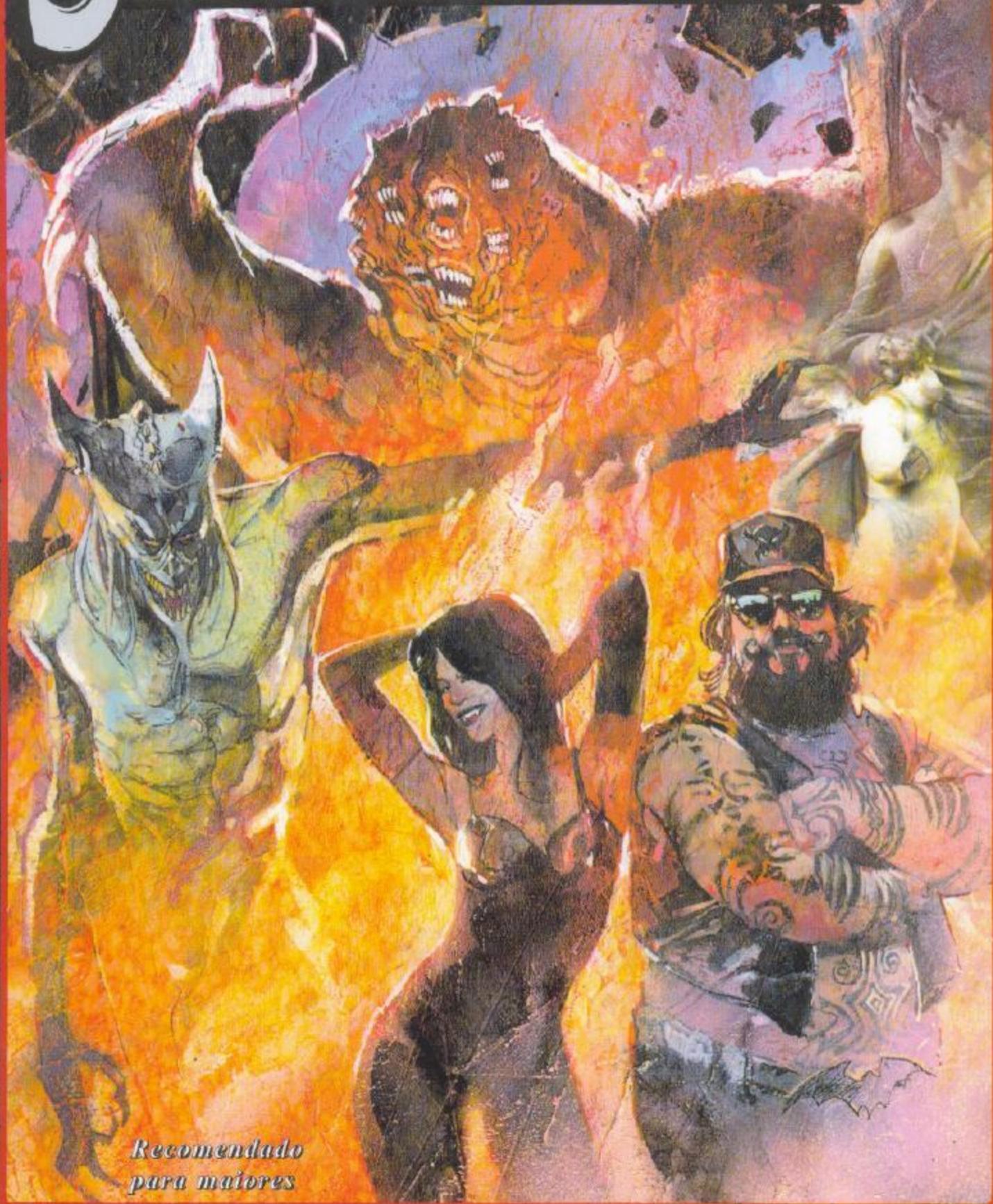


G U I A D O

SABÁ

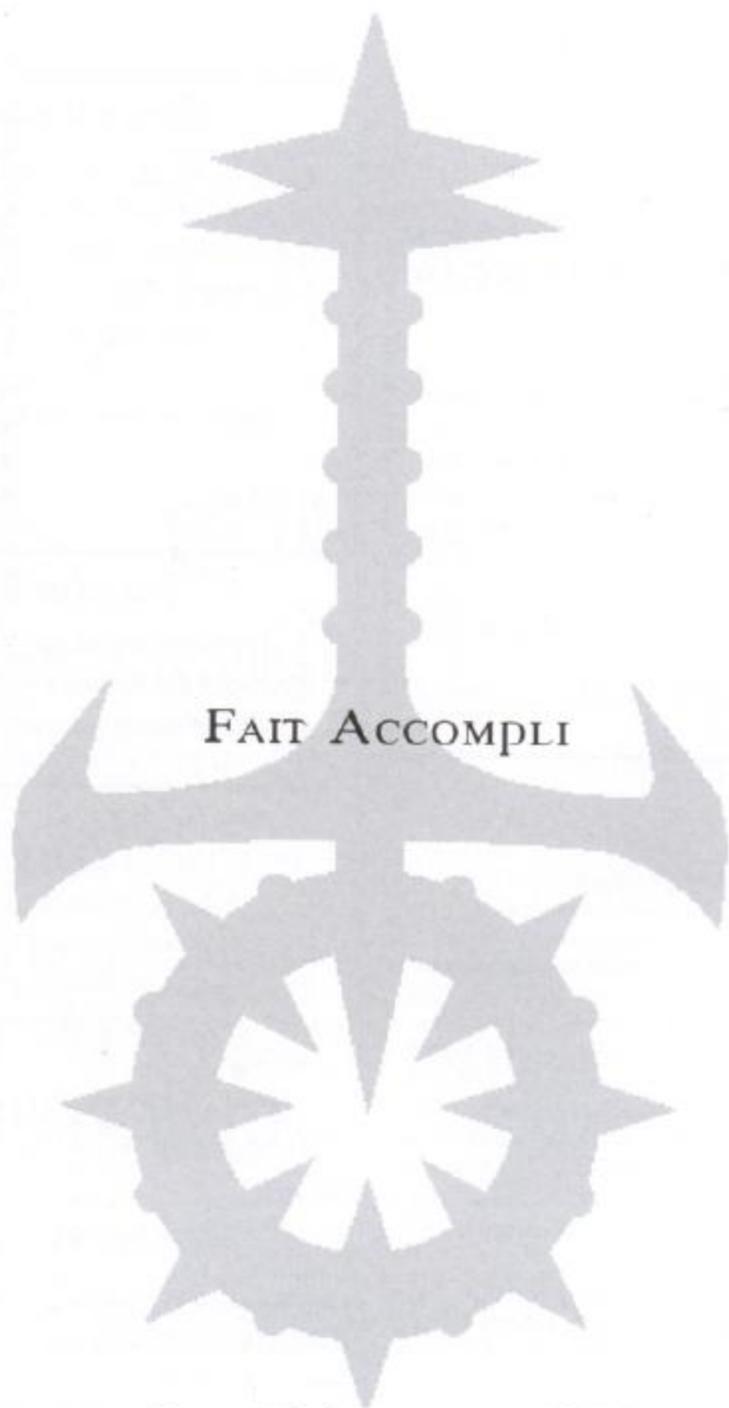


*Recomendado
para maiores*

UM LIVRO DE REFERÊNCIA PARA VAMPIRO: A MÁSCARA®



G U I A D O
S A B A™



FAIT ACCOMPLI

ESCRITO POR JUSTIN R. ACHILLI, COM W. H. BOURNE,
ANNE SULLIVAN BRAIDWOOD, JOANNE FITZROY E JESS HEINIG

CRÉDITOS DO ORIGINAL

Concepção, Projeto e Criação Originais: Steven C. Brown and Andrew Greenberg

Concepção, Projeto e Criação Adicionais: Justin R. Achilli

Autores: Justin R. Achilli, W. H. Bourne, Anne Sullivan Braidwood, Joanne FitzRoy, Jess Heinig

Material Adicional: Clayton Oliver

Editor: Carl Bowen

Diretor de Arte: Richard Tomas e Lawrence Snelly

Layout e Composição Tipográfica: Matt Milberger

Arte Interna: Andrew Ritchie, Fred Hooper, Greg Loudon, Jason Felix, Leif Jones, Michael Gaydos, Mike Danza, Ron Spencer, Rebecca Guay, Richard Kane Ferguson, John Estes, Guy Davis, Vince Locke, Mike Huddleston juntamente com Adam Rex, Larry Macdougall, Brian LeBlanc, Darren Frydentall, Matt Roach, John Cobb, Andy Bennett, Paul Lee

Guarda do Livro: Phil Hale

Arte da Capa: Bill Sienkiewicz

Projeto da Capa e Contracapa: Matt Milberger

A INEVITÁVEL ADVERTÊNCIA

Vampiro: a Máscara é um jogo que requer imaginação, esforço criatividade e, acima de tudo, maturidade. Parte dessa maturidade é perceber que **Vampiro** é somente um jogo, e que as situações descritas nestas páginas são completamente imaginárias. Ao derrotar alguém jogando Banco Imobiliário™, você não vai hipotecar a casa dele. Se você afunda alguém na Batalha-Naval™ não vai começar a jogar coquetéis molotov nos navios. A mesma regra se aplica a qualquer RPG ou jogo de narrativa.

Em outras palavras, você **não** é um vampiro. Quando o jogo acaba, deixe de lado os livros, os dados e aproveite sua vida; e deixe as outras pessoas aproveitando as delas.

Para os 99,9999% de vocês que são suficientemente conscientes para não precisar desse aviso, divirtam-se.



780 PARK NORTH BLDG.
SUITE 100
CLARKSTON, GA 30021
USA

© 1999 White Wolf Publishing, Inc. Todos os direitos reservados. A reprodução sem permissão por escrito do editor é expressamente proibida, exceto para o propósito de resenhas e pela planilha do personagem que pode ser reproduzida apenas para uso pessoal. White

Wolf, Vampiro: A Máscara, Vampiro: A Idade das Trevas, Mago: A Ascensão e Mundo das Sombras são marcas registradas da White Wolf Publishing, Inc. Todos os direitos reservados. Lobisomen: O Apocalipse, Wraith the Oblivion, Changeling the Dreaming, Werewolf the Wild West, Trinity, Vampire Storytellers Companion, Ghouls Fatal Addiction, Guia da Camaralla e Guia do Sabá 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 à White Wolf Publishing, Inc.

Qualquer menção ou referência a empresas ou produtos citados no livro não caracterizam violação das marcas e direitos autorais envolvidos.

Este livro usa o sobrenatural para a construção de cenários, personagens e temas. Todos os elementos místicos e sobrenaturais são fictícios e visam somente o entretenimento. Aconselha-se discernimento ao leitor.

Visite a White Wolf na Internet

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

CRÉDITOS DA EDIÇÃO BRASILEIRA

Copyright® White Wolf

Título Original: Guide to The Sabbat™

Coordenação Editorial: Devir Livraria

Tradução: Otávio Augusto Ferreira Batista Gonçalves.

Revisão: Douglas Quinta Reis, Rodrigo (Pontes) Pontoglio

Editoração Eletrônica: Tino Chagas

ISBN: 85-7532-003-3

PUBLICADO EM SETEMBRO/2001

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

Guia do Sabá / [tradução Otavio Augusto Ferreira Batista Gonçalves -- São Paulo : Devir, 2001.

Título original: Guide to the Sabbat.

Vários autores

Vários ilustradores

1. Jogos de aventura 2. Jogos de fantasia

01-2929

CDD-793.9

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 meios existentes ou que venham a ser criados no futuro sem autorização prévia, por escrito, da editora.

Todos os direitos desta edição reservados à

Devir DEVIR LIVRARIA LTDA.

BRASIL

Rua Teodureto Souto, 624
Cambuci
CEP 01599-970 São Paulo SP
Fone: (11) 3272-8200
Fax: (11) 3272-8264
E-mail: rpgdevir@unisys.com.br
Site: www.devir.com.br

PORTUGAL

Av. Infante D. Henrique, 332
Pátio Traseiro, ed 3
1800-224 - Lisboa
Fone: (35) 21 8310045
Fax: (35) 21 8380591
E-mail: devir@devir.pt
Site www.devir.pt



GUIA DO SABÁ™

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO: DINHEIRO VIVO EM LAS VEGAS	5
Capítulo Um: A Espada de Caím	11
Capítulo Dois: Ao Redor do Fogo	51
Capítulo Três: Filhos e Filhas	81
Capítulo Quatro: Os Dons de Caím	97
Capítulo Cinco: Códigos da Noite	127
Capítulo Seis: Crônicas de Sangue	165
Capítulo Sete: A Construção de uma Cidade do Sabá	195
Apêndice: Aliados, Antagonistas e Outros	205





DINHEIRO VIVO EM LAS VEGAS

Eu amo a Califórnia. Aquele lugar está repleto de anarquistas que não precisam dos mimos das babás da Camarilla, e por isso, chutaram até a última delas. Atualmente, o estado inteiro está infestado de grupos de jovens motoqueiros e Puxa Sacos. Um bom lugar para recrutar, eu diria. Além disso, todos eles andam em gangues e ninguém fica querendo mandar nos outros — Ellum e eu já atravessamos o estado uma dúzia de vezes durante mais ou menos o mesmo número de anos e até hoje ninguém se meteu conosco. A gente chega em uma cidade, se torna local e convence um punhado de anarquistas de que o Sabá está aí se vocês quiserem estacar seus anciões.

O fato de sermos lindos também não atrapalha. As pessoas, mesmo os vampiros, parecem querer confiar em gente bonita. Ellum (na verdade o nome dela é Lisa Marie — porque seu pai era um grande fã de Elvis — mas nós abreviamos para LM, que com o tempo acabou virando Ellum) parece uma modelo fora da passarela. Ela sempre usa um chapéu cowboy de palha surrada — que faz com que ela pareça uma viciada — e eu acho que as pessoas simplesmente se sentem seguras com ela. Pelo menos no início. Eu sou alto, magro e não exerço a mesma atração que ela. E eu levo jeito com as pessoas. Assim, elas confiam em Ellum, mas fazem o que eu digo.

Eu patinei o meu Merc 49 preto e largo até a guia em frente à Loja de Pacotes (que nome excitante!). Eu e Ellum saímos e fomos em direção à loja. Eu olhei para ela com aquele olhar de “comportese” que sempre uso antes de fazermos ... bem ... qualquer coisa.

“Ei, Cholly, Ellum e eu vamos p’ra Las Vegas. Precisamos de dinheiro.”

Charlie, o asiático dono da loja, olhou pra mim sem nenhum afeto. Eu fiz uma careta no estilo Charlie Chan e ele abriu a caixa registradora e levantou a gaveta para me mostrar que não tinha dinheiro.

“Noite fraca, ainda não fizemos nenhuma venda,” disse Charlie.

“Hei, Chuck, não minta para mim,” eu disse, “você sabe que odeio quando você mente. Isso despedaça o meu frágil coração.”

“É sério. Não entrou ninguém aqui a noite toda, a não ser dois garotos que tentaram roubar alguns pacotes.”

“Olha aqui, seu imbecil,” fui até o caixa, espremi minha cara contra o vidro a prova de balas e olhei Charlie nos olhos. “Me dá o maldito dinheiro.”

Um barulho estranho assustou tanto a mim quanto ao asiático. Virando para olhar o que havia acontecido, vimos as pernas da mulher de Charlie surgindo dentre os vidros de um refrigerador de cerveja. Ellum me olhou com um sorriso forçado. Ela ficou parada sobre a poça de sangue que escorria das tripas da mulher, no lugar onde o vidro quebrado quase a cortara em dois pedaços.

“Ups!”

Charlie gritou e saiu correndo de sua pequena cabina, os chineses batendo nos calcanhares. Ele correu uns quatro metros antes de eu agarrá-lo pelo cinto e arremessá-lo através da loja, contra um dos refrigeradores, próximo a sua esposa.

“Porra, Ellum! Qual é o seu problema?” eu gritei enquanto corria de volta para a cabina e apanhava as notas que Charlie havia escondido habilmente sob a gaveta do caixa. “Agora, temos que ir.” Eu não estava bravo por causa da violência — eu já vi muita violên-



cia, podem acreditar — mas sim, preferia evitar o inconveniente. Nós tínhamos levado semanas para convencer Charlie a nos dar dinheiro e não chamar a polícia depois. Agora, com certeza ele não estará mais tão disposto a manter nosso pequeno arranjo.

“Que merda, Adam! Ela tentou agarrar meus peitos e depois disse que eu estava tentando roubar o marido dela...”

“Ellum, ela não fala porra nenhuma de inglês! Entre no maldito carro.” Eu puxei o protetor da amarração e arranquei o fio de telefone da parede. Isso impediria que os tiras ou a ambulância chegassem antes de estarmos longe dali.

Eu cuspi no chão enquanto saía, deixando o casal largado.

“Desculpe, Charlie,” eu ri alto. Dane-se. Nós estávamos mesmo saindo da cidade.



A gasolina do Mercury acabou no meio do caminho entre São Francisco e Las Vegas e eu tive que entrar em um posto na estrada.

Eu olhei para Ellum, que observava descuidada a grande planície que nos cercava. Reuni um pouco das sombras lançadas pelas barulhentas luzes fluorescentes e, com elas, envolvi os olhos de minha parceira, fazendo com que ela se parecesse com Marlene Dietrich sob os efeitos da heroína.

Inclinei o corpo e lhe dei um beijo nos lábios. Ela mordeu minha língua, e sugou uma gota de sangue antes de pôr as mãos em meu quadril e me empurrar.

Enquanto eu abastecia o carro, um Bel Air azul e branco entrou no posto com dois caras dentro. O motorista era o tipo de cara que dirigiria este clássico dos pedestres: um completo otário que parecia ter surrado Brian Setzer e tomado suas roupas, não esquecendo nem mesmo a carteira acorrentada. O passageiro era um garoto negro com a cabeça raspada e uma camisa com um leopardo estampado. Ele estava usando óculos de sol apesar da escuridão.

“Belo Pontiac,” disse o motorista enquanto saía do carro. Aquele perdedor.

“É um Mercury, mas obrigado.”

“Desculpe perguntar. Envenenado?”

“Não. Todo original.” Nitro é coisa para meninas.

“Quer fazer um racha?”

Eu sorri, sem me importar em esconder minhas presas. “É você quem manda, mano. Se vencer, você fica com meu carro. Se eu ganhar, fico com suas almas.”

Ele vacilou um segundo, mas balançou a cabeça, concordando. “O que você quiser, cara.”

Eu mandei um beijo para Ellum pelo pára-brisa, e pisquei. Ela sabia o que estava acontecendo.

Na corrida, eu deixei o astro do rock me vencer. Aqui entre nós, eu poderia ter ganho dele com facilidade, mas eu não estava a fim. Pelo menos não daquele jeito.

Nós paramos no acostamento e saltamos para fora dos carros. O garoto estava excitado com sua vitória, mas eu não tinha nenhuma intenção de entregar a ele meu próprio orgulho e alegria.

“Parece que eu venci, senhor.” Bela frase para um saco de sangue ignorante prestes a ser sugado.

Eu atingi o garoto — com força demais — e quebrei sua mandíbula. Ele me olhou chocado, com olhos molhados e a boca aberta da qual escorriam sangue e a saliva.

“Acho que você não ganhou realmente, não é verdade?”, eu sorri.

Ele se virou para correr, mas Ellum bloqueou seu caminho. Agarrei o moleque pela cintura e preendi seus braços para o lado. Enquanto o levantava, uma nuvem de areia do deserto soprou sobre nós. Primeiro, eu esmaguei seu rosto contra o pára-lamas do Bel Air, a cabeça dele amassou o pára-lamas e deixou uma marca de sangue. Enquanto lambia um pouco da vitae que havia ficado no automóvel, Ellum olhava fixamente o negro que esperava no carro.

Ela arrancou aqueles ridículos óculos de sol e tudo que eu conseguia ver eram os olhos e os dentes do rapaz. Estava escuro, mas percebi que ele estava mexendo em alguma coisa no painel do carro. Quando me virei, vi que ele havia pego uma arma do portaluvas. Larguei o garoto inconsciente e puxei o negro para fora do carro. Ellum agarrou o revólver quando o mesmo escapou da mão dele.

“Maldição, filho, você tem coragem, hein? Ellum, quer trocar?” Ela me jogou a arma enquanto eu empurrava o garoto para seus braços. O tambor estava carregado.

“Eu sei que você não ia atirar em mim. Aposto que você só queria que eu soubesse que a arma estava ali. Assim eu não ficaria assustado, certo?”

O garoto não disse nada. Ele se contorceu nos braços de Ellum como uma isca no anzol, grunhindo e resmungando coisas incompreensíveis. Mais uma vez, ele era todo olhos e dentes.

“Dê uma olhada nisso, meu amigo.”

Estiquei meu braço, apontando a arma em sua direção e então *bang!* Bem no meio daqueles dois ossos — seja qual for o nome dele.

“Que droga, Ellum! Acho que me machuquei!” Ela riu e mordiscou um pedaço da orelha do garoto. “Você acha que é capaz de suportar o calor, garoto?”

Ellum jogou o corpo no chão e levantou sua cabeça um pouco para que ele pudesse me ver e a seu amigo inconsciente. Com o joelho sobre suas costas e usando o braço para mantê-lo no chão, ela se assegurou de que ele não iria a lugar nenhum.

“Aposto que é.”

Eu pisei no pulso do garoto e apontei a arma para as costas de sua mão.

Click!

Tambor vazio. Eu tinha girado o cilindro enquanto Ellum estava derrubando o moleque. Agora ele sabia que eu estava falando sério — como se ele não soubesse antes!

Mesmo assim, atirei de novo, abrindo um buraco em sua mão. O sangue espirrou no meu cabelo e na roupa de Ellum. Ele gritou — um uivo sem inspiração, é verdade, mas isso não era exatamente uma tortura refinada.

“Temos um vencedor!”, Ellum gritou, colocando-o de joelhos. “Agora, levante-se — qual é o seu nome mesmo?” Eu joguei a arma no chão e fui buscar o amigo dele.

“K-Kevin,” gaguejou o idiota.

“K-K-K-K-Kevin!” zombou Ellum. “Esse é um maldito nome de garotos brancos.” Ela continuava agachada atrás dele, escorregan-



do a mão pelo corpo da vítima e agarrando-a entre as pernas. "Acho que em vez disso, vamos chamá-lo de Judas. Pegue a arma, Judas."

Ele tateou à procura do revólver com sua mão boa — pegou-a.

"Agora, atire no Gato Perdido aqui," eu disse enquanto amontoava o garoto inconsciente na frente de nosso novo amigo. Judas apontou a arma trêmula para as costas de Gato Perdido.

"Não, imbecil. Atira na nuca pr'a bala poder sair pela cara."

Bang! Pelo menos ele tem alguma coragem, claro que ele vomitou logo em seguida, como era de se esperar. Portanto, nenhum ponto de estilo para ele.

"Bom trabalho, Judas. Ellum, minha querida, você faria as honras?"

Num piscar de olhos, uma lâmina atravessou a garganta de Judas. Empurrei o Sem-Rosto para dentro do Bel Air e balancei o carro de um lado para o outro. Depois de virá-lo, empurrei-o um pouco para parecer que o motorista havia perdido o controle e capotado. Quando terminei, Ellum (parecendo uma chefe de enfermagem prístina sob a luz do luar) estava com o pulso na boca de Judas.

"Querida, você tá fazendo o que eu tô pensando!" Eu lambi o punho de Ellum, depois, amarramos as pernas e os punhos de Judas

com a fita adesiva que sempre tenho na caixa de ferramentas. Nós o jogamos no porta-malas e colocamos um pedaço de fita em sua boca, só para garantir.

Ellum pulou sobre o Chevy capotado, chutando o tanque de gasolina após ter puxado a mangueira. A gasolina espirrou por toda parte, formando pequenas poças lamacentas na areia. Eu acendi meu isqueiro e o joguei sobre o carro, que explodiu como um show de fogos de artifício num Quatro de Julho. Ellum se contorceu e se afastou, enquanto o fogo ardia à sua volta. Diabo, como ela é bonita!

Nós pulamos para dentro do Merc e aceleramos em direção a Las Vegas, no exato momento em que luzes de faróis apareciam no horizonte atrás de nós.



Ao chegarmos em Las Vegas, Ellum e eu nos casamos em uma capela drive thru. Eu não tinha levado as alianças, por isso usei uma porca que tinha achado na caixa de ferramentas.

Ellum disse que o casamento nunca iria funcionar. Ela cortou o dedo anelar fora com uma navalha, e me deu cantando: "Divór-



cio!”. Briguei com ela por ter sujado o carro todo de sangue, mas a verdade é que tínhamos terminado mesmo antes de começar.

Eu guardo em meu bolso, até hoje, aquele pequeno dedo dessecado.



Estacionamos no Treasure Island. Enquanto estacionávamos, dois navios piratas gigantes atiravam um no outro na lagoa artificial que eles construíram, enquanto os fogos de artifício explodiam à volta. Até mesmo o porteiro estava vestido como um bucaneiro — cheio de enfeites mas sem nenhuma classe.

Já estava amanhecendo e nós precisávamos nos esconder antes do raiar do sol. Ellum e eu caminhamos até a recepção e hostilizamos o atendente, que nos tratou com cortesia como o saco de sangue desprezível que ele é. Sem dúvida, ele atende muitos bocudos que fingem ser manda-chuvas.

“O senhor não tem reserva? Posso saber seu nome, senhor?”

“Tom Cruise.”

“Claro. E esta deve ser Nicole Kidman?”

“Não, nós terminamos anos atrás. Esta é minha irmã, Leisure.”

“Hmm-hmm. Agora, eu preciso do seu nome verdadeiro para poder dar entrada no sistema.”

“O nome que eu te dei serve.”

“Certamente, senhor. Aproveite sua estada!” Passamos por Robert Goulet no caminho até o elevador.

Dois minutos depois de entrarmos em nosso quarto, já estávamos dormindo na banheira, enrolados em cobertores — depois de colocar toalhas novas no vão debaixo da porta. Eu pendurei a placa “Não Perturbe” na maçaneta do lado de fora da porta.



Acordei com uma batida suave na porta do banheiro e cutuquei Ellum para despertá-la.

“Tá escrito ‘não perturbe’.”, eu não conseguia encontrar um dos meus sapatos na escuridão e, enquanto tateava, acabei me cortando na navalha de Ellum. Enquanto eu reunia as trevas em volta do batente, ela saiu da banheira e se arrastou para um dos cantos. Meu sapato estava pendurado em um dos registros do chuveiro.

“Temo que o assunto seja razoavelmente urgente, Sr., err, Cruise.” Era uma voz masculina, provavelmente o segurança do hotel. Ellum parecia ter um mal pressentimento sobre o assunto, pois balançou a cabeça enquanto se agachava. Hora de agir com astúcia.

“Tudo bem, eu já vou sair. Maldição, minha cabeça está doendo. Aquela garota ainda está aí?” Não havia nada no banheiro que pudesse ser usado como uma arma, mas eu presumi que não ia precisar de uma.

“Não, Sr. Cruise, não há nenhuma garota aqui.”

Eu sussurrei para Ellum, “Encontre-me no carro daqui a dez minutos”, e a beijei. Ela não deveria ter nenhuma dificuldade para sair do quarto, mesmo que nosso convidado estivesse parado bem na frente dela — ele nem sequer a veria.

Abrindo a porta do banheiro, eu tropecei, agindo como se estivesse de ressaca. O visitante era realmente da segurança do hotel, mas pela forma como me olhava, eu sabia que havia algum problema. Ele estava usando um daqueles ternos trágicos — menos de 200 pratas na liquidação da C&A — e se comportava de uma forma que sugeria que ele era bom em conseguir o que queria. Eu desejei ser capaz de ver sua alma, assim como Ellum era, mas p’ro inferno. Pelo jeito que cheirava, eu saquei que ele era um carniçal. Endireitei-me e parei a encenação de bebedeira.

“Nós temos leis nesta cidade, Sr. Cruise — ...”

“Stiers”

“Como?”

“Stiers. Adam Stiers. Eu não sou Tom Cruise. Fico lisonjeado com o cumprimento, mas é só uma semelhança superficial.”

“O problema, Sr. Stiers, é que parece que o Sr. não dá muita importância às regras de nossa cidade e a perspectiva de sua estada se prolongar não é uma coisa que nos dá muito prazer.” Definitivamente um carniçal. Provavelmente de um Ventrue, mas aquele terno...

“Por quê? Só porque eu maltratei o seu atendente na recepção?”

“Entre outras coisas. Acredito que o senhor tenha deixado um dos membros de seu grupo no carro. No porta-malas, para ser mais preciso.”

“Ele estava cansado.”

“Percebo. A verdade seja dita, Sr. Stiers, não é a mim que o Sr. deve explicações. “Tenho certeza de que o senhor conhece nossas Tradições e não tem nenhuma intenção de menosprezá-las.” Maldito seja o vocabulário desse cara. “Meu patrão deseja lhe falar e eu estou aqui para escoltá-lo até o escritório dele.” Agora estávamos chegando a algum lugar. Com alguma sorte, eu conseguiria manter essa farsa anarquista andando (as placas da Califórnia ajudavam) e uma boa noção de como essa cidade funciona. Com um pouco de pesquisa e um rápido relatório para o arcebispo, Las Vegas pertenceria ao Sabá.

“Leve-me até Moe Green, Fredo.” Eu estava horrível. Isso podia ser bom.

Eu esperava subir, mas ao invés disso, o elevador desceu. Curioso — normalmente esses miseráveis Ventrue fazem tudo com a maior extravagância possível. Nossa descida passou o saguão principal, o térreo e até mesmo a garagem. O carniçal tinha uma chave especial que nos levou aos níveis inferiores; ele não tinha apertado nenhum botão ainda.

Ele me conduziu através de um corredor longo e estreito, com uma iluminação fluorescente precária e cheiro de colutório. Depois, nós trocamos alguns cumprimentos sem significado. Ele tentando me intimidar, enquanto eu aparentava admiração por estar prestes a encontrar o Drácula mais perverso de Las Vegas. Droga, eu devia ter me encontrado com Ellum no carro há cerca de três minutos e parecia que eu ia me atrasar. Sorri enquanto pensava nisso — quem quer que fosse que tivesse o azar de estar naquele estacionamento quando ela começou a jogar tudo para o ar vai estar numa bela encrenca.

Nós passamos por um par de portas de vai-vem — do tipo que existe em cozinhas de restaurantes — e entramos no que eu acho



que era um depósito. Estantes de metal ocupadas com latas grandes — tamanho industrial — de comida, limpador de carpete e sei lá mais o quê, enchiam a sala. Alguns tambores de 55 galões — cheios com uma substância desconhecida — encontravam-se no centro do salão. Um deles estava caído e um líquido marrom saía dele.

“Duke, esse não é o Tom Cruise.” Pelo que eu podia ver, só eu e o carniçal estávamos na sala; ninguém havia nos seguido e não havia nenhum lugar onde se esconder. Péssimo. Que diabos é esta fita no chão?

“Nós já passamos por tudo isso,” eu disse alto para ninguém. As luzes eram estranhas ali. Muito amarelas para serem fluorescentes, mas muito fortes para serem lâmpadas incandescentes normais. “Sua recepcionista anotou meu nome errado.”

Subitamente, dois homens surgiram em minha frente. Parecia que alguém tinha agarrado o pescoço e a cabeça de um deles e dado uma boa torcida. Seus braços curvados sobre sua barriga enorme pareciam asas de galinha quebradas e os dedos de suas mãos tinham garras negras e afiadas. O outro cara usava óculos e um terno cinza com listras pretas estreitas. Ele tinha o cabelo cortado curto quase militar.

“Bem vindos ao Treasure Island”, disse o cara distorcido com um tom de voz fleumático, “Eu sou Montrose e esse é o meu sócio, Alexander Cantor.” O homem com o paletó de listras balançou a cabeça. “Você se importaria em nos informar quais são seus negócios aqui?”

“Nenhum negócio. Prazer. Eu vim da Califórnia para fazer jogar um pouco.”

“E quanto ao Membro que estava em seu porta-malas?” Esse cara estava muito presunçoso e eu não estava gostando nada do rumo que nossa conversa estava tomando

“Nós estávamos dirigindo em turnos. Ele dirigiu na noite passada.”

“Circunstâncias bastante estranhas, você não acha, Adam Stiers, do Estado Livre Anarquista?” Isso era estranho. Ou ele não sabia nada do que estava acontecendo ou ele tinha descoberto meu disfarce e estava tentando arrancar minha coleira. “Talvez uma demonstração de como o Príncipe Benedit mantém a plebe na linha venha a calhar.” A mão do carniçal apertou meu ombro.

É óbvio que, eu era mais forte. Agarrando o pulso do bajulador, eu girei e torci violentamente aquele braço patético de seu encaixe, deixando-o pendurado no ombro do carniçal. Quando me virei na direção dos outros dois — só pude assumir que eles também eram Puxa-sacos — eles haviam sumido. Pior para o Duke, eu suponho.

A luz estranha que envolvia a sala se afastou enquanto eu juntava as sombras em um denso tentáculo. Duke só pode estremecer quando enfiei o cilindro através do seu rabo. Seus olhos se arregalaram conforme este forçava sua saída pela boca. Depois de abrir seus pulsos com os dentes, peguei a chave do elevador do bolso do carniçal. O sangue — um bocado dele — lavou o chão e, enquanto eu me encaminhava para o elevador, pegadas escarlates marcavam o corredor.

▲ ▼

Ellum estava transtornada. Grande novidade.

“Dez minutos. Dez malditos minutos, Adam! Você disse dez minutos!” Eu vi um braço jogado debaixo de um carro do lado oposto ao nosso, mas nós podíamos falar sobre isso mais tarde.

O carro roncou e eu acelerei, tirando rapidamente o veículo da vaga. Ao alcançar a trava mecânica na saída da garagem, avistei o céu noturno. Eu imaginei como ele ficaria tingido de laranja ao refletir as chamas que devorariam o Casino Treasure Island enquanto os gritos e os soluços das pessoas presas dentro do edifício encheriam a noite. Isso também poderia ser providenciado mais tarde.

