LIVRO DO CLÃ:

Ventrue™

FEITO POR THIAGO ACODESH

Msn: Uchiahthiago123456@hotmail.com

Obs.: Se ninguém comprar os livros, a Devir não vai ter mais mercado e não vai haver mais lançamentos em português!

Comprem ao menos os livros que gostarem!!!

LIVRO DO CLÃ:

Ventrue™

Escrito por Richard Dakan

Créditos da Edição Original

Escrito por: Richard Dakan
Desenvolvido por: Justin Achilli
Sistemas Mind Eye´s Theatre por: Deird´re Brooks
Editado por: Carl Bowen
Direção de Arte: Richard Thomas
Arte: Steve Ellis, Leif Jones, Vince Locke, Christopher Shy e Andy Trabbold
Arte de Capa: John Van Fleet
Projeto de Capa e Quarta Capa: Brian Glass
Layout e Composição Tipográfica: Brian Glass

© 2000 White Wolf. Todos os direitos reservados. A reprodução sem a permissão por escrito do editor é expressamente proibida, exceto para o propósito de resenhas e planilha de personagem, que pode ser reproduzida apenas para uso pessoal. White Wolf, Vampire the Masquerade, Vampire the Dark Ages, Mage the Ascension, World of Darkness e Aberrant são marcas registradas da White Wolf Publishing, Inc. Todos os direitos reservados. Werewolf the Apocalypse, Wraith the Oblivion, Changeling the Dreaming, Hunter the Reckoning, Werewolf the Wild West, Mage the Sorcerers Crusade, Wraith the Great War, Trinity, Guide to the Camarilla, Guide to the Sabbat, Vampire Storytellers Handbook e Clanbook Ventrue são marcas registradas da White Wolf Publishing, Inc. Todos os direitos reservados. Os direitos sobre todos os personagens, nomes, lugares e textos desta obra pertencem a White Wolf Publishing, Inc.

Qualquer menção ou referência a empresas ou produtos nestas páginas não visa a abusar das marcas e direitos autorais envolvidos.

Visite a White Wolf na Internet

http://www.white-wolf.com; alt.games.whitewolf e rec.games.frp.storyteller

Créditos da Edição Brasileira

Copyright© White Wolf
Título Original: Clan Book — Ventrue™
Coordenação Editorial: Devir Livraria
Tradução: Fabiano Castro e Castro
Revisão: Maria Paula Campagnari Bueno e Douglas Quinta R
Editoração Eletrônica: Tino Chagas

ISBN: 85-7532-041-6
Impresso: novembro/2002

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (C
(Câmara Brasileira do Livro, SP, Brasil)

Dakan, Richard
Livro do Clã : Ventrue / Richard Dakan ;
Tradução Fabiano Castro e Castro ;
Revisores Maria Paula Campagnari Bueno e
Douglas Quinta Reis. -- São Paulo : Devir, 2002

Título original: Clanbook : Ventrue.
Vários ilustradores

1. Jogos de aventura 2. Jogos de fantasia
I. Título

02-5017 CDD-793

Índices para catálogo sistemático

1. Jogos de aventura : Recreação	793.9
2. Jogos de fantasia : Recreação	793.9
3. "Roleplaying games" : Recreação	793.9

Todos os direitos reservados e protegidos
pela Lei 5988 de 14/12/73.
É proibida a reprodução total ou parcial, por quaisquer meio
existentes ou que venham a ser criados no futuro
sem autorização prévia, por escrito, da editora.
Todos os direitos desta edição reservados à

DEVIR LIVRARIA LTDA

BRASIL
Rua Teodureto Souto, 624
Cambuci
Cep 01539-000 - São Paulo - SP
Fone: (0xx) 11 3272-8200
Fax: (0xx) 11 3272-8264
E-mail: rpg@devir.com.br
Site: www.devir.com.br

PORTUGA
Av. Infante D.Henrique, 33
Pátio Traseiro, ed.3
1800-224 - Lisboa
Fone: 21-8310045
Fax: 21 8380591
E-mail: devir@devir.pt
Site: www.devir.pt

LIVRO DE CLÃ:

Ventrue™

SUMÁRIO

Introdução: Derrota e Sucesso 4

Capítulo 1: Os Reis dos Vampiros 10

Capítulo 2: O Rei Está Morto, Vida Longa ao Rei 32

Capítulo 3: De Sangue Real 78

DERROTA E SUCESSO

Casper Johnson chamou o elevador pela quarta vez em nove segundos. Sabia que não faria a menor diferença, mas estava com pressa. Os elevadores do Hyatt Plaza sabiam que ele queria um deles e enviariam seu representante no momento certo. Da mesma forma que os políticos, os elevadores trabalham de acordo com seus próprios horários e fazem a gente esperar. Ao contrário dos políticos, os elevadores não gritam com você se os deixar esperando. Não que o Sr. Van Dorn gritaria com ele. Apenas o encararia, o que era muito pior. Pelo menos era pior quando Van Dorn o fazia.

Casper não era a única pessoa que estava esperando ansiosamente pelo elevador. O Hyatt parecia um hospício esta noite, justamente o que se espera da maior festa beneficente do ano. Esperava-se a qualquer momento a chegada do prefeito, e três senadores, seis deputados estaduais e um candidato a governador já estavam todos lá embaixo, bebendo com os lobistas de todos os grandes bancos, indústrias e grupos de interesse do Estado. Conhecia bem isso, pois, sendo ele mesmo um lobista, era exatamente onde estava até uns minuto atrás quando teve que interromper o deputado Friedman no meio de uma piada olhando para o relógio. 9:02. Estava dois minutos atrasado. Tinha 13 minutos para pegar o vereador Mackie e levá-lo até a suíte 1225.

Agora, às 9:16 (um minuto de atraso!), chamava o elevador pela quinta vez com Mackie a seu lado.

— Merda! Ele vai me matar! — reclamou Casper.

— O que foi? — perguntou Mackie, obviamente um pouco nervoso também.

— Nada. Só estou xingando estes elevadores, vereador, andam muito lentos ultimamente e sei que o senhor é um homem ocupado. Me desculpe.

— Bem, não acho que o Sr. Van Dorn vai se importar de esperar alguns minutos a mais, vai? — O magro e jovem vereador disse, sorrindo.

Um ex-professor do Ensino Médio que virou político, Mackie foi eleito com 36 anos devido a suas propostas na área de educação e uma política franca e honesta. Um ano e meio depois, porém, teve de encarar a reeleição e descobriu que precisaria de verba. O dinheiro das festas beneficentes não era o bastante. Então, como quase todos os vereadores antes dele, Doug Mackie concordou em se encontrar particularmente com Matthias Van Dorn: investidor, capitão da indústria e o maior contribuinte particular das campanhas políticas na cidade. Claro que poucas pessoas que não eram da firma de lobby de Casper sabiam desse último detalhe. Mackie estava prestes a descobrir.

As portas do elevador finalmente se abriram, revelando vários homens e mulheres imponentes usando trajes formais e etiquetas onde se lia "Oi! Meu nome é _____." Mackie deu a impressão de querer esperar outro elevador, mas Casper entrou rapidamente e conseguiu espaço para o vereador. Abriu a boca, prestes a mandar o vereador entrar, mas Mackie o fez por vontade própria. Dois minutos e meio depois (9:22!), eles estavam em frente à suíte 1225. Antes mesmo de baterem à porta, ela se abriu, mostrando o assistente do Sr. Van Dorn, um político de traços fortes chamado Spencer.

Spencer apenas meneou a cabeça e saiu da frente para que os dois homens pudessem entrar. Mackie e Casper cumprimentaram-no também. Mais cinco passos os levaram à sala da suíte e a Van Dorn, que observava a cidade pela janela. Ele se virou para recebê-los . Seus olhos impassíveis fixaram-se rapidamente em cada um dos dois homens. Um arrepio subiu pela espinha de Casper, mas ele já estava acostumado com isso. Acontecia toda

vez que se encontrava com esse cliente bilionário. Quando olhou para o lado, percebeu que Mackie sentia a mesma coisa, apesar de obviamente não estar acostumado. O vereador quase deu um passo para trás.

Matthias Van Dorn usava um terno cinza escuro, uma gravata de um roxo suave e os sapatos de couro mais bem engraxados do mundo. Seu aspecto pálido e rígido e o cabelo curto e loiro davam-lhe um ar refinado e nórdico, apesar de falar sem nenhum sotaque. Ele encarou Casper por um momento e o coração do lobista se encheu de medo. Queria fugir e se esconder em algum lugar escuro, talvez na varanda da casa de sua mãe em Louisiana. Estava atrasado. Isso não era bom. Mas o momento terminou tão rápido quanto começou. Van Dorn sorriu para Mackie e estendeu sua mão para cumprimentá-lo.

— Boa noite, vereador Mackie. É um prazer conhecê-lo

— O prazer é todo meu, Sr. Van Dorn — respondeu Mackie, que parecia muito alto e desengonçado perto do refinado industrial. — O Sr. Johnson me falou muito sobre o seu interesse pelo desenvolvimento da cidade. Estou feliz por ter conseguido um tempo para conversar com você.

Ah! — pensou Casper — Se você soubesse quem está achando um tempo para quem .

Tinha certeza de que Van Dorn não tinha gostado do comentário de Mackie, mas o homem inflexível não mostrou nenhum sinal de descontentamento.

— Claro. Agradeço imensamente por ter vindo me encontrar. — Van Dorn disse, com um sorriso — Espero que não tenha sido muito incômodo.

— Não, claro que não.

— Ótimo. Sente-se, por favor. Gostaria de beber alguma coisa?

— Não, obrigado. Eu não bebo. — disse Mackie, um pouco rápido demais, enquanto se sentava de frente para Van Dorn. Casper e Spencer ficaram em pé, tentando permanecer discretos da melhor maneira possível. O Sr. Van Dorn não tolera interrupções durante suas reuniões. Por precaução, Casper enfiou a mão no bolso para verificar se o celular estava desligado.

— Vereador, qual é sua opinião sobre o 215, a questão do rezoneamento? — perguntou Van Dorn, já sabendo qual seria resposta.

— Bem, Sr. Van Dorn, sou contra. O Parque Laurel é uma das histórias de sucesso da cidade. Ele precisa de mais escolas, casas a preços populares e restaurantes, e não de fábricas.

Apesar do constrangimento inicial diante de Van Dorn, Mackie passou com facilidade para o modo político, falando no automático.

— Entendo — disse Van Dorn, ainda com um tom de voz cordial – Com certeza o bairro melhorou muito desde que me mudei para esta bela cidade. Mas você notou que o desemprego nesta área aumentou muito nos últimos nove meses?

Mackie franziu a testa:

— Tenho que discordar do senhor. O desemprego nesta cidade está mais baixo do que nunca.

— Ah, sim, isso é um fato na cidade, mas na área do Parque Laurel o desemprego está crescendo. Crescendo muito, se não me engano. Parece-me que a área precisa mais de empregos do que de escolas.

— Bem, sim... — Mackie parecia confuso, desorientado. -Faz sentido, eu acho...

Van Dorn encarou Mackie.

— Você acha que a área precisa de um parque industrial?

— Sim. A área poderia ser beneficiada com isso.

O olhar de Van Dorn nunca desviava do vereador. Nenhum dos dois piscava.

— Como você pretende votar na terça-feira?

— Bem...

Van Dorn continuou falando.

Na minha opinião, se você acha que os eleitores do Parque Laurel precisam de mais empregos, deveria cuidar disso sozinho.

Fez uma pausa para enfatizar sua opinião final:

— Você vai votar a favor do rezoneamento na terça-feira. Afinal de contas, percebeu que isso é o melhor para todos os envolvidos. Dirá a todos que esse projeto vai fortalecer a economia da área que está estagnada.

Van Dorn olhou para o intacto Bourbon com água e fez um sinal para Spencer:

-Ao menos é o que me parece. Concorda?

— Sim... acho que faz sentido. Terei que pensar no assunto. — disse Mackie, distante.

Spencer deu um passo para frente e retirou um talão de cheques do bolso do casaco. Entregou o talão e uma caneta a Van Dorn enquanto esse voltava a falar:

— Acho que o senhor está fazendo um ótimo trabalho na câmara e gostaria de contribuir para a campanha em favor de sua reeleição. Tenho certeza de que tenho vários amigos que também estão dispostos a cooperar. Por enquanto, eu, Spencer e o Sr. Johnson gostaríamos de contribuir com o valor máximo para a campanha... $1025, certo?

Sim, senhor... obrigado, senhor. Agradeço muito sua contribuição.

O sistema político de respostas automáticas voltava a funcionar.

— Tenho certeza de que podemos trabalhar juntos para melhorar esta cidade e para torná-la mais próspera.

Van Dorn sorriu enquanto se levantava e apertava a mão de Mackie.

— Tenho certeza que o senhor está com a razão, vereador. Imagino que tenha outros compromissos. Não tomarei mais seu tempo.

Mackie pegou os cheques, apertou novamente a mão de Van Dorn e saiu pela porta dizendo uma última gentileza.

Casper ainda estava admirado com o poder de persuasão de Van Dorn. Tinha certeza de que Mackie teria, no mínimo, pedido mais dinheiro se isso não fosse contra seus princípios. No entanto, sua admiração diminuiu quando sentiu aquele arrepio familiar e notou que Van Dorn agora olhava para ele. Isso não era bom.

— Gostaria de ter tido mais tempo, Sr. Johnson.

Casper começou a sentir o suor em seu corpo e engoliu a saliva para não gaguejar.

— Me desculpe, senhor. O deputado...

— Verei o Sr. Mackie novamente dentro de alguns dias, para consolidar sua posição. Agende um encontro para a próxima semana, após a votação.

Van Dorn olhou para o relógio.

— Agora, acredito que tenha que trazer um outro convidado para mim.

Casper olhou para o relógio. Droga! Precisava achar o Senador Gaskins agora mesmo.

— Sim, senhor. Estou indo.

Foi tudo o que conseguiu dizer para não sair correndo. Se não fossem os cheques de pagamento com seis dígitos, não valeria a pena agüentar este... *homem*...

* * *

Casper procurava pelo Senador Gaskins no salão principal quando seu pager começou a tocar. 000-911. Droga. Era o código de emergência de seu assistente. O que será que aconteceu? Pegou o celular e procurou um lugar tranqüilo de onde pudesse ligar para o escritório. Entrou no banheiro masculino e discou o número.

Um segundo depois, o telefone voou de sua mão, chocando-se contra a parede, e Casper começou a sentir uma dor muito forte no pulso.

Virou-se a tempo de ver alguém pegá-lo pelo colarinho e atirá-lo contra a parede. Era um homem inexpressivo, pálido, de cabelos lisos e pretos, com uma etiqueta do tipo "Oi! Meu nome é _____." A força do impacto quebrou o azulejo e pelo menos três costelas.

— Que mer... — foi tudo o que conseguiu dizer antes de o homem interrompê-lo.

O agressor encarou-o e sibilou:

— Cala a boca!

Apesar de querer desesperadamente gritar por socorro, Casper ficou calado.

— Muito bem, cara. Onde ele está? Onde está Van Dorn?

Apesar do medo que sentia naquele momento — encurralado e correndo perigo dentro de um banheiro de hotel — ele tinha mais medo de Van Dorn. Na verdade, não conseguia deixar de sentir cada vez mais medo de seu cliente. Queria contar tudo antes que o homem o matasse, mas não conseguia falar. Tentou de novo, mas engasgou com o esforço.

Ainda pressionando-o contra a parede, o homem fez a mesma pergunta, encarando Casper com firmeza. Disse lentamente cada palavra.

— Onde... está... Van... Dorn?

Parecia que a cabeça de Casper ia explodir. Começou a falar, mas não conseguia nem pensar tamanho era o pânico. Onde estaria Van Dorn? Sabia que o tinha visto em algum lugar recentemente... Engasgou mais uma vez.

— Escuta, seu merda — disse o homem — Onde... está... Van... Dorn?.

Suas mãos apertaram os braços de Casper, ferindo até os ossos. Porém, a dor não era nada se comparada a de sua cabeça.

— Algum problema, senhores? — perguntou outra voz. Casper achou que conhecia o dono dessa voz. Quem poderia ser?

O homem se virou para encarar o recém-chegado.

— Sai daqui, porra! É um assunto particular.

Cegado pela dor, Casper não conseguia ver o que estava acontecendo. Mas essa voz... tinha certeza que a conhecia. O recém-chegado falou outra vez.

— Ah, claro. Entendo. Me desculpem.

Era Spencer, o assistente de Van Dorn! Casper tentou pedir ajuda quando percebeu isso, mas uma série de *clicks* rápidos e o barulho seco de balas atingindo um corpo o interromperam. O homem cambaleou com o impacto.

Casper abriu os olhos a tempo de ver Spencer jogar uma pistola com silenciador no chão e pular para frente. O homem já estava indo para cima dele. Spencer derrubou o no chão, enfiando algo longo e afiado no peito do homem, que estremeceu uma vez e parou de lutar. Spencer saiu de cima dele, levantou-se e dirigiu-se a Casper.

— Dê o fora daqui — disse Spencer — Não fale com ninguém sobre o que aconteceu. Conversaremos daqui um minuto.

Casper logo seguiu as instruções.

* * *

Frio. Áspero. Casper pensou, por um momento, que ainda estava no chão do banheiro. Não. Podia perceber que este lugar era mais escuro, ainda que seus olhos estivessem fechados. A acústica deste lugar também era diferente da do banheiro. Os ecos das vozes soavam mais distantes e abafados, como aconteceria em uma caverna. Ou em uma tumba.

Ainda não tinha forças para abrir os olhos, mas o frio que sentia no rosto ajudava a diminuir a forte dor de cabeça. Depois de respirar profundamente algumas vezes, as vozes deixaram de ser um som de fundo e, subitamente, tornaram-se muito importantes. Havia acabado de ouvir Matthias Van Dorn falar.

— Posso ao menos fazer com que está noite não seja um completo desperdício. Está na hora de acordar o Sr. Almodovar. — dizia Van Dorn.

Casper ouviu o chacoalhar de correntes perto dele, seguido de um som seco e de um estalo intenso. As correntes chacoalharam ainda mais alto e Casper conseguiu ouvir o som abafado de alguém resmungando. O que estava acontecendo? Onde ele estava? Como havia chegado ali?

— Calma, Sr. Almodovar. Calma.

A voz de Van Dorn não indicava ironia e, logo em seguida, o som de luta parou. Casper ficou ainda mais surpreso com o fato de ter começado a se sentir mais calmo também. Seu coração não estava mais acelerado, a dor de cabeça ficou menos intensa e ele até conseguiu abrir os olhos.

Estava no canto de um quarto escuro de concreto. Uma única lâmpada pendendo do teto iluminava o ambiente. Um homem nu, com um buraco vermelho no peito, estava pendurado em uma parede próxima, suspenso alguns centímetros acima do solo. Se esticasse os pés, conseguiria tocar no chão com as pontas dos dedos. Casper não se surpreendeu ao ver que era o mesmo homem que o havia atacado no banheiro. Isso o fez se sentir ainda melhor. Van Dorn estava diante do prisioneiro, encarando-o. O homem acorrentado na parede mantinha os olhos fechados e a cabeça voltada para o lado.

— Olhe para mim, Sr. Almodovar. — disse Van Dorn – o senhor vai olhar para mim.

O homem não se mexeu. Van Dorn fez um sinal para o lado e Spencer saiu das sombras carregando uma estaca de madeira coberta de sangue. Ele avançou na direção do prisioneiro e o agarrou. O bastardo começou a se debater novamente, mas não havia como escapar. Spencer enfiou a estaca dentro do buraco cheio de sangue no peito do homem.

Casper estava com vontade de vomitar, mas não queria passar mal na frente de Van Dorn para não incomodá-lo. Quando Spencer recuou, Van Dorn pegou a estaca e começou a retirá-la lentamente do peito do homem, parando por um momento para enfiá-la inteira de novo e depois removê-la completamente.

— Posso continuar com isso a noite inteira, Sr. Almodovar. Na verdade, posso continuar com isso para sempre. Não seria melhor poupar-se de todo esse incômodo?

O prisioneiro gritou como um animal aprisionado e seus olhos brilhavam intensamente sob a luz halógena. Casper se encolheu num canto, não mais sentido as costelas quebradas e os hematomas nos braços. Van Dorn deixou o homem acorrentado debater-se um pouco antes de fazê-lo parar com apenas uma palavra.

— Quieto.

Almodovar parou.

— Não sei no que você estava pensando, Joachin. Para começo de conversa, só te agüento como um favor. E agora você

ataca um de meus subordinados? Você o interroga para chegar até mim? Esse comportamento é inaceitável. Você com certeza sabe o suficiente para pensar que, pelo fato de não ser príncipe nem seu senhor, eu não vou te destruir. Pense mais um pouco e descobrirá que as Tradições só se aplicam aos que as observam. Você cometeu um erro grave de etiqueta.

Van Dorn pegou o prisioneiro pelos cabelos e olhou diretamente em seus olhos. Almodovar tentou parecer desafiador, mas perdeu a compostura rapidamente. Van Dorn já o controlava.

— Fique quieto, idiota. Está na hora de você responder às minhas perguntas. Diga-me porque você tinha que me ver com tanta urgência...

As perguntas continuaram por um bom tempo e Almodovar contou tudo. Casper ficou quieto, escutando, tentando entender o que estava acontecendo. Como o homem conseguiu sobreviver a uma *estaca de madeira* enfiada em seu coração? *Duas vezes.* E o que aconteceu com os buracos de bala que deveriam ter marcado todo o seu lado esquerdo? Casper precisava de respostas. Infelizmente, não conseguiu nenhuma.

Quando o interrogatório terminou, Van Dorn virou se para Casper, que tremeu ao notar as manchas de sangue no terno de Van Dorn. *Isso não vai deixá-lo muito feliz,* Casper pensou. *Nada vai tirar essas manchas.*

— E agora você, criança da noite — disse Van Dorn por entre os dentes — Não tenho certeza se devo puni-lo por sua burrice ou recompensá-lo por trazer essa serpente para nosso meio.

— Se não se importar, senhor, ficarei feliz em deixar tudo como está. Não se sinta na obrigação de punir-me ou recompensar-me — disse Casper, encolhendo-se com o desprezo arrogante de Van Dorn.

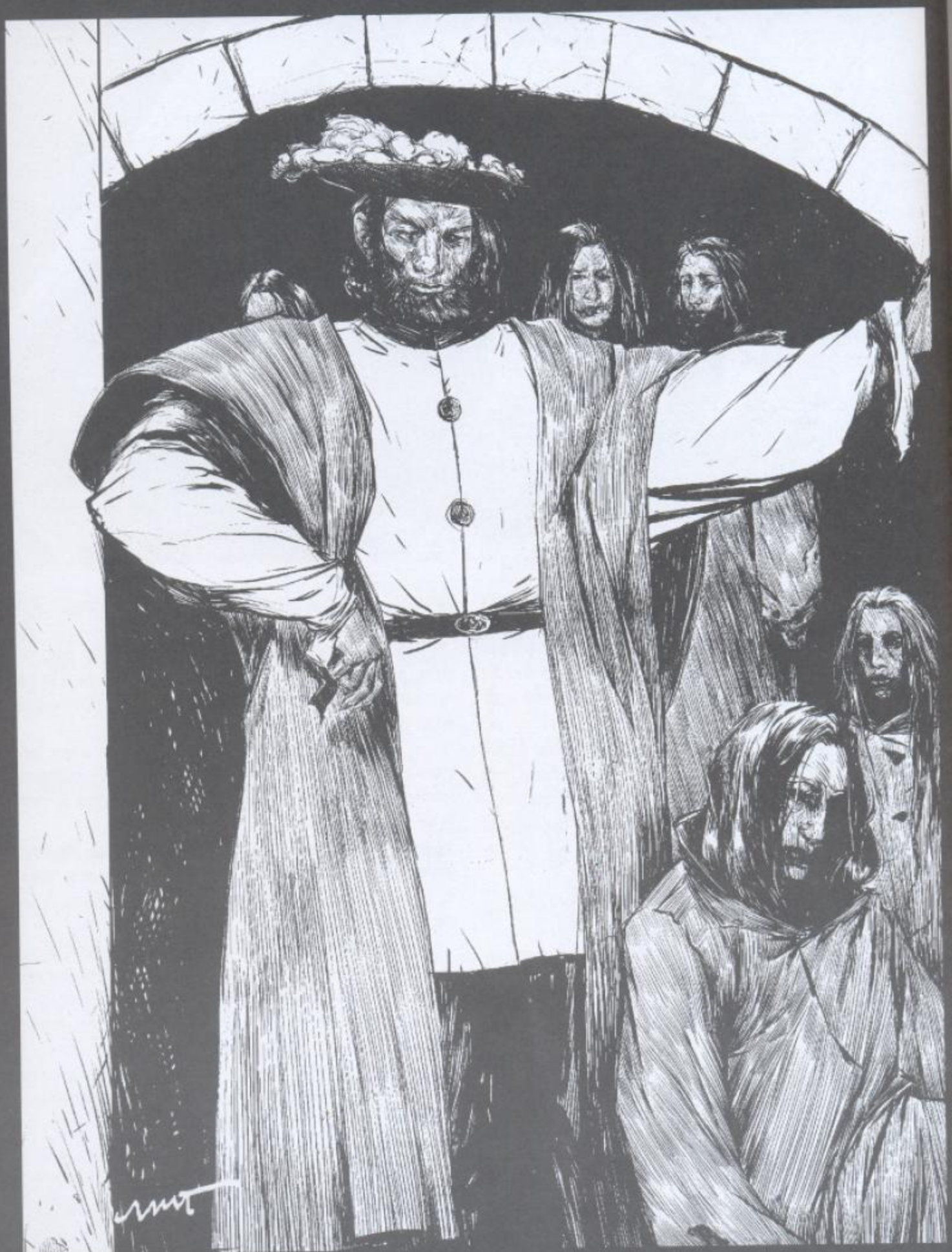
— Na verdade, estava pensando em fazer os dois. São boas-vindas infelizes ao Clã Ventrue, com certeza, mas pelo menos você conhece meus protocolos e vai me poupar o esforço de ter que contratar outro ajudante.

— Clã Ventrue? Não sei do que o senhor está falando.

Casper não tentou se levantar, mas seus membros se moviam como se quisessem escapar da presença de Van Dorn.

— Ah, você vai ter muito tempo para aprender. Toda a eternidade, para ser sincero.

E então, enquanto Matthias Van Dorn levantava seu ajudante do chão, Casper Johnson se tornou algo completamente diferente.



Capítulo Um: Os Reis dos Vampiros

Minha é a verdadeira sabedoria; eu sou entendimento, minha é a fortaleza
Por mim reinam os reis, e os príncipes ordenam a justiça;
Por mim governam os príncipes e os nobres, sim, todos os juízes da terra.
Provérbios 8:14-16

"Nossa História é nosso guia," é o que diz uma máxima Ventrue. Restritos pela tradição e pelos antecedentes, os Ventrue confiam em sua história mais do que qualquer outro clã. Adoram cada aspecto dela — até mesmo (ou especialmente) as partes enfeitadas ou totalmente inventadas. A História deles está repleta de conquistas, façanhas e táticas brilhantes. O fato de vários dos mais estimados Membros que ajudaram a fazer essa história ainda caminharem pela noite apenas aumenta seu respeito pelo passado. A História do clã justifica a asserção de aristocracia por parte deles. Ela sustenta seus objetivos, resolve disputas internas e gera discussões intermináveis. Sem ela, eles seriam como um navio sem rumo.

Essa é a história geral do clã. Alguns discordam de certas partes. Os Membros dos outros clãs às vezes acham que é tudo ficção. Os Ventrue acreditam piamente nela e poucos podem se comparar a eles no que se refere a pesquisar e reunir a própria História. Nem mesmo o mítico Caim seria capaz de dizer o que realmente aconteceu, mas é nisso que os Ventrue acreditam, um anuviamente gradativo da linha que separa a lenda da História. Por fim, o que importa para eles é que sua grandeza inata ecoa pelo tempo e pelo espaço.

Os Escolhidos de Caim

A fama dos Ventrue começa, literalmente, do começo. É o que as fontes mais confiáveis afirmam. Caim ordenou que sua cria gerasse a Terceira Geração; escolheu especificamente [Ventrue] como o primeiro. Na verdade, exigiu que Enoque Abraçasse [Ventrue] só para tirar o jovem Membro do domínio de seu Senhor e colocá-lo do seu lado. O jovem [Ventrue] tornou-se o confidente e conselheiro de Caim. Portanto, a partir do surgimento da Terceira Geração — quando todo o conceito de "clãs" passou a existir — Ventrue pode alegar ter sido o mais antigo de todos, uma idéia à qual muitos ainda se mantêm fiéis nas noites de hoje.

Durante um longo tempo, [Ventrue] serviu ao lado de Caim, ajudando-o a governar os Membros e o Rebanho da maravilhosa Primeira Cidade. Como é comum à sua natureza egoísta, os outros Membros da Terceira

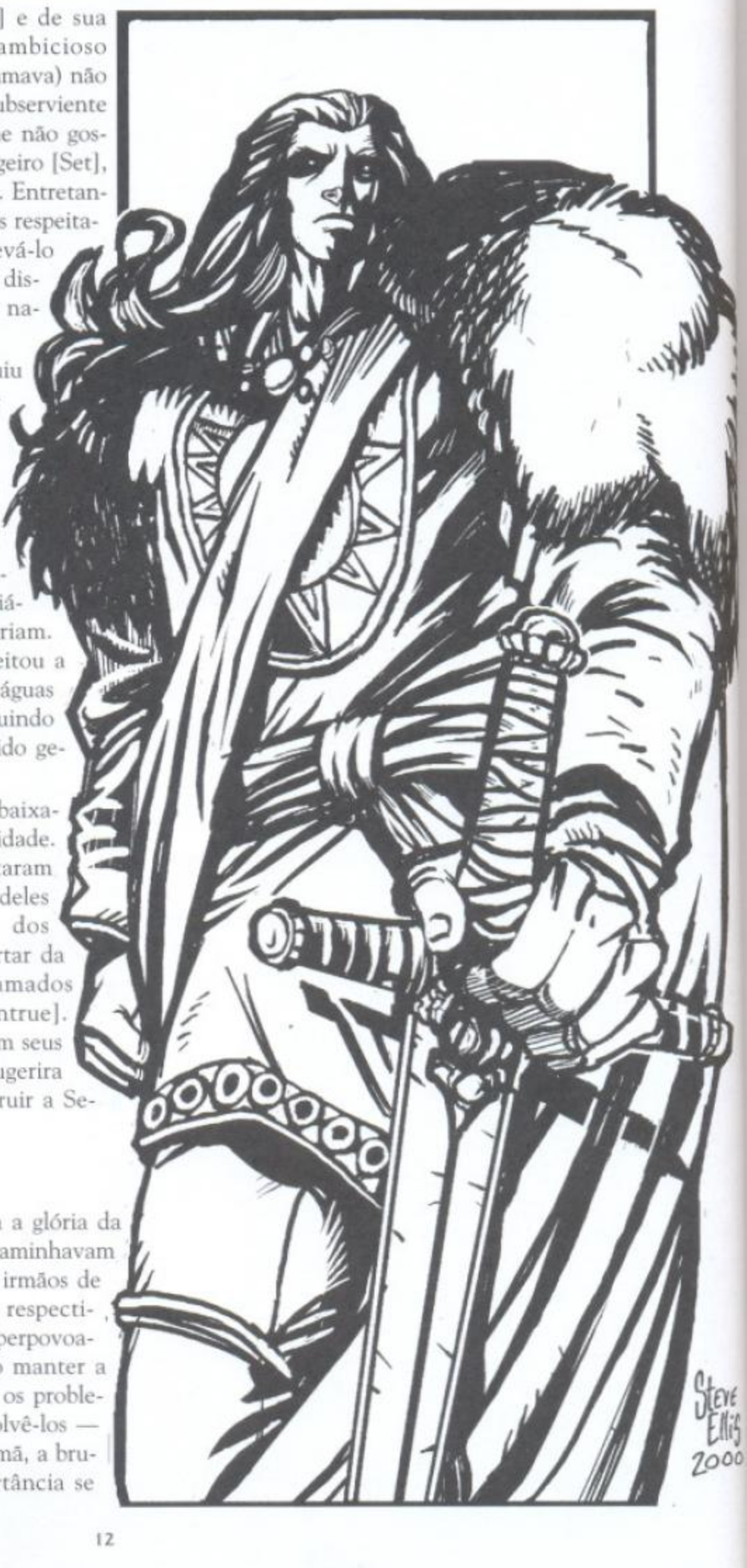
Geração ficaram com inveja de [Ventrue] e de sua posição, principalmente o esperto e ambicioso [Lasombra]. O Tenebroso (como Caim o chamava) não podia suportar, nem mesmo em teoria, ser subserviente a alguém como [Ventrue]. Havia outros que não gostavam dos privilégios de [Ventrue]: o estrangeiro [Set], o oculto [Tzimisce] e o vaidoso [Nosferatu]. Entretanto, na maioria das vezes os outros fundadores respeitavam [Ventrue] e a decisão de Caim de elevá-lo acima dos outros. Afinal, ninguém ousava discordar abertamente da sabedoria de Caim naquelas noites.

Então veio o Grande Dilúvio que destruiu a Primeira Cidade e muitos dos Membros e mortais que lá viviam. Quando as primeiras gotas caíram do céu, Caim disse a [Ventrue] que pretendia abandonar os Membros mais jovens. Como não confiava em nenhum de seus primogênitos, Caim depositou a liderança nas mãos de [Ventrue], encarregando-o de cuidar dos outros vampiros e de guiá-los através das longas noites que se seguiriam. Sempre leal a seu ancestral, [Ventrue] aceitou a responsabilidade. Enquanto Caim partia, as águas chegaram e acabaram com a cidade, destruindo muitos Membros mais fracos que haviam sido gerados durante a era dourada da cidade.

Quando as águas malignas finalmente baixaram, os Membros tentaram reconstruir a cidade. Os seis Cainitas da Segunda Geração tentaram conquistar o legado de Caim, mas poucos deles faziam jus ao respeito e à lealdade dos Antediluvianos. Desesperados para se libertar da Segunda Geração, vários dos agora chamados Antediluvianos pediram conselhos a [Ventrue]. Juntos, mataram seus Senhores e se tornaram seus próprios líderes, exatamente como Caim sugerira antes de partir. Então, começaram a construir a Segunda Cidade.

A Guerra das Eras

No princípio, a Segunda Cidade refletia a glória da primeira. Era um lugar onde os Membros caminhavam entre os mortais como deuses enquanto os irmãos de sangue da Terceira Geração criavam seus respectivos clãs. No entanto, a cidade logo ficou superpovoada e os Membros, descontentes. Tentando manter a comunidade díspar unida, [Ventrue] ouvia os problemas dos Cainitas e fazia o possível para resolvê-los — até mesmo a depredação causada por sua irmã, a bruxa. Em pouco tempo, as brigas sem importância se



transformaram em um ódio violento. Nem mesmo [Ventrue] seria capaz de manter as ninhadas de seus companheiros unidas já que nenhum deles parecia querer paz. Por fim, o sucessor dos escolhidos de Caim estabeleu uma lei e colocou os Membros na linha por pura força de vontade. Ele matou muitos rebeldes e baniu os indisciplinados da Terceira Geração, incluindo Set e a vingativa Mekhet. Muitos se ressentiram com esse tratamento ditatorial, mas ninguém era capaz de enfrentar [Ventrue].

Por algum tempo, uma paz tensa reinou na cidade. Mesmo assim, o coração de [Ventrue] ansiava pela orientação tranqüilizadora de Caim. Enquanto o ciúme e o ódio cresciam dentro da cidade, [Ventrue] se preocupava com o que acontecia além das muralhas. Ele havia enviado algumas de suas crias à procura do Primeiro Vampiro e algumas delas voltaram com boatos sobre seu paradeiro. Encorajado por esses sinais e achando que a cidade estava segura, [Ventrue] partiu para encontrar Caim e trazê-lo de volta. Deixou uma de suas próprias crias para vigiar os outros clãs enquanto estivesse fora.

Essa decisão foi o único erro de [Ventrue]. Depois de sua partida, os outros Membros da Terceira Geração cederam à ganância e à traição mais uma vez. [Lasombra] foi o primeiro, aproveitando a oportunidade para atacar as crias de [Ventrue] e tomar a cidade para si. Não conseguiu dominá-la por muito tempo. Os outros Antediluvianos também se ergueram, não se conformando em ficar sentados e assistir a [Lasombra] roubar o que pertencia a [Ventrue], apesar de seus interesses pessoais. A batalha havia começado. [Tzimisce] se uniu a [Lasombra] do mesmo modo que as suas ninhadas se uniram, depois, sob a bandeira do Sabá. Lucien levou seu irmão ao torpor e salgou a terra onde ele dormia. [Nosferatu] e Set arrancaram o coração morto de Arikel de seu peito e o devoraram. A paz frágil que havia existido sob o governo de [Ventrue] foi substituída pela violência e pelo roubo e, a cada noite, uma nova traição era cometida por um Ancião. Nessa situação, a ruína da Segunda Cidade seria inevitável.

Diáspora

Decepcionados e tristes com o erro do Membro, alguns Ventrue sobreviventes foram para o oeste, em direção ao Mediterrâneo. Eles se misturaram ao rebanho, procurando refúgios da violência e da desordem que destruiu a Segunda Cidade. Da mesma forma que muitos Membros da época, eles se estabeleceram como deuses, heróis e profetas entre os mortais. Muitos mantiveram o legado do clã liderando direta ou indiretamente as comunidades mortais.

Foi nesse momento que os Ventrue aprenderam a respeitar e até mesmo a temer o que os mortais podem fazer caso se dediquem realmente a um objetivo e reúnam um número suficiente de pessoas. Essa lição custou tão caro quanto muitas outras aprendidas nas primeiras noites. Uma das crias de [Ventrue], Medon, havia se nomeado deus-rei na comunidade em ascensão em uma

O Destino de Ventrue

Todo o clã se pergunta o que aconteceu com seu legendário fundador Antediluviano. Alguns alegam que o mataram, outros dizem manter contato freqüente com ele. Os Ventrue admitem que não têm notícias de seu fundador há milênios, pelo menos não de modo comprovado. Na verdade, a maioria acusa aquele conhecido como Brujah — ou alguém de sua ninhada – de ter esperado do lado de fora dos muros da Segunda Cidade e cortado a cabeça de Ventrue por inveja dos avanços que ele havia conseguido na busca por Caim.

Ventrue ambiciosos (e talvez heréticos) alegaram, em várias ocasiões, que [Ventrue] os apoiou em sua busca do poder. O exemplo mais famoso dessa ousadia foi o Diretor Executivo Ventrue, Vittorio Angelotti, que ingressou no Diretório em 1811. Com a ajuda de aliados sobrenaturais, Vittorio conseguiu criar uma aparição muito bem feita mas completamente falsa de [Ventrue] em uma reunião do clã. Vittorio manteve-se como membro do seleto Diretório durante 80 anos, até um outro vampiro do clã descobrir um diário que explicava todo o golpe do começo ao fim. Vittorio desapareceu e nunca mais foi visto.

Apesar dessas fraudes, os Ventrue ainda alegam ver sinais da presença do fundador do clã de tempos em tempos. O mais comum são Membros ou até mesmo mortais agindo obviamente sob a intensa Dominação de algum Membro poderoso. Às vezes, esse controlador misterioso diz ser [Ventrue]; outras vezes, mantém sua identidade em segredo. Os teóricos encontraram traços comuns em todas essas aparições, o que leva muitos a acreditarem que um Membro extremamente poderoso está por trás delas. Um estranho, geralmente um mortal ou um neófito, aparece manifestando Disciplinas importantes. Ele ou ela sempre aparece em um momento de dificuldade para algum Ventrue, ou quando facções rivais já estão lutando há muito tempo. O estranho ajuda a evitar uma crise e reúne os Membros contra um inimigo comum. Se [Ventrue] ou outro Ancião está por trás dessas aparições ainda é um mistério, mas as lendas e os boatos apontam, definitivamente, o fundador como o intruso, apesar das poucas provas a respeito dessa especulação. Alguns Membros paranóicos acham que alguém está usando o "bom nome" de [Ventrue] para interferir no clã. De qualquer modo, os anciões Ventrue prefeririam que esse alguém parasse com isso ou aparecesse de uma vez.

ilha do mar Egeu. Ele governava com autoridade absoluta, exigindo que os mortais trabalhassem e dando-lhes muito pouco em troca.

Alguns dizem que o destino de Medon foi resultado da vingança de outro Membro, mas existe pouca evidência desse fato. A maioria concorda que foi apenas uma multidão mortal mostrando indignação, como viria a acontecer várias vezes ao longo das eras. Do que ninguém pode duvidar é que os mortais queimaram o palácio de Medon e o prenderam com estacas no solo para que o sol o queimasse até a Morte Final. Uma cria do Membro destruído fugiu e contou a história que se espalhou rapidamente pela comunidade Ventrue. Se isso podia acontecer com um dos membros mais fortes do clã, podia acontecer a qualquer um deles.

Esparta

Ninguém aprendeu melhor a temer o poder dos mortais que uma Ventrue chamada Ártemis. Junto com outros Ventrue, ela se estabeleceu na próspera região da Grécia chamada Peloponeso. Os gregos dóricos fundaram, nessa península, comunidades que se tornariam grandes cidades — lugares como Corinto e Argos, em particular, e a mais importante de todas, Esparta. Ártemis — conhecida então por outro nome — estabeleceu-se em uma pequena comunidade rural composta por quatro vilas, alguns templos de madeira tosca e nada mais.

O que teria feito Ártemis parar sua viagem em um lugar que oferecia tão pouco para atrair um Ventrue? Foi um homem que tinha um sonho para o povo forte de Esparta — um sonho que os transformaria na máquina de guerra mais temida de toda a Grécia. Seu nome era Licurgo, e ele estava prestes a se tornar uma lenda. Ártemis planejava alimentar-se do filósofo, mas ele começou a conversar com ela, contando seus planos para os espartanos. Com a morte de Medon ainda na lembrança (apesar de já se terem passado vários séculos), Ártemis viu a ameaça em potencial e a utilidade do sonho de Licurgo. Ela decidiu trilhar um caminho que muitos Ventrue depois dela seguiriam. Em vez de tentar se opor ao poder crescente das instituições mortais ou dominá-lo (e se arriscar a ser atropelada no processo), adotou o sonho espartano e os ajudou a construir o futuro.

Essa Ventrue assumiu o papel de Ártemis Orthia, deusa protetora de Esparta. Ela viu Licurgo convencer o povo de Esparta e estabelecer sua lendária organização. Ficou até um tanto surpresa quando os ambiciosos espartanos invadiram a região de Messina e escravizaram todos os seus habitantes. Ártemis viu nos espartanos muitas semelhanças com a existência dos Membros. Uma

grande população de servos tornou o progresso dos espartanos possível, assim como a grande população mortal tornou a existência dos Membros possível. Ter tantos servos permitiu que os espartanos dedicassem toda sua vida a aperfeiçoar a arte da guerra. Enquanto a maioria das cidades-estados gregas gastavam o tempo praticando a agricultura e o comércio para se sustentar, os espartanos podiam se concentrar apenas em tentar atingir a perfeição e treinar a autodefesa. Leais até o fim, com uma coragem inabalável e quase invencíveis em combate, Ártemis via os espartanos como um modelo perfeito do potencial dos mortais.

Outros Ventrue logo se dirigiram para o Peloponeso, com a intenção de ajudar Ártemis a levar a máquina de guerra espartana para o poder. Cada um se estabeleceu em uma cidade diferente da região, levando os líderes das cidades a uma conclusão a que a maioria deles já havia chegado por si próprios: é melhor se aliar a Esparta do que sentir sua ira. Então, a Liga do Peloponeso — uma aliança de cidades-estados com Esparta em seu centro — foi criada. A segunda cidade mais poderosa da aliança era Corinto, uma rica comunidade comercial. O Ventrue Evarchus tomou essa cidade como seu domínio e ele também aprendeu lições tão importantes que os Ventrue as seguiram durante milênios.

Corinto vivia do comércio, principalmente de cerâmica e gêneros alimentícios do Peloponeso. Apoiados pela força militar de Esparta, seus navios mercantes navegaram pelo mar Egeu e expandiram o poder e a influência da Liga. Evarchus compreendeu que o dinheiro exercia um grande poder sobre os mortais. Os Membros raramente utilizavam-no, mas, em um mundo no qual as instituições mortais estavam ficando cada vez mais amplas, o dinheiro parecia ser a chave para influenciar o Rebanho. As frotas mercantes de Evarchus transformaram-no no primeiro Ventrue realmente "rico", e outros seguiram seus passos. Tudo correu bem, apesar de duas invasões persas. Esparta, Corinto e a Liga do Peloponeso Ventrue continuavam a prosperar.

A Primeira Guerra Brujah

Atenas e Esparta lutaram juntas na grande guerra contra a Pérsia. Essa guerra era um problema dos mortais, uma guerra com a qual os Membros tinham quase nada a ver. Na verdade, Ártemis tentou evitar que seus espartanos se envolvessem, mas descobriu que sua influência tinha mesmo um limite. Orgulhosos, corajosos e cheios de desprezo pelo bárbaro rei persa, os espartanos marcharam para a guerra e para a História sem a bênção de sua deusa. Apesar de terem voltado vitoriosos, nem Ártemis e nem Evarchus, príncipe de Corinto, ficaram satisfeitos. Durante a guerra, Atenas começou a acumular poder e a disputar com Corinto a posição de cidade comercial mais rica da Grécia.

Apesar de a habilidade ateniense ter influenciado a ascensão meteórica da cidade-estado, os cidadãos tiveram uma certa ajuda de alguns Brujah empreendedores. Atraídos por idéias e pensamentos inovadores, vários Brujah se estabeleceram em Atenas para dividir sua glória. Enquanto Péricles construía sua bela cidade como um monumento ao poder de Atenas, esses vampiros Brujah ficaram a seu lado, ajudando quando se dignavam e, na maior parte do tempo, só colhendo os frutos do trabalho dos atenienses. Observaram em silêncio quando os atenienses formaram a Liga Délica, uma poderosa aliança comercial e militar que competia com a Liga do Peloponeso liderada por Esparta. Enquanto isso, Evarchus de Corinto via seus lucros diminuírem a cada ano — principalmente depois que a Liga Délica passou a existir. Ele nem teve que convencer os líderes da cidade de que Atenas era um problema, pois já a odiavam tanto quanto os Ventrue.

O conflito parecia inevitável. As duas grandes alianças finalmente se enfrentaram, graças aos esforços de Evarchus e Ártemis. Uma guerra longa e terrível teve início, uma guerra que durou décadas e envolveu toda a Grécia. Os Membros não combatiam, preferindo não arriscar suas não-vidas por causa dos problemas dos mortais – ainda. Os Brujah de Atenas podiam muito bem ignorar o conflito, já que os altos muros da cidade mantinham os espartanos do lado de fora e as frotas atenienses garantiam a prosperidade. Além disso, descobriram que a instável assembléia ateniense era muito dividida quando tentaram interferir. Sua influência sobre os membros não era grande o suficiente para que conseguissem governá-la. Ártemis e Evarchus temiam atacar Atenas sozinhos, sem ter suas tropas espartanas como apoio. Por fim, graças à genialidade de um general espartano chamado Lisandro, Esparta afundou a marinha ateniense e cercou a cidade. Atenas se rendeu depois que uma praga mortal arrasou a população e Esparta venceu.

Ártemis e Evarchus visitaram as tropas que invadiram a cidade, totalmente preparados para se vingar dos arrogantes vampiros de Atenas. Os espertos Cainitas haviam abandonado a cidade e a primeira "Guerra Brujah" acabou sem que nenhum dos lados derramasse sangue do outro. Porém, isso deixou um gosto amargo na boca dos patronos Ventrue de Esparta. Vários Brujah e Toreador chamaram os Ventrue de bárbaros e disseram que eles eram loucos pelo poder, enquanto os Ventrue passaram a ver os Brujah como sonhadores perigosos sem o menor senso de decoro. Esse conflito de-

terminou a maneira como os dois clãs se relacionariam no futuro.

Como todas as eras legendárias, porém, o período de glória de Esparta acabou um pouco depois. Em poucas décadas, a hegemonia de Esparta caiu como um castelo de cartas frente aos arrogantes tebanos, cuja cidade parecia incrivelmente livre da presença de vampiros. O templo de Ártemis foi incendiado e ela e a sua ninhada fugiram. Evarchus manteve-se em Corinto durante muitos anos até finalmente entrar em torpor por alguns séculos. Supõe-se que Evarchus existe ainda hoje desperto e vivendo na Grécia, mas é só um eco da grandeza que possuía na era mítica.

Os Ventrue Latinos

Quando Ártemis e Lisandro fugiram para o oeste no século IV a.C., encontraram Ventrue vivendo entre os romanos da península itálica. Os Ventrue haviam se estabelecido, séculos antes, entre os etruscos, um povo engenhoso e próspero da Itália central. Os Ventrue viviam em paz na região e muitos haviam tomado uma pequena cidade etrusca como seu domínio. Aí surgiu Collat. A História dos Ventrue diz que Collat foi o líder da revolução que libertou Roma do governo etrusco e estabeleceu o primeiro estado latino. Não se sabe se Collat realmente começou a revolução ou não, mas com certeza ele se aproveitou dela. Nomeou-se Príncipe Vampiro de Roma e assistiu à cidade crescer.

O poder e a soberania de Roma cresceu muito nos séculos seguintes, expandindo-se por todas as antigas cidades etruscas e quase toda a Itália. Collat e sua ninhada Ventrue lucraram com a expansão, acompanhando o exército até as novas cidades e tomando-as como domínio. Porém, foi Collat o primeiro a governar do modo que depois seria seguido pelos Ventrue de Roma e de quase todo o mundo. Ao contrário de muitos Membros da época, ele não governava abertamente e se dizia um deus. Os romanos eram um povo religioso, supersticioso e orgulhoso. Era mais provável que enfiassem uma estaca em um vampiro e o queimassem do que tentassem coexistir com ele. Portanto, os Ventrue da Itália se mantinham nas sombras, fazendo favores a seus cidadãos e governadores, e exercendo influência sobre alguns eventos pedindo que eles pagassem suas dívidas.

Quando a guerra com Pirro, de Épiro, levou Roma a um conflito direto com as cidades gregas do sul da Itália, os Ventrue italianos entraram em contato com os Ventrue gregos que haviam se estabelecido na região, incluindo Ártemis e Lisandro, que haviam chegado recentemente. Ártemis tinha ido a Siracusa, antigo inimigo de Atenas, para lamber suas feridas e escapar do mundo através do torpor. Lisandro se estabeleceu na cidade grega de Tarento. Essa cidade se tornou o foco da guerra de Roma contra Pirro e, quando todo o sul da Itália sucumbiu, Lisandro caiu nas mãos da cria mais promissora de Collat: Camilla.

Camilla e Lisandro brigaram durante anos. Um jovem Membro de sangue poderoso, Camilla conhecia pouco sobre o mundo fora da Itália. A guerra contra os gregos havia exposto os romanos a todo o tipo de coisas novas, desde moedas cunhadas até elefantes. Camilla também conheceu a História dos Ventrue e o modo como Ártemis e Lisandro tinham passado suas não-vidas entre os gregos. Levada por Collat a acreditar que os vampiros devem se esconder, ela ficou horrorizada e intrigada ao saber que Ártemis havia se auto-nomeado uma deusa.

Ventrue Famosos

O que Alexandre, o Grande; Catarina, a Grande; Frederico, o Grande; Júlio César; Carlos Magno; Guilherme, o Conquistador; Maquiavel; Luís XIV; George Washington; Robert E. Lee e Wiston Churchill têm em comum? Nenhum deles era um Ventrue ou um vampiro. Na verdade, no curso de sua História, os Ventrue Abraçaram pouquíssimos líderes mundiais, um fato que, sem dúvida, parece estranho se comparado à importância que o clã dá a títulos e linhagens. Abraçar um mortal famoso traz mais problemas do que benefícios, principalmente nas noites de hoje.

Em primeiro lugar, pessoas famosas não são bons vampiros. As pessoas notam que seu ídolo nunca envelhece, ou então volta uma década depois de estar supostamente morto. Ainda assim, isso não era tão importante, ainda mais há alguns séculos. Antes da fotografia, era pouco provável que alguém se lembrasse o verdadeiro aspecto do ídolo depois de algumas décadas. O problema é que ídolos e magnatas não são bons neófitos. Acostumados a estar no topo do mundo, têm dificuldades para se acostumar com as assustadoras realidades da não-vida como novatos diante da sociedade vampírica.

À medida que os Ventrue se tornaram cada vez mais diferentes étnica e culturalmente nos últimos dois milênios, a sorte dos neófitos foi piorando. Na antigüidade, um guerreiro recentemente Abraçado podia ficar ao lado de seu Senhor e ajudar a governar o povo. Hoje, esse mesmo Membro passaria os próximos cem anos aprendendo sobre a Jyhad e os detalhes das Tradições, seja qual for o seu Senhor. A maioria não quer enfrentar de novo os obstáculos e desafios que já enfrentaram na vida. Imortais ou não, eles não têm paciência para isso. É muito melhor Abraçar um mortal mais jovem, de boa família, bem-educado e que ainda seja suficientemente impressionável para apreciar o seu lugar no mundo e esteja disposto a lutar por uma não-vida melhor.

