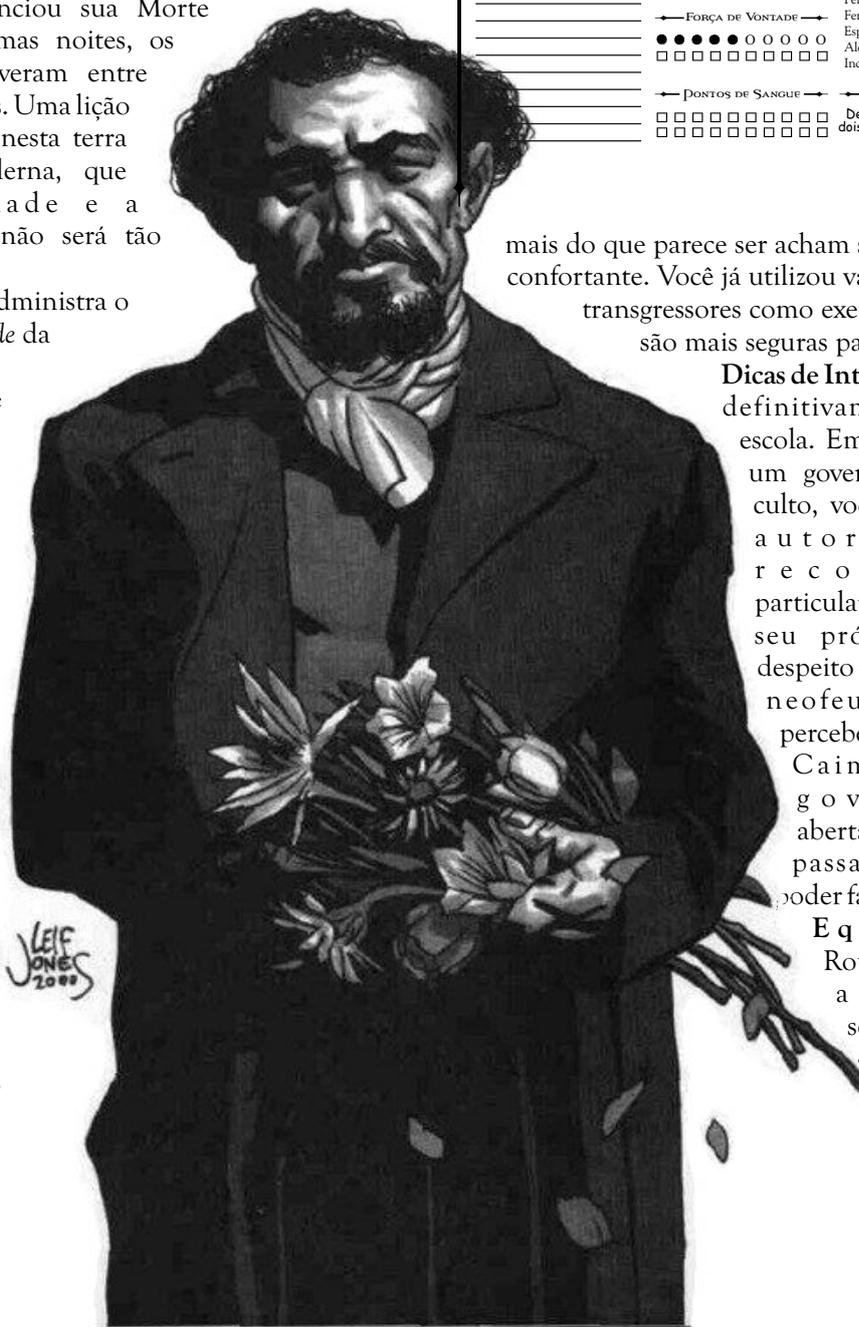
Mote: *Você não é mais bem-vindo aqui, mas o tempo para você partir em segurança já passou. Eu não seria voivode por muito tempo se meus súditos me vissem ser tão piedoso.*

Prelúdio: Seu bando se formou como os bandos antigos, expulso de sua terra nativa pelos Usurpadores Tremere. Mas este novo país não é tão diferente de seu lar. Mesmo nas metrópoles modernas, os camponeses compreendem a autoridade. Seu domínio empobrecido não é algo para se orgulhar – nove quarteirões de edifícios altos, casas de armas decrépitas, grafite, traficantes e guerra de gangues. Ainda assim, você o escolheu como seu domínio, e ele satisfaz suas necessidades. Seu bairro não é um tipo de subúrbio cheio de bufões mimados. As pessoas são espertas aqui – elas ainda respeitam um monarca. Mas os governantes desta terra as descartaram. O seu poder é o único que elas conhecem.

Depois de seu Abraço, seu senhor expôs suas noções de democracia como nada mais do que uma voga passageira mortal. O poder é aquele que dura, ele disse. Irônico que ele tenha tido um fim trágico. Seu governo negligente evidenciou sua Morte Final. Em suas últimas noites, os Usurpadores se moveram entre muitos de seus súditos. Uma lição aprendida – mesmo nesta terra completamente moderna, que adora a liberdade e a conveniência. Você não será tão tolo.

Conceito: Você administra o gueto como um voivode da Transilvânia. Embora apenas uns poucos de seus “súditos” – gangsters e viciados, principalmente – percebem sua verdadeira natureza, quase todo mundo no bairro o conhece como o cavalheiro majestoso que caminha nas ruas depois que escurece, parando nos alpendres para prevenir as crianças a se comportar moralmente, passeando pelos quarteirões para dar um aceno de aprovação. Seus súditos o temem, mas mesmo aqueles que suspeitam que você é

LEIF JONES
2008



Tzimisce

Nome:	NATUREZA: Arquitecto	GERAÇÃO: 11ª
JOGADOR:	COMPORTAMENTO: Diretor	REFÚGIO:
CRÔNICA:	CLÁ: Tzimisce	CONCEITO: Lordes do Gueto

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: ●●●○	Animalismo: ●●●○	Consciência: ●●●○
Contatos: ●●●○	Auspícios: ●●●○	Convicção: ●●●○
Fama: ●●●○	Vicissitude: ●●●○	Auto-Controle: ●●●○
Gerção: ●●●○	_____	Intimidade: ●●●○
Recursos: ●●●○	_____	Coragem: ●●●○
Lacaios: ●●●○	_____	_____
_____	_____	_____

QUALIDADES/DEFEITOS	HUMANIDADE/Emerson	VITALIDADE
_____	●●●●○	Escorrido <input type="checkbox"/>
_____	_____	Machucado -1 <input type="checkbox"/>
_____	_____	Ferido -1 <input type="checkbox"/>
_____	_____	Ferido Gravemente -2 <input type="checkbox"/>
_____	_____	Espancado -2 <input type="checkbox"/>
_____	_____	Aleijado -5 <input type="checkbox"/>
_____	_____	Incapacitado <input type="checkbox"/>

PONTOS DE VONTADE	PONTOS DE SANGUE	FRAQUEZA
□□□□□□□□	□□□□□□□□	Deve dormir em ao menos dois punhados de solo nato

mais do que parece ser acham sua presença confortante. Você já utilizou vários transgressores como exemplo, e as ruas são mais seguras para sua passagem.

Dicas de Interpretação: Você é definitivamente da velha escola. Embora se considere um governante paciente e culto, você espera que sua autoridade seja reconhecida, particularmente dentro de seu próprio feudo. A despeito de suas inclinações neofeudalistas, você percebe que os filhos de Caim não podem governar tão abertamente quanto no passado. Deixe seu poder falar por si.

Equipamento: Roupas aristocráticas antigas, sobretudo pesado, canivete, flores dadas a você por uma criança do bairro



NOME: _____
 PERSONAGEM: Lordo do Gueto
 CRÔNICA: _____
 CLÁ: Tzimisce
 GERAÇÃO: 11ª
 IDADE: _____
 NATUREZA: Arquiteto
 COMPORTAMENTO: Diretor

CONSCIÊNCIA / ~~CONTROLE~~ _____
 AUTO-CONTROLE / ~~CONTROLE~~ _____
 CORAGEM _____
 SANGUE _____
 FORÇA DE VONTADE _____

Aliados x2 _____
 Contatos x2 _____
 Fama x1 _____
 Geração x2 _____
 Recursos x1 _____
 INFLUÊNCIAS _____
 DISCIPLINAS _____
 Animalismo (Susurrus Selvagens)
 Auspícios (Sentidos Aguçados,
 Percepção da Aura)
 Viacisitude (Aspecto Maleável)
 QUALIDADES & DEFETOS _____

FANTASMA / HUMANIDADE _____
 FÍSICOS _____
 Agil _____
 Rude _____
 Robusto _____
 Charmoso _____
 Expressivo x2 _____
 Sedutor _____
 SOCIAIS _____
 Persuasivo x2 _____
 Elegante _____
 MENTAIS _____
 Vigilante _____
 Dedicado _____
 Disciplinado _____
 Racional _____
 Astuto _____
 HABILIDADES _____
 Acadêmicos _____
 Empatia _____
 Etiqueta _____
 Ocultismo _____
 Lábria _____
 Manhã _____

FANTASMA / HUMANIDADE _____
 FÍSICOS _____
 Hábil x2 _____
 Energico _____
 Firme _____
 Fraudulento x2 _____
 Expressivo _____
 SOCIAIS _____
 Robusto _____
 Observador x2 _____
 MENTAIS _____
 Alerta _____
 Atento _____
 Criativo _____
 Disciplinado _____
 HABILIDADES _____
 Acadêmicos _____
 Ofícios _____
 Empatia _____
 Ocultismo x2 _____
 Lábria _____

FANTASMA / HUMANIDADE _____
 FÍSICOS _____
 Robusto _____
 Geração x3 _____
 Recursos x2 _____
 INFLUÊNCIAS _____
 DISCIPLINAS _____
 Auspícios (Sentidos Aguçados,
 Percepção da Aura, Toque do Espírito,
 Telepatia, Projeção Psíquica)
 Potência (Intrepidez)
 QUALIDADES & DEFETOS _____

FANTASMA / HUMANIDADE _____
 FÍSICOS _____
 Robusto _____
 Geração x3 _____
 Recursos x2 _____
 INFLUÊNCIAS _____
 DISCIPLINAS _____
 Auspícios (Sentidos Aguçados,
 Percepção da Aura, Toque do Espírito,
 Telepatia, Projeção Psíquica)
 Potência (Intrepidez)
 QUALIDADES & DEFETOS _____



NOME: _____
 PERSONAGEM: Gêmeo Siamês
 CRÔNICA: _____
 CLÁ: Tzimisce
 GERAÇÃO: 10ª
 IDADE: _____
 NATUREZA: Olho do Furacão
 COMPORTAMENTO: Pedagogo

CONSCIÊNCIA / ~~CONTROLE~~ _____
 AUTO-CONTROLE / ~~CONTROLE~~ _____
 CORAGEM _____
 SANGUE _____
 FORÇA DE VONTADE _____

Aliados x2 _____
 Contatos x2 _____
 Fama x1 _____
 Geração x2 _____
 Recursos x1 _____
 INFLUÊNCIAS _____
 DISCIPLINAS _____
 Animalismo (Susurrus Selvagens)
 Auspícios (Sentidos Aguçados,
 Percepção da Aura)
 Viacisitude (Aspecto Maleável)
 QUALIDADES & DEFETOS _____

FANTASMA / HUMANIDADE _____
 FÍSICOS _____
 Agil _____
 Rude _____
 Robusto _____
 Charmoso _____
 Expressivo x2 _____
 Sedutor _____
 SOCIAIS _____
 Persuasivo x2 _____
 Elegante _____
 MENTAIS _____
 Vigilante _____
 Dedicado _____
 Disciplinado _____
 Racional _____
 Astuto _____
 HABILIDADES _____
 Acadêmicos _____
 Empatia _____
 Etiqueta _____
 Ocultismo _____
 Lábria _____
 Manhã _____

FANTASMA / HUMANIDADE _____
 FÍSICOS _____
 Hábil x2 _____
 Energico _____
 Firme _____
 Fraudulento x2 _____
 Expressivo _____
 SOCIAIS _____
 Robusto _____
 Observador x2 _____
 MENTAIS _____
 Alerta _____
 Atento _____
 Criativo _____
 Disciplinado _____
 HABILIDADES _____
 Acadêmicos _____
 Ofícios _____
 Empatia _____
 Ocultismo x2 _____
 Lábria _____

O GÊMEO SIAMÊS

Mote: *Perdoe-me. Eu me sustentaria de outra forma, se pudesse. Mas sim, isto provavelmente irá matá-lo - eu estou me alimentando por dois.*

Prelúdio: Seus pais falharam quando o homem do circo queria levá-lo para a estrada. Você e seu irmão, inseparáveis desde o nascimento, eram seus amados filhos, não um show de horrores. “As pessoas são curiosas”, o homem do circo disse. “Seus filhos podem ensiná-los sobre as bizarras raridades da natureza”. Seu pai rejeitou o trato ao pegar sua espingarda.

Talvez o homem do circo estivesse certo. Sua senhora estava certamente curiosa na noite em que o encontrou. Você pensou que ela nunca iria parar de fazer perguntas. O que ele sente? Você tem alguma privacidade? É desagradável fazer sexo? Foram feitas estas questões sua vida toda, e você gostava da atenção de alguém que pareça sinceramente curioso. Então ela começou a fazer perguntas que você não compreendia. Ela mencionou a palavra “abraço” várias vezes e você pensou que ela estivesse dando mole. Mas você realmente não via como ela planejava “abraçar” um de vocês sem abraçar o outro.

Às vezes você esquece de seu irmão. Você está morto, mas ele está *realmente* morto. Ao menos, você t e m

certeza que ele está morto.

Conceito: Sua curiosidade o satisfaz, sua senhora abandonou você à noite. Mas você teve a - sorte? desgraça? - de ser Abraçado numa cidade do Sabá. Um bando nômade achou que você parecia “realmente estranho”, então, claro, eles o convidaram para se unir ao Vaulderie. Por enquanto, você se juntou com seu novo bando - quem acreditaria em sua história? Você costumava suportar muita merda de seus companheiros de bando, e às vezes de você também, mas parece que eles admiram sua habilidade em perceber auras e ler mentes. Muito em breve, eles dizem, você pouco irá precisar de um corpo.

Dicas de Interpretação: Se ajustar à existência sem seu irmão tem sido quase tão difícil quanto se ajustar à própria não-vida; para você, os dois conceitos estão entrelaçados. Enquanto você tinha uns poucos amigos feitos com dificuldade em vida, os Cainitas locais não respondem a sua honestidade simples. Isso é, até você francamente dizer a eles o que você pensa do que *eles* estão pensando. Recentemente, você experimentou as habilidades de moldar a carne de seu clã, mas você não está pronto para se separar de seu irmão ainda.

Equipamento: Roupas especialmente costuradas, quinquilharias aleatórias de seus dias mortais às quais você desenvolveu um vínculo sentimental

Tzimisce

NOME:	NATUREZA: Olho do Furacão	GERAÇÃO: 10ª
JOGADOR:	COMPORTAMENTO: Pedagogogo	REFÚGIO:
CRÔNICA:	CLÁ: Tzimisce	CONCEITO: Gêmeo Siamês

ATRIBUTOS		
FÍSICOS	SOCIAIS	MENTAIS
Força ●●●○○	Carisma ●●○○○	Percepção ●●●○○
Destreza ●●●○○	Manipulação ●●●○○	Inteligência ●●○○○
Vigor ●●○○○	Aparência ●○○○○	Raciocínio ●●○○○

HABILIDADES		
TALENTOS	PERÍCIAS	CONHECIMENTOS
Prontidão ●●●○○	Empatia c/Animas ●○○○○	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 ●○○○○
Líbia ●●○○○	Sobrevivência ●○○○○	Ciências ●○○○○

VANTAGENS		
ANTECEDENTES	DISCIPLINAS	VIRTUDES
Geracão ●●●○○	Auspícios ●●○○○	Consciência/Consciência ●●○○○
Recursos ●○○○○	Potência ●○○○○	Auto-Controle/Intimidade ●●○○○
Status no Sabá ●○○○○	_____	Intimidade ●○○○○
_____	_____	Coragem ●○○○○
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____

QUALIDADES/DEFEITOS	HUMANIDADE/Instinto	VITALIDADE
_____	●●●●●●○○○	Escoriado <input type="checkbox"/>
_____	_____	Machucado -1 <input type="checkbox"/>
_____	_____	Ferido -1 <input type="checkbox"/>
_____	_____	Ferido Gravemente -2 <input type="checkbox"/>
_____	_____	Espancado -2 <input type="checkbox"/>
_____	_____	Aleijado -5 <input type="checkbox"/>
_____	_____	Incapacitado <input type="checkbox"/>
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____



BEBÊ MAIS EUGÊNICO, 1929

Mote: *Eu sou a semente que Mendel deveria ter estudado.*

Prelúdio: Eles rastrearam sua árvore genealógica por alcoólicos, imbecis, sífilíticos e Negros, e, não encontrando nenhum deles, recompensaram seus pais com um prêmio na Feira Estadual de Minnesota de 1929 para o "Bebê Mais Eugênico". A eugenia era a novidade científica dominante entre os pseudo-intelectuais americanos naqueles dias, e sua genealogia parecia ideal pelos padrões prevalecentes.