Meus olhos se abriram quando empurrei uma nota de vinte para a atendente. Ela me deu o troco e levantou a trava, mas eu agarrei sua mão e pisei no acelerador. É difícil passar um corpo humano por aquelas janelas pequenas, mas pode ser feito, se você tiver a força necessária. A cabeça da mulher pendeu flácida logo que a larguei na sarjeta. O carro rugia ao sair para a rua e Ellum já estava pronta para mais uma das suas. Ela se inclinou para fora da janela e acertou um pedestre (acho que ele estava usando uma daquelas horríveis camisetas havaianas) com a alavanca de ferro do macaco do carro.

Explique o que aconteceu para os tiras, Montrose. A gente volta mais tarde.

▲ ▼

O sol tinha quase nascido quando voltamos para a Califórnia. (Sete minutos depois de sair de Vegas, nós largamos o meu amado Mercury em um posto de gasolina e roubamos um Jipe Grand Cherokee enquanto o dono estava pagando a gasolina dentro do posto. Você precisava ver a cara da esposa dele quando Ellum abriu a porta e a arrastou pelo cabelo. “Tchau, cadela!”, Ellum se despediu enquanto acelerávamos. Nós tivemos que esquecer Judas, mas eu não invejo o idiota que for tirá-lo do porta-malas.) Pegamos estradas secundárias para evitar a polícia e pusemos fogo no jipe a uns 30 quilômetros de São Francisco.

Algumas noites depois, falamos com o bispo Mark sobre a viagem. Nós tínhamos o nome do Príncipe, os nomes de dois ou três Membros específicos da Camarilla e uma vaga idéia de quem realmente era o manda-chuva (o Sabá descobriu que um grupo chamado Rothsteins tem uma influência significativa em Las Vegas e que Montrose já havia detectado alguns de nossos batedores. Sendo assim, eles consideraram minha declaração com um certo cuidado). O bispo acha que em poucas semanas estaremos prontos para atacar Las Vegas. Dê-lhes algum tempo para dar um jeito nesse “incidente anarquista” e, quando voltarem a se concentrar em sua preciosa Máscara, estaremos bem atrás deles com as tochas na mão.

Com tudo isso que aconteceu em Las Vegas, eu não tive a chance de apanhar uma prostituta. Quem sabe da próxima vez....





CAPÍTULO UM: A ESPADA DE CAIM

O nome Sabá pode ser usado para qualquer tipo de assembléias, mas é importante ter sempre em mente que um Sabá varia desde reuniões comparativamente ingênuas — o encontro secreto de meia dúzia de infelizes devotados ao demônio — até grandes e tumultuadas congregações presididas por mentes diabólicas encarnadas — uma multidão que rivaliza os próprios demônios em termos de malícia, blasfêmia e revolta, a verdadeira face do pandemônio na terra.

— Montague Summers, *The History of Witchcraft*

Isso significa Guerra. Guerra contra os Antediluvianos. Guerra contra a Gehenna. Guerra contra a Camarilla, o Inconnu e contra os cautelosos independentes. Guerra contra os caçadores de bruxas, os lobisomens, os covardes anarquistas e contra a humanidade. Para alguns vampiros, isso significa guerra contra a própria seita à qual eles pertencem.

Bem-vindo ao Sabá. Por favor, mantenha os braços dentro do veículo ou alguém pode arrancá-los fora; para devolver-lhe depois.

Para o Sabá, ser um vampiro significa ser um soldado em uma guerra santa contra os anciões, monstros canibais que há muito tempo passaram adiante a Maldição de Caim. Os Antediluvianos — e seus fantoches irracionais, os vampiros da Camarilla — têm como objetivo dar início a irascível tempestade de sangue da Gehenna no mundo, a fim de devorar suas obstinadas crias. O Sabá é um grupo que não quer que isso aconteça. Como parte daquelas mesmíssimas crianças obstinadas, eles têm coisas melhores a fazer do que morrer nas presas de seus malignos progenitores. Afinal de contas, eles têm um mundo inteiro para conquistar.

Para o Sabá, a luta eterna é uma questão de “nós contra eles”, na qual “eles” significa todos aqueles que não fazem parte da seita. Embora seus membros não sejam imunes a uma pequena intriga no estilo dos Borgia ou até mesmo a algumas alianças por conveniência, no final das contas, a seita vem sempre em primeiro lugar. Os vampiros do Sabá, fanáticos até o fim, atiram-se alegremente no fogo por sua

seita, caindo sobre seus inimigos em legiões e dilacerando-os da mesma forma que uma matilha de lobos derruba sua presa.

Pelo menos é assim que os outros vêem os vampiros do Sabá. Na verdade, a questão é muito mais complexa — mas, afinal de contas, não é sempre assim? Os vampiros do Sabá, ao contrário dos bárbaros irracionais e dos fanáticos infernais como são retratados por aqueles que os conhecem, estão perigosamente perto de se tornarem exatamente isso. Por terem voltado suas costas à Humanidade, eles sabem que são criaturas Amaldiçoadas da Besta. Contudo, em vez de lamentar a perda do que eram, os vampiros do Sabá deleitam-se com sua monstruosidade — eles são mais que humanos, amaldiçoados justamente por terem ido além das limitações da humanidade. E como sempre acontece quando se trata dos Amaldiçoados, os membros do Sabá são vampiros em primeiro lugar e integrantes da seita em segundo.

Obviamente, isso significa que a seita está tão repleta de traições, rivalidades e hostilidade ostensiva quanto qualquer outro grupo de “Membros” — uma expressão que indica fraqueza entre os Filhos e Filhas de Caim. A seita está doente, apodrecendo por dentro, mas ainda assim se rebela contra o seu próprio colapso com uma ferocidade nunca igualada por qualquer outro grupo de vampiros.

Essa não é a melhor época para se viver e com certeza é uma época infernal para ser um morto-vivo. Mas que opção você tem?

A VISÃO INTERNA

Sendo tão difundido como é, é inevitável que o Sabá entre em conflito com os outros habitantes da noite moderna. Os vampiros, no entanto, são criaturas discretas, como o são muitas das outras criaturas que vagueiam pela escuridão, e é difícil ter uma idéia exata de quem são as companhias noturnas do Sabá. Contudo, isso não os impede de tirarem suas próprias conclusões.

Além disso, o Sabá tem seus próprios conflitos internos. Os membros anciões da seita, aqueles com centenas de anos e até mesmo alguns que estavam presentes quando a seita foi formada há mais de 500 anos, vêem as coisas de forma diferente dos Filhos e Filhas mais jovens de Caim. Na verdade, a maioria dos integrantes mais jovens do Sabá têm menos de 25 anos como vampiro, o que influencia bastante suas opiniões.

A OPINIÃO DOS CAINITAS MAIS JOVENS

Os Antediluvianos

O mal iníquo em um nível bíblico. Qualquer coisa que pode fazer você ferver até se transformar em uma maldita poça de sangue, simplesmente com um olhar, não tem lugar neste mundo. Principalmente quando tudo o que eles querem é te devorar.

A Camarilla

É uma combinação de tudo o que existe de ruim no governo, na religião e na cultura moderna. Esses bastardos são gananciosos, egocêntricos e não querem nem saber a quem estão servindo com seus medíocres jogos da Jyhad. Esses malditos me dão vontade de destruir tudo o que lhes traz conforto.

Eles são parecidos com os malditos humanos que chegam a agir como eles.

O Inconnu

Quer saber, eu aposto que não existe uma meia dúzia destes desgraçados e que eles são tão bons que conseguiram fazer com que todos ficassem aterrorizados com as coisas que eles devem estar fazendo, só porque ninguém pode vê-los. É a melhor das piadas!

Os Lupinos

Às vezes, se você for realmente mal, você e todo o resto do seu bando podem acabar com uma destas criaturas; se tiverem sorte. Você tem duas opções, não se meter com eles ou, melhor, ser realmente mal.

Os Magos

Eu não tenho certeza de já ter encontrado um, mas eles são provavelmente bastardos como todo mundo. Mas, ouvi dizer que eles são mortais, então pro inferno com eles.

As Aparições

Sabe, talvez seja estupidez minha acreditar em vampiros e não acreditar em fantasmas. Acho que você pode me chamar de estúpido.

As Fadas

É, eu conheço um monte de fadas. Elas estão do outro lado do arco-íris. Livres e orgulhosas.

Os Mortais

Por favor, me vê um pacote de seis. Maldito gado. Eles não passam de comida.

Anciões do Sabá

Metade deles só pensa neles mesmos, enquanto a outra metade só pensa neles mesmos mas diz o contrário.



A OPINIÃO DOS CAINITAS MAIS VELHOS

Os Antediluvianos

O mal que eles representam é tão penetrante que eu não consigo evitar vê-lo em todos os lugares. Nosso objetivo é levar esses canibais sanguinários a sua Morte Final, mas esse é um caminho longo e difícil no qual poucos se atrevem a se aventurar.

A Camarilla

O maior de seus crimes não é servir aos Antigos que irão acordar para nos devorar. Não, seu maior crime é fazê-lo por ignorância e se recusar a ver a verdade mesmo quando você lhes mostra a insensatez do que estão fazendo. Carrapatos amaldiçoados e complacentes.

O Inconnu

É bom que eles tenham se retirado da Jyhad, pois seu poder é considerável e suas mentes incompreensíveis. Haverá a mesma chance deles nos destruir quanto eles destruírem a Camarilla e não por causa de uma aliança ou objetivo maior que pudéssemos conjecturar. É melhor que eles fiquem isolados.

Os Lupinos

Criaturas brutais, repugnantes e ofensivas que matam primeiro, matam segundo e perguntam depois. Eles são bestas irracionais, que só têm utilidade se você puder direcioná-los contra seus inimigos. Se não for capaz, recue, pois uma arma sem controle é uma arma que se volta contra quem a usa.

Os Magos

Um bando multiforme, poderoso e, em última análise, olvidáveis. Eles se mantêm reclusos e têm suas próprias preocupações e eu não posso dizer que os invejo.

As Aparições

Pode-se conseguir muita informação com os espíritos dos mortos, mas é preciso perguntar com cuidado. Eles são tão caprichosos quanto qualquer um dos Filhos e Filhas de Caim, mas muito mais fugidios, e seus recursos difíceis de se evitar. Eles desaparecem quando querem e não se pode controlá-los com tanta facilidade quanto a outros contatos mais tangíveis.

As Fadas

Os Selvagens cruzam nossos caminhos com mais frequência do que imaginamos. Um dos legados da forma peculiar de magia que eles controlam é que eles devem nos deixar em paz, como acontece na maioria das vezes, ou destruir nossa espécie na maior das conflagrações. Mesmo aqueles que sabem que estão lidando com um changeling, fariam melhor em buscar outros meios. As fadas são tão aleatórias quanto o vento.

Os Mortais

Minha refeição? Estava ótima, obrigado.

Jovens do Sabá

Crianças mimadas, mas não completamente destituídas de méritos. Eles ainda se impressionam facilmente, ainda são jovens o bastante na maldição inexorável de Caim para serem moldados conforme o modo de pensar dos outros. Contanto, é claro, que ele saiba contornar sua vulgaridade e estupidez.

HISTÓRIA DA SEITA

A história da seita no período que antecede o importante evento Cainita conhecido como a Convenção dos Espinhos é bastante incerta. Alguns membros do Sabá afirmam se lembrar de noites de pilhagens terríveis e depredações divinas, perambulando pelas cidades do Velho Mundo como um culto à morte. Outros alegam que a seita nunca existiu realmente como seita até a Revolta Anarquista, era formada por bandos peregrinos, semelhante aos das noites de hoje. Outros afirmam que o próprio nome Sabá define as origens da seita — uma confederação dispersa de bruxas e monstros que afirmavam servir ao inferno.

Levando em conta as diversas teorias sobre a origem da seita, um fato parece mais ou menos certo: Ela só conseguiu proeminência depois da Revolta Anarquista, quando os jovens vampiros dos Clãs Lasombra e Tzimisce se levantaram contra os Antediluvianos. O inquestionável reinado dos anciões chegou ao fim e a sociedade dos vampiros mudou para sempre depois disso.

A REVOLTA ANARQUISTA E A DIABLERIE

OS LASOMBRA CONQUISTAM A LIBERDADE

Em algum momento durante os séculos XIII e XIV, o clã Lasombra uniu-se e destruiu seu progenitor. Liderado por um Cainita carismático chamado Gratiano, os alvoratados anarquistas Lasombra decidiram que a lei ultrapassada dos anciões os oprimia. Como Guardiões, verdadeiros mestres da noite, os jovens Lasombra se rebelaram contra os laços feudais de senhor e vassalo que os relegava a um papel de servidão eterna. Seguindo a bandeira de Gratiano, Assamitas e anarquistas de todos os clãs se reuniram na Sicília, onde se dizia que o poderoso Antediluviano Lasombra havia construído seu refúgio. O refúgio, indefeso e despreparado, caiu diante dos revoltosos, permitindo que Gratiano consumisse o sangue do Ancião, libertando o clã da tirania.

Naturalmente, a história varia dependendo de quem a conta, pois o tempo e a má fé desgastaram a verdade. Dentre os vampiros que estavam presentes — independente deles ainda existirem ou já terem caído diante das presas sedentas de Cainitas mais jovens — ninguém se apresentou para corroborar qualquer detalhe da história.

Sendo assim, Gratiano, o líder de um bando anarquista — ou talvez a cria traiçoeira do Ancião Lasombra ou o fantoche de outros mestres da Grande Jyhad, dependendo do ponto de vista — deu o primeiro golpe no que mais tarde seria conhecido como o período mais tumultuado da história vampírica já registrado, com a possível exceção das Últimas Noites. Existem rumores de que Gratiano teria aceitado uma posição como arcebispo depois que o Sabá ascendeu ao poder (alguns séculos depois da diablerie do Antediluviano), mas esse rumor diverge de outros. Por que Gratiano, o vampiro que deu o primeiro golpe da Revolta Anarquista, iria se satisfazer com um mero arcebispado? Se sua causa era realmente verdadeira, por que ele aceitaria um arcebispado? Como esse ladino anarquista e seus soldados conseguiram derrotar todo um clã de mestres da ilusão? Várias questões surgiram, mas a verdade é

que durante o período entre a queda do Ancião e o surgimento do Sabá, Gratiano e sua prole desapareceram.

OS SEGUIDORES DO DEMÔNIO

Estimulados pelo sucesso dos Lasombra (notícias ruins viajam rapidamente entre os vampiros), os Tzimisce tomaram coragem e decidiram seguir o exemplo.

Os Demônios eram — e ainda são — uma família de vampiros notoriamente rebelde. Caracterizada por uma dignidade inescrutável de um lado e um contorcido desvio comportamental do outro, o clã literalmente entrou em guerra consigo mesmo. Como mestres da Europa Oriental, os anciões Tzimisce mantinham suas terras com temíveis punhos de ferro. Linhagens inteiras de Tzimisce eram senhores de terras desde tempos imemoráveis. Contudo, uma doença corroe o clã por dentro. A Terra, nos domínios dos Tzimisce, pulsava com magia — há uma ligação mágica entre os Tzimisce e a terra que assombra o clã até mesmo nas noites de hoje. Essa magia infeccionou os Demônios, voltando-os contra seus senhores ou fazendo com que eles deixassem de lado crueldades passadas, e se reunissem à causa dos anciões. A história da Transilvânia reflete bem esse caos, assim como a história caótica de outros territórios dos Cárpatos. Os vampiros literalmente guerreavam todas as noites, devastando as “terras além da floresta” em suas cruzadas sanguinárias.

No final, a paixão dos jovens anarquistas venceu o legado estagnado e decadente dos anciões. Demônios que haviam governado seus domínios durante séculos foram jogado nas ruas ou caçados até a extinção, sentenciados à morte pela desonra ardente dos anarquistas Tzimisce.

(Há uma nota de rodapé na história do Sabá, confirmada por muito poucos Tzimisce, que diz que muitos anciões foram diablerizados. Os estudiosos e historiadores Cainitas consideram essa alegação ominosa — por que os Demônios não reivindicaram o poder de seus anciões? Por que eles só diablerizaram membros de outros clãs? Os Tzimisce obviamente se mantêm calados sobre esse assunto, apontando alguns casos infames em que crias cometeram amarante (diablerie) em seus senhores. Outros Cainitas mencionam a raridade do acontecimento e preferem não insistir no assunto.)

Por último, no final do século XIV (de acordo com fontes duvidosas), os Demônios conseguiram descobrir a localização do fundador de seu clã. Reunidos no local, uma igreja arruinada em um tirsá esquecido, os anarquistas Tzimisce desenterraram seu Ancião e cometeram diablerie sobre... ele. Depois de uma batalha longa e brutal contra os lacaios per-

UMA VOZ SOLITÁRIA

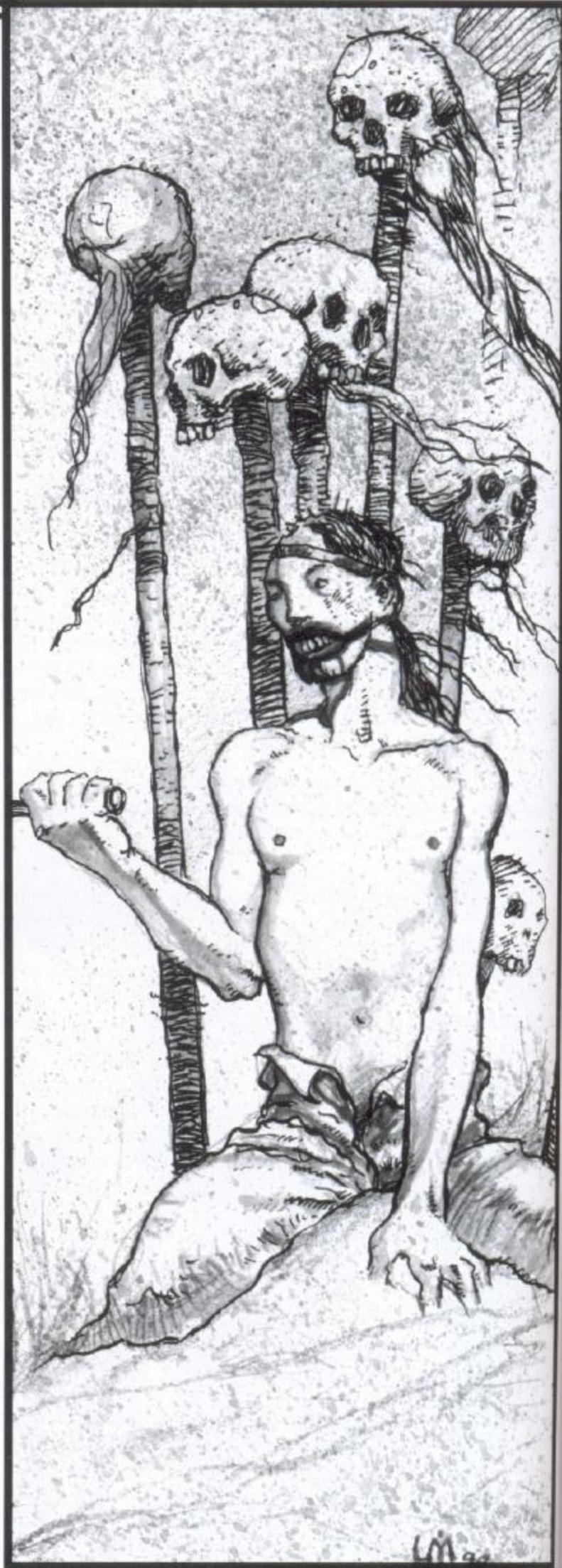
O que foi já não é mais.

Lugoj, tolo como ele era, nos levou à condenação. E nós o seguimos, como rebeldes leais, arrastados a um Inferno além da nossa compreensão.

Lugoj morreu naquela noite, atravessado por uma estaca de madeira e escondido atrás de nós, enquanto lutávamos contra os servos do Grande Ancião.

Ele me olhou, usando a face de Lugoj. Desde então, tenho sido um bom garoto.

— Extraído do Diário de Lambach Ruthven, presente na queda do Antediluviano Tzimisce





vertidos do Demônio Ancião, os anarquistas venceram. Depois da batalha, Lugo, o Violador do Sangue, o líder que havia participado do amaranço, foi levado ao torpor pelo sangue poderoso que havia sido tomado das veias amaldiçoadas por Deus muito antes do nascimento de Cristo. Desde então, ninguém viu Lugo novamente e várias histórias circulam entre os membros mais jovens do Sabá: mesmo quando a seita vence seus anciões, eles ainda conseguem arrastar consigo suas crias.

O INÍCIO DA REVOLUÇÃO

Depois do sucesso dos anarquistas Tzimisce e Lasombra (muitos dos quais se declaravam anti-tribo ou “anti-clã” para indicar que eles haviam voltado as costas para seus pais), um parricídio generalizado estourou em toda a Europa. Como nunca havia acontecido antes, crias desiludidas com o tratamento que recebiam de seus anciões abraçaram a revolução. Os anciões eram destruídos aos montes, normalmente levando consigo numerosos jovens traiçoeiros. Efetivamente, a população cainita diminuiu com o retornar da guerra auxiliados pelos poderosos vampiros mercenários do Clã Assamita, os anarquistas não deixaram pedra sobre pedra em sua guerra contra seus odiados anciões.

Embora nenhum outro clã tenha alcançado o mesmo sucesso que os Tzimisce e Lasombra, não foi por falta deles tentaram. Até mesmo um dos mais poderosos anciões daqueles noites sombrias, Hardestadt do Clã Ventrue, sofreu um ataque audacioso e apesar de ter sobrevivido, ficou evidente que alguma coisa tinha de ser feita com relação ao caos furioso trazido pelos anarquistas.

Logo depois que a Revolta Anarquista chegou ao auge, os vampiros perceberam que haviam ido longe demais. Os mortais, observando o caos e o terror ao seu redor, descobriram que existiam monstros vivendo em seu meio. Depois de um apelo desesperado a Roma, a humanidade rogou ao papa que voltasse os esforços da Inquisição à erradicação desses demônios e hereges.

Essa missão devastou a comunidade Cainita mais do que a guerra cruenta, pois agora os vampiros tinham que temer também, além de uns aos outros, as tochas da Inquisição. Claro que os excessos dos anciões continuavam os mesmos, pois estes vampiros velhos e covardes, deixavam suas crias a Inquisição a fim de facilitar sua própria fuga.

Isso prosseguiu até que as coisas atingiram um ponto culminante. Alguns anciões poderosos, entre os quais se encontrava, o supostamente morto Hardestadt, invocaram todos os “Membros”, alegando ter encontrado um fim para a necessidade de toda aquela guerra. Esse acordo escrito, conhecido como a Convenção dos Espinhos, prometia restaurar a ordem e a inviolabilidade da raça Cainita.

Para os anciões que o haviam escrito, contudo, o acordo era apenas um retorno às coisas como elas eram antes.

Os anarquistas e Assamitas, contudo, não tinham escolha, pois estavam encurralados entre a Inquisição e os anciões (que tinham séculos de experiência e eram infinitamente mais cautelosos). Os revoltosos, como um todo, concordaram com a Convenção, esperando conseguir ao mínimo assegurar para si apologético à congregação. Admitindo a derrota, os rebeldes e Assamitas sucumbiram à vontade dos anciões Cainitas, levando o Movimento Anarquista a um fim definitivo.

Não entanto nem todos os anarquistas desistiram com tanta facilidade. A volta “definitiva” alcançada pelos vampiros da recém-criada Camarilla, os anarquistas arrependidos e a grande maioria do Clã Assamita, ofereceu pouco no que diz respeito à reparação da situação que eles próprios haviam provocado. Enfurecidos, os demais anarquistas e Assamitas passaram por cima dos Espinhos, deixando para trás nada além da carcaça queimada e ensangüentada de uma cidade. Embora ainda não estivessem organizados, naquela noite, a seita que mais tarde se tornaria o Sabá dera seu primeiro passo em direção ao seu destino imortal.

Nos 50 anos que se seguiram, bandos (“sabás”) de anti-tribo infestaram a noite, arrastando aldeões para a escuridão e atacando cada vez com mais precisão a base de poder que a Camarilla estava construindo para si. Ao longo daqueles 50 anos, esses rebeldes se organizaram em uma seita coesa e ideológica, chegando ao acordo quanto a uma doutrina primitiva contra os anciões e os Antediluvianos que puxavam seus cordões. A libertação da Jihad dos Antigos, tornou-se o principal fundamento da seita — mesmo que os Lasombra e Tzimisce tenham conseguido destruir seus Antediluvianos, isso só permitiu que os outros Antigos existentes preenchessem o espaço deixado. Até a metade do século XVI, a entidade conhecida como Sabá se uniu formando uma oposição à Camarilla e a uma sujeição cega ao mal maior.

O NOVO MUNDO

No final do século XVI, o Sabá se viu em uma posição precária. Composta, como estava, por alguns anciões Cainitas obstinados (que teriam sido alvos de violência, caso tivessem declarado fidelidade à Camarilla) e uma vasta maioria de jovens vampiros sem muito poder ou influência, a seita não tinha conseguido obter uma vantagem significativa (nem mesmo uma cabeça-de-ponte) contra a nascente Camarilla.

Uma guerra implacável brotou entre os vampiros do recém-formado Sabá e os da não muito mais velha Camarilla. A Inquisição continuava fazendo vítimas enquanto todos os Cainitas da Europa tracavam sinais na areia para indicar seus compromissos de lealdade. No entanto, essas fronteiras não eram políticas, já que os vampiros não possuíam habilidade para controlar as chefes de estado ou requerer comissões governamentais para si mesmos (isto é, pelo menos não em grande escala; alguns vampiros operam em níveis mais baixos do governo até as noites de hoje), mas especificavam até onde os Membros poderiam estender o seu poder. Algumas cidades importantes da Espanha (nas quais o Sabá predominava) possuíam comunidades poderosas de vampiros da Camarilla, enquanto mais de uma cidade na França — nas quais os Toreador e os Ventrue exerciam sua influência — abrigavam grandes populações do Sabá. No final das contas, a guerra era mais uma litania noturna de ataques de guerrilhas do que ações francas no campo de batalha. Governos fantoches caíram ou mudaram de lado, ordens cavaleirescas se desintegraram, a ciência criava armas terríveis com as quais podia-se atacar inimigos e ter refúgios queimados como lenha na lareira no inverno. No final, contudo, a maré estava a favor da Camarilla.

A Era da Exploração, contudo, abriu novas paisagens tanto para a humanidade quanto para os Cainitas. O Sabá, composto de vampiros mais jovens que ainda não foram corrom-



A CONVENÇÃO DOS ESPINHOS

Muitos anos se passaram desde o início do nosso conflito atual, agora chamado de Movimento Anarquista. Saibam que nesta noite de 23 de Outubro de 1493, a Jyhad chegou ao fim. O tempo para a autodestruição está terminado.

Essa convenção, anexada ao Pacto de Caim por voto solene, representa uma trégua inflexível e vigilante entre os vampiros conhecidos como anarquistas, o Clã Assamita e os Membros unidos sob o título de Camarilla. Doravante, tais facções devem ser reconhecidas respectivamente como Anarquistas, Assamitas e Camarilla.

Cada um desses grupos concorda na responsabilidade da manutenção da paz. Eles devem usar de repreensão contra qualquer um que infrinja ou se oponha a este Acordo sagrado. Justificativas serão cobradas de qualquer um dos grupos que violar tanto as palavras como o espírito desse acordo. Este documento é válido sob o código social de todos os Filhos de Caim de acordo com a Lei de Talião, aceita por todos os Membros como ela tem sido passada adiante através dos tempos. Suplica-se a todos os membros que acatem e obtenham conforto neste acordo pacífico.

Saibam que os Anarquistas participarão da tomada de decisões, juntamente à Camarilla, tornando-a completa. Espera-se que eles trabalhem pacificamente a fim de atingir seus objetivos. A facção deve se tornar uma defensora da Camarilla, tendo todos os privilégios e regalias associadas a esta. Os Anarquistas devem ser aceitos devolta pelos anciões e clãs que renegaram sem medo de represálias. Apenas as mais depravadas atrocidades não serão perdoadas. As acusações devem ser julgadas pelos justicares durante o período de 1 ano, depois do qual todas as alegações perderão a validade. Os Anarquistas têm o direito de reivindicar as propriedades que lhes forma confiscadas. Em troca, devem devolver quaisquer ganhos adquiridos durante o conflito, devolvendo-os aos seus senhores ou a qualquer outro ancião reconhecido do clã.

Caso os Anarquistas continuem a serem caçados, essa infração irá invalidar a responsabilidade deles de manter a paz com o ofensor. Eles poderão agir livremente sem medo de repreensão por parte de qualquer vampiro da Camarilla que não esteja envolvido no conflito. Garante-se aos Anarquistas a liberdade de agir como desejarem, com exceção a infrações à Máscara, imposta para a proteção de todos os Membros contra o rebanho.

Também deve-se ressaltar que todos os integrantes dessas seitas autodecretadas devem proclamar abertamente ante seus anciões, respeito aos itens deste acordo. Falha em fazê-lo resultará na destruição de qualquer vampiro considerado culpado. Nenhum Membro pode ser enviado, intencionalmente, à sua morte por um ancião ou senhor, a não ser que a segurança do clã ou da Camarilla seja mais importante do que a baixa.

Desta noite em diante, os Assamitas não podem mais cometer diablerie nos vampiros de outros clãs. Eles devem se comprometer à essa imposição por meio de uma marca de garantia que lhes foi imposta por uma limitação Taumatúrgica. Desde hoje até todo o sempre, os integrantes do Clã Assamita serão incapazes de beber da vitae de outros Membros. Além disso, o clã deve pagar aos anciões Brujah uma quantia de dois mil libras em ouro em troca dos cinco anciões Assamitas capturados enquanto cometiam diablerie. Adicionalmente, o clã não pode mais participar de caçadas de sangue.

É importante lembrar que os Assamitas são completamente independentes de quaisquer exigências feitas pela Camarilla. A fortaleza Assamita, Alamut, deve permanecer livre de futuros ataques. É também garantido aos Assamitas, por respeito às suas crenças, a liberdade de cometer diablerie, livremente, contra os seus companheiros de clã ou qualquer Membro não reconhecido como um representante da Camarilla.

Assume-se que todas as partes envolvidas e todos aqueles que devem lealdade a qualquer uma delas, reconheçam sua responsabilidade perante a todos os aspectos dessa Convenção, expressados por este, no Reino neutro da Inglaterra, fora da aldeia de Espinhos, próximo à cidade de Silchester. Que Caim traga a verdade e a paz para todos nós.

pidos pela existência vampírica, enxergaram a oportunidade apresentada pelas Américas e se aproveitaram dela. Deixando para trás seus territórios no Velho Mundo, com exceção de alguns (notavelmente Madri, residência do Arcebispo Ambrose Luis Monçada, e alguns domínios ocidentais mais antigos dos Tzimisce), o Sabá estabeleceu uma presença re-tumbante no território que mais tarde se tornaria os Estados Unidos.

Durante algum tempo, a seita prosperou nas colônias florescentes. Em meio a mortais revolucionários e radicais, a presença do Sabá foi facilmente escondida insurrecionistas da região. No entanto, dois fatores conspiraram para manter o Sabá do Novo Mundo relativamente fraco. Muitos dos mortais que fugiram para o Novo Mundo estavam sendo perseguidos pela Igreja, separando-se de um forte contingente daqueles que possuíam Fé Verdadeira os colonistas. Além

disso, estando separados do lar de seus anciões, o Sabá encontrou dificuldade em levar adiante sua luta contra os anciões. Foi somente a presença dos terríveis Lupinos que os impediu de rebaixar-se à querelas cruentas, como aconteceu com os rumores ocasionais sobre poderosos anciões Cainitas nativos ou Matusaléns vindos do Velho Mundo.

Mesmo assim, a relativa proeminência do Sabá enfrentou oposição, à medida que vampiros da Camarilla privados dos direitos civis também atravessavam o oceano com a esperança de conquistar um legado para si, longe do punho de ferro dos anciões europeus. Em pouco tempo, a guerra entre o Sabá e a Camarilla que começara depois da Revolta Anarquista desembarcou no litoral da América.

Depois de pouco tempo, eram poucos os conflitos mortais no Novo Mundo que não escondiam as implicações mais sinistras dos desacordos vampíricos. Foi o Sabá quem definiu

as tendências deste período tumultuoso da história, usando a Revolução Norte Americana, a Guerra entre franceses e índios e a violência incessante da fronteira norte-americana como uma cortina de fumaça para suas próprias campanhas de conquista e parasitismo. Da mesma forma que as cidades superpopulosas do Velho Mundo, praticamente todas as cidades americanas tinham uma grande população de vampiros, justamente o que o êxodo para o Novo Mundo tentara evitar. Os cercos — a inanição de vampiros da Camarilla enquanto os vampiros do Sabá comportavam-se de forma violenta e infringiam a Máscara, tornando uma alimentação discreta praticamente impossível — tornaram-se uma tática popular, mas raramente funcionavam a longo prazo.

Todos sabem que a característica mais incapacitante do Sabá é sua falta de organização. Em vez de estabelecer códigos rígidos de comportamento e hierarquias bizantinas de responsabilidade, o Sabá simplesmente adotou a liberdade. Essa liberdade, contudo, voltou-se contra a seita na forma de um conflito que mais tarde ficou conhecido como a Guerra Civil Sabá.

No final do século XVIII, os Lasombra e os Tzimisce, os clãs mais populosos do Sabá, começaram a guerrear entre si pelos recursos que se exauriam rapidamente no Novo Mundo. O continente era imenso e subdesenvolvido, suas cidades, poucas e distantes, e menor ainda era o número de Cainitas que desejava tentar sobreviver nas áreas selvagens. As cidades tornaram-se mercadorias para o Sabá, pois lutavam umas contra as outras em nome das míseras comunidades de humanos que sustentavam sua existência. Na verdade, muitos membros do Sabá adotaram a identidade de saqueadores nativo-americanos, transformando cidades inteiras em barris de pólvora paranóicos, alegando que se eles não podiam ter a cidade, ninguém mais a teria.