Além disso, ficou muito impressionada com a força militar que a deusa ajudou a construir entre os espartanos. O que Camilla descobriu inspirou Lisandro...

O Reinado de Camilla

Com Lisandro a seu lado, Camilla voltou a Roma. Lá, ele enfrentou Collat com sua visão: a imagem dos Ventrue não só seguindo os romanos enquanto o império se expandia, mas guiando e orientando suas legiões. O que aconteceu ainda é um mistério. Camilla e Lisandro alegam que Collat viu a sabedoria no plano de Camilla e decidiu se afastar. Eruditos Ventrue dizem que os dois jovens destruíram o Ancião e esconderam as evidências. De qualquer modo, Collat desapareceu da História do clã nesse ponto, e Camilla assumiu desde então.

Camilla aprendeu tanto com Collat quanto com Ártemis. Ele não se proclamaria um deus, mas também não se esconderia. Em vez disso, interagiu ativamente com as famílias mais importantes de Roma e as encorajou a adotar determinadas políticas. A diferença entre a forma como ele interagia com elas e o modo como os outros vampiros se relacionavam com os mortais era que Camilla trabalhava com representantes e não como uma deusa, ou através do uso exagerado de Disciplinas. Oferecia favores em troca de representação no Senado (já que Camilla não era ele próprio um senador), ou apresentava uma determinada pessoa a outra em troca de favores parecidos. Quando seus contatos ficavam velhos ou não eram mais poderosos, cultivava outros. Neste senado, Collat criou os precedentes para vários Ventrue. Em vez de forçar os mortais a fazerem o que desejavam, esses Ventrue "iluminados" aprenderam a se dedicar à política de um modo que não só escondia sua posição do público, mas que fazia os mortais acharem que os Ventrue queriam o mesmo que eles.

Exemplo, Camilla propunha a construção e manutenção das alardeadas estradas romanas. Como muitos romanos sabiam, as estradas não serviam só para viajar, mas também para facilitar o comércio. Sem estradas, o império teria se dividido muito antes em pequenos principados autônomos. Portanto, era do interesse do governo imperial — particularmente dos que estavam no poder — proteger seu investimento, já que a preservação de seu poder dependia disso. O trabalho de Camilla era fácil: garantir que um número suficiente de oficiais compreendesse a verdade sobre o assunto e deixá-los cuidando disso. Na verdade, Camilla não tinha nem que se aproximar daqueles que estavam no poder. Camilla não precisava nem abordar todos os membros do governo. A maioria ficava muito feliz de continuar enriquecendo independente do conselho de um vampiro.

Muitos outros vampiros não conseguem entender que os Sangue Azul não buscam poder, riqueza e influência para si próprios. Só os vampiros mais estúpidos se colocariam como ditadores. O Ventrue sábio *divide* o poder, pedindo favores e oferecendo sua ajuda em troca. Isso não só mantém o verdadeiro mestre escondido, mas também garante que um inimigo nunca consiga remover um Ventrue de sua confortável posição sem antes destruir toda sua vasta rede de contatos e aliados. Os rivais podem destruir quantas cabeças da Hidra desejarem, mas é o corpo que tem de morrer para realmente arruinar um Ventrue.

Os métodos de Camilla deixaram-no rico e, no final, decadente. Seus carniçais o alimentavam e protegiam enquanto ele tentava governar Roma através de representantes mortais. Lisandro era seu conselheiro, mas ficou desconfiado da decadência de Camilla. Ele viajou pela Itália e pelo Mediterrâneo, agindo como os olhos e algumas vezes como o braço forte de Roma em relação aos interesses dos Membros. É claro que Lisandro tinha seus próprios objetivos. Pensava constantemente em sua terra natal, que até então era governada pelos descendentes macedônicos de Alexandre, o Grande. Antes de tudo, porém, os Ventrue romanos tinham um problema maior: Cartago.

A Segunda Guerra Brujah

Cartago, a nova capital do povo fenício, havia se tornado uma potência no norte da África e uma das maiores forças comerciais do Mediterrâneo. Suas colônias se estendiam por toda a costa da África e pela Ibéria. Era a maior rival de Roma no oeste, apesar de ainda não ter ameaçado a própria Roma. Camilla dava pouca importância a Cartago. Sua ambições ainda se restringiam à Itália e à terra que Lisandro tanto cobiçava. Foi Lisandro que enxergou o perigo que existia naquela cidade africana. Foi Lisandro que viu os Brujah.

Ele havia combatido os Brujah, sem saber, na Guerra do Peloponeso e herdara o ódio de seu Senhor por aquele clã. Em suas viagens como representante de Roma, Lisandro ouvira muitas histórias sobre Membros Brujah caminhando livremente entre os mortais de Cartago, governando-os como deuses, exigindo dízimos de sangue e sacrifícios. O próprio Lisandro foi a Cartago para checar essas informações e ficou chocado ao descobrir que eram todas verdadeiras. Aparentemente, esse comportamento já durava séculos, e ninhadas de Assamitas e Brujah brutais tinham a população de Cartago sob controle. Na época da visita de Lisandro, alguns já planejavam expandir suas práticas infernais para a Espanha e ameaçar a Gália. Não demorariam muito para chegar à Itália.

Lisandro contou a Camilla o que havia descoberto. Ele, sem dúvida, aumentou a história, pois já antipatiza com os Brujah por causa da ligação deles com Atenas. No entanto, Camilla estava demorando para agir. Ele não queria enfrentar o inimigo em seu próprio território e ainda não tinha certeza de que Cartago era realmente um inimigo. Estava satisfeito com seu cargo e com o excesso de sangue que recebia. Lisandro sempre pedia a seu Príncipe para tomar uma atitude, mas Camilla se recusou até que os conselhos dos Malkavianos e dos Toreador convenceram-no indiretamente.

Em 265 a.C., as colônias gregas ocupavam grande parte da Sicília, independentes tanto de Roma quanto da Macedônia. Um grupo de autarquias vivia nas ilhas, com vários tipos de ninhadas de clãs habitando diferentes cidades. A maior de todas era Siracusa, o mesmo lugar para onde Ártemis havia fugido e ainda se encontrava em estado de torpor. Agora, um príncipe Malkaviano chamado Alchias estava no trono de Siracusa. Alchias não se importava com Cartago; ele mal sabia que os Brujah viviam lá. Na verdade, foram os líderes mortais da cidade que começaram a guerra. Os cartagineses haviam interferido em uma disputa entre Siracusa e a cidade vizinha de Messina e não só acabaram com a disputa como ocuparam ambas as cidades depois.

Então, um Brujah da linhagem de Dominic, o Trapaceiro, foi até Alchias e declarou que tanto Cartago quanto os Brujah tinham planos para Sicília e Siracusa. O Príncipe Alchias irritou-se com a ameaça e decapitou o assustado mensageiro Brujah. Ficou incerto sobre o que fazer depois, mas, felizmente, tinha alguém a quem pedir conselhos: Ártemis, que acordara recentemente, e Arikel, a Bela. Essa aliança convocou Lisandro até a cidade e juntos eles montaram um plano para envolver Roma em uma guerra contra Cartago. Lisandro voltou mais uma vez a Roma para apresentar sua opinião a Camilla, enquanto Alchias convencia os governadores de Siracusa a cederem soldados para a batalha iminente.

O resultado foi a Primeira Guerra Púnica, um combate que decidiria o destino da Sicília e da Córsega e que também definiria o relacionamento Brujah-Ventrue por vários séculos. Os exércitos e marinha de Roma e Cartago combateram durante anos em uma situação de impasse equilibrado. Cartago tentou, algumas vezes, invadir a Sicília e a Itália, mas seu exército foi repelido brutalmente. Do mesmo modo, os ataques de Roma à África encontraram o mesmo destino terrível. No fim, os mortais declararam o fim da guerra e Roma saiu vitoriosa, tomando as ilhas disputadas.

Apesar da aparente vitória, Cartago continuou sendo uma potência que precisava ser derrotada e várias

seitas de Brujah, Assamitas e hereges cainitas veneradores de Baal ainda tumultuavam o lugar. Alchias, Lisandro e Ártemis pressionaram Camilla a continuar a guerra e destruir Cartago. O Príncipe de Roma recusou-se a fazer isso. Ele havia visto o que aconteceu quando vampiros colocaram os pés na África: desapareceram para sempre. Ele não agiria até os Brujah se tornarem uma séria ameaça para Roma.

Cartago Delenda Est

A segunda guerra contra Cartago aconteceu 20 anos depois e não teve nada a ver com os vampiros. Começou na distante Espanha, onde apenas alguns neófitos Brujah residiam com os cruéis Lasombra. O mortal Aníbal e seus companheiros cartagineses começaram a guerra capturando a colônia aliada de Roma, Sagunto. Depois, Aníbal e seu exército marcharam para o leste e para o sul, através dos Alpes, para invadir a Itália, onde permaneceram por 15 anos. Enquanto romanos e cartagineses se envolviam na guerra mais sangrenta que já se vira, vários vampiros se mantinham em silêncio e estavam chocados. Muitos Cainitas italianos estavam assustados demais para sair de suas cidades e os Malkavianos e Toreador da Sicília estavam muito ocupados com as recentes invasões cartaginesas. Os Brujah ficaram na África e deixaram seus aliados humanos combater por eles.

Por fim, Roma virou a mesa e obrigou Aníbal a voltar para a África. As legiões romanas o seguiram, invadindo a África e derrotando-o em seu próprio território.

Camilla e os outros Membros ficaram em seus refúgios durante essa última luta, ainda se recuperando das quase duas décadas de guerra em sua península. Cartago se rendeu e concordou com as condições de Roma, cedendo a Espanha e fazendo outras concessões aos vitoriosos romanos. Apesar de descontentes com a derrota, Cartago continuou sendo uma cidade segura, portanto, os Brujah ficaram satisfeitos por um tempo.

Os romanos, os Ventrue e os aliados Toreador e Malkavianos na Sicília não ficaram tão felizes com o resultado. Lisandro queria levar o conflito até o final. O exército de mortais fora derrotado, mas os inimigos imortais continuavam poderosos como sempre. Outros clãs também foram até Camilla, liderados pelo Príncipe Malkaviano, Alchias. Queriam que Cartago fosse destruída para sempre. Enquanto isso, os romanos também estavam sendo encorajados a lutar. O famoso orador romano, Catão, o Antigo, tinha uma obsessão por Cartago. Durante anos, terminou todos os seus discursos no Senado com a mesma frase: *Cartago delenda est* – Cartago tem que ser destruída. Lisandro repetiu o refrão para Camilla.

Seja devido aos esforços de Catão ou aos de Lisandro, o resultado foi o mesmo. Camilla concordou em se aliar aos outros clãs e erradicar a ameaça Assamita-Brujah de Cartago para sempre. Em uma das poucas vezes que os Ventrue provocaram um conflito no mundo dos mortais, Roma declarou guerra a Cartago novamente em 150 a.C., cinco décadas após o fim do último grande combate. As frotas e os exércitos de Roma atacaram Cartago e cercaram a cidade com uma barreira de tropas e navios.

A Terceira Guerra Púnica não foi muito difícil para os romanos: um cerco rápido e uma rendição. Para os Ventrue, foi a maior batalha da qual haviam participado até então. Enquanto as legiões romanas arrasavam a cidade, Ventrue, Toreador, Malkavianos e alguns Gangrel ajudavam a liderar o ataque e combateram os Brujah de Cartago nas ruas durante cinco noites. Dezenas de vampiros e milhares de mortais morreram dos dois lados. Uma batalha entre vampiros como essa nunca havia acontecido abertamente. Qualquer vampiro que teve sorte suficiente para ter sobrevivido a essas noites será capaz de testemunhar que este foi o maior derramamento de sangue que já ocorreu.

Os invasores venceram, mas pagaram um preço terrível. Ártemis havia liderado o primeiro ataque à cidade e foi esquartejado por um bando de Brujah em frenesi. O Príncipe Alchias ficou tão ferido que entrou em um torpor do qual talvez nunca tenha acordado — seu destino ainda é um mistério. Lisandro saiu da batalha com cicatrizes, mas, de modo geral, intacto, tendo ele mesmo arrancado a última cabeça Brujah. Camilla ficara em Roma, mas sua nova progênie, Tiberius Carniflex, matou dezenas de Assamitas antes de sucumbir vítima de sua vitae venenosa. A cidade se rendeu um pouco depois e as legiões começaram o saque. Seguindo ordens de Lisandro, as tropas destruíram a cidade, matando milhares de pessoas e escravizando o resto. Salgaram a terra para que nada mais nascesse ali — e para que nenhum Cainita em torpor conseguisse se erguer. A guerra com Cartago havido acabado.

O Fracasso do Senado

O poder de Roma cresceu rapidamente após a destruição de Cartago. Em seguida, dominaram a Grécia, a Ásia Menor, o Oriente próximo, a Gália e o Egito. O Império Romano dominava a maior parte do mundo conhecido e Camilla e os Ventrue estavam no centro de tudo isso. Claro que muitos outros vampiros, de outros clãs, também estavam nessa situação. Os Malkavianos, os Toreador, os Gangrel e até mesmo os Nosferatu romanos tinham ajudado a destruir Cartago e exigiam uma parte dos despojos. Muitos desses clãs já influenciavam

as províncias recentemente conquistadas por Roma e não estavam dispostos a desistir só porque o governo dos mortais mudara.

Pela primeira vez desde a queda da Segunda Cidade, os Ventrue tiveram que aprender a viver em paz com os outros clãs. Isso foi mais difícil do que parecia, pois os próprios Ventrue estavam brigando entre si. Como a Príncipe de Roma e um dos arquitetos do Império, Camilla era, sem dúvida, um dos Ventrue – ou talvez um dos vampiros — mais influentes do mundo. Ele decidiu que esse poder merecia ser reconhecido e que os Ventrue espalhados pelo Mediterrâneo lhe deviam obediência.

Esse desejo de dominação ia contra tudo o que os Ventrue haviam praticado durante milhares de anos. Eles estavam acostumados a serem seus próprios mestres e a não obedecerem a ninguém, com exceção de Senhores ou patronos escolhidos por eles mesmos. Certamente, reconheciam os parentescos, mas a hierarquia do clã era mais uma questão de posição social do que de ter poder sobre outros vampiros, mesmo naquelas noites. Os Ventrue acumulavam o poder e a posição que conseguiam e não se importavam com o resto do mundo. Não tinham amigos, só aliados momentâneos. Como um clã, eles se reuniam semi-regularmente em um corpo deliberativo que se parecia com o Senado romano. Esse grupo Ventrue se mostrou ainda menos efetivo do que seu par mortal igualmente inexpressivo. Facções dividiam o Senado e impediam que qualquer decisão real fosse tomada, e vários Ventrue pareciam mais inclinados a se aliarem e a fazerem negócios com outros clãs do que com seus próprios irmãos.

Como já havia acontecido antes nas guerras Púnicas, Camilla acabou tomando uma de suas decisões mais importantes inspirado por mortais. Juntos, Júlio César, Pompeu, o Grande, Marco Antônio e Otaviano se ocuparam de destruir a constituição romana e o poder do Senado. Homens fortes, cansados de trabalhar sob a repressão de um governo eleito, levaram o império a uma sangrenta guerra civil. Depois de décadas de luta, Otaviano saiu vitorioso e batizou a si mesmo Augusto, Imperador de Roma.

Camilla gostou do que viu. No caos das guerras civis, a autoridade Ventrue sobre Roma tinha diminuído ainda mais. Os membros de outros clãs declaravam cidades importantes como seus domínios e isolavam as posições dos Ventrue, mas os Ventrue estavam desunidos demais para fazer alguma coisa. A assembléia Ventrue não se reunia há três décadas e não mostrava sinais de que se reuniria novamente. Com a ajuda de sua ninhada, ligada a ele por laços de sangue, e de seu aliado, Lisandro, Camilla começou a reforçar a unidade do clã – e os dois não viam um fim para as disputas.

Um Rancor Antigo

Normalmente, os Ventrue não se dão bem. A Tradição do clã exige que eles se ajudem quando isso for necessário e os proíbe de invadir os domínios uns dos outros, mas apesar disso, agem mais uns contra os outros do que a favor de algum objetivo comum. A história do clã mostra rivalidades verdadeiramente vergonhosas entre os membros do clã e algumas delas já duram milhares de anos. Uma das mais famosas — uma história que os Senhores contam às suas crias até as noites de hoje — é a briga entre Demétrio de Massilia e Gaius Fabricius de Ravenna.

Colonos gregos fundaram a antiga cidade portuária de Massilia (conhecida atualmente como Marselha) muito antes de Roma ascender ao poder. Séculos mais tarde, quando todo o sul da França caiu nas mãos dos romanos, Massilia se manteve uma cidade livre por um bom tempo. No entanto, acabou sendo anexada ao Império Romano, algo que Demétrio nunca perdoou. Um Ventrue ilustre, Demétrio fora Príncipe de Massilia por séculos, quase desde sua fundação. Havia trabalhado junto com seus companheiros de clã em Roma, ajudando-os quando necessário e, em troca, garantindo autonomia para sua adorada cidade. Quando as tropas romanas invadiram-na, no século I a.C., Demétrio ficou furioso e culpou um ancião Ventrue de Roma, Gaius Fabricius. O fato de que Fabricius não tinha nada a ver com o incidente e de que Júlio César era o culpado não incomodou Demétrio. Ele culpou Fabricius por não ter conseguido controlar César.

Desde aquela noite, Demétrio age contra Fabricius sempre que pode. Apesar de o Ventrue romano não sentir raiva nenhuma do grego no começo, logo assumiu a disputa como uma vingança pelos ataques constantes de Demétrio. Já se passaram 2000 anos e a reconciliação não é mais possível. Ambos já tentaram trazer o clã para o seu lado e falharam em fazê-lo, em boa parte devido aos esforços de seu rival, mas também porque ninguém quer entrar nessa briga. Qualquer coisa que um deles tenta fazer o outro se opõe veementemente, ainda que essa atitude vá contra seus próprios interesses. Essa acrimonia se estende às suas crias, às crias de suas crias e assim por diante. Apesar de ambos serem supostamente Cainitas da Quinta Geração, sabe-se que já atacaram até mesmo os neófitos da linhagem rival. Muitas vezes, o rival nem ao menos sabia que aquele neófito existia.

Cada um justifica suas atitudes citando traições cometidas pelo outro eras atrás. Apesar do legado da briga, a maior parte dos Ventrue sabe que nem toda medida da Jyhad é séria — algumas são insignificantes, alimentadas somente pelo rancor. A eternidade é muito tempo para se guardar rancor.

A Era Dourada e Transformação

Camilla não conseguiu imitar o feito de Augusto e não conseguiu se tornar o único governante dos Ventrue. Mas, conseguiu convencer muitos dos Membros menos poderosos. Estabeleceu um sistema no qual o Ventrue mais importante de uma cidade ou região tinha "autoridade" sobre os membros mais novos do clã. Criou uma supremacia local para si mesmo por ser superior aos Ventrue romanos, apesar de vários outros Ventrue poderosos, incluindo Lisandro, terem autonomia na prática. Obviamente, o clã não tinha poder absoluto sobre seus membros — nem era essa a vontade de Camilla. Em vez disso, o clã servia de guia e apoio para seus membros. Ele começou a adquirir, naquela época, muitas das funções que possui hoje, como formar um fórum para resolver as disputas, alianças contra inimigos em comum e um grupo de contatos e aliados em potencial que ajudariam um Ventrue a alcançar seus objetivos pessoais. O clã nomeou cronistas, historiadores, juízes conhecidos como "tabeliões" e "auditores" e até mesmo executores que podiam forçar os neófitos indisciplinados a se comportarem se eles se tornassem um incômodo para os Ventrue mais influentes.

Durante os cinco séculos seguintes, os Ventrue prosperaram como um clã. À medida que Roma aumentava sua influência, os Ventrue a seguiam. Ventrue ambiciosos, sempre atrás de novas terras, espalharam-se com o Império, estabelecendo domínios na Espanha, na França, na atual Benelux e na Grã-Bretanha. No oriente, onde as populações eram maiores, os Ventrue viviam em harmonia com outros clãs na Ásia Menor, na Síria e no Egito. Os mortais viram períodos de desenvolvimento e revoluções à medida que bons e maus imperadores se alternavam em Roma.

Se os Brujah lamentam a queda de Cartago, os Ventrue choram pela queda de Roma, dando ênfase exagerado aos curtos reinados de loucos como Calígula e Nero no primeiro século, mas ignorando os sábios reinados de Vespasiano, Trajano e Marco Aurélio nos séculos que se seguiram. A verdade é que Roma não caiu em 476 d.C. ou em qualquer outra data específica. Ela simplesmente se transformou em outra coisa, e os Ventrue a seguiram de forma relutante. O mesmo pode ser dito sobre Camilla, que havia controlado Roma e os Ventrue por quase mil anos antes de finalmente entrar em torpor.

Nesse meio tempo, seu ajudante Lisandro foi para o oriente com os poderosos do império, observando silenciosamente a política do que viria a se tornar o Império Bizantino e durar até as Cruzadas.

No oeste, o império foi se dissolvendo aos poucos em nações e reinos. Os Ventrue também estavam lá, trocando seus governadores e generais por reis e príncipes. Além disso, encontraram um novo filão a ser explorado, uma instituição humana que mostrava todos os sinais de que algum dia rivalizaria em poder com o império: a Igreja Católica. Os Ventrue se envolveram com a Igreja e Abraçaram alguns dos Membros mais famosos que o clã já viu, como Fabrizio Ulfila, dentro de suas posições mais influentes. Na verdade, o clã estava dividido em duas partes: a velha guarda que havia partido para o leste com a mudança de foco do Império Romano e os Ventrue mais novos que ficaram para tirar vantagem da desordem crescente e da grande influência da Igreja Católica sobre a sociedade. Uma minoria importante, mas decepcionada com o colapso do Império Romano, abandonou a política completamente, preferindo observar a passagem do tempo escondida nas sombras. Rumores indicam que essa facção formou a base dos misteriosos Inconnu.

A Idade das Trevas

Para os vampiros, qualquer coisa chamada "Idade das Trevas" tem de ter seus benefícios. Certamente era o que os Ventrue achavam na época. As instituições humanas, com exceção da Igreja, estavam mais fracas do que tinham sido em mil anos. Os vampiros podiam voltar a existir abertamente como mestres de seus domínios e governantes ocasionais de terras mortais. O sistema que Camilla havia criado para unificar o clã desapareceu à medida que os Ventrue voltaram a se preocupar apenas com eles mesmos.

O clã se dividiu em duas metades: os Vampiros do Oeste, que focavam sua atenção em certos nobres e domínios pessoais, e os Ventrue do Leste, que mantinham fortes ligações com o que restava do Império Bizantino. Apesar da unidade do clã ter sido afetada, poucos Ventrue se preocupavam com assuntos tão esotéricos (e difíceis de serem resolvidos). Depois de séculos sob o governo rígido de Camilla, os Ventrue ficaram empolgados com a chance de desenvolverem suas próprias potencialidades.

Durante as Cruzadas, essa divisão se tornou uma fonte de conflito dentro do clã. Os Ventrue do Oeste, ligados a uma aristocracia de cristãos e à Igreja Romana, entraram em conflito direto com os Ventrue do Leste e seus aliados ortodoxos e muçulmanos. Apesar de nenhum lado ter feito um esforço organizado, iniciaram-se pequenas rivalidades e disputas entre os Ventrue nessa época. No entanto, houve alguns confrontos diretos e lutas públicas; alguns deles acabaram com a Morte Final dos participantes. Exemplo: uma facção de Ventrue eslavos expulsou alguns Membros que afirmavam terem se originado nas regiões teutônicas e do leste da Europa Oriental. Eles ficaram conhecidos como os Lordes do Leste. Preso à liberdade indisciplinada da Longa Noite, o clã como um todo começou a afundar. Depois disso, as coisas ficaram muito piores.

História Enterrada

Arqueologia é uma ciência relativamente nova, desenvolvida e praticada principalmente pelos mortais. Na opinião de muitos Ventrue, as relíquias do passado que ainda não se encontram nas mãos de alguém estão perdidas para sempre. Pelo menos, era isso o que costumavam achar. Descobertas recentes feitas por jovens Ventrue que estavam pesquisando o passado do clã ajudaram a mudar essa mentalidade. Em um clã obcecado por rituais, História e tradição, os itens do passado possuem um valor bem alto. Alguém que alegue possuir a coroa de louros de Camilla ou uma pedra do refúgio de [Ventrue] na Segunda Cidade ganha respeito imediato e (mais importante) é invejado pelos outros vampiros. É claro que isso se aplica, geralmente, aos artefatos relacionados aos Ventrue. Objetos mortais ou mesmo de outros clãs (exceto aqueles que têm apelo universal, como qualquer coisa relacionada ao mítico Caim) despertam pouco interesse na maioria dos Ventrue.

Com seus imensos recursos, muitos Ventrue patrocinaram grandes escavações arqueológicas em locais de conhecido interesse dos Membros. Para manter a Máscara, vários agentes Ventrue ou carniçais supervisionam esses projetos em união com um vampiro mais jovem que monitora a situação à distância e cuida de vazamentos ou peões desgarrados entre os escavadores mortais. Eles alegam que estão protegendo a Máscara. Ao patrocinar as operações, asseguravam que nenhum mortal encontre um segredo que não deveria saber. Pode até haver alguma verdade nisso, mas o principal motivo disso é acumular *dignitas* e se destacar entre os outros membros do clã.

As Noites de Fogo

Quase todos os clãs foram pegos de surpresa quando a Inquisição chegou. Os Ventrue foram tão atingidos quanto os outros, talvez mais do que alguns, por causa de sua posição. Milhares de vampiros de todas as classes e lugares encontraram a Morte Final durante a conflagração patrocinada pela Igreja durante o século XIII na Europa. Conforme a crise aumentava, o clã começou a sofrer as conseqüências da sua desorganização. Tomados pelo medo das fogueiras dos fiéis, os Ventrue começaram a sacrificar suas crias para salvar suas não-vidas. Os patronos das ninhadas abandonavam sua progênie quando fugiam, esperando que o tempo gasto para destruir os que ficavam lhe desse o tempo necessário para fugir dos inquisidores. Uma Ventrue francesa chegou até mesmo a Abraçar pessoas enquanto fugia para deixar mortais inocentes transformados em neófitos ignorantes no caminho da Igreja.

Como resposta, essas crias angustiadas resistiram com o que se tornou conhecido como a Revolta Anarquista, um fato sem precedentes na História dos vampiros. Como se fossem um, os jovens vampiros se ergueram contra seus Senhores. Essa ameaça chegou a ser quase tão forte quanto a própria Inquisição, já que os anarquistas geralmente sabiam onde encontrar um Ancião vampiro. Já enfraquecidos pelas lutas mortíferas das Cruzadas, o clã Ventrue diminuiu ainda mais nessa época. Os anarquistas eram uma ameaça que os Ventrue não conseguiam controlar sozinhos e a Inquisição tinha se mostrado extraordinariamente difícil de ser dominada.

A Camarilla e o Renascimento do Clã Ventrue

A resposta ao desafio anarquista veio, como já se esperava, de um Ventrue. Hardestadt, o Ancião, era um membro ilustre do clã, principalmente pelo fato de ter sobrevivido quase ileso às Noites de Fogo, enquanto muitos de seus Anciões haviam morrido. Como muitos Ventrue, Hardestadt gostava de História, mas, ao contrário dos outros, pensava no futuro. Ele se lembrou dos

Revisionismo Lasombra

Os historiadores Ventrue nem sempre tiveram uma visão negativa dos Lasombra. Na verdade, até a formação do Sabá, os Ventrue tinham pouco a dizer sobre o clã. Foi só nos últimos cinco séculos que os historiadores começaram a "encontrar" evidências da perfídia do clã ao longo das eras. Agora, muitos Ventrue — até mesmo aqueles suficientemente velhos para saber a verdade ou jovens demais para se importar — acreditam que os Lasombra incomodam os Ventrue desde a época da Primeira Cidade.

Na verdade, apesar de terem competido durante eras, Ventrue e Lasombra nunca tiveram um conflito grave antes da criação do Sabá. Desde então, ambos desenvolveram visões bem radicais uns dos outros. Os Ventrue acham seus parentes sombrios e excessivamente ciumentos, consumidos por um desejo de substituir o clã dos escolhidos de Caim no comando dos vampiros. Segundo muitos Ventrue, o Sabá inteiro e todos os conflitos resultantes são um ataque pessoal dos Lasombra contra eles.

A verdade é que o ego coletivo dos Ventrue não consegue suportar o fato de que os Lasombra não reconhecem a genialidade de sua criação: a Camarilla. Além do mais, a idéia de que o "distante segundo" clã ousaria se opor ao domínio Ventrue na política, nas finanças e em outras áreas de influência mortal irrita os Sangue Azul. Que direito têm os Lasombra de reivindicar esse direito para si mesmos? Além disso, que droga de método eles usam? O brutal Sabá, que representa um perigo à Máscara, é uma ameaça para todos os vampiros. Como alguém que deseja ser um líder se arrisca intencionalmente a gerar outra Inquisição? Muitos Ventrue acreditam que a inveja enlouqueceu os Lasombra e que é melhor eles serem sacrificados como animais raivosos se não puderem ser dominados.

sucessos de seu clã: como Ártemis havia unido os vampiros para combater os Brujah de Atenas e como ele e Lisandro reuniram vários clãs e membros para destruir Cartago. Novamente, os jovens e os radicais pareciam propensos a ameaçar os Membros mais antigos. União foi a resposta dada por Hardestadt.

A criação da Camarilla em 1450 e sua história são bem conhecidas. O que poucos percebem, no entanto, é que Hardestadt aproveitou a oportunidade para centralizar o clã Ventrue também. Alguns dizem que o próprio Lisandro ajudou Hardestadt a dar esse golpe, apesar de ninguém ter confirmado as aparições do antigo guerreiro nem nesta época, nem depois. No entanto, Hardestadt provavelmente se inspirou em Lisandro e Camilla, pois a hierarquia Ventrue que propôs tinha várias características do modelo clássico. Hardestadt recriou o Conselho de Ephors que Camilla havia começado no milênio anterior. Ele e mais ou menos duas dúzias de Ventrue respeitados e influentes concordaram em formar um Conselho de Éforos para orientar outros Ventrue e resolver disputas de um modo justo (teoricamente). Esses *ephors,* também chamados de diretores, concordaram em manter suas identidades em segredo para que a personalidade de ninguém ofuscasse a autoridade do Conselho como um todo.

Renascença e Reforma

Depois de criar a Camarilla, o clã Ventrue passou por um ressurgimento, que começou no século XVI, e um mundo de possibilidades se abriu diante deles. Com a maioria dos anarquistas submetidos à Camarilla, a seita liderada pelos Ventrue tinha força o bastante para enfrentar o Sabá e reafirmar sua presença na Europa Ocidental, que era o lugar chave para se estar na aurora da Renascença.

Enquanto a humanidade redescobria coisas que os vampiros nunca haviam esquecido, os Ventrue testavam sua força restaurada. Sob a orientação dedicada de alguns Ventrue e de notáveis Toreador, Malkavianos, Tremere e Brujah, a Camarilla prosperou, garantindo um ambiente pacífico (ou pelo menos seguro) para os Ventrue explorarem seu potencial. Sabiamente temendo a humanidade por causa da Inquisição, a maioria dos vampiros se apegou rigorosamente à Máscara (exatamente como os Ventrue queriam) e deixou de interferir de modo direto nos assuntos mortais. Os Ventrue, porém, continuaram a agir, mas de modo muito mais sutil do que eles costumavam durante a Longa Noite.

Foi Robert Kross, um vampiro Abraçado na Alemanha, na época da Inquisição, quem primeiro viu o retorno potencial dos investimentos nas novas indústrias e mercados. Um ajudante de Hardestadt e um dos primeiros arcontes da Camarilla, Kross viajava por toda a Europa como parte do séquito do Justicar Demócrito. Ele acabou se estabelecendo na Holanda, onde se tornou o sócio secreto de muitos investimentos "exploratórios". Em algumas décadas, Kross e seus sócios mortais já ganhavam muito dinheiro com o comércio com o Extremo Oriente. Enquanto isso, uma cria de Kross, Juan-Miguel Ramirez, repetia o sucesso do seu Senhor na Espanha, um investimento que rendeu, literalmente, toneladas de ouro desviadas do Império Espanhol.

Em toda a Europa, o clã Ventrue liderava os investimentos e o comércio exploratório com o Novo Mundo e com a Ásia. Apesar de os mortais fazerem a maior parte

do trabalho e os Ventrue dificilmente viajarem para outros países, os cofres dos vampiros se encheram além da imaginação. Foi nessa época que o clã ganhou sua merecida reputação de clã mais rico do mundo. Atualmente, os lucros desses investimentos estrangeiros originais ainda servem de base para a riqueza de muitos Anciões europeus.

No entanto, para desgosto dos Ventrue, essa nova riqueza serviu para fortalecer o cisma entre o clã e seus *antitribu* no Sabá. Apesar de os anarquistas Ventrue terem sido apenas uma minoria na revolta, não lhes faltava força de vontade. Antes mesmo da formação da Camarilla propriamente dita, vários dissidentes Ventrue ficaram ofendidos com o caminho que estava sendo tomado por vários membros do clã. Esses jovens Ventrue achavam que seus Anciões tinham ficado ricos e complacentes. Em vez do nobre legado do passado, os Ventrue modernos haviam escolhido o conforto material. Aos olhos dos anarquistas Ventrue, os Anciões não eram mais uma aristocracia, e sim uma classe mercante.

Anciões e Ventrue mais conservadores, argumentavam que o dinheiro era só um *instrumento* para manter a liderança. Eles achavam que as noites do feudalismo estavam chegando ao fim. O Direito Divino era falível e o verdadeiro caminho para o poder estava na nova economia.

Mas os *antitribu* se recusaram a mudar sua posição. Na opinião deles, os Ventrue tinham simplesmente seguido um caminho mais fácil do que aquele que fez sua nobre reputação ao longo da História. Desde as primeiras noites da Camarilla até as Noites Finais, os *antitribu* ignoraram o seu clã de origem como nenhum outro havia feito. A diferença deles não está baseada simplesmente nos princípios do Sabá, e sim no desligamento filosófico. Além disso, competem com uma fúria e intensidade possuída por muito poucos dos outros Cainitas.

Fervor Revolucionário

Mesmo enquanto várias guerras abriam caminho através da Europa, derrubando governos e cobrindo a terra de sangue de um modo que não se via há séculos, os Ventrue (e os vampiros em geral) se mantinham fortes. Eles tinham aprendido a não se ligar a nenhum rei mortal, mas apenas a instituições do governo e do dinheiro. Potências e soberanos vêm e vão, mas a presença dos Ventrue continuou imutável... até que o governo veio abaixo.

Os Ventrue demoraram para acompanhar seus investimentos nas colônias pessoalmente, principalmente no Novo Mundo. Enquanto os financiadores Ventrue ficavam ricos através de seus "parceiros" britânicos, o Sabá se ocupava em formar refúgios em todas as grandes colônias na costa leste da América do Norte. Jovens Ventrue e outros Membros da Camarilla viajaram para o Novo Mundo em busca de oportunidades, mas nem se comparavam à quantidade de Lasombra, Tzimisce e outros Cainitas aliados ao Sabá que fizeram o mesmo.

Por causa disso, os Ventrue não estavam preparados quando a Revolução Americana aconteceu. O Sabá aproveitou a revolução dos mortais para enfiar as garras na nova nação desde o início. Vários príncipes Ventrue — ou "principezinhos", como os Anciões europeus os chamavam — foram destruídos pelo Sabá. A Guerra de 1812 deu ao Sabá uma oportunidade para atacar de novo, o que eles fizeram, embora com menos sucesso do que desejavam. Logo ficou claro que os Estados Unidos seriam o campo de batalha dessas duas seitas durante muitos anos.

Nos 50 anos que se seguiram, o Sabá continuou a avançar lenta e constantemente pelos Estados Unidos, usando suas influências no Canadá e na Inglaterra como apoio. Muitas vezes, porém, prejudicavam-se por causa de brigas e traições internas das quais Ventrue espertos se aproveitavam através da invasão de um domínio e da tomada de poder nos lugares abandonados pelos bandos em conflito. Perdendo território no leste, esses Sangue Azul concentraram seus esforços nos novos estados do centro e do oeste: lugares que ainda não estavam infestados pelo Sabá. Chicago, Saint Louis, Kansas, Denver, Los Angeles (temporariamente) e São Francisco tornaram se importantes domínios da Camarilla e dos Ventrue.

Os Ventrue nunca haviam prestado muita atenção à escravidão. Na Europa, isso era simplesmente inaceitável entre os mortais e pouco rentável. Na maneira de pensar dos Ventrue, todo mortal era um escravo, de um tipo ou de outro. Eles não tinham nada contra mortais escravizarem uns aos outros e, na verdade, alguns Ventrue achavam que essa instituição fazia um bocado de sentido. Quando a guerra causada pela escravidão — e pelos "direitos dos estados" — começou, os Ventrue não apoiaram ninguém formalmente. O que eles fizeram foi aproveitar a oportunidade para atacar seu inimigo enquanto os humanos lutavam uma das guerras mais sangrentas da História no meio do território do Sabá.

Os Ventrue usaram a pouca influência que tinham nessa guerra emocionalmente guiada para conseguir vantagens onde conseguiram encontrá-las. Grupos liderados por Ventrue seguiram os dois lados do conflito, invadindo as cidades que os exércitos tinham atacado e expulsando os membros restantes do Sabá. Na famosa marcha de Sherman pela Geórgia, os Ventrue e seus aliados da Camarilla o seguiram e conseguiram dominar Atlanta, Savannah e várias outras cidades. Logo em seguida, foi a vez de Richmond, Charleston e outras cida-

des do sul. Apesar de não ter sido derrotada, a causa do Sabá foi prejudicada nos Estados Unidos, uma condição que caracterizaria a Grande Jyhad durante décadas.

A Ascensão da Europa

O século XIX foi outra era de ouro para os Ventrue e lembrou os três primeiros séculos a.C., quando Roma reinava absoluta. Depois das grandes guerras

As Guerras dos Mortais

Os homens, da mesma forma que os vampiros, têm uma paixão pelo conflito. Eles lutam uns com os outros com muita constância, muitas vezes por motivos aparentemente triviais (pelo menos quando se lembram quais são), como a transubstanciação e a consubstanciação. Essas guerras tendem a acontecer com ou sem o envolvimento dos vampiros. Ao longo dos anos, os vampiros foram considerados responsáveis por muitas coisas e os Ventrue, em particular, gostam de assumir a responsabilidade por eventos devastadores. Na verdade, a maioria dos vampiros só se envolve em um conflito quando os homens já estão lutando. Apenas o Ancião ou Matusalém mais astuto é capaz de *causar* uma guerra de modo sub-reptício, mas qualquer vampiro pode esperar como um urubu pelos espólios.

Em tempos antigos, quando Esparta e Atenas, ou Roma e Cartago, lutaram, os Ventrue podiam dizer que tinham uma certa participação nisso. Os vampiros exerciam uma influência mais direta naquela época, principalmente porque os povos desses impérios eram muito inferiores aos de hoje. Mesmo assim, os mortais eram bons parceiros em qualquer confronto. Um vampiro, não importa quão poderoso ele seja, teria dificuldades para fazer uma nação entrar em guerra. Em vez disso, os Ventrue aprenderam a tirar proveito das guerras. Os romanos e os cartagineses competiam por poder e influência no Mediterrâneo, fornecendo o disfarce ideal para os Ventrue e seus aliados atacarem a fortaleza Brujah.

A guerra sempre foi um dos aspectos mais perigosos da humanidade. Tropas posicionam-se lado a lado prontas para matar ou morrer tentando. Um momento crítico para todos, até mesmo para os vampiros, de se ver preso no meio do fogo cruzado. Como os exércitos modernos reúnem milhões de homens, a força liberada em um conflito está acima do controle de qualquer vampiro ou clã. Numa época em que explosivos destroem cidades (incluindo os refúgios localizados nelas), tanques transformam a paisagem em poeira e, a quilômetros de altura, aviões provocam mortes, um vampiro inteligente abaixa a cabeça e procura um esconderijo. Os que ousam incentivar as pessoas a guerrear devem tomar muito cuidado. Quando um conflito começa, ganha vida própria e se torna incontrolável.

napoleônicas que abriram o século, a Grã- Bretanha emergiu como a maior potência da Europa e do mundo. Mesmo com a perda da influência sobre a América e os problemas na França, o clã Ventrue encontrava-se em uma posição privilegiada para cultivar influências em todas as partes do mundo. Os Ventrue britânicos, sob o reinado de uma "Príncipe", Rainha Anne de Londres, multiplicaram suas fortunas e espalharam suas redes de contatos e crias pela África, Índia e Ásia.

Atualmente, pelo menos um Ventrue ainda tem domínios que foram estabelecidos no século XIX e em regiões hostis aos vampiros, como África do Sul, várias grandes cidades da Índia, Hong Kong, Macau e a Terra Santa de forma similar. Eles seguiram o exército britânico até o Oriente Médio, estabelecendo uma presença na região que resultaria em importantes investimentos na indústria do petróleo. No final do século, os Ventrue podiam dizer que faziam parte do maior império existente entre vampiros e humanos.

A posição dos Ventrue na Grã-Bretanha também os colocava em um lugar privilegiado para aproveitar o outro grande triunfo da Inglaterra no século XIX: a Revolução Industrial. O dinheiro dos Ventrue desempenhou um papel importante na industrialização da nação. Na opinião dos Ventrue, quanto mais mortais nas cidades melhor, principalmente se pudessem lucrar financeiramente com isso. Os Ventrue raramente tinham que fazer algo além de investir com sabedoria e ver o dinheiro entrar. As intromissões do Sabá e dos anarquistas nos novos movimentos trabalhistas logo foram neutralizadas, normalmente subornando os líderes mortais, dividindo os trabalhadores e destruindo os vampiros ofensores.

Seguindo os modelos estabelecidos por Robert Kross, Hardestadt e outros Ventrue teutônicos importantes, os membros do clã na Alemanha se aproveitaram do crescente movimento industrial e do sentimento nacionalista para unificar sua terra natal sob um só governo. O Chanceler Bismarck fez a maior parte do trabalho sozinho, sem saber que os guardiões Ventrue tiveram que interceder para salvar sua vida mais de meia dúzia de vezes, defendendo-o de membros intrometidos do Sabá ou de vampiros ignorantes que tentaram eliminá-lo. No fim do século, a Alemanha era uma potência em crescimento e os Ventrue estavam totalmente infiltrados no país.

Na virada do século XX, os Ventrue esperavam um futuro próspero. A Europa parecia mais segura do que nunca, eles haviam se igualado ou superado o Sabá na América e seu poder estava aumentando. Com o apoio contínuo do Velho Mundo, a vitória parecia inevitável. Então, veio o resto do século XX e tudo mudou.

Retornando do Torpor

O aspecto da fisiologia dos vampiros que os leva a entrar e sair do torpor, seja ele qual for, pode ser desastroso, principalmente do ponto de vista político. De tempos em tempos, um poderoso Ventrue entra em torpor, deixando para trás um império monetário e político que precisa de atenção ou (o que é mais comum) é dissecado por seus contemporâneos e rivais. Quando o vampiro acorda de novo, reclama, naturalmente, o que perdeu. Na maioria dos clãs, os Membros aceitam que o torpor tenha seu preço. Porém, no clã Ventrue, um período em torpor não anula os direitos de um vampiro ou sua posição, o que é mais importante. Portanto, um Ventrue muito respeitado pode voltar depois de centenas de anos e encontrar tudo intacto e preservado pelo reconhecimento de seu *dignitas*.

Segundo alguns boatos, o Ancião que retornou mais recentemente foi Philippe de Margaux, um Ventrue francês que havia entrado em torpor no fim do século XVIII. Abraçado em 894 a.C., Philippe acumulou uma grande *dignitas*, tendo recebido o título de Príncipe duas vezes e o de arconte Ventrue por quase três décadas. Dentro do clã, ele conseguiu o título de *strategos* (o segundo nível interno mais alto que o clã reconhece). Antes de desaparecer misteriosamente em 1791, era um candidato em potencial a justicar. Achando que ele tinha sido morto pelo Sabá (que alegou ser responsável por sua Morte Final), os Ventrue logo se esqueceram de Philippe, até o momento em que ele entrou em uma reunião do Diretório de Lyon.

Como um *strategos*, Philippe tem alguns direitos e privilégios sobre seus semelhantes e seus inferiores. Infelizmente para ele, o mundo não tem lugar para esse vampiro agora. Sua riqueza foi roubada pelos Ventrue e outros vampiros há muito tempo e ele está no meio de uma época que não consegue compreender. Portanto, Philippe está tentando entender o quanto as coisas mudaram. Várias facções disputam o apoio de Philippe, não por causa de sua influência mas devido à sua posição e ao *dignitas* associado ao nome dele. Cada facção deseja usar a reputação do strategos para facilitar a realização de seus próprios objetivos.

É claro que Philippe sabe muito bem o que está acontecendo, e coloca uma facção contra a outra, prometendo apoio em troca de favores ou ajuda em troca de dinheiro até conseguir se restabelecer. Ele já começou a atrair alguns jovens Ventrue talentosos, que vêem uma chance de trabalhar com um Ventrue importante, alguém que poderá lhes pagar por sua lealdade mais tarde. Ele, por sua vez, espera aproveitar o conhecimento desses jovens para recuperar a glória e a honra do seu passado.

Duas Guerras Mundiais

A Primeira Guerra Mundial foi uma surpresa total para todos os envolvidos, inclusive para os Ventrue. Quando um assassinato se transformou em uma guerra mundial, os vampiros da Europa — particularmente os Ventrue — decidiram manter suas posições e esperar a tempestade passar.

A nova guerra mais sangrenta da história superou todas as expectativas e transformou a Europa e o mundo. A Alemanha ficou destruída e grande parte do leste europeu ficou irreconhecível. Os Ventrue ficaram bem longe das trincheiras, mas seus investimentos industriais foram muito afetados pela guerra. Politicamente, a Europa estava um caos e muitos Ventrue tiveram que cultivar novos contatos entre os governos pós-guerra. Uma década depois, quando a depressão chegou, as coisas só pioraram. Vários Ventrue importantes, incluindo Robert Kross, deixaram o velho mundo e partiram para os Estados Unidos, esperando tirar proveito da situação para conseguir novos territórios e fortalecer a posição da Camarilla contra o Sabá. Além do mais, seus antigos lares se tornaram muito deprimentes.

O crescimento do fascismo na Alemanha e na Itália deu esperanças aos Ventrue que ficaram. Na Itália — uma nação que parecia não ter visto nada além de caos e combates políticos internos durante séculos — os Ventrue seguiram Mussolini e acreditaram em seu plano de restaurar, na Itália, a glória da era romana. Os Ventrue nunca haviam ouvido palavras tão doces. Membros importantes do clã, como Juan-Miguel Ramirez, na Espanha, e Cattarina de Volo, na Itália, logo começaram a acompanhar os grupos fascistas e aproveitaram a oportunidade para reconstruir as fortunas e a influência que haviam perdido durante a guerra.

Na Alemanha, as coisas estavam mais complicadas. Muitos Ventrue sentiam uma grande antipatia pelo partido nazista, principalmente porque ele afirmava ter raízes "socialistas" e "populistas". Muitos aspectos do programa de Hitler lembravam a Inquisição para os Ventrue mais velhos. Sabendo do interesse de Hitler pelo ocultismo, os Anciões achavam que um movimento populista mergulhado em misticismo era realmente perigoso. Se os nazistas acreditavam que os judeus eram responsáveis por todo o mal que lhes acontecia, não seria fácil acreditar que os vampiros também tinham culpa.?

Os Ventrue mais jovens não tinham esse medo. Eles viam em Hitler o que os Ventrue italianos viam em Mussolini: uma nova esperança. Os nazistas podiam restaurar a ordem, reconstruir as indústrias e os exércitos e manter a população preparada. Por fim, influenciar Hitler era quase impossível, principalmente por ele estar sempre bem protegido e

por ser tão paranóico com manipulações paranormais, evitando a aproximação de qualquer vampiro. Apesar de muitos Ventrue terem se beneficiado do nazismo, e o terem influenciado, poucos determinaram seu caminho.

Quando a guerra começou, a Europa foi rapidamente levada de volta ao caos. A aristocracia Ventrue de ephors foi pega em lados opostos na guerra e tinha interesses conflitantes. Durante cinco longos anos, foi cada um por si. Tomar cuidado com as bombas, aproveitar todas as oportunidades que aparecerem e manter a cabeça baixa foi toda a ajuda que os *ephors* conseguiram dar a suas crias. Enquanto isso, os Ventrue da América ganhavam dinheiro com a crescente indústria militar e não se importavam com acontecimentos anteriores. Da mesma forma que no mundo mortal, a Segunda Guerra Mundial marcou o declínio contínuo da Europa e a ascensão da influência americana entre os Ventrue.

A Questão Nuclear

Nenhum evento provocou tantos pesadelos em vampiros e mortais quanto a primeira explosão nuclear sobre Hiroshima. Na verdade, pode-se dizer que os vampiros temiam o acontecimento mais do que os mortais. Os mortais já sabiam que sua vida podia acabar em um instante. Agora, os Membros tinham que lidar com o fato de que os mortais podiam varrer cidades e vampiros do mapa simplesmente apertando um botão.

Os Ventrue, com seu governo sofisticado e seus interesses militares, ficaram de olho na situação nuclear. Apesar de uma facção radical do clã propor vários métodos para adquirir bombas no início dos anos 60, esse plano foi abandonado rapidamente por ser perigoso e impraticável. Nenhum vampiro daria esse poder a outro, nem mesmo (ou principalmente...) a um Ventrue. Durante a Guerra Fria, os Ventrue adotaram uma política de repressão. As armas ficavam nas mãos de governos mortais responsáveis e fora da esfera de influência de grupos imprevisíveis como os anarquistas ou – o pesadelo dos pesadelos — o Sabá.

Vários Ventrue temem a idéia de um Sabá com poder nuclear. O colapso da União Soviética, a disseminação da tecnologia nuclear e a venda de armas no mercado negro para nações como o Iraque, o Irã e a Coréia do Norte e a falta de segurança apropriada sobre alguns materiais nucleares provocam pesadelos terríveis na Camarilla. Poucos Ventrue duvidariam que o Sabá seria capaz de bombardear um domínio poderoso da Camarilla, como Londres ou Chicago, só para atacar a seita.

Apesar de não se ter provas de que o Sabá possui armas nucleares (ou até mesmo interesse nelas), o Diretório Ventrue tomou uma atitude: escolheu vários vampiros para observar e monitorar as armas nucleares e usar os métodos que forem necessários para impedir sua proliferação. Com métodos muito mais diretos e ameaçadores do que os empregados pelas Nações Unidas, os agentes Ventrue eliminaram vários traficantes de armas importantes que diziam ter acesso a material nuclear. Depois, incorporaram o comércio de armas à sua fortuna, como é típico dos Ventrue. Os observadores, um grupo informal e sem título oficial, continuam agindo até hoje, apesar de se parecerem mais com um grupo de investidores do que com um grupo anti-proliferação nuclear.

A Guerra Fria

Nos últimos 50 anos, o Clã Ventrue se reafirmou mais uma vez depois de meio século de problemas e declínio. O clã se desenvolveu durante as quatro décadas da Guerra Fria e se aproveitou da paranóia dos dois lados para obter enormes lucros e introduzir seus tentáculos nas crescentes burocracias que passaram a dominar os governos dos países industrializados. Tendo aprendido uma lição valiosa com o desastre das Cruzadas, Ventrue sensatos concordaram em se unir, apesar do conflito entre os mortais. Os Ventrue dos dois lados da Cortina de Ferro trabalharam juntos e observaram seus respectivos "governos" agirem uns contra os outros para a obtenção de vantagens.

No entanto, diferenças começaram a surgir entre os dois lados. Os Ventrue do leste investiram seus recursos e tempo nos governos autoritários do Bloco Comunista, mas encontravam muitas vezes a oposição dos poderosos Brujah russos. Os Ventrue gostavam principalmente das várias encarnações da polícia secreta que foram criadas, considerando-as um meio excelente de manter os humanos na linha e sob supervisão. No oeste, os Ventrue se concentraram na recuperação das indústrias européias, trocando seus últimos laços feudais e nobres por grandes negócios e pela maioria das ações de empresas multinacionais.

Quando a Guerra Fria acabou, os Ventrue do antigo Bloco Comunista que tinham conseguido exercer algum tipo de influência perderam seu poder assim como aconteceu com os governos que apoiavam. Uma década depois, enquanto os Ventrue do oeste invadiam economias medíocres e investiam pesadamente em infra-estrutura, esses Ventrue comunistas ainda estavam tentando se recuperar. Como resultado, muitos Ventrue do leste — principalmente na Rússia, Bulgária, Polônia e Ucrânia — escolheram o crime organizado como sua nova área de influência. Lá, depararam-se com os interesses dos Brujah e uma guerra particular iniciou-se entre os dois clãs.