Seus pais colocaram num bom show para os juízes. Parecia uma cria superior e educação superior para criar uma criança superior.

Desde então, qualquer insinuação à mediocridade - notas medianas, fazer apenas um gol na partida - levaram sua mãe a puni-lo por não viver sua "herança considerável". Envergonhado pelo desperdício do precioso dom da boa criação, você adquiriu seu comportamento obsessivo/compulsivo e evitou a falha a todos os custos.

Você eventualmente mereceu um diploma em genética. Seu trabalho foi inegavelmente brilhante, mas certas facções da comunidade científica reclamaram que suas conclusões "cheiravam a Darwinismo Social".

À época de seu Abraço no final dos anos 1980, a moda da eugenia há muito havia sido desacreditada. Mas seu senhor inflexível atribuiu sua impopularidade à propensão moderna aos apologistas raciais. Ele tem procurado as crianças eugênicas premiadas por toda a América do Norte e Inglaterra. Ele disse que você foi escolhido da ninhada mas que como um humano você foi meramente uma semente. Com isso, ele o iniciou na mais prestigiosa linhagem de todas.

Conceito: Enquanto seu senhor está no estrangeiro procurando por outros de boa estirpe, ele diz para que trabalhe aprendendo sobre as gerações de sua nova família. Você tem

Tzimisce

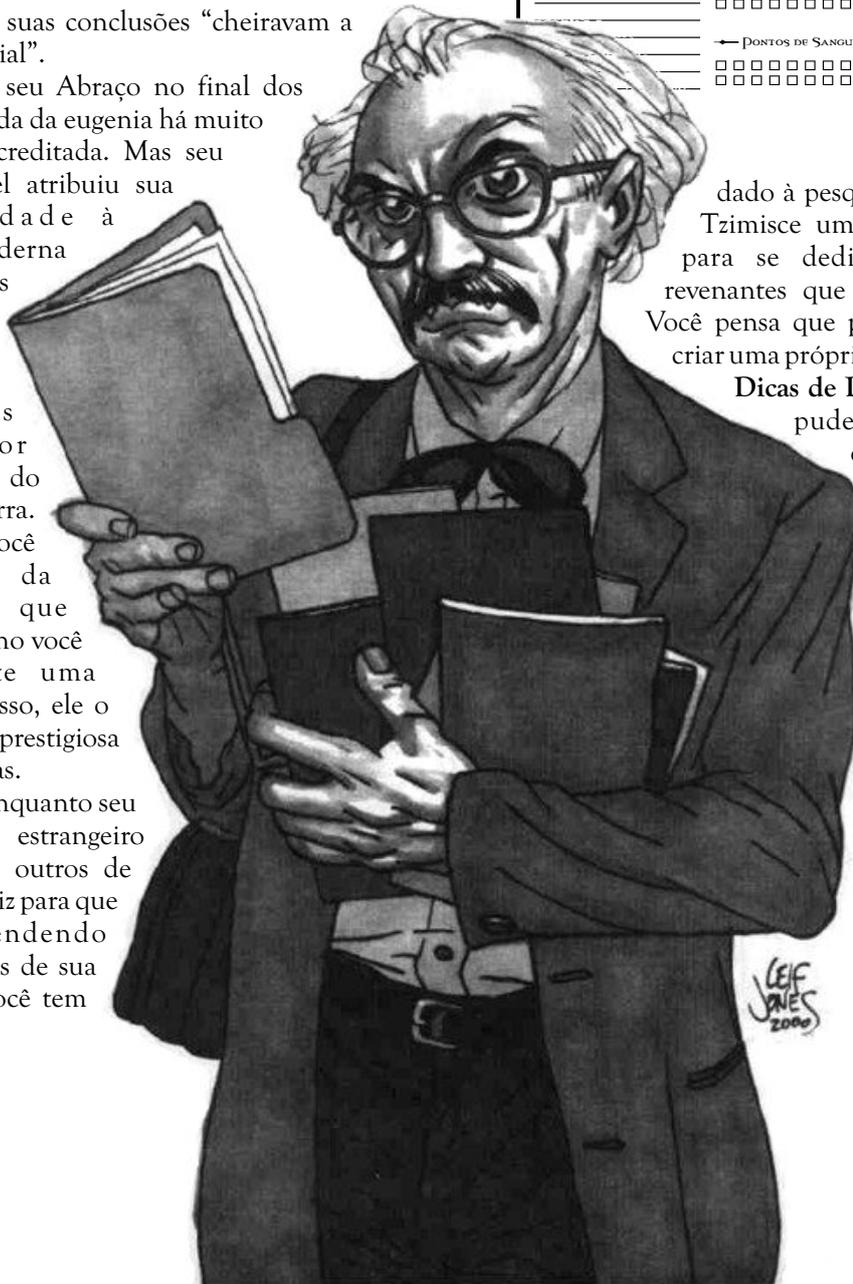
NOME:	NATUREZA: Sádico	GERAÇÃO: 11ª
JOGADOR:	COMPORTAMENTO: Autocrata	REFÚGIO:
CRÔNICA:	CLÃ: Tzimisce	CONCEITO: Bebê Mais Eugênico

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: ●●●●○	Comemoração: ○●●●○
Geracão: ●●●●○	Vicissitude: ○●●●○	Consciência: ○●●●○
Rebanho: ●●●●○	_____	Auto Controle: ●●●●○
Recursos: ●●●●○	_____	Instinto: ○●●●○
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____
_____	_____	_____

QUALIDADES/DEFEITOS	HERANÇAS/TRILHAS	VITALIDADE
_____	Poder e Voz Interior: ●●●●○	Escorrido: <input type="checkbox"/>
_____	_____	Machucado: -1 <input type="checkbox"/>
_____	_____	Ferido: -1 <input type="checkbox"/>
_____	FORÇA DE VONTADE: ●●●●○	Ferido Gravemente: -2 <input type="checkbox"/>
_____	_____	Espancado: -2 <input type="checkbox"/>
_____	_____	Aleijado: -5 <input type="checkbox"/>
_____	_____	Incapacitado: <input type="checkbox"/>
_____	_____	_____
_____	PONTOS DE SANGUE: ○●●●○	_____
_____	_____	FRAQUEZA: <input type="checkbox"/>
_____	_____	Deve dormir em ao menos dois punhados de solo nato: <input type="checkbox"/>



dado à pesquisa genealógica do Clã Tzimisce uma segunda importância para se dedicar mais às famílias revenantes que servem à sua espécie. Você pensa que poderia até saber como criar uma própria.

Dicas de Interpretação: Se a Mãe pudesse vê-lo agora! Sua criação superior finalmente lhe garantiu mais do que uma moeda de prêmio, e você pretende provar o valor da honra. Falta aos Cainitas de outros clãs a herança refinada dos Tzimisce, mas você aprendeu a parar de apontar isso. Suas mentes fracas não conseguem aceitar que você não os está insultando; não é culpa deles que sejam mestiços.

FILHO DE DRACON

Mote: A terceira boca de Azhi Dahaka me sussurra o Sonho de Constantinopla. Do Salvador de Caim, eu aprendi a Divindade Interior. Por Gesu, eu apóio a honra de Lillian e testemunho a divindade da Imaculada União. Eu li os livros da Biblioteca dos Esquecidos e temo o Mantedor da Fé e seus Vigias. Eu sou o protetor da Família Obertus. Eu devo manter os ídolos dos Akoimetai. O Códice de Legados é a lei. Até a Gehenna e o Armagedom, eu devo lutar pelo Céu na Terra. Em oposição, o assassinato do Gaulês Antonius será resgatado. Este é meu senhor a Dracon, a Primeira Cria, o Santo Fantasma, meu avô. E a Caim todas as bênçãos. Me confirme, por Dracon, Amém.

Prelúdio: A vovó Obertus lhe disse para respeitar seus mestres Tzimisce. O vovô lhe ensinou como usar uma biblioteca. De seu tio, você aprendeu como manejar um rifle, e de seu pai, você aprendeu que um dia todos no mundo serão Obertus.

Todos os anos, o Dragão visita o estado de sua família na zona rural de New Hampshire. Um pouco antes da hora de dormir, ele levou as crianças para a floresta uma a uma. Ele fez a você algumas questões inócuas em todas as visitas - como estavam seus estudos, o que você fazia para se divertir, como você estava com seus irmãos e irmãs. Um ano, ele levou você de



Tzimisce

NOME:	NATUREZA: Competidor	GERAÇÃO: 8ª
JOGADOR:	COMPORTAMENTO: Tradicionalista	REFÚGIO:
CRÔNICA:	CLÃ: Tzimisce	CONCEITO: Filho de Dracon

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: ●●●●
Lábria: ●●●●	Sobrevivência: ●●●●	Ciências: ●●●●

VANTAGENS		
ANTECEDENTES	DISCIPLINAS	VIRTUDES
Geracão: ●●●●	Animalismo: ●●●●	Consciência: ●●●●
Mentor: ●●●●	Auspícios: ●●●●	Convicção: ●●●●
Recursos: ●●●●		Auto-Controle: ●●●●
Status no Sabá: ●●●●		Intimidade: ●●●●
		Coragem: ●●●●

QUALIDADES/DEFEITOS		VITALIDADE	
<p>ACORDO/HONRADO</p> <p>●●●●○○○○</p>		<p>Escoriado <input type="checkbox"/></p> <p>Machucado -1 <input type="checkbox"/></p> <p>Ferido -1 <input type="checkbox"/></p> <p>Ferido Gravemente -2 <input type="checkbox"/></p> <p>Espancado -2 <input type="checkbox"/></p> <p>Aleijado -5 <input type="checkbox"/></p> <p>Incapacitado <input type="checkbox"/></p>	
<p>FORÇA DE VONTADE</p> <p>●●●●○○○○</p>		<p>FRAGUEZA</p> <p>Deve dormir em ao menos dois punhados de solo nato <input type="checkbox"/></p>	

volta para casa com uma promessa de imortalidade e um beijo molhado de sangue em seu cabelo. Seus pais afogaram seus irmãos então poderiam dedicar todo seu tempo a você. Você tinha muito a aprender, e o Dragão voltaria para pegá-lo em breve.

Conceito: Você recitou os 12 legados e foi Abraçado entre os Filhos de Dracon. Agora você deixou seu senhor para se estabelecer dentro do Sabá. Talvez você se junte a um bando ou sirva como um templário ligado a um bispo ou priscus.

Dicas de Interpretação: Você leva os preceitos de sua ordem muito a sério, embora seu senhor ainda tenha que revelar o que vários deles significam. Você ainda vai para casa para visitar seus parentes Obertus, mas agora, você se dirige a eles como um lorde mais do que como um filho.

Equipamento: Tec 9, rifle de assalto AR-15, espadão feito em casa, minas, três estacas, telefone PCS, selo do Triunvirato, uma carta de Dracon (endereçada a "Michael", fechada)

KOLDUN NUEVO

Mote: Mexeu com a vadia errada, chica. Chernobog, venha cá!

Prelúdio: Ela a chamou de prodígio. Seus professores disseram que uma garota que não tinha vergonha da queda de seu campeão do mundo era obviamente perturbada. Tudo que eles fizeram foi importuná-la sobre aqueles seus amigos “desrespeitosos adoradores do diabo que provavelmente fumavam drogas”. Mas *ela* reconhecia que você sabia tudo de sua vida – que você foi a primeira pensadora original desde Sócrates. Como você, ela sabia que a vida era curta.

Seu Abraço veio no tempo certo. Ela a preservou no peso de seus formidáveis poderes, com a maturidade para ver as coisas enquanto ainda era jovem para mudá-las. Sua senhora era de uma casta rara, uma *koldun*. Ela disse que você foi a primeira mortal em 500 anos que ela achou merecer seus segredos. E ela profetizou que você a superaria.

Crescendo na Cidade do México, você sempre quis saber como faria algo por si mesma. Agora, você sabe. Sabe que o fim do mundo irá anunciar tal potencial. Às vezes, você apenas quer encontrar o Antediluviano mais próximo e mostrar a ele o que acontece quando você desabafa.

Conceito: Você é uma das poucas jovens *koldun* do Sabá. Você serve como sacerdote do seu bando – uma galinha mãe sábia e malvada que coleta novos *ignoblis ritae* de todos os bandos que encontra. Os Cainitas mais velhos a consideram um incômodo impetuoso. É só a obsolescência deles falando. Nas Noites Finais, o Sabá pertencerá aos jovens.

Dicas de Interpretação: Você é um prodígio beirando o florescer completo. Enquanto as forças que você comanda ocasionalmente sobrepõem seu julgamento, aqueles que a conhecem esperam que você se torne uma gigante dentro do Sabá – uma candidata ao consistório, talvez. Mas você não perde tempo com um futuro que não pode existir. Tanto quanto lhe diga respeito, as Noites Finais estão sobre nós.

Você respeita a augusta história de seu clã mas não a agradece. Observe as

Tzimisce

Nome:	NATUREZA: Criança	GERAÇÃO: 13ª
JOGADOR:	COMPORTAMENTO: Visionário	REFÚGIO:
CRÔNICA:	CLÃ: Tzimisce	CONCEITO: Koldun Nuevo

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
Rituais: ●●○○○	Animalismo: ●○○○○
Status no Sabá: ●○○○○	Auspícios: ●○○○○
_____	Vicissitude: ●○○○○
_____	Feiticeira Koldúnica: ●○○○○
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____

VIRTUDES	
Cometentes/_____	Consciência: ●●○○○
_____	Auto Controle/_____
_____	Instinto: _____
_____	Coragem: ●●○○○

QUALIDADES/DEFEITOS		Metamorfose/TRILHA		VITALIDADE	
_____	_____	Metamorfose: ●●○○○○○○○	_____	Escortado	<input type="checkbox"/>
_____	_____	_____	_____	Machucado	-1 <input type="checkbox"/>
_____	_____	_____	_____	Ferido	-1 <input type="checkbox"/>
_____	_____	FORÇA DE VONTADE: ●●●●○○○○○	_____	Ferido Gravemente	-2 <input type="checkbox"/>
_____	_____	_____	_____	Espancado	-2 <input type="checkbox"/>
_____	_____	_____	_____	Alejado	-5 <input type="checkbox"/>
_____	_____	_____	_____	Incapacitado	<input type="checkbox"/>
_____	_____	PONTOS DE SANGUE: □□□□□□□□	_____	FRAQUEZA	_____
_____	_____	_____	_____	Deve dormir em ao menos dois punhados de solo natio	_____

tradições que funcionam com você, e recicle aquelas que não funcionam em teorias explosivas próprias.

Agora mesmo, você está testando algumas idéias que são algo como a Metamorfose como concebida por Lilith, mas sua perspectiva muda mensalmente. Se você falhar, é porque progride muito rápido a ponto de não se sentir confortável onde está.