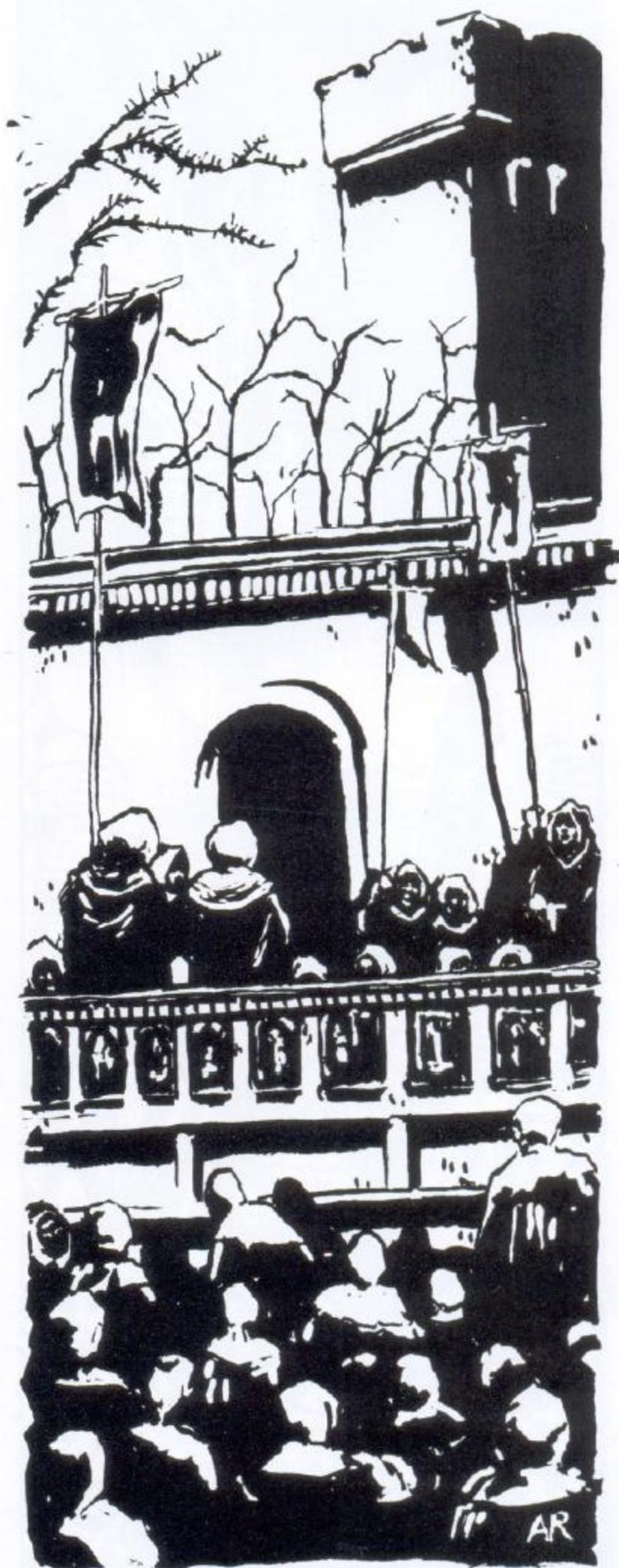
(Vale lembrar que uma grande parte da cultura Sabá é proveniente de práticas nativo-americanas. Vários ritos da seita têm sua origem em práticas xamãs e muitos dos seus cumprimentos e rituais menos importantes [compartilhar sangue em apertos de mão, sinais de fumaça e missões intuitivas] evocam certos costumes tribais dos povos indígenas do Novo Mundo — ou pelo menos a interpretação europeia desses costumes.)

Em meio aos conflitos entre os vários clãs e facções do Sabá, a Camarilla se infiltrou no Novo Mundo sem ser notada. Quando o Sabá percebeu que havia sido cercado e, de fato, surpreendido, já era tarde demais. Depois de um breve período de 30 anos, os esforços do Sabá haviam sido desfeitos pelos mesmos inimigos dos quais eles haviam fugido no Velho Mundo.

O TRATADO DE SUSTENTAÇÃO

Relutante em aceitar sua derrota, o Sabá voltou sua atenção para os problemas internos da seita, assumindo o compromisso de harmonizar suas diferenças e concentrar seus esforços mais uma vez contra seu verdadeiro inimigo: a Camarilla e os Antigos.

Em 1803, o ano em que o presidente americano Thomas Jefferson adquiriu todo o território americano a oeste do Rio Mississippi dos franceses, o Sabá fez um acordo interno conhecido como o Tratado de Sustentação (depois do Tratado da Louisiana). Esse pacto proibia expressamente qualquer conflito entre os vampiros da seita, constituindo uma decisão muito importante na história da seita. Até então, todos





os membros do Sabá eram completamente livres — se desajassem, poderiam guerrear abertamente uns contra os outros ou reivindicar publicamente a esfera de influência de um outro Cainita. O Tratado de Sustentação acabou com a possibilidade de tais conflitos (pelo menos abertamente, como muitos integrantes do Sabá acabaram descobrindo para seu desapontamento). Relutante em arriscar sua destruição nas mãos da Camarilla por causa de disputas internas mesquinhas, o Sabá finalmente voltou sua atenção contra seu verdadeiro inimigo.

Infelizmente para o Sabá, o Tratado de Sustentação chegou tarde demais. A influência traiçoeira da Camarilla já se enraizara no que havia se tornado os Estados Unidos e também já fazia parte do ímpeto que conduzia a América do Norte em direção ao oeste.

TERMOS DO TRATADO DE SUSTENTAÇÃO

Saibam todos que a partir de hoje, o Sabá existe como uma entidade livre, embora o preço desta liberdade venha na forma do sacrifício de certos direitos.

Neste dia, 19 de Setembro de 1803, todos os Sabás de boa fé e consciência devem interromper todas as queixas contra outros membros da seita.

Qualquer um que violar este acordo — ou seja, que aos custos da seita, declarar guerra contra um companheiro por motivos de benefício próprio — de agora em diante, será declarado banido e pode ser caçado pelo sangue que corre em suas veias. O banimento deve ser declarado por um bispo, arcebispo ou demais membro ancião da seita devidamente reconhecido.

Por este, estamos unidos. Por este, somos o Sabá.

Assinado,

Regente Gorchist

Testemunhas,

Cardeal Radu Bistri

Priscus Livia Boleslav Czernzy

Arcebispo Enrique Albertos Marquez

Bispo Federic Montaigne

No entanto, os vampiros do Sabá são acima de tudo sobreviventes e, apesar dos obstáculos colocados em seu caminho pela invasão da Camarilla, a seita persistiu. Estabelecendo fortalezas no Canadá (onde os laços de alguns vampiros do Sabá com os nativos americanos foram extremamente úteis) e no México (onde as condições de pobreza e os governos corruptos permitiram que a sociedade vampírica prosperasse), o Sabá bloqueou com êxito a invasão da Camarilla. A frequência das cruzadas — ataques surpresa brutais que enviavam inúmeras ondas de vampiros para tomar pública ou secretamente uma cidade — aumentava cada vez mais. A seita rival só podia se mover para o oeste cercada como estava pela presença Sabá nos territórios imediatamente ao norte e ao sul. A única coisa que o Sabá tinha de fazer era defender suas fronteiras....

No entanto, era cada vez mais difícil manter a seita unida, pois cóleras antigas se acenderam e os Tzimisce e os Lasombra culpavam uns aos outros por terem deixado que os Estados Unidos deslizasse por entre os dedos da seita. Os membros

mais calmos do Sabá ressaltavam que, embora tivesse entregue os Estados Unidos, o Sabá havia reivindicado a posse dos territórios do México e do Canadá, o que lhes garantia um espaço geográfico muito maior. Contudo, a verdade é que em tempos de guerra os mais calmos nunca prevalecem e mais uma onda de guerras internas explodiu, culminando na Segunda Guerra Civil do Sabá.

Desta vez, divididos tanto pela geografia como pelas linhagens, o Sabá quase se destruiu no Novo Mundo. Os Lasombra e os Tzimisce não permitiram que nenhum Cainita permanecesse neutro no conflito, arrastando clãs, facções e cultos inteiros — qualquer um que pudesse ajudar em um dos lados. Durante a luta, o México foi destruído, o que é em grande parte responsável por seu estado decrépito mesmo nas noites de hoje. O conflito no Canadá foi mais demorado — pelo menos até os Tzimisce descobrirem que os Lasombra estavam enviando reforços para o México em segredo a fim de ajudar em sua causa.

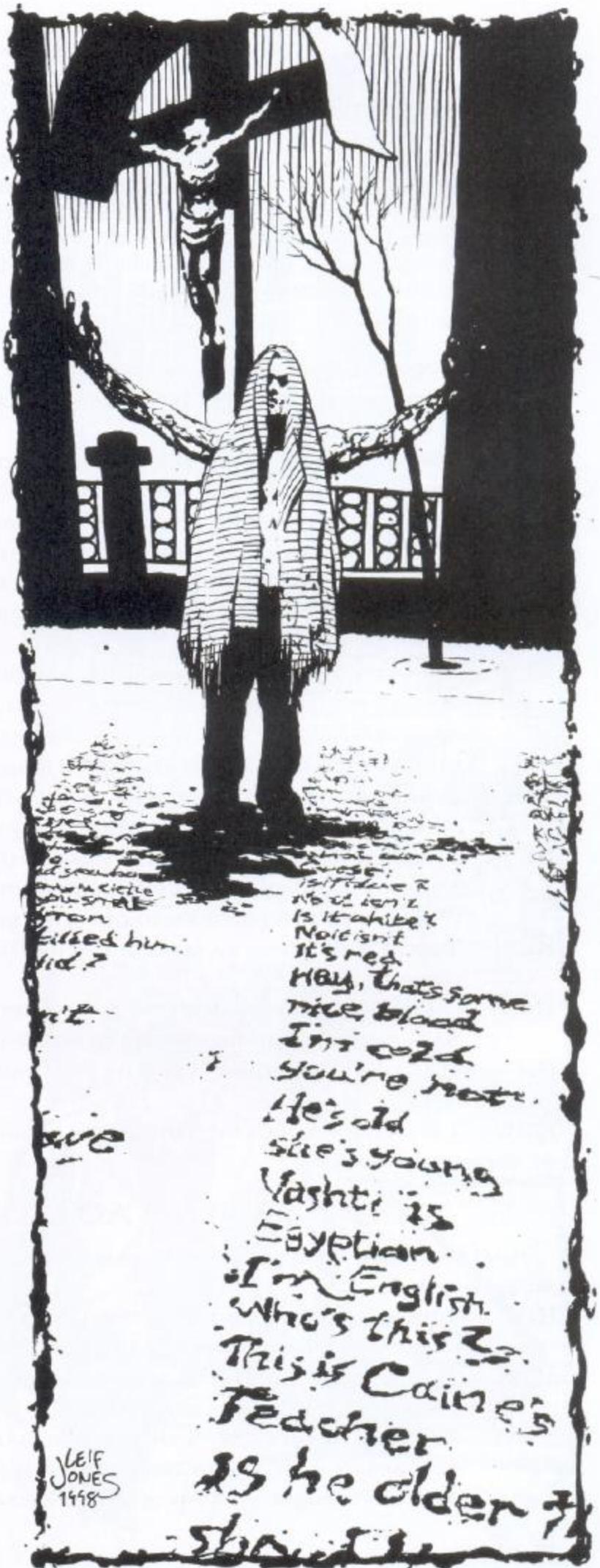
No entanto, a história dos mortais conspirou para manter os Cainitas a salvo pois o conflito atingiu o seu ápice durante a I Guerra Mundial. Os americanos haviam se concentrado tanto nos eventos do Teatro Europeu que tinham pouco tempo para perceber conflitos secretos entre vampiros ao norte e ao sul. Da mesma forma, os canadenses não sentiram um grande impacto, pois a maior parte da luta aconteceu há milhares de quilômetros dali, no México.

A Camarilla assumiu o controle de várias cidades canadenses, já que a presença Sabá no território havia se tornado fraca demais para repeli-la.

Por último, depois de se tornarem dolorosamente cientes de que suas ações haviam lhes custado mais um território, os vampiros do Sabá esqueceram suas diferenças... por algum tempo. Reunidos em Nova Iorque, cidade que a seita havia conseguido manter sob seu controle apesar dos esforços contínuos da Camarilla, os membros mais importantes da hierarquia Sabá reconsideraram o seu compromisso com as causas da seita. Não contentes em simplesmente assinar um acordo de boa fé, como haviam feito anteriormente, eles ponderaram sobre o que era realmente importante para a Espada de Caim. Uma congregação desconhecida do Sabá se comprometeu a documentar as cláusulas do Código de Milão, uma coleção de princípios que compunham a ideologia do Sabá, supostamente desde a criação da seita. Além disso, os vampiros reunidos apresentaram alguns anexos, a fim de atualizar o código em vista dos acontecimentos mais recentes.

Mais uma vez, esse código revisado era muito pouco e apareceu tarde demais. Depois de alguns escassos anos de relativa paz (aos quais muitos membros do Sabá que estavam presentes na reafirmação do código atribuem ao medo de Serafim), surgiram novos problemas.

A Terceira Guerra Civil Sabá, a mais breve das três, durou apenas 100 noites, durante o segundo semestre de 1957. Incitada por uma tentativa de golpe fracassada em favor da *antitribu* Brujah na cidade de Nova Iorque, a violência novamente estourou. Ironicamente, o fim do problema veio como resultado da mais rara forma de diplomacia Cainita — uma concessão. Depois que o golpe anti-tribo Brujah falhou, o clã se levantou contra os Lasombra e os Tzimisce, movimentos que estavam fadados ao desastre. Contudo, das cinzas da guerra emergiu um grupo unificado de Caitiff autodenominado





O CÓDIGO DE MILÃO

Pela autoridade solene do Regente Gorchist, este é o verdadeiro Código de Milão, revisado a partir dos manuscritos originais na noite de 21 de Dezembro de 1933. Das cinzas de nossa grande guerra, que a paz possa reinar para todo sempre.

Um juramento de lealdade foi feito pelo regente e pelo consistório na presença de todos os líderes de facções e 50 outras testemunhas através do qual eles se comprometem a seguir fielmente todos os regulamentos impostos por este código em sua liderança do Sabá. O Código de Milão revisado foi aceito por todas as facções do Sabá, incluindo a dos Cardeais Huroff, Bruce de Guy, Agnes e Charles VI; e a dos Arcebispos Beatrice, Una, Tecumseh, Giangaleazzo, Toth, Aeron, Marsílio, Rebecca, Julian e Salluccio. Todas as demais facções têm de se comprometer a apoiar o Código de Milão revisado ou solicitar sua separação do Sabá.

Seguem-se os estatutos que compõem o Código de Milão:

- I. O SABÁ MANTER-SE-Á UNIDO EM SEU APOIO AO REGENTE DA SEITA. SE FOR NECESSÁRIO, UM NOVO REGENTE SERÁ ELEITO. O REGENTE APOIARÁ A LUTA CONTRA A TIRANIA, GARANTINDO LIBERDADE A TODOS OS MEMBROS DO SABÁ.
- II. TODOS OS MEMBROS DO SABÁ DEVEM DAR O MELHOR DE SI PARA SERVIR SEUS LÍDERES CONTANTO QUE ESTES SIRVAM A VONTADE DO REGENTE.
- III. TODOS OS MEMBROS DO SABÁ DEVEM CELEBRAR RESPEITOSAMENTE TODOS OS AUCTORITAS RITAE.
- IV. TODOS OS MEMBROS DO SABÁ DEVEM MANTER SUA PALAVRA DE HONRA UNS PARA COM OS OUTROS.
- V. TODOS OS MEMBROS DO SABÁ DEVEM TRATAR SEUS SEMELHANTES COM JUSTIÇA E IGUALDADE, SUSTENTANDO A FORÇA E A UNIDADE DO SABÁ. SE FOR NECESSÁRIO, ELES DEVEM SUPRIR AS NECESSIDADES DE SEUS IRMÃOS.
- VI. TODOS OS MEMBROS DO SABÁ DEVEM COLOCAR O BEM DA SEITA E O DA RAÇA DOS CAINITAS ACIMA DE SUAS PRÓPRIAS NECESSIDADES, A QUALQUER CUSTO.
- VII. AQUELES QUE NÃO HONRAREM ESTE CÓDIGO NÃO DEVERÃO SER TRATADOS COMO IGUAIS, E PORTANTO, NÃO SÃO DIGNOS DE ASSISTÊNCIA.
- VIII. COMO SEMPRE FOI, SEMPRE SERÁ. A LEI DE TALIÃO SERÁ O MODELO IMORTAL DE JUSTIÇA PELO QUAL TODOS OS MEMBROS DO SABÁ DEVEM SE GUIAR.
- IX. TODOS OS MEMBROS DO SABÁ DEVEM PROTEGER UNS AOS OUTROS CONTRA OS INIMIGOS DA SEITA. INIMIGOS PESSOAIS DEVEM CONTINUAR SENDO UMA RESPONSABILIDADE PESSOAL A NÃO SER QUE TENHAM O POTENCIAL DE ENFRAQUECER A SEGURANÇA DA SEITA.
- X. TODOS OS MEMBROS DA SEITA DEVEM PROTEGER OS TERRITÓRIOS DO SABÁ CONTRA FORÇAS EXTERNAS.
- XI. O ESPÍRITO DE LIBERDADE DEVE SER O PRINCÍPIO FUNDAMENTAL DA SEITA. TODOS OS MEMBROS DO SABÁ DEVEM ESPERAR E ERIGIR LIBERDADE DE SEUS LÍDERES.
- XII. O RITUS DE MONOMACIA DEVERÁ SER USADO PARA RESOLVER AS DISPUTAS ENTRE OS MEMBROS DO SABÁ.
- XIII. TODOS OS MEMBROS DO SABÁ DEVEM APOIAR A MÃO NEGRA.

ANEXO AO CÓDIGO DE MILÃO

ANALISADO POR TODAS AS FACÇÕES PRESENTES NESTA NOITE, 21 DE DEZEMBRO DE 1993, E DORAVANTE PRESERVADOS.

- XIV. TODOS OS MEMBROS DO SABÁ TÊM O DIREITO DE MONITORAR O COMPORTAMENTO E AS ATIVIDADES DE SEUS COMPANHEIROS DE SEITA A FIM DE MANTER A LIBERDADE E A SEGURANÇA.
- XV. TODOS OS MEMBROS DO SABÁ TÊM O DIREITO DE INVOCAR UM CONSELHO FORMADO POR SEUS SEMELHANTES E LÍDERES IMEDIATOS.
- XVI. TODOS OS MEMBROS DO SABÁ DEVEM TOMAR AÇÕES CONTRA OS MEMBROS DA SEITA QUE USAREM OS PODERES E A AUTORIDADE CONCEDIDOS PELO SABÁ EM BENEFÍCIO PRÓPRIO. CONTUDO, TAL ATITUDE DEVE SER TOMADA ATRAVÉS DE MEIOS ACEITÁVEIS E APROVADA POR UM QUORUM DE PRISCI.

Panders, em homenagem ao seu líder, Joseph Pander. Os Panders tinham o apoio dos Brujah *antitribu*, pois eles faziam parte da ralé e eram párias muito parecidos com o que os Brujah haviam se tornado depois da migração para o Novo Mundo. Vendo a oportunidade de evitar mais uma guerra extenuante (e terrivelmente inoportuna), os Lasombra e os Tzimisce reconheceram os Panders como uma entidade distinta, conferindo-lhe o status de clã ou linhagem. Depois de satisfazer a multidão, sem necessidade de grandes concessões por parte dos Demônios e Guardiões, a seita seguiu em frente, escapando por pouco de mais um revés incapacitante.

INFLUÊNCIA GEOGRÁFICA NAS NOITES DE HOJE

Alguns dizem que o Sabá amadureceu notavelmente durante os anos que se passaram. De fato, nas noites de hoje, a seita se transformou em uma força a ser considerada, reclamando ou reivindicando cidades há muito dominadas pela Camarilla e usando cercos e cruzadas com uma eficiência letal. Essa singularidade de visão parece ter superado pelo menos uma pequena fração da desorganização da seita. Além disso, a seita é mais jovem e mais ágil do que a Camarilla, e é capaz de adotar mais rapidamente os meios do mundo moderno. Entretanto, seja qual for o motivo, durante os 40 ou mais anos que sucederam a oposição dos resultados da última Guerra Civil Sabá, a seita vem realizando alguns golpes surpreendentes, tornando-se um verdadeiro obstáculo para o poder em processo de desintegração da Camarilla.

O Sabá, como se pode imaginar, exerce grande influência sobre as nações do Terceiro Mundo e algumas das cidades mais miseráveis do planeta. Nestes locais, em meio a colméias de "bolsas de sangue" sem teto e sem rosto, seus vampiros se alimentam impunemente e constroem seus impérios particulares. Longe das ameaças da lei e da mídia organizadas, a seita pode usufruir da violência e da alimentação em grande escala exigidas por muitos dos seus vampiros mais jovens e caóticos.

Nas partes mais modernas do mundo, o Sabá toma cuidado para encobrir suas pegadas. Apesar de desdenhar a Máscara da Camarilla (pelo menos na teoria, senão na prática), os líderes do Sabá reconhecem que a ameaça de uma resistência humana organizada e tecnologicamente avançada é muito grande para ser ignorada. Sendo assim, nas cidades da Europa e da América do Norte, o Sabá se esforça para encobrir seus rastros, embora seus métodos — a intimidação e o assassinato — sejam muito mais ásperos do que as maquinações (normalmente) sutis da Camarilla. Devido à sua influência limitada nos círculos mortais, o Sabá sofre muito nas cidades modernas; a influência da Camarilla em muitas instituições mortais impede que a seita se dissemine facilmente.

AMÉRICA DO NORTE

O Canadá e os Estados Unidos são provavelmente um dos palcos mais bem sucedidos da atuação do Sabá. Recentemente, a seita redobrou seus esforços de guerra ao longo da Costa Leste dos Estados Unidos, solidificando sua influência em Miami, Washington, DC, Baltimore, Filadélfia e Atlantic City. Contudo, alguns membros mais preocupados da seita vêem essas vitórias aparentemente vigorosas como sendo essencialmente frágeis, uma vez que a supremacia em Nova





York, que antes era tida como certa, vem sendo questionada nos últimos tempos. Os partidários do movimento pró-guerra do Sabá perceberam rapidamente que as cidades de Atlanta, Richmond, Boston e Raleigh-Durham estão sendo disputadas por antigas forças da Camarilla na região. O Sabá obviamente reconhece que os Estados Unidos representa uma base de controle financeiro e internacional extremamente poderosa e continuamente faz progressos para ampliar o seu controle da região. A cada noite que passa, a seita fortalece sua influência no Meio Oeste, com a esperança de esmagar a Camarilla como uma noz entre o poder combinado do México e dos territórios da Costa Leste.

O Sabá anda com cuidado na América do Norte, bastante ciente de que uma população tecnologicamente orientada pode facilmente causar problemas graves caso as pessoas comecem a notar as atividades da seita. A mídia frenética dos Estados Unidos apresenta um grande perigo da seita ser revelada ao público em geral, o que força a seita a evitar uma guerra muito franca contra os seus inimigos. Infelizmente para o Sabá, isso significa que a influência é uma arma poderosa durante o conflito, e ela é uma das forças principais da Camarilla. De forma similar, a dificuldade de se obter uma arma no Canadá prejudica bastante as cruzadas do Sabá, que normalmente contam com ataques diretos e discretos. A América do Norte força o Sabá a adotar novas táticas e a encontrar usos criativos para os recursos que a seita tem disponíveis, mas seus inimigos não.

Detroit

A cidade de Detroit, Michigan, antigamente um dos principais produtores de automóveis dos Estados Unidos, tornou-se uma sombra do que era antes. Ainda assim, apesar do infortúnio econômico, Detroit é um território valioso para o Sabá, que pretende revitalizar a cidade com uma mudança em seu foco industrial. Além disso, por ter um dos maiores índices de assassinatos dos Estados Unidos, Detroit (que já foi conhecida como a capital americana dos assassinatos) oferece uma ampla área de alimentação para seus moradores. Ao contrário de alguns dos seus irmãos sulistas, os membros locais do Sabá não se preocupam em capturar as cidades vizinhas pertencentes à Camarilla. Em vez disso, eles se concentram em defender a branda riqueza de sua cidade. Afinal de contas, o Sabá também precisa de recursos para realizar seus ataques....

Montreal

Montreal, parte da força que mantém o sudeste de Ottawa na linha (juntamente com a bigorna de Detroit), ostenta uma população Sabá excepcionalmente poderosa. Os bandos da cidade, altamente devotados e organizados, se divertem de forma extravagante. O comércio e o turismo da região indicam que a caça é fácil para o membro do Sabá e que aqueles que se dedicam aos negócios dos mortais podem levar não-vidas ricas e confortáveis. Entretanto, as mesmas virtudes que fazem com que a cidade seja abundante e lucrativa para o Sabá, também fazem com que seus membros apodreçam por dentro — suspeita-se que muitos membros da seita em Montreal sejam infernalistas e, sem os testes e provações constantes que caracterizam a seita em outros lugares, eles se voltam para a decadência espiritual. A Inquisição Sabá adquiriu um forte interesse nos assuntos dos Cainitas da cidade, sendo que vários deles já foram destruídos por acusações de heresia e pactos com demônios.

AMÉRICA CENTRAL

A maior fortaleza do Sabá é o México e a seita concentra seu coração espiritual e político na cidade do México. Não há nenhum lugar na América Central (exceto algumas regiões deploráveis e patéticas na península do Iucatã) que não seja liderado pela seita. De Monterrey a Guadalajara, de Acapulco a Oaxaca — o centro das Américas está tomado pelo Sabá. Empurrando para o norte, em direção aos Estados Unidos, a seita exerce uma pressão constante; gotejando em direção à América do Sul, a seita assenta uma leve presença entre as diversificadas nações da região. Em meio às favelas de um México economicamente abatido, o Sabá encontra ótimos campos de caça e recursos à vontade para a formação de um exército para a Jyhad.

Combinando o *ritae* da seita com as práticas antigas dos indígenas da região, o Sabá da América Central está entre os defensores mais ritualísticos e fervorosos das diretrizes da seita. Esse fanatismo, combinado com o fácil acesso às armas, mercenários e quadrilhas de criminosos, mostra que o Sabá da América Central é brutal e hostil. De fato, em muitos lugares, os membros do Sabá revelam abertamente seu status de vampiro e os bandos da região lutam uns contra os outros pelos territórios ou simplesmente por diversão. O alto índice de crimes violentos significa que as situações que saem fora de controle são facilmente encobertas ou descartadas, enquanto a grande quantidade de favelas fornece uma fartura de sangue. Não é de se espantar, portanto, que os membros deste território se vestem como líderes de gangue brutais ou aristocratas reclusos.

Cidade do México

A região central do México abriga uma população de mais de 20 milhões de habitantes, sendo que a grande maioria desta vive na mais completa pobreza. A neblina densa e a água suja colocam a cidade entre um dos lugares mais poluídos do planeta. Cidades inteiras construídas sobre aterros sanitários abrigam gerações de pessoas que têm grande chance de nunca ouvir falar de eletricidade, números e escrita. Em meio a essa massa de analfabetos e agonizantes, o Sabá festeja.

O atual Regente Sabá, um Toreador *antitribu* de Quinta Geração, abriga-se aí, ponderando sobre os objetivos da seita e mantendo sua influência dentro da Mão Negra. Os vampiros que buscam o verdadeiro poder político dentro do Sabá precisam viajar para este local, a fim de serem reconhecidos — ou se transformam em alvo de zombaria — dentre as centenas de vampiros que lutam por prestígio e uma posição social. De fato, na cidade do México os vampiros são tão numerosos que nem mesmo os diretores da cidade são capazes de reconhecer todos eles; qualquer vampiro que saiba a contrasenha correta será bem-vindo. Bandos inteiros podem entrar, desaparecer nas favelas e deixar a cidade sem que ninguém descubra sua existência.

A cidade do México resume o Sabá de muitas formas aqui, os vampiros usam seus poderes abertamente diante dos mortais (mesmo que eles sejam apenas gangues de rua assustadas). Sempre há sangue disponível (sangue dos desconhecidos habitantes das favelas de quem ninguém sentirá falta). Os vampiros testam uns aos outros em contendidas de força e astúcia, enquanto a indústria e o comércio podem ser influenciados por qualquer Cainita audaz o bastante para exercer sua vontade. Alguns vampiros especulam que deve haver uns



1.000 vampiros morando na cidade do México, criando uma hegemonia infernal de predadores urbanos que agem da forma que desejarem. Esse é o coração doentio e poderoso construído pelo império Sabá.

Tijuana

A cidade de Tijuana, localizada do outro lado da fronteira com San Diego, Califórnia, é uma cidade litorânea voltado para o turismo — principalmente o de jovens colegiais que estão afim de se drogar. Da mesma forma que muitas das cidades miseráveis que lutam com o sofrimento de uma crise econômica, Tijuana enfrenta problemas com população e pobreza. A maior parte da cidade possui a atmosfera fétida e decadente de uma quarta-feira de cinzas, com ruas sinuosas que passam por agrupamentos confusos de bares e boates. Como, palco do confronto entre o Sabá e a ralé vampírica do sul da Califórnia, Tijuana tem um número desproporcional de Cainitas. A elevada incidência de turistas e os bairros assolados pela pobreza permitem que a cidade abrigue mais vampiros do que o normal. O Bispo Cicatriz de Tijuana enfrenta uma guerra com duas frentes de combate, organizando Festins de Guerra para desgastar as defesas dos anarquistas, enquanto, ao mesmo tempo, tenta exercer sua influência em San Diego, do outro lado da fronteira — freqüentemente por meio de imigrantes ou conflitos políticos na fronteira.

AMÉRICA DO SUL

Em um continente infestado de domínios vampíricos feudais e ultrapassados, o Sabá exerce apenas um controle limitado. A maioria dos Cainitas da América do Sul apoia a existência de domínios privados sustentados por pequenos círculos de aliados influentes. Levando em conta que esses soberanos vampiros não têm a menor vontade de arriscar sua posição participando da Jyhad do Sabá, a seita tem tido pouco êxito em suas tentativas de conversão na região. Além disso, embora as grandes cidades sejam sempre os alvos principais da seita, a economia dos países da América do Sul não possui o mesmo apelo das existentes na América do Norte e Europa, por isso, são muitas vezes consideradas alvos secundários devido a sua falta de poder financeiro e — incorretamente — de importância para a Jyhad. Na verdade, a postura neutra da América do Sul faz com que muitas cidades sejam perfeitas para encontros com membros de outras seitas ou organizações. Quando um vampiro independente ou da Camarilla tem que fazer um acordo com o Sabá, existem grandes chances das negociações ocorrerem aqui, muitas vezes convivendo com criminosos de guerra, expatriados e outros exilados do mundo mortal.

Os vampiros do Sabá da América do Sul são desorganizados e rebeldes. As cidades da região são altamente independentes e a presença do Sabá em uma cidade é normalmente limitada a um único bando. Além disso, dado o relacionamento antagônico com os metamorfos aparentemente onipresentes da região (que parecem estar envolvidos em algum tipo de guerra deles), o Sabá considera o continente Sul Americano muito incômodo para qualquer tipo de viagem.

EUROPA

Os países da Europa, terra natal dos anciões da Camarilla e berço do Sabá, são o principal campo de batalha onde a guerra fria é mais forte. Aqui, o Sabá ainda luta para aiqular os decrepitos "Membros" das noites antigas. Infelizmente para a seita, a presença de muitos anciões poderosos e para-

nóicos faz com que seja difícil sitiá-las e a Camarilla retribui rapidamente qualquer ataque que venha a perceber. Conseqüentemente, a influência do Sabá na região é limitada principalmente à Espanha e à Itália, onde o clã Lasombra exerce sua autoridade tradicional.

No geral, a Europa é extremamente tradicional e ordenada. A maioria dos vampiros europeus — incluindo os poucos integrantes do Sabá — datam da Idade Média ou mais longe e ainda fazem questão de manter seus hábitos antigos. Para fazer progressos contra criaturas tão velhas, poderosas e maliciosas, o Sabá precisa agir com vagar e cautela. Além disso, com seus pés firmes no mundo moderno (graças à iniciação de muitos membros mais jovens), o Sabá faz uso de tecnologia e instituições modernas que estão além da compreensão de alguns anciões anacrônicos da Europa. O resultado é uma lenta guerra fria na qual o Sabá sacrifica seus peões mais fracos em uma tentativa de enfraquecer os pilares de força centenários que sustentam a Camarilla europeia. Levando-se em conta que, até mesmo o mais antigo vampiro do Sabá estaria sob grande pressão ao enfrentar os luminares da Camarilla na Europa, eles precisam se contentar com esperar aquela mudança inevitável ou erro fatal que lhes permitirá entrar em uma cidade e tomá-la de um único golpe.

Como já foi mencionado anteriormente, muitos dos membros do Sabá na Europa são bastante velhos. De fato, alguns vampiros que alegam ter estado envolvidos na lendária Revolta Anarquista ainda opinam nas nações europeias. Conseqüentemente as possibilidades de se subir na hierarquia da seita são limitadas aqui. Apesar dos clamores de liberdade e igualdade do Sabá, os Cainitas jovens da área ficam agastados por se verem incapazes de subir na hierarquia pois vampiros mais velhos e mais astutos já detêm as rédeas do poder. É somente por meio de esquemas mais arriscados que um jovem Cainita pode ter esperança de aumentar seu status. Conseqüentemente, os bandos Sabá da Europa são, em sua maioria, antigos e fixos, recebendo o nome de conventos; os Cainitas mais jovens normalmente têm uma tendência a partir para locais mais movimentados depois de um breve "aconselhamento" com seus senhores.

No que diz respeito aos vampiros, a Europa Oriental, incluindo os territórios russos e as antigas províncias otomanas, é praticamente um outro continente. Aqui, os respeitáveis Tzimisce impõe as tradições ancestrais do clã, sendo que alguns deles ainda vivem como senhores feudais em seus castelos caindo aos pedaços. Os vampiros que visitam esses territórios são melhor recebidos quando adotam os costumes antigos, caso contrário podem acabar como a decoração de parede de algum matadouro. Nos lugares mais rurais, próximos às montanhas, pequenas vilas são dominadas por bandos Sabá, uma imitação em pequena escala dos sonhos da seita.