Nos Estados Unidos, os Ventrue viviam uma era pós-guerra especialmente lucrativa. O grande medo do comunismo agia a favor do clã. Eles conseguiram expulsar sem dificuldade os mortais incômodos ou pouco cooperativos apenas com insinuações e sugestões sobre a lealdade dessas pessoas. Os anos 50 foram ótimos para o clã, ajudando os Ventrue a estabelecer uma base sólida para enfrentar os problemas que viriam a seguir.

Mais uma vez, os Ventrue e a Camarilla se viram entre duas ameaças. A presença dos anarquistas aumentou na costa oeste e eles negaram a existência de domínios da Camarilla no sul da Califórnia. Atitudes tomadas no momento certo por líderes Ventrue, como Lodin e Robert Kross, ajudaram a impedir que a praga anarquista se espalhasse demais. Esse aumento foi a primeira revolta anarquista a obter sucesso. No entanto, só o tempo dirá se eles conseguirão manter o que obtiveram. Eles certamente se vêem ameaçados nas noites de hoje, considerando a presença crescente da ameaça Cataiana no "Estado Livre Anarquista".

Na fronteira do Canadá e do México, o Sabá continua a ser uma ameaça grave. Os Ventrue ficaram decepcionados com o sucesso do Sabá ao roubar os domínios da Camarilla na maioria das cidades mais lucrativas do leste americano, principalmente a Nova Inglaterra e alguns estados da costa atlântica. O clã culpa a descentralização da Camarilla e a fraqueza demonstrada frente à agressão do Sabá pelos prejuízos. Será que os combates não teriam resultados melhores se houvesse um líder (Ventrue)? As expedições da Mão Negra para o sul deixaram a situação ainda pior. A liderança Ventrue na Europa demorou para reconhecer os problemas nos Estados Unidos, mas agora esse monstro Ventrue parece estar acordando, para a preocupação dos clãs menos autoritários.

Uma Nova Era

O clã Ventrue se encontra numa encruzilhada. Com a saída dos Gangrel da Camarilla, o sonho de Hardestadt começa a desmoronar. O Sabá parece estar mais forte do que nunca ou pelo menos tão forte quanto tem sido há muitos séculos. O clã Ventrue sempre foi o líder da Camarilla, mas alguns dizem que talvez esteja na hora de começar a agir por conta própria, como verdadeiros líderes e Príncipes. Os outros clãs são bem-vindos para seguilos, mas o tempo de esperar já passou. A cada mês que passa, esse sentimento fica mais forte entre os Ventrue americanos — muitos dos quais são jovens neofeudalistas que só agora estão sentindo o

gostinho do poder. Os Ventrue europeus mais antigos não querem se envolver com um ato tão imprudente ou reconhecer que nunca houve nada além disso. A Camarilla funcionou bem por mais de cinco séculos e acham que ainda vai estar viva quando a Gehenna chegar.

Outros Ventrue, tanto Anciões quanto neófitos, acreditam que falta ao clã uma liderança mais forte. O Diretório secreto não faz muito além de fomentar conflitos entre as fileiras da Camarilla e se preocupar com seus próprios interesses. Em resposta a isso, vários Anciões importantes, incluindo Robert Kross e muitos outros, têm procurado pelos mais famosos líderes que ainda restam dentre os que o clã conheceu: Camilla e Lisandro. Uma vez encontrados e acordados, qualquer um desses dois poderosos vampiros poderia mudar completamente a direção do clã. É claro que existe quem diga que os dois já estão acordados e que, na verdade, fazem parte do Diretório. Apesar de não existirem provas para nenhuma dessas alegações, acredita-se que eles apareceriam em momentos de crise, o que não aconteceu até agora.

Existem também os Ventrue columba, que querem fazer as pazes com o Sabá. Eles acham que essa guerra contínua não tem o menor sentido e que as duas seitas não são tão opostas quanto parecem. Apesar de seu desdém pela Máscara, o Sabá ainda não caminha livremente pelas ruas, revelando sua natureza. Apesar de todas as suas ligações com os mortais, os Membros da Camarilla ainda são monstros que se alimentam do sangue do Rebanho. O fato é que, apesar de ser o líder na luta contra a violência do Sabá, o clã Ventrue toma atitudes e tem comportamentos muito semelhantes aos dos líderes do Sabá. É raro os Ventrue demonstrarem qualquer coisa que não seja desdém pelos humanos como pessoas — as massas são muito mais importantes do que os indivíduos, apesar de os mesmos terem importância como alimento e apoio. Esses vampiros argumentam que talvez seja hora de se viver em harmonia.

Por enquanto, os Ventrue gaviões ainda superam em número os columba. Apesar de existir alguma lógica por trás dos argumentos dos columba, eles raramente desempenham um papel muito importante nas relações entre os vampiros. Os Ventrue e os Lasombra — e a Camarilla e o Sabá, por conseqüência – odeiam-se demais para possibilitar uma paz verdadeira. Dizem que a única coisa que pode unir as duas seitas é uma ameaça comum, como o muito esperado (mas jamais visto) retorno dos Antediluvianos, um evento que parece improvável para muitos Ventrue. Por que se preocupar com algo que pode nunca acontecer quando já existe um inimigo diante deles?

Este será um século importante para os Ventrue. Eles ainda têm grande poder e influência, provavelmente mais do que qualquer outro clã. Mas esse poder está diminuindo; as fundações estão desmoronando. A não ser que essa liderança estagnada consiga revigorar a si mesma e aos Ventrue como um todo, o declínio poderá se tornar inevitável, pois o governo e a economia estão passando por uma transição, tentando atingir uma escala global. Entretanto, a História nos mostra que os Ventrue têm conseguido se recuperar, atingindo um sucesso quando mais ninguém esperava que isso acontecesse. Por quê? Porque ao contrário de outros clãs que apenas alegam isso, os Ventrue são realmente frios, calculistas e sem escrúpulos e estão dispostos a fazer qualquer coisa e a trair qualquer um para sobreviver. Essa é sua natureza, sua tradição e sua história.

E os Ventrue amam sua história.

A Novíssima Realidade

Caracterizados por uma boa memória e por um vínculo com a Tradição, os Ventrue muitas vezes têm dificuldades para se manter atualizados com as novas tecnologias. Nos últimos 150 anos, isso se tornou quase impossível. Um Ventrue que entrasse em torpor em 2100 a.C. e acordasse em 1200 d.C. encontraria um mundo diferente, mas não de modo tão chocante. Um que fizesse o mesmo em 1600 d.C. e acordasse apenas quatrocentos anos depois não acreditaria em seus próprios olhos. Mesmo os Ventrue que se erguem todas as noites durante a transição encontram dificuldades em conviver com as mudanças.

O clã ainda tem que entrar na era da informação. Como exige a Tradição, reuniões importantes devem ser feitas pessoalmente. Apesar de viagens em altas velocidades tornarem esses encontros mais fáceis, os jovens do clã e o Diretório ainda têm que se reunir, vindos de lugares distantes, para tomar uma decisão que uma teleconferência resolveria em cinco minutos. E-mail e outros meios de comunicação quase instantâneos ainda são considerados um mistério, uma força sobrenatural, para a maioria dos Anciões Ventrue.

Em vez de tentar entender as novas tecnologias, os Ventrue têm contado com sua progênie para cuidar disso. Como reis dando ordens aos magos da corte, os Anciões simplesmente dizem o que querem para os jovens, carniçais e servos de mente tecnológica e esperam que tudo seja cumprido corretamente. Esse papel dá aos novos vampiros várias vantagens e uma influência que excede a que teriam com sua idade. Em alguns casos, os neófitos que dominam computação têm acesso a informações sobre o clã que vampiros séculos mais velhos não sabem. Ainda assim, o clã está longe de ser informatizado e muitas notas fiscais, correspondências e encomendas ainda são escritas em papel. Até agora, isso não demostrou desvantagem tão grande para o clã, mas, com os Anciões ficando cada vez mais atrasados em relação à atualidade, sua posição se enfraquece.

— Caro senhor, — disse ele — Peço desculpas pela minha falta de cortesia. Os membros da minha família sempre foram estranhamente afetados pela visão de sangue. Chame de excentricidade se desejar, mas isso às vezes nos faz agir como animais selvagens. Lamento ter esquecido minhas boas maneiras e me comportado de modo tão estranho diante de um convidado. Prometo que tentarei superar essa falta e, por essa razão, afasto-me dos meus companheiros humanos.

- Frederick Cowles, "O Vampiro de Kaldenstein"

Um Ventrue não é definido apenas pelo sangue. É provável que todos os Ventrue tenham se originado do mesmo progenitor da Terceira Geração, mas isso por si só não faz de um vampiro um verdadeiro Ventrue. É só ver os desprezíveis *antitribu* para entender esse fato. Ser um verdadeiro Ventrue é ter uma ideologia, uma maneira de ver o mundo e até um modo de não-vida. Para realmente fazer parte do clã, tem-se que incorporar o estilo.

Como membros de um clã complicado, com tradições sérias, complexas e apreciadas, os Ventrue têm uma série de costumes e atitudes que os definem. Esses ideais abrangem uma visão de mundo compartilhada pela maior parte dos membros do clã. Até mesmo aqueles que são contra esse padrão, reconhecem esses ideais zombando deles. Apesar de nem todos os vampiros terem essas mesmas crenças, quase todo o membro do clã as conhecem e provavelmente guardam algumas delas bem próximo de seu coração morto. Até mesmo quando discorda de uma determinada posição filosófica, o vampiro normalmente a segue, pois essas visões definem os Ventrue e lhes mostram seu lugar e seu propósito na sociedade dos vampiros — a própria sociedade que lideram, querendo ou não.

Noblesse Oblige

Como os verdadeiros líderes entre a terceira geração e as seguintes, muitos Ventrue acham que têm direito, precedentes e justificativas para comandar os outros clãs (e em alguns casos governá-los franca e abertamente). O motivo que alegavam provavelmente era o mesmo que os reis europeus usavam para estabelecer seu poder: direito divino. Em resumo, o argumento é esse: através de Seu enviado, Caim, Deus nos escolheu para liderar os vampiros; portanto, é o que devemos fazer. Se Caim não nos houvesse escolhido, não estaríamos no comando. As habilidades naturais do clã para liderar, influenciar e até mesmo controlar os outros só servem para dar mais credibilidade a seus argumentos. Caim os criou para mandar em seus descendentes, então, é isso que devem — não simplesmente podem, mas *devem* — fazer.

Com o direito divino vem a responsabilidade divina. Os Ventrue não devem governar os outros vampiros como os senhores governam seus escravos. Longe disso. Caim deu-lhes vários dons para garantir que suas outras crias tivessem uma liderança forte e hábil quando surgissem problemas. Os Ventrue muitas vezes chamam a si mesmos de "pastores" ou "ori-

entadores" dos outros vampiros. Muitos utilizam uma outra frase, da época em que a nobreza governava: noblesse oblige.

Em poucas palavras, essa frase em francês significa que os Ventrue se sentem obrigados a agir pelo bem dos outros vampiros para a melhoria de toda a raça de Caim. Já que receberam tamanho poder, posição e habilidades naturais, é obrigação deles pagar à sociedade. Os Ventrue dedicam suas não-vidas a servir a causa maior, ou seja, a Camarilla. Como clã mais influente da seita, toda a existência do movimento depende dos Ventrue continuarem fortes. Portanto, acumular poder e riqueza não é um ato egoísta, e sim uma atitude nobre. Sua força beneficia todos os seis... *cinco* outros clãs também.

Claro que os Ventrue não sentem nenhuma obrigação para com aqueles que rejeitam sua ajuda. Os clãs do Sabá abdicaram de seus direitos de pedir proteção aos Ventrue há muito tempo. Mais recentemente, os Gangrel também deram as costas aos escolhidos de Caim. Por isso, poucos Ventrue sentem qualquer simpatia por esses párias bestiais. Os Gangrel fizeram sua escolha e têm de agüentar as conseqüências. O mesmo princípio se aplica também a vampiros isolados. Quando alguém quebra abertamente o vínculo com a Camarilla — como os anarquistas muitas vezes dizem que fizeram — a maioria dos Ventrue abandona suas obrigações para com eles também, a menos que possam ganhar algo com isso. Afinal, a obrigação é uma faca de dois gumes.

Dignitas

Para muitos Ventrue, o clã realmente aprendeu a liderar nas primeiras noites da República Romana. Não é de admirar, portanto, que emprestem suas idéias e ideais de seus veneráveis antepassados latinos. No auge da República, grandes homens realizaram grandes feitos e construíram um império que se espalhou muito mais do que qualquer outro império na História dos mortais ou dos vampiros. Fizeram guerras, envolveram-se em grandes batalhas políticas e saquearam cidades por algo maior do que dinheiro e poder. Faziam tudo isso porque sua *dignitas* os obrigava.

Dignitas é uma palavra difícil de ser definida. Ela não só encerra dignidade, mas também muitos dos ideais japoneses representados pela palavra "honra" (como em "não ser desonrado"). *Dignitas* representa o lugar que se ocupa na sociedade, uma medida de suas conquistas, o status social e a honra. Para os patrícios de Roma, *dignitas* não era nada menos do que a verdadeira medida do homem, de seu valor como pessoa.

Os Ventrue adotaram — e, por sua vez, ajudaram a promover — o conceito de *dignitas* de maneira violenta. Em uma única palavra resumiram tudo o que consideravam sagrado e importante durante milênios. Os Ventrue consideram a si mesmos (e, na verdade, são) o clã patrício da sociedade dos vampiros — os nobres de boa família e bom comportamento que devem agir com honra e serem tratados com dignidade. Para muitos Ventrue, assim como para os romanos, *dignitas* é tudo.

À medida que um membro do clã vai se tornando importante, sua *dignitas* cresce junto com ele. Ela é a soma de seus feitos até então. Batalhas vencidas, cargos ocupados e alianças feitas são importantes para aumentar a *dignitas* de um Ventrue. Do mesmo modo, batalhas perdidas, insultos recebidos e falhas reconhecidas diminuem seu status. A *dignitas* de um Ventrue pode diminuir da mesma maneira que aumentou. Para muitos Ventrue, o medo e o ódio associados à perda de sua honra supera o medo do fogo ou da Morte Final. Em um clã tão ligado a sua História, a perda de uma vida é insignificante se comparada com a perda de um legado.

Aumentar sua *dignitas* é o verdadeiro objetivo que muitos Ventrue passam suas noites tentando atingir incansavelmente. Falar de "obrigações nobres" e preservar a Camarilla parece bom, e é importante, em teoria, mas muitos Ventrue tentam, principalmente, engrandecer a si mesmos. Primeiramente num nível pessoal os Ventrue não denigrem o conceito com uma fórmula para calcular *dignitas*; não se estabele "pontos de dignitas" nem se cria um sistema de premiação. Ela é impalpável, como a reputação ou a fama. *Dignitas* não cresce somente quando se atinge o sucesso, e sim quando esse sucesso é alcançado do modo certo e apropriado. Um Membro que consegue um alto nível de influência política através dos meios normais acumula mais *dignitas* do que um outro que o faz prejudicando outros Ventrue, aproveitando a reputação do clã ou usando simples decoro. Aparência, tradição e valores exercem um papel tão importante na determinação da *dignitas* quanto o dinheiro, a influência e o poder.

Fora a quebra das Tradições, o clã conhece poucos crimes mais graves do que contestar a *dignitas* de outro membro sem base. Os Ventrue levam insultos a seus feitos muito a sério. Espalhar rumores, ganhar crédito pelos feitos dos outros e insultar um Ventrue sem motivo (seja de forma pública ou privada) são só algumas maneiras de diminuir a *dignitas*. Essa é a forma ideal de se arranjar um inimigo para toda a não-vida e pode, na verdade, ser a causa de punições severas. Brigas que já duram séculos continuam até hoje entre anciões que acham que um comentário estúpido em uma reunião social no século XVI ameaçou sua *dignitas*. Apesar de esse ser um exemplo extremo, ilustra bem o assunto. Em alguns casos, Ventrue até fizeram petições a anciões ou príncipes para conseguir autorização para destruir jovens vampiros que os insultaram de algum modo frivolamente.

Auxílio

A Tradição que talvez mais diferencie os Ventrue dos outros clã é a Ética do Auxílio. Enquanto outros clãs, como os Tremere, são muito unidos e normalmente ajudam os membros, nenhum outro clã tem essa política de "sem desculpas, sem exceções" ao ajudar uns aos outros nos momentos de necessidade. Muitos Sangue Azul associam a essa tradição a força do clã. Eles podem até brigar e competir entre si, mas sempre se unem e lutam como um só quando é preciso, quer gostem disso ou não.

A Ética do Auxílio significa ajudar a outro Ventrue, se ele solicitar, sem levar em conta desejos ou ressentimentos pessoais. Isso pode ser difícil, é verdade. Muitos Ventrue já aprenderam a argumentar de modo convincente que fortalecer sua posição e eliminar algum rival mais fraco são benéficos para o Sangue Azul em questão, e esse tipo de argumento simboliza a posição do clã frente ao resto da Camarilla. De modo geral, nenhum Ventrue pode, de modo voluntário e de modo evidente, ferir outro que busque sua hospitalidade sob a proteção da Ética, e a maioria nem pensaria nisso. As punições para esse comportamento são realmente graves, e variam desde uma mera expulsão até juramentos de vingança. Além disso, quando um Ventrue recorrer ao Auxílio, os outros têm de ajudar e fazer um bom serviço. Em troca, podem esperar que ele fará o mesmo.

Respeitar outros Ventrue significa não violar seu território, não competir com eles dentro de suas propriedades e, principalmente, não contestar sua *dignitas*. Significa também que um Ventrue deve ajudar outro Ventrue quando for necessário, mesmo que isso pareça extremamente inconveniente. Essa tradição data da época em que os Ventrue detinham alguma influência sobre Roma que superava a dos outros clãs. Apesar de os Ventrue, atualmente, terem cinco clãs "primos" para pedir ajuda, eles normalmente preferem confiar apenas neles mesmos. Quando um Ventrue pede, age-se.

É no ato de pedir que se aplica a Tradição. O Auxílio pode assumir várias formas, especialmente entre os Ventrue suficientemente liberais para distorcer essa Tradição a seu favor: pedindo ajuda, informações, favores e esclarecimentos. Todo Ventrue pode se negar a atender qualquer um desses pedidos e sair impune. Para invocar a Ética do Auxílio, o membro do clã tem que dizer especificamente: "Imploro sua ajuda, primo,"ou qualquer uma das outras seis ou sete frases reconhecidas. Portanto, a honra e o costume obrigam um Ventrue a ajudar outro quando o pedido é feito desse modo. No entanto, é melhor o vampiro que está precisando de ajuda tenha um bom motivo. É melhor que o Sabá esteja batendo à sua porta ou que rivais estejam se preparando para tomar sua empresa, senão correrá o risco de perder muita *dignitas* aos olhos de seus companheiros. Pedir ajuda, quando se está em uma verdadeira crise, não é vergonhoso. Fazê-lo por medo ou equivocadamente, sim.

Às vezes, dois ou mais Ventrue pedem o auxílio de seus companheiros ao mesmo tempo. Quando isso acontece, o vampiro mais antigo tem a preferência. Se aquele que estiver ajudando achar que tem recursos para ajudar o Membro mais novo também, pode desviá-los para seu primo em necessidade. Isso raramente acontece. Quando um Ventrue pede ajuda, ele realmente precisa dela e tem pouco tempo para pensar nos outros. No entanto, um membro Ventrue mais influente ou importante pode escolher a quem deseja ajudar. Ele pode ajudar o ancião ou, vendo que os recursos do ancião são suficientes, pode optar pelo neófito.

Não ajudar significa perder *dignitas*, status e influência. Além disso, um Membro pode fazer uma reclamação formal se um Ventrue ignorar seu pedido de ajuda. Como muitas coisas no clã, as punições para esse crime variam de acordo com a *dignitas* e a importância de quem reclama. Um neófito que ignora o pedido de ajuda de um príncipe poderoso pode ter que enfrentar um laço de sangue ou até mesmo a Tradição da Destruição. Um príncipe que ignora um neófito pode ter que pagar uma multa ou fazer um favor ao neófito, de acordo com a opinião do Diretório. Ainda assim, esses eventos são raros. Os Ventrue sentem grande orgulho em ajudar uns aos outros. Eles não só sentem que isso os coloca acima dos outros clãs, mas também significa que alguém lhes deve um favor. Para os Ventrue, favores são mais importantes do que dinheiro, mesmo se comparados aos arrogantes Toreador.

Cortesia

Como produtos de cinco milênios de educação, classe e cultura nobres, os Ventrue dão muita importância à gentileza. A etiqueta Ventrue pode ser muito complexa, especialmente na Europa, onde padrões mortais ainda persistem. As coisas são menos formais no Novo Mundo, mas apenas por comparação. Até mesmo a cidade mais casual do Velho Mundo parece chata e educada demais se comparada com os padrões modernos.

Para os Ventrue, a cortesia significa muito mais do que simplesmente seguir os caminhos e os métodos da Tradição. Ela desempenha funções importantes, principalmente quando se trata de garantir que os indivíduos do clã superem suas insignificantes diferenças individuais e respeitem a estrutura social. Os vampiros são criaturas agressivas por natureza, propensos a guardar rancor e a reagir de modo extremado aos insultos. Acrescente a isso a preocupação dos Ventrue com sua *dignitas* e a cortesia deixa de ser apenas uma questão de boas maneiras e passa a ser uma questão de sobrevivência. Conviver de um modo sofisticado, educado e distante ajuda a diminuir a ameaça de explosões temperamentais. O discurso fica menos visceral a partir do momento em que se torna ligeiramente distante da realidade. Com algumas camadas de fofocas educadas e um tom de voz respeitoso separando dois egos irritados, a tensão passa a ser secundária com relação ao que é dito e o modo como cada uma das partes fala.

A menos que tenham uma relação pessoal próxima, os Ventrue quase sempre se dirigem uns aos outros de maneira formal, usando o título ou o sobrenome de acordo com o que a ocasião exige. Ninguém faz perguntas pessoais sem ser convidado a fazê-lo. Uma conversa educada não deve conter insultos (implícitos ou explícitos), críticas não solicitadas sobre iguais ou superiores e interrupções. Interromper a fala de outro Ventrue é extremamente impróprio. A maioria das conversas começa com papo furado, somente para deixar os dois lados mais à vontade. Normalmente, essa conversa é sobre negócios ou acontecimentos sociais — assuntos sobre os quais qualquer um pode falar, mas que, geralmente, não trazem muita carga emocional. Em geral, as conversas dos Ventrue tendem a parecer prolixas, mas são agradáveis. Poucos Ventrue dignos elevam sua voz ou ignoram o que o outro diz. Apesar de poder estar fervendo por dentro, um Ventrue com *dignitas* nunca se descontrola.

Controle

A Besta: esconde-se no coração frio de todo o vampiro, apesar de os Ventrue relutarem em admitir isso. Os Sangue Azul normalmente domam sua Besta com uma paixão selvagem e a mantêm sob controle o maior tempo possível — na verdade, até mesmo o ancião mais antigo ainda guarda um pouco de sua *humanitas*, não importa quão minúscula ela seja. Alguns Ventrue mais orgulhosos chegam até mesmo a não reconhecer a existência do monstro interior, dizendo que ele é uma maldição que afeta somente as linhagens menos importantes. Outros admitem as vontades incontroláveis, mas se orgulham de sua habilidade em dominá-las. De qualquer modo, somente os Ventrue mais insensíveis não respeitam a autodisciplina. Autocontrole é a chave para o sucesso e separa os Sangue Azul dos que se deixam levar por suas emoções. O controle emocional, junto com outros traços definidos aqui, ajuda a definir os Ventrue.

Entrar em frenesi é o exemplo mais extremado de descontrole. Estranhamente, é a única falha que os Ventrue perdoam com mais facilidade. Apesar de não quererem reconhecer isso, todos os vampiros sabem que a Besta oculta-se em cada descendente de Caim. Um Membro que entra em frenesi obviamente passou a ser indiscreto. Espera-se que um Ventrue consiga se controlar melhor do que os outros nessas circunstâncias, mas essas coisas acontecem. Desde que o membro descontrolado não ameace a Máscara ou o bem estar da raça mais importante de Caim, tudo é perdoado.

Os lapsos são menos perdoáveis, talvez devido a sua natureza mais inconseqüente. Um Ventrue deve controlar todos os aspectos de suas emoções, ou pelo menos dar a impressão de que o faz. A raiva não pode se transformar em rancor, a afeição em luxúria ou a curiosidade em desejo. Gritarias, punhos erguidos com raiva, riso incontrolável e até mesmo — que os céus proíbam — lágrimas de sangue são considerados terrivelmente deselegantes. Alguém com boas maneiras, boa educação e um alto nível de *dignitas* não se rebaixa a esse ponto e não se comporta dessa maneira.

Além de inconveniente, perder o controle leva a cometer erros e os calculistas Ventrue não conseguem aceitar erros evitáveis. No entanto, os líderes devem agir quando surge o desafio, às vezes sem ter toda a informação de que necessitam ou desejam. É claro que ninguém toma decisões perfeitas o tempo todo. Nessas circunstâncias, erros acontecem; mas uma decisão errada provocada pelo medo, ódio, luxúria ou até mesmo lealdade a uma pessoa indigna são imperdoáveis. Está abaixo da *dignitas* de um Ventrue agir desse modo. Viola sua obrigação para com o

resto do clã e dos vampiros deixar esses sentimentos interferirem, por exemplo, em sua habilidade de liderar.

Crueldade

Apesar de todos os seus nobres ideais de servir à sociedade vampírica e guiar a Camarilla pelas Noites Finais, os Ventrue têm um traço surpreendente de crueldade. Esse fato deriva, principalmente, da postura geral entre os Ventrue, segundo a qual instituições e ideais são importantes enquanto os indivíduos (especialmente mortais e vampiros de fora da Camarilla) não. Mesmo vampiros da própria linhagem dos Ventrue, principalmente aqueles com várias gerações de distância, dificilmente recebem alguma simpatia ou atenção. Apesar de ainda falarem de seu papel como guias e líderes, o fato é que a maioria dos Ventrue não poderia se preocupar menos com o destino de um indivíduo que não seja eles mesmos. Na verdade, sentem-se assim até mesmo em relação a algumas de suas próprias crias. Contanto que a Camarilla prospere (na opinião dos Ventrue), que importa que alguns primos inoportunos pereçam no processo?

É claro que os vampiros inteligentes mantêm essas atitudes nada respeitosas em segredo. Mesmo assim, essa hipocrisia óbvia serve para unir muitos Membros contra um Ventrue obstinado demais.

Quando se trata de uma sociedade vampírica na qual não se pode destruir outro vampiro sem permissão, essa crueldade se manifesta de forma política ou social. Os Ventrue vivem fazendo e rompendo acordos. Seu comportamento polido, as tradições arcaicas e as maneiras nobres apenas escondem o fato de que estão dispostos a fazer qualquer coisa em seu próprio benefício — o que, segundo eles, será em benefício de todos os Membros — enquanto acharem que o objetivo é válido. Isso significa dizer que a maioria dos Ventrue tem o bom senso de não erradicar contatos e amizades ou assumir grandes riscos em nome de pequenos ganhos. É melhor perder e sobreviver para lutar novamente com seus recursos intactos. Porém, quando vê um lucro em potencial que é muito bom para ser ignorado, um Ventrue não poupa nada.

Os Ventrue não conseguem evitar a circunspecção quando estão lidando com outros vampiros; de acordo com sua própria ética, todo vampiro possui alguns direitos básicos à existência e até mesmo domínios. Os mortais, porém, não gozam dessa proteção. Para a maioria deles, os humanos são como formigas operárias ou os camponeses das eras passadas. Apesar de serem necessários, pode-se achá-los e trocá-los com facilidade. Um vampiro pode destruir de forma inescrupulosa a vida de uma família só para atrapalhar os esforços de um rival sem pensar duas vezes no assunto. A ordem para

matar um sindicalista que está criando problemas ou criar uma armadilha para chantagear um político é tão natural quanto dizer ao mordomo para passar o terno cinza para a noite seguinte. Até mesmo um processo bastante pessoal como entrar na mente de um mortal em busca de informações e depois manipular suas memórias não altera as emoções de um Ventrue. Enquanto indivíduos, esses mortais não importam nem um pouco.

Os Ventrue não são como o Sabá, que odeia os humanos e os vê como seres que estão no ponto mais baixo da cadeia alimentar e que, por isso, merecem morrer e serem torturados. Para os Ventrue, os humanos não merecem ser considerados algo menos importante do que um grande grupo. A humanidade criou a Inquisição, não foi um único ser humano. Apesar de já terem sido como os mortais, os Ventrue se esquecem disso mais rápido do que a maioria dos outros. A não ser que vejam algo em uma pessoa que seja suficientemente especial para torná-la um recurso em potencial ou um possível carniçal ou cria, os humanos são quase insignificantes. Explore-os, abuse deles ou simplesmente os mate — enquanto a Máscara se mantiver intacta e não for ameaçada, faça o que desejar com eles.

Preconceito

De acordo com seus anais e sua História oral, os Ventrue só Abraçaram aqueles que "mereceram" essa honra. Nobres, líderes religiosos e grandes comandantes militares chegaram ao clã Ventrue através dos séculos. Os Ventrue têm altos padrões de exigência para admitir alguém em seu clube de mortos-vivos extremamente seleto. Eles querem os que já estão acostumados a exercer influência e autoridade, aqueles para quem liderar já faz parte de sua natureza. Em outras palavras, querem principalmente homens.

Apesar de o sexo não ter grande importância em um vampiro após o Abraço (já que a raça dos Cainitas é igualitária, se não justa), faz muita diferença antes da noite fatídica. As mulheres não exerceram o mesmo tipo de influência que os homens na sociedade ocidental não só há séculos, mas há milênios. Existiram exceções, é claro, mas só daquele tipo que prova a regra. Mesmo assim, algumas vampiras muito antigas e poderosas conseguiram honra no clã. No entanto, o número de homens é muito maior do que o de mulheres, especialmente entre os Membros mais antigos e até mesmo nos tempos atuais. O clã Ventrue é, em sua maioria, um "Clube do Bolinha" envelhecido e malévolo.

A constituição étnica dos Ventrue do Novo Mundo é, predominantemente, caucasiana, com parcelas de nubianos, asiáticos e hispânicos parecidas com as do mundo dos mortais. Em partes menos cosmopolitas do mundo, a diversidade étnica é ainda menor.

Leigos dizem que o modo de pensar e agir dos Ventrue está ultrapassado. Alegam que o clã está preso aos seus métodos e fechado a mudanças. Apesar de isso não ser tão verdadeiro quanto se pensa, também não é completamente falso. Atualmente, os Ventrue se preocupam tanto com raça e sexo quanto a sociedade na qual estão inseridos. Eles não hesitariam em Abraçar uma mulher ou um afro-americano com um grande potencial. No entanto, alguns Ventrue não pensam assim. Criados em outra época e acreditando em sua superioridade inata, nem mesmo a morte erradicou os preconceitos referentes à genitália e a cor da pele. Esses Ventrue antiquados ainda desprezam as mulheres, continuam a impedir o avanço das minorias e atrasam o clã por causa desses preconceitos anacrônicos.

Infelizmente, os Membros que mantêm posições de grande poder, especialmente em regiões da Europa e do Oriente Médio, têm sido influentes durante séculos, com poucas interrupções. Ainda existem preconceitos antigos nesses domínios. Há até algumas regras proibindo o Abraço de certos tipos de mortais, mas os pensadores progressistas que existem entre os Ventrue não gostam desse ponto de vista ultrapassado. Como resultado, a maioria esqueceu as restrições (ao menos publicamente). Ainda assim, os vampiros de "herança menos nobre" têm dificuldades em lidar com seus anciões preconceituosos. Se a minoria não faz parte do clã Ventrue, anciões fanáticos a esnobam completamente. Os Ventrue têm um pouco mais de respeito porque a *dignitas* assim o exige, mas poucos ignoram a maldade que existe por trás do sorriso condescendente.

Organização do Clã

Ultimamente, muita gente têm comparado a organização do clã Ventrue a uma corporação. Essa comparação *parece* (e em alguns casos até pode ser) adequada, mas, na verdade, é muito imprecisa. O arranjo hierárquico atual do clã foi criado séculos antes da corporação moderna e é um produto das raízes clássicas do clã. Na Europa, muitos clãs ainda usam os nomes latinos e gregos que caracterizaram os Ventrue durante milênios. No entanto, em algumas partes do Novo Mundo, tornou-se mais comum utilizar a linguagem do mundo moderno dos negócios. Tanto um quanto outro são tão corretos quanto enganadores.

A organização do clã se baseia amplamente nas instituições políticas da República Romana. Apesar de os elementos democráticos terem sido removidos há muito tempo, a estrutura geral e alguns nomes permanecem, e o sistema existe de modo paralelo à organização da Camarilla. Logo, é possível ter posições diferentes nas duas organizações. Os Ventrue tendem a dar mais importância aos títulos da Camarilla do que aos antigos títulos do clã, com exceção dos níveis mais altos (como o Diretório). Apesar de os Ventrue considerarem os dois títulos importantes, os Membros dos outros clãs pouco se importam com a posição interna de um Sangue Azul.

Por quererem sempre o respeito e a devoção de outros vampiros, os Ventrue preferem atingir posições que forasteiros e companheiros de clã respeitarão igualmente.

Os Ventrue se orgulham do fato de que todo membro do clã tem seu lugar e sabe qual é sua posição em relação aos outros. É claro que o sistema não é igual à estranha pirâmide de autoridade dos Tremere ou a uma organização militar. Não é necessário escalar uma montanha de níveis. Em vez disso, os membros podem se mover através do sistema (altamente honroso) de acordo com suas habilidades e sorte. Os Ventrue acreditam que esse sistema lhes dá mais flexibilidade e permite que descubram os novos talentos dentro do clã e os recompensem, se isso for desejável. Os anciões do clã citam essa última faceta do sistema para os jovens vampiros que estão ansiosos e frustrados com o pouco sucesso conseguido em suas não-vidas.

Os jovens do clã têm do que reclamar, apesar de os mais espertos não o fazerem muito alto com medo de diminuírem suas chances de sucesso. Aumentar o respeito dentro do clã exige mais do que habilidade. Os anciões, principalmente nos Diretórios locais e internacionais, são os responsáveis pela aprovação de quem avança e quando. Não importa o que esses anciões possam dizer por aí, o processo de tomada de decisão não depende (e nunca dependeu) somente das habilidades e dos feitos de um Ventrue. Opiniões pessoais, alianças, contatos, ciúmes, subornos, favores e vários outros fatores puramente políticos estão envolvidos — o que é muito apropriado no meio social dos Ventrue. Os Sangue Azul que quiserem subir têm de aprender a jogar direito e não fazer inimigos demais (e garantir que possuem os aliados certos). Alguns discordam desse sistema, mas a maioria deles reconhece que é o melhor tipo de política para prepará-los para lidar com o resto do mundo de um modo verdadeiramente Ventrue.

Deve-se ressaltar que quase qualquer Ventrue, a menos que isto tenha sido proibido explicitamente por algum dos grupos citados a seguir, pode, literalmente, comprar uma posição dentro da hierarquia. Os vários grupos Ventrue administram bens valiosos, a maioria dos quais foi formada a partir de contribuições feitas por membros do clã. Mesmo o Ventrue mais pobre tem que, teoricamente, separar um peso mexicano por ano para manter os cofres do clã e colher todos os benefícios do reconhecimento da hierarquia. Na verdade, esse tipo de coisa raramente acontece. Os níveis mais altos da hierarquia são um lugar para os ricos e influentes. O benefício que os Sangue Azul menos importantes recebem raramente é serem forçados a doar fundos para os bens do clã. Segundo o ditado, "os Ventrue não possuem dízimos nem obrigações", e a maioria dos jovens Ventrue prefere lidar com o mundo do seu próprio jeito, pelo menos até que a oportunidade de participar dos estimados postos da nobreza signifique mais do que somente lustrar a prataria de um ancião.

Os Títulos

Os Ventrue adoram títulos e cargos, embora a maioria deles nunca admita esse tipo de ligação emocional com nada, muito menos a títulos cerimoniais. Os Ventrue possuem dois níveis distintos de título: local e de clã. Em cada caso, quanto mais alta a posição de um Ventrue, mais participação ele terá na promoção e rebaixamento dos outros Membros. Não há eleições e nenhuma posição garante qualquer "segurança".

Títulos do Clã

O Diretório (*O Ephorate*)

A maioria dos jovens Ventrue já ouviu falar do Diretório, o grupo sombrio de aproximadamente 12 anciões Ventrue que exerce grande influência sobre o clã. Os Ventrue mais velhos ainda se lembram do nome mais antigo, o *Ephorate*, como o conselho foi conhecido durante muitos séculos. O nome clássico vem do conselho que governava a antiga Esparta. O clã adotou esse nome na Renascença, já que a palavra "senado" trazia más lembranças e parecia inadequada para um grupo composto por menos de três dúzias de indivíduos. Mesmo no século XXI, os dois títulos ainda são utilizados, apesar de "Diretoria" ou "Diretório" estarem mais na moda.

Os *ephors* ou diretores estabelecem precedentes em termos de política do clã. O que isso realmente significa está aberto a interpretações: é claro que os príncipes Ventrue são a principal influência em seus domínios. O justicar do clã definitivamente possui seus próprios poderes, responsabilidades e livre arbítrio. Os representantes Ventrue do Círculo Interno da Camarilla têm sua própria autoridade. Então, o que o *Ephorate* faz exatamente?

Para começar, os *ephors* administram vários bens e empreendimentos do clã. Os Ventrue têm vastas reservas monetárias espalhadas pelos bancos e depósitos secretos de todo o mundo. Eles possuem vários imóveis, ações em todas as grandes (e em muitas das pequenas) corporações e o controle acionário de várias delas. Esses recursos permitem que eles doem fundos para os membros do clã que estejam com dificuldades e lhes dão um grande poder político e econômico se quiserem usá-lo. Quando uma coalizão de Ventrue estiver brigando futilmente ou não conseguindo recursos suficientes para suportar alguma situação, o *Ephorate* pode agir como um conselho-guia ou como uma instituição de empréstimos. Por exemplo, um grupo de Ventrue que quer estabelecer uma rede global de comunicação pode recorrer aos *ephors*, não só para conseguir capital, mas também para tê-los como diretores não afiliados à companhia (garantindo, assim, para o vampiro que fez o pedido que seus parceiros não teriam uma influência indevida sobre sua parte da operação). Gerenciar esse vasto e invisível império financeiro exige uma grande parte do tempo deles.

Os *ephors* também escolhem o representante do clã para o Círculo Interno da Camarilla. O Membro escolhido para essa grande honra é sempre um *ephor*, apesar de sua identidade ser mantida em segredo (assim como a identidade da maioria dos *ephors*, que agem quase que exclusivamente através de assistentes ou outros agentes). Essa influência sobre a política da Camarilla também garante que todos os Ventrue prestarão atenção nos desejos do *Ephorate*. Afinal de contas, a maioria deles espera algum dia possuir grandes honras na Camarilla, seja o título de príncipe, arconte ou até mesmo justicar.

Os *ephors* também determinam a política do clã, o que o torna muito importante. Essas políticas normalmente definem a posição dos Ventrue em relação aos vários assuntos políticos e de segurança da Camarilla. Quando os *ephors* tomam uma decisão sobre um assunto, todo o clã deve segui-la. Apesar de muitos Ventrue ignorarem essas diretrizes, os príncipes, os primigênie e todos os anciões visíveis são encorajados a segui-las. Essas políticas normalmente se concentram nas relações com o Sabá e nas ações contra ele, em como restringir o poder crescente dos Tremere, o que fazer sobre os Caitiff e assim por diante. Elas também se referem a assuntos mais simples, incluindo que grupo apoiar nas eleições nacionais, certas ações que deveriam ser negociadas a certos preços e outras questões políticas e econômicas.

Talvez o poder mais importante do *Ephorate* seja seu papel de árbitrio nas disputas internas do clã. Quando os Ventrue discordam uns dos outros (algo bastante comum) ou um deles viola alguma das infindáveis tradições ou regras do clã, o Diretório já tem um processo estabelecido para resolver esses problemas. As estruturas locais do clã são responsáveis por resolver as disputas menores, mas quando aparecem questões graves ou quando dois Ventrue poderosos se desentendem, os *ephors* têm o poder para julgar o assunto. As disputas típicas envolvem conflitos por causa de domínios e áreas de influência. Na maioria das vezes, os líderes do clã deixam que os próprios indivíduos resolvam o problema — esse é o modo da Jyhad. Às vezes, porém, os *ephors* precisam interferir, especialmente em causas muito transitórias ou abrangentes.

Crimes já são um outro assunto. Quando o Ventrue rompe com a Tradição do clã, o Ventrue arrisca não só sua *dignitas*, mas também seu lugar no clã e sua própria existência. Os dois crimes mais graves são matar um Ventrue e não atender a um pedido de ajuda. Como esses dois eventos chegam aos ouvidos do Diretório raramente — apesar de acontecerem com relativa freqüência — ele possui total autoridade nesses casos. Quando as acusações são feitas, o acusado é levado até os *ephors*, ou a apenas alguns deles, para ser julgado. Os *ephors* presidem o julgamento de trás de uma cortina, ou de um espelho de dois lados, ou na escuridão,de modo que o acusado nunca os vê e nem ouve o que eles dizem. Um advogado interroga as testemunhas e o acusado. O julgamento raramente dura mais do que algumas noites e os *ephors* podem até mesmo recorrer ao uso de Disciplinas vulgares para descobrir a verdade se ela não estiver clara.

Após descobrir a verdade, o *Ephorate* pode aplicar uma das várias punições. A Morte Final é uma opção terrível, já que nenhum clã pode reivindicar esse poder sobre seus membros, ao menos de acordo com as Tradições da Camarilla. Na verdade, os *ephors* já ordenaram várias Mortes Finais durante sua longa História, apesar de nunca terem admitido. Eles podem retirar o título, as posses e os privilégios de um Ventrue ou até mesmo ordenar sua prisão (às vezes, com uma estaca atravessada no coração como garantia). Em casos extremos, o *Ephorate* pode ordenar que o criminoso concorde em fazer um Laço de Sangue com a parte ofendida ou com um membro importante do clã.

Além de todos esses poderes mundanos, o papel mais importante do Diretório não pode ser avaliado tão facilmente. Os diretores estabelecem o espírito e a postura de todo o clã. Suas filosofias, métodos de liderança e posições políticas são discutidas e debatidas por todos, influenciando a maioria dos Ventrue de um jeito ou de outro, como um exemplo de como conduzir (ou não) os próprios assuntos. Por serem os membros mais poderosos do clã mais cheio de recursos, eles têm contatos em todo lugar, servos em quase toda parte e influência direta sobre assuntos globais. Em conjunto, podem realizar grandes feitos, já que seu poder total — principalmente diante dos mortais — rivaliza com o poder de um grande governo. O fato de que poucos Ventrue sabem quem faz parte do conselho torna sua influência ainda mais temível e misteriosa. Se algum grupo já mereceu o título de mestres secretos, este é o *Ephorate*.

É claro que esses grandes ideais e práticas ficam muito além da esfera de influência de qualquer Ventrue comum. Um neófito cujo Senhor impede que ele chantageie um detetive da polícia dificilmente atrairia a atenção do Diretório e poucos *ephors* se importam se algum Sangue Azul da 13ª geração decidiu ignorar um princípio da *dignitas*. Como acontece com todos os assuntos políticos e a própria natureza do império coletivo dos Ventrue, os indivíduos têm muito menos importância do que o grupo.

Os Anciões (*Strategoi*)

O clã Ventrue possui muitos membros importantes que não fazem parte do Diretório. Alguns são príncipes, outros primigênie, mas todos são muito respeitados dentro do clã. Além disso, são figuras muito mais públicas do que os *ephors*, pelo menos dentro do clã, já que não são secretos. Sem dúvida, muitos daqueles que o mundo conhece como *strategoi* são, na verdade, *ephors* também. É claro que o mundo não tem como saber. Diretores ou não, os *strategoi* são os "generais" honorários do clã, como seu nome sugere. Eles executam as políticas determinadas pelos reservados *ephors*, realizando a vontade do Diretório. Para a maioria dos vampiros, eles são os únicos Ventrue que têm contato direto, até mesmo pessoal, com os membros do *Ephorate*.

Os *strategoi* controlam efetivamente as operações que fazem parte dos assuntos cotidianos do Diretório. Cada um é

responsável por uma parte diferente do domínio *Ephorate*. Em áreas muito populosas, essa responsabilidade é aplicada a apenas algumas centenas de quilômetros quadrados, mas pode corresponder a estados inteiros nas grandes planícies do oeste canadense e americano. Os *strategoi* normalmente fazem seus refúgios dentro do seu território, muitas vezes agindo como um primogênito ou respeitado ancião. Príncipes *strategos* são ainda mais raros, já que suas obrigações para com os Membros do seu domínio ocupam muito tempo e fazem com que seja difícil cumprir com as outras obrigações tão bem quanto deveriam.

Noite após dia, o *strategos* supervisiona os negócios e os assuntos políticos dos Ventrue na sua região, além de cuidar de suas próprias necessidades e de sua *dignitas*. Em momentos de crise, o *strategos* deve interferir e fazer com que sejam cumpridas as determinações do Diretório, seja com relação às invasões do Sabá, às revoltas anarquistas ou às atividades Cainitas que ameaçam as posses dos Ventrue. Eles não têm poder oficial sobre os príncipes, é claro, mas têm a influência e o peso do *Ephorate* por trás deles, o que lhes dá recursos ainda maiores do que seus próprios bens. Os *strategoi* podem também ajudar a resolver disputas dentro do clã e a chamar a atenção do *Ephorate* para algum raro Ventrue trapaceiro. De modo geral, os poderes dos *strategoi* são de certa forma análogos aos de um justicar da Camarilla, mas aplicam-se somente ao clã Ventrue.

Operativos (*Lictors*)

Os *strategoi* raramente sujam suas mãos. Eles definem a melhor maneira de satisfazer a vontade do *Ephorate* e delegam as tarefas necessárias para os *lictors*. Se os *strategoi* podem ser comparados aos justicar, os *lictors* seriam os arcontes. Muitos membros mais novos referem-se a eles como operativos: os indivíduos que vão de departamento em departamento em uma corporação resolvendo qualquer problema que eles encontram. Os *lictors* fazem a mesma coisa em todo o clã Ventrue.

Os *lictors* têm uma tendência a se especializarem em um tipo específico de problema. Alguns são experts em questões financeiras, outros são líderes e outros se destacam por suas habilidades diplomáticas. Quando um ancião ou uma associação Ventrue de uma determinada cidade tem problemas com os quais não consegue lidar sozinho (uma coisa que, como um grupo, eles sempre relutam em admitir, apesar de ser necessário apenas um Ventrue respeitado para chamar um *lictor*), eles pedem ajuda aos *strategoi*. Essa ajuda vem na forma de um *lictor*. Na maior parte das vezes, isso é o suficiente. Sua simples presença como representante dos *strategoi* (e dos *ephors*) é uma força que ajuda a unir os outros membros do clã para resolver o problema sob a orientação do *lictor* — algo que provavelmente conseguiriam fazer sozinhos se fossem capazes de deixar de lado suas diferenças.

O título de *lictor* é muito desejado, especialmente entre os Ventrue relativamente novos (com menos 200 anos) que procuram um modo de aumentar sua *dignitas*. Vários *lictors* já visitaram uma cidade cheia de vampiros Ventrue em conflito

e acabaram assumindo o título de príncipe depois que tudo estava resolvido. Do mesmo modo, um operativo está no caminho certo para se tornar um *strategoi* ou para até mesmo fazer parte do Diretório. No entanto, junto com a oportunidade vem o risco, e os operativos recebem sua parcela dos dois, tanto do ponto de vista material quanto político. Fazer o trabalho sujo dos *strategoi* pode criar inimigos poderosos e é sempre arriscado liderar tropas contra os anarquistas ou contra o sangüinário Sabá. Mas para aqueles que sobrevivem, ter o título de *lictor* é um passo certo para a grandeza.

Informantes (*Tribunos*)

O *Ephorate* mantém uma rede de contatos e "agentes de campo" espalhada pelo mundo. Esses Membros são conhecidos tanto como Tribunos quanto como Informantes e servem de olhos e ouvidos para os *ephors* nas cidades da Camarilla (e às vezes também do Sabá). Eles não têm poderes nem obrigações especiais e nem reconhecem esse título em público (uma coisa difícil para qualquer Ventrue). Os tribunos são, geralmente, Ventrue jovens que os *lictors* ou *strategoi* consideram promissores. Eles não só têm bons antecedentes e uma *dignitas* considerável, mas também uma História de respeito a seus anciões e às tradições Ventrue, pelo menos por uma parte do tempo.

Na maioria das vezes, os tribunos não fazem nada referente a seu título. Mas de vez em quando recebem mensagens dos *ephors* (passadas pelos *strategoi*) que devem ser entregues a membros importantes do clã daquela localidade. Eles por sua vez, contam a seus superiores o que acontece na cidade. Geralmente, os tribunos da cidade pedem a ajuda de um *strategos*, ao invés dos anciões da cidade o fazerem. Sem terem que se preocupar com sua *dignitas* enquanto líderes da cidade, normalmente eles não têm vergonha de pedir ajuda quando ela é necessária. Um tribuno às vezes pede ajuda por engano, mas poucos cometem esse erro duas vezes. A repercussão local e por todo o clã de um desses erros normalmente afasta o precipitado Ventrue de seu cargo e até da cidade.

Talvez o papel mais importante dos tribunos seja estar sempre disponível para ajudar qualquer *lictor* ou *strategos* que esteja na cidade. Apesar de os tribunos geralmente possuírem outros cargos e títulos, tanto dentro do clã quanto na Camarilla, espera-se que deixem tudo de lado para servir em primeiro lugar o *Ephorate* (e seus enviados). Fazer isso pode vir a deixar outros Ventrue com inveja ou nervosos, mas os *ephors* recompensam muito bem a lealdade de seus subordinados.

O Clube dos Pares

Nem todos os Ventrue que se destacam passam a fazer parte da coleção de peões e joguetes dos anciões. Apesar de os objetivos do *Ephorate* e dos seus defensores serem admiráveis (pelo menos de acordo com a sua própria opinião), poucos Ventrue querem ficar tão ligados aos caprichos de seus senhores e anciões.

O Clube dos Pares — os membros são conhecidos como semelhantes — é um grupo Ventrue desconexo, mas reconhecido, que conquistou o respeito da Camarilla e da hierarquia social dos Ventrue. É preciso mais do que a aceitação de um príncipe para entrar no Clube, mas não muito mais. No entanto, o consentimento de um membro da hierarquia Ventrue, seja local ou do clã, é o suficiente para permitir que um Membro faça parte do Clube dos Pares. Além disso, quase sempre existe um Clube dos Pares nas cidades em que um Sangue Azul faz seus refúgios.

Como um grupo, o clube existe para reforçar as tradições Ventrue e o conceito de *dignitas* — e nada mais. Conferindo algum status aos "bons" membros do clã, os Ventrue premiam aqueles que cumprem as ordens e se promovem sem provocar cismas desnecessários entre eles. Por exemplo: um jovem Ventrue que, para preservar o Elísio da cidade, influencia com êxito o resultado de uma audiência sobre zoneamento local pode ser convidado para entrar para o Clube. Já um Ventrue ambicioso que usurpa os benefícios corporativos de seu senhor não seria.

Por isso, o Clube dos Pares não é um registro social muito importante e dele participam vampiros Ventrue com reputações impecavelmente limpas (talvez completamente impecáveis). Ainda assim, os Ventrue dão muita importância a essas coisas , pois isso permite diferenciá-los dos outros.

Títulos da Cidade

Ultimamente, está na moda referir-se à organização do clã dentro de uma cidade como se fosse uma corporação e dar aos indivíduos vários títulos inspirados no mundo dos negócios. Na verdade, esse fato é somente uma atualização da nomenclatura tradicional utilizada há séculos, baseada nos títulos políticos de Esparta e Roma. O modelo empresarial reflete bem o modo de agir dos Ventrue, mas muitos membros importantes do clã — especialmente do Velho Mundo — ainda utilizam os nomes tradicionais.

Além disso, as assembléias locais dos Ventrue são conhecidas como Consórcios, apesar de essa palavra não ter um significado definido. Alguns anciões a utilizam no lugar de "Círculo" quando fazem referência a grupos de jovens Ventrue, enquanto outros Sangue Azul a utilizam para se referir a qualquer grupo de dois ou mais Ventrue com um objetivo em comum. A palavra entrou em voga recentemente — mais ou menos há 10 anos — porque parece muito mais gentil do que "facção" ou "conspiração".