Equipamento: Vários implementos *koldúnicos*, espingarda Mossberg, faca cerimonial, vaso de Vaulderie, mochila cheia de roupas e livros



LEIF JAMES 2000

<p>TRUHA / Humanidade Metamorfose</p> <p>● ● ● ● ● ● ● ● ● ●</p> <p>FÍSICOS</p> <p>Energico _____ Gracioso _____ Firme _____</p> <p>SOCIAIS</p> <p>Carismático x2 _____ Expressivo _____ Persuasivo _____</p> <p>MENTAIS</p> <p>Atento _____ Esperto _____ Criativo _____</p> <p>HABILIDADES</p> <p>Linguística (Espanhol) _____ Medicina _____ Ocultismo x3 _____</p> <p>Observador _____ Meditativo _____ Sábio _____</p> <p>Rituais x3 _____ Ciência _____</p>	<p>ANTECEDENTES</p> <p>Influência (Oculto x1) _____ _____ _____</p> <p>INFLUÊNCIAS</p> <p>_____</p> <p>DISCIPLINAS</p> <p>Aspicios (Sentidos Aguçados) _____ Animalismo (Susurros Selvagens) _____ Viciante (Aspecto Maleável, Molder a Carne) Feit. Koldinica 1 QUAIDADES & DEFETOS _____</p>
--	--

<p>Teatro da Mente L I S da Noite</p>	<p>CONSCIÊNCIA / CONTROLE</p> <p>● ● ● ● ● ● ● ● ● ●</p> <p>AUTO-CONTROLE / INSTINTO</p> <p>● ● ● ● ● ● ● ● ● ●</p> <p>CORAGEM</p> <p>○ ● ● ● ● ● ● ● ● ● ●</p> <p>SANGUE</p> <p>○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○</p> <p>FORÇA DE VONTADE</p> <p>○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○</p> <p>□ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □</p> <p>NATUREZA: <u>Criança</u></p> <p>COMPORTAMENTO: <u>Visionário</u></p>
---	---

<p>TRUHA / Humandade</p> <p>● ● ● ● ● ● ● ● ● ●</p> <p>FÍSICOS</p> <p>Musculoso _____ Incansável x2 _____ Rápido _____</p> <p>SOCIAIS</p> <p>Comandante x2 _____ Empático _____</p> <p>MENTAIS</p> <p>Esperto _____ Pespicaç _____ Intuitivo _____</p> <p>HABILIDADES</p> <p>Empatia Animal _____ Briga _____ Ofícios _____</p> <p>Astuto _____ Empatia _____ Medicina _____ Ocultismo _____</p>	<p>ANTECEDENTES</p> <p>Gerção x1 _____ Rebanho x2 _____ Mentor x2 _____ Recursos x1 _____ Lacaios x1 _____</p> <p>INFLUÊNCIAS</p> <p>_____</p> <p>DISCIPLINAS</p> <p>Animalismo (Susurros Selvagens, O Chamado, Acalmar a Besta), Viciante (Aspecto Maleável, Molder a Carne) QUAIDADES & DEFETOS _____</p>
---	---

<p>Teatro da Mente L I S da Noite</p>	<p>CONSCIÊNCIA / CONTROLE</p> <p>● ● ● ● ● ● ● ● ● ●</p> <p>AUTO-CONTROLE / INSTINTO</p> <p>● ● ● ● ● ● ● ● ● ●</p> <p>CORAGEM</p> <p>○ ● ● ● ● ● ● ● ● ● ●</p> <p>SANGUE</p> <p>○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○</p> <p>FORÇA DE VONTADE</p> <p>○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○</p> <p>□ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □</p> <p>NATUREZA: <u>Sobrevivente</u></p> <p>COMPORTAMENTO: <u>Ranzinza</u></p>
---	--

<p>TRUHA / Humandade</p> <p>● ● ● ● ● ● ● ● ● ●</p> <p>FÍSICOS</p> <p>Musculoso _____ Incansável x2 _____ Rápido _____</p> <p>SOCIAIS</p> <p>Comandante x2 _____ Empático _____</p> <p>MENTAIS</p> <p>Esperto _____ Pespicaç _____ Intuitivo _____</p> <p>HABILIDADES</p> <p>Empatia Animal _____ Briga _____ Ofícios _____</p> <p>Astuto _____ Empatia _____ Medicina _____ Ocultismo _____</p>	<p>ANTECEDENTES</p> <p>Gerção x1 _____ Rebanho x2 _____ Mentor x2 _____ Recursos x1 _____ Lacaios x1 _____</p> <p>INFLUÊNCIAS</p> <p>_____</p> <p>DISCIPLINAS</p> <p>Animalismo (Susurros Selvagens, O Chamado, Acalmar a Besta), Viciante (Aspecto Maleável, Molder a Carne) QUAIDADES & DEFETOS _____</p>
---	---



MESTRA DO CANIL

Mote: *Eu jogaria essa arma fora se fosse você. Meus parceiros não gostam muito quando sou ameaçada... Ouça, eu tentei te avisar. Ao menos não precisarei dar comida à matilha agora.*

Prelúdio: Você ama animais – espiritualmente, mentalmente e intimamente – até mais do que ama os humanos. Eles são leais e atenciosos, e eles não entregam seus segredos sórdidos. Você começou a vida como uma carníçal Bratovitch, ajudando as dúzias de monstruosidades que crescem no canil de sua família. Você dormiu em suas jaulas e compartilhou seus potes de comida quando seus pais lhe fizeram passar fome por semanas sem fim. Invariavelmente, você poderia se comunicar com eles bem mais facilmente do que consegue falar inglês.

Finalmente, idéias vieram à cabeça quando você desobedeceu sua mãe enquanto seu mestre Tzimisce visitava o canil. Quando ela partiu atrás de você com uma faca de açougueiro, todos os cães estavam de repente ao seu lado com apenas uma palavra, a protegendo de seus pais. O lorde Tzimisce entrevistou separando a cabeça de seus pais dos ombros. Melhor destruí-los do que sua talentosa filha e seu leal rebanho de animais. Ele a tomou sob sua asa e eventualmente a abraçou como a Mestra do Canil. Agora, você cria animais para o Sabá, criando matilhas de cães do Inferno e coisas do tipo e supervisionando seu treinamento.

Conceito: Você é a mistura de Dr. Dolittle com Hannibal Lecter numa bola de carne retorcida. Incômoda em volta dos mortais e Cainitas, você passa seu tempo com os animais, treinando novas feras para o mestre. Diferente de muitos Bratovitches, você tempera suas aplicações de modelagem da carne com amor. Você raramente precisa de vitae para assegurar a lealdade dos animais, embora isso garanta que suas criações raramente se voltem contra você.

Dicas de Interpretação: Você despreza a interação com os outros, ainda que precise dela. Conseqüentemente, relacionamento social é uma tarefa pois exige mais de sua paciência do que necessário. Os Cainitas a confundem com uma pessoa envergonhada, mas você opera com eficiência animal. Se alguém a enfurece, você a ataca e a morde. Se alguém lhe atrai, você usa força física para se demonstrar em rituais de cortejo, e se você tem um rival, tenta e se estabelece como o alfa superando ele no combate; habitar entre os animais destruiu certas considerações morais em você.

Equipamento: Avental de açougueiro sujo e ensangüentado, telefone celular, faca em arco, chicote e apito para cachorros



Tzimisce

NOME: **Tzimisce** NATUREZA: Sobrevivente GERAÇÃO: 12ª
 JOGADOR: COMPORTAMENTO: Ranzinza REFÚGIO:
 CRÔNICA: CLA: Tzimisce CONCEITO: Mestra do Canil

ATRIBUTOS

FÍSICOS	SOCIAIS	MENTAIS
Força ●●●●○	Carisma ●●●○○	Percepção ●●○○○
Destreza ●●○○○	Manipulação ●●●○○	Inteligência ●●○○○
Vigor ●●●●○	Aparência ●●○○○	Raciocínio ●●○○○

HABILIDADES

TALENTOS	DESCRIÇÕES	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 ●○○○○
Labia ○○○○○	Sobrevivência ●●○○○	Ciências ●○○○○

VANTAGENS

ANTECEDENTES	DISCIPLINAS	VIRTUDES
Gerção ●○○○○	Animalismo ●●●○○	Consciência/ ●●○○○
Rebanho ●●○○○	Vicissitude ●●○○○	Coragem ●●○○○
Mentor ●○○○○		
Recursos ●○○○○		
Lacaios ●○○○○		
○○○○○		
○○○○○		

QUALIDADES/DEFEITOS	HUMANIDADE/INIMICIZAS	VITALIDADE
○○○○○	○○○○○	Escoriado <input type="checkbox"/>
●●●○○	○○○○○	Machucado -1 <input type="checkbox"/>
○○○○○	○○○○○	Ferido -1 <input type="checkbox"/>
○○○○○	○○○○○	Ferido Gravemente -2 <input type="checkbox"/>
○○○○○	○○○○○	Espancado -2 <input type="checkbox"/>
○○○○○	○○○○○	Alejado -5 <input type="checkbox"/>
○○○○○	○○○○○	Incapacitado <input type="checkbox"/>

FORÇA DE VONTADE	FRAQUEZA
○○○○○	Deve dormir em ao menos dois punhados de solo nativo <input type="checkbox"/>
○○○○○	
○○○○○	

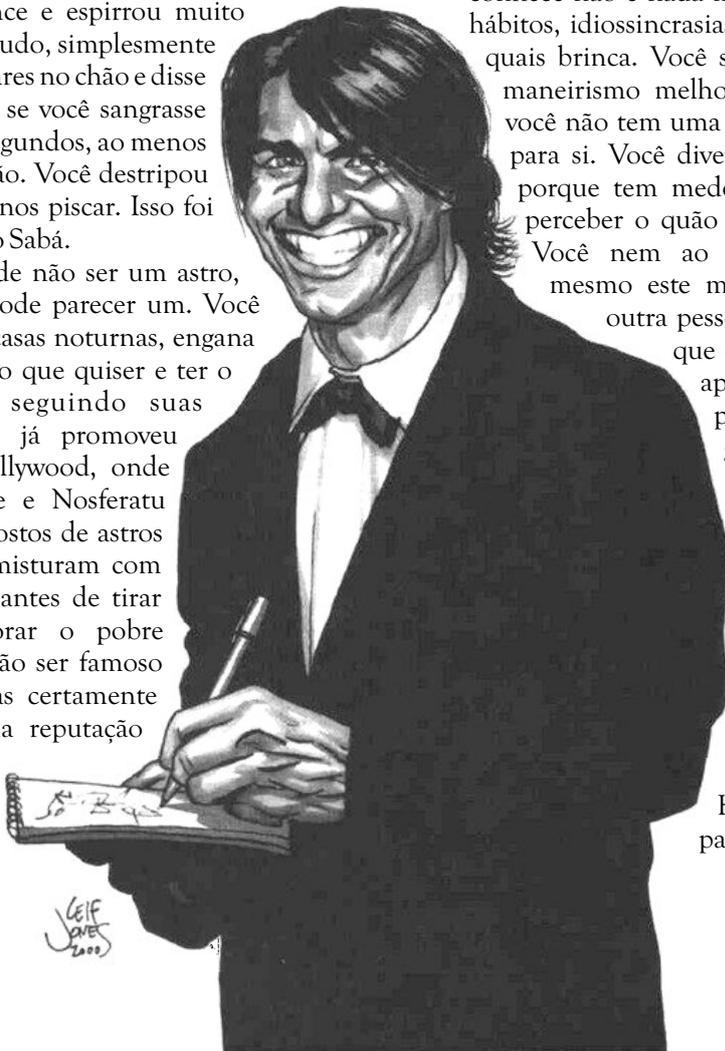
ASTRO, FODIDO

Mote: Meu autógrafo? Sim, com certeza. Obrigado, estou feliz que tenha gostado do meu último filme. Ouça, eu estou atrasado para uma festa particular... diga, você estaria interessada em vir comigo? Tom, Nicole, Matt e umas outras celebridades estarão lá...

Prelúdio: Como palhaço da turma no segundo grau, você tinha habilidade para personificações e um raciocínio rápido que lhe fez popular. Você tinha faro e talento que lhe fariam o próximo... bem, qualquer um que todos gostassem no momento. Você seria famoso; todos diziam. Infelizmente, talento sem direção ou conexões não te levaram a lugar nenhum. Você não sabia disso até descobrir o quanto difícil foi aparecer no negócio dos filmes. O ponto mais alto em sua carreira foi fazer as cenas finais de filmes pornôs, e mesmo assim, você desfrutou de pouco sucesso.

Depois de tudo isso, dificilmente você conseguiria descer mais fundo. *Dificilmente...* você começou com as drogas, e só parou com seu Abraço. Você foi diagnosticado como HIV positivo e se envolveu com o cenário underground da performance pornográfica ao vivo. Alguns tarados pagariam muito dinheiro para alguém executar atos sexuais degradantes para um público de socialites entediadas. Então, quando seu “empresário” o envolveu em shows cada vez mais humilhantes, você prontamente concordou por causa do pagamento substancial. Seu último show foi para uma turba de hábitos extravagantes que se deleitava em assistir sexo com navalhas. Infelizmente, você cortou sua parceira muito fundo durante sua performance e espirrou muito sangue. O público, contudo, simplesmente jogava notas de cem dólares no chão e disse que o dinheiro era seu se você sangrasse mais sua parceira. Em segundos, ao menos dois mil estavam no chão. Você destripou sua parceira sem ao menos piscar. Isso foi quando você conheceu o Sabá.

Conceito: Você pode não ser um astro, mas certamente você pode parecer um. Você frequenta as melhores casas noturnas, engana seus fãs ao fazer a eles o que quiser e ter o ocasional paparazzi seguindo suas indiscrições. Você até já promoveu festas da foice em Hollywood, onde outros jovens Tzimisce e Nosferatu *antitribu* assumiam os rostos de astros contemporâneos e se misturam com “convidados” mortais (antes de tirar seus disfarces e devorar o pobre rebanho). Você pode não ser famoso no mundo mortal, mas certamente está estabelecendo uma reputação entre o Sabá como um anfitrião consumado e *bon vivant*.



Tzimisce

NOME:	NATUREZA: Conformista	GERAÇÃO: 13ª
JOGADOR:	COMPORTAMENTO: Malandro	REFÚGIO:
CRÔNICA:	CLÃ: Tzimisce	CONCEITO: Astro/Fodido

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
○ ○ ○ ○ ○	Auspícios: ●●○○○	Consciência: ●●○○○
○ ○ ○ ○ ○	Vicissitude: ●●○○○	Convicção: ●●○○○
○ ○ ○ ○ ○	○ ○ ○ ○ ○	Auto-Controle: ●●○○○
○ ○ ○ ○ ○	○ ○ ○ ○ ○	Instinto: ○ ○ ○ ○ ○
○ ○ ○ ○ ○	○ ○ ○ ○ ○	Coragem: ●●○○○
○ ○ ○ ○ ○	○ ○ ○ ○ ○	

QUALIDADES/DEFEITOS	HUMANIDADE/Instinto	VITALIDADE
○ ○ ○ ○ ○	● ● ● ● ● ○ ○ ○ ○ ○	Escoriado: <input type="checkbox"/>
○ ○ ○ ○ ○	○ ○ ○ ○ ○	Machucado: -1 <input type="checkbox"/>
○ ○ ○ ○ ○	○ ○ ○ ○ ○	Ferido: -1 <input type="checkbox"/>
○ ○ ○ ○ ○	○ ○ ○ ○ ○	Ferido Gravemente: -2 <input type="checkbox"/>
○ ○ ○ ○ ○	○ ○ ○ ○ ○	Espancado: -2 <input type="checkbox"/>
○ ○ ○ ○ ○	○ ○ ○ ○ ○	Aleijado: -5 <input type="checkbox"/>
○ ○ ○ ○ ○	○ ○ ○ ○ ○	Incapacitado: <input type="checkbox"/>

PONTOS DE SANGUE	FRAQUEZA
○ ○ ○ ○ ○	Deve dormir em ao menos dois punhados de solo nato
○ ○ ○ ○ ○	

Dicas de Interpretação: Todo mundo que você conhece não é nada mais do que uma coleção de hábitos, idiossincrasias e afetações de fala com os quais brinca. Você sabe qual personalidade ou maneirismo melhor divertem os outros, mas você não tem uma personalidade desenvolvida para si. Você diverte e arenga outras pessoas porque tem medo que seus amigos possam perceber o quão estúpido você realmente é. Você nem ao menos “pareceu” consigo mesmo este mês. Você sempre tem sido outra pessoa, fingindo uma existência que não é a sua, brincando pela apreciação dos outros. Em público, você é a não-vida do grupo. Em particular, você se enche de lágrimas de sangue.

Equipamento:

Roupas chiques – sempre no estilo de sua última personificação (guardaroupa enorme), telefone PCS, Mercedes Benz (roubada e não registrada), último trapo de fofoca de Hollywood, doses de cocaína para os fãs



CONSCIÊNCIA / ~~Consciência~~
●●○○○

AUTO-CONTROLE / ~~Auto-controle~~
●●○○○

CORAGEM
●●●○○

SANGUE
●●●●●●●●●●●●●●●●
□□□□□□□□□□□□□□

FORÇA DE VONTADE
●●○○○○○○○○○○
□□□□□□□□□□□□

Teatro da Mente
FIS
Voite

NOME: _____
PERSONAGEM: Astro, Fodido
CRÔNICA: _____
CLÁ: Tzimisce
GERAÇÃO: 13ª
IDADE: _____
NATUREZA: Conformista
COMPORTAMENTO: Malandro

ANTECEDENTES

INFLUÊNCIAS

DISCIPLINAS

Auspícios (Sentidos Aguçados, Percepção da Aura)
Viciissitude (Aspecto Maleável, Moldar a Carne)
QUALIDADES & DEFEITOS

HUMANIDADE

FÍSICOS
Gracioso Vigoroso
Flexível
Tentaz

SOCIAIS
Atraente, Elegante Expressivo
Fraudulento Deslumbrante,
Charmoso x2 Sedutor x2

MENTAIS
Criativo x2 Astuto
Disciplinado
Perspicaz
Meditativo

HABILIDADES
Empatia Ocultismo
Expressão Performance
Armas de Fogo Lábria

CONSCIÊNCIA / ~~Consciência~~
●●○○○

AUTO-CONTROLE / ~~Auto-controle~~
●●○○○

CORAGEM
●●●○○

SANGUE
●●●●●●●●●●●●●●●●
□□□□□□□□□□□□□□

FORÇA DE VONTADE
●●○○○○○○○○○○
□□□□□□□□□□□□

Teatro da Mente
FIS
Voite

NOME: _____
PERSONAGEM: Primitiva Moderna
CRÔNICA: _____
CLÁ: Tzimisce
GERAÇÃO: 13ª
IDADE: _____
NATUREZA: Caçador de Emoções
COMPORTAMENTO: Masquista

ANTECEDENTES

Aliados x1
Contatos x2
Fama x1
Rebanho x2

INFLUÊNCIAS

DISCIPLINAS

Auspícios (Sentidos Aguçados, Percepção da Aura)
Viciissitude (Aspecto Maleável, Moldar a Carne) Fortitude (Tolerância)
QUALIDADES & DEFEITOS

HUMANIDADE

FÍSICOS
Ágil Resiliente
Enérgico Robusto
Flexível x2 Vigoroso

SOCIAIS
Carismático Digno
Expressivo
Magnético x2

MENTAIS
Perspicaz
Culto
Astuto

HABILIDADES
Acadêmicos Ocultismo
Ofícios Performance
Medicina Ciência

PRIMITIVA MODERNA

Mote: Dor e sofrimento são retratos da sobrevivência, e você é uma tela em branco que precisa de pintura.