Os vampiros do Velho Mundo que fazem parte da seita normalmente vêem seus compatriotas americanos com desdém, considerando-os rudes e indignos de confiança. Como dizia um ductus (líder de bando) europeu antigo, "Que importância tem a liberdade para um Cainita cujo maior dilema moral é decidir se devem caçar suas vítimas em um Burger King ou num McDonalds."

Madri

A cidade de Madri, governada por um Lasombra antigo e perturbado, o Arcebispo Monçada, permanece um bastião de

poder e do prestígio do Sabá. Aqui, os Lasombra se reúnem para confessar e participar do *ritae* mais antigo do clã. Nenhum membro da Camarilla ousaria atacar a cidade — quem seria tolo o bastante para desafiar a víbora em seu próprio ninho? — e portanto, o controle da seita sobre o território em volta é absoluto. Partindo de Madri, vampiros de todos os clãs do Sabá se espalham pela Península Ibérica, cuidando de assuntos neutros em Barcelona ou viajando para outros pontos da Europa continental para confrontar os anciões da Camarilla em suas intrigas públicas ou ocultas.

Embora Madri não seja uma cidade tão grande quanto Barcelona, ela é a capital da Espanha, e portanto, é a sede do poder político. Aqui, os Lasombra desfrutam os prazeres de seus jogos de intriga — embora Monçada não tolere que desafiem sua autoridade. Devido à bela arquitetura da cidade, tanto os Toreador quanto sua anti-tribo se reúnem no local para estudar o antigo trabalho de cantaria e pintura. Os Cainitas que apreciam o esporte assistem às touradas durante as noites; alguns vampiros até mesmo criam seus próprios touros carniçais e observam famintos quando o matador se torna sua vítima. Em Madri, os vampiros aristocratas do Sabá se rendem aos seus caprichos mais perversos. Quem poderia detê-los?

Milão

A cidade de Milão, antigamente uma fortaleza Sabá no centro da Itália, mudou de mãos recentemente. Giangaleazzo, o antigo arcebispo da cidade, regeu habilmente a purificação da região, acabando com os membros leais do Sabá e jurando lealdade à Camarilla em um golpe repentino. Enfurecido, o Sabá jurou destruir Giangaleazzo e retomar a cidade. Contudo, o fato de Milão estar cercada por elementos da Camarilla e do clã Giovanni torna os ataques diretos quase impossíveis. Parece que o antigo arcebispo da cidade conseguirá escapar impune, afinal.

ÁFRICA

Considerando a rivalidade selvagem entre os Seguidores de Set e as Serpentes da Luz, a África consegue atrair parte da atenção do Sabá. No entanto, em termos gerais, os Seguidores normalmente estão tão profundamente fortificados em sua terra natal que é difícil para o Sabá confrontá-los eficazmente. Além disso, apesar da devoção mal orientada por um Antediluviano, os Setitas são uma ameaça menor do que a Camarilla. O resto do continente africano é aparentemente destituído de vampiros governantes, embora circulem rumores sobre estranhos vampiros nativos — “Laibon” e outros nomes ainda mais antigos. Obviamente, a perda de alguns agentes do Sabá (e da Camarilla) no sul da África é um indício de que esses vampiros, se é que os “Laibon” são realmente vampiros, não vêm as coisas da mesma forma que a(s) seita(s).

O Oriente Médio, que abrange territórios do norte da África e algumas áreas do leste europeu, é uma exceção à presença mínima do Sabá no Continente Negro. Alguns países do Oriente Médio, como a Turquia e a Arábia Saudita — tradicional terra natal dos





Assamitas — são uma afirmação da força da Mão Negra. Além disso, as alianças inconstantes entre as diversas facções religiosas no Oriente Médio transformam o lugar em um território fértil para o recrutamento; quando se trata do Sangue, é muitas vezes uma simples questão de transformar uma lealdade fervorosa para com uma causa sagrada em uma lealdade para com uma causa imortal profana.

AUSTRÁLIA

Pelo fato de ser um território marginalmente independente, a Austrália é vista pelo Sabá como sendo um tanto frustrante. Os príncipes da região ou declaram lealdade à Camarilla, da boca para fora, ou mantêm cidades completamente independentes. Conseqüentemente, o Sabá vem lançando seus ataques contra o continente, como fica evidenciado pelos aumentos dos índices de criminalidade e pela inquietação política. Sem ajuda de fora, várias cidades australianas poderão em pouco tempo cair ante a presença Sabá, embora muitos dos postos avançados mais importantes — Sidney e Melbourne em particular — continuam extraordinariamente livres da influência da seita.

Com grandes extensões de território selvagem, a Austrália é o lugar perfeito para Cainitas nômades e solitários. Existe pelo menos meia dúzia de bandos nômades vagando pelo sertão Australiano, embora se saiba que dois deles desapareceram enquanto cruzavam o deserto. Os necromantes do Sabá afirmam que aqui, os espíritos perturbados saem dos sonhos para atacar transgressores, mas nenhuma magia foi capaz até hoje de invocar ou aprisionar estas almas inquietas. Alguns estudiosos Cainitas dizem que a Austrália central pode ser o lar de um antigo inimigo Nosferatu. Eles também dizem que esse inimigo pode ter despertado faminto.

ÁSIA

Para o Sabá, o Extremo Oriente permanece coberto de mistério. Os vampiros nativos tem pouco ou nenhum interesse em fazer contato ou cooperar e nenhum deles parece temer os Antediluvianos. Os poucos que foram capturados parecem ser capazes de resistir à privação por um espaço de tempo extraordinário e raramente revelaram qualquer segredo, nem mesmo depois que os mais perversos Tzimisce aplicaram suas técnicas de tortura. Pior ainda, o Vaulderie aparentemente não tem nenhum efeito sobre os Cataianos, como ficou evidente quando um "convertido" foi capaz de chamar seus amigos antigos e assassinar todo seu bando. Até mesmo quando está usando os contrabandistas subterrâneos que se dignam a transportar os Cainitas (se bem que por um preço ridiculamente alto), o Sabá se vê rejeitado pelos enigmáticos cidadãos locais e seu desprezo pela natureza impiedosa da seita.

Devido à imensa população mortal da Ásia (principalmente na Índia e na China) e aos mercados financeiros (comércio com o Japão e a Coréia), o Sabá tem um grande interesse em estabelecer uma base de poder nessa região. Infelizmente, exceto por um único agente em Hong Kong e um bando em Tóquio, não existe nenhum membro ativo da seita na Ásia. Todas as tentativas de influenciar a região fracassaram fragorosamente, com o desaparecimento ou a morte dos agentes antes de alcançarem qualquer objetivo. Os ataques diretos feitos com grandes bandos também terminaram em perdas terríveis, pois os Cataianos pareciam surgir das sombras controlando poderes horríveis. Para o Sabá, a Ásia é

uma armadilha fatal e a seita se agita com frustração diante de tantos fracassos.

A única chance de penetrar na Ásia pode se encontrar com Adonai, líder nominal da Salubri *antitribu*, que faz alusões às antigas lendas sobre as viagens do antigo fundador do clã ao Oriente. A descoberta de símbolos antigos não identificáveis nas ruínas de um templo no Camboja conduziu a algumas perturbações quando Adonai reconheceu os sinais como uma forma primitiva de escrita secreta usada pelo seu clã em noites passadas. No entanto, mesmo quando confrontados diretamente, os diplomatas Cataianos se recusam a falar sobre a "família de Zao-lat, o traidor."

OS CLÃS DO SABÁ

Pode ser que possua menos membros do que a Camarilla, mas o Sabá é com certeza muito mais cosmopolita — pelo menos no que diz respeito à linhagem daqueles que compõe sua hierarquia. A Camarilla provavelmente possui mais diversidade dentro dos clãs que a compõe, mas o Sabá se orgulha da visão universal dos seus vampiros. É claro que os vampiros do Sabá são tão singulares quanto qualquer outro Amaldiçoado do Mundo das Trevas, o problema é que a ideologia comum da seita tende a unir seus membros mais coesamente.

Até recentemente, os Lasombra e os Tzimisce eram os vampiros mais numerosos da seita. Nas noites de cerco e conquista, contudo, vampiros de outros clãs e linhagens também passaram a povoar o Sabá. Embora os Lasombra e os Tzimisce ainda sejam mais numerosos que os demais, a proporção não é mais tão grande como costumava ser. Os críticos destes dois clãs começam a questionar se a liderança do clã não está passando por uma mudança que teria como reflexo o aumento no número de clãs e linhagens "menores".

Os clãs do Sabá se referem com frequência uns aos outros como *antitribu* ou "anti-clãs", pois deram as costas à Camarilla ou aos clãs independentes que originalmente os criaram. Normalmente, o relacionamento entre a *antitribu* e a porção principal do clã é bastante hostil — faz muito tempo que seus membros seguiram rumos diferentes em termos de filosofia e aparentemente a reconciliação é impossível, especialmente com a aproximação da Gehenna. Os detalhes dessas rivalidades antigas certamente já se perderam na névoa da história, mas a verdade é que poucas hostilidades se comparam à de uma *antitribu* em relação ao seu clã ancestral distante.

Segue-se uma descrição geral dos clãs e linhagens do Sabá. Maiores informações sobre estes clãs e linhagens podem ser encontradas no Capítulo Dois (com exceção Tzimisce e Lasombra, abrangidos anteriormente no livro **Vampiro: A Máscara**).

LASOMBRA

O Clã Lasombra é, sem dúvida alguma, o clã dominante dentro do Sabá. A linhagem reivindica uma origem de nobreza e prestígio, embora nas noites de hoje, pareça que o Sabá distorceu essa nobreza transformando-a em uma piada de mau gosto. Os Lasombra são líderes depravados e esfalfados, endurecidos por sua escuridão interior e séculos de intrigas e revides impiedosos. O Sabá iria provavelmente desmoronar sem a liderança do clã Lasombra, que alega ter destruído o seu progenitor e deseja conduzir os demais clãs a uma vitória idêntica.

TZIMISCE

O Clã Tzimisce, uma linhagem poderosa e estranha, é antigo e decadente. Grande parte da imagem monstruosa do Sabá vem da filosofia Tzimisce e sua influência subsequente. Os Demônios contam, com orgulho, histórias sobre como seus ancestrais governavam seus vassallos com garras de ferro e mágicas antigas. Nas noites de hoje, muito dos sacerdotes e conselheiros da seita advém do Clã Tzimisce, a espinha dorsal espiritual e moral do Sabá. Eles têm uma noção de honra deturpada e um amor maligno pelo conhecimento. Existem rumores de que o Drácula lendário afirma ser um membro desta linhagem, embora seu compromisso de fidelidade, tanto para com o clã quanto para com a seita, seja desconhecido, se é que ele existe.

ASSAMITA ANTITRIBU

Os Assamitas do Sabá são bem parecidos com seus irmãos independentes, mas seu compromisso de fidelidade é para com a seita e seus objetivos, e não o antiquado compromisso para com o Ancião antiquado e inativo venerado pela corrente principal do clã. Levando-se em conta sua propensão ao assassinato e à diablerie, os Assamita *antitribu* ocupam uma posição confortável dentro do sanguinário Sabá, levando em conta que eles podem cometer todas as matanças e diableries que quiserem. A maioria dos membros deste clã faz parte da subseita conhecida como Mão Negra ou tornam-se templários, paladinos e outros membros cuja função é garantir a execução das políticas do Sabá. Surpreendentemente, o clã parece manter um relacionamento razoavelmente civilizado com o seu clã de origem, apesar de suas crenças "heréticas" com relação à filosofia Nodista do Sabá. Os Assamitas do Sabá também demonstram uma certa avidez com relação a seus antepassados, que sucumbiram à maldição da Camarilla e só recentemente conseguiram se livrar dela.

IRMÃOS DE SANGUE

Os Irmãos de Sangue, uma estranha linhagem de vampiros desenvolvida através da Taumaturgia e de outros meios místicos, são criados e não Abraçados. Embora tenham poucos membros, os Irmãos de Sangue têm um temperamento mórbido detectável a quilômetros de distância e são usados, com frequência, como capangas ou trabalhadores braçais pelos demais vampiros da seita. Os Irmãos de Sangue andam em "círculos" formados somente por outros Irmãos de Sangue, e seu bizarro Abraço biotaumáturgico priva-os completamente de sua força de vontade. Por isso, embora não seja possível dizer que eles servem o Sabá de boa vontade, é indiscutível que eles o fazem. Além disso, durante o "Abraço", os Irmãos de Sangue passam por um processo de mudança de carne que muda sua estrutura facial (e, às vezes, também a corporal) de modo a se assemelharem a uma outra pessoa. Eles são mais comumente — o que é um tanto enganador, pois não existe nada de comum neles — encontrados a serviço dos extravagantes Tzimisce e dos conspiradores Lasombra, que os usam quando precisam realizar serviços brutos aos quais eles prefeririam não estar associados.

BRUJAH ANTITRIBU

Ironicamente os Brujah do Sabá, superficialmente similares aos seus companheiros da Camarilla, são muito mais conservadores do que a corrente principal do clã. Os Brujah *antitribu* são o pilar da estabilidade do Sabá, pois se preocu-

pam menos com causas e mais com a violência gratuita. Grande parte das tropas de choque da seita vem deste clã, pois sua coragem só é superada por seu apoio incansável (apesar de simplista) à seita. Os Brujah *antitribu* também são ótimos recrutadores, convertendo todos que podem com promessas de liberdade da tirania dos anciões. Diferente da postura simulada pelos Brujah da Camarilla, eles parecem não odiar a seita à qual pertencem.

GANGREL ANTITRIBU

Não há muito a ser dito com relação aos Gangrel do Sabá como um clã, já que a hierarquia deste grupo inclui membros solitários e individualistas que dão pouca importância a seitas. O clã possui duas subdivisões conhecidas como Gangrel Urbanos e Gangrel Rurais. Os Gangrel Rurais são mais parecidos com os vampiros do seu clã de origem, selvagens e com frequência rudes, preferindo a solidão à companhia de bandos ou às assembléias rituais repletas de sangue. Os Gangrel Urbanos, contudo, dão a impressão de ter uma índole mais gregária, parecendo-se mais com as criaturas de pesadelos urbanos que seus primos — em vez de características de lobos ou morcegos, seu frenesi resulta em feições de aranhas, hienas e... outras... bestas. Os Gangrel Urbanos são rematados caçadores da cidade que adaptaram seus instintos para as ruas que espreitam. Recentemente, muitos Gangrel "desertaram" para o Sabá, olhando sobre os ombros em busca do que quer que os tenha incitado a esse êxodo em massa e falando medrosamente sobre o despertar de "horrores adormecidos".

PRECURSORES DO ÓDIO

Foi só recentemente que estes vampiros raros e curiosos se uniram ao Sabá. Na verdade, até alguns anos atrás, ninguém havia ouvido falar neles. Os Precursores se apresentam como vampiros quietos e conservadores que preferem traficar com as almas dos mortos a usar a violência, deixando um rastro de fogo e destruição. Apesar disso, eles são frios e estranhos, matando e torturando em seus laboratórios. Todos os Precursores se parecem fisicamente com cadáveres: sua pele é esticada sobre os ossos, o que lhes dá uma aparência esquelética e descarnada. Eles usam máscaras e outros meios para ocultar seus rostos, pois a pele fica tão esticada em suas cabeças que eles parecem caveiras nuas e sorridentes. Alguns vampiros atribuem origens sombrias aos Precursores, pois seu conhecimento e poder são muito superiores aos de qualquer outra linhagem que tenha aparecido recentemente.

KIASYD

Os enigmáticos Kiasyd parecem não estar muito ligados ao Sabá e alguns vampiros questionam até mesmo sua filiação à seita. Entretanto, por algum motivo, parece que eles têm uma certa simpatia pela seita. Aqueles que já ouviram falar dos Kiasyd (o que, por si só, já é uma raridade) acreditam que eles têm alguma ligação mística com os Lasombra, já que uma sombra tangível segue o rastro dos Kiasyd da mesma forma que acontece com os Guardiões. A maior parte do tempo, eles ficam felizes em serem deixados quietamente distantes dos assuntos noturnos da seita. São poucos os Kiasyd que se aventuram fora de seus refúgios — o que certamente seria memorável, levando-se em conta a estranha pele azulada, a grande estrutura óssea, as singulares orelhas pontudas e os olhos completamente negros que estes vampiros têm. Talvez seja melhor eles se manterem isolados, pois são obviamente insalubres.



MALKAVIANO ANTITRIBU

Os Malkavianos do Sabá só apóiam a seita nominalmente, se é que o fazem, apesar de serem um dos clãs mais populosos. Parece que a insanidade incapacitante destes vampiros atrapalha todas as suas tentativas de lucidez — eles são verdadeiros monstros, raramente inspirados por qualquer outra coisa que não sua fome voraz ou a violência de suas próprias Bestas. Nos seus raros e breves momentos de civilidade, eles exibem a sabedoria amaldiçoada que transparece no resto do clã, falando com frequência de forma enigmática sobre eventos futuros, segredos nunca revelados ou já esquecidos. Os bandos do Sabá são, muitas vezes, forçados a coibir ou incapacitar seus companheiros Malkavianos, cuja fúria explosiva e homicida pode visar tanto aliados quanto inimigos. Alguns Malkavianos do Sabá mencionaram algo sobre ter “contaminado” seus pares da Camarilla, mas ninguém fora do clã parece saber o que eles querem dizer com isso.

NOSFERATU ANTITRIBU

Os Nosferatu do Sabá são extremamente estudiosos — entre suas fileiras encontram-se alguns dos vilões mais depravados e alguns dos mais penitentes humanitários da seita. Apesar desses humanitários serem ridicularizados por muitos dos integrantes da seita por serem “moles”, o clã como um todo é muito útil para o Sabá para que eles sejam excluí-

dos. Os Nosferatu da seita são alguns dos seguidores mais calorosos das Trilhas da Sabedoria do Sabá, voltando suas costas aos valores daqueles com quem eles não se parecem mais. Os Nosferatu *antitribu* costumam formar bandos exclusivamente com companheiros de clã e reunir informações da mesma forma que seus antepassados da Camarilla. Na verdade, dentre todos os vampiros do Sabá, os *antitribu* Nosferatu são provavelmente os que mantêm melhores relações com a corrente principal do clã — além disso, é certo que eles sabem mais sobre a Camarilla do que qualquer outra linhagem do Sabá.

PANDERS

Embora eles não sejam realmente um clã no sentido literal da palavra, os Panders conseguiram algum nível de status dentro do Sabá. Eles reúnem os vampiros rejeitados e indesejáveis da seita — eles são os “Caitiff” do Sabá, desventurados e sem clã, mas permanecem leais aos objetivos do grupo. Ao contrário dos Caitiff, contudo, os Panders são reconhecidos como iguais... se não na prática, pelo menos na teoria.

RAVNOS ANTITRIBU

Os Ravnos *antitribu* voltaram as costas para sua origem cigana e não mantêm nenhuma relação (a não ser de hostilidade) com a corrente principal do clã. Os Ravnos do Sabá são alguns dos vampiros mais selvagens da seita, levando em conta

que a vontade de correr o mundo ainda se encontra em suas veias mortas-vivas e seus modos perversos fazem com que eles sejam ainda mais maliciosos do que seus irmãos independentes. Quase todos os Ravnos *antitribu* são gorgios — não-Ciganos; depois de se separarem do clã original, eles também deixaram para trás seus costumes arcaicos. Muitos Ravnos *antitribu* atuam como batedores e espiões para o Sabá, aproveitando-se de sua natureza nômade e maestria no Quimerismo.

SALUBRI ANTITRIBU

Uma evolução recente na história do Sabá foi a conversão de um membro da maltratada linhagem Salubri para a Mão Negra. Depois de Abraçar e trazer consigo um pequeno exército de seguidores, esse Salubri declarou uma vendetta pessoal contra a Camarilla, a quem ele acusa de abrigar assassinos e parricidas, desde sua criação. Apesar do Sabá ser um lugar estranho para aqueles que se sentem ofendidos com a destruição dos anciões (pelo menos para os outros vampiros do Sabá), parece que o respeito que Salubri *antitribu* demonstram pela filosofia principal da seita é só da boca para fora. Em suas cabeças, sua aliança com a seita começa e acaba na guerra contra a Camarilla. Seguindo a tradição dos *antitribu*, contudo, os Salubri do Sabá realmente abandonaram o “clã” que os criou, tratando seus progenitores com uma antipatia por aquilo que eles consideram como fraqueza e fatalismo.

SERPENTES DA LUZ

Acredita-se que as Serpentes da Luz começaram como um ramo herege dos Seguidores de Set. Seguindo mais de perto os princípios do *voudun* do que a fé arcana egípcia do clã original, essa facção separou-se do rebanho atendendo ao chamado do Sabá no final dos anos 60 (depois que a seita se estabeleceu no Haiti e repeliu a presença dos Setitas). As Serpentes da Luz consideram as tentativas Setitas de ressuscitar seu deus vampiro como blasfemas e tolas, porque ao fazê-lo, eles estariam abrindo as portas da Gehenna e despertando os demais Antediluvianos. As Serpentes da Luz ainda têm muito o que provar para o Sabá, o que não significa que a seita ainda não esteja convencida — eles se opõem ao apoio que seus antepassados dão aos seus antediluvianos com um ferocidade difícil de encontrar em qualquer lugar.

TOREADOR ANTITRIBU

Estes vampiros encarnam tudo o que é desprezível e inumano, tanto no Sabá quanto no clã Toreador. Enquanto os defensores da Camarilla no clã Toreador são atraídos pela beleza, os Toreador *antitribu* — devido a sua antiga associação ao Sabá — vêem beleza na crueldade, na dor e no sofrimento humano. Eles são realmente depravados, sentem prazer atormentando os outros e se deleitam com o sangue do qual se cercam. Os Toreador do Sabá estão ao mesmo tempo distantes e em contato com seu lado humano — eles conhecem intimamente os impulsos mortais, embora os distorçam ao extremo. Alguns membros do Sabá falam às escondidas sobre os Toreador *antitribu*, acreditando que eles sejam mais loucos que os Malkavianos, afirmando que os Pervertidos estão interessados apenas no sofrimento pelo sofrimento em vez dele ter um fim específico. Da mesma forma que os seus pares da Camarilla, os Toreador do Sabá compõem a “alta sociedade” da seita, mesmo que essa sociedade seja maléfica e sanguinária.





A ORGANIZAÇÃO DA ESPADA DE CAIM

Embora possa ser difícil para quem está lá de fora discernir, o Sabá realmente possui uma hierarquia sistematizada. Da mesma forma que qualquer outro esforço de guerra, a seita possui líderes e seguidores, comandantes e soldados de infantaria.

É óbvio que o “esforço de guerra” é puramente subjetivo para a seita. O Sabá passa todas as noites por uma luta constante com os vampiros da Camarilla ou com os traiçoeiros Antediluvianos. Na verdade, para os leigos, existe muita pouca coisa que distinga uma cidade controlada pelo Sabá de uma outra controlada pela Camarilla, a não ser os altos índices de criminalidade, a maior incidência de casos de desaparecimento, violência urbana e desesperança. Como você sabe, contudo, no Mundo das Trevas essas coisas acontecem em escala móvel e o que é aceitável para os bispos de uma cidade pode ser passível de Morte Final para um outro.

O Sabá não é governado, mas sim liderado — até mesmo o regente e os cardeais fazem o que fazem por devoção à causa da seita. A liderança dentro do Sabá, no entanto, é uma coisa precária. Nos escalões mais altos, os vampiros tendem a perder o contato com os membros mais jovens que realmente enfrentam o inimigo nas batalhas, noite após noite. Nos níveis mais baixos de hierarquia, as decisões de um *ductus* ou sacerdote são algumas vezes mais importantes do que as do bispo ou arcebispo de uma cidade. No final das contas, o apoio fervoroso dos integrantes do Sabá à causa da seita demonstra sua desagregação, pois a desorganização endêmica em uma seita que jurou defender a liberdade impede que ela alcance um sucesso consistente.

Apesar da devoção aparente em servir à seita, os vampiros do Sabá são, antes de tudo, vampiros. Essas criaturas eternas e parasíticas precisam enfrentar os mesmos medos que os demais Amaldiçoados — caçadores de bruxas, outros Cainitas, outras criaturas sobrenaturais que às vezes passam pelas cidades e até mesmo elementos “da massa” que percebem a predação dos vampiros e conspiram para acabar com a não-vida de um membro do Sabá tão rapidamente quanto fariam com qualquer outra ameaça. Embora eles nunca venham a admitir isso, os vampiros da seita mantêm uma Máscara silenciosa; a seita não é estúpida e seus líderes sabem que não existe nenhuma forma deles terem êxito se forem destruídos antes de criarem uma forma de alcançar seus objetivos.

Por isso, o Sabá criou alguns “postos” para servir seus interesses. Esses títulos são, na melhor das hipóteses, artificiais, embora qualquer vampiro que tenha conseguido chegar a uma dessas posições certamente tem o poder ou a influência pessoal para sustentá-la. Os vampiros do Sabá, como criaturas apaixonadas que são, também guardam ressentimentos tão profundamente quanto qualquer harpia da Camarilla ou anarquista dissidente — mesmo que o Sabá finja estar acima destas mesquinhas (pelo menos na frente dos outros), a política interna da seita é tão obscura como a da Camarilla. Vampiros dos mais diversos níveis dentro da estrutura de poder invariavelmente devem favores a algum de seus companheiros, estimulam vendettas contra outros vampiros e manipulam todos os recursos a sua disposição para tornar as coisas mais difíceis para seus inimigos enquanto tentam adquirir (ou “eliminar”) débitos adquiridos por (ou

VENTRUE ANTITRIBU

Os Ventrue do Sabá se assemelham ao seu clã de origem de noites passadas e desprezam veementemente aquilo no que a corrente principal se transformou nas noites de hoje. Enquanto os Ventrue da Camarilla são financistas poderosos e príncipes de conglomerados comerciais, os Ventrue do Sabá são paladinos e cavaleiros que vivem sob o juramento de manter o modo de vida Sabá e compensar a ganância dos seus predecessores. Eles possuem uma nobreza repugnante e muitos encontram um lugar na Mão Negra ou como templários. A Inquisição Sabá, devotada à erradicação e destruição do infernalismo, é composta predominantemente de Ventrue *antitribu*. De fato, os Ventrue do Sabá são — alguns diriam ironicamente — alguns dos defensores mais calorosos da seita.

SOBRE OS TREMERE ANTITRIBU

Fazia um mês que Irmão Saiz não realizava um esbat.

Tenho de admitir que, apesar de termos a liberdade de ir e vir como bem entendermos, isso me perturbou. Talvez as coisas não estivessem indo bem — ele podia ter caído nas mãos dos Lupinos ou ter se metido em dificuldades com as mágicas secretas dos bruxos. Talvez o Diabo tenha vindo reclamar a alma dele ou, quem sabe, seus rituais tenham dado errado. Como responsável pelo bando, eu deveria saber.

Demorei seis meses para encontrar o local, a Universidad del Tercer Circulo del Serpiente Dorado. Ela estava enterrada 400 metros debaixo da terra.

Pensei que encontraria proteções desconhecidas e maldições sobre as portas ou alguma outra coisa para impedir as pessoas de a encontrarem, mas não havia nada. Você consegue imaginar meu assombro ao passar intacto pelas portas douradas dessa câmara extremamente secreta.

“Intacto” pode não ser a melhor palavra, pois eu tive que circunavegar um saguão fétido do qual um enorme jacaré branco havia tomado posse em um dos níveis superiores do labirinto que levava à capela escondida sob as ruas da cidade do México.)

Tudo ao redor apresentava sinais de uma grande, apesar de aparentemente breve, conflagração. Livros antigos e prateleiras foram queimados e enegrecidos, marcas rituais no chão haviam sido destruídas em algumas partes e um miasma formado por dois nevoeiros sufocantes impregnava o ar estagnado do local. Ainda mais curiosas foram as quase cem pilhas de cinzas que encontrei sobre o chão, uma característica estranha da arquitetura do aposento. Depois de examiná-las melhor, no entanto, percebi que essas pilhas de cinzas não faziam parte da estrutura de apoio da sala — percebi que cada pilha possuía uma face distintamente humana. Quando toquei uma delas — apesar de ter sido bem de leve! — ela se desmantelou sobre o chão e um anel de prata parcialmente derretido descansava entre os restos queimados.

Temo que Irmão Saiz não irá mais se reunir a nós, bem como nenhum dos seus demais compatriotas Tremere.

— Matilda Soliz, sacerdote de bando,
em uma carta para o Bispo Cicatriz de Tijuana



TÍTULOS

O Sabá dá muita ênfase ao decoro e aos rituais, ainda que de uma forma própria e especial. Usando uma prática similar a de “outras” ordens religiosas, a seita adotou um conjunto de títulos para indicar a posição de cada soldado dentro do “exército”. Esses títulos são muitas vezes honorários, mas alguns vampiros mais vaidosos da seita reivindicam títulos que vão muito além de suas realizações.

Veremos, a seguir, alguns dos títulos usados pela seita, assim como a forma correta de se dirigir àqueles que os possuem. Embora essas denominações sejam universalmente masculinas, a forma respeitosa normalmente reflete o sexo do portador do título — o feminino é dado entre parênteses, nos casos em que difere do masculino. Jogadores e Narradores são encorajados a criarem também seus próprios títulos — com certeza é mais memorável encontrar-se com o Vigário do Pacto Encarnado do que se deparar com o sacerdote de mais um bando sem nome.

TÍTULO	TÍTULOS SIMILARES	FORMA RESPEITOSA
REGENTE	NENHUM	VOSSA ILUSTRÍSSIMA EXCELÊNCIA
CARDEAL (SEMPRE ASSOCIADO A UMA REGIÃO ESPECÍFICA)	SENHOR(A) SUPREMO(A)	SUA EMINÊNCIA
PRISCUS	GRANDE MESTRE(A), MONSENHOR	REVERENDÍSSIMO(A) SENHOR(A)
ARCEBISPO (SEMPRE ASSOCIADO A UMA REGIÃO ESPECÍFICA)	ARCEDIAGO, PADRE (MADRE) SUPERIOR(A)	SUA EXCELÊNCIA
BISPO (SEMPRE ASSOCIADO A UMA REGIÃO ESPECÍFICA)	DIÁCONO, PADRE (MADRE) SUPREMO(A)	SUA EXCELÊNCIA
TEMPLÁRIO/PALADINO	SENHOR(A)	SENHOR(A)
DUCTUS	SENHOR(A), SARGENTO, CHEFE	PELO TÍTULO
SACERDOTE	PADRE (MADRE), MESTRE(A), PASTOR	REVERENDO SENHOR(A)
MEMBRO DE BANDO	NENHUM	NENHUM, MAS ÀS VEZES USA-SE IRMÃO (IRMÃ)

Muitos membros mais jovens do Sabá desprezam o uso de títulos e honoríficos, vendo-os como relíquias ultrapassadas das antigas noites da aristocracia. De fato, alguns dos anciões mais radicais da seita concordam com eles — se o Sabá se opõe à opressão dos anciões, como pode, em sã consciência, se apegar a alcunhas que implicam em uma distinção? Independente disso, quase todos os integrantes da seita conhecem os títulos e as formas corretas de se dirigir aos seus detentores — ignorá-los significa correr o risco de se envergonhar... ou coisa pior.

“com”) outros. Dizem que a recente revolta trazida pela Inquisição (veja abaixo) em Montreal é o resultado direto da tentativa de um vampiro de colocar muitas facções umas contra as outras em seu próprio benefício — um acontecimento que os Cainitas acostumados com as tramas da Camarilla já presenciaram inúmeras vezes.

Isso posto, vale lembrar que o Sabá está crescendo por seus próprios esforços, comandando uma campanha de conquistas nunca vista desde a colonização do Novo Mundo. Cruzadas recentes em Miami, Atlanta e Atlantic City mudaram o rumo da guerra na Costa Leste dos Estados Unidos, enquanto ataques realizados quase sem derramamento de sangue em Washington DC e partes da Europa provaram que o Sabá é capaz de usar a intriga como uma tática de guerrilha. Alguns membros mais conservadores da seita, contudo, avisam os outros para não descansarem sobre os louros da vitória, argumentando que “a complacência já lhes custou mais do que uma guerra”. Na maioria das vezes, as cruzadas Sabá fracassam, às vezes até mesmo na fase de reconhecimento, devido à falta de comunicação e responsabilidade, o que impede a seita de expandir seu território.