O Conselho (*Gerousia*)

A *Gerousia* (que pode ser livremente traduzida como Conselho de anciões) ou Conselho julga os assuntos Ventrue dentro da cidade. Ela é normalmente formada pelos vampiros mais velhos e experientes dessa cidade. Se na cidade existe um ou uma Príncipe Ventrue, ele ou ela será, provavelmente, a cabeça da *Gerousia*. Caso contrário, o primogênito ou o vampiro que tiver o título mais importante na Camarilla comanda o Conselho. A única maneira de fazer parte da *Gerousia* é através da indicação e posterior aprovação pela

maioria dos outros membros. Depois que um Ventrue passa a fazer parte da Gerousia, somente as circunstâncias mais graves são capazes de afastá-lo (como determinado pelos *ephors*).

Do mesmo modo que uma corporação, a *Gerousia* supervisiona os interesses políticos e econômicos dos Ventrue da cidade, de forma muito parecida a uma holding. Na verdade, alguns Conselhos fazem apenas isso. Essa estrutura organizacional não só gerencia fundos e toma posições, mas também monitora os investimentos e as atividades dos Ventrue individualmente. Via de regra os Ventrue não competem diretamente uns com os outros por contatos ou recursos. A *Gerousia* age como árbitro em qualquer conflito de interesses local que possa acontecer. Se decidir, o Conselho pode ordenar ao membro do clã que encerre suas atividades em uma área específica e pode forçá-lo a cumprir essa ordem, se necessário. Por exemplo, se dois vampiros tentarem exercer influência dentro da indústria de aço local, a *Gerousia* pode fazer uma assembléia para determinar quem possui direito a essa influência, presumindo que foi um dos Ventrue quem chamou a atenção do grupo para esse problema. Na maioria dos casos, os Ventrue se negam a levar o assunto ao Conselho, pois fazer isso seria admitir que não conseguem fazer valer seus direitos em seu próprio domínio.

A *Gerousia* organiza dois tipos de reuniões. As reuniões mensais do clã são realizadas normalmente na primeira terça-feira do mês. Todos os Ventrue da cidade devem comparecer a essas conferências porque o clã discute assuntos novos e antigos, ouve as reclamações e as notícias e a *Gerousia* transmite todas as mensagens, ordens e avisos dos níveis mais altos da hierarquia do clã. O Conselho também faz reuniões fechadas sem data pré-definida quando é necessário, e nelas os membros discutem questões políticas e financeiras mais importantes, bem como assuntos mais delicados do clã.

Apesar da honra e *dignitas* associadas com a participação na *Gerousia*, o Conselho possui pouco poder formal. Ele não pode ordenar que outros Ventrue da cidade façam qualquer coisa. Ou melhor, pode, mas não tem a capacidade de punir diretamente aqueles que desobedecerem. Porém, existem várias punições indiretas. Aqueles que se opõem ao Conselho podem se ver exilados ou assistindo ao sol nascer, nos casos mais extremos. Sem a proteção do Conselho, alguns Ventrue podem e vão roubar os amaldiçoados bens financeiros e políticos dos outros vampiros. A pressão dos Semelhantes é a melhor arma do Conselho e os seus membros utilizam-na de forma quase ditatorial.

Cônsules (*Praetors*)

O posto Ventrue mais elevado na hierarquia da cidade, os *praetors* ou Cônsules quase sempre têm também um lugar na *Gerousia*. Toda cidade tem, no máximo, um *praetor* (se tiver algum) que pode ser também o príncipe ou um primogênito Ventrue. Como o título alternativo, cônsul, sugere, esses vampiros poderosos são responsáveis por guiar e gerenciar os assuntos Ventrue na cidade. Para chegar a esse alto posto, o Ventrue não pode ser somente um ancião, ele tem de ser um ancião com uma *dignitas* incontestável e ter apoio generalizado dentro do Clube de Pares. Os *praetors* mantêm sua posição indefinidamente e somente um *ephor* ou um *strategos* consegue afastá-lo de seu posto.

O *praetor* mantém com seus próprios recursos o espaço de reunião "público" ao qual qualquer Ventrue pode ir para participar da reunião mensal do Conselho. Esse lugar é normalmente algum tipo de clube privado, mas pode ser qualquer lugar que o *praetor* escolher, seja o espaço livre de um hotel, a sala de reuniões de um edifício ou até mesmo o escritório de seu próprio refúgio. A atmosfera e condição do local revelam muito sobre o *praetor*, por isso, a maioria gasta uma quantia exagerada para tornar o lugar o mais luxuoso e impressionante. O *praetor* também preside essas reuniões do Conselho e desempata todas as votações da *Gerousia*.

Além dessas poucas responsabilidades, o *praetor* não possui nenhum outro poder oficial. No entanto, na maioria dos casos ele é um Ventrue de grande influência na cidade, o que pode interferir nos assuntos relacionados ao Conselho. O simples fato de se chegar a esse posto lhe dá um aumento considerável de *dignitas*. Como a pessoa que se encontra no centro de todos os assuntos Ventrue da cidade, ele tem acesso a pessoas e informações a que muitos outros membros do clã não têm. Além disso, os outros procuram sua liderança em tempos de crise e tendem a seguir suas instruções sem questionar (ou pelo menos sem muitas perguntas).

Supervisores (*Aediles*)

Abaixo dos *praetors* ficam os *aediles* ou supervisores. Esses Ventrue ajudam o Conselho e os *praetor* do mesmo modo que supervisores ajudam os gerentes de uma empresa. Eles controlam o que os membros de nível mais baixo no clã estão fazendo e cuidam de coisas específicas relacionadas à direção de uma corporação, tal como cuidar das questões financeiras, investigar novos investimentos em potencial ou confirmar se todos os subornos foram pagos em dia. Os *aediles* agem como porta-vozes de seus superiores, dando instruções e ordens e fazendo pedidos ao resto do clã. Também funcionam como tenentes em uma crise, ajudando a organizar e liderar as tropas em qualquer que seja a batalha, metafórica ou real.

Os *aediles* são, geralmente, ancillae experientes, indivíduos que já têm uma história de sucesso e que estabeleceram seu domínio e influência dentro da cidade. Eles possuem recursos suficientes para cumprir suas obrigações sem precisar da ajuda de ninguém. Somente os *praetors* ou a *Gerousia* como um todo podem nomear novos *aediles* e, teoricamente, não existe um limite para a quantidade que se pode ter deles na cidade. Na prática, porém, dificilmente existem mais de três, mesmo nas maiores cidades e normalmente eles são um ou dois. Afinal de contas, em uma cidade com sete Ventrue transformar metade deles em oficiais não faz sentido.

Assessores (*Quaestors*)

Nas trincheiras, estão os assessores ou *quaestors*. Esse vampiros estão apenas um nível acima dos Ventrue comuns. Um Ventrue jovem e com alguma experiência recebe uma promoção para esse nível por algum feito que trouxe *dignitas* e lucros a ele e ao clã. Os *quaestors* ajudam aos Ventrue de nível mais alto realizando tarefas básicas, que mantêm o bom andamento de seus investimentos. Essas tarefas podem ser qualquer coisa, desde fechar um contrato com uma corretora até esconder os corpos de sindicalistas mortos. Normalmente, os aediles lhes dão essas tarefas com pouca ou nenhuma explicação. Os *quaestors* que fazem bem o seu trabalho podem esperar promoções dentro do clã e também conquistas pessoais que não conseguiriam de outra forma.

Os *quaestors* sentem prazer em destacar sua posição diante dos Ventrue comuns. Apesar de não possuírem realmente nenhuma autoridade sobre os membros menos importantes do clã, eles podem sempre dizer que os anciões os escutam, enquanto ignoram totalmente a maioria dos neófitos. Os *quaestors* gastam seu tempo acumulando favores e a boa vontade de seus superiores, que às vezes lhes dão algum osso para roer. É claro que os ossos Ventrue tendem a ser coisas como ações no valor de centenas de milhares de dólares ou contatos importantes no governo, por isso, um assessor pode se sair muito bem seguindo as regras desse jogo.

Auxiliares (*Eiren*)

Abaixo de tudo ficam os *eiren*, também conhecidos como auxiliares. Os Ventrue jovens têm um longo caminho pela frente antes de conseguirem algum respeito dentro do clã, seja quem for seu senhor. A palavra *eiren* deriva da palavra espartana para jovem inexperiente, ainda não transformado, pelo combate e pela experiência, em um homem de verdade, que é exatamente como muitos Ventrue enxergam os membros mais jovens do clã. Eles certamente possuem uma ótima educação e habilidades valiosas trazidas de sua vida mortal, mas no fim das contas não são nada mais do que novatos que precisam de experiência para se tornarem verdadeiros Ventrue.

Os *eiren* ganham pouco respeito, mas também têm poucas responsabilidades. Apesar de às vezes serem chamados de auxiliares, esses jovens vampiros não têm que realizar nenhum trabalho ou tarefa oficial. Se um *quaestor* ou Ventrue de nível mais alto lhes pedir para fazer alguma coisa, eles podem se recusar, é claro. Os Ventrue não conhecem maneira melhor para garantir que ele jamais vai deixar de ser um *eiren*, mas ninguém tem o poder de *forçá-lo* a fazer nada. A maioria, no entanto, prefere fazer o que lhe mandam, sempre tentando aumentar sua influência e sua *dignitas*. Todos devem trabalhar dentro do sistema para crescer dentro de suas fileiras. É uma regra Ventrue não recompensar aqueles que não seguem as regras.

Investidores, Sócios e Não Membros

Naturalmente, nem todo Ventrue é um lacaio ou um herdeiro do Conselho de uma cidade. Os Ventrue que investem com o Conselho podem não possuir um título dentro da organização, o que não os torna menos importantes. A não-vida daqueles que não se juntam ao Conselho é igual à dos outros Membros. Na verdade, muitos Ventrue não fazem parte das hierarquias locais ou do clã e atingem altas posições na Camarilla. Da mesma forma, nada impede que consigam honra por si mesmos (ver o quadro "Individualidade" ao lado). Os Ventrue não forçam sua hierarquia sobre os membros; eles apenas os encorajam a se aproveitarem de seus vastos recursos e a fazerem suas próprias contribuições.

O Abraço

Os Ventrue reservam seu sangue para aqueles que consideram realmente merecedores dele, aqueles que estão acima da plebe. Somente homens e mulheres que têm alguma coisa para deixar um senhor em potencial admirado merecem consideração. Mesmo assim, a maioria não é aceita. Apesar de todo vampiro ter suas próprias opiniões com relação à escolha das crias, o clã como um todo possui padrões aos quais todos os Membros novatos são submetidos. Neófitos que não conseguem atingir o nível esperado são desprezados pelos seus irmãos de sangue, deixados de lado nas oportunidades importantes e ficam em desvantagem sob outros aspectos. Muitos futuros senhores discutem sobre as crias em potencial com seus anciões, em geral seus próprios senhores, antes do Abraço para avaliar a aceitação do novo Ventrue pela sociedade.

Hoje em dia, especialmente no oeste, o tempo dos nobres passou. Linhagens anteriormente poderosas agora geram amadores anêmicos e mimados que nunca governaram nada além de um empregado e uma pensão. Desde que o conceito da classe nobre começou a declinar dois séculos atrás, os Ventrue passaram a prestar mais atenção nas classes menos nobres, porém, mais promissoras. Nos tempos atuais, são raros os neófitos Ventrue que podem dizer que têm sangue nobre, exceto por coincidência. Apesar de se considerarem a nobreza da sociedade vampírica, os Ventrue não se preocupam mais com títulos mortais. Sempre foi o poder associado ao título que os atraía.

Governo

Apesar de o estereótipo retratar os Ventrue como homens de negócio perfeitos, o clã se sente muito confortável nos corredores do governo. Política e negócios caminham de mãos dadas há muito tempo e o dinheiro sempre teve um papel importante na determinação de políticas. Mesmo assim, o poder do governo — a autoridade para se atingir objetivos através de leis, a habilidade de julgar os outros, a expectativa de que obedeçam suas ordens — é muito atraente para sensibilidade de muitos Ventrue. Logo, não é de se admirar que os políticos de sucesso se tornem grandes Ventrue.

Individualidade

Jogadores e Narradores, não pensem que um personagem Ventrue precisa ter uma série de títulos para ser uma pessoa influente ou interessante. A maioria dos Ventrue só faz parte do Clube dos Pares e a maioria dos neófitos ainda nem chegaram a isso.

É verdade que os Ventrue se organizam mais do que os outros clãs. Mas, mesmo entre os Ventrue, o conceito do clã não é uma coisa rigidamente imposta. Nenhum sargento de Sangue Azul vai derrubar a porta do refúgio de um personagem e enfiar uma estaca nele por não ter cumprido o Regulamento Ventrue 517-a.

A hierarquia Ventrue existe por dois motivos. Primeiramente, permite que os Ventrue juntem seus recursos e obtenham benefícios maiores do que qualquer Cainita sozinho seria capaz de conseguir. O clã é um clube de investimentos, um lobby, uma união da alta sociedade, um sindicato e um contrato social, tudo em um único lugar. Em segundo lugar, a hierarquia permite que os anciões ... bem, é melhor você não ficar sabendo disso.

Muitos Ventrue fazem sua fortuna sem o apoio indevido da hierarquia. Eles escolhem esse caminho por várias razões. Alguns Sangue Azul preferem não incorrer em dívida com os outros membros. Outros Ventrue optam por ter controle absoluto sobre seus bens em vez de confiar em um grupo secreto de anciões veneráveis para decidir o que eles acham que é melhor.

Os Ventrue não têm nenhuma vergonha de seus irmãos de sangue que trabalham fora do sistema. É claro que é mais difícil para eles serem reconhecidos pelos outros... mas nem todo Ventrue precisa da admiração de seus companheiros.

É claro que os Ventrue raramente Abraçam políticos conhecidos. A súbita falta de disponibilidade para aparecer de dia de um senador ou ex-senador seria notada. Os governantes do mundo moderno são públicos demais. Um Ventrue dificilmente Abraçaria alguém tão exposto ao público, pois a morte da pessoa teria que ser invariavelmente simulada (ou alguma outra história inventada) para explicar seu desaparecimento. Mesmo assim, o risco de alguém reconhecer o novo vampiro pesa mais do que os benefícios de tê-lo no clã.

Em vez disso, os Ventrue se concentram em conselheiros políticos e burocratas de sucesso que conhecem as idas e vindas do governo, mas que não são conhecidos fora de seu círculo. Além disso, os conselheiros tendem a possuir tanto ou mais poder na política atual do que os chefes eleitos que eles representam. Eles dirigem o show dos bastidores, fazem os acordos e até mesmo definem políticas. É claro que é exatamente assim que os Ventrue tentam influenciar o cenário político do Rebanho.

Os Ventrue Abraçam esses políticos de carreira por sua experiência, inteligência e destreza e não por algum poder pessoal que eles já exerçam. A política é muito efêmera para se Abraçar alguém apenas por causa da posição que ela ocupa naquele momento. Os Ventrue utilizam seus muitos contatos, bajuladores, aliados e carniçais fiéis para resolver esses problemas. Crias com experiência política se tornam Ventrue porque sabem como liderar e porque podem tomar decisões, dizer aos outros o que fazer, analisar uma crise e exercer a diplomacia. Esses neófitos estão normalmente marcados para a grandeza desde seu Abraço. Seus senhores os treinam para vestir o manto da responsabilidade, tanto como um Ventrue quanto dentro da sociedade vampírica como um todo. Eles são, basicamente, o futuro do clã e a progênie de prestígio de seus senhores se conseguirem aprender a esperar alguns séculos.

Negócios

Administrar e ganhar dinheiro tornou-se a segunda natureza dos Ventrue nos últimos séculos. Os anciões do clã reconheceram que o poder na sociedade ocidental estava passando do direito divino hereditário para a nova aristocracia endinheirada. Agindo com o que muitos poderiam considerar uma perspicácia incomum, concentraram seus esforços no entendimento e domínio do novo mundo do mercado livre e do capitalismo sem controle.

E os Ventrue conseguiram dominá-lo. Fazer negócios é tanto uma arte quanto uma habilidade e, geralmente, intemporal. Um bom negociante vai ser sempre um bom negociante. No entanto, os mercados, os produtos e a tecnologia mudam, apesar de os princípios se manterem os mesmos. Portanto, os Ventrue vem monitorando grandes negócios há muito tempo, para novas crias, sempre procurando protegidos competentes que possam ajudar a expandir seus sempre crescentes bens. Bancos, imóveis e investimentos de longo prazo são terrenos já bem explorados, mas a internet, a biotecnologia, os planos de saúde, os mercados estrangeiros e os negócios de curto prazo são campos novos para os quais são necessários novos conhecimentos.

Infelizmente para os recém-Abraçados, os Ventrue com competência financeira são os escolhidos, quase que unicamente por sua capacidade de ganhar dinheiro para o clã, ao contrário dos especialistas políticos que são Abraçados por sua capacidade de liderança. Apesar de ser muito importante para os Ventrue, dinheiro acaba sendo apenas uma ferramenta. Ter muito dinheiro permite que os Sangue Azul atinjam seus objetivos em quaisquer outras áreas. No entanto, existe um preconceito nítido contra esses Ventrue, especialmente entre os anciões de famílias nobres, e eles enxergam esses "banqueiros" como pouco mais do que artesões. Eles são membro do clã, mas de qualidade inferior e provavelmente despreparados para o nobre legado do clã de guiar a raça de Caim. Como resultado, os neófitos têm dificuldades para fazer seu nome. O sucesso nos negócios é a única coisa que o clã espera deles e eles normalmente têm dificuldades em serem bem-sucedidos nas outras coisas nas quais os Ventrue mais experientes baseiam sua própria *dignitas*.

Crime Organizado

A sociedade sempre teve elementos criminosos e os Ventrue com menos ética já reconheceram esses humanos como membros potenciais do clã. Preconceitos antigos e uma inclinação para a nobreza fez com que, por milênios, poucos Ventrue de respeito sequer pensassem em Abraçar esses mortais sem berço. No século passado, o crime organizado invadiu o ocidente, ultrapassando os criminosos individuais e se tornando o que os Ventrue mais respeitam no mundo mortal: uma instituição.

De um certo ponto de vista, as personalidades do crime organizado são recrutas ideais. A maioria tem experiência na utilização do poder autocrático, tomando decisões difíceis e impiedosas e agindo secretamente para exercer sua influência sobre o mundo mortal. Eles certamente valorizam o dinheiro e ainda por cima, têm experiência em usá-lo para envolver outros mortais e suas instituições. Além disso, ao contrário dos políticos, usam esse poder às escondidas, longe do público. Portanto, seu desaparecimento do mundo dos mortais não chama muita atenção.

Mesmo possuindo todas essa qualidades para recomendá-los, os líderes do crime organizado também têm vários pontos negativos na opinião de muitos Ventrue. Em primeiro lugar, eles têm uma tendência a serem incultos e mal educados e não respeitam a Tradição, principalmente os Abraçados nas últimas cinco décadas. Até aqueles que não se encaixam nesse estereótipo são vítimas de preconceitos. Assim que um Ventrue de berço nobre ou que tenha um mestrado em Administração de empresas descobre o passado criminoso de um Membro, ele passa imediatamente a ser visto com desprezo. Como resultado disso, a maioria dos Ventrue vindos do mundo do crime sentem dificuldades de subir de nível dentro do clã, a menos que demonstrem uma habilidade excepcional combinada com o decoro apropriado.

Poucos mafiosos mantêm ligações com suas velhas gangues por mais do que alguns anos. É possível continuar liderando uma gangue como um morto-vivo já que poucos subordinados podem questionar a decisão de seu líder de só fazer reuniões à noite. Porém, mais cedo ou mais tarde, os laços tem de se tornar menos óbvios. Muitas vezes, o Ventrue nomeia um sucessor, normalmente alguém treinado ou um carniçal, para dirigir a organização em sua ausência. Usando essa técnica, alguns Ventrue conseguiram colher os benefícios de suas gangues durante décadas. No entanto, a maior parte deles tem de usar suas habilidades para prosperar. Se querem subir dentro do clã, precisam aproveitar ao máximo suas influências e contatos no mundo do crime para abrir caminhos para a aquisição de *dignitas*.

Exército

Antigamente, nobres e líderes militares eram a mesma coisa. Hoje, a maioria das nações que os Ventrue influenciam fazem questão de separar o poder político do militar. Os mortais com experiência militar são bons candidatos a vampiro, principalmente se conseguiram se destacar por terem conquistado um posto elevado ou diversas condecorações (títulos e postos são especialmente atraentes para a sensibilidade Ventrue). Eles sabem como dar ordens e como se portar com dignidade. Sabem, também, receber ordens e têm um grande respeito pela autoridade e as instituições. De modo geral, têm todas as qualidades que um Ventrue poderia querer.

Bem, quase todas as qualidades. O problema é que a maior parte dos militares bem-sucedidos, sejam eles homens ou mulheres, não possuem o temperamento adequado para ser um vampiro. Eles valorizam a honra, a lealdade e a honestidade, qualidades que não combinam muito bem com uma não-vida de assassinatos, traições e moralidade decadente. Em outras palavras, a maioria desses militares não quer sugar sangue e trair os outros por toda a eternidade. Os que querem — os mercenários sociopatas que entram para o exército para matar por dinheiro e não para defender a nação — normalmente não possuem nenhuma das outras qualidades que os Ventrue admiram. Portanto, apesar de muitos anciões examinarem minuciosamente o exército à procura de possíveis recrutas (entre outras razões), as forças armadas fornecem cada vez menos Ventrue.

Sindicatos

Já que são instituições políticas por natureza, os sindicatos representam outro campo fértil para colher novos Ventrue. Apesar de o interesse dos Ventrue ter sido normalmente contrário aos movimentos dos sindicatos na Europa e nos Estados Unidos por muitos anos, o clã se infiltrou rapidamente neles e se aproveitou do poder crescente dos sindicatos, depois que esses grupos conseguiram realmente algum grande poder. Apesar de sua influência estar aparentemente em declínio em alguns países, os sindicatos ainda produzem sua parcela de Ventrue valiosos. Como os políticos, os líderes sindicais possuem todas as habilidades que um Ventrue procura: lideram outros mortais, sabem negociar e conseguem jogar duro se for necessário. Além disso, é mais fácil fazer alguém desaparecer do mundo mortal se esse alguém não for famoso (Não, Jimmy Hoffa não é um Ventrue).

Os vampiros que pertenceram a sindicatos têm uma tendência a manter seus interesses concentrados nos mesmos assuntos pelos quais lutaram em vida. Seu conhecimento profundo do movimento trabalhista permite que eles influenciem e movimentem grandes grupos de trabalhadores do modo que melhor atenda às suas necessidades. O único problema é que, assim como os fanáticos religiosos, muitos líderes sindicais acreditam intensamente na causa. Nem todo o líder sindical trabalha voluntariamente para o outro lado só porque se tornou um vampiro. Por isso, os Ventrue se concentram nos líderes que já estão comprometidos de algum modo, seja devido a sua avareza ou através de chantagens.

O treinamento e a experiência adquiridas no mundo mortal faz com que os líderes sindicais sejam ideais para a existência como Ventrue, mas sua origem na classe trabalhadora não é apropriada. Os vampiros aristocráticos do clã (que são muitos) esnobam esses agitadores operários. Mesmo que consiga agir de modo refinado e nobre, o novo vampiro sofrerá discriminações baseadas apenas em seu passado. Essa mácula plebéia pode atrapalhar a capacidade de se adquirir *dignitas* e posições dentro do clã e também fora dele. O problema desaparece com o tempo e alguns dos primeiros líderes sindicais do século XIX se renderam, abandonando seus valores utilitários e elevando seu status.

Clero

Religião e vampiros têm uma história longa e desagradável. O fato de mortais religiosos terem uma tendência a se congregar em igrejas torna-as menos hospitaleiras à influência vampírica. Mesmo assim, os líderes religiosos tiveram muito poder durante muitos e muitos séculos. Como uma instituição, a Igreja (de qualquer credo ou denominação) atrai intensamente a sensibilidade Ventrue — especialmente os rituais, as tradições, a autoridade moral e a influência popular. No entanto, os Ventrue são indiferentes quanto aos indivíduos que a compõem.

Comparada à situação de alguns séculos atrás, a religião perdeu parte de seu poder no mundo ocidental. Houve uma época na qual os bispos, juntamente com os nobres, eram os alvos preferidos dos planos Ventrue. No entanto, os tempos mudaram e agora os membros do clero não são mais tão interessantes se comparados aos outros tipos de mortais. Ainda assim, ele possuem algo que a maioria não tem: autoridade moral. Muitos Ventrue se vêem como um ideal platônico quando se trata de comportamento vampírico. Eles acreditam que definem o modo como um vampiro deve enxergar, existir e intéragir com o resto do mundo. Os líderes religiosos têm essa mesma certeza de que seu código de ética pode tornar o mundo melhor. Os Ventrue apreciam essa segurança.

É difícil mudar velhos hábitos e os Ventrue via de regra ainda têm os vampiros do clero em alta consideração. Aqueles que têm fés e esferas de influência mais tradicionais e estabelecidas geralmente têm os modos e atitudes corretos para crescer entre os refinados círculos da sociedade Ventrue. Do mesmo modo, aqueles com uma base em rituais e hierarquia se adaptam rapidamente à política bizantina dos Amaldiçoados. Vampiros com raízes religiosas tendem a ir longe no clã e dificilmente encontram portas fechadas por causa de preconceito. As únicas exceções são as poucas crias das seitas mais fanáticas, radicais ou reacionárias. Muitos Ventrue enxergam esses indivíduos como grosseiros, incultos e desprezíveis e poucos são sequer levados em consideração para receber o Abraço. Os raros que se uniram ao clã tiveram muitos problemas com os outros Sangue Azul.

Universidades

Como qualquer professor universitário é capaz de atestar, as universidades não têm muito poder. Com exceção dos diretores das grandes universidades, que possuem poder político local ou estadual, a maior parte dos eruditos está restrita a meros pensamentos e palavras. Então, por que os Ventrue se interessariam por esses indivíduos? Na maior parte das vezes, eles não se interessam. Ocasionalmente, porém, um Ventrue decide que um grande pensador ou um engenheiro inovador poderia ser útil e Abraça um erudito ou dois, retirando-os de suas biblioteca e atirando-os no mundo oculto dos vampiros.

Eruditos (ao menos os que interessariam a um Ventrue) sabem como pensar. Eles têm habilidade para resolver problemas, muita experiência em lidar com outros indivíduos em um cenário estruturado e são com freqüência bons com palavras e idéias. Também sabem como pesquisar um problema e determinar suas causas. Além disso, a estrutura social orientada para as tradições e para a história dos Ventrue faz com que seja um benefício político possuir um pesquisador treinado no clã. Por fim, os candidatos eruditos competentes sabem como explicar coisas para os outros e como convencê-los de seu ponto de vista. Em outras palavras, na visão dos Ventrue, os acadêmicos sabem como fazer as outras pessoas enxergarem as coisas da maneira que eles querem.

Um ex-professor que se junta ao clã o faz numa situação precária. A menos que possua outras qualidades (como sangue nobre ou educação aristocrática), a maioria dos Ventrue tem uma tendência a considerá-lo uma curiosidade ou um especialista inútil. Os nobres os acham vulgares, os homens de negócio os consideram meras ferramentas e os políticos os vêem como sonhadores irrelevantes. Portanto, um erudito sem um bom dinamismo acaba confinado a tarefas de apoio e aconselhamento. A maioria deles acha essas tarefas confortáveis e familiares, pois a ambição dos eruditos é temperada por uma vida de contemplação. Não-vida eterna, poderes sobrenaturais e o dinheiro e a influência que conseguirem como Ventrue são mais do que suficientes para satisfazer essa progênie. Com toda uma nova perspectiva de pesquisas orientadas pelos Membros pela frente, eles têm muito com que ocupar seu tempo e talentos.

Outros

As categorias acima não definem *de modo algum* os limites dos tipos de mortais que um Ventrue pode Abraçar. Elas são apenas tendências. O clã sempre mantêm os olhos abertos para talentos e habilidades, características que podem ser encontradas nos lugares mais improváveis. A mídia forneceu sua quota de recrutas, assim como a indústria do entretenimento. Escritores talentosos com o poder de influenciar multidões, assassinos inteligentes e até mesmo atletas e professores bem relacionados já ocuparam seu lugar entre os Sangue Azul. Mesmo as "pessoas comuns" podem possuir uma faísca que atraia os olhos de um Ventrue ou incendeie sua paixão há muito adormecida. Os Ventrue não têm restrições,

apenas costumes e preconceitos. A maioria dos Ventrue não acredita que todos os homens sejam iguais e é apenas entre os anciões mais conservadores que os neófitos às vezes sentem dificuldades em revelar os defeitos ou distinções de sua vida anterior.

Restrições Alimentares

— Por que Caim te amaldiçoou dessa maneira? — perguntou um pescador [Ventrue] em uma das apócrifas *Lendas da Primeira Cidade* — Por que não beber de quem você desejar?

Na verdade, é exatamente isso o que os Ventrue fazem — bebem de quem desejam. Mas bebem *somente* o que desejam. Seus gostos aristocráticos ficaram tão refinados durante os séculos que eles se alimentam somente de um tipo de Rebanho, até mesmo nas circunstâncias mais difíceis. Com relação ao fato de Caim ter lançado uma maldição sobre eles, os Ventrue jamais admitiriam isso. Na verdade, eles não acreditam que estejam em desvantagem (pelo menos, nunca irão assumi-la na frente de outros clãs). Sua preferência alimentar é só uma questão de escolha pessoal, bem como um sinal de boa educação.

É claro que existe mais do que isso. Se fosse só uma questão de escolha, alguns Ventrue seriam suficientemente estúpidos (ou práticos...) para decidir beber de qualquer um. Nenhum Ventrue é assim. Mesmo um Sangue Azul Abraçado em circunstâncias incomuns, que nunca mais tem contato com seu senhor ou clã, também se vê submetido a restrições alimentares. Além disso, as restrições transcendem a consciência. Um Ventrue em torpor não pode beber um sangue não-vampírico que não satisfaça os seus gostos. Mesmo à beira da Morte Final, ele vomita a *vitae* em vez de ingeri-la.

De onde vem essa restrição tão forte? Pouca evidência foi encontrada demonstrando que Caim realmente amaldiçoou os Ventrue. Na verdade, parece haver uma mácula no sangue Ventrue, adquirida por causa dos nobres desestabilizados que o clã tem Abraçado por tantos séculos. Ao mesmo tempo, existe também um componente mental. Os Ventrue têm a chance de tomar uma decisão consciente sobre suas preferências alimentares. Depois de tomada a decisão, mudá-la é quase impossível (com algumas exceções que serão comentadas mais tarde).

Logo depois do Abraço, o vampiro está aberto para todas as possibilidades. Na verdade, por algumas noites os Ventrue podem beber de qualquer fonte que desejarem. A escolha é feita apenas quando o Ventrue prova pela primeira vez uma *vitae* e a considera realmente irresistível. Essa escolha não acontece quando o vampiro está sendo atormentado por uma fome nova, e sim na primeira vez que consegue escolher a presa com calma e apreciar o alimento. Essa primeira vez é tão arrebatadora, tão extasiante que o paladar do Ventrue nunca mais aceitará algo que não proporcione as mesmas sensações.

Teoricamente, um Ventrue que fique à beira do frenesi toda vez que se alimenta poderia evitar adquirir esses gostos restritivamente seletivos. Esse vampiro teria que possuir uma grande força de vontade e adorar caçar sob pressão, mas provavelmente acabaria entrando em frenesi na hora errada e provocando conseqüências terríveis. Pouquíssimos Ventrue recém-Abraçados percebem que isso é uma opção, e apenas alguns tentaram fazê-lo ao longo da História. Nem é preciso dizer que, como era de se prever, todos tiveram fins sangrentos.

Como resultado de seus modos exigentes, os Ventrue possuem um paladar muito bem desenvolvido. Eles conseguem determinar instantaneamente se o sangue é de seu agrado ou não só pelo cheiro. Como um mestre sommelier, conseguem discernir até mesmo aspectos básicos da idade, saúde e dieta da pessoa. Quando se trata da *vitae* dos Membros, os Ventrue mais experientes conseguem determinar até mesmo coisas mais secretas, como o clã e a idade, com a possibilidade até de adivinhar a geração com uma precisão que faria qualquer Tremere morrer de inveja. Essa habilidade não é um poder sobrenatural, e sim o resultado de anos de experiência, enfatizando não só os benefícios sobrenaturais do sangue, mas também suas qualidades menos evidentes.

A única situação em que um Ventrue poderia ter alguma esperança de mudar sua preferência acontece quando aquele tipo particular de sangue não existe mais. Isto é, não existe mais de maneira alguma, em nenhum lugar ou forma. Essa circunstância é rara, já que a maioria dos Ventrue prefere o sangue de tipos específicos de mortais. Para aqueles cujo gosto é mais preciso — como os que preferem o sangue de uma nacionalidade em particular — a situação fica complicada. Na verdade, vários Ventrue já caíram nas mãos gélidas do torpor porque as fontes de sua casta ou nacionalidade escolhida sumiram completamente do mundo. Em alguns casos raros, alguns Ventrue se tornaram afinados com o gosto do sangue de um mortal específico — o que será deles se não conseguirem adaptar seus gostos quando sua fonte favorita chegar inevitavelmente ao fim?

Talvez o exemplo mais famoso seja o notoriamente cruel e habilidoso Ventrue romano conhecido atualmente como Demócrito. Originariamente Abraçado para ajudar na guerra contra Cartago, Demócrito desenvolveu uma predileção pelo sangue cartaginês. Um século depois, quando a vitória finalmente chegou e os romanos destruíram completamente a cidade, os vitoriosos queimaram todo o suprimento de sangue de Demócrito, assim como a própria cidade. Ele descobriu que os moradores da Cartago romana recém-construída não supriam suas necessidades e logo entrou em torpor. Quando acordou, descobriu que essa necessidade por sangue cartaginês havia desaparecido. Em pouco tempo, adquiriu outra preferência. Desta vez foi pelos moradores de Bizâncio, e tem se alimentado deles desde então. Agora, apesar de o nome ter mudado, o sangue de seus cidadãos ainda o satisfaz.

O Agoge

Não importa quantos anos tenham se passado antes do Abraço, Ventrue criados recentemente são como bebês em uma floresta quando comparados à História do clã. A responsabilidade de preparar o neófito para sua libertação repousa sobre os ombro de seu senhor, mas o resto dos membros locais do clã muitas vezes também fazem sua parte. Para se tornar um Ventrue competente e autoconfiante é necessário aprender com todos e não somente ficar repetindo as instruções — ou os preconceitos — de seu senhor.

Os Ventrue chamam esse período de treinamento de *agoge*, como o antigo sistema educacional espartano. Conhecido antigamente como o melhor e mais difícil sistema educacional para jovens do mundo, *agoge* é uma boa metáfora; os Ventrue gostam de compará-lo a seu próprio método rígido de ensino. Apesar de os Ventrue jovens não dormirem em esteiras de palha e nem treinarem constantemente para a guerra como os jovens espartanos faziam, eles enfrentam desafios emocionais e mentais que são igualmente difíceis. Eles têm de aprender rapidamente todos os detalhes da etiqueta e Tradição Ventrue e a controlar seu potencial morto-vivo, além de descobrir seu lugar dentro da Camarilla e da sociedade dos vampiros.

O *agoge* nem sempre é realizado. Nos tumultuados tempos modernos, muitos senhores simplesmente não têm tempo para mostrar a uma nova cria os detalhes de seu legado. Essa progênie "sem mestre" muitas vezes tem dificuldades para se ajustar ao seu futuro sombrio.

Os Recém-Renascidos

Para um neófito, tornar-se um parasita imortal pode ser assustador, a não ser que tenha sido um carniçal ou que esteja ligado de outra maneira aos vampiros. A maioria dos Ventrue dá à sua cria algumas noites para se acostumar com seu novo estado, alimentando-a com seu próprio sangue ou com o seu Rebanho particular. Durante esse período, o Ventrue explica a situação do modo que achar melhor. Essa instrução é uma questão de gosto pessoal e a tradição do *agoge* não proíbe nenhuma abordagem em particular. Entretanto, os senhores são encorajados a enfatizar para sua cria que agora ele é parte de uma família muito exclusiva, muito nobre e *responsável*. Existem grandes oportunidades a sua frente, mas elas vêm acompanhadas de obrigações importantes.

Nascendo Para a Morte

Um hábito curioso, observado por muitos Ventrue e até mesmo por alguns dos outros vampiros, é lembrança da noite de morte (em oposição ao dia de nascimento). Enquanto alguns Ventrue acham essa celebração uma vaidade desnecessária, a maioria gosta do ritual, tanto por sua pompa como pela oportunidade de realizar uma festa ou participar dela. Esse costume está na moda nas Noites Finais, pois permite que os vampiros se esqueçam por algum tempo das iminentes profecias sobre a Gehenna, que tantos se esforçam por ignorar. Senhores realizam grandes festas para suas crias, anciões fazem enormes saraus em suas propriedades e sabe-se até mesmo de alguns príncipes que se afastam por um breve período, permitindo que o responsável pelos brindes seja príncipe por uma noite.

A Escolha

Depois de algumas noites, quanto a cria já está (ainda que minimamente) acostumada com a sua nova existência e tem o corpo cheio da preciosa *vitae*, está na hora de escolher seu tipo sangüíneo preferido. Tradicionalmente, o senhor escolta a cria entre os humanos durante uma noite, apesar de essa tradição ter se tornado menos comum nos tempos modernos. A cria observa a massa de humanos e ouve seu coração e seu paladar. Finalmente, ela encontra um mortal que a atrai, um mortal cujo aroma ela não consegue resistir. Às vezes, com a ajuda de seu senhor, a cria se alimenta. Ao fazer isso, ela escolhe o tipo de sangue que vai sustentá-la para sempre.

O Treinamento Começa

A lua de mel acaba aí. O novo vampiro começa sua jornada no mundo sangrento dos vampiros e dos Ventrue. Durante pelo menos uma semana, o senhor e a cria se isolam. O senhor dá aulas, apresenta livros a serem lidos e treina o novo vampiro em todas as coisas básicas, incluindo como utilizar o sangue para curar ou aumentar os atributos físicos, como se alimentar sem deixar marcas, o que são as Tradições, a história da Camarilla e do clã, a hierarquia e assim por diante. O *agoge* exige que o aprendiz seja testado constantemente com perguntas e desafios a sua compreensão. Muitos senhores adotam também testes socráticos, ensinando cada vez mais coisa às suas crias à medida que elas assimilam o conhecimento anterior. Falhas ou deslizes resultam em insultos devastadores ou até mesmo em sofrimento físico. Portanto, não é uma experiência agradável; uma única omissão ao recitar os ancestrais pode resultar em uma semana sem *vitae*.

Apresentação

A primeira fase do treinamento acaba quando o senhor acha que a cria já aprendeu o suficiente para não envergonhá-lo em público. De acordo com a tradição da Camarilla, o senhor apresenta sua cria ao príncipe da cidade, introduzindo-o formalmente na sociedade vampírica. Todo os Ventrue que estiverem na cidade vão à cerimônia de apresentação e observam o neófito de perto. Em seguida, os Ventrue se reúnem e elogiam ou criticam a performance do novato. Esse é, provavelmente, o primeiro encontro do neófito com os outros membros de seu clã.

O Treinamento Continua

Nesse ponto, muitos senhores libertam suas crias, já que, de acordo com as tradições da Camarilla, eles não são mais responsáveis pelas ações do neófito. Não é assim entre os Ventrue. Para eles, o processo somente começou. Na verdade, o Clube dos Pares mantém os senhores responsáveis por

suas crias durante um bom tempo, até o neófito ter completado o *agoge*. Durante esse longo período de treinamento, o neófito muitas vezes mora com seu senhor ou em um refúgio que o senhor fornece. Alguns indivíduos promissores se libertam por conta própria, mas mesmo eles se vêem no que parece ser uma supervisão constante.

Mesmo enquanto o senhor continua a testar e treinar sua cria, os outros membros do clã podem muito bem intervir e "ajudar". O novo Ventrue se relaciona com muitos dos membros locais do clã. Até mesmo os Ventrue que sentem inimizade pelo senhor participam ocasionalmente de sua educação. Cada um ensina e depois testa o neófito, que deve receber a aprovação dos Sangue Azul antes de prosseguir. Em geral, esse processo demora vários meses e algumas vezes até anos (dependendo de quantos Ventrue participam e do quão cuidadosos eles são), mas dá ao neófito uma ampla perspectiva do clã e um entendimento básico das posses e da influência da "corporação" na cidade. Nesse ponto, o Ventrue ainda não pode participar das reuniões do Conselho e nem de outros encontros do clã, mas o seu senhor normalmente o informa sobre tudo.

O Teste

Por fim, o Senhor propõe um desafio ao neófito. O jovem vampiro deve sair sozinho e estabelecer um domínio de influência na cidade sem a ajuda de nenhum outro Ventrue. Isso pode significar fazer um acordo com uma indústria ou corporação para obter dinheiro; pode envolver estabelecer contatos e influências dentro de uma instituição política ou governamental ou, para aqueles que são realmente audaciosos, pode também significar conseguir um favor de algum outro vampiro da cidade.

O neófito tem liberdade total desde que aja de acordo com as Tradições e, o que também é importante, não penetre na esfera de influência de outro Ventrue (a menos que esse Ventrue escolha não participar do *agoge*, pois nesse caso o neófito não precisa de sua aprovação). Essa última restrição pode tornar o teste final muito difícil, especialmente em cidades onde os outros membros do clã já dominam muitas das melhores possibilidades. Quando termina, o neófito declara vitória a seu Senhor. O Senhor avalia sozinho se o neófito obteve sucesso. Somente se achar que o teste foi um sucesso é que ele recomenda o neófito ao *praetor* e a *Gerousia*. Depois, fica acertado que ele deve comparecer perante todo o clã na próxima reunião do Conselho.

Libertação

Finalmente, o neófito fica diante de seus companheiros de clã e de seus tutores. Então, faz uma descrição completa de si mesmo, das tradições do clã, de História e de como enfren-

tou o teste final. Em seguida, o ritual estabelece que os membros do clã votem se o novo vampiro deve ser aceito. Na verdade, só o senhor mais estúpido apresenta ao Conselho um neófito sem se assegurar de que a *Gerousia* o considera aceitável. O clã aceita o novo vampiro unanimemente (os que ainda se opuserem fortemente podem ficar em silêncio se quiserem). Então o *praetor* faz ao neófito uma série de perguntas rituais criadas por qualquer Ventrue que tenha se preocupado em prepará-las. Ao respondê-las, o neófito também recita sua linhagem e promete seguir as tradições tanto do clã quanto da Camarilla.

Terminadas as formalidades, pode começar a celebração. A aceitação de um novo Membro no clã é causa de grande felicidade entre os Ventrue. Como o *agoge* praticamente garante que o novo membro possui habilidades e talentos que podem beneficiar o clã, isso significa que os Ventrue como um todo ficam mais fortes. Eles possuem mais um aliado (ainda que jovem) a quem recorrer quando estiverem em dificuldades. A celebração, completada com o sangue raro da preferência do neófito e outros divertimentos, dura a noite inteira. Essas festas são, como seria de se esperar, só para os Ventrue. Elas são realizadas nos lugares mais exclusivos e sob alta segurança. (Dizem que um Príncipe teimoso levou sua amante Malkaviana a uma dessas festas, mas o rumor é terrivelmente vago quanto ao local onde ela ocorreu.) Cercado de tanta opulência, riqueza e poder, o membro recentemente aceito no clã só pode sentir que agora é parte de uma coisa realmente especial. Rodeado de tanto sangue e tantos defuntos ambulantes, a maioria sente também que é parte de alguma coisa muito maligna.

Por Conta Própria

Quando a festa termina, o neófito retorna a seu refúgio temporário pela última vez. A partir da noite seguinte, seu futuro está em suas mãos. Os outros Ventrue não vêem mais seu senhor como responsável por suas ações e erros. Apesar de muitos desenvolverem fortes ligações com seus senhores, os neófitos podem agora negociar e competir com qualquer um, dentro ou fora do clã. Depois de passar no teste final, ele possui um domínio próprio, uma base sobre a qual construir tanto sua *dignitas* quanto suas riquezas, um sentimento estonteante e maravilhoso durante algum tempo.

Mas então, a realidade se faz sentir. Logo, ele começa a descobrir que a delicadeza e a amizade da festa de apresentação desapareceram e que os fatos cruéis e duros da política interna dos Ventrue agora predominam. Todas as noites, a sede inextinguível de *vitae* cresce dentro dele. Como neófito, ele não tem poder nem cargo. Precisa de aliados, contatos e acordos para seguir em frente. A luta que foi a passagem pelo *agoge* não é nada se comparada à ameaçadora liberdade que o cerca. Mas o vampiro está preparado para o desafio e, sem dúvida nenhuma, ele o aprecia. Afinal de contas, está em seu sangue. Ele é um Ventrue.

Protocolo e Boas Maneiras

Raiva é uma imprudência. Falta de educação é um pecado.

Os Ventrue levam a etiqueta muito a sério, especialmente quando interagem uns com os outros. Lidar com vampiros grosseiros requer às vezes um padrão de expressão menos digno, mas lidar com seus nobres colegas deve ser feito do modo mais elegante e respeitoso possível. Afinal de contas, não se esperaria menos do que isso *deles*.

O respeito conduz os inúmeráveis protocolos Ventrue. A *dignitas* de um vampiro exige que os outros o respeitem e que ele respeite a todos os outros cuja *dignitas* exija o mesmo (ou seja, quase todos os outros Ventrue ou pelo menos os membros do Clube dos Pares). Um Ventrue digno nem sonharia em repreender ou insultar publicamente um membro importante do clã. É melhor deixar esses sentimentos nas estrelinhas do discurso. Somente quando um Ventrue fez algo vergonhoso é que seus semelhantes podem soltar seus comentários mordazes e opiniões sarcásticas, um ato do qual eles retiram um prazer maligno, talvez devido à raridade com isso o acontece.

As Leis do Decoro

Como um clã devotado aos detalhes e à Tradição, os Ventrue conseguiram criar ao longo dos anos um código de conduta grande o bastante para encher vários volumes pesados (não que eles o tenha organizado desse modo). "Sugestões" que abrangem tudo podem ser encontradas: desde que cor usar nas reuniões do Conselho (azul escuro, cinza ou, se necessário, preto) até que presente dar em uma celebração da noite de morte (jóias caras, mas não escandalosas, são ótimas; antigüidades da época do Abraço do vampiro são grosseiras — a não ser quando não são...). De um modo geral, essas regras servem muito bem para: a) fazer o clã parecer muito chato; b) garantir que os membros do clã não permitam que seus egos os envolvam em brigas violentas com seus companheiros de clã. Todos concordam que evitar "b" faz com que "a" seja um preço pequeno a ser pago. Veremos a seguir algumas das regras mais importantes e comuns que governam o comportamento dos Ventrue. Porém, a regra mais importante de todas é ter certeza de nunca ser pego desrespeitando alguma dessas gentis sugestões publicamente.

Cumprimentos e Conversas Casuais

Sempre se dirija a outro vampiro por seu título, se ele tiver algum. Se possuir vários títulos, utilize o da Camarilla em vez do título interno do clã na presença de outros vampiros. Um Ventrue sem título deve ser tratado pelo sobrenome (Sr. Rubin ou Srta. DeKoonieg, por exemplo).

Aperte a mão de um homem, beije a de uma mulher. As mulheres devem simplesmente permitir que sua mão seja beijada pelos homens e beijar outras mulheres na face direita.

Submeta-se sempre à opinião ou à vontade de seus anciões. Espere que tomem conhecimento de sua presença antes de falar.

Nunca interrompa outro membro do clã enquanto ele estiver falando, mesmo que você seja o ancião dele.

Nunca fique ofendido se for interrompido por um ancião, mesmo que isso seja uma grosseria.

Sempre olhe nos olhos de um ancião quando o estiver ouvindo ou falando com ele. Isso não só demonstra interesse, mas garante que ele não usará os dons de Caim em você.

Assuntos pessoais são exatamente isso — pessoais — a não ser que um vampiro comece a falar sobre o assunto.

Os outros vampiros não estão tão interessados em suas conquistas quanto você pensa que deveriam estar. Ficar cantando vitória é falta de educação.

Não levante a voz, use expletivos ou suavize o discurso.

Além disso, evite falar sobre a moderna "Internet".

As preferências alimentares de um Ventrue são um assunto pessoal. Nunca pergunte nada sobre isso.

Reuniões do Clã e do Conselho

O Ventrue de nível mais alto será o presidente da reunião. Se dois vampiros tiverem o mesmo título, o mais antigo tem a preferência. Se ele ceder o cargo, não deve ser contestado.

Um assistente mais jovem (normalmente um *aedile*) conduz a reunião, relacionando os pontos da pauta, indicando a vez de cada um falar e, de modo geral, cuidando dos detalhes. Isso permite que o Ventrue que está presidindo a reunião ignore os detalhes organizacionais e se concentre em assuntos mais importantes (ou que simplesmente durma durante toda a reunião se assim preferir).

A pauta é sempre determinada anteriormente e fica à disposição de todos os presentes. O Ventrue que está presidindo a reunião tem de aprovar quaisquer mudanças nessa pauta.

Quando um assunto é apresentado à assembléia, o Ventrue de nível mais baixo sempre fala primeiro sobre ele. Os anciões ou aqueles que são do mesmo nível podem interromper o orador educadamente para perguntar ou comentar alguma coisa. Os que são de nível mais baixo devem esperar que ele acabe de expor sua opinião e depois se dirigir ao Ventrue que está conduzindo (e não presidindo) a reunião.

Se for pedida uma votação, a assembléia vota do mesmo modo que fala, do nível mais baixo para o mais alto. Uma votação secreta poderá ser feita se o Ventrue que está presidindo a reunião assim o determinar.

Quando toda a pauta tiver sido discutida, os presentes podem sugerir tópicos a serem considerados na próxima reunião.

Não interrompa e não faça piadas com os outros. Gritar e usar gírias nunca é apropriado. Todos devem manter o controle de seu temperamento. As reuniões são solenes e não adequadas a leviandades.

Aparições Públicas

Os Ventrue devem sempre se vestir e se comportar dignamente, não importa a situação ou a hora da noite.

Nunca se deve discordar de um ancião em público, principalmente quando há vampiros de nível inferior por perto.

Além disso, também não se deve discordar de um igual ou de um novato em público. Sempre mostre ao mundo um clã unido.

Nunca fale sobre assuntos do clã com estranhos, em nenhuma circunstância.

Trate os outros vampiros da Camarilla, de qualquer clã, com tanto respeito quanto você esperaria deles. Não desça ao nível deles e nem se deixe ser levado a trocar insultos com um patife ou a qualquer outra coisa igualmente inapropriada.

Disciplinas

Não imponha sua vontade ou poderes sobre outro membro do clã Ventrue, a menos que isso seja absolutamente necessário.

Se o Ventrue em questão tem uma boa reputação entre os seus semelhantes, é difícil conceber um momento em que isso será absolutamente necessário.

Ouvir os pensamentos do outro, profanar suas memórias ou brincar com suas emoções são ações extremamente rudes. No entanto, às vezes elas são necessárias se o alvo não é um Ventrue.

Se um ancião exigir acesso a sua mente, e tiver direito a isso, não resista.

Somente um Príncipe, um justicar, um *praetor* ou um *strategos* (ou *ephor*, se alguém como você encontrar algum) tem o direito de exigir acesso à sua mente.

Auxílio

Ajude um Ventrue se ele pedir. A Ética do Auxílio é inviolável.

Nunca despreze ou humilhe um membro do clã que pede ajuda. É um direito dele e um dever seu.

Só peça ajuda se você realmente precisar. Os membros importantes sentem pouca tolerância com a perda de tempo.

Não se lembra alguém de seus pedidos anteriores de auxílio em conversas casuais.

Lembre-se de que você também pode precisar da ajuda do clã um dia, portanto, aja de acordo.

Dificuldades e Disputas

Os Ventrue mostram união para o resto do mundo — ou pelo menos fingem. Alegam unidade de espírito e propósito como um grande clã organizado na busca de objetivos louváveis, como preservar a Camarilla. Sua rígida etiqueta interna ajuda a promover essa imagem. Sempre atenciosos e educados, os Ventrue parecem feitos de gelo, tamanho é seu autocontrole e disciplina. A verdade, como se pode imaginar, é bem diferente. Os Ventrue têm dificuldades e rivalidades internas tão divergentes e apaixonadas quanto qualquer outro clã no mundo vampírico. As crias de Caim são indivíduos emocionais, invejosos, ambiciosos e monstruosos por natureza. Acrescente a isso a obsessão dos Ventrue por *dignitas* pessoal e qualquer um ficará espantado pelo fato do clã não se destruir.

Porém, até hoje os Ventrue não se destruíram porque a maioria entende que é melhor ficarem juntos do que separados. É por isso que a etiqueta rígida, a hierarquia inflexível e os mecanismos internos de resolução de disputas existem. Todos esses fatores ajudam os Ventrue a trabalharem juntos e não somente sobreviverem, mas prosperarem como um clã. No entanto, os problemas se multiplicam constantemente sob a superfície, esperando para envolver os Sangue Azul em numerosas Jyhad mortais.