Prelúdio: Você odiava o mundo moderno e se sentia perdida em sua dura ambivalência. Você não encontrou ritos para marcar sua jornada pela vida exceto ao perder sua virgindade. Mesmo os animais podiam fazer isso, contudo. Procurando por ordálios para atestar que você sobreviveu à adversidade, você entrou nas *Danças Sagradas e Profanas* de Fakir Musafar, que mostrou como ele se pendurou dos ganchos da Dança do Sol Indiana. Seu mundo repentinamente se abriu, pois ele falava sobre as muitas coisas que você sentia que faltavam em sua vida. A dor não se referia a tolerar, mas a celebrar a existência e marcar seu caminho.

Você começou lentamente, com tatuagens e piercings, mas rapidamente se deslocou através da gama de rituais de mortificação. Você foi a Samoa atrás de tatuagens tribais autênticas e quase morreu na experiência.

Depois de suportar marcas quentes e frias, você eventualmente passou a cortes e escarificações. Entrou no movimento primitivo moderno pois ele a cantava. Trabalhou para um tatuador e, eventualmente, fazia festas fetichistas onde um artista tomava um

escalpelo de sua carne para o entretenimento dos outros convidados. Você não deu nenhum grito. Isso foi o que atraiu o Sabá. Esse foi o motivo pelo qual você sobreviveu ao Abraço de seu senhor, num espetáculo de massa e uma de suas mais gloriosas experiências. Agora, você se move entre os Irmãos e Irmãs de Caim, advogando novos testes de coragem para celebrar a existência: você é uma proeminente vigária da dor.

Conceito: Está faltando aventura ao mundo, mas o Sabá mudou isso. O corpo é um veículo para a experiência, e você firmemente acredita que o que não lhe mata lhe deixa mais forte. Infelizmente, o rebanho não é robusto quando posto frente aos seus padrões de punição e limiares de dor. Com certeza, eles virão para a tatuagem braçadeira tribal que está se tornando uma merda chique agora, mas você está fazendo a eles um serviço ao pintar seus órgãos. Você também criou algumas gravuras de osso, também; é uma pena que apenas o legista veja seu trabalho. Com o Sabá, contudo, você encontrou criaturas capazes, e até mesmo orgulhosas, de igualar seus rigores. Você fica cada vez mais envolvida com a seita por causa dos Cainitas como você que podem suportar os rituais de dor muito além dos limites da carne e osso mortais. Seu papel ecoa aquele dos antigos xamãs tribais; você é a nova sacerdotisa e artista das noites modernas.

Dicas de Interpretação: Se envolve dor, você está dentro. A despeito de seu estado morto-vivo, você ama a vida tão afetosamente que lhe causa dor. Ela canta para você, ela a desafia com milhares de perigos que exigem testes. Reciprocamente, você menospreza pessoas que não elevam seus limites para ver o que são realmente capazes de fazer. De que elas têm medo, da morte? Olhe onde isso lhe trouxe. Quando não está expandindo os limites do perigo, você é o perigo expandindo os limites.

Equipamento: Estojo com instrumentos de tatuagem e tintas, broca de escultura de inúmeras bitolas, agulhas de piercing, correias, roupas escassas para mostrar seus atavios



LEIF JONES 2002

Tzimisce

NOME: NATUREZA: Caçador de Emoções GERAÇÃO: 13ª
 JOGADOR: COMPORTAMENTO: Masoquista REFUGIO:
 CRÔNICA: CLÁ: Tzimisce CONCEITO: Primitiva Moderna

ATRIBUTOS		
FÍSICOS	SOCIAIS	MENTAIS
Força: ●●●●●	Carisma: ●●●●●	Percepção: ●●●●●
Destrezza: ●●●●●	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/Consciência: ●●○○○
Contatos: ●○○○○	Vicissitude: ●○○○○	Consciência/Consciência: ●●○○○
Fama: ●○○○○	Fortitude: ●○○○○	Auto-Controle/Intimidade: ●●○○○
Rebanho: ●○○○○	_____	Intimidade: ●○○○○
Recursos: ●○○○○	_____	Coragem: ●●●○○
_____	_____	_____
_____	_____	_____
QUALIDADES/DEFEITOS		
_____	_____	Escarificado: <input type="checkbox"/>
_____	_____	Machucado: -1 <input type="checkbox"/>
_____	_____	Ferido: -1 <input type="checkbox"/>
_____	_____	Ferido Gravemente: -2 <input type="checkbox"/>
_____	_____	Espancado: -2 <input type="checkbox"/>
_____	_____	Aleijado: -5 <input type="checkbox"/>
_____	_____	Incapacitado: <input type="checkbox"/>
FORÇA DE VONTADE		
_____	_____	_____
_____	_____	_____
PONTOS DE SANGUE		
_____	_____	_____
_____	_____	_____
FRAQUEZA		
_____	_____	Deve dormir em ao menos dois punhados de solo nativo: <input type="checkbox"/>

O Novo PROMETEUS

Mote: Nós somos uma gestalt raramente dada ao consenso. No entanto, decidimos que não gostamos de você. 'Cê sabe; nós concordamos em te matar!

Prelúdio: Vocês não lembram realmente quem eram antes do Abraço; nenhum de vocês lembra. Sua memória começa com uma dor horrível, no momento em que a vitae cainita verteu sobre seus órgãos expostos. Vocês eram um charco de massa heterogênea; carne derretida, ossos parcialmente liquefeitos e um melado de órgãos de nove pessoas misturadas. Você puxou e empurrou, se rasgando dos outros, mas acidentalmente tomando pedaços deles consigo. Você ouviu seu pretenso bando cantando e apostando quem emergiria primeiro. Seu corpo se formou lentamente; seu braço estava faltando, então você arrancou o braço de alguém fora; seu olho esquerdo se foi, então roubou de seu vizinho também. Antes que soubesse, emergiu do guisado de vísceras, um achados-e-perdidos cainita de partes dos corpos e órgãos de outras pessoas. Esse foi o momento quando você se voltou para as outras vítimas e se alimentou de seu sangue e alma.

Você não passou a salvo pelos ecos sussurrantes e carnes de dentro dos outros oito dos quais emergiu. Levou um tempo para afirmar uma única personalidade e identidade, mas as vozes nunca diminuíram. Você era um banqueiro, um ordenança, um terapeuta de desordem alimentar, um traficante - porém nenhuma destas histórias cabia a você. Algumas habilidades e temperamentos vieram facilmente e pareciam naturais, enquanto outras são completamente incongruentes. Isso bate perfeitamente com sua aparência. Você é uma mixórdia de raças e carne curiosamente enxertadas; você é um Novo Monstro de Frankenstein das noites modernas.

Conceito: Seu bando o chama de um homem da Renascença pouco disposto e um samba-do-crioulo-doido morto-vivo. Você é um chapéu de mágico; ninguém sabe o que virá da próxima vez, nem mesmo você. Você é um truque de festa para seu bando, uma curiosidade entre pervertidos, e você odeia sua existência com paixão. Você quer uma identidade sólida, uma personalidade e uma aparência. Ao invés disso, você tem oito vozes zumbindo em sua cabeça com memórias afiadas que



Tzimisce

Nome:	NATUREZA: Penitente	GERAÇÃO: 13ª
JOGADOR:	COMPORTAMENTO: Mártir	REFUGIO:
CRÔNICA:	CLÁ: Tzimisce	CONCEITO: Novo Prometeus

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
Status no Sabá: ●○○○○	Animalismo: ●●●○●	Consciência: ●●●○●
○○○○○	Auspícios: ●○○○○	Convicção: ○○○○○
○○○○○	Fortitude: ●○○○○	○○○○○
○○○○○	Potência: ●○○○○	Auto-Controle: ○○○○○
○○○○○	○○○○○	Intimidade: ○○○○○
○○○○○	○○○○○	Coragem: ●●●○●
○○○○○	○○○○○	○○○○○

QUALIDADES/DEFEITOS	HUMANIDADE/Intimidade	VITALIDADE
○○○○○	●●●●○○○○○	Escoriado <input type="checkbox"/>
○○○○○	○○○○○	Machucado -1 <input type="checkbox"/>
○○○○○	○○○○○	Ferido -1 <input type="checkbox"/>
○○○○○	○○○○○	Ferido Gravemente -2 <input type="checkbox"/>
○○○○○	○○○○○	Espancado -2 <input type="checkbox"/>
○○○○○	○○○○○	Aleijado -5 <input type="checkbox"/>
○○○○○	○○○○○	Incapacitado <input type="checkbox"/>

PONTOS DE SANGUE	FRAQUEZA
○○○○○	Deve dormir em ao menos dois punhados de solo nato <input type="checkbox"/>
○○○○○	○○○○○

aparecem toda vez que lembra de alguém.

Dicas de Interpretação: Você tem uma personalidade dominante mas se refere a si mesmo como “nós” pois acha que isso é o certo. Seu passado é uma montagem de cenas coladas da sala de recortes de nove filmes. Como tal, você parou de focar em quem você foi e procura quem você quer ser. Infelizmente, isso se prova difícil com sua matilha e o Sabá lhe tratando como um show de horrores. Como você pode se tornar alguém quando todos ficam lhe lembrando do que você é?

Equipamento: Carteiras das nove pessoas das quais você emergiu, espelho, cópia do *Frankenstein* de Mary Shelley, livro preto e cartão de débito (do banqueiro), apartamento (do terapeuta), Volvo disforme (do padeiro), conjunto mal e porcamente coordenado incluindo jaqueta e gravata, calças verdes e botas pretas



NOME: _____
 PERSONAGEM: Novo Prometeus
 CRÔNICA: _____
 CLÁ: Tzimisce
 GERAÇÃO: 13ª
 IDADE: _____
 NATUREZA: Penitente
 COMPORTAMENTO: Mártir

Humano / HUMANIDADE
 ●●●○○
 FÍSICOS
 Musculoso x2 Tenaz x2
 Feroz Vigoroso
 Firme
 SOCIAIS
 Comandante
 Intimidador x2
 MENTAIS
 Atento
 Paciente
 Racional
 Vigilante x2
 HABILIDADES
 Empatia Animal Armas Brancas
 Brigas Ocultismo x2
 Intimidação Sobrevivência

CONSCIÊNCIA / ~~Consciência~~ ●○○○○
 AUTO-CONTROLE / ~~Auto-controle~~ ●○○○○
 CORAGEM ●●●●●
 SANGUE
 ○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○
 FORÇA DE VONTADE
 ●○○○○○○○○○○
 □□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□

ANTECEDENTES
 INFLUÊNCIAS
 DISCIPLINAS
 Animalismo (Susurrus Selvagens,
 O Chamado, Acalmar a Besta),
 Auspícios (Sentidos Aguçados)
 Fortitude (Tolerância, Potência, Intrepidez),
 QUALIDADES & DEFETOS



NOME: _____
 PERSONAGEM: Faz-tudo Oprichniki
 CRÔNICA: _____
 CLÁ: Tzimisce
 GERAÇÃO: 9ª
 IDADE: _____
 NATUREZA: Perfeccionista
 COMPORTAMENTO: Conformista

Humano / HUMANIDADE
 ●●●○○
 FÍSICOS
 Ágil
 Hdbil Incansável
 Robusto x2
 SOCIAIS
 Carismático Diplomático
 Charmoso Persuasivo x2
 Eloquentes Magnético
 MENTAIS
 Esperto
 Culto
 Observador
 HABILIDADES
 Acadêmicos Etriqueta
 Computador Ocultismo
 Condução Sobrevivência

CONSCIÊNCIA / ~~Consciência~~ ●○○○○
 AUTO-CONTROLE / ~~Auto-controle~~ ●○○○○
 CORAGEM ●○○●●
 SANGUE
 ○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○○
 FORÇA DE VONTADE
 ○○○○○○○○○○○
 □□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□□

ANTECEDENTES
 INFLUÊNCIAS
 DISCIPLINAS
 Aliados x3
 Contatos x3
 Geração x4
 Recursos x3
 Animalismo (Susurrus Selvagens)
 Auspícios (Sentidos Aguçados,
 Percepção da Auro)
 Viassitude (Aspecto Malévolo)
 QUALIDADES & DEFETOS

FAZ-TUDO OPRICHNIKI

Citação: *Sim, senhor, seu refúgio de Praga estará pronto para sua chegada semana que vem. Sim, senhor, eu sei, três homens jovens para alimentação, eu já providenciei. Senhor, sobre o leilão; eu tenho uma leve impressão que dois licitantes possam representar uma ameaça. Devo jogar um pouco de poeira neles ou ir em frente e roubar o item em questão da casa de leilões?*

Prelúdio: Você sempre foi do Clã Tzimisce, assim como seus pais e as gerações que os precederam. Embora a história lembre dos Oprichniki como degoladores e sádicos, você está muito longe de seu legado. De sua infância mortal, seu lorde Tzimisce viu seu treinamento numa ampla gama de habilidades. Seja lhe versando em questões do ocultismo ou o mandando para a melhor escola de administração e finanças, você nunca duvidou que eventualmente serviria seu benfeitor como mordomo ou faz-tudo. Entretanto, você não previa o Abraço. Os Tzimisce russos raramente ofereciam o Beijo à sua família, seja apenas por eles precisarem de você numa posição servil. Quando a Cortina de Ferro caiu, os Demônios Rus sabiam que não podiam mais se esconder do mundo atrás da proteção de suas fronteiras, mas eles não estavam querendo arriscar suas não-vidas para se aventurarem além de seus domínios confortavelmente familiares. Isso foi o porquê de seu lorde o ter Abraçado.

Mesmo trabalho, circunstâncias diferentes. Você ainda serve seu lorde, mas você agora é um Demônio também. Isto lhe garante uma certa independência que nenhum de seus parentes mortais desfruta, incluindo o privilégio de viajar pelo mundo. Infelizmente, você já encontrou Sabás grosseiros durante sua breve existência e deve prestar a eles o mesmo “respeito” que seu lorde presta. Às vezes, isso significa participar em seus ritos ou reuniões retrógradas, mas você precisa deles. Eles são a única esperança de quebrar seus laços de sangue com seu senhor. Sem eles, você nunca desfrutará da liberdade completa e da verdadeira independência.

Conceitos: Alguns Tzimisce podem dizer que você é o braço-direito de seu senhor, mas você sabe que age como ambos os braços. Os séculos o transformaram num anacronismo, e ele passas suas noites isolado em seu manso como uma aranha impotente que não consegue mais tecer sua teia. Você é uma das ligações de seu



Tzimisce

NOME: _____ NATUREZA: Perfeccionista GERAÇÃO: 9ª
 JOGADOR: _____ COMPORTAMENTO: Conformista REFÚGIO: _____
 CRÔNICA: _____ CLÃ: Tzimisce CONCEITO: Faz-tudo Oprichniki

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: ●○○○
Lábria: ●○○○	Sobrevivência: ●○○○	Ciências: ●○○○
VANTAGENS		
ANTECEDENTES	DISCIPLINAS	VIRTUDES
Aliados: ●●○○	Animalismo: ●○○○	Consciência: ●●○○
Identidade Alternativa: ●○○○	Auspícios: ●○○○	Consciência: ●●○○
Contatos: ●●○○	Vicissitude: ●○○○	Auto-Controle: ●●○○
Geração: ●●○○	_____	_____
Recursos: ●●○○	_____	_____
Status no Sabá: ●○○○	_____	_____
_____	_____	Coragem: ●●○○
_____	_____	_____
QUALIDADES/DEFEITOS		
_____	_____	Escortido <input type="checkbox"/>
_____	_____	Machucado -1 <input type="checkbox"/>
_____	_____	Ferido -1 <input type="checkbox"/>
_____	_____	Ferido Gravemente -2 <input type="checkbox"/>
_____	_____	Espancado -2 <input type="checkbox"/>
_____	_____	Aleijado -5 <input type="checkbox"/>
_____	_____	Incapacitado <input type="checkbox"/>
FORÇA DE VONTADE		
_____	_____	_____
_____	_____	_____
PONTOS DE SANGUE		
_____	_____	_____
_____	_____	_____
FRAQUEZA		
_____	_____	Deve dormir em ao menos dois punhados de solo nato <input type="checkbox"/>
_____	_____	_____

mestre às noites modernas. Ele confia em você para supervisionar sua segurança financeira, para viajar para onde ele se recusa a ir e para lidar com as pessoas que ele não quer ver. Isso é perigoso, pois você é intermediário, negociador, porta-voz e mensageiro para aliados, rivais e, ocasionalmente, inimigos de seu lorde. Você sabe que isso pode custar sua existência, então planeja e conspira para sua eventual libertação da servidão.