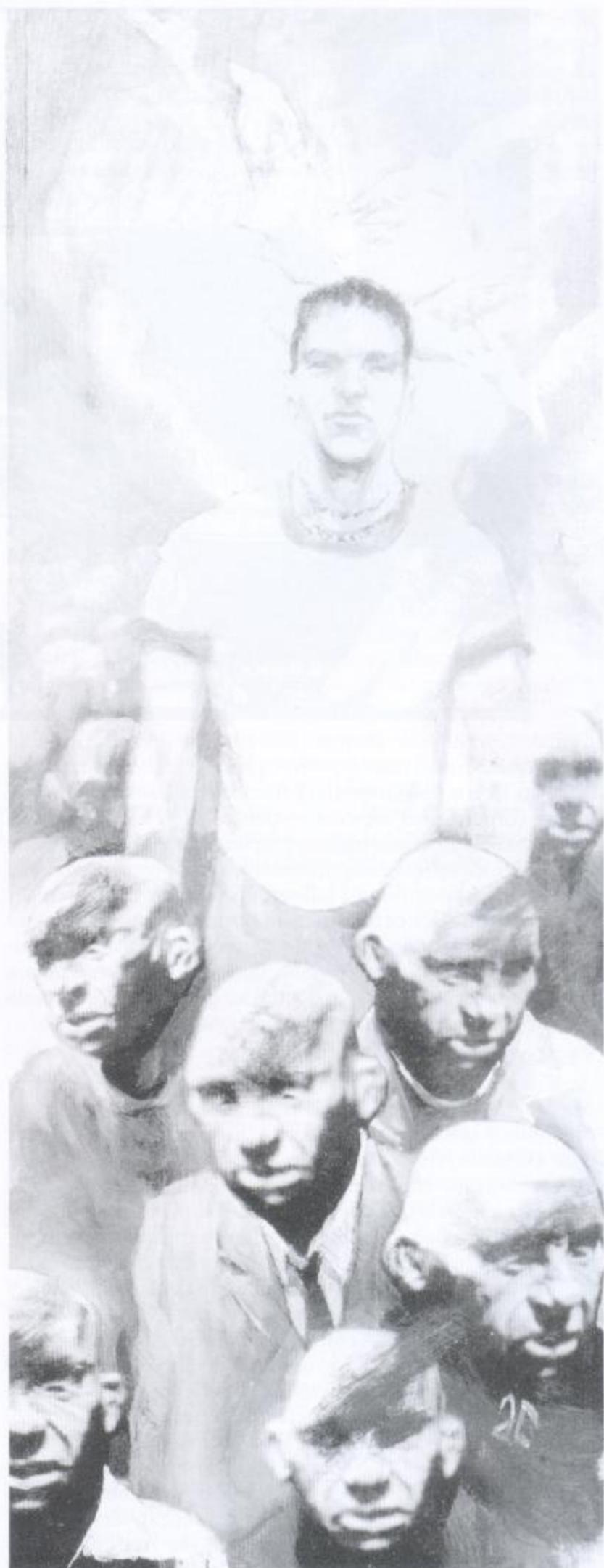
A fim de delinear essas responsabilidades, o Sabá criou uma forma rústica de organização para si. Na teoria, essa organização fornece uma forte base de liderança para a seita, pois os vampiros mais habilidosos forçam o seu caminho até o topo. Na prática, contudo, o modelo desmorona, pois os vampiros anciões exigem um servilismo anacrônico dos Cainitas que estão abaixo deles e os mais jovens acabam se rebelando abertamente contra os líderes que deveriam estar organizando golpes em vez de estarem tramando uns contra os outros como os depravados Puxa-sacos da Camarilla. O Sabá é, talvez, seu maior inimigo, pois muitas de suas batalhas são travadas nos corações e mentes de seus membros.

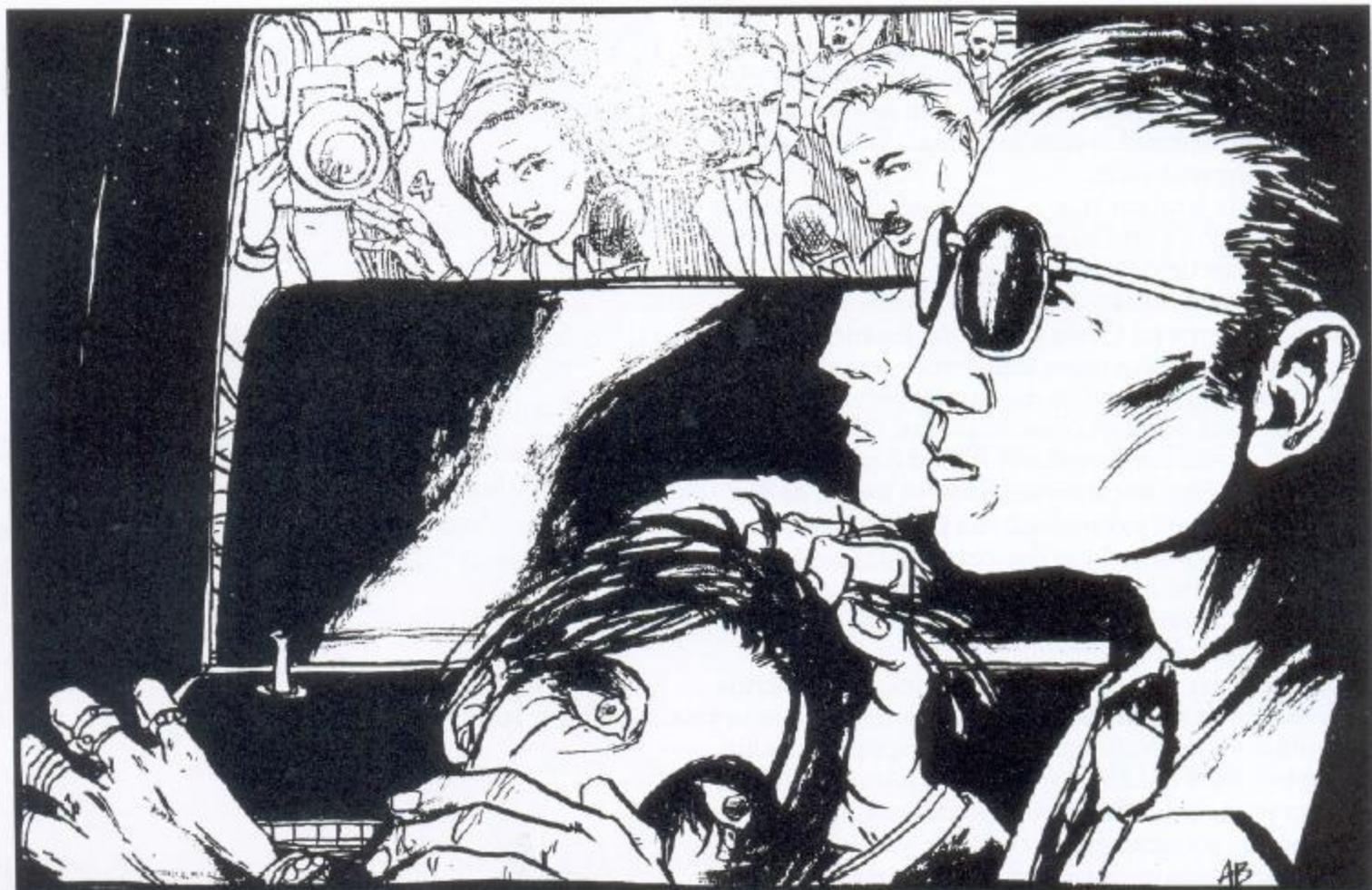
O REGENTE

Supostamente, o regente do Sabá coordena os principais planos em grande escala da seita, assim como um ditador ou o presidente de uma corporação entre os mortais. O regente, apesar de ser apoiado por um *consistório* de vampiros poderosos, tem pouco domínio sobre a seita como um todo. É comum os membros mais jovens do Sabá fazerem grande alarde do fato de rejeitarem esse símbolo hipócrita de autoridade e os anciões costumam ignorar o seu papel quando isso lhes favorece. No fim das contas, o regente pode exigir serviços, lealdade e respeito, mas é melhor ele ser capaz de manter sua posição, uma vez que o Sabá não tem falta de vampiros megalomaníacos que não hesitariam em usurpar o cargo para eles próprios.

As preocupações noturnas do regente — se é que se pode dizer isso de um vampiro que passa até meses inteiros nos braços frios do sono — consistem principalmente em entreter luminares da seita, ouvir relatórios de progresso, tramar contra outros vampiros (tanto de dentro quanto de fora da seita) e decidir quais manobras táticas ou estratégicas realizar. Adicione à essa lista o cultivo incessante de influências, as manobras e contra-manobras necessárias para manter um inimigo a distância, a supervisão de *ritae* e a superação das incontáveis intrigas inerentes aos séculos de existência entre os mortos-vivos.

A atual regente do Sabá, Melinda Galbraith, refugia-se na cidade do México. Galbraith, uma Toreador *antitribu*, trans-





forma-se em alvo de muitas críticas de seus detratores que dizem que ela está mais envolvida com as mesquinhas da seita do que com o objetivo principal do Sabá. Aparentemente contente em oferecer somente “pão e circo” àqueles que estão abaixo dela, a regente prepara rituais elaborados, substituindo realizações reais por muita pompa e pela observação dos rituais. Apesar disso, Galbraith tem sido útil ao oferecer ajuda a alguns dos cercos mais importantes na América do Norte. Por essa razão, ela recebe pouco apoio entre os membros do Sabá do Velho Mundo, que têm uma tendência a acreditar que ela dá atenção demais ao que está próximo a ela para ver o que realmente está acontecendo.

OS CARDEAIS

Os cardeais supervisionam os assuntos do Sabá em regiões geográficas nobres. Como chefes dos arcebispos, eles coordenam a seita em suas cidades, fornecendo as diretrizes para a Grande Jyhad.

Os cardeais têm um poder imenso, pois sua influência se faz sentir a grandes distâncias. Ainda assim, mesmo que eles não tenham influência sobre uma determinada área, seus subalternos normalmente têm. O posto de cardeal, contudo, é muito mais abrangente do que a administração regional. Os cardeais são os responsáveis pelas cruzadas — é uma obrigação direta deles trazer as cidades que se encontram dentro de suas *dioceses* para debaixo do domínio do Sabá. Não é preciso dizer que essa é uma tarefa muito difícil: a tomada de uma cidade leva anos para ser planejada e executada. Além disso, invadir e dominar requer astúcia. Se você simplesmente bombardear uma cidade, não sobrar nada desejável dentro dela.

As responsabilidades do cardeal são obviamente muito grandes. Por um lado, ele precisa contentar seus pares e supervisores no campo da política, provando o seu valor como

cardeal e levando adiante a Grande Jyhad. Por outro, ele precisa ser cauteloso e usar a coibição para que suas cidades não virem um caos, diminuindo assim o seu valor.

A maioria dos vampiros do Sabá não vêem seus cardeais mais do que uma vez por ano, se tanto, pois os deveres do cargo os mantêm em contato constante com os bispos, arcebispos, prisci e, é claro, com o próprio regente. Os membros dos escalões inferiores da seita vêem seus cardeais a maior parte das vezes durante rituais ou festivais da seita.

Os cardeais variam bastante em estilo — alguns são líderes guerreiros, que lutam na linha de frente de suas cruzadas e destroem todos que se opõem a eles com poderes assustadores. Outros são táticos astuciosos que orquestram cuidadosamente cada movimento dos vampiros que estão sob seu comando. Outros, ainda, são agitadores carismáticos que estimulam seus seguidores a entrar em frenesi e os lançam sobre os delicados e despreparados “Membros” da Camarilla. Quase todos os cardeais são temidos por aqueles que estão abaixo deles, pois o tremendo poder físico e político que possuem transformam-nos em adversários terríveis de quem todos querem gozar as boas graças, exceto os que buscam a Morte Final.

OS PRISCI

Os prisci, membros preeminentes do Sabá, são vampiros de muita idade ou poder, selecionados pelo consistório para fazer parte da hierarquia como conselheiros. Os prisci exigem pouco ou nenhum poder mundano; eles não são responsáveis por manter a influência do Sabá em uma cidade, nem mesmo por coordenar cercos ou outras ações de guerra. Em vez disso, os prisci oferecem seus conselhos únicos para os demais integrantes da seita, particularmente o regente, os cardeais e os arcebispos.



Freqüentemente, contudo, os prisci alcançam algum nível de influência política, normalmente às custas daqueles que os trafram. A maioria dos prisci pertence ao Clã Lasombra, Tzimisce e aos Toreador *antitribu*, embora não haja regras formais dizendo se os membros de um determinado clã podem ou não ocupar esse cargo. Claro que, para se tornar um priscus, um vampiro precisa primeiro provar que é de valor inestimável para a seita — nenhum vampiro com menos de 200 anos já ocupou essa posição.

Para os vampiros mais jovens, os prisci resumem a hipocrisia do Sabá. É verdade que eles foram testados, mas não continuam fazendo a mesma coisa de forma consistente. Talvez, em uma noite há muito esquecida, um priscus tenha feito algo memorável mais de um século atrás, mas o que ele fez de útil recentemente?

Naturalmente, é raro os vampiros jovens terem uma chance de ver um priscus em ação. Devotados como são ao regente e à sua assistência, grande parte dos afazeres dos prisci tem lugar nas abençoadas catacumbas do poder Sabá. No entanto, os vampiros mais jovens não estão completamente errados. O consistório (que inclui também alguns cardeais) se parece muito com os altos escalões da Camarilla, enquanto os vampiros anciões atacam uns aos outros pelas costas, usurpando a influência um dos outros em intermináveis jogos Cainitas pela supremacia. O papel do priscus é assegurar o sucesso do Sabá a longo prazo por meio de bons conselhos e um planejamento cuidadoso. Esse papel serve ao interesse de toda a seita, já que ele permite que os vampiros mais jovens vejam resultados reais de seus esforços, e que os anciões da seita desfrutem do luxo adquirido durante séculos de não-vidas de traição e hipocrisia, juntamente com alguns esforços importantes ocasionais.

A maioria dos prisci, tendo alcançado uma idade avançada, passa boa parte do tempo em torpor, levantando somente quando isso é necessário ou quando um golpe de mestre exige sua atenção. Eles são responsáveis por grande parte das promoções nos altos escalões do Sabá — para se tornar um arcebispo, por exemplo, é fundamental ter o apoio de um priscus e o consistório sempre seleciona seus membros dentre os níveis mais baixos da seita.

É importante observar, contudo, que a não-vida de um priscus não é só feita de Festins de Sangue e Epicurismo. Muitos prisci eram nobres ou estrategistas militares antes de se tornarem vampiros e sua vasta experiência (temperada com a astúcia necessária para se alcançar essa posição) pode ser muito útil à seita. Freqüentemente, o sucesso ou o fracasso de um cerco depende de uma informação, como os esquemas de defesa de que um príncipe dispõe ou quais vampiros simpatizantes podem ser convencidos a olhar para o outro lado enquanto o Sabá invade uma cidade. Esse é o papel do priscus: maximizar as fraquezas do adversário usando de estratégias comprovadas. Algumas cidades chegam a ter prisci à disposição para aconselharem o arcebispo ou o conselho de bispos sobre questões de relevância Cainita. Como criadores de reis, eles muitas vezes são o verdadeiro poder por trás de um testa de ferro.

OS ARCEBISPOS

Os arcebispos cuidam dos assuntos noturnos de uma única cidade, muitas vezes na condição de vampiro mais poderoso do local. Escolhidos pelo cardeal de uma dada região, eles são responsáveis por todos os vampiros abaixo deles e devem se pre-

ocupar com a manutenção da cidade em vista dos interesses do Sabá. Claro que os interesses da seita nem sempre são (na verdade, raramente são...) os mesmos interesses dos mortais da cidade. Como já mencionamos anteriormente, as cidades mantidas pelo Sabá são solos urbanos improdutivos ou covis onde prolifera a violência — o que é bom para a seita.

A maioria dos arcebispos defende uma política de “não-revelação” semelhante à Máscara. Menos restrita do que a Máscara, a atitude do Sabá em relação aos mortais carrega muito mais desprezo do que discrição. Esse é um dos motivos pelo qual o índice de criminalidade de uma cidade dominada pelo Sabá sempre cresce vertiginosamente; costuma ser mais fácil matar um mortal que testemunhou um vampiro em ação do que eliminar as evidências mais tarde. Dada a simpatia que a maioria dos membros da seita sente pelos mortais, a maioria dos arcebispos prefere não interferir com esse sistema.

O arcebispo, como sugere o título, é a principal autoridade espiritual de uma dada cidade. A maioria deles foi o sacerdote do seu bando antes de alcançar o cargo. (Esse fato diz muita coisa sobre o título, já que poucos arcebispos têm mais de 200 anos de idade. Aqueles que têm, contudo, normalmente excedem em muito essa idade e se tornaram arcebispos de facto, por serem os vampiros mais velhos e mais influentes de suas cidades, como é o caso do Arcebispo Monçada, de Madri, e do antigo Arcebispo de Milão, Giangaleazzo. Os Cainitas realmente velhos do Sabá tendem a fazer parte da hierarquia dos prisci e dos cardeais ou não possuem nenhum título, deixando que seu poder fale por si mesmo). Os arcebispos participam ativamente em muitos dos *auctoritas ritae* dos Cainitas de sua cidade e também na direção dos *ignoblis ritae* locais ou da região. No final das contas, os arcebispos equilibram o poder mundano com uma administração hábil: as cidades nas quais os bandos fazem o que querem se tornam estéreis e as cidades que se tornam estéreis não são capazes de manter a raça dos vampiros.

OS BISPOS

Se uma cidade não possui nenhum arcebispo, ela normalmente hospeda um conselho de três a cinco bispos, dependendo de seu tamanho. Da mesma forma que os arcebispos, os bispos são responsáveis pela manutenção da influência do Sabá em sua cidade e pelo crescimento espiritual dos vampiros que a habitam.

Os bispos do Sabá são, com freqüência, escolhidos dentre os sacerdotes dos bandos, embora muitos tenham origem entre os ducti. Levando em conta que os bispos são em geral mais jovens e/ou menos capazes do que os arcebispos, o Sabá cria conselhos. Dessa forma, nenhum bispo é colocado em uma função para a qual ele não é apropriado. Um administrador carismático, implacável e tirânico, por exemplo, pode não saber nada sobre como presidir os *ritae* místicos, por isso, a seita tenta cobrir suas bases com bispos. A maioria deles é promovida diretamente dos bandos onde serviam, e tem 200 anos de idade ou menos.

Essa divisão de poder entre diversos testas de ferro normalmente cria conflitos. É raro os sacerdotes do Sabá serem conhecidos pelo seu temperamento calmo e é comum um conselho composto de líderes voluntariosos incapacitar a si próprio. Por essa razão, os bispos respondem diretamente aos cardeais, que não têm nenhum receio em usar a força para colocar bispos problemáticos no seu devido lugar. De certo modo, a posição de bispo exige mais do seu portador do que a



posição de arcebispo, uma vez que a diplomacia é essencial para os bispos enquanto os arcebispos podem buscar seus próprios objetivos sem encontrar tanta resistência.

OS DUCTI

Os ducti, líderes de seus bandos, atendem às questões operacionais de seus cargos. Como a maioria dos bandos têm de três a sete membros, os ducti podem ser comparados a líderes de gangues ou chefes de pequenas tribos.

O título de ductus é altamente honroso e indica o reconhecimento do vampiro como o membro mais talentoso do bando. Apesar do título ser acompanhado de alguma autoridade, qualquer ductus que bancar o importante tem grande chance de levar uma boa surra e acabar num latão de lixo ou pior, ser trancado fora do refúgio para dar boas vindas ao nascer do sol. Normalmente, os ducti contam mais com sua presença e força da personalidade para motivar os membros do seu bando. Eles trabalham junto com os sacerdotes do bando na coordenação de ataques, expansão da influência da seita e do bando, e como um elo de ligação com os bispos e arcebispos.

Os ducti podem convocar *esbats*, que são reuniões entre os membros de um bando, e normalmente o fazem semanalmente. Durante esses encontros, o sacerdote conduz os *ritae* mais importantes, depois dos quais o ductus avalia o progresso do bando. Os ducti também são responsáveis por distribuir as tarefas entre os membros do bando, de acordo com as necessidades do grupo; alguém tem que cuidar do refúgio, alguém tem que se livrar dos corpos, etc.

O cargo de ductus é, com algumas exceções dignas de nota, o posto mais alto que um membro nômade do Sabá pode alcançar. Os membros nômades do Sabá viajam de um lugar para outro e, por isso, a maioria deles não está apta a manter o título de bispo ou arcebispo. Não existe nenhuma proibição explícita que diga que um nômade não pode receber o título de priscus ou cardeal (ou até mesmo regente...), mas poucos, se é que algum, já receberam a honra.

No que diz respeito à hierarquia, o ductus suplanta todos os demais membros do bando — embora nem sempre seja o vampiro mais velho, ele certamente é o mais em alguma outra coisa que pode ser usada pelos ducti caso sua autoridade seja questionada. Os ducti mais sábios, entretanto, sempre ouvem o que o bando tem a dizer, recorrendo à hierarquia somente quando os outros se recusam a ver a força do seu argumento.

OS SACERDOTES DE BANDO

Os sacerdotes são responsáveis pelo bem-estar espiritual dos membros de um bando. A maioria dos sacerdotes é do Clã Tzimisce, mas qualquer vampiro, de qualquer clã, pode se tornar um sacerdote se receber a instrução apropriada.

O sacerdote, que responde diretamente ao ductus, oficia todos os *ritae* celebrados pelo bando e muitas vezes cria alguns para uso exclusivo de seu bando. Isso cria fortes laços de lealdade e também confere uma sensação de identidade para o grupo — eles se tornam pessoas valiosas e únicas e com uma tradição para provar isso.

Todos os bandos têm pelo menos um sacerdote, embora alguns bandos grandes tenham dois. No caso do ductus ser eliminado, o sacerdote torna-se o líder do bando até que um novo líder seja nomeado pelo bispo ou arcebispo (ou, no caso de bandos nômades ou autônomos, pelo próprio bando). Os

sacerdotes têm uma grande responsabilidade: eles têm de evitar que seus companheiros de bando sucumbam ao infernalismo e permitam que suas Bestas saiam do controle. Os sacerdotes, na maioria das vezes, abandonaram a Humanidade (adotando uma das Trilhas da Sabedoria) e são encorajados a apoiar a jornada de seus companheiros qualquer que seja a linha que eles tenham escolhido. O sacerdote é tanto um conselheiro quanto um bruxo.

OS TEMPLÁRIOS

Os templários, também conhecidos como paladinos, são uma força de elite de guarda-costas nomeada pelo bispo ou outro líder de maior importância. Embora não tenham nenhuma organização formal, o título de templário confere grande honra ao Cainita que o detém. Essa forma de reconhecimento é uma expressão de força dentro do Sabá e um reconhecimento público das habilidades de luta do intitulado.

Os templários têm uma série de deveres, todos eles relacionados a sua habilidade marcial. A maioria dos arcebispos mantém um quadro de paladinos em suas comitivas para lidar com questões delicadas que podem ser melhor resolvidas com uma aplicação criteriosa da violência, enquanto os Inquisidores preferem levar templários como uma força substituta em suas viagens e julgamentos.

Os templários não podem se tornar membros da Mão Negra, o que é visto como um conflito de interesses uma vez que os paladinos não deveriam possuir objetivos partidários secundários. Os templários, às vezes chamados de sabujos ou recrutados pelos outros Cainitas, são quase sempre encontrados a serviço dos líderes da seita, embora alguns façam parte de bandos durante os períodos de inatividade ou quando recebem baixa honrosa de seus deveres nos períodos em que seus líderes não têm necessidade de ter servos paramilitares à disposição.

AS FACÇÕES DO SABÁ

O Sabá não é uma entidade unificada como demonstram sua história, sua composição cosmopolita e uma inclinação à liberdade pessoal. A seita abriga inúmeros grupos dissidentes, facções de vampiros que se uniram sob a bandeira do Sabá para alcançar seus próprios objetivos (que freqüentemente coincidem com os da própria seita) ou para dirigir a parte mais importante da seita. Em meio ao caos que rodeia o Sabá não é difícil encontrar membros dessas facções dentro de um bando, o que não significa que todos os vampiros associados à seita fazem parte de uma delas — a maioria simplesmente apoia a Espada de Caim. Apesar disso, essas facções alegam possuir um grande número de membros e algumas delas se tornaram parte essencial da existência do Sabá.

A MÃO NEGRA

A Mão Negra pode ser melhor descrita como uma seita dentro da seita; um grupo distinto de vampiros diferente de todos os demais integrantes do Sabá. No entanto, a Mão Negra (também conhecida simplesmente como Mão ou, mais freqüentemente, como *manus nigrum*) não é uma seita completamente independente, pois todos seus membros também são leais ao Sabá.

A Mão Negra é composta por vampiros de diversos clãs, mas a maioria dos seus membros vêm dos Assamita e Gangrel *antitribu*. Ela também tem muitos vampiros militantes pa-

os quais o clã é, na melhor das hipóteses, uma preocupação terciária, pois eles buscam o ideal de liberdade do Sabá. É raro que existam membros da Mão Negra em bandos compostos unicamente de membros da facção; em vez disso, ela dispersa seus membros entre os demais vampiros da seita. É verdade que existem alguns poucos bandos constituídos exclusivamente de membros da Mão Negra, mas eles normalmente só são vistos durante eventos significativos para o Sabá como cercos e cruzadas.

Concebida como uma milícia especial, a Mão Negra é uma força militar à disposição dos líderes do Sabá. Da mesma forma que um exército de verdade, a Mão se especializa em diversos aspectos da guerra, desde a intriga e a espionagem até o assassinato e o combate corpo a corpo. É raro a Mão Negra permanecer ativa durante longos períodos de tempo, preferindo ao invés disso, enviar pequenos bandos ou unidades especializadas para cuidarem do assunto em questão. De fato, são poucos os vampiros capazes de se lembrar de um evento no qual a Mão Negra, como um todo, tenha agido simultaneamente. Os anciões do Sabá parecem preferir as coisas desse jeito, sendo que alguns deles secretamente temem que esta seita dentro da seita possa tentar um golpe se for mantida ativa por muito tempo. Contudo, ao longo de toda sua história, a Mão Negra sempre serviu ao Sabá com uma lealdade resolva.

É mais comum os líderes do Sabá ativarem unidades da Mão Negra para liderar ataques contra cidades mantidas pela Camanilla ou para auxiliar em cercos que já estão em andamento. A Mão Negra possui alguns dos Cainitas mais mortíferos do globo, especializados em táticas de terrorismo e em quebrar a Máscara. Entretanto, pedir a ajuda da Mão Negra quando isso é desnecessário pode colocar o favorecido em

uma posição delicada — a presença da Mão Negra é ameaçadora e não necessariamente sutil, sendo que invocar sua presença é literalmente “apelar para a artilharia pesada”. Qualquer Cainita com um título maior ou igual a bispo pode solicitar a ajuda da Mão e a maioria de seus membros é capaz de contratar e pedir a ajuda dos outros integrantes da facção.

Os líderes da Mão escolhem a dedo os Cainitas do Sabá que farão parte do grupo. Ser um membro da facção é motivo de muito prestígio dentro da seita — comparável a pertencer a uma força militar de elite (o que é, na verdade, o que acontece). De alguma forma, o conhecimento dessa prática disseminou-se dentro da seita, fazendo com que aqueles Cainitas que desejam atrair a atenção da Mão Negra realizem grandes demonstrações de suas habilidades marciais, às vezes participando em Caçadas Selvagens solitárias, assumindo grandes responsabilidades durante o cerco a uma cidade ou, até mesmo, desafiando membros da Mão para duelos.

A Mão submete seus candidatos a testes e provas rigorosos projetados para avaliar o vigor, a força, a força de vontade, a astúcia e a habilidade marcial de um vampiro. Entre esses testes incluem-se andar sobre carvão em brasa, confundir bandos compostos por membros da Mão enviados para caçar o candidato e testes de “potencial para a violência” em grande escala que normalmente deixam para trás multidões de mortais mutilados tentando descobrir que diabo aconteceu com eles. Se o candidato for aceito como membro, a Mão normalmente nomeia um mentor para ele, que mostra ao novo recruta os costumes da facção e o ensina a ser um soldado melhor.

Os membros da Mão Negra possuem um sinal distinto — a facção marca seus associados com um desenho místico permanente na palma da mão direita. Depois que recebe essa



marca, o vampiro torna-se realmente um membro da Mão Negra e precisa atender ao chamado do grupo sempre que o ouvir. Embora essa marca possa ser ocultada ou modificada (o que é comum os espíões do grupo fazerem para sua identidade não ser revelada), é impossível removê-la. A associação à Mão Negra dura até o vampiro encontrar a Morte Final.

Um grupo de vampiros conhecidos como Serafins atua como um alto conselho militar da facção, como generais e líderes. Esses quatro Serafins respondem diretamente ao regente e são notórios por terem se juntado ao consistório em tempos em que a guerra era iminente ou uma hipótese em consideração. Abaixo dos Serafins, encontram-se os soberanos, líderes menores que organizam regimentos individuais de guerreiros da Mão Negra. Abaixo deles, os sargentos, tenentes e a soldadesca (se é que se pode chamar dessa maneira esse grupo de elite) conduzem grande parte das operações efetivas da facção.

Muitos integrantes do Sabá responsabilizam a Mão Negra pela união da seita em tempos difíceis. De fato, a facção sempre permaneceu solvente durante a primeira e segunda Guerras Civis do Sabá, permitindo que a seita mantivesse sua influência em cidades que de outra forma não teriam resistido à Camarilla depois que a notícia sobre o conflito se espalhou.

Para consternação de muitos Cainitas do Sabá, um dos Serafins, Djuhah, decidiu criar bandos permanentes compostos por membros da Mão Negra. Com que objetivo Djuhah criou essas fileiras de soldados, ninguém sabe, embora alguns vampiros tenham observado o que eles chamam de uma "quietude" nas atividades da Mão Negra durante os últimos anos. Na verdade, grande parte do esforço de guerra bem sucedido do Sabá parece ter sido realizado sem muita ajuda visível da Mão, o que faz com que muitos dos caluniadores da facção questionem sua utilidade.

A INQUISIÇÃO SABÁ

A Inquisição Sabá, inspirada pela Inquisição Espanhola, é uma facção política encarregada da erradicação de hereges e infernalistas. Criada originalmente com o objetivo de combater os seguidores da Trilha das Revelações Malignas que haviam se infiltrado no Sabá, a Inquisição vêm alcançando grande sucesso nos últimos anos, com desempenhos notáveis em Detroit e Montreal (assim como em vários bandos nômades notórios). Obviamente, a facção também se assemelha à Inquisição em alguns outros aspectos: se ela diz que alguém é um infernalista, é difícil a alegação ser questionada; além disso, a facção usa táticas de tortura similares às usadas pelos seus correlativos mortais.

Recentemente, a Inquisição Sabá conseguiu dobrar seu tamanho, passando de 15 para 30 integrantes, basicamente devido ao seu sucesso. Todos os Cainitas da Inquisição são membros respeitados e de confiança (e poder...) do Sabá. As unidades de Inquisidores viajam pelos territórios mantidos pela seita, presidindo e sentenciando punições contra os vampiros do Sabá considerados culpados. Contudo, apesar do seu sucesso no desmascaramento de infernalistas, a Inquisição conse-





guiu uma temível reputação, devido à crueldade dos seus métodos de interrogatório e as punições aplicadas. Um membro do Sabá acusado de infernalismo pode esperar marcações com ferro quente, queimaduras, desmembramentos e espancamentos, enquanto um vampiro que admite (ou tem sua culpa comprovada de) praticar o infernalismo recebe uma Morte Final longa e demorada, complicada por tormentos dolorosos que, apesar de não terem a morte como objetivo, certamente transformam-na em uma provação lancinante. Muitos Inquisidores sentem um prazer doentio em pronunciar sentenças de morte (conhecidas como *auto da fé*), cortar suas vítimas, colocar insetos sob a pele delas ou simplesmente esfolá-las. A maioria dos membros do Sabá procura tolerar essa excentricidade dos Inquisidores sabendo que eles próprios podem vir a ser acusados.

A Inquisição Sabá é também uma entidade política e, por isso, possui o poder para depor bispos, arcebispos, sacerdotes e ducti. Isso está prestes a transformar a facção em uma ferramenta política, coisa que ainda não aconteceu, principalmente porque seus membros são extremamente devotados aos seus deveres e se mostram pouco sensíveis às tentativas de manipulação.

A Inquisição tem um poder nunca visto e é capaz de fazer o que quiser e acusar a quem desejar. Os Inquisidores nômades normalmente viajam em grupos de cinco, acompanhados por um par de templários. Embora o seu sucesso tenha deixado o Sabá melhor para sua intervenção, seus membros fizeram poucos amigos dentro da seita. Muitos bispos e arcebispos se ressentem com a presença da Inquisição, pois suas investigações tendem a interromper os assuntos cotidianos da seita e a desenterrar os podres de todos os Cainitas da cidade.

Os Inquisidores preferem realizar seus afazeres em segredo, pois o conhecimento público de sua presença permite que aqueles que têm algo a esconder evitem sua ira. Ao visitar uma cidade, eles fazem perguntas a todos, desde membros probatórios de bandos até arcebispos e cardeais. A facção leva em consideração evidências contra todos os Cainitas e aceita qualquer acusação, de qualquer membro da seita. Obviamente, acusações sem fundamento raramente resultam em qualquer evidência e, nesses casos, a Inquisição prefere deixar os envergonhados acusadores à mercê dos que foram injustamente acusados.

Os Inquisidores têm uma conduta rude e mal humorada, sendo que eles não hesitam em usar a intimidação em seus procedimentos. No entanto, devido ao grande bem que fazem à seita, eles quase sempre são considerados com um medo respeitoso, afinal de contas, todos os Cainitas sabem que sua vida se encontra nas mãos desses indivíduos intransigentes.

Dentro do Sabá, existem rumores sobre uma possível hostilidade entre a Mão Negra e a Inquisição. Os membros de uma facção estão expressamente proibidos de se filiar à outra e alguns suspeitam que essa rivalidade seja resultado do sucesso conseguido recentemente pela Inquisição e as reclamações crescentes sobre a impotência da Mão.

A FACÇÃO LEGALISTA

A Facção Legalista diz ser o legado do “verdadeiro” Sabá, os vampiros que escaparam da opressão de seus anciões e se agarraram desesperadamente à sua liberdade. Os outros membros do Sabá têm uma tendência a ver os Legalistas como anarquistas, sociopatas ou crianças mimadas que querem os benefícios da Maldição de Caim sem as responsabilidades.

A filosofia dos Legalistas é simples: todo vampiro é o seu próprio dono. A liberdade de fazer o que desejar é um direito de todos os Cainitas, não importa se ele quer destruir os Antediluvianos ou provocar um tumulto em um shopping center elegante. Na prática, poucos Legalistas realmente concordam com tanta irresponsabilidade, pois sabem que os executores da lei local iriam caçá-los até destruí-los, normalmente sob comando de outros vampiros que dão valor ao sigilo.

Obviamente, os legalistas não possuem nenhuma organização e só são considerados uma facção porque há muitos vampiros que apóiam sua ideologia. A maioria dos membros do Sabá não tem muito respeito pelos Legalistas, pois eles tendem a ir contra as ordens de seus líderes só pelo prazer de contrariar — ou porque é dever deles, como dizem os Legalistas. Naturalmente, essa oposição gratuita sempre traz problemas, resulta em complicações durante uma missão e conflitos desnecessários mas, apesar disso, os Legalistas persistem.