As Cortes

Os Ventrue decidiram há muito tempo que precisavam de um fórum imparcial para resolver as disputas entre os membros do clã sem violência. Além disso, precisavam de um sistema que preservasse a *dignitas* dos dois lados, reduzindo (ou eliminado) a terrível aspereza que sempre decorre do conflito entre dois Membros. Dessas preocupações nasceu o atual sistema de cortes dos Ventrue, um fórum especial de resolução de conflitos que combina debate, arbitragem e representações teatrais.

O clã não mantém cortes ou juízes permanentes. Em vez disso, qualquer um dentro da cadeia de comando — isso quer dizer, qualquer um que seja um semelhante ou tenha um nível mais alto — pode solicitar a seu superior a convocação de uma corte se houver necessidade. Antes de uma corte ser criada, todas as partes devem aceitá-la. Um Ventrue não pode obrigar outro a aceitar uma corte. Somente os *ephors* têm o poder de fazer isso. Porém, um ancião pode sugerir que os dois rivais resolvam seus problemas entre seus semelhantes, uma sugestão que os Ventrue espertos aceitam rapidamente.

Os dois rivais decidem, então, um nome para presidir a audiência. Se possível, esse árbitro deve ser alguém de nível mais alto que os dois, mas alguém do mesmo nível pode servir em uma emergência. Poucos Ventrue de *dignitas* aceitariam que um Ventrue de nível mais baixo presidisse. O árbitro convoca a corte, que tradicionalmente dura só uma noite. Qualquer Ventrue da região pode comparecer e, quando a disputa envolve dois Membros poderosos, a galeria fica cheia, às vezes com convidados vindos de lugares bem distantes. O que se segue é um debate estruturado no qual cada Ventrue pode apresentar sua versão dos fatos, chamar testemunhas e demonstrar sua retórica.

Os Ventrue citam precedentes históricos para apoiar o seu caso, contando com compatriotas mais conhecedores das Tradições para citar aquelas de que precisam, caso não consigam descobri-las sozinhos. Durante a corte, um Ventrue deve falar sempre por si mesmo e não pode utilizar um advogado e nem consultar outras pessoas durante a sessão. O árbitro não pode fazer perguntas, mas os rivais podem questionar uns aos outros. Para evitar grosserias e possíveis insultos, todas as perguntas são dirigidas ao árbitro, que depois as reformula.

Quando tudo já foi dito, os Ventrue deixam o árbitro decidir. Ele se retira para julgar o problema apresentado. É proibido a qualquer um, até mesmo um *ephor*, comunicar-se com o árbitro enquanto ele pensa. A corte se reúne novamente na noite seguinte, e o árbitro apresenta sua sentença. Sua decisão não é válida enquanto os dois rivais não concordarem. Porém, discordar é considerado um desafio a *dignitas* do árbitro e uma falha grave na conduta do envolvido. Afinal, ele já concordou inicialmente em aceitar a decisão do árbitro. Apenas o Ventrue mais tolo iria ignorar uma decisão da corte, a não ser que possua provas absolutas de que alguém contaminou ou corrompeu o processo. Mesmo assim, provavelmente se sairia melhor se convocasse um novo árbitro para uma segunda corte.

Os Jovens e os Velhos

Como alguém sobe de nível em uma organização na qual seus superiores nunca se aposentam? A resposta mais curta é: não se sobe. Ou se atinge um nível alto sozinho ou se espera que alguém seja azarado o bastante para enfrentar a Morte Final. É o preço a ser pago por uma não-vida eterna.

Esse teto de vidro é, de longe, a reclamação mais comum entre os membros do clã. Os jovens Ventrue não têm para onde ir e nem espaço para prosperar. Todos os melhores domínios já estão tomados. O que podem fazer? Os anciões sempre ouvem essas reclamações. Outros clãs, principalmente os menos unidos como os Brujah ou os Malkavianos, provocam os neófitos Ventrue constantemente por causa disso. Os próprios neófitos se sentem reprimidos e pressionados. É muito difícil ser um neófito no clã mais proeminente da Camarilla,

um imortal que consegue forçar as pessoas a fazerem sua vontade e assustar os mortais com apenas um pensamento. Alguém pode imaginar algo pior?

A verdade é que sempre foi assim e sempre será. Esse problema é encontrado por vampiros de todos os clãs, mas os seus efeitos são agravados pela rígida hierarquia Ventrue, na qual a ambição de estar sempre em ascensão é muito mais intensa. Ainda assim, o clã sobreviveu a essa dificuldade durante milênios e certamente continuará a sobreviver. Assim dizem os anciões.

No entanto, os anciões podem estar errados desta vez. O mundo mudou nos últimos anos e novos desafios se apresentam aos de Sangue Azul. A diferença mais importante é o tipo de humano que se torna um vampiro. O século XXI não é uma época paciente. Pessoas ambiciosas e poderosas não esperam resultados nesta década, mas neste ano. Os "jovens" Ventrue querem cada vez mais, e cada vez mais rápido.

Além disso, há mais Ventrue hoje em dia do que antigamente. Parte desse crescimento é natural, já que a população de humanos e vampiros tem crescido continuamente ao longo dos séculos. Mas a outra parte não é. Com os ataques constantes do Sabá, a perda do forte clã Gangrel pela Camarilla e o atual estado histérico dos vampiros, os Ventrue vêm realizando mais Abraços do que o normal. Essa imprudência cria mais recrutas para fazer o serviço dos anciões e reforçar seus planos, mas esses recrutas são ambiciosos e não serão servos satisfeitos para sempre.

A Busca de Solução

O conflito entre jovens e velhos não persiste somente por causa do desinteresse dos anciões mas também por causa da busca de um século por uma resposta. O problema parece simplesmente intratável. Os Ventrue já estabelecidos não precisam nem desejam abrir mão do que possuem, e os promissores "progressistas" não precisam nem desejam reprimir suas ambições. Muitos dizem que somente a severa hierarquia Ventrue, suas maneiras impecáveis e sua devoção cega à Tradição impediram um derramamento de sangue e um conflito interno por tanto tempo.

A única solução imediata, que já funcionou no passado, é a descoberta de novas áreas para obter sucesso. Esses jovens tendem a entrar de cabeça (mas não sem um plano e reflexão) em novos mercados ou áreas de influência. Ao fazer isso, levam uma grande vantagem sobre os outros clãs que estão à procura do mesmo objetivo; os Ventrue têm o poder de todo o clã a seu favor. Os anciões encorajam os jovens ativamente a expandir a força do clã sempre qué puderem e onde conseguirem. Dessa forma, o poder do clã aumenta e os jovens param de reclamar da falta de oportunidades. A Internet, a globalização, novas tecnologias e até mesmo a evolução de alguns mercados anteriormente sem valor são férteis fontes de recursos para Ventrue inovadores e inteligentes.

Outras opções mais extremas foram utilizadas de tempos em tempos. Quando um jovem Ventrue se torna ambicioso demais ou suas reclamações se tornam vociferantes, um ancião cansado do mundo pode decidir acabar com isso. Não, a Morte Final não é a resposta (usual), mas um laço de sangue pode ser. Os Ventrue mais inconstantes encaram esse destino antes mesmo de perceberem o que está acontecendo. (É muito fácil para um vampiro descobrir as preferências alimentares de um Ventrue em particular). No entanto, fazer um laço de sangue com outro Ventrue à força é uma ofensa séria, e nenhuma das partes consegue manter sua *dignitas* intacta se utilizar dessa maneira a Maldição de Caim. Além disso, somente os *ephors* podem autorizar esse tratamento. Basicamente, a maioria dos Ventrue considera essa medida uma última opção, útil somente nos casos mais extremos.

Os Renegados

Algumas pessoas simplesmente não se dão bem com as outras. De vez em quando, um vampiro se recusa a cooperar, apesar de seu exigente senhor, do *agoge* rigoroso e do gracioso (ao menos na opinião deles mesmos) Clube dos Pares. Eles não querem fazer parte da política da Camarilla nem da hierarquia do clã. Não dão a mínima para *dignitas*. Impressionados (e algumas vezes esmagados) pelo fato de serem imortais — e não querendo fazer parte do sistema — trabalham por conta própria. Os Ventrue rejeitam esses rebeldes, chamando-os, geralmente, de caitiff ou, em alguns casos, de *antitribu* (apesar de isso nem sempre ser tecnicamente verdadeiro).

Um Ventrue que despreza o seu clã não pode esperar nenhuma das tradições, benefícios ou direitos destinados aos membros em boa posição se fizer uma demonstração pública do seu descontentamento. Além de poderem negar auxílio a um renegado, os outros membros fazem um certo esforço para tornar sua não-vida ainda mais difícil. Apesar de as Tradições da Camarilla ainda se aplicarem a ele — protegendo-o de quebras da Máscara e tudo o mais — os Ventrue audaciosos normalmente descobrem algum modo de cuidar desses desordeiros. Quase metade deles desaparece um ano depois de sua renúncia ao clã e a seus preceitos, seja porque eles fugiram por conta própria ou porque seus antigos parentes resolveram o problema por eles.

A redenção sempre é uma opção se o Ventrue demonstrar um arrependimento sincero e se atirar aos pés de algum Membro piedoso. Muitas vezes, um Laço de Sangue ou uma etapa dele é parte do acordo. Mesmo assim, leva tempo para se ganhar novamente a confiança dos Ventrue depois de perdê-la. Mesmo assim, muitos voltam ao grupo depois de pouco tempo, pois descobrem que os Ventrue realmente têm muito a oferecer e que camaradagem e proteção são ainda mais escassas num mundo de predadores do que eles imaginavam.

Círculos

Além da hierarquia estabelecida, os Ventrue também se organizam em grupos sociais. Os Membros do clã com interesses semelhantes se encontram não somente na cidade mas em todo o mundo. Apesar de os Ventrue raramente gostarem uns dos outros ou confiarem uns nos outros, eles sabem do valor dessas reuniões sociais, tanto para se manterem informados das novidades e das tendências quanto para fazer contatos importantes. É mais fácil se reunir com semelhantes quando há um interesse em comum, pois assim os vampiros têm alguma coisa para distrai-los da raiva, da aversão, da inveja ou da falta de confiança que sentem em relação aos outros vampiros na sala.

Clubes de Degustação

Como vampiros de gostos refinados, os Ventrue apreciam as sutis diferenças na *vitae*, mesmo dentro das restrições impostas a sua alimentação. Os mortais não são iguais e corpos diferentes fornecem um sangue tão variado quanto os vinhos de locais diferentes. Da mesma forma que um bordeaux é incomparavelmente melhor do que um vinho de garrafão do supermercado, um mortal que viveu e comeu bem ou que representa um certo tipo sangüíneo em particular produz *vitae* muito mais suculenta do que uma veia menos desejável.

Os Ventrue tem uma tendência a manter suas preferências sangüíneas em segredo, mas indivíduos com preferências similares se descobrem inevitavelmente. Em áreas densamente povoadas como a Europa Ocidental ou a costa leste dos Estados Unidos, Ventrue com as mesmas restrições algumas vezes se encontram para compartilhar veias particularmente excelentes. Chamados de Clubes de Degustação, esses grupos de Ventrue se encontram de modo irregular, normalmente por razões puramente sociais (apesar de política e negócios acabarem se insinuando nas conversas) ou apenas para degustar uma seleção agradável.

Esse grupos se encontram em segredo, mesmo sem o conhecimento de outros Ventrue, e raramente são compostos de mais de meia dúzia de membros. Os patronos do grupo muitas vezes competem para ver quem consegue levar a *vitae* mais suculenta para o "jantar". Alguns dos grupos mais antigos, que já vêm se encontrando há séculos, chegam até mesmo a criar e cultivar veias para aprimorar o sabor. Por exemplo: um grupo italiano que só se alimenta dos descendentes dos conquistadores mouros da Sicília tem entre seus membros um vampiro rico que conseguiu para si a imagem de um filantropo com interesse em História. Ele escolhe crianças de acordo com sua descendência, herança e estilo de vida e os adota ou coloca dinheiro à sua disposição até elas chegarem a uma determinada idade e estarem prontas para serem degustadas.

A única maneira de se unir a um Clube de Degustação é ser convidado, é claro. Somente os vampiros conhecidos por sua discrição bem como pelo paladar refinado podem esperar algum dia fazer parte de um desses grupos exclusivos. O segredo associado a esses clubes é tão grande que poucos Ventrue que não fazem parte deles sabem de sua existência. Como os membros inevitavelmente formam laços de amizade ou,

no mínimo, de camaradagem, fazem tratos ou negócios secretos que os outros Ventrue ou vampiros não conseguem descobrir facilmente.

Sociedades de Xadrez

Muitos Ventrue adoram xadrez, não apenas como um jogo, mas também como uma metáfora da vida e da não-vida. Membros mais antigos muitas vezes se referem aos mortais como peões, às artimanhas políticas como movimentos, à vitória sobre um rival como xeque-mate, e assim por diante. Até mesmo os cruéis Lasombra reconhecem o amor dos Ventrue pelo "jogo dos reis". O jogo em si possui uma mística cultural e intelectual que alimenta o ego e a sensibilidade dos Ventrue. É um jogo de estratégia absoluta no qual o acaso não existe. Se ao menos a existência também fosse assim.

Deixando de lado as metáforas e os desejos, muitos Ventrue gostam simplesmente de jogar. Em muitas cidades, os vampiros se reúnem durante uma noite para jogar e socializar. Noites periódicas de xadrez, normalmente realizadas no Elísio, oferecem uma oportunidade para os vampiros se encontrarem, fazerem planos, conversarem e testarem suas habilidades em um ambiente controlado com seu jogo de tabuleiro favorito à mão. Quando os Ventrue jogam (assim como nas outras coisas) é considerado um erro, uma gafe ter um envolvimento emocional muito grande com o jogo ou alardear sua vitória. Apesar de o vampiro poder estar ardendo por dentro, demonstrar emoções — seja alegria ou frustração — é um sinal de natureza vulgar.

Tornar-se ativo na comunidade Ventrue de xadrez significa ser dedicado. É necessário muito tempo de treino para se tornar muito bom no jogo e para chegar ao nível dos outros jogadores. Jogar xadrez mal é tão grosseiro quanto usar um cinto preto com sapatos marrons ou não segurar uma taça de vinho pela haste. Se for jogar, é melhor jogar bem. Para os que jogam, as partidas podem se tornar muito importantes. Ventrue que são mestres no xadrez muitas vezes resolvem disputas com uma partida ao invés de com um duelo ou julgamento. É muito melhor resolver um assunto em um tabuleiro completamente justo do que em batalhas extravagantes ou com jogadas políticas.

Apesar de as vitórias no jogo não serem diretamente comparáveis aos triunfos no mundo real, os Ventrue associam *dignitas* aos grandes jogos e respeitam aqueles que jogam bem. Em geral, os Ventrue desprezam os outros jogos, mesmo os igualmente desafiadores e ilustres como o Go. O xadrez possui uma combinação de estilo, tradição ocidental e graça que o Clã valoriza. É, na visão deles, o jogo dos Ventrue.

Olimpianos

Para a maior parte dos Ventrue, os mortais são, individualmente, algo que não vale a pena levar em conta. São os dentes nas engrenagens da grande e terrível máquina da humanidade. Assim, muitos membros do clã (particularmente os anciões) sentem prazer em manipular os humanos para sua própria diversão. Eles os colocam uns contra os outros, como os imperadores com seus gladiadores, ou, como muitos preferem pensar, como os deuses colocaram os gregos contra os troianos. Dessa forma, os Ventrue vieram a chamar esses vampiros de olimpianos, não por seu aspecto grandioso esse por causa de sua inclinação por diversões às vezes fúteis, mas normalmente interessantes.

Por não serem realmente deuses de culturas antigas (em sua maioria), os Ventrue dificilmente se tornam tão capazes ou influentes a ponto de conseguirem colocar nações inteiras umas contras as outras. Para se divertir, eles normalmente usam indivíduos. Os grupos olímpicos se encontram quando desejam, às vezes se reunindo uma vez a cada década ou duas para jogar e às vezes realizando competições que duram anos. Seu esporte se divide em dois tipos: homem contra homem e homem contra o mundo. No primeiro, cada vampiro escolhe um humano como seu campeão. Depois, eles influenciam os eventos para que seus peões ganhem dos peões do seu rival. Essa disputa raramente é algo tão óbvio e pouco refinado como um combate de gladiadores ou uma luta até a morte. Em vez disso, as disputas geralmente giram em torno de tópicos como obter sucesso em um negócio, ganhar uma questão legal ou até mesmo influenciar o resultado de conflitos políticos.

Em uma disputa do tipo "homem contra o mundo", um Ventrue fica do lado do jogador. O infeliz mortal que participa do jogo se vê cercado por todas as provações de Jó e muito mais à medida que outros olimpianos tentam acabar com ele, seja mentalmente, financeiramente, legalmente ou socialmente, ou todas essas coisas juntas. O único Ventrue que defende o mortal faz o que pode para ajudá-lo a sobreviver durante um período predeterminado. Os olimpianos normalmente apostam alto nessas disputas — não só dinheiro, mas também influência, benefícios, status e até mesmo coisas mais raras.

Alguns Ventrue acham que as atividades dos olimpianos são desagradáveis e até mesmo perigosas. No entanto, como diversos anciões e membros respeitáveis do clã participam dessas disputas de vez em quando, elas continuam a ser realizadas. Desde que nenhuma Tradição — especialmente a Máscara — seja quebrada e os interesses de nenhum Ventrue sejam colocados em risco, o clã considera o passatempo dos olimpianos inofensivo e desagradavelmente antiquado. Afinal, a vida de alguns humanos faz pouca diferença para o mundo.

Filósofos

Como regra, os Ventrue não passam muito tempo pensando no imponderável. Eles têm assuntos importantes no mundo real que exigem atenção. Alguns, porém, encontram ou conseguem tempo para se encontrar com outros Ventrue e discutir os aspectos mais esotéricos da existência. Encontrando-se quando mais lhes convém, esses filósofos de botequim passam o tempo revendo os mesmos velhos conceitos sobre os quais os vampiros vêm discutindo há milênios. O

que somos? Quem foi Caim? Somos amaldiçoados? E a nossa antiga humanidade? E assim por diante.

O que diferencia os grupos de filósofos Ventrue de muitos vampiros pensadores é o fato de os Ventrue normalmente tentarem encontrar aplicações práticas para suas discussões e conclusões. Eles passam um bocado de tempo discutindo conceitos como obrigação, dever, direito divino e *dignitas*, que têm todos um papel importante na sociedade Ventrue. Os filósofos podem dar autoridade moral e intelectual para um príncipe ou outras figuras do poder agirem, em alguns casos, ou fornecer a base moral que afeta o resultado do julgamento de um semelhante. Do mesmo modo que as igrejas dos mortais sancionaram as cruzadas e outras guerras, um filósofo persuasivo consegue dar a um ancião a justificativa para atacar seus inimigos ou consolidar seu poder.

É raro diversos Ventrue inclinados à filosofia fazerem seu refúgio em uma mesma cidade para formar esses grupos. Em vez disso, os membros viajam de vez em quando para se encontrar e discutir algumas questões, trocando idéias por carta (ou por e-mail) quando não estão na companhia uns dos outros. Esses círculos de pensadores podem vir a ter uma influência significativa, ainda que sutil, em uma região se seus membros conseguirem chegar a conclusões filosóficas suficientemente fortes. Um dos grupos mais famosos, o Clube Iluminado da Inglaterra, é conhecido por ter criado a maioria das políticas do clã na Inglaterra durante os séculos XVII e XVIII. Seu poder só diminuiu quando os outros perceberam que o tinham. Os príncipes passaram a encará-los como intrometidos e, em um espasmo revolucionário, começaram a rejeitar imediatamente qualquer idéia proposta pelo Clube Iluminado. Aparentemente, isso continua válido até hoje. Os filósofos Ventrue conseguem manter sua influência até os outros notarem o seu poder. Então essa influência some ou é compensada de outras maneiras...

Fofocas

Eles podem circundar o mundo e atravessar culturas, mas a sociedade dos vampiros é bem pequena se comparada ao mundo mortal. Como uma parte do todo vampírico, a sociedade Ventrue é ainda menor e mais unida. Além disso, o clã Ventrue é uma das culturas mais integradas depois da dos Tremere, e parece um grupo de indivíduos que ou conhece todos os outros ou pelo menos tem contato com alguém que conhece. Três graus de separação pode ser mais do que o necessário para ligar os membros desse nobre clã uns dos outros.

Qualquer um que freqüentou a escola ou trabalhou em um escritório sabe que a convivência gera não só inimizades como também fofocas. Apesar de seus ares nobres e maneiras impecáveis, os Ventrue podem e contam histórias tão freqüentemente quanto qualquer outro grupo social. Na verdade, as fofocas dentro desse clã atingem níveis só superados pelas línguas ferinas dos Toreador. É claro que, como a maioria dos assuntos Ventrue, as fofocas do clã normalmente possuem alguma aplicação prática e giram em torno de política, negócios e *dignitas* em vez de quem está compartilhando sangue com quem e quem Abraçou o protegido de seu rival só por ódio.

Grupos de fofocas (algumas vezes zombeteiramente chamados de "bando de gansos") existem dentro de todos os níveis do clã. Esses grupos compõem-se de alianças vagas entre conhecidos, irmãos de sangue e contatos comerciais, as fontes de informações confidenciais dentro do clã Ventrue espalham rumores e fatos com quase tanto abandono quanto a Internet, e isso acontece há milênios. Pode até ser que os membros desses grupos até não confiem uns nos outros ou gostem uns dos outros, mas muitos concordam com a crença comum de que compartilhar informações beneficia a todos. A maioria dos Ventrue tenta se associar a pelo menos um desses círculos e os Membros com os melhores contatos muitas vezes participam de dezenas deles.

Essa troca de informação normalmente acontece em encontros sociais casuais, mas também é mantida através de meios mais impessoais como mensageiros, cartas, telefonemas ou e-mail. A sociedade não impõe regras, obrigações e nem padrões a esses grupos. Os membros concordam em compartilhar o que descobrem em comum acordo. A verdade é que ninguém espera que um membro revele algo que vai contra seus próprios interesses. É claro que o mero fato de alguma coisa poder prejudicar outro membro raramente impede que os outros revelem esse segredo. Essa é a difícil não-vida dos traficantes de rumores.

Diplomatas

Como um clã, os Ventrue têm um problema quando chega a hora de cumprir seu autodeclarado papel de líderes da sociedade vampírica. Na maioria dos casos, eles não gostam dos outros vampiros. Satisfeitos com eles mesmos, com as suas crenças e com as boas maneiras e a conduta de seu clã, muitos Ventrue têm pouca paciência com os filhos menos agraciados de Caim. Os Sangue Azul também obedecem os protocolos tão bem quanto conseguem, ou, ao menos, tão bem quanto devem. No entanto, os Ventrue de mente mais aberta procuram os outros clãs e fazem o máximo para construir pontes entre os líderes e os seguidores. O clã se refere a eles; de modo coletivo, como diplomatas.

Os diplomatas não se organizam em grupos mas são compostos de Ventrue com idéias semelhantes de todos os escalões do clã. É raro eles realizarem reuniões formais ou informais, apesar de terem uma tendência a manter uns aos outros informados de seus esforços e sucessos. Seu status é completamente extra-oficial e o título "diplomata" nunca é usado fora das conversas do clã. Mesmo assim, o seu uso mais comum inclui uma forte dose de ironia ou escárnio. Para o resto da sociedade vampírica, eles são simplesmente Ventrue condescendentes e, talvez, falantes demais.

Então, o que os diplomatas fazem? Contatos, pura e simplesmente. Eles mostram ao resto da Camarilla que nem todos os Ventrue são meros esnobes que não se preocupam com nada além de sua própria posição, poder e prestígio. Esses Ventrue

expansivos querem saber a opinião dos outros clãs, ouvem suas reclamações e preocupações e se oferecem para transmiti-las aos Sangue Azul mais importantes. Apesar de não terem poder oficial e de que provavelmente se manterão leais aos outros Ventrue, oferecer uma palavra de conforto aos clãs menos favorecidos ajuda os Ventrue a minimizar os problemas que geralmente causam durante uma noite de trabalho.

Ninguém é treinado para se tornar um diplomata, nem planeja ser um. Os diplomatas simplesmente se desenvolvem naturalmente quando um vampiro em particular descobre que se relaciona melhor do que se esperaria com os outros clãs. Os anciões notam esse tipo de comportamento. Um deles pode pedir ao Ventrue que mantenha seus contatos ou até mesmo que os amplie e se torne de fato um representante e relações públicas do clã. Na verdade, o Ventrue se torna um evangelista contido e de primeira classe para o seu clã. Ele se torna um contato com quem os outros clãs podem conversar.

Os diplomatas tendem a compartilhar a mesma visão de mundo e conseguem convencer uns aos outros melhor do que aos outros Ventrue. Eles têm uma tendência a serem obcecados com a imagem do clã e se opõem a qualquer atitude que possa vir a diminuir a popularidade dos Ventrue entre os membros da Camarilla. Muitas vezes, eles trabalham juntos e trocam informações e contatos para conseguir o grande objetivo de estabilizar a posição dos Ventrue entre os outros clãs. Exemplo: um Ventrue com relações particularmente boas com o clã Brujah pode muito bem auxiliar um companheiro que precisa de ajuda para escapar da ira de uma harpia Brujah e receber, em troca, uma valiosa recomendação junto aos Nosferatu. Apesar de o contato constante com vampiros de fora do clã poder às vezes gerar uma mancha na reputação do indivíduo, o bem que faz ao Clube dos Pares quando é necessário só ajuda a aumentar sua própria *dignitas*.

Inovadores

É a reclamação constante dentro do clã: os anciões têm poder e influência demais; eles já se apossaram de todos os domínios do mundo que valem a pena. Os jovens não têm como progredir, a não ser que alguém sofra a Morte Final, um destino que nenhum Ventrue digno desejaria a outro. Para encontrar um lugar e acumular uma quantidade maior de *dignitas*, muitos Ventrue mais jovens formam seus próprios círculos, que são em parte alianças para conseguir vantagens mútuas e em parte sistemas de segurança em grupo.

Anciões e ancilla geralmente se referem a esses grupos como inovadores — os anciões em tom de brincadeira e os ancilla com toda a sinceridade. Os inovadores vêem a si mesmo como o futuro do clã (o que não é necessariamente verdade) e a ponta da lança que pode levar os Ventrue para onde eles precisam ir (o que pode muito bem ser verdade). Em muitos casos, esses grupos possuem toda a energia e o fervor intelectual de uma célula revolucionária ou de um empresário. Embriagados com o poder recém-descoberto e ansiosos para deixarem sua marca, eles fazem planos e sonham juntos com a esperança de alcançarem seus objetivos.

Muitas vezes, as reuniões desses grupos transformam-se em um muro de lamentações, um lugar onde os jovens Ventrue podem expressar suas frustrações sem correr o risco de ofender os anciões. Os inovadores se mantêm muito mais secretos do que a maioria dos outros grupos sociais Ventrue. Um encontro é tão sagrado quanto um confessionário — ou pelo menos quanto uma reunião fechada do Conselho. Sem essa devoção à discrição, os grupos não realizariam seu importante papel purificador. Os anciões reagem de várias maneiras diferentes diante dessa necessidade de privacidade. Alguns usam a tecnologia ou espiões para descobrir o que acontece nas reuniões. Outros, mais seguros de seu poder e de seu prestígio, permitem que os neófitos façam o que quiserem com relação a isso, pois, com o tempo, eles acabam perdendo o costume.

Na verdade, quase todos eles fazem exatamente isso. A maioria dos vampiros começa a se afastar dos grupos de inovadores depois de alguns anos. A essa altura, é provável que já tenham seus próprios bens, responsabilidades e até mesmo crias para cuidar. Além disso, nenhum Ventrue de boa posição se associa a esses círculos jovens por isso. Se alguém quer parecer forte, tem que manter distância dos Jovens Guerreiros.

No entanto, de vez em quando um grupo de inovadores se distingue de alguma forma dos outros, como o grupo da costa oeste que conseguiu entrar na indústria de computadores uma década atrás ou o grupo que partiu para o Novo Mundo cinco séculos atrás. Depois que conseguiram o prestígio e a *dignitas* que buscaram por tanto tempo, esses poucos que obtêm sucesso se tornam exatamente aquilo que tanto contestavam: Ventrue bem-estabelecidos, com posses e um poder a exercer sobre os jovens inovadores que querem tudo para si.

Os Ventrue e o Mundo Mortal

Os Ventrue, e todos os vampiros, existem em dois mundos diferentes. Antes de tudo, fazem parte do mundo dos vampiros e dos clãs, no qual seitas e cidades combatem entre si depois que escurece; um mundo com o qual muitos vampiros, especialmente os Ventrue, gastam boa parte de energia e tempo. Os vampiros também pelo mundo mortal, muitas vezes chamado de mundo real, mundo adormecido, mundo dos Canaille ou simplesmente humanidade. Esse mundo cerca os Membros, influencia todas as suas ações e prepara o palco para todas suas lutas e sucessos. Os mortais são o terreno sobre o qual os vampiros caminham, o dinheiro em suas contas e, é claro, o sangue que sustenta os mortos-vivos. Sem os mortais, o mundo dos vampiros não poderia existir, por mais que alguns vampiros queiram negar isso.

Os Ventrue são os primeiros a admitir o poder e a importância da humanidade em ambos os mundos. A Camarilla

toda existe como um meio de proteger os vampiros de uma besta vingadora conhecida como humanidade. A Inquisição ensinou muito bem essa lição. Ao mesmo tempo, muitos Ventrue acham que os vampiros como um todo são incomensuravelmente superiores aos mortais, e os Ventrue, por sua vez, superiores aos outros vampiros (talvez de modo incomensurável). Então, como conseguem conciliar as duas idéias opostas de que os humanos devem ser temidos e que ao mesmo tempo merecem pouquíssima consideração? Simples. Eles respeitam as instituições, mas ignoram os homens.

Essa atitude choca muitos Membros. Eles alegam que essa crença é quase tão ruim quanto aquela do Sabá sangüinário, ou dizem que os vampiros não são deuses para brincar com as vidas dos mortais. Esse "coração mole" na maioria das vezes não é levado em consideração. Os Ventrue não insultam o mundo mortal — aceitam-no como uma ferramenta ou se submetem a ele como um ritual que é visto mais ou menos como os mortais vêem a necessidade de se alimentar e eliminar os resíduos.

Potência Institucional

A força da humanidade está na quantidade. Em um confronto pessoal, um humano é um adversário insignificante, até mesmo para o vampiro mais jovem. Mesmo em grupo, os humanos não conseguem enfrentar os terríveis poderes de um ancião. Já seus exércitos, multidões selvagens e grandes movimentos sociais passam por cima de qualquer coisa. Os mortais possuem a habilidade marcante de trabalharem em conjunto, algo de que poucos vampiros podem se gabar. Eles se submetem de bom grado a um objetivo maior, a um propósito maior ou (no mínimo) a um mestre mais poderoso. Os Ventrue admiram esta qualidade que os mortais possuem: a habilidade de suspender seu ego e ignorar suas próprias necessidades e desejos.

Na verdade, os Ventrue tentam fazer a mesma coisa pelo seu clã e pela Camarilla. Até agora, eles obtiveram um certo sucesso, mas trata-se de uma luta constante contra o caos e a avareza individual. A Camarilla perdeu os Gangrel recentemente, um golpe significativo na mais famosa criação dos Ventrue. Da mesma forma, as lutas mutuamente destrutivas e a inveja entre os Ventrue impedem o clã de agir em conjunto como deveriam. Até mesmo os Tremere, com sua admirável hierarquia, não chegam nem perto da disciplina, devoção e cooperação encontradas em qualquer força armada do mundo industrializado.

Por isso, os Ventrue sentem um grande respeito (e até mesmo temor) pelas instituições humanas. Apesar de se poder influenciar os indivíduos principais de um grupo, o mesmo continua forte e poderoso. Mesmo que se subverta uma eleição local, a Democracia continua. Mesmo que se suborne um policial, o sistema judiciário se mantém. Mesmo que se chantageie um padre, a igreja ainda prospera. Mesmo que se mate um sol-

dado, outro surge em seu lugar, atirando. A idéia e a instituição abrangem mais do que a soma de suas partes, e os Ventrue devem reconhecer esse poder. Lidar com o impacto dessa força humana tão concentrada exige muito esforço, uma astúcia tremenda e uma grande força de vontade. Os Ventrue já fizeram isso antes, manipularam sistemas inteiros a favor de seus próprios objetivos, mas nunca é fácil. É como brincar com fogo. Se você não for extremamente cuidadoso e não estiver muito atento, o fogo queimará seu mestre.

Impotência Individual

Por outro lado, um humano sozinho não é nada. Ao contrário do Sabá, que vê os humanos simplesmente como comida, os Ventrue não respeitam os indivíduos por causa de suas mentes. Os Ventrue se destacam em Disciplinas que moldam, alteram e capturam os pensamentos e sentimentos dos outros. Nenhum clã se compara a eles nesse assunto. Até mesmo o mais jovem Ventrue aprende rapidamente a influenciar e confundir a mente humana. Ancillae maduros e anciões Ventrue conseguem, literalmente, controlar todas as ações de um mortal ou determinar cada pensamento dele, se houver necessidade. Como se pode ter algum respeito por alguém com cuja mente você pode fazer o que quiser?

Esse tipo de arrogância é natural nos Ventrue e eles a encorajam. Uma certa quantidade de confiança em si mesmo e no próprio poder e superioridade é uma ferramenta valiosa, principalmente no que se refere às técnicas de controle de pensamentos e emoções. O Ventrue tem de sentir que consegue dominar facilmente o intelecto humano se realmente deseja utilizar suas disciplinas com eficácia. Essa atitude só serve para aumentar o preconceito dos Ventrue.

A cultura do clã reforça o desprezo pelos mortais. É raro os Ventrue se referirem a eles pelo nome, só se isso for absolutamente necessário. Normalmente, referem-se aos assuntos mortais em termos de instituições. "O Chase Bank tem algumas propostas de negócio interessantes," ou, " A Prefeitura disse que a nossa proposta será aprovada." Quando falam de uma pessoa em particular, normalmente utilizam seu título, ou sua função, se ela não tiver um título. " O policial não será um problema," ou, "Meu informante disse que existe um novo fornecedor na região." Sem nomes, suas personalidades se tornam mutáveis. Não importa que humano desempenha o que, desde que o Ventrue consiga saber em que parte do grande esquema humano esse mortal se encaixa.

Isso não quer dizer que os Ventrue ignoram completamente os seres humanos como pessoas. Certamente, eles sabem os nomes e passam um bom tempo estudando as personalidades, as Histórias e as fraquezas dos mortais influentes. Porém, vêem tudo isso com desdém. Esse humano em particular, fraco como todos os outros humanos, tem esses pontos fortes a mais e essas fraquezas extras. No fim, porém, "Ele é só um humano e, portanto, seu sangue e suas posses são meus se eu quiser tomá-los."

Influência, Poder e Controle

Uma das idéias erradas mais comum sobre os Ventrue, mesmo entre os mais jovens do clã, é a de que de alguma forma eles controlam a humanidade. A idéia de que alguns vampiros, não importa quão poderosos eles sejam, conseguem determinar o curso e o destino de imensas instituições humanas é amargamente cômica para os anciões do clã. Eles sabem exatamente até onde seus poderes conseguem ir e onde terminam. Talvez um príncipe Ventrue fosse realmente capaz de determinar tudo o que acontecia em sua cidade em alguma outra época. Entretanto, as noites de vampiros de Quinta Geração governando cidades-estados gregas com trinta mil pessoas acabaram há muito tempo. Atualmente, as cidades dos humanos comportam milhões de pessoas e as nações, centenas de milhões. Pode-se sonhar com o controle sobre essas massas, mas não realizá-lo.

Mesmo em um nível local — como no departamento de polícia ou na prefeitura — o controle absoluto não existe. Ninguém acorda um dia e aperta o botão "prender os subalternos do rival" em seu controle remoto. Em primeiro lugar, a Máscara impede grandes tomadas de poder, mas, mesmo que essa restrição não existisse, a tarefa derrotaria a quase todos. Em geral, os humanos sabem quando algo está errado em grande escala. Alguns policiais corruptos ou um político que se deixa ser fotografado com o nariz cheio de pó e amarrado com tiras de couros são fatos que acontecem e, de um certo modo, esperados. Colocar um sistema inteiro a serviço de um vampiro ou de um clã enviaria ondas de choque por todo o sistema, despertando aquele perigoso impulso humano. Controle absoluto, pelo menos por mais do que algumas noites, é quase impossível de ser conseguido e, além disso, um desejo idiota.

Influência. Os Ventrue realmente entendem e usam a influência. Só que na maior parte do tempo ter controle é mais problemático do que vantajoso. Mesmo os Ventrue, que têm tantos negócios e ligações com o mundo mortal, não se importam nem um pouco com o que a humanidade faz com seus dias. Por que tentar controlar alguma coisa e gastar tanta energia e tempo em algo que o afeta talvez uma vez por ano — ou até uma vez por década? Em vez disso, é melhor possuir algumas alavancas principais, pessoas que você possa pressionar para fazer algo maior acontecer se for preciso.

Então, o que é influência? É conhecer um funcionário do arquivo disposto a passar informações por alguns trocados ou pela oportunidade de ficar com o Mercedes do chefe no final de semana. É ser capaz de fazer com que um funcionário que possua as chaves de todas as portas tenha o rabo preso com você. É fazer um depósito em um conta numerada e ter um congressista votando contra uma lei. É conhecer a prostituta certa que faz um policial pensar duas vezes antes de relatar o que viu. E pode até ser um executivo que, por acaso, também

é um carniçal ligado por sangue a você. A influência é sutil e relativamente fácil de ser mantida. Não é necessário passar suas noites resolvendo problemas no gabinete do prefeito, com os braços abertos e estalando as garras cruelmente. Só é preciso saber que há um nervo exposto, um local que pode ser pressionado quando for necessário.

Poder e Poderes

Poder é outra palavra que perdeu o significado, ou que, pelo menos, perdeu o significado que já teve um dia. Poder significa, literalmente, a habilidade de fazer alguma coisa, de fazer algo acontecer. Qualquer ancião dirá que todo o poder que realmente possui emana dele mesmo. A única coisa sobre a qual você pode ter certeza é você mesmo. Seus soldados podem fugir, seus contatos podem desaparecer, seus agentes podem traí-lo. Além de você mesmo, não se pode controlar mais ninguém. Pode-se empurrá-los em uma determinada direção — até mesmo empurrá-los com *muita força* — mas, no fim, são eles, e não você, que estão fazendo "a coisa", seja lá o que for.

Do mesmo modo, o clã paga um preço quando usa seus poderes mentais e emocionais. Com o passar do tempo o uso repetido de Disciplinas em um mesmo alvo pode ter apenas dois resultados. Ou o indivíduo ficará ressentido, desconfiado e perigoso, ou se tornará um escravo emocional e mental. O primeiro é, obviamente, indesejável e o segundo é um pouco melhor. As ferramentas humanas que perdem sua iniciativa e vontade própria são menos versáteis do que aquelas que são mentalmente capazes e tendem a despertar suspeitas entre seus amigos e companheiros de trabalho. Além disso, usar Disciplinas exige tempo, energia e um esforço que o Ventrue poderia aproveitar em outros lugares. Usar poderes vampíricos também deixa indícios — que os vampiros perceptivos conseguem ler muito bem. Por que deixar os Tremere ou o Sabá saberem sobre quem e onde estão suas influências através de técnicas tão opressivas? Por último, significa que o clã utilizou seu último recurso; que não havia nenhuma outra maneira mais sutil de lidar com o assunto. Os educados Ventrue *odeiam* eliminar opções utilizando um "trunfo" tão vulgar.

Em vez disso, os Ventrue inteligentes reservam seu poder até ele ser realmente necessário, observando e esperando o momento certo, no qual a menor aplicação de força terá o maior efeito. Enquanto esse momento não chega, ele usa outros meios. Tendo muita riqueza, é, muitas vezes, mais fácil comprar a solução e que se quer. Por outro lado, ameaçar a habilidade de alguém de acumular dinheiro pode ser uma motivação ainda maior. Uma simples troca de favores, *quid pro quo*, consegue ter sucesso em lugares onde o dinheiro não consegue. Se esses métodos mais razoáveis falharem, a ameaça da força (em oposição ao seu uso verdadeiro) possui, também, poder persuasivo. Um Sangue Azul astuto recorre a seu arsenal para atingir seus objetivos se e apenas se as outras opções menos explícitas e cansativas falharem.

O Caminho Para o Poder: Um Manual Ventrue

Então, como um jovem Ventrue consegue atingir o equilíbrio entre a força bruta e a sutileza que os anciões parecem ter atingido há tanto tempo? Ele aprende os preceitos básicos durante o *agoge* absorvendo diferentes visões do assunto, dependendo de quem está ensinando. No entanto, quase todos os membros do clã concordam em algumas premissas básicas. Com tantas tradições, não é de se admirar que os Ventrue possuam um caminho "aceitável" para o poder e para todo o resto. Nem todos os Ventrue obedecem às premissas apresentadas aqui, mas muitos as seguem. Além do mais, a maioria é avaliada de acordo com quão bem eles as seguem.

Estabelecendo uma Base

Esse processo começa nos estágios finais do *agoge*. O Ventrue se vira sozinho para construir uma base para sua posição e poder futuros. O primeiro e mais importante é encontrar um refúgio seguro, confortável e respeitável. O Clube dos Pares dá muita importância aos compromissos que envolvem um Ventrue. Um refúgio deve ser adequado para divertir anciões, senhores e clientes (como os anciões quase nunca visitam alguém, seus servos vão em seu lugar). Mansões, coberturas e até mesmo clubes privados são aceitáveis. Além desse refúgio público (ao menos dentro da comunidade vampírica), um Ventrue prudente mantém outros refúgios mais secretos e mais seguros. Na verdade, alguns vampiros nunca dormem em seu "refúgio" público, mas o usam como fachada.

Sempre que possível, o refúgio deve ser legal, estar pago e livre de problemas. Quanto menos razões os mortais tiverem para prestar atenção no proprietário do lugar e para que ele é utilizado, melhor. Muitos Ventrue jovens fazem hipotecas de seus refúgios, pois não querem levantar suspeitas e/ou porque não têm dinheiro suficiente para comprar um refúgio apropriado.

Quando se trata da negociação de preços, aprovação de empréstimos e outros assuntos financeiros, um pouco de discrição é sempre recomendável. Convencer um corretor de imóveis a vender uma propriedade por um quarto de seu valor levantará suspeita, mas algumas palavras educadas e alguns sorrisos encantadores farão com que ele ofereça o preço mínimo e talvez o diminua mais um pouco. Além disso, essas gentilezas garantem que o vendedor favorecerá o vampiro, independente de quem mais está interessado.

Essas habilidades também serão úteis mais tarde, principalmente quando o vampiro tiver feito certas alterações na construção, que fornecem mais segurança e o protegem da luz do sol, e preferem que elas sejam ignoradas ou esquecidas pela fiscalização. Isso também ocorre quando se contrata alguém para construir salas secretas ou instalar sistemas de segurança, pois apagar completamente a memória desses contratados levanta dúvidas e suspeitas. Suborná-los para reformar o "salão de jogos" do porão em vez de construir uma "sepultura

lacrada de vampiros" exige mais tato, mas vale a pena no final. Do mesmo modo, os empreiteiros tendem a oferecer uma mão-de-obra mais rápida e mais barata a alguém que não passe sermões na secretária eletrônica nem faça ameaças com bases em poderes sobrenaturais profanos.

Garantindo sua Alimentação

Depois de construir um lugar para dormir, o Ventrue tem, então, de se preocupar com o sangue. E isso para os Ventrue é um desafio maior do que para os outros clãs. As restrições alimentares podem tornar a não-vida de alguém muito difícil. Além disso, quando um inimigo descobre a real natureza dessas restrições, a situação pode ficar ainda pior. Todo Ventrue jovem deve estabelecer um rebanho do qual possa se alimentar e manter uma reserva de emergência como garantia.

Estabelecer um rebanho exige tempo e esforço. Quanto maior o número de candidatos possíveis, melhor. Portanto, os Ventrue mais pragmáticos inventam todos os tipos de desculpas para fraternizar com os mortais apropriados. Muitas vezes, fazer isso exige que se dedique tempo e recursos a causas, clubes e grupos sociais nos quais os vampiros não estão interessados. Ventrue habilidosos sempre encontram um jeito de transformar esse sacrifício em uma vantagem. Na verdade, isso é necessário, pois se os outros vêem um Ventrue andando com um determinado grupo de mortais sem tirar algum proveito dele, não terão nenhuma dificuldade para deduzir a verdadeira razão.

Para esconder suas preferências de vampiros curiosos, muitos Ventrue procuram grupos sociais ou causas maiores aos quais os que possuem o sangue necessário também se associam. Como os Ventrue possuem tantos contatos com a sociedade mortal e interagem com tantos grupos diferentes, torna-se difícil determinar qual é sua fonte de alimento. Um Ventrue fingindo se alimentar de indivíduos de quem nunca iria beber é algo muito comum, escondendo mais ainda suas necessidades reais.

Como um último recurso, todo Ventrue deve manter sangue do tipo certo guardado em um lugar ou pessoa seguros. Um assistente pessoal confiável pode ajudar a satisfazer essa necessidade. A maioria mantém uma boa reserva do tipo de sangue correto armazenado em seu refúgio. A melhor opção para aqueles que podem pagar é manter o tipo certo de pessoa preso em seu refúgio, sempre à disposição. Alguns Ventrue cruéis chegaram até mesmo a induzir pessoas ao coma para depois armazená-las em salas parecidas com quartos de hospital. É melhor esconder bem essas reservas de emergência, não só para mantê-las seguras, mas também para impedir que algum mortal curioso fique tentando adivinhar o que esses corpos estão fazendo lá.

A Importância do Dinheiro

Muitas vezes, mas não sempre, os Ventrue passam para a não-vida com alguns recursos próprios. No entanto, apesar de uma casa com dois andares e garagem para quatro carros

ser uma coisa que pode impressionar o pessoal do trabalho, ela significa pouco para um clã de milionários. Está na hora de sair do escritório e os planos 401(k), parar de economizar e começar a adquirir um capital de investimento sério.

Dinheiro é muito importante para os Ventrue. Ele possui, no clã, a mesma função que possui na sociedade mortal: é uma medida de status, poder e sucesso. Um Ventrue não será bem sucedido enquanto não tiver uma grande riqueza. Ao mesmo tempo, isso não tem a menor importância. A maioria dos Ventrue, principalmente os mais importantes, não ligam para isso. Eles já têm tanto dinheiro há tanto tempo que nem se dão mais ao trabalho de saber de onde vem e nem se preocupam em gastá-lo. É bem provável que, se precisarem comprar algo ou alguém, eles terão recursos suficientes. Esse deve ser o objetivo de todo novo Ventrue: ter tanto dinheiro que ele deixa de ser importante.

É claro que é mais fácil falar do que fazer. Investimentos demoram para amadurecer, empresas raramente deixam seus acionistas milionários da noite para o dia, mesmo na época das imprevisíveis ações da Internet. Todos os métodos mortais e tradicionais de enriquecer funcionam perfeitamente para os Ventrue, e funcionam até melhor já que os vampiros têm muito mais tempo para esperar as mudanças no mercado. No entanto, os investimentos não servirão para nada se você não tiver dinheiro para investir. Felizmente, os Ventrue têm outros bens a sua disposição e existem alguns meios testados e comprovados para financiar a carreira de um Ventrue ambicioso.

No nível mais baixo que se pode imaginar, o Ventrue pode simplesmente roubar o dinheiro. Apesar de ser considerado grosseiro, deselegante e vergonhoso, roubar é, no entanto, fácil e às vezes necessário. Entre em uma loja de departamentos, em uma quitanda, em uma loja de bebidas ou em um bar. Olhe nos olhos do caixa e exija todo o dinheiro que ele tiver; e é o próprio caixa quem vai levar a culpa, a não ser que o vampiro transforme isso num hábito. Tome cuidado com as câmeras de segurança, não tente o mesmo truque duas vezes, mas ele funciona numa situação de emergência. A desvantagem é que, além da vergonha, com esse método é quase impossível por as mãos na quantidade de dinheiro que cabe a um Ventrue. Os Ventrue querem milhões e só negociam com quantias dessa grandeza, e não com notas de 10 ou 50.

Felizmente, as pessoas ricas são facilmente levadas a dar seu dinheiro. Os Ventrue podem roubá-las por todos os tipos de razão que não irão deixá-las nem um pouco desconfiadas. Os Sangue Azul modernos preferem a caridade e as contribuições políticas. Em ambos os casos, um discurso bem feito ou uma personalidade magnética são capazes de fazer os talões de cheque se abrirem, principalmente se a pessoa que estiver arrecadando os fundos oferecer vinhos e comidas especiais. O meio mais tradicional, mas igualmente útil, de arrecadar fundos é a Igreja, onde os fiéis contribuem (e se livram de impostos) alegremente com quantias enormes de dinheiro. A vantagem desse método é que as pessoas não esperam nada material em troca. Elas acreditam que estão comprando influência política, uma boa imagem, ou a salvação, ou que estão dando o dinheiro apenas para se sentir bem consigo mesmo. São poucos os que procuram saber o que aconteceu com o dinheiro.

Portanto, não é de se espantar que muitos Ventrue possuam pelo menos uma instituição de caridade ou de arrecadamento de fundos. Mas a fatia mais gorda é, e sempre será, o mundo dos negócios. Depois que um Ventrue tiver criado um plano de negócios e acumulado algum dinheiro para iniciá-lo, poderá conseguir quase tudo. Precisa de novos investidores para começar uma nova empresa? Está em negociações difíceis com um sócio em potencial? Problemas com mão-de-obra? Um bom Ventrue pode resolver esses e um milhão de outros problemas comuns a uma empresa apenas com uma conversa. Tato e classe são coisas que nunca atrapalharam os Ventrue durante todo esse tempo como líderes da hierarquia social dos vampiros.

Um novato com um senhor influente pode até mesmo pedir a seu mentor que "empreste" dinheiro dos cofres Ventrue ou de sua própria conta. Mesmo desprezando esse tipo de "ajuda", muitos Sangue Azul teriam aproveitado essa oportunidade se ela surgisse para eles. No entanto, alguns senhores recusam esses pedidos, com a intenção de fazer o vampiro testar sua capacidade. Outros fornecem de bom grado as "ferramentas" para o sucesso de sua progênie, ansiando por aproveitar o brilho de sua *dignitas* e a inveja dos semelhantes.

É claro que tudo isso leva tempo, mas não muito. Dois anos depois de Abraçada, a grande maioria dos Ventrue é rica (se já não eram antes). Em uma década, todos, exceto os mais estúpidos (ou menos preocupados com isso), já comandam organizações avaliadas em milhões de dólares. É o que se espera. Se a quantidade de dinheiro que você possui na época de seu vigésimo aniversário não é aquela que o faz nunca mais se preocupar com isso, algo está muito errado.

Os Servos

Ao contrário de muitos dos outros clãs, os Ventrue às vezes empregam diretamente uma grande quantidade de mortais. Dentro de sua cadeia de comando, o clã tem dez vezes mais humanos do que vampiros, um número que não inclui os milhares de outros sobre os quais os vários Ventrue exercem algum tipo de influência. Existem duas razões para isso. A primeira é que os Ventrue não temem tanto os humanos quanto os outros vampiros... ou não tanto quanto deveriam. Apesar de nenhum vampiro admitir, a maioria se sente incomodada entre os humanos, pois ficam com medo de cometer algum erro e deixar cair a Máscara, atraindo a multidão furiosa com tochas na mão. Os Ventrue têm menos medo porque trabalham entre os humanos e porque sentem um desprezo que beira o perigoso e o perverso pelos Filhos de Set. Como eles dizem, a familiaridade gera o desdém; certamente, muitos Ventrue arrogantes menosprezam os mortais mais do que deveriam.

Quase todo Ventrue precisa de alguns criados mortais em algum ponto de sua não-vida. Pode ser que ele precise de advogados, contadores e administradores para gerenciar suas finanças. Em sua maioria, esses empregados podem ser simples mortais que não têm idéia de que estão trabalhando para um vampiro. Os Ventrue mais ricos empregam dezenas desses mortais de colarinho branco, cada um deles cuidando de uma pequena parte da empresa sem saber que os outros existem. Contratá-los e demiti-los não é diferente de qualquer outro movimento relacionado a negócios no mundo mortal.

Os mais perigosos são aqueles que trabalham mais próximos aos Ventrue. Os homens e mulheres que cumprem suas ordens diretas, gerenciam suas companhias e entregam seus ultimatos. Apesar de terem pouco ou nenhum conhecimento da verdadeira natureza do vampiro, sabem que trabalham para um indivíduo extremamente rico, poderoso e reservado. Esses empregados são muito talentosos, discretos e bem pagos. Um Ventrue inteligente sempre tem algum tipo de controle sobre esses indivíduos, seja através dos dons de Caim ou de algum método mais mundano, como a chantagem — ou até mesmo algo completamente inventado. Esse poder não deve ser usado para forçá-los a trabalhar bem (pois isso deve ser espontâneo), mas como uma reserva de emergência para o caso de alguém sair da linha.