Dicas de Interpretação: Você é focado e determinado, mas seu Abraço permite certa liberdade que você nunca conheceu enquanto carníçal. Junto com o fato de que você está entre os poucos selecionados em sua família a quem foi dado o Abraço, isso lhe enche com uma arrogância crescente sobre sua nova existência. Com o gosto fresco de independência limitada em sua boca, você quer mais. Seu lorde depende muito de você, e essa é sua fraqueza. Um tempo virá quando você não mais precisará dele. Até lá, você usa o Sabá para quebrar os laços de sangue com seu senhor, e se familiariza com todas as facetas de suas aquisições e propriedades. Afinal, você os conhece melhor do que ele, e eventualmente, tudo será seu.

Equipamento: Terno Armani, óculos Rayban, valise, telefone PCS, computador laptop, beeper, Glock 17

EXEMPLO DE BANDO: O CÁLICE DE DELÍCIAS ÓSSEAS

Meus olhos queimam vermelhos da alimentação mas os policiais pensam que eu sou algum doidão ou coisa do tipo.

“Não, oficial, apenas cansado eu acho. Eu não costumo ficar acordado até tarde.”

“Que grito foi aquele?”

“A namorada quebrando tudo. Ela não gosta quando eu trago alguns amigos.”

“Se importa se eu der uma olhada?”

“Hei, se você quiser. Fique a vontade, e... sim, entre.”

O Oficial Bolsa de Sangue parou na escadaria, e antes que eu pudesse fechar a porta, Sunshine estava sobre ele como um cão faminto. Ela queria mais de seu suco lidando com aquela coisa derrubada por Turner Field mais cedo. Eu acho que ela ainda está faminta mesmo depois do vagabundo e todas aquelas garotas do Oásis. Como seu corpinho guarda tanto sangue?

Dane-se, mas ela é uma lambona. Zaljko já lavou a escadaria com sangue. Agora pensando sobre isso, talvez esteja com um pouco de sede.

Lá em cima, eles estão gritando de novo. Melhor pegar a carona de Sunshine agora pois não sobrará nada para amanhã. Ninguém está por aqui. Pensando bem, eu amo eles, mas eu ando com um bando de inúteis. Preciso de suco – Festim de Sangue, amanhã, Clarkston Brownfield. Sem essa de Ashanti me passar este ano. Pular sobre o fogo, isso é besteira. Mas eu vou mostrar a ela um pouco de besteira. É um novo ano, Ashanti. Nem mesmo você consegue evitar as chamãs.

Nós estávamos lá na Noite de Kupala. Nós estávamos lá quando Lugoj deixou nosso Pai seco. Nós assinamos o Código de Milão. Nós derrubamos a cidade de Atlanta. E nós somos Tzimisce. Não mexa com a gente.

* * *

Eles herdaram o legado de um bando fundador do Sabá. Eles podem dizer as palavras, mas não sabem o que significam. Nas Noites Finais, o Cálice de Delícias Ósseas é derrubado, como todas as coisas devem ser – ignorantes e fracos, uivando por sangue e uma história que lhes está perdida para sempre.

MINHAS CRIANÇAS SÃO MEUS OSSOS

No Velho País, alguns *voivodes* Tzimisce Abraçaram “ninhadas de prestígio” – grandes ninhadas de crias com pouco propósito exceto demonstrar que a vitae era abundante no feudo do senhor. O bando que ficou conhecido como o Cálice de Delícias Ósseas começou como uma ninhada de ostentação.

Cezar Satnoianu não foi um mau senhor. Ele ensinou a suas crias as virtudes da Metamorfose e, em seu caminho disperso, os encorajou a seguir Azhi Dahaka. Ele os manteve cheios e gordos com sangue.

Mas Cezar os considerou como lindas bonecas para posar e manipular. A ninhada não conseguia compartilhar o grande legado de Cezar. Nem mesmo Dimka, a primeira entre suas crias, teve uma tarefa mais árdua do que ficar parada enquanto seu senhor moldava sua estrutura óssea em novas formas. O esqueleto foi a

fascinação de Cezar. Ele usava suas crias como obras-primas e experimentos. Todos os anos ele contava à sua ninhada a história de um antigo ritual *koldúnico* que inspirou suas curiosidades em moldar a carne, e, adotando o nome do ritual, disse a suas crias que elas eram “um cálice de delícias ósseas que, pela eternidade, nunca ficariam vazios.”

Mas o sangue Tzimisce correndo em suas veias mortas não permitiria que as crias de Cezar sofressem por muito tempo. Enquanto Cezar dormia na poeira de sua cripta, Dimka contou a seus irmãos e irmãs de Lugoj e aqueles planos dos Cainitas para quebrar o laço de sangue. Em princípio eles resistiram em cometer tal heresia, mas sua hesitação se distanciou enquanto partilhavam o sangue um pouco antes do amanhecer.

Na Noite de Kupala, Cezar e sua ninhada viajaram para visitar outro *voivode*, como era de costume. Depois que ele os apresentou, Cezar libertou suas crias para se divertirem na vila além da fortaleza de seu anfitrião. Dimka e seus irmãos galoparam para os pés dos Cárpatos. Eles observaram a flor vermelha de Kupala, e o sangue de Cezar não podia mais os prender.

Cezar e seu anfitrião estavam entre os primeiros anciões Tzimisce a cair na Noite de Kupala. Suas crias, se intitulando “o Cálice de Delícias Ósseas” como uma última acusação de seu senhor, viajaram pela Transilvânia e Valáquia com seus companheiros de bando, destruindo anciões na noite e compartilhando sangue com outros “sabás” nas breves horas antes do amanhecer. Às vezes, eles eram piedosos – pouparam um antigo Demônio, um feiticeiro pagão chamado Bogescu, em troca de sua arte. Seu ofício os salvou do enxame carníçal quando o bando atacou a igreja do Antigo Tzimisce. Dimka chorou lágrimas de sangue enquanto batiam em retirada. Ele não podia testemunhar o triunfo de Lugoj.

Quando o Sabá saltou deste lodo revolucionário, o Cálice de Delícias Ósseas foi um dos bandos fundadores. Ele atacou Thorns na noite em que a Camarilla esboçou seu tratado e depois disso voltou para a Europa Oriental. O Velho País estava cheio de Tremere, muito perigoso para um bando que contava com um *koldun* em seus números. Mas onde os anjos temiam pisar, os filhos de Cezar pularam.

Pelos 400 anos seguintes, o bando ajudou o Cardeal Bistri e seus sucessores no fútil esforço para repelir os Usurpadores. Inúmeros Cainitas foram Abraçados no bando. Muitos dos membros originais do bando encontraram a Morte Final – um Usurpador cujo poder só podia se equiparar ao do Fundador que destruiu Bogescu. Dimka fugiu para o Novo Mundo. Durante suas várias encarnações, contudo, o Cálice de Delícias Ósseas manteve sua sabedoria *koldúnica* e as técnicas da Vicissitude que haviam garantido ao bando seu nome.

No final, a Primeira Guerra Mundial expulsou o bando de sua terra natal ancestral. Eles fugiram para a França, cruzaram o canal, e seus carníçais os infiltraram

em Nova Iorque em caixas de terra.

Suas façanhas na América se provaram menos audaciosas. Eles destruíram “recrutas” Lasombra às dúzias na Segunda Guerra Civil do Sabá e assinaram o Código de Milão revisado em 1933. Na Terceira Guerra Civil do Sabá, os Brujah *antitribu* e seus cães sarnentos Caitiff destruíram o último membro do bando original. Apenas crias, crias das crias, e crias das crias das crias restaram, mas ainda assim, um *koldun*, um romeno chamado Zaljko Petrescu, existia entre eles.

No final de 1990, o bando deixou Nova Iorque para fugir do que seus membros viam como a destruição certa nas mãos da Camarilla, apenas para se unir na cruzada para tomar Atlanta. No final, apenas Zaljko e uns poucos neófitos, apenas há poucos meses mortos-vivos, restaram...

USANDO ESTES DESPREZÍVEIS BASTARDOS

Nem todos os bandos do Sabá são punks vagabundos de rua que andam sujos de sangue, correm sobre fogueiras e oram ao diabo, mas alguns chegam muito perto. Embora eles não se afastem muito dos estereótipos apavorados da Camarilla, o Cálice de Delícias Ósseas representa a nova face do Sabá, especialmente a dos Tzimisce: famílias não-nucleares unidas por sofrimentos compartilhados e a Vaulderie, ignorantes de sua augusta história, suspeitos dos anciões, céticos sobre a existência dos Antediluvianos, ansiosos em comparecer em festas e derramar sangue nas cruzadas mas pouco dispostos em engolir grande parte das besteiras que sua seita os fornece. A respeito disso, eles são facilmente adaptáveis para qualquer crônica do Sabá, seja como soldados companheiros num cerco ou como outro bando para desafiar na luta por território ou prestígio. Para liquidar a Camarilla, um Narrador pode usar estes personagens quando o círculo dos jogadores vai em direção a outro daqueles bandos aparentemente sem rosto do Sabá.

CABEÇAS DE PÁ, UNI-VOS!

O *Guia do Sabá* descreve algumas das Naturezas, Comportamentos, Habilidades, Antecedentes e Trilhas da Iluminação nos perfis abaixo. Para maiores informações sobre a Feitiçaria Koldúnica, seus caminhos e os Conhecimentos relacionados, veja *Magia do Sangue: Segredos da Taumaturgia*.

AMERICA JOHNSON, A GAROTA RICA

Antecedente: Esqueça o estereótipo da garotinha rica e mimada que foge, e depois vem chorando de volta para o papai quando vê como a vida nas ruas era difícil. America fugiu e ficou nas ruas porque ela pertencia às ruas. Aos 17 anos, ela deixou o lar em Highland Park, Dallas, e pegou um ônibus para Athens, Georgia para perseguir o estilo de vida roto e chique de seus amigos.



Muito tempo no Clube 40 Watts, uma repugnância paranóica para gastar os \$100.000 que roubou de seus pais e uma variedade de vícios conspiraram para fazer dela uma sem-teto.

Dentro de poucos anos, America dormia onde quer que pudesse, compartilhava seu acolhimento com uma dúzia de amigos, se chapando com conhecidos e ficadas de uma noite, às vezes dormindo nas ruas. Na noite mais fria de 1997, ela sacou 40 pratos para um quarto no Ramada. Sempre que seu vício crescente por heroína lhe deixava ansiosa, ela preferia chupar paus do que uma viagem ao banco.

Na primavera de 1999, ela pegou uma carona para Atlanta para um programa. Seu “chauffeur” virou um estuprador enquanto E ficou doído, então ela lhe disse para se foder e passou os próximos meses dormindo em portas. Enquanto isso, a cruzada do Sabá por Atlanta estava esquentando. America não tinha idéia que a Jihad estava rolando em volta dela, mas ela ficou com medo enquanto mais e mais caras desapareciam das ruas. Em seu caminho para o terminal de saque, Zaljko e seu bando passaram e a puxaram para dentro de uma vã. Sua última memória mortal: um círculo rude de rostos de soslaio e um tapete felpudo e barato.

Imagem: America, gosta de seu homônimo, tem uma beleza atingível. Diferente do resto de seu bando, ela recusa todas as modificações da Vicissitude e se parece muito como era em vida: magra o bastante para parecer doente, média o bastante para se ajustar, fria o suficiente para não se importar.

Dicas de Interpretação: Você é diligente – sobreviveu por anos sem um lar estável e apenas tocou seu dinheiro uma vez. Embora normalmente adote o consenso do bando, você contesta se alguém quer fazer algo realmente estúpido. Esse é o problema com este mundo, como você pode notar – tolos que não conseguem tomar conta de suas merdas. Você gosta de desarrumar as cabeças de tais pessoas e afeta qualquer

comportamento que acredite que a excluirá de suas fileiras.

Senhor: Zaljko Petrescu

Natureza: Enigma

Comportamento: Camaleão

Geração: 11^a

Abraço: 1999

Idade Aparente: meio dos 20

Físicos: Força 3, Destreza 3, Vigor 2

Sociais: Carisma 3, Manipulação 3, Aparência 3

Mentais: Percepção 3, Inteligência 3, Raciocínio 2

Talentos: Prontidão 4, Briga 2, Esquiva 1, Empatia 3, Manha 3, Lábria 4

Perícias: Condução 2, Armas de Fogo 2, Dança do Fogo 2, Armas Brancas 1, Furtividade 3, Aliciamento 3

Conhecimentos: Acadêmicos 2, Computador 1, Medicina 2

Disciplinas: Auspícios 3, Vicissitude 1

Antecedentes: Recursos 1 (America tem bastante dinheiro, mas ela é extremamente relutante em gastar muito em dado tempo.)

Virtudes: Consciência 2, Auto-Controle 3, Coragem 4

Moralidade: Humanidade 2

Força de Vontade: 6

SUNSHINE, A GAROTA ERINYS

Antecedente: Amy Coltraine morreu na noite em que o Cálice de Delícias Ósseas a Abraçou e a prendeu num refrigerador quebrado. A coisa que saiu de lá pouco lembrava Amy. Foi um monstro que passou toda sua humanidade chutando seu caminho através da porta de metal.

Ela não está certa de qual membro do bando foi seu senhor. Talvez fosse aquele que começou a chamá-la de “Sunshine”, aquele que foi morto por aquele Nosferatu com o terceiro olho. Quem se importa? Foi America que segurou sua cabeça quando ela chorou, e Tyrone quem jogou terra em torno dela antes do sol nascer.

Os Cainitas de Atlanta consideram Sunshine como uma Sabá Verdadeira digna do título – ela foi até mesmo uma templária para o Bispo Sutphen de forma resumida. Nas primeiras noites após o Abraço, ela se lançou na guerra contra a Camarilla e surgiu com uma coleção de crânios invejada por Cainitas 100 anos mais velhos que seu senhor. Sunshine recusou até mesmo uma oferta de Francisco Domingo de Polónia, Cardeal dos Territórios Leste Americanos, para servi-lo como uma paladina. Impelida pelo Vínculo, ela escolheu ficar com o Cálice de Delícias Ósseas – com as esporas de ossos em seus ombros e braços, ela restou a única membro a viver pelo nome do bando. Junto com Tyrone, ele é a guarda-costas do bando e encontra idiotas, desviantes e ratos para guardar qualquer lugar que o bando encontra para dormir durante o dia.

Imagem: Um anjinho com a vaga expressão de uma genuína sociopata. Ela faz beicinho mas fica parada enquanto America e Ashanti fazem seu cabelo toda noite



– elas gostam da experiência. Ela usa tudo que estiver à mão, muitas vezes roubando camisetas de Tyrone. Zaljko manipulou os ossos de seus antebraços, ombros e canelas para criar fileiras de espinhos afiados para fixar comida e rasgar bandos rivais.

Dicas de Interpretação: Amy está morta. Você é Sunshine. Você precisa de sangue para levantar a cada noite. Tente não chorar muito. Cale a boca, e agüente. Se coloque no meio das coisas – se atire em situações perigosas sempre que puder. Com sorte, alguém maior do que você dará um fim a isso tudo uma noite. Enquanto isso, tome tantos monstros quanto puder, e mostre a eles a luz.

Senhor: Desconhecido

Natureza: Olho do Furacão

Comportamento: Criança

Geração: 12^a

Abraço: 1999

Idade Aparente: 9

Físicos: Força 4, Destreza 5, Vigor 3

Sociais: Carisma 2, Manipulação 1, Aparência 2

Mentais: Percepção 3, Inteligência 3, Raciocínio 4

Talentos: Esportes 3, Briga 5, Esquiva 4

Perícias: Empatia com Animais 2, Moldar o Corpo 2, Dança do Fogo 3, Armas de Fogo 2, Armas Brancas 3, Furtividade 2

Conhecimentos: Acadêmicos 1

Disciplinas: Animalismo 2, Auspícios 1, Vicissitude 1

Antecedentes: Status no Sabá 1

Virtudes: Consciência 1, Auto-Controle 2, Coragem 5

Moralidade: Humanidade 1

Força de Vontade: 4

Nota: Os espinhos de ossos de Sunshine infligem dano agravado.

ZALJKO PETRESCU, O LORDE ORIGINAL

Antecedente: Zaljko descobriu o Cálice de Delícias Ósseas durante sua carreira mortal como inspetor de



fretes em Bucovina. A magra Danifa, uma neta de um membro do bando original, o tomou como carniçal para supervisionar seu transporte para fora do país. Ele executou muito bem esta tarefa, explorando os buracos na facilmente subornável burocracia que o empregava para contrabandear o bando para fora do país. Danifa manteve Zaljko consigo pela viagem à América.

Mas Danifa não foi para o Novo Mundo. Primeiro, ela reclamou que o sangue dos imigrantes da América era de uma consistência insatisfatória. Então, começou a despertar durante o dia, agarrando Zaljko e gritando em seu ouvido que Kupala estava furioso por ela ter abandonado seu solo nativo. Ela ficou com medo que sua feitiçaria pudesse falhar. Passou muitas noites escondida no refúgio comunal do bando, recusando topo tipo de companhia exceto de Zaljko, dizendo ao seu carniçal que precisava de um recipiente para seu conhecimento.