No entanto, no fundo os Legalistas realmente acreditam em sua causa. Eles apontam para os anciões decadentes e acomodados e reclamam que a seita abandonou seus ideais no meio do caminho. Eles dizem que as noites não pertencem mais ao Sabá. Seitas são irrelevantes dado o estado atual das coisas; por causa da apatia e da hostilidade entre os anciões, os bandos do Sabá estão tão indefesos quanto um círculo de neófitos da Camarilla ou um grupo de anarquistas radicais. Os Legalistas fazem o que fazem porque precisam, assim como os anarquistas originais e os *antitribu* faziam nas noites da Revolta Anarquista.

Os Legalistas aceitam qualquer vampiro em suas fileiras e não possuem nenhum código ou ritual secreto para se identificarem uns aos outros. A seita Legalista não tem nenhuma hierarquia de responsabilidades e é em grande parte composta de membros mais jovens do Sabá (embora muitos vampiros mais velhos já tenham apoiado a causa, eles já passaram dessa fase). O status entre os membros da facção é adquirido por meio de histórias de bravura ou sobre anciões humilhados e outras leviandades do tipo “ser tão punk-rock quanto um Legalista pode ser”.

Os Legalistas são obviamente bastante fracos no cenário geral da política Sabá, mas o número de simpatizantes continua crescendo. Muitos anciões cometem o erro de desprezar os Legalistas, enquanto os Cainitas mais cautelosos vêem o potencial (ou a ameaça) que eles representam, citando os Panders como um exemplo recente do que os membros jovens do Sabá são capazes de fazer.

OS FABIANOS DO SABÁ

Parece que nós ainda não estamos prontos para isso e o fato dessa guerra civil estar acontecendo é um atestado disso. A igualdade de direitos para todos os membros do Sabá é uma artimanha intangível, um objetivo que buscamos, mas nem todos têm a tenacidade necessária para conseguir isso.

Devemos dar o nosso apoio aos Tzimisce, mesmo que seja só para negar nossos talentos aos Lasombra que, obviamente, rejeitam nossos ideais. À sua memória, General Cunctator.

— Adolphus Grieg, Fabiano Toreador *antitribu*.

FACÇÕES MENORES

As facções menores — com menos poder e um número de membros menor do que a Mão Negra, a Inquisição e os caóticos Legalistas — estão no Sabá para ajudar a seita e a si mesmos. Essas facções menores aparecem e reaparecem, surgindo da noite para o dia e depois caindo em desgraça ou sendo completamente aniquilada em algum esforço de guerra grandioso, porém fracassado, como acontece com os Fabianos, atualmente extintos. Algumas das mais duradouras dentre essas facções são descritas a seguir:

O STATUS QUO

Como sugere o nome, as coisas, do jeito que estão, estão boas para o Status Quo. Composto por Lasombra, Tzimisce e membros importantes da Mão Negra, o Status Quo aceita a natureza dos vampiros e sabe que uma mudança é relativamente impossível. A Grande Jyhad continua, para o bem ou para o mal, e abalar os alicerces do Sabá só irá servir para distraí-lo do seu objetivo principal.

O Status Quo defende uma liderança Lasombra e uma estabilidade interna que lhes permita apresentar uma fachada séria para a Camarilla. A facção vê o sucesso atual dos esforços de guerra do Sabá como uma prova de que as coisas estão se encaminhando como deveriam e que discursos sobre mudanças radicais de qualquer natureza são desnecessários.

Eles não desejam aumentar o autoritarismo da seita — seus membros não procuram acumular todo o poder para si mesmos (pelo menos não mais), pois isso incita rebeliões nos escalões mais baixos. Ao mesmo tempo, eles sabem que as exigências cada vez mais absurdas de Legalistas barulhentos e Moderados preocupados só servem para agitar os outros membros da seita. Eles concordam que é preciso chegar a um acordo duradouro.

Muitos líderes do Sabá pertencem ao Status Quo (o que é lógico), mas esses não são os tiranos loucos ou megalomaníacos da seita. Pelo contrário, são líderes comprovados que alcançaram seus postos por mérito, que expressam suas ordens como pedidos e respeitam os direitos daqueles se encontram abaixo deles — ou pelo menos fingem fazê-lo, por saberem que isso dá resultados.

MODERADOS

Os Moderados se opõem ao que eles vêem como uma inflexibilidade crescente que está se introduzindo na seita. Eles alegam que editos como o Tratado de Sustentação e o Código de Milão revisado limitam os direitos dos membros do Sabá em benefício de alguns poucos.

Apesar de não tão veementes quanto os Legalistas, os Moderados se opõem à introdução de “regras e diretrizes que não têm lugar entre criaturas como” os vampiros. A facção se encontra entre o dogma dos Legalistas e o conservadorismo do Status Quo, reconhecendo a necessidade de uma organização e estrutura, mas sem aderir a códigos arbitrários que não oferecem nenhum benefício para compensar seus inconvenientes. Como regra geral, os Moderados se opõem aos cercos e cruzadas (embora normalmente sigam ordens), mas não hesitam em questionar seus líderes caso uma ordem pareça tola ou precipitada.

A maior parte dos membros da seita, caso se desse ao trabalho de explicitar essas coisas, se colocaria apaticamente entre as fileiras dos Moderados — as coisas são boas o sufici-





ente mas poderiam ser melhores. Essa facção abrange uma grande diversidade de integrantes do Sabá, contando com vampiros de muitos clãs e linhagens. Ela tem uma certa influência política, mas a lealdade mutável dos seus membros (que desaparecem com frequência tão logo eles encontram algo mais interessante do que a crítica política) mantém a facção com uma parcela relativamente pequena de poder.

ULTRA-CONSERVADORES

A facção dos Ultra-Conservadores, previsivelmente composta dos membros mais antigos do Sabá — a maioria dos quais pertence aos clãs Lasombra e Tzimisce — defende a centralização e o autoritarismo, na esperança de transformar o Sabá em uma força militar contra os Antediluvianos e a Camarilla.

A facção alega que a época de liberdade terminou. A Gehenna está se aproximando e chegou a hora de estabilizar o Sabá para que tudo não tenha sido em vão. Os Ultra-Conservadores, ironicamente, são a favor da aceitação dos Panders no Sabá, na esperança de poder contar com eles durante o apocalipse que se aproxima.

Eles defendem líderes fortes e a Monomacia, removendo ritualmente os líderes mais fracos através de duelos. A Mão Negra parece estar lentamente se inclinando na direção de apoiar os Ultra-Conservadores, mas permanece caracteristicamente em silêncio quando é confrontada com o assunto.

Os Cainitas mais jovens vêem os Conservadores como velhos gordos e bastardos que usam a seita mais para atingir seus objetivos pessoais do que para prevenir a Gehenna. Outros os vêem como milenares excêntricos, lutando contra inimigos invisíveis devido à senilidade vampírica. Contudo, quando são confrontados com argumentos diferentes, eles rapidamente citam passagens do Livro de Nod, identificando, por toda parte, presságios e augúrios que predizem o despertar dos Antediluvianos.

OS TZIMISCE DO VELHO MUNDO

Nem todos os Tzimisce apóiam o Sabá de coração. Na verdade, quando se trata dos antigos Tzimisce do Velho Mundo, são poucos os que apóiam. Claro que opor-se abertamente ao Sabá, é uma ótima forma de se receber a visita de um bando presunçoso disposto a acabar com um ancião pelo bem do Sabá — ou alguma outra asneira desse tipo, sendo, portanto, muitas vezes mais fácil se juntar à seita e depois faltar às reuniões.

Os Tzimisce que são ativos na seita não toleram seus primos velhos e apáticos, que parecem contentes em descansar dentro de castelos pútridos e, de vez em quando, estripar um camponês como esporte. A justificativa dos Tzimisce do Sabá é que esses vampiros ficam na sua ao invés de tramar uns contra os outros, obviamente cumprindo a vontade dos Antediluvianos. Existem crimes piores do que ser um ancião e — considerando todo o trabalho que o Sabá teria para eliminar esses poderosos Demônios — é mais fácil se concentrar nesses outros crimes.

LASOMBRA ANTITRIBU

Nas noites que se seguiram à Revolta Anarquista e à Convenção dos Espinhos, os Lasombra foram rápidos em destruir seus anciões e usurpar a fortuna e o poder deles. Os Lasombra que se opuseram aos anarquistas receberam mortes rápidas e terríveis. Na mente dos Cainitas do clã, a purificação estava completa.

A verdade, contudo, é que há sempre algum Guardião traidor surgindo por aí, freqüentemente como um forte defensor da Camarilla. Os Lasombra odeiam seus anciões e *antitribu*, que lhes fazem lembrar o porquê de eles terem se juntado ao Sabá. Embora se possa dizer que há pouca diferença entre um Guardião moderno e aqueles que o clã destruiu durante o Movimento Anarquista, o Clã Lasombra lembra rapidamente que foram os anarquistas Lasombra que deram início a toda a revolução. De acordo com a linha de raciocínio do clã, todos os membros do Sabá deveriam se tornar Guardiões e a destruição dos traidores é uma parte importante dessa transformação.

Os Lasombra *antitribu* raramente aparecem juntos — parece que o clã fez um trabalho esplêndido ao se reinventar às custas do que ele costumava ser. Eles normalmente são de descendência moura ou espanhola e muitos (se é que essa palavra tem algum significado dentro deste contexto) partiram para o mar, adotando, por qualquer razão, não-vidas como piratas. No entanto, os Guardiões do Sabá são rápidos em encontrar traidores e os demais clãs da seita sentem uma alegria maldosa em ver os Lasombra, normalmente territoriais, unindo-se em uma caçada selvagem contra um de seus antigos irmãos.

A ORDEM DE SAINT BLAISE

Na Europa do século XIV, a Igreja criou um grupo auxiliar com 14 santos para proteger a população contaminada. Um dos 14 santos, Saint Blaise, era conhecido por suas habilidades de curar enfermidades na garganta. Naquela época, tornou-se um costume os devotos receberem uma bênção na garganta com duas velas cruzadas todo terceiro dia do mês de Fevereiro. Os Cainitas que participavam ativamente da Igreja achavam bastante irônico que as mesmas gargantas que estavam sendo abençoadas forneceriam uma refeição sagrada para os vampiros.

Os membros do Sabá também perceberam que o dia da festa de Saint Blaise, 3 de Fevereiro, era um dia depois do feriado pagão de Candelária, um antigo festival de fogo. Vários Cainitas do Sabá acharam que essa coincidência tinha um traço de ironia e sincronicidade, o que resultou na formação de uma sociedade secreta e na construção de uma duplicata do mosteiro de Saint Blaise, agora extinto. Na época da criação da ordem, o mosteiro se revelou extremamente útil para a proteção de vampiros da ordem contra a Inquisição).

Os Vampiros da ordem de Saint Blaise vivem não-vidas perigosas, integrando-se na hierarquia da Igreja Católica Romana. Por meio da manipulação cuidadosa dos recursos da Igreja e dos “bons serviços” prestados à comunidade, os membros da ordem exercem influência sobre determinados aspectos das cidades onde vivem de maneira que a maioria dos vampiros do Sabá tradicionalmente ignora. Organizando abrigos para pobres e isentando alguns edifícios do pagamento de impostos, a Ordem de Saint Blaise expande o poder do Sabá em um nível local. A maioria das cidade mantidas pelo Sabá — repletas de assassinatos, estupros e com níveis de criminalidade assustadores — vê também um aumento no nível de frequência nas igrejas, gerado pelas tentativas desesperadas feitas pelos mortais de encontrar uma salvação no Mundo das Trevas.

Ultimamente, a ordem vem estabelecendo pequenos mosteiros de clausura em todo o mundo. Os vampiros da seita



mantêm um contato mínimo com os níveis mais altos da Igreja, preferindo se esconder nos escalões mais baixos. No dia do Festival de Saint Blaise, a ordem ou seus carnicais ainda fornecem seus serviços, normalmente em grandes templos.

FILHOS DE DRACON

Os Filhos de Dracon, uma bizarra ordem cavalheiresca de vampiros Tzimisce, parecem possuir mais características gregas do que a herança eslava do clã Tzimisce parece sugerir. O grupo parece ser uma divisão cultural do clã, quase como uma linhagem, mas as distinções são mais artificiais do que as causadas por uma variação na vitae.

Os verdadeiros objetivos dos integrantes dessa ordem são desconhecidos, mas eles parecem ver as coisas de um ângulo estranho aos demais Tzimisce. Talvez isso seja devido a alguma transgressão passada ou talvez tenha origem nas diferenças do estoque de mortais de onde os vampiros surgiram originalmente. Qualquer que seja a razão, o fato é que os Filhos de Dracon não se mostram hostis em relação aos outros Tzimisce, tanto quanto assumem consistentemente o papel de Advogados do Diabo. Se seus irmãos apóiam um cerco, eles se posicionam a favor da espera; se os Demônios apóiam a Inquisição, eles argumentam contra dar muito poder a uma facção.

Embora isso pareça arbitrário, o grupo parece adotar para si o papel de protetor de seus irmãos. Aparentemente, em algum lugar do passado, um Tzimisce tomou uma decisão que afetou o clã como um todo (e talvez tenha resultado na estranha fraqueza do clã). Os Filhos de Dracon juraram fazer os Tzimisce considerarem todas as conseqüências de suas ações... ou talvez tenham jurado fazer com que eles pagem por elas.

Os Tzimisce dizem que nenhum filho de Dracon teve o título de voivode no clã; e que os Filhos de Dracon são incapazes de aprender sua magia Koldúnica ou se recusam terminantemente a fazê-lo. A diferença significa pouco fora do clã e os outros consideram isso uma curiosa questão familiar.

INFERNALISTAS

Os Infernalistas — adoradores do diabo, satanistas, seguidores da Trilha das Revelações Malignas — não são realmente uma facção dentro do Sabá. Em vez disso, eles na verdade são uma praga que assola a seita. Os infernalistas do Sabá servem a si mesmos antes de tudo ou pelo menos é isso que eles pensam. A realidade é muito menos glamourosa.

O grupo não possui nenhuma estrutura formal, já que eles raramente entram em contato uns com os outros. Sua opção de fazer pactos com o diabo é evidentemente medieval — o infernalista é um conjurador solitário, lidando com os demônios somente para obter um conhecimento proibido.

A prática do infernalismo vai contra tudo o que o Sabá acredita. Apesar da maioria dos infernalistas acreditar que está apenas tomando um caminho mais rápido em direção ao poder, a verdade é que eles estão se vendendo como servos do diabo. Mais cedo ou mais tarde, o Diabo vai literalmente aparecer para receber o que lhe é devido, a alma do infernalista. Para o Sabá, essa servidão aniquila a liberdade que a seita jurou defender. Além disso, o Sabá já teve, no passado, grandes problemas com os infernalistas, o que fez com que ele criasse sua própria Inquisição para combatê-los. O sucesso obtido, apesar de louvável, somente indica um problema ainda mais sombrio dentro da seita — a descoberta e punição de tantos infernalistas é simplesmente o resultado do grande número deles que existe dentro do clã.

PACTOS COM O DIABO

Neste livro, nós apresentamos o infernalismo com muito menos ênfase do que o fizemos nos suplementos anteriores do Sabá. Isso é intencional. Um espaço muito menor foi devotado ao infernal, já que ele não é mais tão importante para a seita nem para o jogo.

No entanto, se você gosta de usar o infernalismo em suas aventuras, não hesite em fazê-lo. Lembre, porém, que Pactos com o Diabo predestinam um personagem; no fim, o Capeta estará lá para cobrar o que lhe é devido, o que destrói grande parte do livre arbítrio e do significado das ações do vampiro e diminui o impacto do tema de Vampiro — que é resistir aos impulsos da Besta e lutar contra o monstro em que ele se transformou.

Ainda assim, o infernalismo foi incluído no livro, com muito menos ênfase, para ser utilizado pelos Narradores. Às vezes é divertido colocar os personagens em conflito com alguém que trocou sua alma pelo poder, especialmente se ele pertencer ao Sabá. Será que eles desejam o poder a qualquer custo? Ou será que sua liberdade é-lhes mais importante? São essas questões morais — e não a possibilidade de criação de personagens poderosos ou o efeito barato produzido pelo tema — que justificam a permanência do infernalismo neste suplemento.

A NÃO-VIDA NO SABÁ

Abastecida com violência e agitação, a não-vida dos vampiros do Sabá tende a ser curta, e termina normalmente em uma explosão de chamas ou nas presas de algum outro Cainita. No entanto, muita coisa acontece entre o Abraço e a Morte Final. Cruzadas, intrigas, brigas com a Camarilla, traições políticas — todos esses eventos raros acontecem na vida de um Cainita. Os assuntos noturnos do Sabá não são menos fascinantes.

Os aspectos da não-vida que veremos a seguir aplicam-se principalmente aos vampiros mais jovens da seita, que ainda viajam em bandos e realizam *ritae* com outros membros do Sabá. A não-vida dos anciões, em comparação, é muito diferente. Eles normalmente mantêm refúgios solitários e levam não-vidas isoladas e cheias de intriga, salientadas por encontros com outros luminares da seita e tramas noturnas para confundir seus rivais. Ironicamente, os anciões do Sabá (embora alguns digam hipocritamente) lembram os da Camarilla, tendo adquirido grandes riquezas e um certo nível de conforto morto-vivo. Eles têm uma tendência a se distanciarem dos bandos, e passarão a maior parte de suas noites em torpor, tramando contra seus inimigos. Na verdade, a palavra "seita" parece ter pouco significado real para os integrantes mais antigos do Sabá — parece que eles só adotam esse artifício quando podem usá-lo para incitar um bando de jovens vampiros a atacar um inimigo potencial. A Maldição de Caim — eternidade e estagnação — afeta profundamente esses vampiros, arrastando-os com muita freqüência à odiada *Jyhá*. No fim das contas, tudo o que importa é que a gente se transforma num morto-vivo, à medida que as chamas da paixão por uma causa se apagam e os séculos continuam passando.

RITOS DE CRIAÇÃO

Os vampiros do Sabá realizam o Abraço como qualquer outro vampiro, escolhendo seus candidatos com todo o cuidado ou infelicidade que lhes convém. Esses novos vampiros, contudo, precisam provar que são dignos antes de serem aceitos como Verdadeiros membros do Sabá.

Essa prova normalmente exige a participação em uma cruzada, cerco ou qualquer outro ritual de combate com fogo. (No entanto, essa afirmação nem sempre é verdadeira, já que alguns vampiros já provaram sua dignidade em missões de espionagem ou em serviços notáveis para outros Cainitas, tais como auxiliar em um rito complexo ou ajudar um membro do Sabá em grande necessidade.) No final das contas, cabe ao senhor submeter sua cria aos Ritos de Criação. Mesmo assim, isso nunca ocorre sem justa causa — um vampiro que envergonha o seu senhor pode nunca concretizar os Ritos de Criação, supondo que ele não vá simplesmente destruí-lo logo após o fato que provocou o embaraço.

Os vampiros que não recebem os Ritos de Criação não são considerados vampiros pelos Cainitas do Sabá. Por isso, eles são subordinados a todos os demais membros da seita, e podem servir de alimento ou serem enviados em batalhas sem qualquer chance de sobrevivência (como costuma ser o caso nos Abraços em massa que ocorrem nas cidades da Camarilla). Os vampiros do Sabá não vêem nenhuma hipocrisia nisso; eles não criaram vampiros para forçá-los a viver não-vidas humilhantes. Ao invés disso, eles simplesmente criaram monstros, que uma noite dessas podem provar que são dignos de serem membros do Sabá, sendo, então, reconhecidos como vampiros.

Os ritos, em si, variam imensamente, mas são sempre oficializados pelo sacerdote do bando (ou por um bispo ou arcebispo no caso da cria de um ancião). O senhor determina que tipo de forma especial e simbólica o ato deveria ter. Os Tzimisce, por exemplo, às vezes moldam a carne de suas crias — transformando-as em monstros — e consideram como rito a restauração (ou alteração) de suas características. Os Ritos de Criação dos Lasombra com frequência envolvem um encontro com o senhor do senhor do iniciado ou a recitação da litania de sua linhagem. Entre Cainitas mais violentos, os Ritos de Criação podem envolver assassinatos no estilo das gangues, assaltos ou outros crimes. O Rito de Criação dos Toreador *antitribu* podem exigir que o iniciado torture uma vítima até a morte — primorosamente! — enquanto um Malkaviano *antitribu* pode ser amarrado pelo pulso a um caminhão em alta velocidade e ter de roer sua própria mão para poder escapar.

Claro que os Ritos de Criação são uma questão muito pessoal para os membros do Sabá. Eles não precisam ser exatamente iguais, mas às vezes alguns estilos se tornam populares ou todos os membros de um bando resolvem usar o mesmo ato simbólico. No final das contas, cabe ao senhor decidir.

BANDOS

Em geral, os vampiros são criaturas solitárias. Nas cidades que não são mantidas pelo Sabá, pode acontecer de alguns vampiros nunca entrarem em contato com outros membros de sua espécie ou verem outros Cainitas somente uma vez a cada dez anos. — Por serem predadores urbanos, os vampiros



CAINTAS EX TERRAM

Os recrutas escalaram a terra molhada, espanando o pó de suas roupas.

À medida que seus raptos tomavam suas pás e as jogavam longe, os prisioneiros se mexiam inquietamente. O silêncio era enervante; as tumbas recém-abertas pareciam chamá-los de volta para dentro delas. Eles se acovardaram na presença de seus risonhos raptos. Vestindo desde roupas de couro até togas clericais, o grupo tinha uma noção macabra de moda.

Um deles, certamente o sacerdote principal, andava em círculos ao redor do grupo como a batida de um barrista no ritmo do batimento cardíaco. Enquanto o sacerdote esvaziava sobre o chão o líquido vermelho de um frasco, ele entoava. "Conforme ando, aproximamo-nos do lugar e do tempo que existe entre os mundos; um lugar sem lugar, um tempo sem tempo; pois eu sou a ressurreição e a luz e aquele que beber de mim viverá uma nova vida. Na presença de Rafael à minha frente, Gabriel atrás, Miguel à direita, Auriel à esquerda, aqui, neste círculo de fogo." As chamas se moviam rapidamente em seu trajeto circular à medida que o perímetro ia se acendendo.

Os tambores pararam no momento em que cada vampiro se posicionou na frente do seu prisioneiro. O sacerdote gritou. "Se deseja me seguir, você terá de deixar tudo para trás. Só então poderá beber do elixir da vida. Agora fechem os olhos, pois somente na escuridão poderão enxergar a verdadeira luz."

À medida que cada candidato fechava os olhos, um vampiro drenava o sangue do seu corpo. O sacerdote circulou entre os corpos imóveis e proclamou cerimoniosamente, "O Corpo de Cristo, o Sangue do Sabá?"

"Amém," responderam os futuros Senhores, pegando um cálice e esfregando um ankh invertido na cabeça do recruta morto, dizendo: "Glória ao Senhor, Pai dos que não Morrem, Mãe dos que não Nascem. Pois sua glória se esparrama com alegria até os confins do mundo."

Depois que receberam a marca de Caim, os recrutas foram abraçados e o aroma nauseante da vitae vampírica encheu o ar. Antes mesmo dos candidatos terem tido chance de recobrar sua nova consciência morta-viva, o sacerdote proclamou: "Das cinzas às cinzas, do pó ao pó!" Os vampiros golpearam suas crias selvagememente com as pás, jogando suas vítimas dentro das sepulturas abertas. Uivando, eles encheram os túmulos com terra e os cobriram com madeira.

Com as vestes agitadas pelo vento, o sacerdote andou percorreu um círculo ao redor das sepulturas, cobrindo toda a área com um líquido volátil. "O fogo tudo purifica," ele decretava enquanto a terra ardia em chamas. "Nós festejamos o poder das chamas; dançamos à luz da força e da sabedoria; colocamo-nos à mercê do fogo; o fogo contém a ressurreição em suas chamas."

Os tambores começaram a bater cada vez mais fortes e mais rápidos à medida que o sacerdote pulava sobre as labaredas. Os vampiros dançavam em volta do fogo enquanto o sacerdote trazia o *Vaulderie*. Todos os vampiros beberam e saltaram sobre as chamas.

Enquanto o espetáculo continuava, o sacerdote exclamou: "Assim como a Fênix, nós todos devemos nos erguer; assim como o Cristo ressuscitado, nós nos tornaremos deuses. Vão agora, para amar e servir ao Sabá."

À medida que as chamas se dispersavam, os vampiros desapareceram. Somente o vampiro que tocava tambor permaneceu, reduzindo o ritmo até o batimento cardíaco, a batida do Sabá. Que Deus ajude a cidade mais próxima quando a audiência do tambor se levantar de suas sepulturas provisórias."

espreitam as noites sozinhos, da mesma forma que Caim fazia tantas noites atrás.

Os integrantes do Sabá não praticam essa solidão.

Os membros da seita andam em bandos, famílias rudes e artificiais de vampiros que têm um objetivo em comum. Da mesma forma que os círculos, os bandos são formados tendo em vista os objetivos de seus anciões. Esses grupos sempre realizam alguma função fundamental, seja ela tão simples quanto um combate ou tão esotérica quanto a interpretação do *Livro de Nod* enquanto o arcebispo local supervisiona os Sermões de Caim.

Naturalmente, a maioria dos bandos do Sabá tem alguma inclinação marcial — afinal de contas, o Sabá é uma seita de guerreiros sagrados. Entretanto, existem infinitas variações sobre esse tema. Alguns bandos podem se especializar na arte da guerrilha, enquanto outros trabalham como batedores, abrindo caminho para os bandos que vêm atrás. Alguns bandos se concentram na quebra da Máscara nas cidades da Camarilla, enquanto outros podem ter habilidades militares ou policiais que lhes permitem pilotar aviões ou utilizar armas tão poderosas quanto as da SWAT. Um bando pode se envolver em duelos, enfrentando seus inimigos em dramáticos combates corpo-a-corpo, enquanto outro pode ser uma

gangue de motociclistas, descarregando suas armas nas vitrines das lojas da Rua Principal a 100 km/h e depois dando volta na praça para ver se alguém está disposto a enfrentá-los. As variações são tão infundáveis e únicas quanto os vampiros que compõem o bando em questão.

Entretanto, nem todo bando tem um propósito exclusivamente bélico. O Sabá cria um bando para cuidar de qualquer coisa de que precisem. Bandos de espões são comuns dentro da Espada de Caim, assim como os de hackers e de caçadores de relíquias, que desenterram artefatos perdidos ou buscam fragmentos do *Livro de Nod*. Alguns bandos mais audaciosos (ou insanos) chegam se especializar na caça de Lupinos, demonstrando sua bravura (ou demência) ao derrotar alguns dos mais perigosos predadores da terra.

Para os vampiros do Sabá, o bando é tudo. É uma família substituta no sentido que seus membros compartilham um laço de sangue (personificado pelo *Vaulderie*). Essa unidade nem sempre significa que a família é funcional — os bandos são alguns dos conglomerados mais infernais de personalidades selvagens de todo o mundo — mas sempre existe algum nível de simpatia, caso contrário, o bando simplesmente se dispersa e seus integrantes se juntam a algum outro.

Os bandos também funcionam como um guia espiritual. O sacerdote conduz cada companheiro em uma jornada que busca o significado de ser um vampiro. Afinal de contas, a família que reza unida, permanece unida — e o Sabá realiza uma quantidade enorme de *ritae*. Ao confrontar — ou aceitar — suas Bestas, os membros de um bando Sabá vêem uns aos outros em seu pior estado, e eles dependem uns dos outros para aprender a lidar com a maldição do vampirismo.

Os bandos também servem como proteção. Dada a natureza intensa da seita, sua aceitação do fato deles serem vampiros, seu desprezo pela humanidade e seus impulsos competitivos, os vampiros do Sabá com frequência se metem em dificuldades uns com os outros. Seja visando o controle do tráfico de drogas ou a caça de um ancião durante um Festim de Guerra, os bandos vão entrar em conflito com outros bandos, o que significa infortúnio para o grupo mais fraco. Os integrantes dos bandos passam a maior parte do tempo cuidando uns dos outros (exceto quando a rivalidade dentro do bando é muito intensa). Ainda assim, um bando não tem de temer apenas outros bandos; o Mundo das Trevas está repleto de perigos. Lupinos salteadores, anciões malignos, espiões da Camarilla e até mesmo ameaças mortais como gangues, policiais e encenqueiros podem se livrar rapidamente de um indivíduo, mas o bando oferece segurança pela quantidade de membros (não tanto com os mortais, mas mesmo assim, tem acontecido coisas bem estranhas).

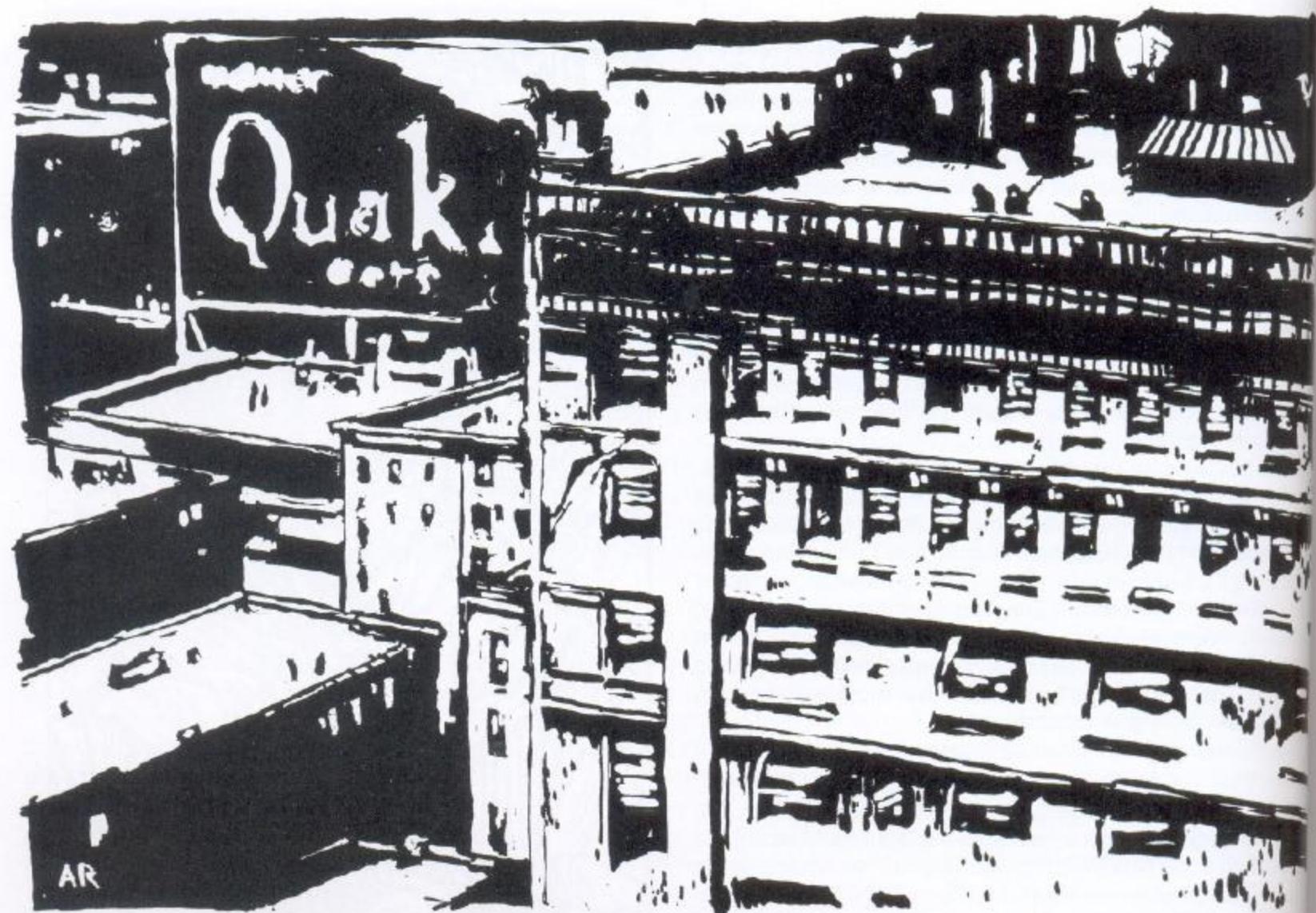
Os líderes do Sabá usam os bandos em seus esforços de guerra, para atacar anciões e, talvez ainda mais importante, também manter a influência da seita em suas cidades. Com vampiros do Sabá, que adotam uma variação da Máscara em suas cidades, os bandos precisam impedir os Membros da Camarilla de usarem as táticas do próprio Sabá contra a seita. É certo que muitos vampiros da Camarilla são odiados por se exporem demais aos mortais (como acontece com o Sabá quando dá início a uma de suas cruzadas), mas, dentro do Sabá, os bandos são o equivalente dos círculos sociais e as entidades com as quais os vampiros visitantes provavelmente entrarão em contato. Quando um espião Cainita aparece, ele precisa fazer um bando inteiro (provavelmente hostil), e não apenas um vampiro, acreditar em sua história. Além disso, a Camarilla normalmente não participa de conflitos francos e, portanto, os bandos quase sempre têm integrantes suficientes para lidar efetivamente com qualquer situação.

Isso tudo não quer dizer que os vampiros do Sabá fazem tudo em bandos — somente a maioria das coisas. Os vampiros do Sabá ainda têm seus próprios objetivos, fazem seus próprios contatos, fazem negócios com as pessoas de sua preferência e levam adiante suas não-vidas privadas. Isso faz parte da liberdade de pertencer à seita. O papel do indivíduo, no entanto, é tão importante quanto o do grupo, pelo menos no que diz respeito à seita.

REFÚGIOS: PARÓQUIAS E OÁSIS

Diferentemente da maioria dos vampiros que se isolam em refúgios secretos e privados nos quais estão a salvo de olhares curiosos, os membros do Sabá normalmente dividem abrigos comunitários que comportam bandos inteiros. Embora o bando inteiro nem sempre esteja presente num determinado refúgio, não é incomum encontrar meia dúzia de seus integrantes vivendo em um único domicílio. Em geral, cada refúgio pertence a um único bando, e pelo fato de servir como





quartel para os servidores do sacerdote do bando, o refúgio se torna a "paróquia" do bando.