Por último, vêm os servos mais íntimos e confiáveis, que sabem qual é a verdadeira natureza do Ventrue. Revelar a identidade de um vampiro a um mortal não só viola os preceitos da Máscara como também coloca o Vampiro em perigo. Um Ventrue tem de estar muito seguro com relação a seus servos, mas também tem de estar preparado para correr um "risco calculado" se algum deles não for honesto. É muito mais fácil encontrar outro servo do que desfazer uma traição. Às vezes, esses servos trabalham para o vampiro na esperança — declarada ou não — de que seu mestre vai Abraçá-los um dia. Algumas vezes, é isso o que acontece, mas não tão freqüentemente quanto os servos esperam.

Como foi mencionado anteriormente, a coisa mais importante que um Ventrue descobre sobre um servo mortal (ou sobre um carniçal) é que ele pode ser substituído. Na verdade, se um Ventrue passa a considerar um servo como insubstituível, em vez de simplesmente útil — como os Sangue Azul comentam entre si — está na hora de se livrar desse servo. O próprio Ventrue é, e sempre deve ser, o indivíduo mais importante. Portanto, um vampiro que perde o controle de seu domínio a ponto de não ser mais capaz de controlá-lo sem a ajuda de um mortal não merece existir. E esta máxima já foi posta à prova muitas vezes ao longo da História.

A Aquisição de *Dignitas*

Depois de estabelecer seu domínio, garantir seu sustento e conseguir dinheiro, o Ventrue poderá se dedicar ao objetivo principal de sua não-vida: *dignitas*. Essa palavra, emprestada dos romanos, resume a razão da existência Ventrue. Ela significa acumular poder e influência, vencer seus inimigos e subir na hierarquia do clã para adquirir fama e distinção dentro da Camarilla com toda a dignidade e a educação que caracterizam o comportamento dos Sangue Azul.

As Ferramentas

Como alguém adquire *dignitas*? Cada momento oferece novas oportunidades. A próxima seção descreve em detalhes as várias áreas em que o clã reconhece e encoraja a excelência. No entanto, são mostradas primeiramente as técnicas básicas que os Ventrue podem utilizar para serem bem-sucedidos em sua busca por reconhecimento e status, os quatro instrumentos essenciais encontrados na caixa de ferramentas de qualquer membro do clã: dinheiro, informação, respeito e poder.

Dinheiro

Os mortais se mantêm no poder há eras e não devem isso nem ao sobrenatural e nem à imortalidade. Os Ventrue podem e devem utilizar os mesmos meios, e o mais poderoso deles é o dinheiro. Seu uso é claro e variado: ele compra armas, segurança, soldados e informação. Ele pode às vezes comprar políticos, júris, policiais, resultados e até mesmo afeição. A habilidade de manipular o dinheiro pode ser uma arma, seja congelando as finanças de um inimigo ou tomando sua empresa através de uma da compra de ações hostil. Dinheiro é a ferramenta mais versátil que existe para adquirir poder e não é de se admirar que os Ventrue passem tanto tempo se assegurando de que nunca ficarão sem ele.

A chave para usar o dinheiro é que todos (ou quase todos) têm um preço. O truque é descobrir qual é esse preço, mesmo que os próprios indivíduos não saibam. Depois de descoberto esse preço, eles vão participar se você pagar. É importante notar que às vezes o preço é negativo. Para os muito ricos, ele pode ser manter o que se tem em vez de perder tudo. Além disso, sempre se deve procurar outra opção se o preço for muito alto. Uma pessoa relacionada ao alvo (sua esposa, sócio ou conselheiro) pode ser mais barato e talvez um investimento melhor.

Como muitos moralistas podem testemunhar, dinheiro e ambição podem trazer mais problemas do que benefícios. Um Ventrue esperto sabe como fazer o dinheiro ser prejudicial. Algumas vezes, especialmente quando o assunto é chantagem ou "botar a culpa em alguém", dinheiro mal explicado é pior do que não ter nenhum dinheiro. Depósitos anônimos podem chamar a atenção da Receita Federal, fazer parecer que um funcionário público está aceitando subornos e até mesmo criar problemas conjugais. O dinheiro também pode ser contaminado, como os lucros resultantes de um crime em que os números seriais das notas são conhecidos. Só o fato de possuir e gastar dinheiro já pode ter sérias conseqüências para o inimigo do Ventrue.

Informação

Os Ventrue conhecem tão bem quanto os Nosferatu o valor da informação, só não acham necessário esconder-se nas sombras e nos esgotos para obtê-la. De certa maneira, os Ventrue procuram informações com mais fervor do que buscam dinheiro, já que ela é mais difícil de conseguir e mais valiosa. Na verdade, uma das melhores coisas do dinheiro é que se pode usá-lo para comprar informação. O conhecimento é o caminho para o poder. Quanto mais alguém sabe sobre seus rivais, inimigos, possíveis sócios, aliados e até mesmo sobre seu próprio domínio, mais efetiva se torna sua liderança. Desde dicas sobre o mercado de ações até os códigos de segurança do refúgio de um rival inoportuno, a informação correta no momento certo pode mudar os caprichos do Destino.

Já que não conseguem se esconder completamente como alguns Membros, os Ventrue têm que usar meios mais tradicionais. Ventrue bem-sucedidos reconhecem algumas coisas nas quais todos os Sangue Azul deveriam investir desde o início: uma boa rede de fofocas e um bom grupo de informantes, por exemplo. Detetives particulares sempre estão disponíveis e é fácil encontrar um disposto a burlar ou infringir a lei pelo preço certo (novamente, a importância do dinheiro). Empregadores espertos testam-nos primeiro com algo mais terreno, como espionagem industrial ou seguir e reportar as atividades de um mortal. Gradualmente, eles atraem o mortal para o seu mundo, pagando bem melhor do que qualquer outro cliente. Por fim, transformam-nos em "empregados permanentes", ou pelo menos em fontes confiáveis.

Depois de investirem em um investigador, o Ventrue deve ter os melhores e mais atuais equipamentos de segurança que puderem comprar. A tecnologia alcançou e até mesmo ultrapassou os Nosferatu quando se trata de ouvir secretamente as conversas dos outros. Até mesmo um Ventrue marginalmente rico com alguns contatos na polícia consegue grampear telefones importantes, colocar escutas em escritórios e refúgios, contratar hackers ou rastrear os movimentos de alguém facilmente. Muitos Ventrue, como é típico deles, resistiram a essas máquinas por um longo tempo, mas a competição criada pelos jovens Ventrue ambiciosos transformou a utilização desses equipamentos em algo comum, mesmo entre os membros mais conservadores do clã.

Depois de adquirir os equipamentos básicos para obter informações, um Ventrue prudente passa também grande parte de sua existência aumentando seu círculo de contatos, informantes e sócios amigáveis. A educação dos Ventrue é, novamente, importante. Não são só as habilidades sobrenaturais do clã que lhes permitem ganhar a confiança dos outros se tudo mais falhar, suas boas maneiras os fazem prestar atenção de verdade no que os outros têm a dizer. Um Ventrue sempre escuta, principalmente se quiser crescer. Refinados,

chegando até mesmo a serem generosos e liberais com seu dinheiro quando necessário, os Ventrue sabem como fazer contatos e como mantê-los, principalmente se esses contatos possuírem informações valiosas.

Por fim, quando os outros métodos falham, o Ventrue sempre pode contar consigo mesmo. Se seu charme não funcionar e a informação for muito importante para ser perdida, tire-a diretamente de dentro da cabeça do indivíduo. O uso vulgar de seus recursos sobrenaturais permite ao Ventrue obrigar um mortal a dizer a verdade sem chance de trapaça. Fazer isso exige grande cuidado para proteger a Máscara e tem suas complicações. Mas quando alguém realmente precisa de uma informação, esse recurso é quase completamente confiável.

Respeito

Além de charme e dinheiro, todo Ventrue precisa de mais uma ferramenta em seu arsenal para conseguir sucesso: respeito. Respeito é uma faca de dois gumes e os Ventrue mais bem-sucedidos fazem a barba com um enquanto cortam seus inimigos com o outro. Essa qualidade mantém o Ventrue alerta, ambicioso e educado. O Sangue Azul não só respeita a Máscara e as presas de seus semelhantes por medo, mas também respeita as palavras de seus anciões e a competição entre seus inferiores. Ele observa os costumes de *dignitas* ou pelo menos respeita as conseqüências que seus companheiros fariam ele sofrer se quisesse bancar o independente. O vampiro segue essas regras e permite que elas o ajudem, mas sem deixar que o afetem.

Os Ventrue acham o respeito externo — isto é, o respeito das outras pessoas por eles — muito mais interessante e confortável. Afinal de contas, é muito raro a humildade ser o forte de um Ventrue. Junto com um porte honroso e um comportamento impecável, Ventrue ambiciosos devem cultivar sua reputação. Somente sorrisos e nenhuma mordida pode fazer com que os outros o desprezem, algo que nenhum Ventrue de *dignitas* pode permitir. O medo gera respeito, assim como a justiça, a frugalidade e até mesmo uma aura de sucesso. O medo também faz com que os outros se comportem da melhor maneira. Por fim, ter o respeito do mundo (ou ao menos de parte dele) faz com que um Ventrue se sinta bem e lhe dá confiança para realizar o que for necessário.

Então, como alguém desenvolve um porte tão digno? Em primeiro lugar, um Ventrue nunca deve ter medo de tomar as medidas necessárias para atingir seus objetivos, principalmente quando elas envolvem mortais e vampiros que não são da Camarilla. Ninguém adquire o básico para a imortalidade com promessas ou dinheiro emprestado. É claro que um Ventrue não pode sair por aí matando ou saqueando os cofres de seus anciões só para provar que é capaz. Na verdade, isso não só o faz parecer tolo ou brutal como também é um desperdício de tempo e energia. Um Ventrue deve tomar uma medida extrema apenas se a situação assim o exigir, e quando isso acontecer ele não pode hesitar nem por um minuto.

É claro que a morte não é a única medida extrema. Na verdade, não é nem a mais severa. Um servo mortal teimoso poderá entrar na linha se sua família for ameaçada, por exemplo. Um jovem anarco-punk que se recusa a aceitar a hierarquia do clã poderá ser dominado socialmente. Com a habilidade de controlar mentes, os Ventrue raramente precisam recorrer à tortura, mas alguns o fazem mesmo assim, seja pelo poder persuasivo do medo ou pela facilidade de "limpar os rastros" depois. Outras ações menos físicas também podem inspirar medo. Chantagem e extorsão são as ferramentas favoritas. Se ameaçar revelar os segredos de um homem ou esvaziar suas contas no banco, poderá fazê-lo mudar de idéia rapidamente. O seguinte ditado é apenas um exemplo do mais importante truísmo dos Ventrue acerca do respeito: todos temem alguma coisa e é seu trabalho descobrir o quê.

Poderes e Poderes

Novamente, surge aquela palavra incômoda: poder. Ela já foi tão utilizada que perdeu quase que completamente o sentido no mundo dos mortos- vivos. No caso desta discussão, poder significa a habilidade de fazer algo se realizar. Um Ventrue pode ter todo o dinheiro, poder e reputação do mundo, mas do que adiantará tudo isso se o vampiro não conseguir fazer nada com isso? A habilidade de impor suas vontades sobre o resto do mundo é a verdadeira medida de poder. Quanto maior for a porção do mundo sobre a qual um vampiro é capaz de impor sua vontade, mais poder ele tem. Esse tópico merece um tratamento mais detalhado do que qualquer outro nessa seção. Veremos a seguir, detalhes que explicam como os Ventrue acumulam um poder significativo em áreas diferentes e a razão pelo qual o fazem.

Negócios

O status no mundo dos negócios não vem do lucro, e sim das influências que se exerce sobre certos acontecimentos. Ninguém se importa com quanto dinheiro um vampiro ganha com suas três estações de rádio. O que interessa é se podem usá-las para forçar um determinado direcionamento político ou para sufocar uma história sobre alguma quebra na Máscara. Quem se importa se a VentrueSoft obteve um recorde quando do lançamento de suas ações? Será que os Sangue Azul conseguem usar a empresa para invadir os computadores dos Nosferatu? A venda de armas está em baixa? Isso não será nem um pouco importante se os dois lados de um conflito comprarem a mesma munição. Portanto, muitos empreendimentos que não são necessariamente lucrativos podem trazer um alto prestígio para o Ventrue que consegue influenciá-los. Em outras palavras, se o vampiro conseguir vantagens para o clã ou para ele mesmo, ganhará prestígio.

Essa prioridade acerca dos resultados e da influência em vez de sobre os lucros significa que os Ventrue não precisam ter o controle legal ou fiscal de uma empresa para ganhar *dignitas* pelo fato de tê-la sob seu controle. É quase impossível para um jovem Ventrue exercer qualquer influência significativa sobre uma grande corporação. Entretanto, ele não precisa

disso se conhecer vários empregados de nível baixo a médio que possam lhe dar acesso às informações internas da empresa e que o ajudem a conseguir equipamentos ou serviços. Por que possuir uma empresa de limusines se um telefonema para um dos motoristas traz o carro imediatamente até você?

Começar por baixo também é uma boa maneira de Ventrue ambiciosos adquirirem *dignitas* diante de uma população de anciões que alega ter domínio sobre todas as indústrias mais proeminentes da cidade. Os Ventrue da velha-guarda podem ter os diretores e o presidente da empresa em seu bolso, mas provavelmente não sabem o que acontece nos armazéns. Se um Ventrue novato for cuidadoso, poderá tentar assumir o controle do nível mais baixo. Dessa forma, acumulará poder sobre o estoque e sobre o uso de caminhões de carga, pois os dois tem suas utilidades práticas.

Mesmo nos casos mais extremos, quando e se o ancião descobre tudo, o caso vai para a corte Ventrue e um juiz toma a decisão final. Às vezes, o Ventrue pode alegar que o ancião não estava explorando seu domínio de modo adequado e consegue ficar com o que havia ganho. Por outro lado, se o resultado da corte for contra ele, o novato terá um ancião furioso nos seus calcanhares e perderá muita *dignitas*.

Ninguém nunca disse que a política dos Ventrue era para gente de coração fraco.

Governo Local

Os Ventrue tentam enfiar suas garras em todos os aspectos do governo de uma cidade, tentando povoá-lo com espiões, informantes e agentes. Na verdade, isso não é tão traiçoeiro quanto parece. A maioria desses "joguetes" nem sabe para quem trabalha ou de onde vem o dinheiro. Mesmo assim, pode se muitas vezes presumir que um mortal ligado a um Ventrue trabalhe em alguma área do governo local, desde a polícia até a regional. É óbvio que nem todos os empregados do governo são agentes secretos de uma grande conspiração coordenada por um governo sombrio de mortos-vivos, e nem precisam ser. Nem sempre é necessário o acesso direto ao conselho de zoneamento da região quando um assistente anônimo fará o serviço. Novamente, como acontece no mundo dos negócios, não se trata de quem você influencia, e sim de que resultados obtem. Os Ventrue se preocupam com resultados.

No topo da hierarquia, fica o perfeito e/ou a câmera dos vereadores (dependendo das leis locais). Por serem funcionários eleitos, os Ventrue tentam evitar usar muito poder direto contra esses alvos públicos. Além disso, esses funcionários de alto nível já são tão influenciados por interesses externos que é difícil para um só vampiro estabelecer uma influência confiável. E também é importante notar que a maior parte do trabalho de um prefeito consiste em lidar com assuntos que não interessam aos Ventrue. Um servo condicionado precisa ser orientado constantemente, algo que ninguém tem tempo para fazer. Mesmo assim, pelo menos um Ventrue na cidade — normalmente o príncipe ou o *praetor* — mantém uma "linha direta" com o prefeito. Os Ventrue devem estabelecer contatos que possam lhes proporcionar, em pouco tempo, contato direto com os líderes da cidade. A maioria já criou essas relações, mas os que não o fizeram podem recorrer a seus poderes mentais e emocionais em uma emergência.

O problema de se trabalhar através do prefeito, ou da câmera dos vereadores, ou através de qualquer outra autoridade é que isso exige muita energia e não funciona muito bem. Os líderes fazem muito pouco sozinhos. Eles mandam os outros fazerem tudo, e estes, por sua vez, mandam seus lacaios cumprirem as exigências do líder. É muito mais eficiente, e menos óbvio, ir diretamente até a pessoa que acaba realizando o serviço. Não só porque esses funcionários públicos de níveis inferiores são mais acessíveis, eles são quase sempre mais fáceis de se influenciar. Por que fazer o prefeito pressionar a Procuradoria para não levar um caso à corte se fazer o encarregado perder uma prova essencial pode encerrar o caso? Por que pressionar o chefe de polícia para colocar mais patrulhas em uma certa região em uma noite específica se você pode contratar policiais de folga para fazer isso por você? Os exemplos são infinitos.

Além disso, é importante ter as várias partes da máquina política sob sua influência porque, muitas vezes, a liderança da cidade tem muito pouca autoridade para obrigar alguém a fazer qualquer coisa. Os funcionários eleitos vêm e vão, mas a burocracia continua a mesma. É claro que é benéfico ter os coletores de impostos, os fiscais, a polícia e o departamento de trânsito do seu lado. Todas essas funções prestam serviços valiosos, desde produzir identidades falsas até as permissões necessárias para construir novos refúgios (ou para despejar rivais de suas residências atuais). Até mesmo serviços públicos, como o corpo de bombeiros, merecem a atenção de um vampiro. Afinal de contas, um pequeno erro de um bombeiro amigável pode fazer com que o refúgio de um inimigo queime completamente enquanto o do Ventrue recebe atenção imediata.

Para estabelecer essas influências vitais, os Ventrue têm de fazer uma pequena pesquisa e descobrir quem realmente possui o poder de fazer as coisas. Quem assina as ordens de serviço e quem as cumpre? Quem sabe as senhas do sistema de computadores? Descubra primeiro as coisas básicas antes de tomar suas providências. A maneira mais fácil de descobrir essas informações é questionar (ou interrogar) alguém que trabalha há muito tempo lá. Depois, os Ventrue têm que desenvolver relações pessoais com os mortais que trabalham na área governamental sobre a qual os Sangue Azul desejam estabelecer um domínio e tem poder de verdade. Use seu charme, elogie, suborne, seduza — ou Domine — o que for necessário.

Por fim, nenhum Ventrue possui influência sobre todas as partes de um governo. Em vez disso, cada vampiro estabelece contatos em uma área específica. Um elemento chave na política interna dos Ventrue é a troca de favores. Se um vampiro tem uma grande influência dentro da polícia, os outros irão procurá-lo para lhe pedir ajuda com assuntos policiais. A tradição do clã exige que se faça o possível, mas sem arriscar a própria posição. É claro que se pode esperar favores semelhantes em troca. Via de regra, quando um Ventrue de nível

mais alto pede um favor, ele é feito de graça e não se espera recompensa. A Hierarquia tem seus privilégios.

Política Nacional

O governo de uma nação é um assunto diferente e poucos Ventrue possuem alguma influência sobre ele. A não ser que o Ventrue faça seu refúgio na capital do país, fica difícil influenciar diretamente a política nacional. No entanto, mesmo aqueles que moram perto da residência do presidente ou do primeiro-ministro têm dificuldades. Os líderes nacionais recebem tanta atenção, são tão públicos e têm tanta segurança que é muito improvável (se não for impossível) influenciá-los, apenas os anciões mais fortes e discretos conseguem fazê-lo. Além disso, tantas influências já não são exercidas sobre o líder da nação que interferir efetivamente em suas decisões torna-se impraticável, a não ser que o vampiro se dedique completamente a seguir o presidente e a sussurrar ordens em seu ouvido.

O mesmo pode ser dito, ainda que em menor escala, sobre o corpo legislativo federal e outros funcionários eleitos. Os Ventrue têm muitas vezes uma grande influência sobre aqueles que são eleitos localmente. Essa influência não é nem de longe completa e é normalmente comparável àquela exercida por um poderoso lobista mortal. No entanto, o Ventrue tem que conseguir se encontrar pessoalmente com o legislador se for necessário. Depois disso, não terá problemas em afirmar que seu próximo voto será consciente. É claro que a manipulação explícita e o uso desonesto das Disciplinas são perigosos e atraem muita atenção indesejada, tanto da vítima hipnotizada quanto de seus ajudantes e semelhantes.

A melhor maneira de influenciar a política dos mortais é usar as mesmas ferramentas que os humanos usam: dinheiro e lobistas. Não é necessário gastar muita energia quando o dinheiro consegue quase tudo que um vampiro precisa de um político. Afinal de contas, o governo nacional raramente tem algo a ver com os assuntos que preocupam os vampiros. A maioria dos Membros não luta em guerras nem comanda tanques e bombardeiros, e somente alguns poucos Matusaléns querem se vingar da política nacional ou se ressentem com ela. Algumas vezes eles precisam do dinheiro federal para construir estradas locais como um favor para um de seus contatos entre os mortais ou como amparo legal para algum empreendimento novo. Essas necessidades não são sobrenaturais e não requerem soluções sobrenaturais.

Manter um lobista na equipe, para assuntos locais, regionais ou nacionais, é algo que muitos Ventrue importantes fazem. Normalmente, são os advogados dos vampiros que cuidam desses assuntos. Cada Ventrue aborda esse problema de uma forma diferente. A maioria, preocupada principalmente com a política local, não quer ter nenhum contato ou ligação com os lobistas. Enquanto o trabalho estiver sendo feito, os vampiros preferem ficar longe dos trâmites legais.

Outros, principalmente aqueles com um interesse adquirido em política nacional, gostam de ficar mais próximos. Eles sempre encontram lobistas que possam ser bajulados e preparados a ponto de trabalharem com conhecimento pleno da verdadeira natureza do vampiro. Desse modo, os vampiros podem estar à frente da situação e utilizar seus poderes para interferir se isso se fizer necessário. Conseguir um servo desse tipo não é tão diferente de encontrar um auxiliar doméstico confiável: condicionamento, laço de sangue, chantagem e suborno servem como possíveis motivações.

Crime

Quase todos os Ventrue podem vir a usar contatos criminosos de um tipo ou de outro durante sua não-vida. As leis mortais não se aplicam aos vampiros e poucos Ventrue se sentem obrigados a limitar suas atividades de acordo com o que é legal ou correto. Como a humanidade que ainda lhe resta é pouca para limitá-lo, o Ventrue pode estar preparado para infrigir a lei todas as noites, seja mandado grampear algum telefone ou seqüestrando alguém na rua para fazer um interrogatório. Tudo tem que acontecer depois de solicitado e de modo profissional. Algo muito importante também é que não existam, em nenhuma circunstância, ligação entre esses atos e os Ventrue.

O Ventrue precisa se distanciar dos atos criminosos o máximo que for possível. O sistema juridiciário é uma das mais temíveis instituições mortais e podem causar grande prejuízo aos Ventrue, tanto operacional quanto pessoalmente. Mesmo com as precauções adequadas, a maioria dos Ventrue se distancia das atividades criminosas, fazendo pedidos através de carniçais e outros intermediários de confiança e realizando favores anônimos em troca.

Conseguir colegas de crime é fácil, mas encontrar os realmente habilidosos é bem mais difícil. Um Ventrue divide seus recursos criminais em duas categorias: assassinos descartáveis e operativos experientes. Os assassinos descartáveis são membros de gangues e criminosos de rua que estão dispostos a praticar a violência necessária em troca de dinheiro. Alguns Ventrue nunca precisam desses serviços, mas eles são muito úteis para assustar os mortais, destruir refúgios de anarquistas e realizar outras operações que primam pela força bruta e a falta de intelecto. Como seu próprio nome sugere, os assassinos descartáveis são usados apenas algumas vezes (ou só uma vez) e depois são eliminados permanentemente.

Criminosos profissionais são mais difíceis de se encontrar. Geralmente, eles são líderes de quadrilhas ou ex-policiais que passaram para o lado lucrativo do crime. Esses criminosos trabalham como empregados dos Ventrue durante muitos anos e ganham muito dinheiro, mas não o suficiente para se aposentarem. Eles dirigem as operações criminosas e realizam os serviços de investigação. Os Ventrue que não querem deixar esses assuntos importantes nas mãos de qualquer um realmente treinam seus empregados, trazendo o mortal para debaixo de suas asas quando ele é jovem e está desenvolvendo suas habilidades para o trabalho. Às vezes — se o mortal vive o bastante — pode se tornar um carniçal ou até mesmo ser Abraçado como uma "recompensa" por ter conseguido manter a confiança do Ventrue.

A influência exercida nos sindicatos do crime organizado é um assunto totalmente diferente. É claro que muitos Ventrue se envolvem com esses grupos, mas enfrentam muita competição dos outros clãs nessa área. Além disso, a maioria dos grupos organizados já atraiu a atenção nociva da polícia. Apesar de existir dinheiro e prestígio associados a ter influência no submundo do crime, sempre se deve tratar de assuntos criminosos importantes por conta própria. É melhor não deixar traços que indiquem uma ligação com o crime organizado.

Em resumo, a quantidade de força e experiência criminosa que um Ventrue possui reflete intensamente em sua *dignitas*. Mais do que em qualquer outra área, o mundo do crime gira principalmente em torno de evitar restrições legais ou morais. A habilidade de conseguir seus objetivos, sem se importar com os meios, tem uma grande importância dentro do clã. É claro que é necessário fazer tudo isso com estilo, seguindo a tradição e mantendo um certo grau de decoro. Chacinas nas ruas e mafiosos quebrando os joelhos de todo mundo na vizinhança não impressionam os anciões do clã. Silenciar um repórter incômodo sem chamar a atenção ou planejar o roubo do título de propriedade de um refúgio Toreador tem um efeito muito melhor.

Sociedade

Depois de ver além das poderosas instituições governamentais, comerciais e criminosas, uma enorme quantidade de mortais praticamente implora para que um empreendimento Ventrue apareça e os abençoe com sua presença. Os Ventrue apreciam a habilidade de influenciar e movimentar um grande grupo de mortais. Um abominável Toreador está planejando uma exposição artística para o seu protegido? Arranje motivos religiosos para realizar um protesto e um boicote. O Sabá está implantando uma de suas igrejas infernais na cidade? Encoraje a vigilância do bairro a organizar uma petição e a protestar para expulsar os desagradáveis moradores novos e exigir que a velha igreja seja demolida pela prefeitura. Como qualquer Ventrue pode lhe contar, as pessoas têm poder e às vezes precisam ser motivadas a utilizá-lo.

Ao longo da História, a Igreja mostrou que é o melhor meio de afetar a população em grande escala. Nas noites de hoje em dia, isso ainda acontece, mesmo que não tão universalmente quanto antes. Os novos deuses da música popular, dos livros de ficção, da televisão e dos filmes assumiram o cargo. Os Toreador se infiltraram em muitas áreas dessas mídias poderosas, mas os Ventrue continuam a atacar esse campo, pelo menos na parte comercial. À medida que o entretenimento e a mídia foi ficando cada vez mais sob o controle de grandes grupos comerciais, a posição dos Ventrue foi se fortalecendo.

Dentro das cidades, os Ventrue podem fazer muitas coisas se trabalharem em conjunto com os líderes das igrejas, das organizações políticas e dos clubes sociais da comunidade. Muito tempo atrás, o clã se envolveu com sociedades exclusivas como a Maçonaria e até mesmo grupos como as Lojas Maçônicas e a Ordem dos Shriners. Clubes de campo e clubes de cavalheiros da alta sociedade sempre serviram como refúgios e lugares de encontro para os Ventrue, assim como uma ótima fonte de contatos e de mortais que representam oportunidades quase infinitas. Os Ventrue podem estabelecer contatos valiosos em qualquer lugar no qual as pessoas se encontram para compartilhar idéias e estabelecer sua identidade como um grupo.

Utilizar o poder desses grupos exige cuidado. As forças sociais só são realmente efetivas quando um grande número de pessoas está envolvido, o que levanta a questão da visibilidade do vampiro. Para a felicidade dos Ventrue, as pessoas tendem a parar de pensar por si mesmas quando se reúnem em grande número. Um orador talentoso com uma personalidade forte pode deixar a multidão enlouquecida e levá-la a tomar uma atitude. Os anciões Ventrue que sobreviveram à Inquisição viram esse fenômeno em primeira mão. Agora, eles ajudam suas crias a utilizar esse poder contra os inimigos do clã, mas com muito cuidado.

Os Melhores e Mais Brilhantes

Os Ventrue vêem a si mesmos como o mais forte e o mais importante de todos os clãs de vampiros; a principal linhagem Cainita. Eles possuem a maior influência do mundo mortal e controlam as posições mais importantes da Camarilla. Suas habilidades naturais fazem deles líderes perfeitos e suas tradições, sua educação e seus costumes os separam da corja de mortos-vivos que povoa as noites. Sem dúvida nenhuma tudo isso parece arrogância e egocentrismo e é claro que poucos concordariam com essas idéias, mas o fato é que os Ventrue têm uma certa razão. Pode não ser o destino, a herança nobre ou "a mão de Caim" que está a seu favor, mas é bem provável que o clã Ventrue tenha o poder mais profano do mundo.

Mas em que se baseia esse discurso apaixonado? Em primeiro lugar, embora os números puros possam agir contra eles, o clã Ventrue tem mais influência do que qualquer outro clã. Já que são os Ventrue que possuem mais membros em posições importantes, incluindo príncipes, eles podem governar o universo dos vampiros. A maioria dos Ventrue é muito melhor do que os membros de clãs mais numerosos, como os Brujah ou os arrogantes *antitribu,* em passar seus primeiros anos pensando no futuro. Os Ventrue têm uma não — vida mais calma e, em vez de se dedicarem à frivolidade ou à violência, aumentam suas posses.

Além disso, as ligações íntimas do clã com instituições mortais dão a eles um poder enorme para fazer as coisas, atingir seus objetivos e proteger seus interesses e a eles mesmos. Por ter provavelmente mais contato com os mortais do que qualquer outro clã, os Ventrue são capazes de erguer uma barreira de humanos entre eles e qualquer um que queira lhes fazer mal. A imensa riqueza do clã e seus contatos aumentam incomensuravelmente sua potência. Eles podem comprar as coisas e as pessoas que precisarem a qualquer momento. Mesmo outros clãs ricos, como os Giovanni ou os Toreador, não chegam nem perto das vastas reservas institucionais dos Ventrue.

Os Ventrue também ocupam mais posições de liderança na Camarilla do que qualquer outro clã. O fato de se ter príncipes Ventrue gera um imenso prestígio e ótimas oportunidades para os Sangue Azul dentro da cidade. A primigênie, os senescais, os xerifes e os hárpias Ventrue aumentam ainda mais a força do clã. Apesar de brigarem entre si por questões menos importantes, essa vasta rede de Ventrue poderosos consegue se unir e mover montanhas quando isso é necessário. É muito difícil tirar os Ventrue do poder porque eles já ocupam muitos cargos. Além disso, os empreendedores Sangue Azul buscam ativamente os lugares que ainda não estão ocupados pelos Ventrue. Cada década que passa resulta em mais, e não menos, líderes Ventrue.

A hierarquia e as tradições Ventrue transforma-nos em um dos clãs mais unidos da sociedade vampírica, perdendo apenas para os ocultos Tremere e para a natureza filial corrupta dos Giovanni. Quanto às motivações individuais dos Ventrue, a maioria concorda que a união (mesmo reforçada por abstrações como a *dignitas)* é a chave para manter e expandir sua importância ou conforto. O simples fato de que um Ventrue pode esperar auxílio (ou pelo menos uma abordagem pacífica) em uma crise coloca o bem à frente dos outros clãs, principalmente daqueles que não têm a graça e o porte da realeza.

Como as noites de hoje nos mostram, os tempos mudam. Os clãs fisicamente poderosos, como os Brujah, ainda têm um papel importante na Camarilla. No entanto, a verdade é que os armamentos modernos diminuíram a distância entre os que possuem grandes atributos físicos e os que não os possuem. Os Ventrue não desejam necessariamente as habilidades marciais dos outros clãs do seu lado, mas começaram a se igualar a eles fisicamente.

Todos esses fatos juntos dão credibilidade ao título que os próprios Ventrue se dão: " herdeiros dos vampiros". Tudo parece muito bom até aqui, mas, sendo os Ventrue os mais fortes ou não, eles ainda precisam dos outros cinco clãs para manter a Camarilla funcional e viável. Os Sangue Azul sabem disso e são os primeiros a admitir que esses fatores são necessários. No entanto, ainda resta um fato importante. A Camarilla sobreviveu à perda dos Gangrel e provavelmente sobreviveria à perda de outro clã, mas não sobreviveria à perda dos Ventrue.

A Camarilla

Os Ventrue criaram a Camarilla com a ajuda superficial de seus companheiros. O clã tomou as rédeas da promoção da seita e da preservação das tradições. Uma grande parte da *dignitas* do clã está ligada a esse sonho de quinhentos anos, e os anciões Ventrue não estão dispostos a permitir que algo aconteça com ela. Na visão do Conselho, os Ventrue e a Camarilla estarão intimamente ligados no futuro próximo.

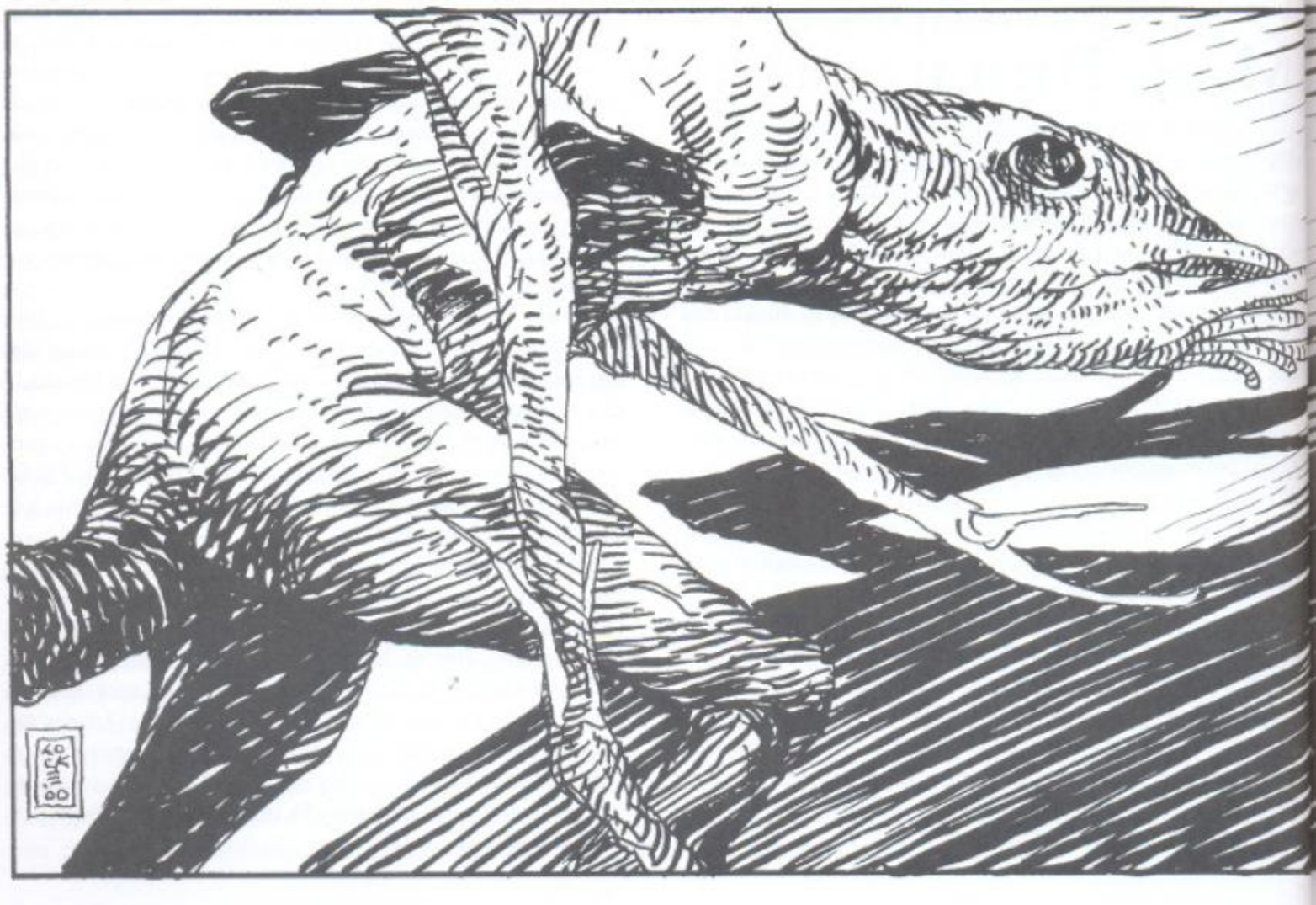
Os Ventrue vêem a si mesmos como os responsáveis pela seita. Eles têm que liderar os outros clãs; ajudá-los a manter os padrões e as tradições da Camarilla. O conceito de *noblesse oblige* é mais forte aqui do que em qualquer outro lugar. A Camarilla existe para beneficiar a raça dos vampiros e ajudá-los a se proteger uns dos outros e da ira da humanidade. Os Ventrue se orgulham do seu dever para com a sociedade vampírica e levam muito a sério tudo o que se refere à seita e a seus objetivos. Alguns Ventrue acreditam piamente que o clã se sairia muito bem sem a Camarilla. Eles têm o poder e a habilidade de proteger a si mesmos. Os outros clãs não são tão abençoados, pois não conseguem enfrentar os humanos como os Ventrue e trariam para os vampiros uma nova e ainda mais perigosa Inquisição.

Os Gangrel

A perda do clã Gangrel atingiu os Ventrue com muito mais força do que atingiu o resto do mundo. Obviamente, foi um grande golpe para a Camarilla e o clã que a lidera. As opiniões divergem acerca do que se deve fazer sobre o êxodo. Alguns dizem que a Camarilla deveria negar a linhagem inteira e amaldiçoar os Gangrel, como fazem com os Giovanni ou qualquer outra linhagem rebelde. Outros querem a reconciliação. Eles gostariam de atrair pelo menos uma parte dos Gangrel de volta à seita e de reorganizar um grupo Gangrel na Camarilla que não precisaria incluir todos (ou nem mesmo a maioria) dos vampiros animalistas, mas que ao menos lhes daria reputação e restauraria seu nome na lista da seita.

Candidatos ao Trono

Os Ventrue reconhecem dois rivais que poderiam disputar a liderança da Camarilla: os Toreador e os Tremere. O clã trabalha arduadamente todas as noites para se assegurar de que nenhum desses dois rivais poderosos conseguirá usurpar sua posição e autoridade. Em primeiro lugar, os Ventrue tentam da melhor forma que conseguem se aproximar desses clãs, de acordo com o velho provérbio que diz "mantenha seus amigos por perto e seus inimigos ainda mais próximos".



Essa tática pode não se aplicar aos Lasombra, mas certamente se aplica aos Artistas e aos Bruxos.

Os Toreador representam uma ameaça maior do que os Tremere, principalmente porque suas áreas de influência e seus contatos no mundo mortal são os que estão mais próximos de ameaçar os dos Ventrue. Além disso, os Toreador mantêm melhores relações com os outros clãs do que os Tremere, o que os coloca em uma situação mais privilegiada para conseguir ajuda (apesar de muitos vampiros verem essa situação como uma mal relativamente menor). Felizmente, o mesmo se aplica aos Ventrue, que também possuem uma relação sólida com os Toreador. Os dois clãs concordam em muitos assuntos relacionados à política da Camarilla e normalmente se dão muito bem. Por enquanto, os dois clãs estão vivendo em um estado de não-agressão, e os Ventrue não têm nenhum plano sistemático para enfraquecer os Toreador. Em vez disso, eles usam esses fortes aliados contra o inimigo comum: os Tremere.

Os Ventrue nunca gostaram muito dos Tremere, mas respeitam o poder que o clã possui. Os Feiticeiros têm tantas habilidades desconhecidas que muitos Ventrue — vampiros voltados para o lado prático das coisas — ficam tensos quando são obrigados a lidar com eles. Os Tremere tentam aumentar sua influência dentro da Camarilla periodicamente, mas os Ventrue os derrotam com a arma mais confiável que possuem: o respeito. Todos os outros clãs temem o desconhecido e os Tremere representam um grande desconhecido. Eles têm a reputação de ser o clã menos confiável, e os Ventrue se esforçam para lembrar os outros clãs disso. Os Ventrue acreditam que podem manter as Feiticeiras do Sangue acuadas até os Tremere conseguirem superar o estigma de sua reputação secreta e bizarra.

Relações entre os Clãs

Os seguintes estereótipos Ventrue são exatamente isso: estereótipos. Nenhum Ventrue pensa estas coisas sobre cada vampiro de um determinado clã. Da mesma forma, nem todo Ventrue compartilha a impressão geral do clã. Mesmo assim, estas opiniões esclarecem um pouco as atitudes gerais dos Ventrue em relação aos outros vampiros e ao resto do mundo.

Brujah

Eles são um enigma: extremamente impetuosos quando jovens, espertos demais quando velhos. É difícil dizer o que é pior. Sua força e dedicação são valiosas, mas seus antigos ressentimentos e sua natureza furiosa torna-os aliados imprevisíveis, na melhor das hipóteses. Trate-os com respeito, mas mantenha-os à distância, como faria com qualquer animal perigoso.

Malkavianos

Insanos, sem dúvida nenhuma. No entanto, nossos primos mentalmente instáveis ainda fornecem uma ajuda valiosa para a Camarilla. Nós trabalhamos em harmonia com eles no passado, mas não quando era necessário precisão. Sempre se deve manter um certo senso de ironia e paciência sobre este clã. Porém, eles não têm muita importância e não representam uma ameaça real, nem têm um valor verdadeiro. Ignorá-los completamente é muitas vezes (mas nem sempre) a melhor opção.

Nosferatu

Eles sabem, assim como nós, que a informação é tudo. Sua habilidade em consegui-la é incrível, apesar de sua obsessão por isso ser um tanto lamentável. Mesmo assim, contribuem bastante com a seita e não estão necessariamente torcendo para nos ver destruídos. São bons aliados quando se consegue encontrá-los, mas raramente estão por perto quando se precisa deles (pelo menos, não de forma visível). Todo Príncipe deveria ter um Nosferatu em seu bolso, mas nunca se pode ficar devendo nada aos Ratos de Esgoto.

Toreador

Nossos maiores aliados e rivais. Para nossa sorte, a cabeça deles vive nas nuvens, e não nos negócios. Sua obsessão estúpida por beleza os distrai dos assuntos mais importantes. No entanto, eles não são bobos e conseguem cuidar de um problema com a ferocidade apropriada se isso for necessário. O segredo para lidar com eles é direcioná-los para os objetivos certos, ou seja, para os nossos objetivos.

Tremere

Perigosos, reservados e sem dignidade. A magia dos Tremere os separa do resto de nós, mas sua completa devoção às "artes místicas" transforma-os nos párias e rejeitados da Camarilla. Melhor assim. Se existe um clã que não faria a menor falta para a seita, este seria o Tremere; mas é muito melhor tê-los do nosso lado do que aliados ao Sabá ou trabalhando por conta própria. Eles não são tão poderosos quanto imaginam, mas é melhor vigiá-los de perto o tempo todo.

O Sabá

Tolos, monstros, traidores da nossa espécie. Não temos pena do Sabá. Não há lugar para eles neste mundo, e eles devem ser destruídos até o último vampiro. Sua imprudência, brutalidade e grosseria são uma deturpação horrenda da herança de Caim e uma ameaça para todos nós. Não fosse a inveja dos Lasombra, eles já teriam se destruído há muito tempo. Um dia, nós faremos isso por eles.

Lasombra

Eles são nossos vices desde a Primeira Cidade, seguindo nossos rastros e tentando aproveitar os restos que deixamos para trás. Os Lasombra brincam com o poder, mas não entendem como ele realmente funciona. Eles se escondem nas sombras e observam a humanidade à distância, sem vontade e com medo de enfrentá-los. Sua influência diminui a cada noite que passa, pois seus anciões estão sendo atacados e destruídos por brutos e ignorantes que não sabem nada, nem mesmo sobre a pequena honra e habilidade que o clã já possuiu. Dá dó olhar para eles e só merecem nossa zombaria, nosso desprezo e, principalmente, fogo.

Tzimisce

São monstros incompreensíveis. Mas, de qualquer forma, perigosos... quer dizer, perigosos quando alguém os encontra em um beco escuro e cercados por seus abomináveis companheiros. Na maior parte das vezes, são inofensivos. Eles perdem todo o seu senso de visão, de objetivo, devido à sua fascinação juvenil e estúpida pela carne.

Os Independentes

Uma coisa boa que podemos dizer sobre os Independentes é que ao menos eles têm o bom senso de não se unir ao Sabá. Se nós o aceitaríamos na Camarilla? Com um sorriso cuidadoso. Eles são clãs corrompidos, inferiores e mal-fundados, mas merecem um lugar à nossa mesa. Além disso, nós lhes daremos atenção e proteção se obedecerem às nossas regras. Quando estão em nossas cidades, podem continuar com suas existências sem sentido, desde que não incomodem aqueles que têm problemas mais urgentes para resolver.

Assamitas

Os Assamitas são uma raça curiosa. Apesar de serem abençoados com habilidades e talentos poderosos, eles desperdiçam sua existência com a sangrenta diablerie. Nós removemos as presas dos Assamitas há muito tempo, com a ajuda dos Tremere, mas agora parecem estar dispostos a se vingar; eles se libertaram e quebraram o trato. Por isso, tornaram-se insuportáveis. Até encontrarmos uma maneira de prendê-los de novo, só lhes dê confiança na situação mais terrível.

Seguidores de Set

Encantadores de serpentes e propensos a espalhar a humilhação e a insegurança. Não temos paciência com eles e com seu jeito bizarro. Os Seguidores de Set maculam tudo o que tocam, ou pelo menos querem que os outros acreditem nisso. Na verdade, parecem ser pouco mais do que seres egocêntricos que estão tentando reviver as gloriosas noites da serpente do Gênesis. Quando encontrarem um objetivo menos inútil, serão uma ameaça mais presente. Se a presença deles o incomoda (o que é provável), acerte-os com toda a força que conseguir.

Giovanni

Eles dizem ser os rivais do nosso poder e da nossa posição. Na verdade, isso até seria verdade se os Giovanni deixassem suas criptas e se concentrassem no agora em vez de se concentrarem no passado. Essa fixação por fantasmas e espíritos-ancestrais é realmente inapropriada. Ela seria até engraçada, se não fosse tão grotesca. Mesmo assim, como se faz com qualquer convidado, você deve vigiá-los quando eles aparecerem em sua casa. Nunca deixe que consigam se estabelecer em seu território e nunca lhes dê abrigo.

Ravnos

Eles alegam ter honra, assim como todos os ladrões. Sua herança híbrida, sua predileção por truques e seus hábitos nômades transformam-nos em companhias indesejáveis. Na verdade, não é necessário tolerar sua presença. Leve-os para a próxima cidade — é mais do que esses bastardos imundos merecem. No entanto, suavize sua falta de confiança neles com uma certa misericórdia, pois eles perderam sua última chance.

Disciplinas

As habilidades sobrenaturais dos vampiros colocam-nos muito acima do rebanho mortal. São esses poderes — unidos a sua imortalidade — que dão aos Membros, e particularmente aos Ventrue, o direito de fazer o que desejarem e de confiscarem o que quiserem no mundo. Os Ventrue raramente se referem às suas Disciplinas pelo nome, nem reconhecem sua existência abertamente. A maioria dos Ventrue considera as Disciplinas vulgares e vêem-nas como um par de muletas deselegantes utilizadas por vampiros que não conseguem o que querem com suas próprias habilidades. Mesmo quando usam poderes bem específicos, eles criam eufemismos, como "Eu o fiz ver as coisas do meu jeito" ou "Ele percebeu quais eram as suas prioridades e veio me ver", para minimizar sua dependência dos dons sobrenaturais da maldição de Caim. Alguns Ventrue preferem acreditar que todo esse poder é uma parte inerente de sua natureza superior em vez de algum truque mental ou "maldição mística".

Esta seção apresenta alguns sistemas opcionais, para serem utilizados a critério do Narrador.

Fortitude

Os membros do clã fingem ignorar as habilidades físicas que possuem, mas sentem prazer no seu uso. Várias rebeliões anarquistas terminaram no momento em que algum rebelde entrou em frenesi e, quando se recuperou, percebeu que seu inimigo Ventrue não tinha sofrido nenhum arranhão. A utilidade do poder excepcional de recuperação do clã é óbvio e não precisa de muita discussão, a não ser a fim de chamar a atenção para uma tática. Nas demonstrações básicas, como o combate, muitos Ventrue fingem sofrer mais dano e sentir mais dor do que realmente sofrem ou sentem. Isso serve para deixar seus inimigos despreparados e mantém o verdadeiro limite da Disciplina em segredo. Como diz outro ditado Ventrue: "Nunca permita que eles descubram o seu verdadeiro valor."

Dominação

A habilidade dos Ventrue para Dominar os outros é um bênção muito útil quando todas as outras falham, mas os Ventrue preguiçosos se tornam facilmente dependentes dela. A Dominação é, com certeza, um dos talentos mais úteis que um vampiro pode possuir. Muitos senhores encorajam sua progênie a se tornarem mestres nessa arte, mas alertando-os cons-

tantemente para que não a usem em exagero ou casualmente. Esta habilidade vital ajuda muito quando se está lidando com mortais e até mesmo outros vampiros. Ela é a segunda melhor opção para preservar a Máscara, apesar de o melhor ser não deixar que a Máscara se quebre. Os Ventrue estão acostumados a intercalar suas sugestões mentais em seus padrões de fala comum. Um Ventrue talentoso consegue integrar comandos de modo tão discreto durante uma conversa longa que o alvo não tem a menor idéia do que está acontecendo. O Ventrue pode perguntar a mesma coisa várias vezes antes de repeti-la com um comando hipnótico. O alvo sente apenas que cometeu um lapso ou que revelou algo que não pretendia revelar, mas não tem a menor idéia de que uma coerção aconteceu.

Presença

A força mística de personalidade que a maioria dos Ventrue possui é um poder mais sutil do que a Dominação, mesmo em sua forma mais primitiva. Os mortais que são afetados por ela raramente pensam que algo sobrenatural está acontecendo e não têm nenhuma evidência para sugerir que algo particularmente inapropriado ocorreu. O único problema com a Presença é que ela se torna irresistível com muita freqüência. Às vezes, o Ventrue não quer levar o mortal ao terror absoluto ou fazer com que alguém se apaixone completamente por ele. Por isso, os Ventrue aprenderam a utilizar de modo mais sutil esse poder.

Sistema: A critério do narrador, o jogador pode gastar um ponto de Força de Vontade depois de fazer uma teste de Presença muito bem- sucedido (o que resultaria em um efeito que excede aquele desejado pelo jogador) e negar os sucessos extras, ficando exatamente com o necessário para atingir o resultado planejado. O jogador só pode fazer isso uma vez por cena. A Presença estará fazendo apenas o que ela foi projetada para fazer pelo próprio Caim.

Amaldiçoar os Louros (Fortitude Nível Sete)

Este poder incrível possibilita ao vampiro superar uma das formas mais tradicionais de se destruir um vampiro: a temida estaca. Com esse domínio da Fortitude, o Ventrue é capaz de absorver uma estaca que atravesse seu coração, remodelando esse órgão morto e isolando-o da madeira que o fere. Depois que foi afastada com esse poder, a estaca continua dentro do corpo do vampiro e pode até ser visível sob as roupas dele.

Sistema: O jogador gasta um ponto de Força de Vontade permanente e faz um teste de Vigor + Sobrevivência (dificuldade 9). A quantidade de sucessos indica o tempo que se passa antes de o corpo do vampiro rejeitar a estaca, permitindo-lhe sair da imobilização.

Cada utilização desse poder afeta apenas uma estaca. Se o vampiro sofrer o mesmo destino mais uma vez, poderá fazer

uma nova tentativa se o jogador decidir gastar a Força de Vontade novamente. Se o teste para usar o poder resultar em uma falha crítica, o corpo não repele a estaca e nenhuma outra tentativa pode ser feita contra essa estaca em particular.

Um sucesso	Um ano
Dois sucessos	Seis meses
Três sucessos	Um mês
Quatro sucessos	Uma semana
Cinco sucessos	Uma noite

Depois que é afastada do coração, a estaca continua no corpo do vampiro, coberta por carne morta e provavelmente projetando-se como um caroço em um ângulo estranho. O vampiro pode remover a estaca quando quiser, sofrendo dois níveis de vitalidade de dano agravado durante o processo.

Sistema TM: Para usar esse poder, o vampiro deve gastar uma Característica de Força de Vontade permanente e ser bem-sucedido em uma Disputa Física Estática (dificuldade de nove Características). Se obtiver sucesso, ele gasta de uma a cinco Características Físicas temporárias com os seguintes resultados:

Uma Característica	Um ano
Duas Características	Seis meses
Três Características	Um mês
Quatro Características	Uma semana
Cinco Características	Uma noite

O poder funciona do mesmo modo que a versão do Narrador em todos os outros aspectos.