Frente o fim de sua não-vida, Danifa apenas aceitou a vitae quando era atormentada pelo frenesi. Ela Abraçou Zaljko e outro carniçal que servia ao bando. Com um olhar selvagem em seus olhos, ela disse aos dois que ensinaria a ambos os rudimentos da Feitiçaria Koldúnica e destruiria o estudante que não progredisse tanto quanto o outro. Zaljko venceu. O sangue de seu competidor foi seu prêmio.

Danifa caiu em torpor um mês depois por falta de sangue. O resto do bando a considerava uma desvantagem. Quando eles caíram sobre sua forma sonolenta, Zaljko liderou o ataque.

Zaljko assumiu as responsabilidades de sacerdote do bando pelos próximos 40 anos. Quando a Camarilla fez avanços significativos em Nova Iorque, ele sugeriu que o bando atacasse a cidade por alguns meses e ajudasse a cruzada em Atlanta. O bando, talvez desequilibrado pela poderosa mistura de Vaulderie de Zaljko, concordou com o plano de seu sacerdote. Ao invés de encontrar a

Morte Final na Grande Maçã, eles a encontraram no sul.

Zaljko, repentinamente o ductus e sacerdote de um bando de neófitos, conduziu vários Abraços em massa e fez esforços simbólicos na cruzada de Atlanta. Quando a Espada de Caim triunfou, o bando tinha cinco membros fortes e completamente ignorantes de sua cultura exceto pelo pouco que Zaljko podia lhes passar.

Imagem: Zaljko parece cinza e cansado. Ele raramente faz contato visual quando fala e normalmente parece estar olhando para algo distante. Seu corpo inteiro parece cheio e volumoso uma vez que seus ossos são três vezes mais grossos do que os de um mortal.

Dicas de Interpretação: O universo mantém uma lista de porcarias com seu nome no topo. Ele sabe que você trapaceou a morte e busca nada mais do que negar você e um ou dois aspectos confortáveis da não-vida. Ele destruiu seu bando só para mostrar a você que ele estava falando sério, e agora, o encarregou com um grupo de cabeças-ocas inúteis para assegurar seu falecimento. Algumas noites, você sente como se estivesse terminando o trabalho da Criação que começou. Outras, você quer cuspir em sua face. Indiferente, você é o guardião da feitiçaria de seu bando, e deve passá-la a Ashanti antes de seu iminente falecimento.

Senhor: Magra Danifa

Natureza: Sociopata

Comportamento: Guru

Geração: 10ª

Abraço: 1954

Idade Aparente: quase 60

Físicos: Força 3, Destreza 3, Vigor 4

Sociais: Carisma 2, Manipulação 3, Aparência 1

Mentais: Percepção 3, Inteligência 3, Raciocínio 2

Talentos: Briga 3, Esquiva 3, Expressão 1, Adivinhação 3, Intimidação 2, Liderança 1, Manha 2, Lábia 3

Perícias: Empatia com Animais 2, Moldar o Corpo 4, Etiqueta 2, Armas de Fogo 3, Dança do Fogo 2, Armas Brancas 3, Segurança 3, Furtividade 1, Sobrevivência 2

Conhecimentos: Acadêmicos 3, Investigação 1, Koldunismo 3, Lingüística 1 (Inglês), Medicina 1, Ocultismo 3, Política 2

Disciplinas: Animalismo 3, Auspícios 2, Feitiçaria Koldúnica 4, Vicissitude 4

Linhas Koldúnicas: Caminho da Terra 4, Caminho do Espírito 2

Antecedentes: Rituais 2, Status no Sabá 1

Virtudes: Convicção 3, Instinto 2, Coragem 2

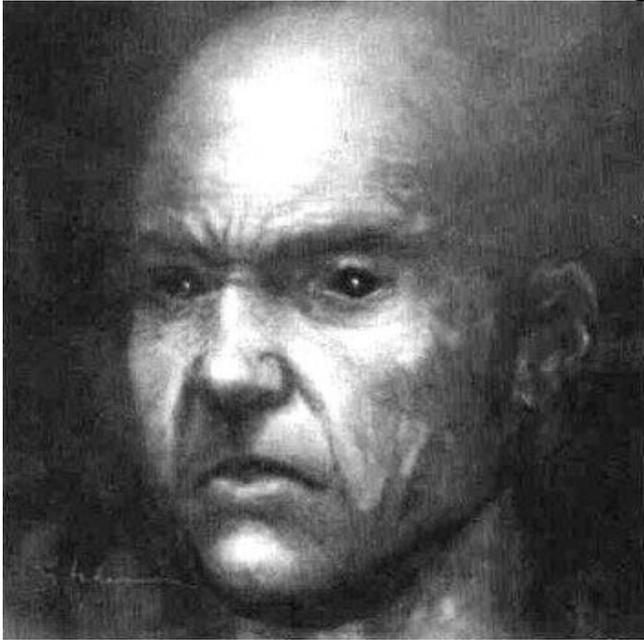
Moralidade: Trilha da Metamorfose 4

Força de Vontade: 4

Nota: Os ossos grossos de Zaljko dão a ele o equivalente a Fortitude 2 contra qualquer dano não causado por fogo ou luz do sol.

TYRONE, O ZULO LOCO

Antecedente: O ombro esquerdo de Tyrone tem uma tatuagem de um esqueleto representada numa perspectiva exagerada, sua mão grande e ossuda



sacudindo o mundo. Tyrone a chama de “Caveirinha”. Algumas noites, ele pensou que a Caveirinha era a única razão para que o Cálice de Delícias Ósseas o escolhesse para o Abraço.

Em si, a existência no bando não foi uma grande mudança para Tyrone. Crescendo nas gangues do bairro Techwood de Atlanta, ele não via muita diferença entre uma faca nas costas e presas no pescoço. Claro, algumas coisas que ele fez com seu bando – derrubar vampiros seculares, beber sangue, executar rituais sinistros, raptar pessoas e sová-las com pás – estavam um pouco fora de seu repertório. Ele sussurrou a lei da selva, logo quando havia pela primeira vez atirado em alguém e tentado aceitar o que ele era.

E diabos, assumir a forma de *zulo* foi melhor do que qualquer outra coisa que já tenha experimentado em vida. Quando Zaljko ficou chocado por “tal pamonha ter dominado a forma sagrada de nossa espécie”, Tyrone se sentiu pela primeira vez – morto-vivo ou não – como um homem fazendo seu próprio caminho ao invés de um tipo de monstro que levou sua vida preso por monstros maiores.

Tyrone sempre é o escolhido para pacificar America depois de um ajuste de contas. Ele falou a Zaljko para derrubar várias pontes. Ele cuida de Sunshine (exceto numa luta, quando ele cuida de si mesmo). Mas a despeito de seu saudável Vínculo, Tyrone compete com Ashanti sempre que pode, talvez porque eles foram ambos graduados do mesmo Abraço em massa, talvez porque ela é claramente a favorita de Zaljko. Sem importar, a disputa eterna é responsável por suas maiores falhas na não-vida: sua tentativa fracassada em aprender a Feitiçaria Koldúnica e sua falha em superá-la na Dança do Fogo.

Imagem: Tyrone é coberto de tatuagens, e algumas delas se mexem. Jatós de tinta preta disparam de seu corpo, fazendo padrões enquanto passam. Todo o

tempo, elas viajam pelas veias de suas têmporas e criam chifres enrolados em ambos os lados de sua cabeça raspada. Então, os chifres enfraquecem, e a tinta faz voltas em forma de lágrimas enquanto viaja para baixo de sua bochecha esquerda e de volta nos padrões de seu corpo. Tyrone normalmente anda sem camisa para mostrar suas tatuagens animadas e raramente usa algo mais escondido do que uma camiseta apertada em suas calças largas. A Caveirinha fica em seu ombro esquerdo.

Dicas de Interpretação: Do bando todo, você é o mais preso ao Vínculo – você ama seu bando, mas tenta evitar. Você se voluntariou para a busca condenada de manter todos felizes. Seus companheiros de bando o consideram bastante, mas ninguém parece querer aceitar o trabalho. Ainda, você não tolera todo tipo de besteira vinda de seu bando; na forma de *zulo*, você é confiante e pode derrotar qualquer Cainita no mundo. Você ainda tem muito a aprender.

Senhor: Anjo Mercenário

Natureza: Filantropo

Comportamento: Rebelde

Geração: 13^a

Abraço: 1999

Idade Aparente: quase 20

Físicos: Força 4, Destreza 3, Vigor 4

Sociais: Carisma 2, Manipulação 2, Aparência 2

Mentais: Percepção 4, Inteligência 2, Raciocínio 3

Talentos: Prontidão 2, Esportes 2, Briga 4, Esquiva 2, Intimidação 4, Mendigar 1, Manha 3, Lábia 2

Perícias: Empatia com Animais 1, Moldar o Corpo 3, Condução 2, Armas de Fogo 4, Dança do Fogo 4, Armas Brancas 2, Segurança 1, Furtividade 2, Sobrevivência 2, Aliciamento 2

Conhecimentos: Investigação 1, Lingüística 1 (Inglês), Medicina 2, Cultura dos Esgotos 1

Disciplinas: Animalismo 1, Vicissitude 4

Antecedentes: Contatos 1

Virtudes: Consciência 3, Auto-Control 3, Coragem 4

Moralidade: Humanidade 5

Força de Vontade: 5

ASHANTI BEACHUM, A SONHADORA DEMÔNIO

Antecedente: Ashanti fez sua última entrega para a UPS na noite em que Zaljko precisava de soldados para jogar contra um general Confederado que persistentemente se recusava a entregar os pontos. Ashanti, Tyrone e dois outros foram os únicos sobreviventes de seu Abraço em massa, e juntos com Sunshine, seu senhor e seu *vato loco*, os últimos membros do bando que restaram depois que o general virou pó. Enquanto os bandos inchavam com cada Abraço em massa e encolhiam após cada confronto com a Camarilla, Ashanti decidiu quando abriu seus olhos pela primeira vez, e se viu enterrada “viva”, que ela sobreviveria não importava o que acontecesse. Nas noites próximas à cruzada, ela foi confirmada como Sabá Verdadeira.



No despertar do cerco, Zaljko – ficando cada vez mais paranóico sobre a iminente Morte Final que ele via em qualquer ameaça – passou o tempo calado após se alimentar e lutar para passar seu conhecimento de Feitiçaria Koldúnica a Ashanti. Ela tinha o brio para lidar com os demônios e a paixão para presidir os *ritae*. Em algumas formas, ela já superava seu professor. Os espíritos sussurravam a ela na morte da luz do sol. Eles até mesmo lhe ensinaram um caminho do qual seu senhor nunca havia ouvido falar.

Ashanti agora serve como sacerdote do bando e passa muitas noites estudando seus rituais enquanto o resto do bando devasta Atlanta, adquirindo comida e estabelecendo negócios prolongados da cruzada de Atlanta. Ultimamente, os espíritos mostraram a ela o destino do bando. Ela apressa seus companheiros de bando a deixar Atlanta, mencionando a estagnação da cidade mais do que o fim patético que os espera se ficarem.

Imagem: Ashanti Beachum é uma mulher negra com longas tranças que ela pode amarrar num topete para revelar um olho inchado atrás de sua cabeça. Seus experimentos com Vicissitude contorcem suas características antes orgulhosas em algo semelhante à face de um tigre agitado. Uma boca de tecido indiferenciado domina seu ventre; ela ainda está calculando como fazer os dentes.

Dicas de Interpretação: Quanto menos falar sobre seus dias como viva melhor. Esse foi apenas o epigrama antes de uma longa história que termina com você como o centro iluminado do universo. Neste meio tempo, você nunca morrerá, você pode modificar seu corpo em qualquer forma que desejar e pode até mesmo falar com os espíritos. Com tal poder, você olha para os mortais e se surpreende em pensar como pode ter sido um deles. Busque a Metamorfose, cuide de seus sonhos demoníacos, e amanhã à noite, você olhará para os

Cainitas e se surpreenderá com a mesma coisa.

Nota: Em muitos casos, o olho atrás da cabeça de Ashanti evita ataques surpresas pelas costas.

Senhor: Zaljko Petrescu

Natureza: Sobrevivente

Comportamento: Sobrevivente

Geração: 11^a

Abraço: 1999

Idade Aparente: meio dos 30

Físicos: Força 3, Destreza 4, Vigor 4

Sociais: Carisma 3, Manipulação 2, Aparência 2

Mentais: Percepção 4, Inteligência 5, Raciocínio 3

Talentos: Prontidão 2, Esportes 2, Briga 3, Esquiva 1, Adivinhação 2, Intimidação 3, Liderança 1, Mendigar 4, Manha 2, Lábria 2

Perícias: Moldar o Corpo 3, Dança do Fogo 4, Armas de Fogo 3, Armas Brancas 2, Performance 3 (atuação), Segurança 1, Sobrevivência 3

Conhecimentos: Acadêmicos 3, Computador 2, Koldunismo 2, Medicina 1, Ocultismo 2

Disciplinas: Feitiçaria Koldúnica 3, Vicissitude 3

Linhas Koldúnicas: Caminho da Terra 3, Caminho da Tristeza 3, Caminho do Espírito 3

Antecedentes: Rituais 1, Status no Sabá 1

Virtudes: Convicção 4, Instinto 3, Coragem 3

Moralidade: Trilha da Metamorfose 6

Força de Vontade: 6

TAIS DELÍCIAS FEITAS DE CARNE

Está quase amanhecendo, e nenhum destes desgraçados tem o que precisa para cavar nosso caminho para fora. Eles têm estado no subsolo por quase seis horas agora. É muito tempo para se estar por aí, segurando uma pá, esperando por alguém se levantar da cova. A fraqueza me indigna. Eu não acho que o bando ficará maior quando o sol vier. Talvez da próxima vez. A história de nossas vidas... eu quero dizer-ah, dane-se.

Atlanta acabou com a gente. Nós vencemos a guerra, então nos voltamos contra nós mesmos. Sunshine está chorando o tempo todo, e America fica murmurando algo sobre Monomacia. Zaljko está com aquele olhar distante de novo.

Ashanti pensa que é melhor mudarmos de cidade antes que nos misturemos em muitos jogos. Os Cães-da-Lei me fizeram de palhaço depois do Festim de Sangue daquela última semana (pular sobre o fogo, que besteira), mas eu tenho que concordar com ela: Atlanta não é legal. A garota rica quer que partamos para a Califórnia, algo está gritando na minha cabeça para irmos para Nova Iorque, e Zaljko quer tomar um barco para a maldita Europa! Quem sabe para onde iremos? O Cálice de Delícias Ósseas – em breve numa cidade perto de você. Eu juro, a primeira vez que alguém me chamar de “injun”...

TZIMISCE DE NOTA

Uma frase pitoresca – redundante e completamente desfocada. Poderia ser mais instrutivo listar Tzimisce sem valor. Um Demônio sem notoriedade seria um item de colecionador. Isto é menos verdade nestas noites modernas e vulgares de Abraços em massa e Máscaras,

mas até mesmo o mais humilde cabeça de pá colhido de um lixão poderia eventualmente ofender a Criação de alguma forma infame. Talvez os Tzimisce sejam destinados à grandeza (outra frase estúpida). Não importa, todos os Demônios aspiram a se tornar um personagem maior que a morte em seus próprios termos; o Antediluviano em seu sangue não aceita nada menos que isso.

RATTI-BEN, A IRMÃ DE SANGUE

Abraçada durante a invasão do Planalto Afegão por Alexandre o Grande, Ratti-Ben amava sua terra com devoção psicótica e acreditava que ela fosse um organismo vivo e respirante como qualquer outra criatura. Ela viu a grande população da Índia assimilar invasor após invasor ou, eventualmente, rejeitá-los violentamente. Não importa o que acontecesse, a Índia se voltaria para seu povo e, então, para ela, sua protetora.

Claro, um protetor deve fazer muitas coisas para guardar seu amor como um todo para assegurar sua sobrevivência. Ratti-Ben e as outras crias de Kartariya são portanto os lobos da Índia. Eles selecionam os fracos para assegurar que o rebanho permaneça forte. Sua tarefa é cruel e aparentemente caprichosa, mas é importante. Ratti-Ben influenciou os eventos a uma conclusão violenta, assegurando assim que os mais fortes e mais dedicados sobrevivessem. Pelos padrões ocidentais, Ratti-Ben é fria, monstruosa, brutal e completamente impiedosa, por isso o interesse do Sabá sobre ela. Contudo, ela se vê como a salvadora silenciosa da Índia e todo pedaço de mahatma como Gandhi era. Em seu papel como um avatar cruel e terrível, ela se identificou com Sascha Vykos do Sabá e fortemente sustenta a noção de se juntar a sua seita.