Os membros do Sabá não são exigentes na escolha de suas paróquias: para a vasta maioria dos bandos da seita, a utilidade é mais importante que a aparência. Enquanto os Toreador *antitribu* tiverem espaço para sua "arte" sem atrapalhar o estoque de metanfetaminas preparado para "distribuição" pelos Pander, o refúgio pode assumir qualquer forma: uma casa abandonada, um hotel, um condomínio, uma igreja, um mausoléu, um armazém ou um prédio de escritórios. Alguns vampiros da seita insistem em impor seus gostos pessoais ao bando, mas até mesmo um Tzimisce ou um Lasombra ilustre concordará em ficar em um apartamento desmantelado se a localização for a melhor para o bando.

É claro que, pelo fato dos vampiros do Sabá temerem fanaticamente os Antigos e a Camarilla, muitos refúgios permanentes possuem armadilhas espetaculares e rotas de fuga. Só os refúgios mais pobres não têm um arsenal seguro e um espaço para *ritae*. A maioria das construções é alterada de modo a ter algum tipo de saída de emergência (já que os inimigos da seita e os bandos rivais têm uma tendência a incendiar estes refúgios), podendo se orgulhar de sistemas de segurança adicionais, caso o grupo possa financiar ou seja capaz de reunir o material necessário. Fechaduras múltiplas e alarmes são comuns e muitos refúgios têm armadilhas de setas ou explosivas nas áreas mais importantes com o objetivo de impedir a entrada do inimigo.

Os bandos nômades e peregrinos, que viajam de cidade em cidade sem ter um lar permanente, fazem uso de "oásis" ou esconderijos semi-instalados que guardam materiais e equipamentos. Tipicamente, em tempos de abundância, os bandos de peregrinos deixam para trás ferramentas e dinheiro em pequenas cabanas abandonadas, cavernas ou, até mesmo, ferros-velhos fechados em estradas secundárias e florestas. Sinais especiais marcam o depósito, de forma que outros membros do Sabá possam reconhecê-lo e descobrir como chegar a eles através dos bandos fixos nas cidades próximas. Informações sobre os oásis se propagam à medida que os bandos nômades os usam e constroem outros novos, atualizando os bandos estabelecidos para que outros peregrinos que se encontram na área saibam aonde ir quando precisarem de suprimentos enquanto estiverem "na estrada". Recentemente, ouviram-se rumores de que os Lupinos descobriram os sinais que identificam os oásis; mais de um bando nômade teve um fim sangrento numa emboscada de Lobisomens próximo a um que eles consideravam um local seguro.

RITAE

O Sabá realiza diversos rituais e cerimônias, todos com a intenção de promover a lealdade dentro da seita, além de unir os diversos vampiros que a compõe em desafio a seus inimigos. Estes rituais, conhecidos como *ritae*, criam laços que nenhuma outra sociedade de Cainitas livres é capaz de reproduzir.

ESCONDENDO-SE DOS REBANHOS

Vossa Excelência,

A questão envolvendo o Reverendíssimo Senhor Galliano, Bispo de Atlantic City, foi resolvida. Essa operação estabeleceu que o Bispo foi o responsável, sabia ou apoiou inúmeros crimes contra a Espada de Caim, a saber:

Observação excessiva dos *auctoritas ritae*, especialmente o Festim de Sangue.

Manutenção de um corpo de carniçais com nunca menos do que quinze indivíduos.

Difidência da Grande Jyhad.

Alimentar-se com indulgência e excesso, ameaçando a longevidade do Sabá em Atlantic City.

Infelizmente, o Bispo Galliano se recusou a participar do redentor Rito de Contrição, defendendo que seu direito como Bispo suplantava os "caprichos da falível Mão Negra". Acredito que a mitigação da ameaça representada pelo referido Bispo receba sua aprovação.

— Shana Windsor da Mão Negra,
em carta endereçada ao Arcebispo Contreraz

A seita mantém uma lista de treze "altos rituais" conhecidos como os *auctoritas ritae*, além de um grande número de rituais menores conhecidos como *ignoblis ritae*, que variam de um bando para o outro e de uma cidade para outra.

A seita realiza estes *ritae* com frequência, normalmente durante os esbat ou em outras datas importantes (em semanas ou noites específicas do ano, sempre que certos bandos se reúnem, etc.). Os *ritae* são parte vital da existência de qualquer bando Sabá e são discutidos com mais profundidade no Capítulo Cinco.

DIVERSÃO E JOGOS

Os vampiros do Sabá levam não-vidas tensas e têm um dever eterno para com a Grande Jyhad contra a Camarilla e os Antediluvianos. Contudo, não é toda noite que se vê a caçada de um ancião ou o cerco de uma cidade, por isso, o Sabá adotou vários "esportes" sanguíneos com os quais eles passam o tempo nas noites em que não há nenhuma responsabilidade para com a seita a ser cumprida.

Em geral, o corpo de anciões do Sabá despreza estes "jogos", por considerá-los vulgares e sem sentido. Eles admitem, entretanto, que as diversões e os jogos mantêm a infantaria da seita em um bom estado físico. Na verdade, quando um ancião acha que grande parte da seita não está prestando atenção, ele participa de alguns jogos.

• **Corridas de Automóvel** — Um jogo no qual os membros da seita roubam qualquer carro que encontram (viaturas de polícia, veículos de entrega e carros de passeio) e os lançam nas ruas e estradas. Invariavelmente, essas corridas envolvem acidentes, batidas, perseguições policiais e outras oportunidades para os Cainitas matarem mortais e, às vezes, se alimentarem depois disso.

• **Jogo de Gangues** — Os vampiros literalmente realizam tiroteios contra outros vampiros (de preferência os da Camarilla, mas bandos rivais pertencentes ao Sabá também

servem). Os jogos de gangue raramente matam outros vampiros, mas muitas vezes alguns mortais acabam sendo mortos na confusão — e é divertido ver pessoas supostamente mortas rastejando e se recuperando. Essa é uma das principais táticas de quebra da Máscara utilizadas pelo Sabá durante cercos em outras cidades.

• **Futebol Americano** — Como você já deve ter imaginado, jogar futebol americano contra o Sabá nunca acaba bem. Normalmente, os bandos simplesmente vão a um parque ou algum outro local de recreação e desafiam grupos de mortais para um jogo de futebol americano. Obviamente, vampiros em frenesi com Rapidez e Potência nem sempre são os melhores oponentes e o Sabá raramente joga limpo, logo, os jogos sempre acabam com mortais de pescoço e pernas quebradas, e uma grande chance desses mortais serem mortos quando os vampiros forem "se refrescar" depois do jogo.

• **Travessuras ou Gostosuras?** — Não precisa ser Dia das Bruxas para o Sabá fazer essa brincadeira. Ela costuma se tornar violenta pois as casas que o Sabá visita não costumam estar preparadas para oferecer "gostosuras" no meio do verão. Às vezes, os vampiros pegam as gostosuras assim mesmo (matando os residentes e bebendo seu sangue) ou se contentando com as travessuras, como lacrar a casa e atear fogo com os moradores dentro delas.

• **Gladiadores Humanos** — Este jogo, um esporte realmente sanguíneo, consiste em capturar dois ou mais mortais, enchê-los de anfetaminas ou tranquilizantes veterinários e lançá-los uns contra os outros. Inicialmente eles explicam que o sobrevivente terá o direito de manter sua vida (o que pode ou não ser verdade) e para tornar as coisas mais interessantes para o Sabá, eles fornecem aos competidores armas improvisadas como correntes, garrafas quebradas, cabos de vassoura e outros itens que levam muito tempo para matar suas vítimas, mas machucam p'ra diabo. Alguns membros da seita evitam este jogo, pois ele é mais um esporte para se assistir do que atuar, como um vampiro deve fazer.

Esses são apenas alguns dos passatempo praticados pelo Sabá. Certos bandos preferem inventar seus próprios jogos e consideram o ponto alto da elegância, criar um jogo que outros grupos adotam.

A JUSTIÇA DA SEITA

O Sabá não tolera a traição. Como qualquer exército, a seita protege seus segredos com um código de normas impiedoso. A justiça final fica a cargo dos prejudicados — a maioria dos bandos aplica suas próprias punições — mas crimes realmente atroz contra a seita são julgados pelo Bispo ou Arcebispo local.

Crime

Traição contra a seita

Assassinato de um companheiro do Sabá

Enganar um líder do Sabá

Punição

Tortura e desmembramento — da forma poética que o "juiz" decidir (o que inclui ser lançado de prédios, ser arrastado e esquartejado, ter os membros removidos, etc.)

Diablerie nas mãos do bando do vampiro assassinado (ou de um bando escolhido por um ancião, se a vítima era um ancião)

Cremação ou esfolamento

Revelar um segredo do a alguém de fora da seita	Morte no fogo ou Caçada Sabá Selvagem (ver Capítulo Cinco)
Não atender ao chamado de um líder	Marcação com ferro em brasa ou mutilação (geralmente o vampiro perde uma das mãos)
Ferir um vampiro de maior Status	Perda da visão ou mutilação (geralmente, o vampiro tem diversos ossos quebrados)
Associação com vampiros da Camarilla	Primeira vez: censura; segunda vez: açoite; terceira vez: estacamento ou morte
Não cumprir uma missão importante assignada por um líder	"Desprezo", normalmente de natureza humilhante (como cortar o nariz do vampiro fora, marcar-lhe com um "F" na testa, arrancar-lhe os dentes etc..)
Demonstrar covardia	Festim de Sangue (ver Glossário e Capítulo Cinco) para os companheiros de bando, embora normalmente o ofensor não sofra Morte Final, sendo deixado à própria sorte

GLOSSÁRIO DO SABÁ

Os vampiros do Sabá têm seu próprio dialeto, grande parte do qual leva em conta sua guerra sagrada contra os Antediluvianos e os rituais e práticas que se seguem. Vampiros particularmente antigos do Sabá são capazes de se lembrar de termos e frases que há muito tempo passaram para os anais da história esquecida. Embora muitos desses termos sejam usados pelos vampiros da seita, alguns deles assumem sentidos coloquiais diferentes, devido à falta de comunicação formal entre os membros da seita. Os vampiros que desejarem falar dessa forma são avisados para estarem cientes de tudo que falam e do significado do que dizem.

Abade: Um vampiro ou carniçal encarregado da manutenção de um refúgio comunitário de um bando do Sabá.

Antitribu: Literalmente, "anti-tribo" ou "anti-clã". Os *antitribu* são vampiros que voltaram as costas ao seu clã de origem e agora adotam as leis do Sabá. Uma exceção notável a essa regra são os Lasombra *antitribu*, que abandonaram o Sabá em favor de uma não-vida independente ou na Camarilla. Os *antitribu* costumam ser vistos com desprezo pelos clãs de origem, o que é especialmente verdade no caso dos Lasombra.

Arcebispo: Um vampiro que atua como líder de uma cidade sob a influência do Sabá. Nem todas as cidades mantidas pela seita têm um arcebispo; algumas têm um conselho de bispos.

Auctoritas ritae: Uma coleção de treze rituais praticados por todos os vampiros do Sabá e preservados de uma forma similar aos Dez Mandamentos da Bíblia.

Bando: Um grupo de vampiros do Sabá que jurou a Vaulderie uns aos outros. Um membro da seita só pode pertenc

cer a um bando de cada vez – normalmente, aquele que realizou seu Rito de Criação – embora possa manter os laços de sangue realizados anteriormente com outros bandos.

Bando Nômade: Um bando que viaja constantemente com o objetivo de cumprir com seu dever para com o Sabá. Os bandos nômades não possuem refúgios permanentes, mas às vezes mantêm esconderijos e refúgios de emergência ao longo das regiões por onde viajam. Os bandos nômades às vezes também se alojam nas cidades durante períodos indeterminados de tempo, mas sempre voltam à estrada.

Bandos Fixos: Um convento. Um bando de vampiros do Sabá que mantém um refúgio permanente em uma cidade.

Bispo: Um vampiro que serve ou aconselha um arcebispo ou um vampiro que mantém a influência do Sabá em uma cidade com a ajuda de outros de igual status. (Aqueles que estão bem informados comparam o bispo a um primigênie da Camarilla.)

Bravo: Um vampiro que participa em um Festim de Guerra.

Caçador de Cabeças: Um vampiro do Sabá que coleciona como troféus os crânios de seus inimigos tombados. Alguns caçadores de cabeça colecionam apenas crânios de vampiros, enquanto outros colecionam apenas crânios de Lupinos, de mortais ou de caçadores de bruxa. Esses troféus são considerados uma grande honra dentro do Sabá, de acordo com o nível de dificuldade associado à sua obtenção.

Cainita: Um vampiro. Os vampiros do Sabá usam este termo no lugar onde outros vampiros usariam o termo Membro. Os vampiros do Sabá ostentam e aceitam sua descendência de Caim, enquanto a Camarilla afirma que ele é um mito.

Cardeal: Um vampiro do Sabá que supervisiona a influência da seita em um grande território. Cada cardeal é auxiliado por um grupo de arcebispos, que tratam dessas questões em um nível local.

Cavaleiro: Um vampiro nômade do Sabá; acredita-se que seja um termo inspirado nos Quatro Cavaleiros do Apocalipse.

Chefe: O líder de um Festim de Guerra.

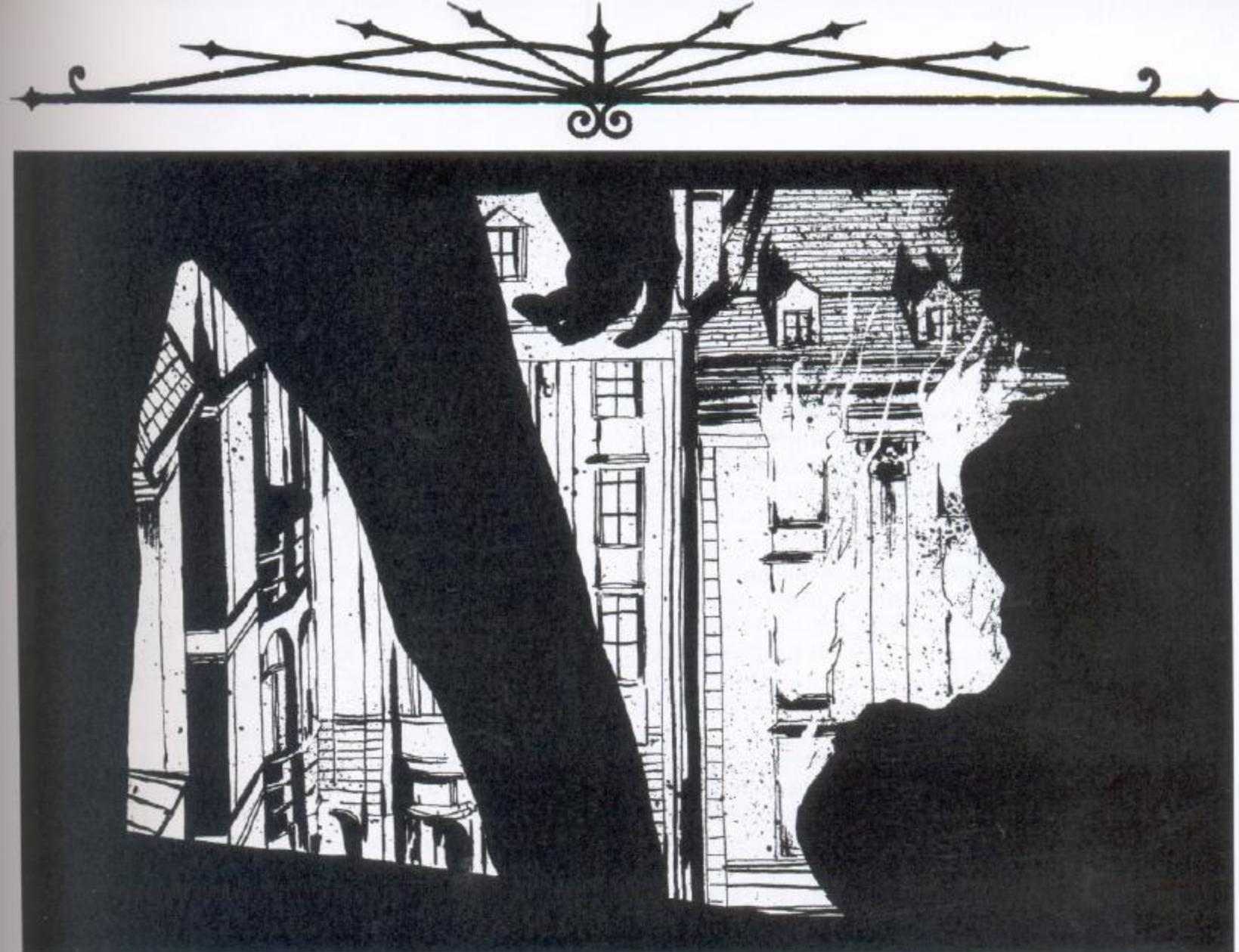
Código de Milão: Um documento muitas vezes citado mas raramente visto desenvolvido como um código de conduta para os vampiros do Sabá. Alguns vampiros da seita zombam do documento, alegando que codificar o comportamento da seita vai contra tudo aquilo em que o Sabá acredita.

Coluna: Um bando permanente de membros da Mão Negra, normalmente nômade.

Consistório: O corpo de conselheiros do regente, composto por prisci e cardeais.

Convenção dos Espinhos: O tratado que supostamente deu fim à Revolta Anarquista e resultou na formação do Sabá.

Convento: Um bando Sabá que tem refúgio permanente em uma cidade; usado para diferenciar os bandos "fixos" dos "nômades". A maioria das cidades mantidas pelo Sabá abriga vários Conventos, além de oferecer "hospitalidade" a uma infinidade de bandos nômades.



Dança do Fogo: Uma celebração ritual e severa na qual os vampiros do Sabá provam sua lealdade e coragem ao pular através de chamas furiosas. Grande parte dos esforços de guerra do Sabá, assim como outros eventos, têm início com uma Dança do Fogo.

Ductus: O líder de um bando Sabá. Este título é altamente subjetivo, às vezes mantido pelo assassino mais insignificante do bando e outras adquirido por mérito genuíno ou combate ritual. O ductus decide as questões de logística de seu bando, embora os mais sábios sempre ouçam atentamente as vozes de seus companheiros.

Esbats: Uma reunião semanal realizada pelo bando, seja ele nômade ou fixo. Os temas centrais discutidos nos esbats são os eventos que afetam o bando como um todo e os *auctoritas* e *ignoblis ritae*.

Festim de Sangue: Um ritus no qual uma vítima ou um grupo de vítimas são atadas e suspensas de cabeça para baixo e depois servem de refresco durante as funções do Sabá.

Festivo dello Estinto: O "Festival dos Mortos", uma grande comemoração realizada durante a segunda semana de abril nas cidades do Sabá. Todos os conventos comparecem ao festival, assim como todos os bandos nômades que podem fazê-lo.

Filhos e Filhas (de Caim): Todos os vampiros. Um termo similar e com o mesmo significado é "irmãos e irmãs".

Grande Jyhad: A guerra pela supremacia no Novo Mundo que começou no século XVII e vem se prolongando até as noites de hoje.

Hulul: A autoridade real por trás dos *Assamita antitribu* que, segundo rumores, é destruída a cada 100 anos.

Ignoblis ritae: Os rituais praticados por membros do Sabá com o objetivo de reforçar a união, a lealdade e os motivos da seita. Estes rituais variam de bando para bando e são considerados menos importantes do que os *auctoritas ritae* por não terem uma utilização tão universal. Alguns vampiros do Sabá não observam nenhum *ignoblis ritae*.

Jyhad: O conflito interno entre os vampiros. Os vampiros do Sabá usam este termo de forma mais vaga do que os outros vampiros, porque do ponto de vista do Sabá, quase toda luta é uma guerra santa. Na mente desses vampiros, a seita participa da Jyhad toda vez que luta.

Legalista: Um vampiro do Sabá que se recusa a reconhecer uma liderança dentro da seita, alegando lealdade aos ideais originais da mesma. Os Legalistas acreditam que para serem realmente leais ao Sabá, eles precisam ter liberdade total. Eles são comumente vistos como agitadores e dissidentes e são observados com atenção por seus companheiros de bando e anciões. A principal origem da terrível reputação atribuída ao Sabá pelos outros vampiros provém das ações de Legalistas especialmente fervorosos.

Mão: A Mão Negra.

Mão Negra: A milícia secreta do Sabá. Algumas referências aludem a uma outra organização com o mesmo nome. O "verdadeiro" significado do termo, se é que existe um, é incerto, mesmo entre aqueles que afirmam serem membros da facção.

Membro: Vampiros de fora do Sabá. A maioria dos vampiros da seita usa este termo ironicamente, considerando os vampiros da Camarilla como inferiores e zombando da "grande família feliz" que tem medo da humanidade. Grande parte dos integrantes do Sabá também usa o termo "Membro" sarcasticamente para se referir aos vampiros dos clãs independentes, quem eles acreditam ser egoístas ou tolos demais para assumirem a causa contra os Antediluvianos.

Monomacia: Um duelo ritual entre vampiros do Sabá que é realizado de acordo com regras formais. Dentro do Sabá, esse duelo é uma forma tradicional de resolver disputas e muitas vezes resulta na Morte Final de um dos participantes.

Nômades: Membros de um bando nômade.

Paladino: Um vampiro do sabá que serve a outro vampiro importante como assassino ou guarda-costas. Também conhecidos como templários, os paladinos são muito temidos por sua disciplinada habilidade marcial. É proibido aos paladinos pertencer à Mão Negra.

Palla Grande: Um grande e terrível festival realizado na Noite de Todos os Santos, quando todos os vampiros do Sabá de uma cidade se reúnem para celebrar e reverenciar a seita. Ele é frequentemente realizado na forma de um baile de máscaras e às vezes, humanos são convidados – ou Refresco.

Prior: Sinônimo de Abade.

Priscus: Um vampiro do Sabá, geralmente de idade e/ou geração avançada, que aconselha o regente e os cardeais. Plural, prisci.

Recruta: Um vampiro Abraçado contra sua vontade, normalmente usado como bucha de canhão nas conquistas da seita.

Refúgio Comunitário: Um único refúgio compartilhado por um bando inteiro.

Regente: O "líder" do Sabá, até o limite onde a seita é capaz de reconhecer um. Só existe um regente de cada vez.

Ritos de Criação: Ritual especial que marca um vampiro do Sabá como verdadeiro membro da seita. Os Ritos de Criação diferem do Abraço no sentido que qualquer um pode ser Abraçado, mas até receber o Rito de Criação, um recruta não é considerado um membro do Sabá (e portanto, não é considerado um vampiro).

Sabá: Seita de vampiros que se opõe à Camarilla e às maquinações dos Antediluvianos.

Sabá Verdadeiro: Um membro da seita que provou ser digno e já passou pelos Ritos de Criação.

Sacerdote: O líder dos *ritae* Sabá em um determinado bando. Como líder espiritual do bando, o sacerdote está (tecnicamente) um posto abaixo do ductus, embora isso nem sempre seja verdade.

Trilha da Sabedoria: Um sistema de crenças adotado pelos membros mais estranhos da seita, em substituição à Humanidade. As Trilhas da Sabedoria são códigos éticos que servem de âncora para o vampiro do Sabá contra a cólera de sua Besta, embora algumas Trilhas encorajem o vampiro a "cavalgar" a Besta ao invés de controlá-la. Entre as Trilhas mais comuns praticadas pelo Sabá incluem-se a Trilha de Caim, a Trilha dos Cátaros, a Trilha da Morte e da Alma, a Trilha do





Coração Selvagem, a Trilha do Acordo Honrado, a Trilha de Lilith e a Trilha do Poder e da Voz Interior. Alguns membros seguem a Trilha das Revelações Malignas, mas estes vampiros são caçados pela Inquisição do Sabá como hereges e traidores.

Vaulderie: Uma mistura do sangue dos vampiros de um bando, que é depois consagrada pelo sacerdote e consumida por todos os membros do bando.

Vinculum: Uma "ligação de sangue" que cria uma lealdade artificial para com outro membro do bando, como um Laço de Sangue de menor intensidade. Os Vinculi são resultado da participação na Vaulderie.

JARGÃO VULGAR

O Sabá é uma seita jovem, violenta e hostil, o que se reflete na linguagem dos mais jovens. Veremos a seguir alguns dos termos (não censurados) usados casualmente pelos membros da seita. Muitos desses termos têm suas raízes na gíria moderna, com um significado adicional dado pelos vampiros, e alguns transcendem os limites da seita, e são usados em toda parte.

Barril: O "convidado" de um Festim de Sangue. Em alguns bandos, esses indivíduos são chamados de latas ou "longnecks".

Brutamontes: Um vampiro do Sabá criado durante um cerco ou outro evento que exige um Abraço em massa "rápido e sujo". Também conhecidos como Péin e Tum (provavelmente devido ao som que a pá faz ao atingir uma cabeça).

Bruxa: Termo irreverente para um sacerdote de bando, melhor usá-lo quando não se pode ser ouvido pelo indivíduo em questão.

Cadela: Um vampiro probatório ou de menor status que a pessoa que está falando.

Cafetão: Um vampiro encarregado de suprir os vícios do grupo. O cafetão pode fornecer drogas, bebidas alcoólicas, prostitutas, crianças ou qualquer outra coisa para seus companheiros vampiros (ou mortais).

Cão: Um Lupino. Em certos círculos, cão também significa o portador de uma doença infecciosa do sangue (como um cão raivoso).

Chica: Uma vampira do Sabá.

Costello: Termo de menosprezo para Camarilla. (Suspeita-se que surgiu em represália a uma pronúncia errada do nome "Sabá").

Crowley: Um termo depreciativo e de menosprezo usado para se referir aos seguidores da Trilha das Revelações Malignas, ou a vampiros que realizam demonstrações ostensivas do mal pelo mal. Estes indivíduos são também conhecidos por alguns bandos como Ozzys ou Mansons.

Dor de Cabeça: Morte accidental durante a alimentação. Uso: Danny deu uma dor de cabeça na garotinha branca.

Feito: Assassinado. Uso: É, nós fizemos o guarda, mas só depois dele nos pegar bisbilhotando o refúgio do bispo.

Furo: Um fracasso excepcional ou objeto de riso. Uso: A patrulha que vocês fizeram foi um furo.

Injun ou Índio: Um membro de um bando nômade.

Língua: Propaganda do Sabá ou alguém que faça proselitismo do Sabá, geralmente espalhada entre os anarquistas em uma cidade da Camarilla.

Morcego: Um vampiro ancião do Sabá que tem pouco em comum com os membros mais jovens da seita.

Murcho: Um vampiro que, por hábito, perversidade ou loucura, comete atos sexuais apesar de sua impotência vampírica. Também conhecido por uma enorme gama de sinônimos encantadores como: pistola, punheteiro, beija-flor, etc., que normalmente estão de acordo com o comportamento específico do vampiro em questão.

Placar: A contagem das cabeças arrancadas de inimigos, guardadas como troféus (v. Caçador de Cabeças). Essa prática às vezes é chamada de "escalpelar".

Poeta: Um membro da subcultura gótica, principalmente aqueles que "se vestem como vampiros". Também conhecidos como Shelleys ou Byrons.

Suco: Sangue.

V: Um vampiro.

Vato: Um vampiro do sexo masculino do Sabá.

JARGÃO ARCAICO

A despeito da guerra contra os anciões, o Sabá afirma ter alguns membros de idade bem avançada. Esses vampiros lembram-se da época que a seita foi criada, e trazem consigo ou adotaram frases tão antigas quanto eles. Tenha cuidado com um vampiro que fala na língua dos anciões Sabá, pois ele é com certeza inacreditavelmente poderoso e perverso.

Angellis Ater: Os "anjos negros" do clã Lasombra, freqüentemente vampiros jovens que adotam os males frívolos e estereotipado das noites modernas, em tentativas ruidosas de se tornarem monstros.

Carniceiros: Indivíduos que já nasceram como carniçais. Os carniceros são famílias de carniçais que têm o sangue de seus mestres mortos-vivos há tanto tempo em suas veias que o passaram aos seus descendentes. Os vampiros do clã Tzimisce parecem ser os que se utilizam com mais freqüência dos carniceros, que são vistos com suspeita por aqueles que conhecem sua natureza.

Espada de Caim: O Sabá.

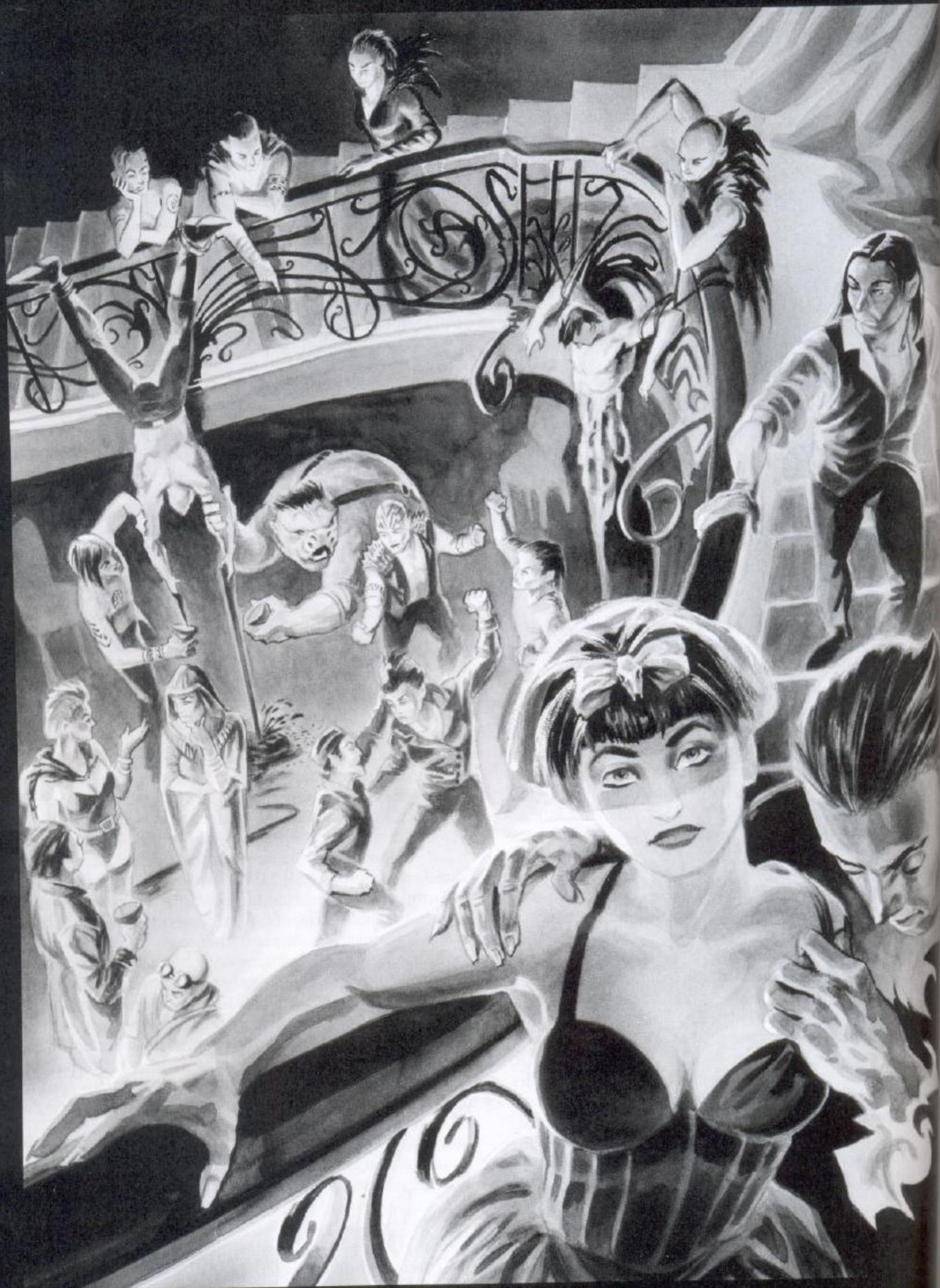
Kamut: Um bando nômade do Sabá criado com um objetivo específico, como caçar Lupinos, ou patrulhar cidades da Camarilla e encontrar hereges.

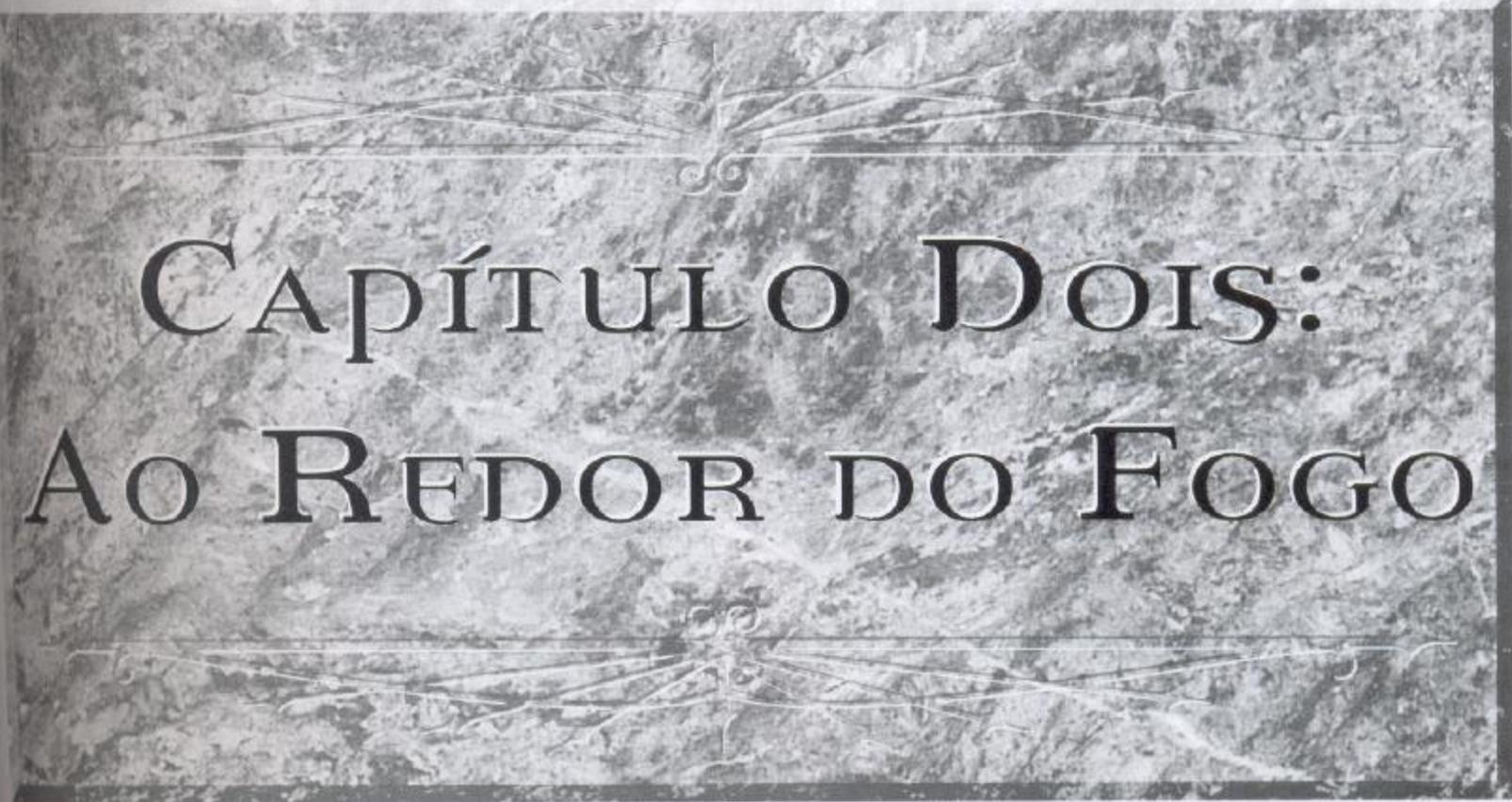
Lacheur: Um membro jovem do Sabá, mais usado com os insolentes. Pode ser usado em alguns casos para se referir a qualquer vampiro jovem.