Nova Qualidade

A Característica que veremos a seguir, assim como todas as Qualidades e Defeitos, é de uso opcional na crônica do Narrador. Para mais detalhes sobre Qualidades e Defeitos, veja o livro **Vampiro: a Máscara, páginas 295 e 296**

Luminar (qualidade social: 6 pontos)

O Abraço despertou em você um aspecto de sua personalidade que os outros acham particularmente irresistível. Você pode escolher um Antecedente do seguinte grupo: Aliados, Membro da Mão Negra, Prestígio de Clã, Contatos, Fama, Rebanho, Influência, Mentor, Recursos, Lacaios, Status do Sabá ou Status. Seu nível máximo de Característica nesse Antecedente pode exceder em 1 seu limite normal de geração. Um vampiro da décima geração, por exemplo, pode comprar essa Qualidade e aproveitar os benefícios de um Antecedente Contatos de 6. Você pode obter essa Qualidade para apenas um Antecedente, que pode diminuir (e possivelmente subir de novo) a critério do Narrador. Os jogadores deveriam escolher essa Qualidade apenas para um Antecedente apropriado — um arconte da Camarilla, por exemplo, provavelmente não terá um Antecedente Membro da Mão Negra de 7.

Sistema TM: Essa Qualidade permite ao jogador escolher uma Característica Antecedente (*Aliados, Membro da Mão Negra; Prestígio de Clã, Contatos, Fama, Rebanho, Influência* — qualquer área — *Mentor, Recursos, Lacaios*) para seu personagem se destacar. O jogador pode comprar uma Característica Antecedente a mais do que o máximo normalmente permitido por Geração. Exemplo: um jogador que interpreta um Ventrue de nona geração pode escolher *Recursos*, permitindo-lhe comprar seis Características Antecedentes *Recursos* para o seu personagem. Como mencionamos anteriormente, o Antecedente tem que ser apropriado.

Rejeição do Favor de Afrodite (Dominação ●●●, Fortitude ●●●)

Desenvolvido há muitos séculos, este poder protege os Ventrue das habilidades nas quais eles e os Toreador se destacam. Apesar de serem mais sutis do que os da Dominação, os poderes da Presença não são menos efetivos. A Rejeição do Favor de Afrodite permite que os Ventrue se protejam de manipulações emocionais com a mesma eficácia que a sua geração o protege da Dominação.

Sistema: Uma vez aprendido, este poder anula os efeitos dos níveis de Presença 1 a 3 utilizados por qualquer vampiro de geração maior do que o outro vampiro. Logo, um Ventrue da nona geração não seria afetado por um vampiro da décima segunda geração que estivesse tentando usar Olhar Aterrorizante sobre ele.

Custa 20 pontos de experiência para aprender esse poder.

Sistema TM: Este poder permite ao vampiro ignorar o uso de *Fascínio, Olhar Aterrorizante e Transe* por qualquer vampiro de geração maior que a dele.

A Rejeição do Favor de Afrodite custa 10 Características Experiência.

Inferência (Dominação ●, Presença ●)

Este poder permite que o Ventrue analise qualquer afirmação feita pelo alvo e procure pela essência individual que está por trás das palavras que a vítima profere. O Ventrue não precisa falar nada; ele simplesmente interpreta a declaração que lhe foi oferecida.

Sistema: O jogador faz um teste de Inteligência + Empatia (dificuldade igual a Manipulação + Expressão do alvo). Mesmo com um sucesso só, o Ventrue determina o Comportamento do alvo através da declaração, encontrando um significado profundo até mesmo nas elocuções mais comuns. Este poder só funciona em criaturas vivas — os vampiros não possuem a chama da vida que ilumina as palavras que eles falam.

Custa 4 poderes de experiência para aprender este poder.

Sistema TM: Este poder exige um Desafio Mental (novo teste usando Empatia) para determinar o Comportamento do alvo. Como mencionado anteriormente, este poder não funciona em vampiros.

A Inferência custa duas Características Experiência.

Ele sente muito orgulho em fazer coisas como... comprar um jato Gulfstream V de U$ 40.000.000,00 por e-mail ou uma mansão de 2.400 metros quadrados e deixá-la quase sem móveis. Seu lema, sua filosofia, sua razão de ser pode ser resumida em três palavras: Porque eu posso.

— Mike Sager, "Yeaahhh, Baaaaabyy"

Para muitos vampiros, os Ventrue são considerados Os Caras, o poder supremo, a onipresença de príncipes paranóicos ou dominadores e a voz enfadonha do pragmatismo que impede que os outros filhos de Caim aproveitem os poucos momentos de uma não-vida sem solidão e fome.

Mas considere a não-vida a partir do ponto de vista dos Ventrue. Muitos Sangue Azul passam suas não-vidas presos a tradições e a uma obrigação nobre que nunca pediram para ter. As crias sofrem com as exigências de serviços, lealdade e responsabilidade feitas pelos anciões, sendo sempre lembrados que a nobreza e as tradições os unem. Esses mesmos anciões conspiram uns contra os outros e contra qualquer um que cruze seu caminho, apunhalando-os pelas costas por causa de recursos, poder, contatos – qualquer coisa que possa lhes dar alguma vantagem sobre o *próximo* rival. Ser Abraçado por um Ventrue não é muito diferente de pertencer a uma família complicada; ter que viver de sangue e nunca poder ver o sol apenas aumenta o problema.

A verdade de todos os clãs se aplica também aos Ventrue: qualquer pressuposição sobre os Sangue Azul que sejam precipitadas ou baseadas em linhagem não condizem com a realidade. Durante os anos, o clã certamente acolheu sua parcela de rebeldes egocêntricos e aristocratas arrogantes. Também teve muitos ladrões, assassinos, santos e campeões. Em meio a seus economistas e políticos se escondem artistas, soldados e ladrões. Muitos pretensos usurpadores descobrem tarde demais que o Ventrue não é o homem que está a sua frente, e sim a mulher que está sorrindo atrás e fornecendo o poder necessário para que seus desejos sejam realizados.

O que veremos a seguir é uma pequena representação das fileiras cosmopolistas do clã Ventrue. Fique com a sua primeira impressão, se desejar – mas por sua própria conta e risco.

Jogador

Mote: *Quer saber? Acho que você está blefando. Não tirou o sete, né? Você tem um mero straight. Vá em frente. Mostre o jogo. Bom garoto.*

Prelúdio: Você ouviu as pessoas dizerem que a indústria do jogo ganha mais dinheiro do que a imprensa, o rádio, a televisão e o cinema juntos. É muito dinheiro. Você queria sua parte. Quer mais do que sua parte! Porra!

Antes de seu Abraço, você nunca tinha jogado na vida. Jogar era para perdedores. A casa tinha tudo montado a seu favor. O jogo não era uma maneira de ficar rico e riqueza era tudo o que você queria em sua vida anterior. Então, seguiu o caminho tradicional: faculdade de administração, mestrado em administração, corretor em tempo integral. *Argh!* Você odiava cada minuto daquilo tudo. As pessoas falam da agitação do mercado, dos altos e baixos, mas você encarava essas coisas apenas como números em uma tela. Você gosta de ver o dinheiro na mão e lidar com as pessoas cara a cara. Você é um vendedor nato, mas o fato é que o dinheiro de verdade – o tipo que diz "Sou um puta milionário" – faz parte de algo maior. Não se consegue ganhá-lo vendendo carros, casas ou até mesmo aviões (você sabe disso... já tentou os três).

Então, veio o Abraço e sua iniciação no clã Ventrue e seu treinamento. Uau. *Uau!* Muito mais do que você poderia imaginar. Você conseguia controlar os pensamentos das pessoas! Conseguia mudar suas memórias! Conseguia até mesmo fazê-las gostar de você! Dinheiro... ora, o dinheiro simplesmente cairia em suas mãos. Pelo menos, era o que você achava. O problema é que os outros Ventrue na cidade já possuíam todos os domínios lucrativos. Como você acabou descobrindo, não havia nenhum caminho aberto...exceto o cassino.

Foi assim que você entrou no mundo dos jogos. E, desde então, está afundando cada vez mais nele. Jogos de carta na sala dos fundos, jogos de cassino, apostas secretas – você sabe como ganhar todos eles. Agora, você possui o seu próprio negócio, que recebe e cobre apostas em tudo, incluindo (e principalmente) as corridas de cavalo e os esportes. Com uma simples visita ao jóquei, ao jogador mais importante ou ao treinador, você não só consegue descobrir o plano de jogo como também pode modificá-lo. A correção foi feita, e foi você que preparou tudo.

Conceito: Você é um jogador, mas não gosta de correr riscos. Você não aposta se já não souber o resultado. Apesar de se apresentar ao mundo como um caçador de emoções imprevisível, você é tão meticuloso e calculista quanto possível. É tudo uma questão de colocar as chances a seu favor, seja em um jogo de cartas ou na política dos vampiros.

Dicas de Interpretação: Você tenta obter sucesso usando os meios mais incomuns – sempre há um lado que ninguém viu antes. Nunca demonstre preocupação, nunca os deixe notar o quanto você tem que trabalhar para fazer as coisas acontecerem do seu jeito. Até onde o resto do mundo vê, tudo chega naturalmente até você, e aja como se esperasse exatamente isso.

Equipamento: Baralho, um maço de notas que poderia estourar sua carteira, roupas esporte e uma atitude que combine com seu traje.

VAMPIRO a Máscara

Nome: _____ Natureza: Esperto Geração: 13ª
Jogador: _____ Comportamento: Caçador de Emoções Refúgio: _____
Crônica: _____ Clã: Ventrue Conceito: Jogador

Atributos

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

Habilidades

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

Vantagens

Antecedentes		Disciplinas		Virtudes	
Contatos	●○○○○	Dominação	●●●○○	Consciência / Convicção	●●●○○
Aliados	●○○○○	Presença	●●○○○		
Recursos	●●●○○		○○○○○		
	○○○○○		○○○○○	Autocontrole / Instinto	
	○○○○○		○○○○○		●●●●○
	○○○○○		○○○○○		
	○○○○○		○○○○○	Coragem	●●●○○

Qualidades/Defeitos | Humanidade/Fineza: ●●●●●●●○○○ | Força de Vontade: ●●●●○○○○○○ ❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑ | Pontos de Sangue: ❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑ ❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑

Vitalidade

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

Experiência

Pastor

Mote: *Deus me mostrou o pecado em seus corações! Ouçam Suas palavras enquanto falo com vocês e regozijem-se, pois eu mostrarei a vocês o caminho para o Céu!*

Prelúdio: Como terceiro filho de uma família de classe média muito religiosa e conservadora, você cresceu dentro de igrejas. Claro que foi para o lado oposto: esquerdista, ateu e propenso a discussões.

Depois, chegou a hora de viver no mundo real. Você começou a trabalhar para um cara estranho – um homem de negócios excêntrico e misterioso que você nunca encontrou pessoalmente durante o primeiro ano. O trabalho dele era bem interessante: analisar planos de negócios e compras de corporações e estabelecer contatos entre advogados e representantes de outras empresas. O mais estranho é que esse homem de negócios estava ligado a vários grupos religiosos e fez doações para todas as seitas da cidade.

Quando chegou o momento em que seu empregador finalmente revelou sua natureza Ventrue, você, naturalmente, ficou mais amedrontado do que intrigado. No anoitecer do dia seguinte, você já era imortal e sua alma estava (teoricamente) perdida para sempre.

Pela primeira vez na sua vida ... é...não-vida, você está fazendo algo que deixaria seu pai orgulhoso: você é um pastor. Na verdade, graças a suas habilidades vampíricas, é um dos melhores pastores da cidade, aquele que mais atrai fiéis. Milhares de pessoas se aglomeram para ouvir você dizer-lhes a palavra de Deus... e em quem votar e no que pensar. À medida que seu rebanho aumenta, seu círculo de adeptos também cresce. Vários homens e mulheres estão dispostos a deixar suas vidas de lado para segui-lo contra os exércitos de Satã. Até mesmo políticos estão indo ao seu encontro, pedindo-lhe para ajudá-los a conseguir votos. E você achava que o catecismo era inútil e chato.

Conceito: Sua influência sobre a comunidade religiosa local já levantou algumas suspeitas. Como uma figura pública, você tem atraído mais atenção do que a maioria dos anciões considera apropriado. Quando seus poderes vampíricos forem suficientemente fortes, você poderá sumir com facilidade. Mas por enquanto, eles ainda precisam de sua atenção.

Dicas de Interpretação: Você começou sua carreira religiosa como um agitador e um orador poderoso e ainda consegue fazer um ótimo sermão se isso for necessário. No entanto, agora você suavizou um pouco o tom, transformando-se num zelote respeitável. Você fala suavemente, com uma voz calma, e usando palavras enganosas. Imagine Jerry Falwell e o Sr. Rogers misturados em uma única pessoa demoníaca.

Equipamento: Cruz, Bíblia, telefone celular e agenda eletrônica com o número de todos os líderes republicanos da cidade

VAMPIRO
A MÁSCARA

Nome: _____ Natureza: Arquiteto Geração: 11ª
Jogador: _____ Comportamento: Celebrante Refúgio: _____
Crônica: _____ Clã: Ventrue Conceito: Pastor

ATRIBUTOS

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

HABILIDADES

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

Vantagens

Antecedentes		Disciplinas		Virtudes	
Contatos	●●●●○	Presença	●●●○○	Consciência / Convicção	●●●●○
Aliados	●●●●○		○○○○○		
Recursos	●●●○○		○○○○○		
Fama	●●○○○		○○○○○	Autocontrole / Instinto	●●●○○
Geração	●●○○○		○○○○○		
Rebanho	●○○○○		○○○○○		
Influência	●●●○○		○○○○○	Coragem	●●●○○

Qualidades/Defeitos

Humanidade/Trieba ●●●●●●●○○○

Força de Vontade ●●●●○○○○○○ ❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑

Pontos de Sangue ❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑ ❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑

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

Experiência

Trilha / Humanidade

● ● ● ● ○

Físicos

Ligeiro

Firme

Rígido

Sociais

Expressivo Amigável

Persuasivo x2

Vivaz

Mentais

Atento x2 Perspicaz

Observador

Astuto x2

Vivaz

Habilidades

Finanças Manha

Investigação

Direito

Liderança

Antecedentes

Aliados x1

Contatos x1

Influência (alta sociedade x1)

Recursos x4

Influências

Disciplinas

Dominação (comandar, hipnotizar e ordenar esquecimento),

Presença (fascínio, olhar aterrorizante)

Qualidades & Defeitos

Trilha / Humanidade

● ● ● ● ○

Físicos

Enérgico

Robusto

Incansável

Sociais

Carismático x2 Encantador

Comandante Empático

Expressivo Vivaz

Mentais

Esperto

Dedicado

Criterioso

Versado x2

Habilidades

Acadêmicos Política

Liderança

Manha

Performance (falar em público)

Antecedentes

Contatos x4 Aliados x4

Geração x2 Recursos x4

Fama x2

Rebanho x1

Influência (igreja x3 e política x1)

Influências

Disciplinas

Presença (fascínio, olhar aterrorizante e transe)

Qualidades & Defeitos

Consciência / Convicção

● ● ● ○ ○

Autocontrole / Instinto

● ● ● ○ ○

Coragem

● ● ● ○ ○

Pontos de Sangue

●●●●●●●●●●○○

□□□□□□□□□□

Força de Vontade

●●●○○○○○○○

□□□□□□□□□□

Nome

Pastor

Personagem

Ventrue

Clã

11ª

Geração

Idade

Arquiteto

Natureza

Celebrante

Comportamento

Consciência / Convicção

Autocontrole / Instinto

Coragem

Pontos de Sangue

Força de Vontade

Nome

Jogador

Personagem

Ventrue

Clã

13ª

Geração

Idade

Esperto

Natureza

Caçador de Emoções

Comportamento

Generalíssimo

Mote: *Bem, homens, esse é o plano. Se vocês o seguirem à risca, não teremos problemas. Se falharem, aquelas bichinhas da Camarilla não serão seu maior problema, e sim o cara que está na sua frente agora. Vocês me entenderam?*

Prelúdio: Você queria transformar o exército na sua vida, e foi exatamente o que aconteceu. Você se alistou aos 17 anos, lutou no Vietnã e depois se transferiu para a Europa, onde combateu até o fim da Guerra Fria. Daí, você foi transferido para Washington, o Pentágono, a posição de tenente e... fim. Depois de 22 anos de serviço, eles o forçaram a se aposentar aos 40. E agora? Desapontado e incapaz de encontrar um trabalho na vida civil que pudesse fazê-lo feliz, você quase perdeu as esperanças. Começou até a procurar empresas de mercenários na contracapa daquelas péssimas revistas.

Aí, as coisas mudaram. Uma bela mulher apareceu na sua porta uma noite e você, para sua surpresa, deixou ela entrar. Vocês dois conversaram até quase começar a amanhecer. Apenas conversaram. E você contou tudo o que havia para saber sobre sua vida, pois não só não conseguia parar como também não queria. Foi bom poder tirar aquele peso das costas.

Hoje, três anos depois, você já sabe a verdade. Ela o procurou por causa do seu passado, porque você sabia liderar, mas não havia ninguém para obedecê-lo. Ela estava procurando um comandante, um líder para uma situação crítica e sua busca a levou até você. Ela lhe disse isso diretamente. Ela iria treiná-lo para ser o líder de um novo tipo de guerra. Uma guerra secreta, que era realizada à noite e já durava séculos.

Agora, é como se você tivesse começado tudo de novo. Seu Abraço transformou-o em um novato, um recruta. E você não sabia porcaria nenhuma sobre ser um vampiro. Mas agora já sabe. Você faz parte de um clã que tenta recuperar o terreno perdido há muito tempo. Você tem uma herança nobre e ótimas tradições, assim como no exército.

Conceito: Você amava o exército, cada maldito pedaço dele. Amava a autoridade, a disciplina e a habilidade de dar uma ordem e esperar que ela seja cumprida. Agora, os vampiros da Camarilla e os deuses de sangue adormecidos são o inimigo, em vez dos vietnamitas ou de Saddam Hussein. Você subiu rápido em apenas três anos e já possui o título de Sabá Verdadeiro. Você é um ductus e talvez chegue a priscus uma noite. Você quer chegar ao topo, e se demorar 500 anos para isso acontecer, que seja. Até os anciões acordarem, você tem todo o tempo do mundo.

Dicas de Interpretação: Você é um líder. Espera que aqueles que estão abaixo de si sigam suas ordens sem perguntas nem atrasos. Você também é um seguidor. Quando um líder lhe dá uma missão, você se concentra nela por inteiro. Resumindo, você é o soldado perfeito. Mas liderar é muito melhor do que seguir...

Equipamento: Colt M1911A1, furgão preto, colete à prova de balas (só por segurança).

Vampiro: a Máscara

Nome: _____ Natureza: Autocrata Geração: 10ª
Jogador: _____ Comportamento: Fanático Refúgio: _____
Crônica: _____ Clã: Ventrue Conceito: Generalíssimo

Atributos

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

Habilidades

Talentos		Perícias		Conhecimentos	
Prontidão	●○○○○	Emp/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	●●○○○	Ciência	●○○○○

Vantagens

Antecedentes		Disciplinas		Virtudes	
Geração	●●●○○	Dominação	●○○○○	Consciência / ~~Convicção~~	●●○○○
Mentor	●○○○○	Presença	●●○○○		
Status do Sabá	●●○○○	Fortitude	●○○○○		
	○○○○○		○○○○○	Autocontrole / ~~Instinto~~	●○○○○
	○○○○○		○○○○○		
	○○○○○		○○○○○		
	○○○○○		○○○○○	Coragem	●●●○○

Qualidades/Defeitos

Humanidade/Trilha
Poder e a Voz Interior
●●●○○○○○○○

Força de Vontade
●●●●●○○○○○
❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑

Pontos de Sangue
❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑
❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑

Vitalidade

Escoriado	❑
Machucado	-1 ❑
Ferido	-1 ❑
Ferido Gravemente	-2 ❑
Esgarçado	-2 ❑
Aleijado	-5 ❑
Incapacitado	❑

Experiência

História de Sucesso do Silício

Mote: *Você está vendo estes microprocessadores...? Então. Deixe-me tentar explicar deste jeito. Imagine que essa caixa é uma máquina mágica – não, ela não é realmente mágica - cheia de milhões de pequenos banqueiros calculando seus impostos para você – Ok, tá certo, é mágica.*

Prelúdio: Todas as revistas dizem que jamais na História do mundo se fez tanto dinheiro, com tanta rapidez, quanto no Vale do Silício durante o final dos anos 90. Com 27 anos de idade, o seu patrimônio liquído era de quase U$ 33 milhões. Nada mal para um cara que nunca terminou a faculdade. Você pensou que estava feito pelo resto da vida. Você havia conquistado o mundo e se tornado um mestre na sua área, portanto, agora era a hora de aproveitar.

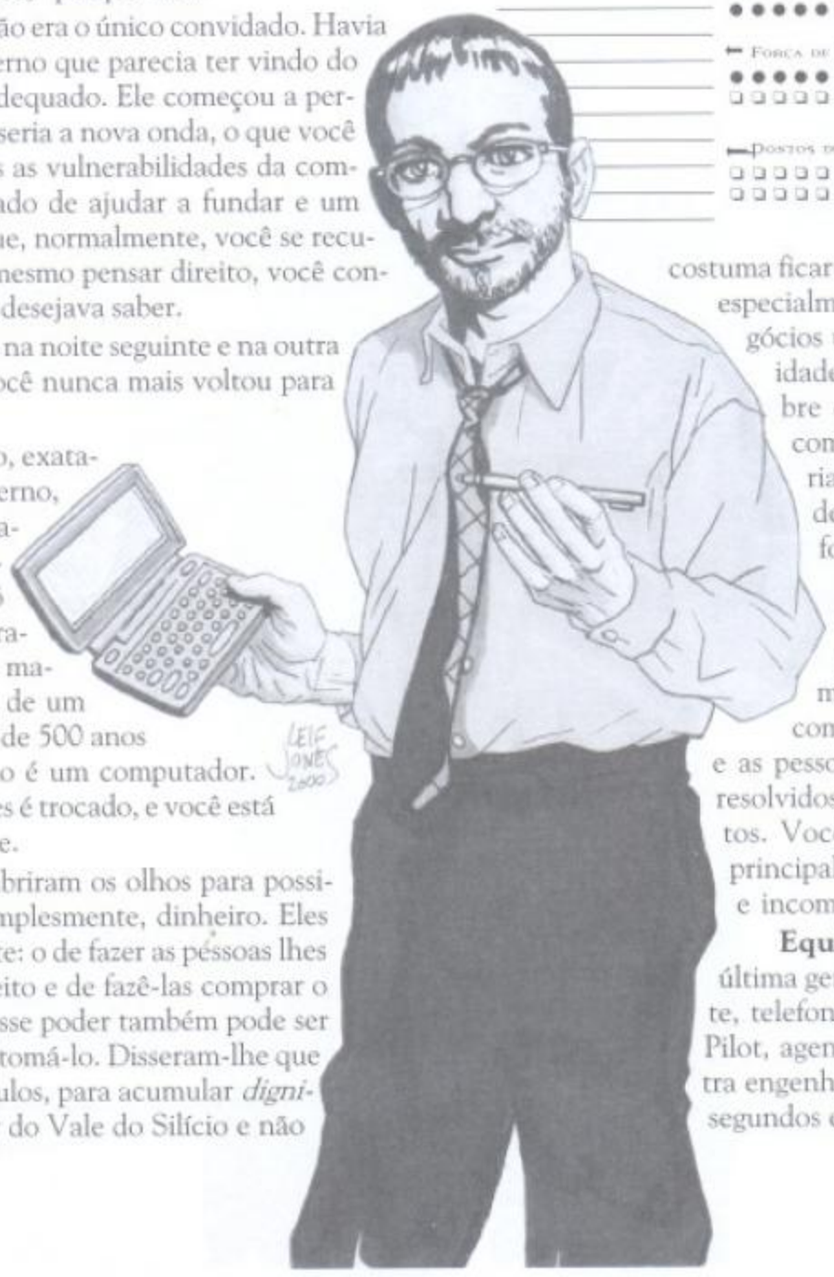
Você vendeu suas ações da Yahoo!, pagou o que devia à Receita Federal e tinha mais dinheiro do que conseguiria gastar. Você até que tentou quando bancou quase sozinho um portal de entretenimento. Então, um dos maiores investidores de risco de Sand Hill Road convidou-o para jantar com ele. "Com certeza," você respondeu, "porque não?"

Bem, acontece que você não era o único convidado. Havia outro cara lá, um jovem de terno que parecia ter vindo do leste. Muito correto, muito adequado. Ele começou a perguntar qual você achava que seria a nova onda, o que você sabia sobre criptografia, quais as vulnerabilidades da companhia que você tinha acabado de ajudar a fundar e um monte de outras perguntas que, normalmente, você se recusaria a responder. Sem nem mesmo pensar direito, você contou a esse cara tudo o que ele desejava saber.

A mesma coisa aconteceu na noite seguinte e na outra e na outra. Em uma delas, você nunca mais voltou para casa.

Agora, você é um vampiro, exatamente como o homem de terno, que foi o seu senhor. Você trabalha para ele, e está trabalhando mais do que nunca, só que, em vez de escrever programas, você está cuidando da manutenção dos computadores de um grupo de vampiros com mais de 500 anos de idade que nem sabe como é um computador. Para esses caras, U$33 milhões é trocado, e você está no fundo do poço novamente.

Conceito: Os Ventrue abriram os olhos para possibilidades maiores do que, simplesmente, dinheiro. Eles possuem um poder importante: o de fazer as pessoas lhes prestarem obediência e respeito e de fazê-las comprar o mundo se quiserem. Agora esse poder também pode ser seu se você tiver coragem de tomá-lo. Disseram-lhe que leva décadas, até mesmo séculos, para acumular *dignitas*. Mas você acabou de sair do Vale do Silício e não costuma ficar esperando décadas por nada, especialmente por um modelo de negócios ultrapassado, com séculos de idade. Você já aprendeu mais sobre os Ventrue através de seus computadores do que eles gostariam. Agora, você só tem que descobrir como utilizar essa informação a seu favor.



Dicas de Interpretação: Você não é um indivíduo muito sociável, principalmente porque não se importa com isso. Você enxerga o mundo e as pessoas como problemas a serem resolvidos e programas a serem escritos. Você não tem muita paciência, principalmente com gente ignorante e incompetente.

Equipamento: Computador de última geração com conexão via satélite, telefone celular global, pager, Palm Pilot, agenda eletrônica e qualquer outra engenhoca que possa economizar 15 segundos em uma noite.

Vampiro: A Máscara

Nome: _____ Natureza: Competidor Geração: 13ª
Jogador: _____ Comportamento: Perfeccionista Refúgio: _____
Crônica: _____ Cla: Ventrue Conceito: História de Sucesso do Silício

Atributos

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

Habilidades

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

Vantagens

Antecedentes		Disciplinas		Virtudes	
Mentor	●●○○○	Dominação	●○○○○	Consciência / Convicção	
Status	●○○○○	Fortitude	●●○○○		●●●○○
Recursos	●●●●○	Rapidez	●○○○○		
	○○○○○		○○○○○	Autocontrole / Instinto	
	○○○○○		○○○○○		●●●○○
	○○○○○		○○○○○		
	○○○○○		○○○○○	Coragem	●●●●○

Qualidades/Defeitos | Humanidade/Trilha | Vitalidade

Humanidade/Trilha: ●●●●●●●○○○

Vitalidade: Escoriado ❑ | Machucado -1 ❑ | Ferido -1 ❑ | Ferido Gravemente -2 ❑ | Espancado -2 ❑ | Aleijado -5 ❑ | Incapacitado ❑

Força de Vontade: ●●●●●○○○○○ ❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑

Pontos de Sangue: ❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑ ❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑

Experiência

Trilha / Humanidade

● ● ● ● ○

Físicos

Ágil	Rijo
Veloz x2	
Tenaz	

Sociais

Cordial	
Insinuante	
Persuasivo	

Mentais

Esperto	Dedicado
Sagaz	Criterioso
Racional x2	Vigilante

Habilidades

Acadêmicos	
Ciência	
Computador x2	
Ofícios (chips de computador)	

Antecedentes

Influência (finanças x1, indústria x1)	
Mentor x2	
Recursos x5	

Influências

Disciplinas

Rapidez (alacridade)	
Dominação (comandar)	
Fortitude (tolerância e têmpera)	

Qualidades & Defeitos

Trilha / Humanidade

● ● ○ ○ ○

Físicos

Musculoso	Hábil
Resistente	Feroz
Saudável x2	Vigoroso

Sociais

Digno	Comandante x2
Intimidante	
Persuasivo	

Mentais

Alerta	
Perspicaz	
Determinado	
Vigilante	

Habilidades

Briga	Armas de Fogo
Intimidação	
Liderança x2	
Sobrevivência	

Antecedentes

Contatos x2	
Geração x3	
Mentor x1	

Influências

Disciplinas

Dominação (comandar)	
Fortitude (tolerância)	
Presença (fascínio, olhar aterrorizante)	

Qualidades & Defeitos

Consciência / Convicção

○ ● ○ ○ ○

Autocontrole / Instinto

○ ○ ● ○ ○

Coragem

● ● ● ○ ○

Pontos de Sangue

●●●●●●●●●●

Força de Vontade

□□□□□□□□□□

Clã: Ventrue

Geração: 10ª

Idade:

Natureza: Autocrata

Comportamento: Fanático

Nome:

Personagem: Generalíssimo

Crônica:

Consciência / Convicção

○ ● ○ ○ ○

Autocontrole / Instinto

○ ● ● ● ○

Coragem

● ● ● ● ○

Pontos de Sangue

○●●●●●●●●●●

Força de Vontade

○○○○○○○○●●

□□□□□□□□□□

Clã: Ventrue

Geração: 13ª

Idade:

Natureza: Competidor

Comportamento: Perfeccionista

Nome:

Personagem: História de Sucesso do Século

Crônica:

Olhos dos Ephors

Mote: *O senhor deseja mais alguma coisa? Não? Vou deixar a bandeja aqui para o caso de o senhor querer mais um pouco. Estarei lá fora se o senhor precisar de mim.*

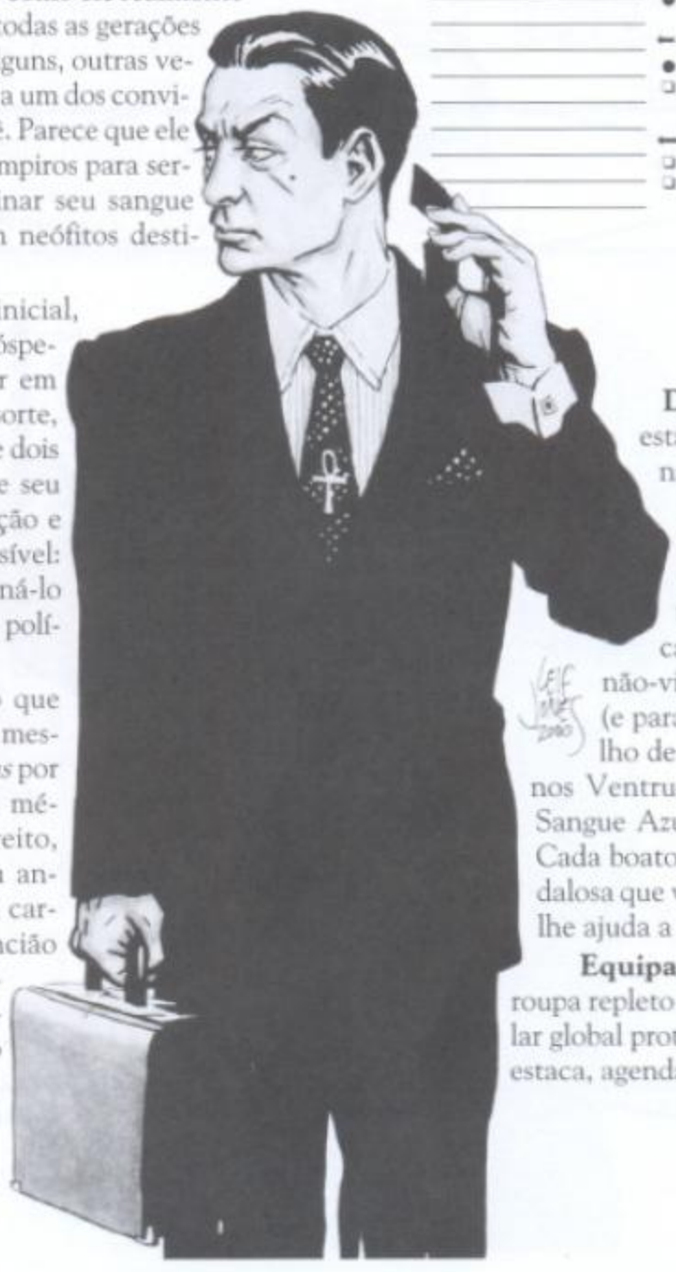
Prelúdio: Sua não-vida começou três décadas atrás, mas ela está evoluindo lentamente. Você cresceu como último herdeiro de uma nobre família decadente. Seu nome possuía todas as sílabas e os títulos certos, mas você não tinha dinheiro para sustentar isso. Quando você se formou e começou a procurar uma universidade, seu pai havia deixado de ser um bêbado e se tornara o membro de uma estranha seita religiosa . O banco tomou a casa e você ficou tão sozinho quanto sempre foi.

Exceto por tio Karl, um grande amigo de seu pai. Os anos foram gentis com ele e você recebeu um convite para ir caçar em sua fazenda como um presente de graduação de um velho amigo da família. "Tio Karl" é, na verdade, um poderoso Ventrue e um líder na complexa hierarquia do clã. Sua vasta propriedade cobre milhares de acres e é palco de muitas reuniões de Ventrue.

Karl não foi seu senhor. "Karl" não é nem o verdadeiro nome dele, apesar de você não saber como ele realmente se chama. Ele mantém Ventrue de todas as gerações em seu santuário, às vezes apenas alguns, outras vezes uma dúzia de uma vez. Ele pediu a um dos convidados mais novos para Abraçar você. Parece que ele não confia em ninguém além de vampiros para servi-lo, mas não acha sábio disseminar seu sangue poderoso indiscriminadamente em neófitos destinados somente a prestar serviços.

Apesar de seu ressentimento inicial, você foi um bom servo e alguns hóspedes passaram até mesmo a confiar em você. Quando conseguiu, por pura sorte, ouvir uma conversa particular entre dois hóspedes que eram do interesse de seu mestre, você lhe passou a informação e ganhou a melhor recompensa possível: sua liberdade. Karl começou a treiná-lo para prestar serviços no mundo da política vampírica.

Conceito: Você quer fazer o que puder para escapar das mãos de seu mestre. Isso significa conseguir *dignitas* por seus próprios méritos através dos métodos normais. Se você jogar direito, poderá utilizar os contatos de seu ancião para melhorar ainda mais sua carreira. O único perigo é se seu ancião descobrir como você as está usando. Será que você será recompensado por sua iniciativa ou punido por sua insolência?



Dicas de Interpretação: Agora você está sozinho, com o apoio político e financeiro de Karl e de sua propriedade. No entanto, você não tem realmente liberdade. Na verdade, você ainda é completamente dependente. Apesar de nenhum Ventrue local saber disto, seu único objetivo na não-vida é repassar informações para Karl (e para os *ephors*). Apesar de sentir orgulho de sua herança, você não vê utilidade nos Ventrue ou tem algum sentimento pelos Sangue Azul com quem você divide a cidade. Cada boato e cada pequena informação escandalosa que você repassa demonstra o seu valor e lhe ajuda a subir na hierarquia Ventrue.

Equipamento: Bentley alugado, guarda-roupa repleto das melhores marcas, telefone celular global protegido contra escuta, mini gravador, estaca, agenda eletrônica.

Nome: _____ Natureza: Criança Geração: 8ª
Jogador: _____ Comportamento: Conformista Refúgio: _____
Crônica: _____ Clã: Ventrue Conceito: Olhos dos Ephors

Atributos

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

Habilidades

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

Vantagens

Antecedentes		Disciplinas		Virtudes	
Contatos	●●○○○	Dominação	●●○○○	Consciência / Convicção	
Geração	●●●●●	Presença	●●○○○		●●○○○
Recursos	●●●○○		○○○○○		
Mentor	●●○○○		○○○○○	Autocontrole / Instinto	
	○○○○○		○○○○○		●●●●○
	○○○○○		○○○○○		
	○○○○○		○○○○○	Coragem	●●●●○

Qualidades/Defeitos

Humanidade / Trieses ●●●●●●○○○○

Força de Vontade ●●●●●○○○○○ ❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑

Pontos de Sangue ❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑ ❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑

Vitalidade

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

Experiência

Ladra de Domínios

Mote: *Agora, oficialmente, os zeladores não trabalham mais para o departamento de polícia. Eles trabalham para a cidade. Falando tecnicamente, eles não são parte de seu domínio.*

Prelúdio: Você não tem a menor intenção de esperar nem um segundo a mais do que o necessário. Você entrou para o clã Ventrue como muitos neófitos: uma mulher de negócios com uma carreira promissora, capturada por anciões que precisavam de alguém que fosse capaz de entender e explorar as novas oportunidades de mercado. Nunca planejaram nada mais para você do que ser uma criada, um apoio para encher ainda mais os cofres dos anciões. Eles amaldiçoaram-na com a imortalidade e queriam que você pagasse a conta. Depois que tiver feito isso (ou seja, quando não for mais a expert sobre as novidades do mercado), você terá que afundar ou nadar por conta própria.

Só que você *já* está pronta para nadar. Nadar significa acumular sua própria fortuna, sua própria rede de contatos e, por último, seu próprio grupo de ajudantes para fazer ligações e marcar suas reuniões. Esse é um sonho pelo qual vale muito a pena lutar. Um de seus anciões inclusive a incentiva a tê-lo, só que eles esperam que você leve algumas décadas para conquistá-lo. Mas não vai ser assim.

Por que esperar tanto? Os anciões do clã têm tudo amarrado e alegam que tudo faz parte de seus domínios. Tire as mãos, não entre, suma. Tudo bem. Você teve apenas que trabalhar um pouco mais do que o normal. Ninguém nunca fez regras contra observar o que está escapando das garras desses anciões e pegar o que eles não conseguem manter.

Como você deve ter percebido desde o início, a única razão pela qual os vampiros jovens conseguem ter alguma influência é a possibilidade – mesmo para um ancião Ventrue – de ter o seu dedo em todos os bolos, exceto nas cidades mais pequenas. No entanto, a maioria das "migalhas" dá mais trabalho do que vantagens. Dominar os Chili e as Blockbuster dos subúrbios é fácil. Se você quiser fazer algo grande, tem que roubar aqueles que possuem algo realmente valioso. O problema é que você ainda não consegue encarar um ancião. Em primeiro lugar, ele iria esmagá-la como um inseto. Em segundo lugar, isso contraria a dignidade, ou algo parecido, e a última coisa que você deseja é provocar uma confusão, pois esse é o meio mais rápido de chamar a atenção dos anciões.

Conceito: Você dedicou seu tempo a encontrar métodos únicos e tecnicamente legais para roubar outros vampiros. Você não faz nada para interferir, roubar ou de alguma forma influenciar os contatos de um ancião. É claro que essa tática cria alguns inimigos perigosos, mas também alguns aliados de alto nível. Próximo passo: encontrar um novo alvo e colocá-lo em sua coleção.

Dicas de Interpretação: Você gosta de agir de forma rápida, decidida e segura. Você não se apressa, mas não hesita quando chega a hora. Sempre tem respeito pelos anciões – mesmo que sua mão esteja no bolso deles. A chave para o sucesso é agir como se tudo o que você faz fosse perfeitamente legal e aceitável, mesmo quando não é.

Equipamento: Agenda de couro, lista dos empregados da cidade e dos líderes sindicais, o modelo mais recente de Audi para encontros de negócios, uma pick-up Ford velha para encontrar com tipos menos sofisticados.

VAMPIRO A Máscara

Nome: _____ Natureza: Durão Geração: 12ª
Jogador: _____ Comportamento: Pedagogo Refúgio: _____
Crônica: _____ Clã: Ventrue Conceito: Ladra de Domínios

ATRIBUTOS

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

HABILIDADES

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

Vantagens

Antecedentes		Disciplinas		Virtudes	
Contatos	●●●○○	Presença	●●●○○	Consciência / ~~Convicção~~	●●○○○
Aliados	●●○○○		○○○○○		
Recursos	●●○○○		○○○○○		
Influência	●●○○○		○○○○○	Autocontrole / ~~Instinto~~	●●●●○
Geração	●○○○○		○○○○○		
	○○○○○		○○○○○		
	○○○○○		○○○○○	Coragem	●●●●○

Qualidades/Defeitos

Humanidade/~~Trilha~~ ●●●●●●○○○○

Força de Vontade ●●●●●○○○○○ ❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑

Pontos de Sangue ❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑ ❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑

Vitalidade

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

Experiência

Teatro da Mente — Leis da Noite

Nome:
Personagem: Olhos dos Ephors
Crônica:
Clã: Ventrue
Geração: 8ª
Idade:
Natureza: Criança
Comportamento: Conformista

Consciência / ~~Convicção~~: ● ● ○ ○ ○
Autocontrole / ~~Instinto~~: ● ● ● ● ○
Coragem: ● ● ● ● ○
Pontos de Sangue: ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ●
Força de Vontade: ● ● ● ● ● ● ○ ○ ○ ○

~~Trilha~~ / Humanidade: ● ● ● ○ ○

Físicos

Flexível	
Incansável	
Rígido	

Sociais

Enganador	Encantador
Diplomático x2	Eloqüente
Empático	Magnético

Mentais

Atento	
Observador	
Paciente	
Astuto	

Habilidades

Empatia	Etiqueta
Armas de Fogo	
Investigação	
Manha	

Antecedentes

Contatos x2	Geração x5
Recursos x4	Mentor x2
Influência (alta sociedade x1)	

Influências

Disciplinas

Dominação (Comandar e hipnotizar)
Presença (fascinação e olhar aterrorizante)

Qualidades & Defeitos

Teatro da Mente — Leis da Noite

Nome:
Personagem: Ladra de Domínios
Crônica:
Clã: Ventrue
Geração: 12ª
Idade:
Natureza: Durão
Comportamento: Pedagogo

Consciência / ~~Convicção~~: ● ● ○ ○ ○
Autocontrole / ~~Instinto~~: ● ● ● ● ○
Coragem: ● ● ● ● ○
Pontos de Sangue: ● ● ● ● ● ● ● ● ● ●
Força de Vontade: ● ● ● ● ● ● ○ ○ ○ ○

~~Trilha~~ / Humanidade: ● ● ● ○ ○

Físicos

Ligeiro	
Saudável	
Duro	

Sociais

Comandante x2	Digno
Magnético	Persuasivo x2
Sedutor	

Mentais

Alerta	Atento
Esperto	Versado
Vigilante	
Malicioso	

Habilidades

Etiqueta	Finanças
Armas de Fogo	
Investigação	
Direito	

Antecedentes

Contatos x3	Geração x1
Recursos x3	Aliados x2
Influência (finanças x2 e política x1)	

Influências

Disciplinas

Presença (fascinação, transe e olhar aterrorizante)

Qualidades & Defeitos

Esquartejador

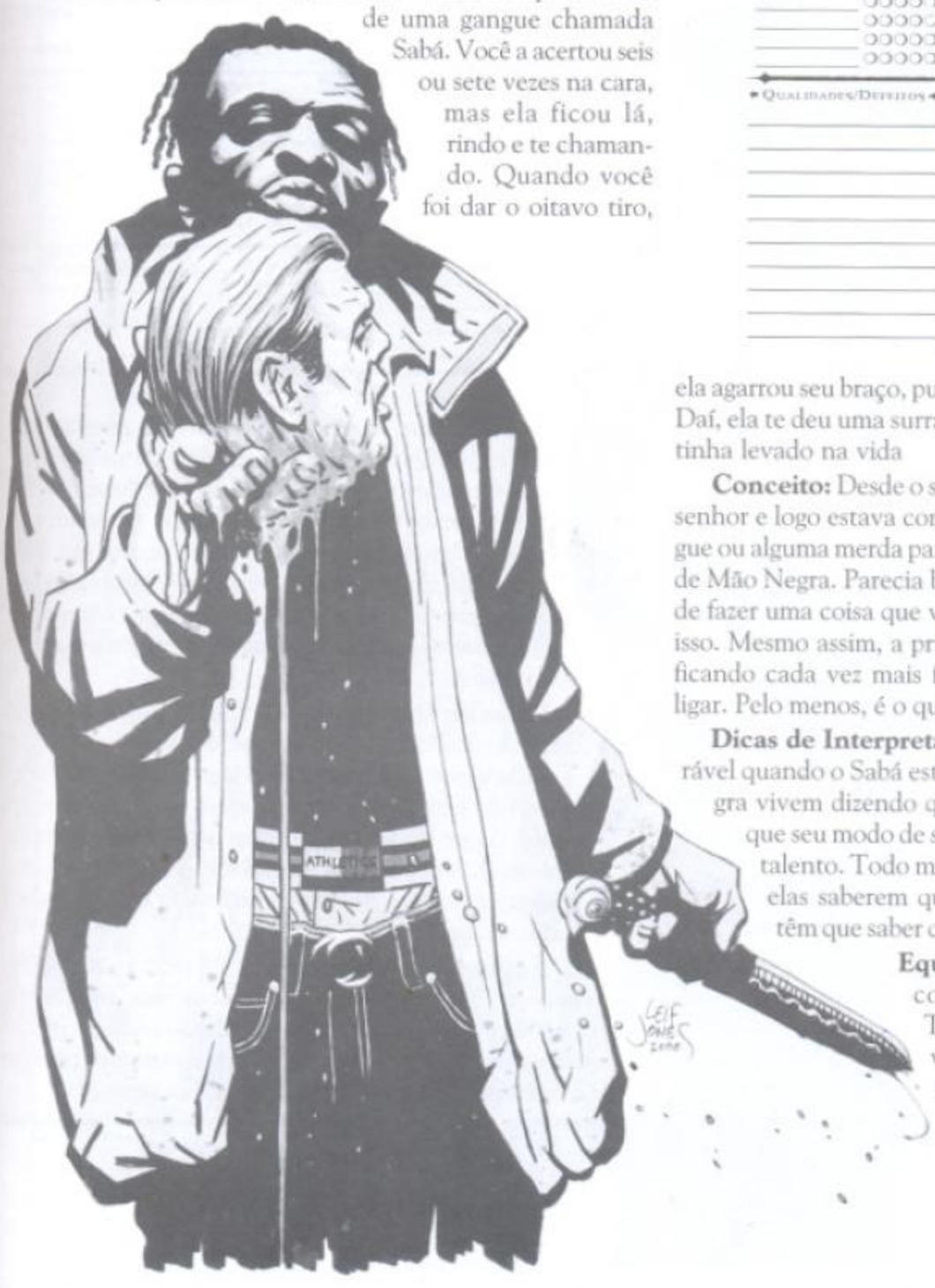
Mote: *Hora de morrer, seu filho da mãe.*

Prelúdio: Você já sabia as regras antes de ser velho o bastante para transar – ninguém mexe com o cara que tem poder. Todo mundo no seu bairro quer ser delinqüente. Todos sabiam um monte de palavrões para aloprar quem falasse uma merda.

Eram todos mentirosos, é claro. Se você os enfrentasse, eles recuavam como um bando de bichas. Você criou sua reputação fazendo exatamente isso: encarando os babacas que contavam vantagem e cobrindo eles de porrada se não se afastassem.

O chato é que você sabia que não ia sobreviver. Você era suficientemente esperto para perceber que sempre vai ter alguém pior do que você lá fora. E viver como um criminoso significa que você vai cruzar com ele mais cedo ou mais tarde.

Acontece que não foi ele, mas ela – uma branquela doida de uma gangue chamada Sabá. Você a acertou seis ou sete vezes na cara, mas ela ficou lá, rindo e te chamando. Quando você foi dar o oitavo tiro, ela agarrou seu braço, puxou-o para trás, *com força*, e o deslocou. Daí, ela te deu uma surra que um filho da mãe como você nunca tinha levado na vida



Conceito: Desde o seu Abraço, você se uniu à gangue de seu senhor e logo estava com uma daquelas gangues dentro da gangue ou alguma merda parecida. Esses filhos da puta se chamavam de Mão Negra. Parecia bom o bastante para você – uma chance de fazer uma coisa que você sabe e de ganhar uns trocados com isso. Mesmo assim, a primeira morte foi difícil – mas elas estão ficando cada vez mais fáceis, agora que você aprendeu a não ligar. Pelo menos, é o que dizem.

Dicas de Interpretação: Você é um filho da mãe invulnerável quando o Sabá está te apoiando. Esses viados da Mão Negra vivem dizendo que o assassinato é mais importante, do que seu modo de ser, mas eles já estão velhos e perderam o talento. Todo mundo sabe que o que excita essas putas é elas saberem que você pode se virar contra elas. Eles têm que saber que você é foda, que você é quem manda.

Equipamento: Telefone celular, um Lincoln Navigator, roupas Hugo Boss e Tommy Hilfiger, dois beeps, um revólver barato, um gládio de estilo romano (para lidar com Cainitas).

VAMPIRO

Nome: _____ Natureza: Sádico Geração: 11ª
Jogador: _____ Comportamento: Juiz Refúgio: _____
Crônica: _____ Clã: Ventrue Conceito: Esquartejador

ATRIBUTOS

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

HABILIDADES

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

Vantagens

Antecedentes		Disciplinas		Virtudes	
Membro da Mão Negra	●○○○○	Fortitude	●●●●○	Consciência / ~~Convicção~~	
Geração	●●○○○	Potência	●○○○○		●●○○○
Status do Sabá	●○○○○		○○○○○		
	○○○○○		○○○○○	Autocontrole / ~~Instinto~~	
	○○○○○		○○○○○		●●○○○
	○○○○○		○○○○○		
	○○○○○		○○○○○	Coragem	●●●●○

Qualidades/Defeitos | **Humanidade/Trieves** | **Vitalidade**

Humanidade/Trieves: ●●●●●○○○○○

Força de Vontade: ●●●●●○○○○○ ❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑

Pontos de Sangue: ❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑ ❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑

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

Experiência

Historiador

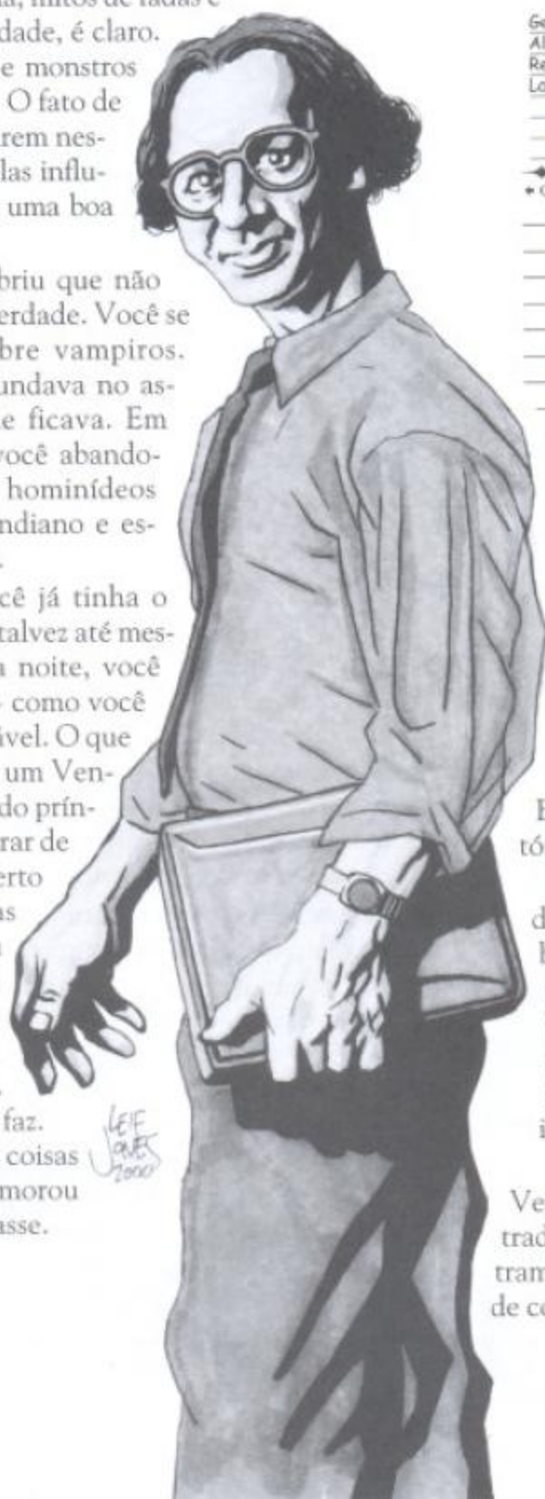
Mote: *Acredito que esse precedente esteja contra o senhor. A terceira cria de um príncipe sempre teve os direitos que o meu amigo aqui pede. É a tradição.*

Prelúdio: Você nunca esperou nem quis uma vida excitante. O que você gosta mais são histórias: lê-las, contá-las, descobri-las. É claro que as histórias verdadeiras são as melhores. Foi por isso que você se formou na faculdade e se tornou um professor: para ser pago para contar histórias verdadeiras.