Ratti-Ben trouxe seu rebanho e seus seguidores da Índia e muitas vezes descartava a população, fossem eles de baixa casta ou viúvas. Ela passa sua mão na discussão da Índia em lugares como os estados de Bihar e Uttar Pradesh, onde a corrupção chega no governo de castas. Suas conexões com criminosos na agência política atualmente lhe oferece uma rede de informações sem igual que se espalha dos altos corredores do poder até os becos mais escuros. Seu principal refúgio está em Vrindavan, a então chamada Cidade das Viúvas. Embora a prática de sati (onde uma mulher se joga dentro da pira funeral de seu marido) tenha sido amplamente abandonada, ainda se espera que as viúvas indianas raspem suas cabeças, abandonem seu status, nunca se casem novamente e entreguem suas posses quando seus maridos morrem. Vrindavan, o reputado lar de Krishna, é onde milhares destas mulheres empobrecidas vão viver o resto de suas vidas; muitas morrem onde dormem, seja nas ruas ou em choupanas. Ratti-Ben fez seu refúgio num templo abandonado em Vrindavan e emprega dúzias de velhas para cantar seu nome durante o dia. Ela toma suas carniçais e vitae desta miséria abundante. Quando ela oferece o Abraço às raras

crias, sua progênie está mais ansiosa em atacar de volta o sistema do que se atirar na desprezível pobreza por anos. Assim, Ratti-Ben traz sua força do veneno de outros.

SASCHA VYKOS, ANJO DE CAIM

Honrado pelos jovens Tzimisce como entre os primeiros a traírem seu senhor pela Revolta Anarquista, o Priscus Sascha Vykos é o mais terrível instrumento de medo do Sabá. Certamente, guerreiros como os Djulah da Mão Negra são adversários mortais no campo de batalha, mas ao menos eles destroem seus adversários em combate e com pouca crueldade abastecendo suas intenções. Sascha, contudo, “estuda” suas vítimas e decide qual tortura será melhor aplicada para fazê-los uivar pela destruição. Então, inicia suas aplicações com uma precisão fria que viola todas suas células.

Sascha nasceu como Myca Vykos, herdeiro da realeza dos Cárpatos como primeiro e único filho de seu pai. O destino o tinha em mente para grandes coisas, contudo, e o trouxe para o Abraço de Simeão de Constantinopla. Myca se encontrou – pois até então, ele ainda era um homem – em uma cidade e um tempo que eventualmente rivalizariam com Cartago em lenda e glória. Constantinopla caiu sob a égide de três famílias Cainitas, incluindo os Demônios Obertus que abrigavam Myca. Enquanto menosprezava sua nova existência e todos que o trouxeram a este destino, Myca apreciou a oportunidade única de aprendizagem. O Ateneu Obertus foi o legado perdido da biblioteca de Alexandria e guardava conhecimento único do pensamento perdido para o mundo. O que os livros não ensinavam, Myca aprendia através das complexas conspirações das cortes bizantinas.

Quando a idade gloriosa de Constantinopla terminou, Myca partiu com mais do que pechinhou. O Cainita preeminente da cidade era o Toreador Miguel, que era tão angélico quanto qualquer carne poderia esperar ser. Constantinopla foi o reflexo de sua visão de Céu na Terra, e ele não deixava nada intocado desde a arquitetura até a população mortal. Miguel sabia da sede e apreciação de conhecimento sem limites de Myca e o usou como um registro vivo para preservar e até mesmo emular a glória de Constantinopla no futuro. Myca, sendo Tzimisce e visceral em seus sonhos, distorceu as aspirações brilhantes de Constantinopla e a fraternidade de Miguel numa visão de impérios construídos com carne ao invés de pedra e solidariedade de sangue ao invés de espírito.

Depois que Constantinopla caiu, Myca e Simeão se tornaram “convidados” dos Tzimisce dos Balcãs. Eles valorizaram Myca por toda percepção que pudesse oferecer sobre o conhecimento de Constantinopla, e deste modo de Alexandria. Mesmo a história tendo sido contada, não durou muito. Myca, guiado pelo sonho de Miguel para ajudar a construir algo maior do que si próprio, se juntou à nascente e promissora Revolta Anarquista. Ele provou sua lealdade ao Sabá ao devorar e

regurgitar seu senhor Simeão repetidamente antes de finalmente diablerizá-lo. Isto lhe garantiu entrada nos anais da infâmia Sabá, junto com suas ações na Convenção de Thorns, onde ele mutilou sua masculinidade e a atirou no Ventrue Hardestadt em sinal de aversão.

Seguindo Thorns, Myca se tornou Sascha, uma beleza esculpida e andrógena (se bem que estranha). Nas antigas noites de luta, Sascha permaneceu entre os poucos Tzimisce que não abandonaram suas fortalezas nos Cárpatos para a crescente Camarilla. Diferente de muitos de seus colegas do Sabá, Sascha apreciava e compreendia a necessidade de empregar mortais para o proveito de Cainitas. Muitos membros da seita, particularmente os jovens, ridicularizavam o uso do rebanho, mas Sascha sabia que a Camarilla ficava forte em influência e território devido a sua confiança na sociedade mortal. Sascha escolheu combater Hardestadt e os lacaios da Camarilla em seu próprio jogo, através de representantes mortais. Ele patrocinou os Uskoks, os corsários Senj e os piratas apoiados pelos Habsburgos, atacando as rotas de navegação vênetas e otomanas. Muito freqüentemente, estes piratas pilhavam por ganância, mas Sascha ocasionalmente os empregava para atacar navios financiados por Cainitas na esperança de raptar e interrogar os carniçais de rivais. Eventualmente, contudo, os interesses de Sascha se afastavam da Jyhad. Ele se retirou para seu refúgio e voltava apenas quando um interesse passageiro com a seita o exigia. Poucos sabiam o que Sascha estava fazendo; menos ainda realmente queriam saber.

Sascha ressurgiu do retiro durante a Primeira Guerra Civil do Sabá. Suas habilidades com a bruxaria dos odiosos Tremere eram mais fortes do que antes, e aliados Tzimisce suspeitaram que Sascha havia aumentado seu conhecimento sob a tutela de Kupala. Com a assinatura do Tratado de Sustentação, Sascha parecia guiado em novas direções com uma sede pelo conhecimento arcano e arqueologia. Durante o final do século XIX e início do XX, ele patrocinou (financeiramente) dúzias de expedições ao Egito, Grécia e ao Oriente Médio. Em ocasiões muito raras, ele até mesmo se unia às escavações estranhas na Terra Santa, Líbano ou Síria. Isto não o distraía de sua tarefa, contudo, pois durante a Segunda Guerra Civil do Sabá, Sascha serviu ao Regente Gorchist ao eliminar os dissidentes mais problemáticos da seita. Pelo papel de Sascha no conflito, a assinatura do Código de Milão revisado também viu sua nomeação à posição de priscus. Como tal, ele agora viaja o mundo em nome do Sabá, lidando com problemas onde os encontra.

Enquanto suas ações são brutais, até mesmo excessivamente violentas, Sascha se move com razão fria; ele está construindo o Sonho de Miguel de uma forma lenta. Tudo que ele faz é para este objetivo, desde a forma que levantou sua cabeça enquanto falava, à forma que ele esfou a carne de uma vítima enquanto puxava a meia

de um pé. Infelizmente, as complexidades do Sonho de Miguel iludem a compreensão de Sascha e o direcionam à beira do excesso. A preocupação de Sascha com arqueologia e o oculto não são uma sede desenfreada por conhecimento e poder. Sascha busca retomar as lições e sonhos de Miguel por completo, que enfraqueceram diante de seu pensamento a cada ano que passava. Quando Constantinopla caiu, seus invasores cristãos (e depois muçulmanos) espalharam muito de sua riqueza e conhecimento pelo Hemisfério Ocidental e o Oriente Próximo. Sascha supõe que o escopo completo das visões de Miguel descansam em algum lugar com o legado roubado de Constantinopla. Recentemente, contudo, Sascha veio a acreditar que o legado de Miguel fica escondido em outros como ele. Agora Sascha busca retomar esse conhecimento diablerizando os poucos sobreviventes de Constantinopla. Isso inclui o Gangrel Barão Thomas Feroux, o Nosferatu Malachite e, mais importante, o próprio Dracon. Resta saber se isto se provará o maior golpe de Sascha ou o início de sua queda.

RADU BISTRU, CARDEAL ITINERANTE E DAI DO TRATADO DE SUSTENTAÇÃO

O Cardeal Radu Bistru é um dos Tzimisce mais raros: um diplomata. Radu mereceu a notificação do *voivode* Visya por seu conselho de como lidar com os Ventrue húngaros. Visya, um estudante da escola de política do matar-e-subjugar, Abraçou Radu como um conselheiro. Embora nascido como revenante, Radu compreendia a política humana bem o suficiente para negociar com os Ventrue e seus carniçais. Num tempo quando os Patrícios húngaros não reconheciam a soberania dos Tzimisce, Radu os forçou a ouvi-los.

Mesmo depois de seu Abraço e sua ascensão como *voivode*, Radu manteve bastante de sua compreensão política para servir como porta-voz do clã por vários séculos. Embora fosse o diplomata Tzimisce para o mundo exterior, ele não tinha contraparte para mediar disputas dentro do clã. Quando os Demônios mais jovens se levantaram contra seus anciões, Radu se opôs a eles - em primeira instância. Mas a percepção política de Radu o salvou. Enquanto os outros *voivodes* objetaram em princípio o governo de suas crias - e caíram sob suas presas - Radu entregou seu feudo aos anarquistas e se uniu à sua causa.

Quando todos exceto os *voivodes* Tzimisce mais inflexíveis haviam tombado, Radu continuou a ser o diplomata. Quando as crianças rebeldes da Europa formaram o Sabá, Radu criou o ofício de Cardeal das Terras Além da Floresta para supervisionar a Transilvânia e as suas cercanias. Em suas tarefas, o cardeal se provou muito mais efetivo: os Tzimisce sob sua orientação eram ao menos coordenados, se não organizados. Ele serviu como Cardeal das Terras Além da Floresta por pouco mais de uma década antes que o regente sugerisse que seus talentos poderiam ser mais

úteis no vasto Novo Mundo. Não precisava ser um diplomata para saber o que o regente queria. Radu deixou a Transilvânia pela Costa Leste americana.

A situação na América intimidou Radu. Enquanto o Sabá havia fugido de seus anciões, não haviam encontrado nada para substituí-los. Ninguém conseguiria manter a ordem, e os Cainitas do Novo Mundo passaram suas noites diablerizando uns aos outros mais do que criando um domínio onde pudessem existir livres de seus senhores. Radu viajou por todos os novos Estados Unidos, falando com vários Cainitas que recomendaram juntos algum simulacro de autoridade. O Tratado de Sustentação de 1803, que trouxe ordem à seita obcecada com a liberdade, foi o fruto de seus anos de negociação. Embora Radu sinta que foi muito pouco, o tratado fez o que os anciões não podiam fazer – trouxe disciplina às crias incontroláveis do Sabá.

Nas noites modernas, Radu ainda mantém o título de Cardeal, embora não supervisione uma região específica. Ele continua a agir como um diplomata para o Sabá. Ele esteve envolvido, embora não instrumentalmente, na adição dos Salubri *antitribu* à Espada de Caim. Seu atual projeto: negociar a aceitação de uma dúzia de anciões Gangrel que aparentemente abandonaram a Camarilla sobre sua incapacidade de lidar com alguma ameaça urgente. Radu agora passa suas noites exercendo a diplomacia nesta aliança improvável.

MINERVA SCHWALKE-WOJTKIEWICZ, VOIVODE DO CLÃ TZIMISCE

A Voivode do Clã Tzimisce é o Demônio mais poderoso no Sabá. Como foi então que Minerva Schwalke-Wojtkiewicz se tornou *Voivode*?

Por que ela é esperta o suficiente para pegar o trabalho e estúpida o suficiente para querê-lo.

O Mais Velho se foi, e Yorak também. Os cinco *Voivodes* que os seguiram eram crescentemente inconseqüentes. O *Voivode* Tzimisce não é mais o mestre indisputado do clã. Desde que os Demônios se uniram ao Sabá, o título carrega pouco poder real. Nas Noites Finais, o *Voivode* é um Winston Churchill sem um exército. Ela despertou o ódio dos Antediluvianos e lealdade da Espada de Caim com falas imortais, mas não tem recursos quando suas palavras falham em inspirar.

Como uma mortal na Polônia, Minerva escreveu peças jingoistas e histórias curtas sob um pseudônimo masculino, denunciando a separação da Polónia que finalizava sua existência como estado em 1795. Seu senhor Ari Ezbet não acreditava que o Tratado de Sustentação perduraria e buscou abrigo na Cidade do México, onde estabeleceu uma empresa de tipos para acionar a propaganda. Embora estivesse desapontado por o escritor que o havia levado ao frenesi com “suas” palavras fosse realmente uma mulher, ele a Abraçou pois seu jogo de frases poderiam acender paixões nacionalistas.

Sob as instruções de Ari, Minerva se tornou uma

fanática de um tipo diferente. Sua vida fazendo tiras sobre “a percepção da identidade polonesa” facilmente se traduziu numa “percepção da identidade Tzimisce” que podia ser alcançada somente através da Metamorfose. Ela se tornou a principal líder da fábrica de propaganda que Ari tinha há muito perdido o interesse. No início de 1848, na noite do Tratado de Guadalupe que Hidalgo assinou, ela diablerizou seu senhor após um debate sobre se o Exército Americano deveria guarnecer a cidade.

Seu trabalho com o bando de Ari, renomeado como os Jagiellonianos depois da morte de seu senhor “nas garras dos Lupinos”, continuou até que a Segunda Guerra Civil do Sabá destruiu muitos de seus soldados. Os jovens Cainitas da Cidade do México, muitos deles nem mesmo Tzimisce, se reuniram a ela para instruções nos caminhos da Metamorfose. Ela também pleiteou com o regente para encorajar *ritae* de unidade dentro da seita. Minerva e seus estudantes sobreviventes reivindicam crédito por espalhar os *ritus* do *Festivo dello Estinto* além dos confins do México.

Depois que um bando de arcontes da Camarilla trouxe a Morte Final ao *Voivode* anterior, a posição foi mantida em muito menor estima. Apenas Minerva, um Malkaviano *antitribu* agora destruído e um punhado de candidatos obviamente inadequados buscavam o título. Minerva viajou por todo o mundo, visitando luminares como Velya a *Visseccionista*, Vladamir Rustovich, Empenho Íntegro, Radu Bisti e Sascha Vykos. Nenhum deles concordou em apoiá-la. Embora fosse obviamente uma seguidora fiel de sua Trilha, ela era ignorante da Feitiçaria Koldúnica – um pré-requisito tradicional para se tornar *Voivode*.

Sem vergonhas, Minerva voltou à Cidade do México e declarou que tinha o apoio dos anciões do clã. Ela conseguiu sua própria confirmação como *Voivode*. Embora nenhum de seus supostos propugnadores tenha publicamente disputado seu direito, ela apenas foi *Voivode* por uns poucos meses, um piscar de olhos mortos-vivos. Ela Abraçou vários dos Bratoviches da Cidade do México para servirem-na como sua guarda de honra. Agora, ela fervorosamente solicita ao consistório para que apoiem os esforços de cruzada por toda a América. Minerva empenha um plano simples de quatro pontos: tomar a América do Norte, tomar a América do Sul, tomar a Europa, tomar o mundo. Ela espera que seu plano vago e ambicioso, junto com suas generosas instruções na Trilha da Metamorfose, sejam o suficiente para silenciar aqueles que podem contrariar suas dúvidas reivindicações.

Minerva traz a mesma indecisão febril a sua própria forma enquanto fragiliza o *Voivodato*. Ela se reestrutura completamente ao menos uma vez por mês. Sua atual personificação: um pesadelo esquelético pelado de quase três metros com duas bocas em forma de esfíncter no lugar dos olhos. Sua pele e presas brilham no luar.



REGENTE MELINDA GALBRAITH

A Regente Galbraith está morta...

A *Palla Grande* anual, organizada no Dia das Bruxas todo ano, arrasta bandos de toda América do Norte para a Cidade do México. Este é o Natal e Halloween do Sabá juntos numa coisa só; é uma celebração sangrenta da persistência Cainita. A regente e seus altos cardeais, prisci, bispos e arcebispos também apresentam eventos maiores, incluindo um Festim de Sangue, um Banho de Sangue e várias peças da imortalidade executadas pelos artesãos da seita. A celebração da *Palla Grande* do milênio foi supostamente a maior de todas, uma afirmação de que o Sabá sobreviveu ao Século XXI. Foi um festival severo de jubilação e um aviso de que a Espada de Caim deve estar vigilante contra suas maiores ameaças, os Antediluvianos. Com Nova Iorque perdida e tumultos desconhecidos nos domínios do Oriente, o Sabá precisou de um motivo para estas festividades. Poucos perceberam, contudo, que a seita estava para sofrer outro golpe, o assassinato da Toreador *antitribu* Regente Galbraith.

As festividades começaram ao anoitecer como esperado, com a Regente Galbraith concedendo audiências a Cainitas selecionados antes que a *Palla Grande* começasse. Zachary Sikorsky, uma dragqueen Tzimisce com uma habilidade misteriosa para personificações, foi se encontrar com Galbraith para ajudá-la a construir sua maior fantasia já vista. Ele supostamente moldaria sua carne num anjo, uma criatura de beleza precisa e dolorida, repleta de finas asas de ossos. Ao entrar em suas câmaras, contudo, descobriu o cadáver de Galbraith se tornando cinzas e um símbolo arcano pintado em sangue na parede.