Você sempre foi uma espécie de dissidente de seu departamento (sua única concessão para uma vida excitante). Em vez de guerras, política ou movimentos sociais, suas pesquisas eram sempre direcionados para o estranho e o bizarro: práticas mágicas antigas, criptozoologia, mitos de fadas e monstros. Nada disso era verdade, é claro. Coisas mágicas não existem e monstros são coisas dos contos de fada. O fato de as pessoas realmente acreditarem nessas coisas e permitirem que elas influenciem suas vidas – *essa* era uma boa história.

No entanto, você descobriu que não era só uma história, e sim a verdade. Você se interessou pelos mitos sobre vampiros. Quanto mais você se aprofundava no assunto, mais interessante ele ficava. Em uma viagem a Katmandu, você abandonou sua pesquisa sobre os hominídeos peludos do subcontinente indiano e estudou somente os vampiros.

Cinco meses depois, você já tinha o bastante para um bom livro, talvez até mesmo um livro popular. Certa noite, você recebeu um telefonema do – como você sabe agora – visitante inevitável. O que você não sabia é que ele era um Ventrue, enviado pelo preocupado príncipe da cidade para se assegurar de que você não havia descoberto nada que não devesse. Mas parece que você descobriu várias coisas que não devia. Você sabia coisas sobre Caim, os clãs, a Inquisição, até mesmo a Camarilla. Nossa! Você é bom no que faz. Mas acontece que descobriu coisas que nem *ele* sabia. Não demorou muito para que ele o Abraçasse.



Vampiro
A Máscara

Nome: _____ Natureza: Pedagogo Geração: 11ª
Jogador: _____ Comportamento: Visionário Refúgio: _____
Crônica: _____ Clã: Ventrue Conceito: Historiador

Atributos

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

Habilidades

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

Vantagens

Antecedentes		Disciplinas		Virtudes	
Geração	●●○○○	Dominação	●○○○○	Consciência / Convicção	●●●○○
Aliados	●●○○○	Presença	●○○○○		
Recursos	●●○○○	Animalismo	●○○○○		
Locaios	●○○○○	Fortitude	●○○○○	Autocontrole / Instinto	●●●●○
	○○○○○		○○○○○		
	○○○○○		○○○○○		
	○○○○○		○○○○○	Coragem	●●●○○

Qualidades/Defeitos

Humanidade/Trieza: ●●●●●●●○○○

Força de Vontade: ●●●●●○○○○○ ❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑

Pontos de Sangue: ❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑ ❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑

Vitalidade

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

Especificia

Conceito: Você passa suas noites pesquisando a História Ventrue, procurando artefatos antigos e ocasionalmente ajudando os Sangue Azul nas disputas com os outros membros do clã ou da raça de Caim. Mas o sangue Ventrue que existe em você está começando a azedar. Você está cansado de ajudar os outros. Está na hora de começar a se ajudar. Está na hora de adicionar alguma aventura à sua História pessoal.

Dicas de Interpretação: Você é quieto, observador e tão ambicioso quanto qualquer Ventrue. Você já batalhou por cargos antes e o jogo político dos Ventrue não é muito diferente. Espere o momento de revelar o que você sabe e utilize isso do melhor modo possível. Você tem a autoridade do conhecimento, algo que sempre ressalta quando lida com os menos informados.

Equipamento: Biblioteca sobre a História dos Ventrue e dos vampiros, laptop com uma relação das tradições e os precedentes do clã, diário onde se encontram registrados os crimes que todos os vampiros na cidade cometeram e que você conhece, sedan japonês.

Teatro da Mente – Leis da Noite

Nome:
Personagem: Historiador
Crônica:
Clã: Ventrue
Geração: 11ª
Idade:
Natureza: Pedagogo
Comportamento: Visionário

Consciência / ~~Convicção~~: ● ● ● ○ ○
Autocontrole / ~~Instinto~~: ● ● ● ● ○
Coragem: ● ● ● ○ ○
Pontos de Sangue: ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ●
☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐
Força de Vontade: ● ● ● ● ○ ○ ○ ○ ○ ○
☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

~~Trilha~~ / Humanidade: ● ● ● ● ○

Físicos: Veloz, Corpulento, Firme, Tenaz x2

Sociais: Eloqüente, Expressivo, Vivaz

Mentais: Sagaz, Criterioso x2, Versado x3, Observador

Habilidades: Acadêmicos, Sobrevivência, Computador, Investigação, Lingüística (sânscrito)

Antecedentes: Aliados x2, Geração x2, Recursos x3, Lacaios x1, Influência (alta sociedade x1)

Influências:

Disciplinas: Dominação (comandar), Fortitude (tolerância), Presença (fascinação), Animalismo (sussurros selvagens)

Qualidades & Defeitos:

Teatro da Mente – Leis da Noite

Nome:
Personagem: Esquartejador
Crônica:
Clã: Ventrue
Geração: 11ª
Idade:
Natureza: Sádico
Comportamento: Juiz

Consciência / Convicção: ● ● ○ ○ ○
Autocontrole / Instinto: ● ● ○ ○ ○
Coragem: ● ● ● ● ○
Pontos de Sangue: ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ● ●
☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐
Força de Vontade: ● ● ● ● ○ ○ ○ ○ ○ ○
☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐

Trilha / ~~Humanidade~~: ● ● ○ ○ ○

Físicos: Musculoso, Feroz x2, Veloz x2, Robusto, Vigoroso

Sociais: Comandante, Intimidante, Magnético

Mentais: Atento x2, Esperto, Disciplinado, Astuto

Habilidades: Briga, Manha, Intimidação, Armas Brancas x2, Sobrevivência

Antecedentes: Contatos x1, Geração x2, Influência x1 (ruas)

Influências:

Disciplinas: Fortitude (tolerância, têmperas, resistência, resiliência), Potência (proeza)

Qualidades & Defeitos:

Apaixonada por Vitae

Mote: *Ah, esta é de boa safra. Uma jovem francesa de Bordeaux. Acho que o nome dela era Rosemonde.*

Prelúdio: Em vida, você era uma executiva de uma estação de rádio. Você tinha um talento natural para falar, para entender as pessoas e para convencê-las que os anúncios no rádio atenderiam a suas necessidades. Para você, o trabalho sempre foi um meio de colocar comida na mesa. Não só comida, vinho também. Na verdade, *principalmente* vinho.

Você amava o vinho. Amava o sabor, o efeito, a História, a cultura, o esnobismo. Vender espaços para anúncios fez de você uma mulher rica, mas isso só importava porque você conseguia melhorar sua adega.

Então, você conheceu seu futuro senhor, que a estava observando e fingindo ser um sommelier no Harold's Studio no centro da cidade. Foi uma decepção no início. Qual era a vantagem de ser imortal se você não podia apreciar um bom Bordeaux? Você não conseguia ver nenhuma. Daí, você provou sangue, não pela primeira vez, mas pela primeira vez em que a Besta dentro de você não estava uivando de fome. Foi delicioso, divino, inspirador – sensual. O vinho nem se comparava a isso. Você estava viciada.

A vitae se tornou uma obsessão. Você fez contato com outros Ventrue pelo mundo que tinham o mesmo gosto. Além disso, você tentou descobrir as preferências de cada vampiro nas proximidades e no resto do mundo. Esse conhecimento, associado à sua paixão por encontrar o melhor sangue disponível, colocou-a em uma posição muito especial: fornecedora de vitae de qualidade.

Conceito: Você observa os mortais, leva-os para seu refúgio, alimenta-os com certas comidas ou produtos químicos, submete-os a certos estímulos – você está até realizando uma pesquisa num projeto de longo prazo de cruzamento de espécies para destacar algumas nuances da vitae de suas vítimas. Como uma boa fabricante de vinhos, você monitora cada passo do processo, produzindo um sangue que tem um gosto não só delicioso, como também exótico. Na maioria das vezes, os mortais de quem você retira o sangue nem sabem o que está acontecendo. É claro que, de vez em quando, para uma safra especialmente rara, você captura um mortal e o mantém sob controle, alimentando-o até ele estar bem no ponto.

Dicas de Interpretação: Outros vampiros, e não apenas os Ventrue, pagam muito caro por suas misturas intoxicantes. Por ser extremamente rica, hoje em dia você raramente aceita dinheiro em troca de suas maravilhosas safras. Em vez disso, você troca sangue por favores. Vários vampiros na cidade tornaram-se... *entusiastas*... em relação a suas safras, incapazes de resistir ao encanto delas e de encontrá-las em qualquer outro lugar a não ser em suas mãos. Até agora, sua especialidade trouxe-lhe muita admiração e reconhecimento, mas você sabe que o verdadeiro mercado ainda não foi aberto. Uma boa vitae vampírica é muito mais prazerosa e perigosa...

Equipamento: Agulhas, seringas, vidros fechados a vácuo para estocar amostras, sedan inglês de luxo com uma unidade refrigerada no porta-malas, adegas em seu refúgio.

VAMPIRO

Nome: _____ Natureza: Galante Geração: 10ª
Jogador: _____ Comportamento: Tradicionalista Refúgio: _____
Crônica: _____ Clã: Ventrue Conceito: Apaixonada por Vitae

ATRIBUTOS

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

HABILIDADES

Talentos		Perícias		Conhecimentos	
Prontidão	○○○○○	Emp/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	○○○○○	Ciência	●●○○○

vantagens

Antecedentes		Disciplinas		Virtudes	
Contatos	●●●○○	Dominação	●●○○○	Consciência / Convicção	●●○○○
Geração	●●●○○	Presença	●○○○○		
Recursos	●●●●○		○○○○○	Autocontrole / Instinto	●●●○○
	○○○○○		○○○○○		
	○○○○○		○○○○○	Coragem	●●●●●
	○○○○○		○○○○○		

Qualidades/Defeitos | Humanidade/Trieba: ●●●●●○○○○○ | Força de Vontade: ●●●●●○○○○○ ❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑ | Pontos de Sangue: ❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑ ❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑

Vitalidade

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

Experiência

Diablerista

Mote: *É o sangue, querido... o poder está no sangue e não deixe que nenhum ancião covarde te convença do contrário.*

VAMPIRO

Nome:		Natureza:	Excêntrico	Geração:	8ª
Jogador:		Comportamento:	Solitário	Refúgio:	
Crônica:		Clã:	Ventrue	Conceito:	Diablerista

ATRIBUTOS

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

HABILIDADES

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

Vantagens

Antecedentes		Disciplinas		Virtudes	
Geração	●●●●●	Dominação	●●●○○	Consciência / ~~Convicção~~	●○○○○
Recursos	●○○○○	Presença	●○○○○		
	○○○○○	Ofuscação	●○○○○	Autocontrole / ~~Instinto~~	●●●●○
	○○○○○		○○○○○		
	○○○○○		○○○○○		
	○○○○○		○○○○○		
	○○○○○		○○○○○	Coragem	●●●●●

Qualidades/Defeitos	Humanidade/~~Trilha~~	Vitalidade	
	●●●●●○○○○○	Escoriado	❑
		Machucado	-1 ❑
	Força de Vontade	Ferido	-1 ❑
	●●●●●○○○○○	Ferido Gravemente	-2 ❑
	❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑	Espancado	-2 ❑
		Aleijado	-5 ❑
		Incapacitado	❑
	Pontos de Sangue	Experiência	
	❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑		
	❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑		

Prelúdio: Nada no seu Abraço indicava que você estava destinada a algo mais do que uma não-vida chata e desagradável. Foi uma coisa prosaica: seu senhor a conheceu em uma casa noturna, convenceu você a ir ao covil dele, alimentou-se de você e então a Abraçou em meio a uma crise de auto-desprezo e remorso. Que falta de inspiração. Na verdade, foi uma coisa tão rotineira que você não se abalou nem um pouco quando ele recebeu sua recompensa final.

Na verdade, seu senhor era mais afetado do que qualquer outra coisa. É claro que ele a instruiu de acordo com as tradições dos vampiros. Você ficou sabendo tudo sobre o nobre legado dos Ventrue, o que era, na verdade, um pouco irônico, pois seu senhor não era rico nem particularmente malicioso. Ele até a avisou sobre o terrível amaranto – para a própria aflição dele.

Quando se separaram, você se juntou a um grupo de anarquistas durante um tempo. Eles não eram muito úteis, mas deixaram você por dentro quanto à verdade sobre a diablerie. Foi na noite em que participou com eles de um ataque a anciões que você percebeu tudo. Em um mês, você deu o mesmo destino a seu próprio senhor. Depois, a outro vampiro. E outro...

Conceito: Você é uma rebelde e uma maldição, utilizando o sangue dos anciões em sua busca pessoal por poder. Aqueles que a conhecem pelo que você é odeiam-na, mas você sabe que eles se sentem assim porque têm medo de você. Na sua opinião, você é corajosa e inovadora, desprezando os contratos sociais hipócritas que os anciões impõem sobre suas crias para se protegerem. Para os outros, você é o Demônio em pessoa, escondida nas sombras, com um sorriso, e esperando para roubar suas almas e mandá-las para o Inferno. Na verdade, você sabe que é só uma questão de tempo até alguém "tomar uma atitude" em relação a você ou até a Besta controlá-la completamente – mas você não vai desistir tão fácil. Até lá, vai ser uma vigem selvagem e sangrenta.

Dicas de Interpretação: Você bebe a vitae dos vampiros por causa da adrenalina. Na verdade, você não se limita mais ao sangue de gerações inferiores. Às vezes, você bebe o sangue de vampiros só porque é mais saboroso do que aquela coisa rala e sem graça dos mortais. Você caça outros vampiros usando a Furtividade, capturando-os no momento em que retornam para seu refúgio ou antes de saírem à noite. Você não deu a seu círculo nenhuma razão para eles não confiarem em você – a não ser o fato de estarem morrendo de medo que você acabe indo atrás deles – mas você é capaz de ver o medo e a desconfiança nos olhos deles. Você costumava ficar com remorso por causa disso. Agora, sente apenas desprezo pela covardia deles.

Equipamento: Bloco de notas com pistas e lembretes sobre os refúgios de outros vampiros, estacas, faca ornamentada, Jaguar roubado de um ancião diablerizado.

Teatro da Mente
LEIS da Noite

Consciência / ~~Convicção~~
● ○ ○ ○ ○

Autocontrole / ~~Instinto~~
● ● ● ● ○

Coragem
● ● ● ● ●

Pontos de Sangue
●●●●●●●●●●●●●●
❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑

Força de Vontade
● ● ● ● ● ● ○ ○ ○ ○
❑ ❑ ❑ ❑ ❑ ❑ ❑ ❑ ❑ ❑

Nome
Personagem Diablerista
Crônica
Clã Ventrue
Geração 8ª
Idade
Natureza Excêntrico
Comportamento Solitário

Teatro da Mente
LEIS da Noite

Consciência / ~~Convicção~~
● ● ○ ○ ○

Autocontrole / ~~Instinto~~
● ● ● ○ ○

Coragem
● ● ● ● ●

Pontos de Sangue
●●●●●●●●●●●●●●
❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑❑

Força de Vontade
● ● ● ● ○ ○ ○ ○ ○ ○
❑ ❑ ❑ ❑ ❑ ❑ ❑ ❑ ❑ ❑

Nome
Personagem Apaixonada por Vitae
Crônica
Clã Ventrue
Geração 10ª
Idade
Natureza Galante
Comportamento Tradicionalista

Trilha / Humanidade
● ● ● ○ ○

Físicos
Enérgico
Gracioso
Saudável

Sociais
Encantador
Elegante
Persuasivo x2

Mentais
Sagaz
Observador
Paciente
Astuto

Habilidades
Acadêmicos
Medicina
Manha
Ciência (hematologia)

Antecedentes
Contatos x3
Geração x3
Recursos x5
Influência (finanças x1)

Influências

Disciplinas
Dominação (comandar e hipnotizar)
Presença (fascínio)

Qualidades & Defeitos

Trilha / Humanidade
● ● ● ○ ○

Físicos
Hábil x2
Firme
Rígido

Sociais
Encantador x2
Intimidante
Persuasivo

Mentais
Atento
Esperto
Malicioso

Habilidades
Acadêmicos
Condução
Finanças
Manha

Briga

Resistente

Insinuante x2

Antecedentes
Geração x5
Recursos x2
Influência (política x1)

Influências

Disciplinas
Dominação (comandar, hipnotizar e ordenar esquecimento)
Ofuscação (manto das sombras)
Presença (fascínio)

Qualidades & Defeitos

Exemplo de Prole: A Jogada de Bilé

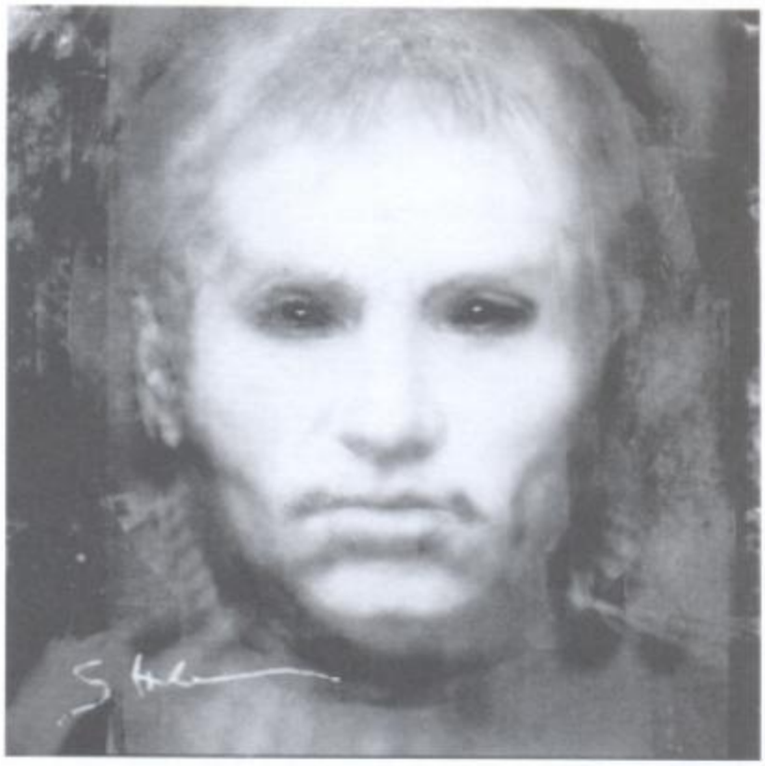
Ao contrário da opinião popular, os Sangue Azul não se mudam simplesmente para uma cidade e passam a "controlar" os recursos mortais através da "manipulação" de todos que encontram, pois insistem em que reconheçam sua autoridade. Conseguir destaque, poder e *dignitas* exige mais do que uma vaga noção de supremacia. Na verdade, exige uma ação precisa nas áreas financeira, social e política. Os departamentos de polícia não se rendem ao primeiro vampiro valentão que invada a delegacia, com os olhos flamejando Dominação e o semblante brilhando com um carisma gerado pela Presença. Na verdade, muitos Ventrue se especializam concentrando-se nos recursos que lhes serão mais úteis. Um capitalista pode se esforçar bastante para estabelecer uma nova base financeira para si em uma nova cidade; um político pode fazer favores aos candidatos ou silenciar as ameaças a um determinado funcionário, que ficará em dívida com o vampiro. Muitas vezes, esses indivíduos formam círculos ou associações (ver o Capítulo Dois), o que não só lhes permite apresentar uma barreira mais flexível contra os seus rivais como também lhes permite às vezes roubar a influência que tradicionalmente pertence aos vampiros já estabelecidos.

Ser os campeões da Máscara ensinou aos Ventrue lições valiosas sobre discrição e desonestidade. Portanto, apesar de unidos quando não estão em público, os membros desta prole não demonstram nenhuma preocupação ou cuidado uns com os outros quando estão sendo observados. Esta prole opera de modo relativamente independente, cada qual lidando com os problemas da cidade e as oportunidades que ela oferece de um modo diferente. Essa estratégia é típica dos Ventrue em novas cidades, apesar de poucos a notarem, pois o clã faz muito estardalhaço sobre suas riquezas e seus contatos na alta sociedade. Enquanto os sentimentos "anti-clã" se concentram na presença "oficial" dos Ventrue, os membros menos óbvios da prole têm mais liberdade para buscar seus próprios objetivos. Quando, e se, a verdadeira natureza do círculo é descoberta, já é muito tarde: os Ventrue já alcançaram seus objetivos.

João Bilé, o Homem Atrás da Cortina

História: Abraçado há quase um século no Brasil, Bilé conseguiu apenas recentemente uma chance para se destacar. Ele pagou suas contas, cumpriu suas obrigações e aproveitou as oportunidades oferecidas. Agora que um novo território surge, ele tem a chance de estabelecer uma prole e um domínio, talvez um principado próprio. Bilé aprendeu muito com seu senhor e seus anciões e quer colocar esse conhecimento à prova. Ele preparou um plano complexo, mas flexível, para seu novo grande empreendimento.

Bilé decidiu se esconder na cidade e pretende agir tanto quanto possível através de suas três crias. Por isso, assumiu o



papel de servo e conselheiro de um vampiro mais velho, Michael Brandeis. Enquanto Michael assume o papel (e atrai os inimigos) de um Ventrue poderoso, Bilé pode trabalhar nos bastidores. Ele apresentou essa mudança de papéis para Michael como uma ótima oportunidade para o jovem Ventrue, apesar de Michael desconfiar que as motivações de Bilé não são totalmente altruístas.

Bilé também tem planos ambíguos para as outras crias, Robin e Margarida. Robin chegou à cidade como uma Ventrue conhecida, uma forasteira explícita que se opôs a Michael. Bilé pretende promovê-la a opositora leal, um modo de descobrir a que lado os outros membros da Camarilla irão se dedicar. Margarida foi para a cidade como uma Caitiff. Bilé nem contou a suas outras crias sobre ela. Ele quer que Margarida se envolva com os anarquistas, com os Brujah e possivelmente com algum grupo do Sabá na região, o que lhe permitiria fornecer a Bilé os planos de cada facção dissidente.

Imagem: Em público, o magro e alto Bilé fica meio curvado, seus lábios são finos e repuxados em um sorriso gentil. Ele parece um mentor decadente em todos os aspectos, mas aceita seu próprio declínio e usa sua experiência para melhorar os esforços de seus protegidos. Longe de outros vampiros, João fica totalmente ereto, mais alto do que sua progênie, o que lhe permite olhá-los de cima se necessário. Seu cabelo grisalho e olhar serevo lhe dão uma aparência paternal que deixa alguns vampiros à vontade.

Dicas de Interpretação: Em público, você se submete totalmente a Michael e raramente olha nos olhos dos outros. Assuma um ar submisso e humilde. Quando você está sozinho, sua atitude muda completamente. Você comanda suas

crias com autoridade. Dê ordens e fique indignado se não o obedecerem de boca calada. Você não se preocupa muito com a não-vida de suas crias. Em primeiro lugar, eles são sua ferramenta e só depois disso são sua família, e você não se esforça nem um pouco para esconder isso deles.

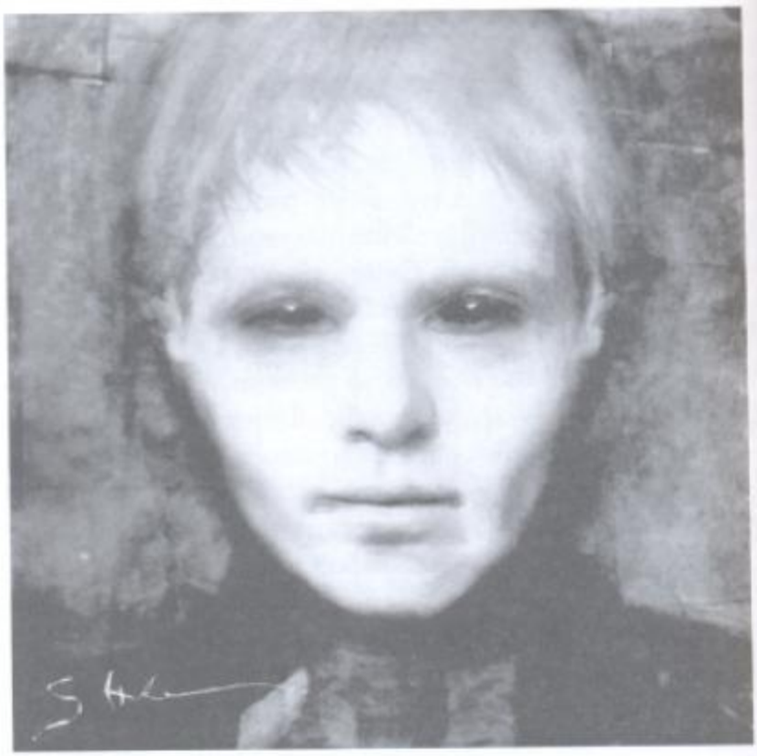
Senhor: Therése Maurier
Natureza: Competidor
Comportamento: Conformista
Geração: 9ª
Abraço: 1911
Idade aparente: quase 50
Físicos: Força 3, Destreza 2, Vigor 4
Sociais: Carisma 3, Manipulação 5, Aparência 2
Mentais: Percepção 4, Inteligência 3, Raciocínio 4
Talentos: Prontidão 3, Briga 2, Empatia 1, Expressão 2, Intimidação 4, Liderança 4, Estilo 2, Lábia 3
Perícias: Ofícios 3, Condução 1, Etiqueta 3, Performance 3, Furtividade 2
Conhecimentos: Acadêmicos 2, Burocracia 2, Computador 1, Finanças 3, Investigação 2, Direito 2, Política 4
Antecedentes: Contatos 1, Recursos 4, Lacaios 2, Status 3
Disciplinas: Auspícios 1, Dominação 4, Fortitude 4, Presença 3
Virtudes: Consciência 1, Autocontrole 5, Coragem 5
Moralidade: Humanidade 5
Força de Vontade: 6

Michael Brandeis, O Protegido

História: Michael Brandeis é vampiro há apenas dez anos, sempre sob a tutela secreta de seu senhor, João Bilé. Ninguém fora do clã Ventrue (e poucos dentro) sabem que Bilé é, na verdade, senhor de Michael, o que fazia parte do plano de Bilé antes mesmo do Abraço de Michael. Por causa disso, Michael adquiriu muita reputação para alguém tão jovem, tendo conseguido muitos contatos e honras em sua breve não-vida. Exteriormente, ele se parece com um Ventrue típico: calmo, seguro e com muita autoconfiança.

Por dentro, ele é completamente diferente. Na verdade, Michael não consegue fazer nada sem a permissão ou ajuda de seu senhor. Bilé o humilha como um pai abusivo. João chama o constantemente de inútil e diz que ele encontraria a Morte Final em poucas horas sem a proteção e a ajuda de Bilé. Durante muitos anos, Michael acreditou piamente nisso. Ele obedecia às ordens de seu senhor ao pé da letra, sempre bancando a cria certinha.

Agora, com uma nova cidade diante dele, Michael sente a primeira chama da rebelião. Ele enxerga a oportunidade, mas



também vê o perigo. Ele começou a perceber que Bilé colocou-o à frente como uma espécie de pára-raios. As noites de hoje são perigosas, e Michael está começando a suspeitar que não conseguirá sobreviver se as coisas continuarem assim. Por enquanto, Michael representa seu papel, deixando o mundo pensar que Bilé é seu conselheiro e que ele é o mestre. Se os eventos lhe derem uma oportunidade para transformar isso em realidade, e se ele tiver coragem, pode ser até que aproveite a chance.

Imagem: Michael é um homem bonito, com cabelos ruivos e olhos verdes. Suas roupas e seu comportamento são conservadores para que ele possa representar melhor seu papel. Michael tem cerca de um metro e oitenta, ombros largos e porte atlético. No entanto, seus olhos revelam às pessoas perceptivas que sob sua aparência calma existe dúvida, medo ou ... algo mais difícil de ser definido.

Dicas de Interpretação: Você tem uma inteligência simples e uma personalidade relativamente amigável quando decide demonstrá-la. Você faz seu papel de líder Ventrue da melhor maneira possível, quase como numa paródia de seus anciões, os alvos principais dos preconceitos dos outros. Com seu porte e sensibilidade nobres, ninguém suspeitaria que você é tão submisso quanto uma criança quando está sozinho com Bilé. Ainda por cima, a chama da rebelião que existe dentro de você torna-o ainda mais submisso diante de Bilé porque você tem medo que ele descubra suas ambições.

Senhor: João Bilé
Natureza: Masoquista
Comportamento: Arquiteto
Geração: 10ª
Abraço: 1989

Idade aparente: 30 e poucos anos
Físicos: Força 2, Destreza 2, Vigor 2
Sociais: Carisma 4, Manipulação 2, Aparência 4
Mentais: Percepção 3, Inteligência 2, Raciocínio 3
Talentos: Esportes 1, Representação 3, Trato Social 2, Liderança 3, Manha 1, Lábia 3
Perícias: Condução 2, Etiqueta 2, Armas de Fogo 3, Performance 2, Furtividade 1, Sobrevivência 1
Conhecimentos: Acadêmicos 2, Computador 1, Finanças 3, Direito 2, Lingüística 3 (francês, alemão, português, espanhol) , Ocultismo 1
Antecedentes: Aliados 1, Contatos 4, Rebanho 1, Mentor 2, Recursos 4
Disciplinas: Presença 4, Dominação 2,
Virtudes: Consciência 3, Autocontrole 4, Coragem 3
Moralidade: Humanidade 7
Força de Vontade: 4

Robin Withers, a Rival

História: Robin Withers foi conselheira legal de políticos e de homens de negócios, uma advogada poderosa que colocava sua carreira acima de tudo. Quando ela "morreu" em um acidente de carro aos 40 anos, a comunidade legal ficou de luto. Seu renascimento como vampira não recebeu tanta atenção. Robin é a cria favorita de Bilé e ele quer tê-la a seu lado quando todas as suas ambições se concretizarem. Por isso, ela é muito mimada (pelo menos na concepção de Bilé) e recebe mais liberdade do que as outras crias de Bilé.

A própria Robin aprecia a confiança que seu senhor deposita nela e se esforça para agradá-lo. Ela chegou na cidade com uma história cuidadosamente montada. Mesmo uma investigação detalhada de seu passado não mostraria qualquer ligação com Bilé ou Michael. Ela é aparentemente independente de seu senhor há quase nove anos, fazendo seu próprio nome sozinha. Ela chegou a esta nova cidade como uma inimiga de seu "ancião", Michael. Apesar de apoiá-lo publicamente, como todo bom Ventrue deveria fazer, ela faz comentários sobre a incompetência dele com outros vampiros. Ela procura aliados entre os Toreador, Tremere e Nosferatu, unindo os clãs em torno de sua desconfiança quanto ao Ventrue megalomaníaco. onix

Suas ambições não ultrapassam as de seu senhor. Ela considera os planos de Bilé brilhantes e deseja cumprir sua parte neles o melhor que puder. Seguirá sua liderança e aproveitará os benefícios depois. Enquanto acreditar que seu senhor apresenta a melhor oportunidade de acumular riqueza, irá segui-lo sempre. Se algum dia Bilé a trair, não pensará duas vezes antes de se voltar contra ele. Ela não se importa nem um pouco com seu "irmão", Michael. Ele é apenas um peão útil, mas totalmente dispensável.

Imagem: Uma mulher bonita com seus 40 anos de idade. Robin não teve muito tempo para salões de beleza ou ginástica quando estava viva. De um certo ponto de vista, ela parece uma mulher de classe média que teve três filhos. Ela utiliza essa aparência afável e uma atitude prosaica para conquistar aliados em potencial e fazer com que os inimigos a subestimem. Na verdade, ela tem um instinto assassino e – como os casos que defendeu demonstram – sabe como vencer.

Dicas de Interpretação: Você age como uma confidente e confia (de modo falso) nos outros para induzi-los a confiar em você. Você permite que os outros vejam sua ambição, mas não o bastante para amedrontá-los. Fique atenta aos outros vampiros, descubra quanta mudança eles desejam e depois ofereça-lhes o suficiente para ganhar a confiança deles. Você descobriu que a cobiça é uma coisa boa. Os outros vampiros sempre querem alguma coisa e você é capaz de prometer-lhes isso. Às vezes, você chega até mesmo a entregar o que prometeu.

Senhor: João Bilé
Natureza: Competidor
Comportamento: Esperto
Geração: 10ª
Abraço: 1976
Idade aparente: 40 e poucos anos
Físicos: Força 2, Destreza 2, Vigor 2
Sociais: Carisma 2, Manipulação 4, Aparência 2
Mentais: Percepção 4, Inteligência 3, Raciocínio 4
Talentos: Prontidão 2, Esquiva 2, Intimidação 2, Liderança 3, Lábia 4
Perícias: Condução 2, Segurança 2, Furtividade 1
Conhecimentos: Acadêmicos 3, Burocracia 2, Finanças 3, Investigação 2, Direito 4, Lingüística 1 (português), Política 3

Antecedentes: Contatos 3, Mentor 1, Recursos 4, Status 1
Disciplinas: Auspícios 1, Dominação 3, Ofuscação 2, Presença 2
Virtudes: Consciência 3, Autocontrole 5, Coragem 4
Moralidade: Humanidade 6
Força de Vontade: 5

Margarida Cordeiro, a Pária

História: Margarida Cordeiro não é uma Ventrue comum, pois foi feita com um material diferente daquele com que seus irmãos foram feitos. Apesar de se vestir e se comportar como uma punk, ela está apenas representando. Na verdade, Margarida é uma atriz. Quando Bilé concebeu seu plano, sabia que precisava encontrar homens e mulheres capazes de representar seus personagens durante meses ou até mesmo anos. Por isso, ele viu que os talentos de Margarida seriam muito úteis e a Abraçou secretamente, algo que somente seu senhor sabe.

Fingindo ser uma Toreador anarquista, Margarida representa seu papel com perfeição. Ela não tem contato com seus irmãos e só mantém contato com Bilé através de bilhetes abandonados, e-mail e outros modos anônimos. Apesar de Bilé ter planos bem explícitos, Margarida tem a maior parte do tempo livre para buscar seu próprio objetivo à sua maneira. Por ser uma imitadora perfeita e uma boa julgadora de caráter, ela consegue se misturar nos mais diferentes círculos sociais. Ela já conseguiu até mesmo ser aceita entre os anarquistas locais.

Bilé deu a Margarida permissão para fazer tudo o que for necessário para manter seu disfarce. Ela conspira ativamente junto com seus companheiros, quebrando as tradições de vampiros e de humanos com relativa tranqüilidade. Ela já matou policiais, iniciou incêndios criminosos e até cometeu diablerie (mas seu senhor não sabe disso). Margarida sabe que é um instrumento importante para Bilé e que ele utilizará sua influência para ajudá-la se tiver algum problema sério com as autoridades, o que pode muito bem acontecer se ela continuar com essa sua nova tendência inconseqüente. Essa certeza só lhe dá mais liberdade para "fazer loucuras" com seus novos amigos, uma característica que eles aprenderam a respeitar nela. É claro que ela transmite a Bilé todas as informações, e ele as repassa como acha melhor a Robin e Michael .

Imagem: Margarida é uma mulher extremamente bonita de cabelos pretos. Atualmente ela raspa seus longos cabelos todas as noites e se enfeita com piercings e outros acessórios do mesmo estilo.

Dicas de Interpretação: Em seu papel como anarquista, você é uma brigona de primeira. Atrevimento e arrogância são um estilo de não-vida, não uma atitude. Na realidade, você é uma mulher calma e atenciosa. Você vê Bilé mais como um patrão do que como uma figura paterna e não sente nada por seus irmãos.

Senhor: João Bilé
Natureza: Caçador de Emoções
Comportamento: Fanático
Geração: 9ª
Abraço: 1993
Físicos: Força 2, Destreza 4, Vigor 3
Sociais: Carisma 4, Manipulação 3, Aparência 4
Mentais: Percepção 2, Inteligência 2, Raciocínio 3
Talentos: Prontidão 1, Esportes 2, Briga 1, Esquiva 2, Empatia 3, Intimidação 1, Intuição 2, Lábia 3
Perícias: Empatia com animais 1, Ofícios 1, Condução 1, Armas de Fogo 1, Armas Brancas 2, Performance 2, Furtividade 1
Conhecimentos: Acadêmicos 1, Investigação 4, Lingüística 2 (inglês, espanhol), Política 1
Antecedentes: Aliados 2, Contatos 1, Mentor 1, Recursos 1, Lacaios 1
Disciplinas: Rapidez 1, Presença 2, Fortitude 3
Virtudes: Consciência 3, Autocontrole 4, Coragem 4
Moralidade: Humanidade 7
Força de Vontade: 4

A Casta Venerada

Líderes ocultos, conspiradores espertos demais para deixarem rastros de sua passagem, donos de imensas riquezas e grande influência – os Ventrue são tudo isso e mais. Como os seus opostos ideológicos, os Brujah, os Ventrue formam um clã de contradições. Ao mesmo tempo que alegam ser os líderes dos vampiros, todos os Membros, exceto os mais estúpi-

dos, sabem que esse tipo de liderança está totalmente ultrapassado nas noites de hoje. Na verdade, os Ventrue de sucesso fizeram sua fortuna no passado e sobrevivem da sua *dignitas* acumulada ou adotam as táticas que o mundo moderno exige. Já se foram os tempos em que os lordes Cainitas baixavam decretos terríveis de dentro de castelos em ruínas. Estas Noites Finais exigem sutileza e graça. O déspota Ventrue deu lugar ao conselheiro Sangue Azul; os nobres deram lugar aos magnatas. Essas são as exigências da Máscara e os Ventrue tem de defendê-las para poderem realmente prosperar. Descreveremos a seguir alguns dos mais notáveis Ventrue, ilustres por sua excelência nas táticas contemporâneas ou tão competentes nos métodos antigos que o mundo secreto a seu redor ainda reconhece sua grandeza..

Fabrizio Ulfila

O clã Ventrue raramente se liga à Igreja, pois ela já está infestada de Tremere, Toreador, Giovanni e Lasombra. Mesmo os poucos que conseguiram alguma posição no poderoso Império Católico se mantiveram nos níveis mais baixos, brincando de Jyhad dentro de seus muros sagrados. Fabrizio Ulfila, no entanto, é uma exceção a essa regra. Uma poderosa exceção.

Alguns vampiros dizem que Ulfila tem todos os cardeais em suas mãos, que possui as chaves de uma vasta biblioteca de documentos considerados heréticos pela Igreja e que até mesmo o Papa dá satisfações a este venerável Cainita. Apesar de esses rumores serem provavelmente um exagero, Fabrizio é uma figura ativa e poderosa na Igreja Católica há séculos. Como qualquer vampiro associado há muito tempo a uma instituição mortal tem de fazer, Ulfila se mantém escondido. Quando decide agir, ele o faz através de telefonemas, pedindo favores, carniçais ou uma influência silenciosa direcionada a funcionários competentes da Igreja. Através dos séculos, Ulfila foi o ímpeto por trás das bulas papais, das declarações oficiais de dogma e até de eventos mais terríveis. Alguns o culparam pela Quarta Cruzada e outros pela própria Inquisição.

Independente dessas afirmações serem verdade ou não, Ulfila certamente possui o poder para fazer essas coisas acontecerem. Os contatos desse Cainita parecem não ter fim. Sabe-se que ele se reúne com um grupo de magos católicos e já chegou a mencionar que Ambrogino Giovanni e vários Justicares antigos lhe devem favores.

Difamadores dizem que o poder de Ulfila diminuiu nas noites de hoje e que a Igreja já não é mais tão importante quanto na época da ascensão meteórica do Cainita. Fabrizio simplesmente sorri ao ouvir essas afirmações. À medida que as Noites Finais se aproximam, ele vê mais e mais desesperados se tornarem devotos, seja para minimizar os riscos ou testemunhar manifestações divinas. Apesar de ter se tornado mais secular do que durante a Longa Noite da Idade das Trevas, o mundo é muito mais populoso hoje em dia, e o número de fiéis aumentou, ainda que a porcentagem tenha diminuído. É sobre as costas desses seguidores que a Casa de Deus é construída – assim como as bases da influencia de Ulfilla.

Anushin-Rawan

Como uma das maiores campeãs em méritos do Elísio, a vampira Anushin-Rawan acumulou muito status e apoio entre os Membros da Camarilla. Os Toreador, principalmente, honram a ela e a seus parceiros Ventrue. Durante os anos 50, Anushin-Rawan reuniu os recursos de vários Ventrue para comprar Yiaros, uma ilha próxima à Grécia.

Estabelecendo a ilha como seu domínio e refúgio pessoal, Anushin-Rawan também declarou toda a ilha como sendo um Elísio. Apesar de não gostar de ver seu refúgio utilizado como abrigo pelos outros vampiros, ela abriu recentemente a ilha para todos os Cainitas da Camarilla. Na verdade, Anushin-Rawan prefere a companhia de seus convidados, com quem passa noites de música e festa. Apesar de ser oficialmente despovoada, Yiaros tornou-se a residência de uma pequena comunidade de pescadores *psaras*. Esse povo é usado por Anushin-Rawan como servos, escravos de prazer e fontes de alimento profissionais.

Quase três séculos antes de ter comprado a ilha, Anushin-Rawan visitou Yiaros e espalhou seu sangue entre piratas que se refugiavam lá. Pouco depois, ela forneceu concubinas aos piratas carniçais e eles começaram a povoar a região. O que a maioria dos Ventrue (e dos outros vampiros) não sabe é que quando Anushin-Rawan comprou a ilha ela já tinha alimentado secretamente seus habitantes com sua vitae durante tanto tempo que os descendentes dos piratas e as concubinas originais haviam se tornado uma família de carniceiros. Enquanto os vampiros eruditos discutem a possibilidade de isso ser verdade, Anushin-Rawan sem dúvida conhece a verdade que existe por trás dessa história, pois Yaros é um lar de fadas, e a presença mágica delas foi gradualmente transformando os meros carniçais em carniceiros hereditários.

Para aqueles que a conhecem, Anushin-Rawan parece ter apenas motivos nobres em mente. É verdade que ela enriquece com investimentos internacionais, mas ninguém jamais rompeu com as tradições do Elísio em seu domínio e ela nunca pediu nada em troca de seus convidados (no entanto, ela já convidou vários círculos de vampiros desagradáveis a se retirar, e um deles foi o Sabá). Outros, porém, questionam sua generosidade, mesmo sem saber dos carniceiros. O que ela ganha além de status e fama?

Fiel a suas raízes diplomáticas – sua libertação foi uma festa de gala que contou com a presença de quase cem dos Ventrue mais poderosos da época - Anushin-Rawan simplesmente ignora os pessimistas. Ela trabalhou muito para criar um refúgio agradável para os vampiros que desejam escapar da Jyhad. Por que alguém denegriria isso?

Jan Pieterzoon, Cria da Camarilla

História: Para Jan Pieterzoon, a Gehenna e o *Livro de Nod* são superstições estúpidas da Idade das Trevas. Jan sabe que os vampiros são paranóicos e fúteis – o criador de seu senhor foi morto por causa de uma vingança pessoal. Falar sobre a Gehenna e Antediluvianos famintos só alimenta essa paranóia e resulta em partidarismo, medo e inatividade. As Noites Finais só estão chegando porque os tolos anciões projetam seus medos e vêem coisas demais em algumas coincidências e casualidades. Entretanto, Jan não é cego. Ele sabe que algo está acontecendo, mas não é nada mais apocalíptico do que uma mudança nas convenções sociais dos vampiros. Isso já aconteceu antes nas lendas dos vampiros, como em Constantinopla e durante a Revolta Anarquista. Em vez de se esconder da "Gehenna", Jan acredita que a Camarilla deveria aceitar a mudança, evoluir e se adaptar ao novo milênio. Senão, Jan acredita que a Camarilla irá desmoronar e enfrentar uma Gehenna causada por ela mesma.

Jan conseguiu um bom apoio da mídia para conseguir seu objetivo de erradicar as superstições vampíricas. Os Ventrue estão em uma cruzada de queima de livros. Ele quer que o Círculo Interno acabe com todas as referências ao *Livro de Nod*, já que elas só alimentam o medo apocalíptico que cerca a sociedade vampírica e dificulta a manutenção do controle exercido pela Camarilla. Jan reuniu eruditos e cientistas cainitas para encontrar explicações "científicas" para os vampiros – com a esperança de que uma explicação racional ponha um fim ao medo da Gehenna.

Apesar de ter estado imerso no mundo de traição vampírica de Bizâncio desde a noite de seu Abraço, Jan Pieterzoon continua fiel à *noblesse oblige* que caracteriza os Ventrue mais nobres. Ele acredita piamente que a *dignitas* Ventrue inclui guiar os vampiros instáveis. Jan segue a ética antiga da liderança sobre a cobiça, e do conselho, em vez da dominação. Mas Pieterzoon não é ingênuo. Ele sabe que a maioria dos vampiros é muito "cabeça dura" para saber o que é melhor para eles. Por isso, está disposto a entregar-se à corrente de pequenas ilusões e grandes Jyhads desde que sirvam ao grande propósito – a preservação dos vampiros e de seus métodos secretos.

Imagem: Com um cabelo louro e espetado e olhos de um azul profundo, Jan Pieterzoon é um arquétipo de raça escandinava. Ele costuma pintar o cabelo quando viaja, já que muitos vampiros acham sua aparência um pouco chocante. Jan é um completo almofadinha, vestindo-se com ternos feitos sob medida com os melhores tecidos e com acessórios de alta qualidade.

Dicas de Interpretação: Sua aposta no jogo é muito alta e você sabe muito bem que está completamente preso a ela. Mesmo assim, a calma deve prevalecer. Se você deixar transparecer que duvida de sua própria capacidade, eles o devorarão como tubarões atraídos pelo cheiro de sangue. Seu senhor, Hardestadt, deixou-lhe um grande legado e você não teme o fracasso propriamente dito, e sim o desapontamento que causará a Hardestad se não for bem-sucedido nas tarefas que ele lhe designou.

Clã: Ventrue
Senhor: Hardestadt, o Jovem
Natureza: Idealista
Comportamento: Diretor
Geração: 7ª
Abraço: 1723
Idade aparente: quase 30 anos
Físicos: Força 3, Destreza 3, Vigor 6
Sociais: Carisma 4, Manipulação 5, Aparência 3
Mentais: Percepção 5, Inteligência 4, Raciocínio 3
Talentos: Prontidão 4, Esportes 2, Briga 2, Esquiva 2, Empatia 4, Expressão 3, Trato Social 4, Intimidação 4, Liderança 4, Manha 1, Estilo 4, Lábia 6
Perícias: Condução 2, Etiqueta 4, Armas de Fogo 1, Armas Brancas 4, Performance 4, Furtividade 2, Sobrevivência 3
Conhecimentos: Acadêmicos 4, Computador 2, Finanças 5, Investigação 3, Direito 4, Lingüísticos 4, Política 4, Ciência 2
Disciplinas: Auspícios 1, Dominação 4, Fortitude 5, Ofuscação 2, Tenebrosidade 1, Potência 3, Presença 4
Antecedentes: Contatos 5, Rebanho 2, Influência 3, Mentor 5, Recursos 5, Lacaios 2, Status 4
Virtudes: Consciência 3, Autocontrole 4, Coragem 3
Moralidade: Humanidade 6
Força de Vontade: 7

Ventrue

Nome: _____ Natureza: _____ Geração: _____

Jogador: _____ Comportamento: _____ Senhor: _____

Crônica: _____ Conceito: _____ Refúgio: _____

Atributos

Físicos

Força _____ ●○○○○

Destreza _____ ●○○○○

Vigor _____ ●○○○○

Sociais

Carisma _____ ●○○○○

Manipulação _____ ●○○○○

Aparência _____ ●○○○○

Mentais

Percepção _____ ●○○○○

Inteligência _____ ●○○○○

Raciocínio _____ ●○○○○

Habilidades

Talentos

Prontidão _____ ○○○○○

Esportes _____ ○○○○○

Briga _____ ○○○○○

Esquiva _____ ○○○○○

Empatia _____ ○○○○○

Expressão _____ ○○○○○

Intimidação _____ ○○○○○

Liderança _____ ○○○○○

Manha _____ ○○○○○

Lábia _____ ○○○○○

Perícias

Empatia c/Animais _____ ○○○○○

Ofícios _____ ○○○○○

Condução _____ ○○○○○

Etiqueta _____ ○○○○○

Armas de Fogo _____ ○○○○○

Armas Brancas _____ ○○○○○

Performance _____ ○○○○○

Segurança _____ ○○○○○

Furtividade _____ ○○○○○

Sobrevivência _____ ○○○○○

Conhecimentos

Acadêmicos _____ ○○○○○

Computador _____ ○○○○○

Finanças _____ ○○○○○

Investigação _____ ○○○○○

Direito _____ ○○○○○

Lingüística _____ ○○○○○

Medicina _____ ○○○○○

Ocultismo _____ ○○○○○

Política _____ ○○○○○

Ciência _____ ○○○○○

Vantagens

Antecedentes

_____ ○○○○○

_____ ○○○○○

_____ ○○○○○

_____ ○○○○○

_____ ○○○○○

_____ ○○○○○

_____ ○○○○○

Disciplinas

_____ ○○○○○

_____ ○○○○○

_____ ○○○○○

_____ ○○○○○

_____ ○○○○○

_____ ○○○○○

_____ ○○○○○

Virtudes

Consciência / Convicção

_____ ●○○○○

Autocontrole / Instintos

_____ ●○○○○

Coragem _____ ●○○○○

Qualidades/Defeitos

_____

_____

_____

_____

_____

_____

_____

_____

_____

_____

Humanidade/Trilha

_____

○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○

Força de Vontade

○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○

□ □ □ □ □ □ □ □ □ □

Pontos de Sangue

□ □ □ □ □ □ □ □ □ □

□ □ □ □ □ □ □ □ □ □

Vitalidade

Escoriado _____ □

Machucado _____ - 1 □

Ferido _____ - 1 □

Ferido Gravemente _____ - 2 □

Espancado _____ - 2 □

Aleijado _____ - 5 □

Incapacitado _____ □

Fraqueza

Restrição Alimentar

Ventrue

Outras Características

_____	○○○○○	_____	○○○○○	_____	○○○○○	_____	○○○○○	_____	○○○○○	_____	○○○○○
_____	○○○○○	_____	○○○○○	_____	○○○○○	_____	○○○○○	_____	○○○○○	_____	○○○○○
_____	○○○○○	_____	○○○○○	_____	○○○○○	_____	○○○○○	_____	○○○○○	_____	○○○○○
_____	○○○○○	_____	○○○○○	_____	○○○○○	_____	○○○○○	_____	○○○○○	_____	○○○○○
_____	○○○○○	_____	○○○○○	_____	○○○○○	_____	○○○○○	_____	○○○○○	_____	○○○○○
_____	○○○○○	_____	○○○○○	_____	○○○○○	_____	○○○○○	_____	○○○○○	_____	○○○○○
_____	○○○○○	_____	○○○○○	_____	○○○○○	_____	○○○○○	_____	○○○○○	_____	○○○○○

Rituais

Nome	Nível
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____

Experiência

Total: _____

Total Gasto: _____

Gasto em:

_____

_____

_____

_____

_____

Perturbações

_____

_____

_____

_____

_____

_____

Laços de Sangue/Vinculi

Ligado a	Nível	Ligado a	Nível
_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____

Combate

Arma	Dano	Alcance	CdT	Muni-ção	Oculto

Armadura

_____

_____

_____

_____

_____

Ventrue

Descrição dos Antecedentes

Aliados

Mentor

Contatos

Recursos

Fama

Lacaios

Rebanho

Status

Influência

Outros

Pertences

Acessórios (carregados)

Equipamentos (possuídos)

Campos de Caça

Veículos

Refúgios

Localização

Descrição

Ventrue

História

Prelúdio

Aparência

Idade _____

Idade Aparente _____

Nascimento _____

Morte _____

Cabelos _____

Olhos _____

Cor da Pele _____

Nacionalidade _____

Altura _____

Peso _____

Sexo _____

Visuais

Tabela do Círculo

Esboço do Personagem

LIVRO DO CLÃ:

Ventrue™

Noblesse Oblige

Capitalistas, aristocratas, cruzados e criminosos: os Ventrue assumiram o prestigiado e cansativo papel de líderes. Sempre na linha de fogo, sacrificaram seu próprio conforto pelo bem dos Vampiros. Ou será que tudo isso é um mero estratagema para desculpar os excessos e a ganância dos Sangue Azul?

A História altiva e os segredos negros do clã revelam a verdade.

O Livro do Clã Ventrue apresenta:

- A História e as atividades do clã mais nobre entre os Membros
- Dicas e conselhos para fazer de cada Ventrue um membro único e influente na sociedade vampírica
- Novas Disciplinas, escândalos e luminares do clã da Liderança

VAMPIRO®
A MÁSCARA

INADEQUADO PARA MENORES DE 18 ANOS

DEVWW2358
ISBN 85-7532-041-6
9 788575 320419