Com pouco tempo a perder e a *Palla Grande* prestes a começar, Sikorsky assumiu a forma da regente e se portou como ela. Foi uma decisão tomada em completo pânico; Sikorsky sabia que ele – como a última pessoa a vê-la e como um membro de um bando de Nova Iorque agora expulso depois da recuperação da Camarilla de sua

cidade – seria culpado e testado pelo assassinato da regente. Primeiro, Sikorsky assumiu o papel da regente para a noite, permitindo ao Sabá um momento de celebração seguindo a queda de Nova Iorque. Quando a noite terminou, contudo, Sikorsky percebeu que não poderia confiar em ninguém se não soubesse quem destruiu a regente. Nesta noite, ele reviveu Melinda Galbraith, Regente do Sabá, e assustou a todos ao inferno do qual eventualmente, alguém iria tirá-lo.

ZACHARY SIKORSKY, REGENTE DO SABÁ

Antecedente: ...Longa vida à Regente Galbraith.

Zachary Sikorsky sempre soube que era diferente, mesmo quando era criança. Chame isso de estereótipo, mas ele amava se vestir com as roupas de sua mãe sempre que ela não estava por perto. Claro, ela o apertava bem forte quando descobria a maquiagem que ele tinha esquecido de limpar, mas pensava que estava lhe fazendo um favor ao forçá-lo à heterossexualidade. Quando Zachary passou para a adolescência, descobriu que palavras como *bixa* e *puto* eram direcionadas a ele. Mesmo sendo bastante difícil enfrentar isso, Zachary percebeu que era mais confortável fingir ser e até mesmo agir como uma mulher. Ele gostava de ser um homem fisicamente, mas emocionalmente, ele gostava de se vestir em roupas de mulher e ser feminino.

Quando tinha 16 anos, Zachary estava nas ruas, forçando uma vida. Sua mãe o expulsou de casa quando veio até ela. Zachary era um artigo popular nas ruas; já desprezado e calvo, ele desempenhou seus papéis fêmeos bem. Quando se vestia com roupas de mulher, era mais fácil para que sua clientela exclusiva fingisse que estavam seduzindo ela ao invés de ele. Eventualmente, Zachary alcançou a idade quando pôde trabalhar em bares ao invés de becos. Ele passou os anos seguintes atuando no circuito de dragqueens nos cabarés de Nova Iorque. Isso quando conseguiu as atenções do Sacro Bando, um bando do Sabá predominantemente gay e lésbico que gostou das talentosas artimanhas de Zachary no palco.

Zachary, embora jovem para o Sabá, se ajustou perfeitamente. Sua nova natureza como um Demônio permitia que fizesse aquelas pequenas alterações necessárias para se fazer simplesmente divino, mas o ímpeto de ser uma dragqueen permaneceu. Ele amava as roupas e agir como um misto da cintilação de Marylyn Monroe, da classe de Julie Newmar e Bette Davis. Esta *Palla Grande*, a terceira desta jovem existência, supostamente seria o melhor show de todos; ele já havia entretido muitos dentro do Sabá com suas personificações da Regente Galbraith (até seu temperamento espanhol) e outros Sabás notáveis. Infelizmente, suas habilidades agora o colocaram numa posição precária.

Pelos meses seguintes, Zachary esteve agindo como a Regente Galbraith. Durante este período, ele se retirou em segregação “meditativa” e permite que “seus” laicais falem em nome da regente. Embora tenha ficado mais

habilidoso em atuar como Galbrith, Zachary também está ficando mais paranóico e em pânico. Ele teme que todas suas palavras e ações traiam sua identidade, mas a charada continua por mais uma noite. Zachary teme que esta “máscara” eventualmente terá um fim uma vez que alguém descubra seu ardil e o mate em verdadeira indignação.

Imagem: Galbraith é uma beleza espanhola que mantém seu cabelo castanho curto naquele aspecto sério. Ela usa a moda contemporânea mais fina com um olho para o corte conservador ainda que cortês. Ela parece mais com uma proprietária de galeria de arte do que a Regente do Sabá. Graças ao toque avançado de Zachary com a Vicissitude, ele possui um físico equivalente ao porte majestoso da Regente.

Dicas de Interpretação: Você é a Regente Galbraith; você é a Regente Galbraith. Você é impiedosa, cruel e dura. Você coloca uma mão em seu quadril naquele jeito provocante quando está furiosa; você gosta de carregar seus “r’s”, e oh, não esqueça de voltar seu calcanhar quando caminha. Por que ele está olhando para mim daquele jeito? Ele suspeita de algo? Você é a Regente Galbraith. Mantenha isso em mente, e pareça distraída. Talvez as pessoas não a importunem. Não esqueça de brilhar aquele sorriso feroz quando alguém faz uma piada. Não, está mostrando muito os dentes, se harmonize num entalhe. Você é a Regente Galbraith... e você tem medo de morrer... de novo.

Senhor: Daniel Murphy

Natureza: Celebrante (Diretor*)

Comportamento: Sobrevivente (Juiz*)

Geração: 12^a

Abraço: 1996

Idade Aparente: início dos 30*

Físicos: Força 2, Destreza 3, Vigor 2

Sociais: Carisma 4, Manipulação 5, Aparência 5*

Mentais: Percepção 3, Inteligência 2, Raciocínio 3

Talentos: Prontidão 2, Briga 2, Esquiva 3, Empatia 2, Líbia 4

Perícias: Etiqueta 3, Armas de Fogo 2, Armas Brancas 1, Performance 4

Conhecimentos: Lingüística 3, Ocultismo 2, Política 1

Disciplinas: Auspícios 2, Presença 3, Vicissitude 3

Antecedentes: Aliados 5*, Contatos 5*, Rebanho 5*, Influência 5*, Recursos 5*, Lacaios 3*, Status no Sabá 5*

Virtudes: Convicção 3, Instinto 2, Coragem 3

Moralidade: A Trilha de Lilith 5

Força de Vontade: 7

Nota: Todas características com o asterisco (*) são para Galbraith.

EMPENHO ÍNTEGRO

Antecedente: O pai deste jovem pretense Demônio foi um caçador de bruxas que ficou mais do que um pouco agitado ao saber que sua mulher era uma bruxa. Toda noite por dois meses, o jovem Íntegro testemunhou a tortura de sua mãe nas mãos de seu pai e leu para si para



dormir com a cópia dela de *Liber Spirituum*. Justificando Freud, Empenho Íntegro cresceu para se tornar o mais notório caçador de bruxas/bruxo de seu tempo.

Indubitavelmente, ele foi um dos escolhidos de Belzebu, mas ele tinha que praticar seu ofício em particular depois de reconhecer todo seu bando. Ele visitou um Sabá após outro, participando da Massa Negra à noite, então trazendo a milícia às casas das bruxas na manhã seguinte. Eventualmente, sua fama evitou tais infiltrações. A Nova Inglaterra o conhecia como um persistente caçador de bruxas cuja estatura desafiava as horríveis acusações atiradas sobre ele pelas bruxas que capturava. As bruxas se comportavam sempre que ele vinha para a cidade e quietamente especulavam sobre quem realmente possuía sua alma.

Enquanto investigava “Ocorrências sujas” no oeste de Massachussets, Empenho Íntegro Clay ouviu rumores de uma grande sociedade de bruxas além da fronteira da colônia. Fazendo sua corrida às “terras índias”, ele rapidamente localizou o bando (ele matou e escalpelou seu guia em três horas de viagem, mas deu tempo para que as fogueiras das bruxas fossem acendidas). Ele não discerniu nenhum rito profano, mas certamente sua dança do fogo os marcou como do Inferno. Embora fosse aqueles que estava procurando Empenho Íntegro encontrou o Sabá.

Através dos séculos, Empenho Íntegro (abandonando seu sobrenome supérfluo depois de seu Abraço) ascendeu, através de inúmeras investigações bem sucedidas, a se tornar um priscus dentro do Sabá. Ele atualmente viaja por toda a Costa Leste, liderando *ritae* em várias reuniões Cainitas e inspirando os bandos com falas sobre a retidão de sua causa. Ele ainda conduz suas caçadas de bruxas, e sua estatura lhe permite realizar seu ofício longe dos auspícios da Inquisição do Sabá. Uma vez, ele confiou na abordagem “infiltrada e convicta” de sua carreira mortal, mas agora, os infernalistas dão a ele uma margem ampla. Nas noites



modernas, sua tática favorita é deputar os bandos normalmente aqueles que tardam em Festins de Sangue, trabalhando em nenhum bom propósito. Ajudar Empenho Íntegro é simultaneamente uma educação em investigação e humildade, mas é uma invejável credencial para qualquer Sabá reivindicar: seus “companheiros cruzados” fazem o tamanho do rastreamento e freqüentemente terminam capturando as próprias bruxas. A confissão, contudo, Empenho Íntegro invariavelmente clama para si.

Imagem: Cabelos castanhos pelos ombros, olhos considerados e um bico por nariz – reúna isto numa armação insalubre e magra e você terá Empenho Íntegro. Entre os mortos-vivos, ele usa uma capa de lã negra com colarinho pesado sobre uma túnica negra, um colete negro, culatras cinza e meias brancas. Quando se move entre os mortais, seu traje é mais atual mas não menos escuro. Em qualquer situação, ele insiste em usar seu chapéu alto de feltro negro.

Dicas de Interpretação: Como tem feito desde seus dias quando respirava, você racionalizou a emoção que sente enquanto extrai uma confissão. Bater num pecador com um chicote (quanto piores os pecados, melhor) faz suas pernas formigarem, mas em sua mente, você acredita que é bom no que faz. Nenhuma racionalização governa seu relacionamento com a Besta – você espera que a ironia traga os três sorrisos de Lúcifer.

Você sente uma urgência desesperada sempre que se envolve numa caçada, que é a todo momento. As prioridades do resto do Sabá devem ser colocadas de lado se você precisa de ajuda durante uma investigação. Você

não sente remorso por quaisquer interrupções que possa causar. Normalmente, sua estatura garante a complacência de quem pressiona ao serviço. Se você se sente frustrado, pense sobre a Nosferatu Pedra Prudente, uma das poucas sortudas que fugiram de você e a quem continua a perseguir com vigor renovado.

Senhora: Ezra Howland

Natureza: Sádico

Comportamento: Tradicionalista

Geração: 9ª

Abraço: 1713

Idade Aparente: meio dos 50

Físicos: Força 4, Destreza 5, Vigor 3

Sociais: Carisma 2, Manipulação 4, Aparência 2

Mentais: Percepção 5, Inteligência 4, Raciocínio 4

Talentos: Prontidão 4, Briga 3, Esquiva 3, Empatia 4,

Expressão 2, Intimidação 5, Liderança 5, Lábria 4

Perícias: Etiqueta 4, Armas de Fogo 2, Armas Brancas 5,

Segurança 1, Furtividade 3, Sobrevivência 2

Conhecimentos: Acadêmicos 4, Investigação 4, Direito

2, Medicina 4, Ocultismo 4, Política 4, Ciências 3

Disciplinas: Animalismo 3, Auspícios 4, Taumaturgia 5,

Vicissitude 3

Linhas Taumatúrgicas: Trilha do Sangue 5, Trilha de

Phobos 3, Manipulação Espiritual 4

Antecedentes: Contatos 2, Recursos 3, Rituais 4, Status

no Sabá 5

Virtudes: Convicção 1, Instinto 5, Coragem 5

Moralidade: Trilha da Metamorfose 4

Força de Vontade: 4



Tzímisce

NOME:

NATUREZA:

GERAÇÃO:

JOGADOR:

COMPORTAMENTO:

SENHOR:

CRÔNICA:

CONCEITO:

REFÚGIO

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 _____ ○○○○○○	Lingüística _____ ○○○○○○
Intimidação _____ ○○○○○○	Performance _____ ○○○○○○	Medicina _____ ○○○○○○
Liderança _____ ○○○○○○	Segurança _____ ○○○○○○	Ocultismo _____ ○○○○○○
Manha _____ ○○○○○○	Furtividade _____ ○○○○○○	Política _____ ○○○○○○
Lábia _____ ○○○○○○	Sobrevivência _____ ○○○○○○	Ciências _____ ○○○○○○

VANTAGENS

ANTECEDENTES	DISCIPLINAS	VIRTUDES
_____ ○○○○○○	_____ ○○○○○○	Consciência/_____ ●○○○○○
_____ ○○○○○○	_____ ○○○○○○	Convicção _____
_____ ○○○○○○	_____ ○○○○○○	Auto-Controle/_____ ●○○○○○
_____ ○○○○○○	_____ ○○○○○○	Instinto _____
_____ ○○○○○○	_____ ○○○○○○	Coragem _____ ●○○○○○
_____ ○○○○○○	_____ ○○○○○○	

<p>◆ QUALIDADES/DEFEITOS ◆</p> <p>_____</p> <p>_____</p> <p>_____</p> <p>_____</p> <p>_____</p> <p>_____</p> <p>_____</p> <p>_____</p> <p>_____</p>	<p>◆ HUMANIDADE/TRILHA ◆</p> <p>_____</p> <p>○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○</p> <p>◆ FORÇA DE VONTADE ◆</p> <p>○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○</p> <p>□ □ □ □ □ □ □ □ □ □</p> <p>◆ PONTOS DE SANGUE ◆</p> <p>□ □ □ □ □ □ □ □ □ □</p> <p>□ □ □ □ □ □ □ □ □ □</p>	<p>◆ VITALIDADE ◆</p> <p>Escoriado 0 <input type="checkbox"/></p> <p>Machucado -1 <input type="checkbox"/></p> <p>Ferido -1 <input type="checkbox"/></p> <p>Ferido Gravemente -2 <input type="checkbox"/></p> <p>Espancado -2 <input type="checkbox"/></p> <p>Aleijado -5 <input type="checkbox"/></p> <p>Incapacitado <input type="checkbox"/></p> <p>◆ FRAQUEZA ◆</p> <p>Deve dormir em ao menos dois punhados de solo nativo</p>
---	--	---



Tzimisce

OUTRAS CARACTERÍSTICAS

_____	00000	_____	00000	_____	00000
_____	00000	_____	00000	_____	00000
_____	00000	_____	00000	_____	00000
_____	00000	_____	00000	_____	00000
_____	00000	_____	00000	_____	00000
_____	00000	_____	00000	_____	00000
_____	00000	_____	00000	_____	00000
_____	00000	_____	00000	_____	00000

RITUAIS

NOME	NÍVEL
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____

EXPERIÊNCIA

TOTAL: _____
TOTAL GASTO: _____
GASTO EM: _____

PERTURBAÇÕES

LAÇOS DE SANGUE/VINCULO

LAÇO COM:	NÍVEL	LAÇO COM:	NÍVEL
_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____

COMBATE

Arma/Manobra	Dificuldade	Dano/Tipo	Alcance	Cadência	Pente	Ocultabilidade

ARMADURA



Tzimisce

ANTECEDENTES EXPANDIDOS

ALIADOS

MENTOR

CONTATOS

RECURSOS

FAMA

LACAIOS

REBANHO

STATUS

INFLUÊNCIA

OUTRO

POSSES

ITENS (CARREGADOS)

EQUIPAMENTO (POSSUÍDO)

TERRITÓRIOS DE CAÇA

VEÍCULOS

REFÚGIOS

LOCALIZAÇÃO

DESCRIÇÃO



Tzimisce

HISTÓRIA

PRELÚDIO

APARÊNCIA

IDADE: _____	_____
IDADE APARENTE: _____	_____
NASCIMENTO: _____	_____
ABRAÇO: _____	_____
CABELOS: _____	_____
RAÇA: _____	_____
OLHOS: _____	_____
SEXO: _____	_____
NACIONALIDADE: _____	_____
ALTURA: _____	_____
PESO: _____	_____

VISUAIS

TABELA DO CÍRCULO

ESBOÇO DO PERSONAGEM



LIVRO DE CLÃ:

Tzimisce

Uma História do Mal

Dos anarquistas que forjaram o Sabá ao terrível Drácula, os Tzimisce entalharam um lugar indelével para si próprios entre a sociedade dos Condenados. Entretanto, as noites modernas transformaram estes monstros, que caíram de seus lugares como mestres de estados sólidos degenerados ligados pelos calosos caprichos do Sabá. De sua luta noturna depende não apenas sua sobrevivência, mas também a fuga de seu severo destino e mais uma vez a ascensão à proemiência.

O Livro do Clã: Tzimisce Inclui:

- As práticas dos Tzimisce modernos, incluindo seu papel como líderes espirituais do Sabá
- Material daqueles maculados pelo contato com os Tzimisce, incluindo as famílias revenantes e o Velho Clã
- Novas e perturbadoras aplicações de Vicissitude, conspirações e a cultura do clã dos Demônios

VAMPIRO[®]
A MÁSCARA



Jogadores
de Papel