Manus Nigrum: Uma misteriosa subseita do Sabá ou uma seita completamente diferente sobre a qual pouco se sabe. Os jovens vampiros se referem a este grupo, aparentemente de forma errônea, como a Mão Negra.

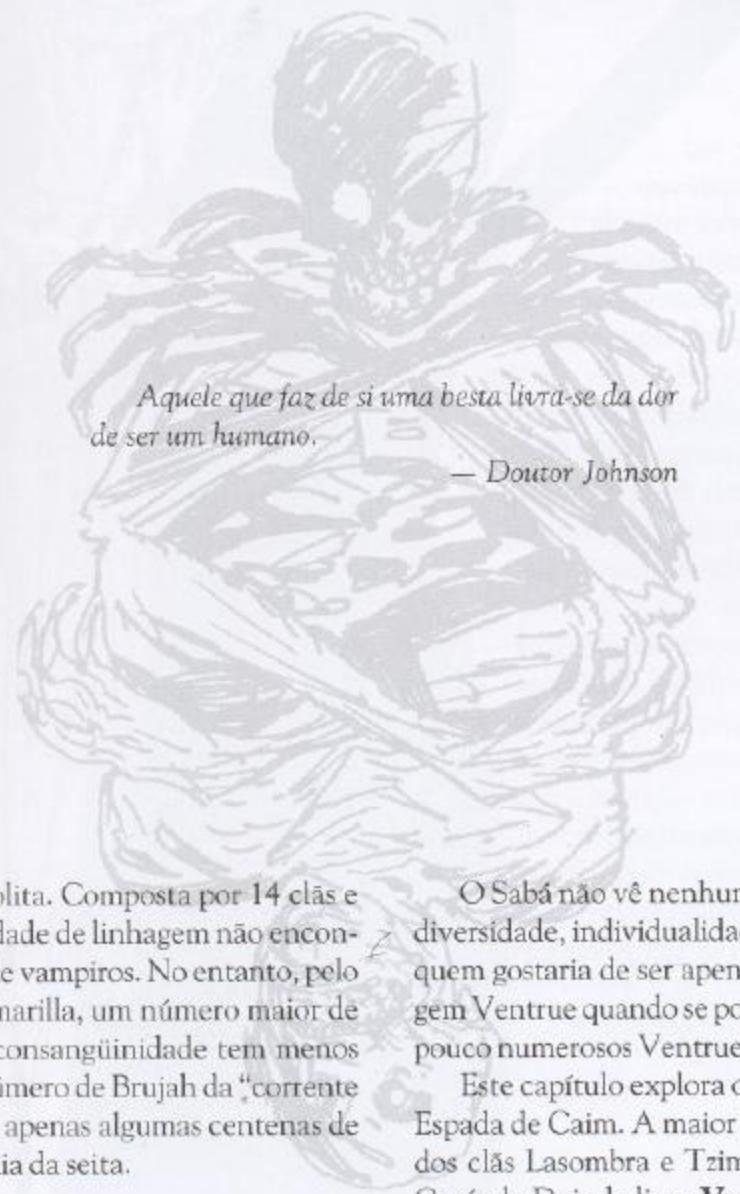
Shakari: Os vampiros mais velhos dentre os Assamitas *antitribu*.

Voivoda: Líder do clã Tzimisce. Alguns vampiros alegam que não existe um voivoda único e que o título só tem significado para os próprios Demônios.





CAPÍTULO DOIS: AO REDOR DO FOGO



*Aquele que faz de si uma besta livra-se da dor
de ser um humano.*

— Doutor Johnson

O Sabá diz ser bastante cosmopolita. Composta por 14 clãs e linhagens, a seita possui uma diversidade de linhagem não encontrada em nenhuma outra sociedade de vampiros. No entanto, pelo fato da seita ser menor do que a Camarilla, um número maior de clãs e linhagens significa que cada consangüinidade tem menos integrantes. Exemplo: enquanto o número de Brujah da “corrente principal” pode chegar aos milhares, apenas algumas centenas de Brujah *antitribu* compõem a hierarquia da seita.

O Sabá não vê nenhum problema nisso, pois sente orgulho da diversidade, individualidade e liberdade de seus membros. Afinal, quem gostaria de ser apenas mais uma roda dentada na engrenagem Ventrue quando se pode ser um componente dos orgulhosos e pouco numerosos Ventrue *antitribu*?

Este capítulo explora os novos clãs e linhagens pertencentes à Espada de Caim. A maior parte da seita é composta por membros dos clãs Lasombra e Tzimisce, que são descritos em detalhe no Capítulo Dois do livro **Vampiro: A Máscara**.

ASSAMITA ANTITRIBU

Nas noites que seguiram a Revolta Anarquista e a Convenção dos Espinhos, o clã Assamita se viu em graves apuros. À luz de uma oposição esmagadora imposta pela jovem Camarilla, os Assamitas se tornaram alvos da ira de todos os vampiros. Para lidar com a ameaça apresentada pelos assassinos sarracenos, a Camarilla submeteu o clã a uma poderosa maldição Tremere, tornando-o incapaz de usufruir da *vitae* Cainita, a qual era o núcleo do código ético de muitos Assamitas.

No entanto, nem todos os Assamitas sucumbiram à maldição do sangue. Alguns poucos Assamitas corajosos, liderados pelo primeiro *hulul* al-Numair, esconderam-se. Nas noites que se seguiram, al-Numair e seu bando de assassinos rebeldes se juntaram ao jovem Sabá, mais para desafiar a Camarilla do que para apoiar a filosofia ainda nascente da seita. Desde aquele tempo, os Assamita *antitribu* assumiram um papel importante no Sabá e tornaram-se alguns dos membros mais temidos da notória Mão Negra.

Os Assamita *antitribu* servem primeiro ao seu clã e depois ao Sabá, apesar de muitas de suas crenças coincidirem com as da seita. Diferente dos vampiros de seu clã original, eles não reverenciam Haqim. Em vez disso, eles o vêem como mais um dos detestáveis Antediluvianos, como uma força corrupta e maligna que um dia irá despertar e devorar suas crianças. Os Assamita *antitribu* procuram chegar cada vez mais próximos de Caim, a quem a corrente principal do clã considera uma abominação. Independente disso, os dois clãs parecem se entender, embora nenhuma pessoa de fora tenha apresentado uma razão digna de crédito para isso. De fato, os Assamita *antitribu* parecem demonstrar uma certa altivez em relação a seus irmãos, a quem reprovam impiedosamente por aceitarem a maldição da Camarilla, mesmo depois deles terem se livrado dela.

Da mesma forma que os Cainitas do clã original, os Assamitas são mestres do assassinio e da morte silenciosa. Os Anjos de Caim são uma valiosa adição marcial para o Sabá que, sem sua presença, perderia uma grande dose de intrepidez e brilhantismo tático. Muitos membros dos Assamita *antitribu* possuem postos militares significativos dentro da seita e muitos outros caminham na direção de se tornarem os maiores heróis assassinos dela, deixando os cadáveres e as cinzas de infieis para marcar sua passagem silenciosa.

Normalmente, os membros do clã não assumem o papel de sacerdote do bando, embora muitos se tornem ducti, especialmente se o combate ou o assassinato forem o objetivo de seu bando. A maioria dos Anjos de Caim pertence a grupos exclusivamente de Assamita *antitribu*, embora um número cada vez maior deles esteja

se afastando desse modelo, transformando-se em adições valiosas para bandos mais diversos. Eles não se preocupam com a conversão de outros tanto quanto seus irmãos de fora do Sabá, acreditando que converter outros vampiros para sua fé é uma banalidade. No final, Caim saberá reconhecer quem são os seus e aos outros será dada a chance de segui-lo ou tomar o seu próprio rumo.



Apelido: Anjos de Caim.

Aparência: Os Assamita *antitribu* têm uma aparência similar à de suas contrapartes de fora da seita, embora muitos mais apresentem características de culturas européias e mistas. Os anciões usam roupas no estilo tradicional do Oriente Médio ou da Mesopotâmia, enquanto os jovens Assamita *antitribu* preferem um estilo mais moderno, chegando até mesmo a usar roupas de gangues ou de cultos anais para melhor se esconder no meio dessas subculturas violentas. Assim como acontece com todos os membros do clã, a pele dos Assamita *antitribu* escurece à medida que o Cainita envelhece.

Refúgio: Os Assamita *antitribu* preferem refúgios comunitários que podem tomar a forma de refúgios do bando, esconderijos de outros assassinos do clã ou outros “ninhos” de vampiros. Entre os locais preferidos, incluem-se armazéns refrigerados, cortiços abandonados e matadouros onde é possível se livrar dos corpos sem dificuldade.

Antecedentes: A maioria dos membros dos Assamita *antitribu* vem do Oriente Médio, Norte da África ou de culturas asiáticas, embora possa estar já há várias gerações afastada dos seus locais de origem. Entretanto, a linhagem vem, cada vez mais, perdendo importância — principalmente entre as gerações mais altas — dando espaço à habilidade individual. Normalmente, os Assamita *antitribu* recém-abraçados não assumem imediatamente um papel ativo na seita, passando por um “aprendizado” de sete anos nas fortalezas da Mão Negra ou sob a tutela de mestres habilitados. Esses *mustajib* — mercedores — devem provar sua habilidade para o clã antes de terem a oportunidade de fazê-lo para a seita.

Criação de Personagem: Os Assamita *antitribu* podem ser provenientes de qualquer raça ou grupo étnico, embora as linhagens do Oriente Médio e do norte da África ainda sejam as mais comuns. Da mesma forma que os Assamitas de fora do Sabá, muitos *antitribu* são ex-soldados, criminosos, homens santos ou exploradores. Suas Naturezas são normalmente rudes e diretas (e provavelmente violentas), mas seus Comportamentos variam. Os Atributos Físicos tendem a ser primários entre os Assamita *antitribu*, assim como as Perícias. Entre os Antecedentes comuns, no caso dos Anjos de Caim, incluem-se Membros da Mão Negra, Mentores, Geração e, às vezes, Status no Sabá. Muitos Assamita *antitribu* seguem a Trilha de Caim e, portanto, são acusados de heresia pelo seu clã de origem.

Disciplinas do Clã: Rapidez, Ofuscação, Quietus

Fraquezas: Os Assamita *antitribu* nunca padeceram da maldição que a Camarilla lançou sobre o restante do clã. Enquanto os Assamitas estão somente agora voltando a sentir a sede de sangue endêmica entre os membros da linhagem de Haqim, os *antitribu* sempre possuíram essa fraqueza.

Os Assamita *antitribu* viciam-se facilmente na vitae Cainita. Sempre que bebe do sangue de outro vampiro, o Assamita *antitribu* pode ficar viciado. O jogador precisa fazer um teste de Autocontrole (dificuldade 3 + número de pontos de sangue ingeridos). Se o jogador falhar no teste, o Assamita se tornará viciado. Depois de

ESTEREÓTIPOS

Camarilla: Vermes brincando de ser leões.

Sabá: Eu contra meu irmão; eu e meu irmão contra nosso primo; meu primo e eu contra os de fora da família.

A VISÃO DE QUEM ESTÁ DE FORA

A Camarilla

antitribu! Qual a diferença? Um assassino é um assassino. Talvez esses caras sejam menos confiáveis que seus irmãos independentes, mas como você pode saber quando os Assamitas estão interessados?

— Stevie “O Açougueiro” Reno, Xerife de Houston

O Sabá

Sob sua fachada de sinceridade jaz um traiçoeiro coração morto. Quando a hora chegar, entretanto, eles nos serão úteis.

— Laika, *koldun* Tzimisce

Os Independentes

É verdade que eles são hereges, mas quando se trata de questões de fé, quem pode dizer qual filho de Caim está correto? Se os hereges provarem estar certos, quando a Gehenna chegar, talvez nossa integridade decida irrevogavelmente nossa perdição.

— Khuf Ramalza, *rafiq* Assamita

viciado, toda vez que beber do sangue vampírico, ele terá de ser bem sucedido em outro teste de Autocontrole (dificuldade 6) para não sucumbir ao frenesi, durante o qual, ele tentará beber tanto sangue quanto puder daquele vampiro. Os Narradores devem encorajar seus jogadores a interpretar essa necessidade de vitae imortal — os Assamita *antitribu* não controlam sua sede de sangue, eles se entregam a ela.

Organização: Os Assamita *antitribu* mantêm uma estrutura similar à do clã original. Seus integrantes mantêm uma hierarquia incomum entre os demais clãs do Sabá (visto que a maioria deles deve lealdade primeiro à seita). Em vez de seguirem o Velho da Montanha, os Assamita *antitribu* têm *hulul*, o membro mais antigo do clã, como guia. A cada 100 anos, os Assamita *antitribu* destroem ritualmente seu *hulul*, como uma oferenda a Caim, e escolhem um outro Cainita do clã para consumir o sangue deste vampiro e se tornar o novo *hulul*. O *hulul* é auxiliado e aconselhado pelos *shakari*, os membros mais sábios e dedicados do clã. Os vampiros abaixo desses postos operam como qualquer outro Assamita normal, assumindo contratos de assassinato e se entregando irresponsavelmente à diablerie.

Mote: *Você é tão delicado que eu quase tenho vergonha de tomar o seu sangue. Quase.*

IRMÃOS DE SANGUE

Concebidos e criados nos castelos e capelas em ruínas do Velho Mundo (pelos recém-destruídos Tremere *antitribu* e alguns poucos feiticeiros Tzimisce), os Irmãos de Sangue são uma linhagem de servos e tropas de choque criada artificialmente. Eles são o resultado duvidoso de experiências de Laços de Sangue que visavam a criação de uma unidade de servos que pensam e agem como um único ser.

Até certo ponto, os Irmãos de Sangue são uma colméia mental que compartilha os mesmos pensamentos conscientes e experiência o ambiente ao seu redor de modo vicário, através dos outros membros de seu "grupo", conhecido como círculo. Essa ligação permite que eles trabalhem de modo eficaz, mesmo estando longe uns dos outros — a linhagem se sobressai em missões de combate e espionagem coordenadas, contanto que ninguém perceba quem eles realmente são (o que é improvável, dado a sua raridade e dificuldade de criação). Eles praticam uma disciplina incomum e perturbadora que lhes permite "emprestar" seus membros uns aos outros, curar seus compatriotas e até mesmo se aproveitar de sua consciência coletiva.

Os Irmãos de Sangue normalmente formam bandos exclusivos, nos quais eles se submetem a alterações corpóreas realizadas pelos Tzimisce a fim de ficarem exatamente iguais — a melhor coisa que existe para perturbar seus adversários. A linhagem é notória por sua falta de vontade própria, o que faz de seus membros servos ideais; nenhum Senhor precisa ter receio de sentir as presas de um Irmão de Sangue em sua garganta. Infelizmente, a linhagem tem muito pouca criatividade e normalmente não tem a habilidade necessária para frustrar os planos de seus oponentes ou ser mais esperta do que eles, o que é um defeito comum quando se tem uma semelhança forçada. Isso não quer dizer que eles sejam burros ou tenham o raciocínio lento, e sim que eles não têm muita consciência de si mesmos.

Fora do Sabá, existe pouca gente que já entrou em contato com os Irmãos de Sangue, e menos ainda são os que escaparam vivos para contar a

história. Na verdade, também são poucos os membros do Sabá que já lidaram com esses Frankensteins ou até mesmo já ouviram falar sobre eles. Os Irmãos de Sangue estão se tornando cada vez mais raros nas noites de hoje, principalmente porque os Tremere *antitribu* não existem mais para criá-los e os que já existem têm os índices normais de Morte Final do Sabá. Os Irmãos de Sangue não podem Abraçar (uma trava de segurança colocada por seus criadores, que não queriam repetir o fiasco dos Gárgulas), mas são vampiros em todos os outros aspectos, incluindo a habilidade de criar carniçais.

Apelido: Frankensteins

Aparência: Com exceção de algumas cicatrizes aqui e ali, os Irmãos de Sangue são exatamente iguais aos outros membros de seu círculo. A maioria depila completamente seus corpos antes de ser Abraçado, o que assegura uma eternidade neste estado, embora isso nem sempre aconteça. Além disso, muitos deles tatuam números ou outros símbolos em seus corpos antes de serem abraçados (normalmente na nuca, mas às vezes no estômago ou no calcanhar), a fim de iden-



Spencer 92

UMA PALAVRA SOBRE OS IRMÃOS DE SANGUE

Os Irmãos de Sangue foram criados mais como uma ferramenta para o Narrador do que como uma linhagem a ser representada pelos jogadores. Não existem muitas oportunidades de representação abertas para uma família de servos com pouca iniciativa própria. Como sempre, cabe ao Narrador decidir se os jogadores podem ou não ser membros dessa linhagem — embora isso não seja recomendável.

Jogadores! A não ser que seu personagem conheça muito bem o Sabá, é pouco provável que ele tenha ouvido falar dos Irmãos de Sangue, quanto mais conhecer um. Para melhor desfrutar dos mistérios e do horror de **Vampiro: A Máscara**, lembre-se de manter distintos o conhecimento do personagem e o do jogador.

ficar o círculo ao qual pertencem e qual sua posição. É comum os Irmãos de Sangue se vestirem em estilos similares aos da cultura skinhead, ou seja, camisetas, jeans, coturnos e braceletes ou suspensórios. Eles cultivam a própria imagem tentando criar uma aparência não ostensiva de ameaça.

Refúgio: Os Irmãos de Sangue ficam normalmente em qualquer refúgio que seus mestres ou patronos mantinham para eles, o que pode até mesmo ser uma parte do refúgio do mestre. Eles sempre permanecem juntos em refúgios comunitários. Alguns críticos especulam que a mente morta-viva dos Irmãos de Sangue é incapaz de lidar com situações de separação prolongada entre os membros do círculo, mas alguns vampiros notórios da linhagem provaram ser capazes de se adaptar a essa eventualidade.

Antecedentes: A história dos Irmãos de Sangue antes do Abraço deixa de ter relevância depois que ele acontece. Os vampiros desta linhagem tornam-se inteiramente devotados ao seu círculo e à seita, e todas as outras preocupações desaparecem. Os Tzimisce (e no passado, os Tremere *antitribu*) normalmente selecionam famílias inteiras, gangues e outros grupos existentes para criar os Irmãos de Sangue, aproveitando-se da aquiescência e da camaradagem existentes entre eles. Membros do sexo feminino são extremamente raros mas existem relatos confiáveis de casos destes.

Criação de Personagem: Os Irmãos de Sangue têm noções básicas simples, mas, em geral, elas são de pouca importância para o vampiro em questão. A maioria deles é composta de vampiros comuns, com Naturezas e Comportamentos similares. Os Atributos Físicos são quase sempre primários, assim como as Perícias. Todos os Irmãos de Sangue de um mesmo círculo têm de ser criados na mesma Geração; a linhagem busca poucos antecedentes que não sejam Mentor ou Recursos. Além disso, são poucos os Irmãos que têm iniciativa ou contatos para aprender Disciplinas diferentes daquelas que sua linhagem desenvolve normalmente. Os Irmãos de Sangue têm uma tendência a preservar a Humanidade, muitas vezes pelo fato de não conhecerem nada diferente, embora o valor desses parâmetros costume diminuir rapidamente.

ESTEREÓTIPOS

Camarilla: Eles são o inimigo, pelo menos é o que me disseram.

Sabá: É isso aí.

A VISÃO DE QUEM ESTÁ DE FORA A Camarilla

Sim, claro, como se existisse essa coisa de Irmão de Sangue. Se for assim, nós também vamos beber o fluido dos olhos de criancinhas, arrancar a cabeça de morcegos a dentadas e retirar nossas costelas para nos auto-flagelarmos. Pelo amor de Caim, será que não existe *nada* que vocês idiotas não pensem que os Tremere já tenham feito?

— Everett Thig, aprendiz Tremere

O Sabá

Com essas experiências, nos colocamos no mesmo nível que a Camarilla e os manipuladores Antediluvianos. Não posso aprovar isso.

— Lutz Persson, Bispo de Oslo Lasombra (em disputa)

Os Independentes

Tenho coisas mais importantes com que me preocupar do que essas histórias da carochinha.

— Pisanob Hecstapolapiquatl, tanatologista Giovanni

Disciplinas do Clã: Fortitude, Potência, Sanguinus

Fraquezas: Os Irmãos de Sangue não podem Abraçar — eles têm de ser criados através da Taumaturgia ou rituais de feitiçaria. Se um Irmão de Sangue tentar abraçar um mortal, o mortal simplesmente morrerá quando tiver sido privado de todo seu sangue.

Os Frankensteins também sentem a dor uns dos outros. Se um deles sofrer dano, todos os Irmãos de Sangue do círculo estarão submetidos às mesmas penalidades devido ao ferimento durante o próximo turno. Apenas a maior penalidade deve ser aplicada — se dois Irmãos de Sangue forem feridos, todos os integrantes do círculo (incluindo o que recebeu o ferimento menor) estarão submetidos à maior penalidade. Esse efeito não é cumulativo, embora todos os membros possam estar submetidos a essas penalidades durante vários turnos (supondo que um deles sofra dano em cada turno).

Organização: Para a maioria dos Irmãos de Sangue a não-vida começa e termina com o círculo, que é composto de três a sete indivíduos. Eles podem encarregar-se de outras atividades do Sabá, mas seu mestre ou patrono é quem, na verdade, dita a maior parte de seus objetivos. Os Irmãos de Sangue não têm nenhum compromisso de fidelidade inerente com os outros círculos, além do dever para com o Sabá. A linhagem trata os outros com um respeito frio e seus integrantes parecem um tanto relutantes em deixar que estranhos saibam muito a seu respeito. Talvez seus objetivos sejam alcançados com mais facilidade em segredo.

Mote: *Você não deveria estar aqui. Nós vamos te mostrar a porta de saída; se for preciso, um pedaço de cada vez.*

BRUJAH ANTITRIBU

Durante a Revolta Anarquista, os vampiros jovens do clã Brujah foram os primeiros a se engajar na causa. Os anciões do clã, depois de um interesse passageiro em desafiar o status quo de outros anciões, chegaram à conclusão de que os anarquistas estavam errados. Depois de muito debate e pose, os anciões e as crias leais do clã Brujah viraram as costas para os “perigosos e fanáticos” vampiros que se auto-denominavam anarquistas. Com isso, os anarquistas Brujah — que se recusaram quase unanimemente a se curvar diante da Convenção dos Espinhos — guardaram grande mágoa contra a corrente principal do clã, e apoiando o Sabá com fervor. Diferente dos Brujah da Camarilla, os Brujah do Sabá têm muitas vezes um sentimento muito forte em relação a sua seita — enquanto os Brujah da Camarilla lamentam seus anciões apáticos e passam suas noites lutando em estacionamentos de clubes noturnos de punk rock, os Brujah *antitribu* deixaram a Grande Jyhad para os anciões e Antediluvianos.

De todos os clãs do Sabá, os Brujah *antitribu* são provavelmente os mais parecidos com seu clã de origem, com algumas diferenças notáveis. O clã não somente defende sua seita com entusiasmo, como toma parte ativa na conquista noturna e na Jyhad que tornou o esforço de guerra recente do Sabá em um sucesso tão grande. Embora algumas influências possam ser marcantes, a turbulência sanguínea existente nos Brujah *antitribu* não indica uma falta de intelecto ou profundidade da parte deles.

Os Brujah *antitribu* são soldados de infantaria eficientes e compõem tropas de choque brutais para o Sabá, encontrando grande conforto nesse papel. Impiedosos e cruéis até o âmago de seu ser, os Brujah *antitribu* apreciam suas funções marciais. Como Amaldiçoados, eles argumentam, por que não condescender em um pouco de violência e sadismo para passar o tempo nas intermináveis noites? São poucos os dissidentes que preferem o Sabá à Camarilla, mas isso provavelmente se deve ao fato dos Brujah *antitribu* terem mais sorte — ou habilidade — ao escolher crias que não são tão arbitrariamente “do contra”.

Os Brujah do Sabá são como os numerosos membros da seita que não pertencem ao clã Lasombra ou Tzimisce, pelo fato de não estarem nem um pouco dispostos a terem uma visão mais ampla das coisas. Eles pegam o que querem, quando querem, seja uma nova cria, recipientes desejáveis, uma parte nos negócios corruptos da cidade ou dinheiro no bolso, e azar de quem estiver em seu caminho. É comum os outros vampiros do Sabá considerarem os Brujah *antitribu* como inferiores e sem classe, enquanto o clã vê a si mesmo como aquele que se aproxima mais da ideologia original da seita — a liberdade.

Ultimamente, muitos Brujah *antitribu* têm ficado frustrados com a liderança antiquada dos Lasombra e dos Tzimisce e vêm fazendo seus próprios planos e conquistando suas próprias vitórias. Muitos dos membros do clã encontram seu lugar entre os Legalistas, enquanto outros conseguem transcender seus impulsos atávicos, para se tornarem membros produtivos da

Mão Negra ou da Inquisição. De fato, os Brutos parecem estar no auge de alguma coisa importante e só o tempo é capaz de dizer o que as noites reservam.



Apelido: Brutos

Aparência: Os Brujah *antitribu* gostam de assustar aqueles que os observam. Penteados e cortes de cabelo chocantes, piercings dolorosos, tatuagens e roupas surradas são, todos, marcas que identificam seus membros. Alguns bandos compostos exclusivamente de Brujah *antitribu* adotam estilos similares de roupas, como as gangues urbanas, enquanto os Brutos mais solitários têm uma tendência a usar o que quer que faça com que aqueles que estão a sua volta se sintam desconfortáveis (o que é difícil entre os integrantes do Sabá). Os vampiros deste clã podem parecer punks, membros de gangue, mafiosos, mercenários ou qualquer outra coisa que os atraia.

Refúgio: Quando os Brujah *antitribu* se dão ao trabalho de criar um refúgio privado, ele tende a ocupar os lugares mais afastados. Postos de gasolina abandonados, clubes noturnos mal-afamados, igrejas e outros lugares onde ninguém mais vai são os lugares favoritos. Entretanto, na maior parte do tempo, os Brujah *antitribu* não dão a mínima importância para o lugar onde vivem; afinal de contas, a manutenção de um refúgio é uma responsabilidade de outros e eles têm coisas mais importantes a fazer.

Antecedentes: Os Brujah *antitribu* escolhem crias dentre um grande leque de opções; os membros têm pouco em comum além de sua natureza rebelde e sórdida e uma queda pela violência. A maioria dos Brujah *antitribu* é composta de operários com pouco estudo; a maioria deles nunca recebeu uma educação formal, mas, apesar deste empecilho, eles abraçam qualquer um que lhes pareça útil ou maléfico.

Criação de Personagem: Os Brutos podem ter qualquer tipo de concepção e apresentam uma enorme variedade de Naturezas e Comportamentos (que apresentam uma tendência marcial ou sádica). Seus Atributos Físicos tendem a ser primários, bem como suas Perícias e Talentos. Eles têm uma tendência a ignorar os Antecedentes, por considerá-los como uma ligação frágil com o mundo dos mortais, mas uma minoria crescente vêm adotando algum tipo de Recurso (geralmente originário de operações ilegais ou clandestinas). Os Brujah do Sabá tendem a manter sua Humanidade durante toda sua não-vida, menos devido a uma preferência moral do que a uma simples falta de interesse nas filosofias dos códigos éticos mais rigorosos. É óbvio que essa Humanidade tende a oscilar entre os níveis 4-6, sendo que os raros Brujah *antitribu* que vivem mais de um século têm índices ainda menores. A maioria mal consegue manter suas Bestas sob controle.

Disciplinas do Clã: Rapidez, Potência, Presença

Fraquezas: Da mesma forma que os Brujah da Camarilla, os membros do Sabá têm a mesma inclinação e paixão morta-viva pelo arrebatamento que circula em suas veias. Todas as dificuldades do

ESTEREÓTIPOS

Camarilla: Role e beije o pé de seu mestre, covarde.

Sabá: Enquanto eles não me atrapalharem, sou a favor. Quando começarem a me dizer o que eu posso ou não fazer, terei que analisar se as vantagens que trazem compensam o inconveniente que causam.

A VISÃO DE QUEM ESTÁ DE FORA

A Camarilla

Insensatez não significa necessariamente estupidez, mas os dois não são mutuamente exclusivos. Os Brujah *antitribu* incorporam tudo o que é fraco e defeituoso no clã Brujah.

— Horatio Ballard, Industrial Ventrue

O Sabá

Brutais demais para se confiar; simples demais para se desconfiar.

— Van Bailey, ductus dos Degoladores Ribeirinhos

Os Independentes

Sua falta de sofisticação faz com que eles sejam fáceis de serem trazidos para o nosso lado. Pena que eles não tenham muita utilidade a não ser machucar os outros. Mesmo assim, eles podem ser muito úteis.

— Verdigris, Mestra Setita

frenesi são aumentadas em dois para os personagens Brujah *antitribu*, até um valor máximo igual a 10. Eles têm uma tendência a se ofenderem menos do que seus irmãos da Camarilla ao serem criticados por seus modos radicais, e muitos deles sentem um prazer perverso em demonstrar seu temperamento sempre em ebulição.

Organização: Organização é um conceito desconfortável para a maioria dos Brujah *antitribu*, que preferem se preocupar com uma noite por vez e somente quando lhes dá vontade. Às vezes, os Brutos apoiam os ideais dos Legalistas, e gostam da falta de formalidade associada à fidelidade àquela causa. Da mesma forma que os Brujah da Camarilla, os *antitribu* organizam Raves (e, menos freqüentemente, Embalos), embora essas festas tenham mais chance de girar em torno de uma maior carnificina e destruição gratuita do que discussões e debates.

Mote: Merda! Você viu como o braço daquele cara pulou fora? Eu nem puxei direito! Essas malditas bolsas de sangue me deixam louco.

GANGREL ANTITRIBU

Ferozes e indomados, os Gangrel *antitribu* mostram ao Sabá sua face animalésca. Tendo se afastado da herança Cigana da corrente principal do clã, os Gangrel do Sabá retomaram seus lados bestiais tornando-se caçadores letais cuja perícia na perseguição de uma presa é imbatível. O clã inclui tanto assassinos sutis quanto lutadores furiosos, e a perícia com a qual eles enfrentam seus inimigos empresta uma força poderosa para a seita. Entretanto, os Gangrel *antitribu* não são farfarrões sádicos como os Brujah, ou autômatos insensatos como os Irmãos de Sangue, e sim, criaturas predatórias e instintivas que apreciam a emoção da caçada quase tanto quanto a fúria intoxicante da alimentação.

Nas noites de hoje, os Gangrel do Sabá vêm recebendo um influxo de desertores da Camarilla, embora poucos destes vampiros desejem falar sobre a razão por trás deste êxodo. Muitos falam secretamente sobre os "horrores dormentes" que despertaram e sobre o fato do Sabá ter estado certo "desde o começo". A seita como um todo parece frustrada com essa reviravolta e com a aparente relutância dos desertores em falar sobre seus motivos, mas qualquer que seja a causa do medo desses predadores urbanos, ela deve ter uma escala épica.

Os Gangrel *antitribu* se dividem em dois subclãs, com base em uma divergência no sangue do clã que se acredita tenha ocorrido no final do século XVIII. Os Gangrel "originais", conhecidos no Sabá como Gangrel Rurais, são similares a suas antigas contrapartes da Camarilla, que evitavam a sociedade e preenchiam suas não-vidas com caçadas solitárias. Eles se parecem com os monstruosos vampiros das lendas mortais, têm a habilidade de assumir formas animais e invocar as criaturas inferiores da natureza. Os Gangrel Rurais apoiam o Sabá como batedores e guerreiros, usando seus contatos com os animais para obter informações e sua aptidão marcial para fazer picadinho de seus inimigos.

Diz-se que os Gangrel Urbanos se tornaram uma linhagem distinta durante a Revolução Industrial, quando as cidades ficaram maiores e menos dependentes dos recursos do campo. Em vez de procurar suprimentos nas regiões interioranas, alguns Gangrel construíram seus refúgios nas cidades, transformando-se nos monstros das lendas urbanas e espalhando terror no rastro de sua busca por alimento. De forma tão animalésca quanto os Gangrel Rurais, os Gangrel Urbanos se escondem entre a escória nos becos das grandes metrópoles — evitando os capões infestados de Lupinos preferidos pelos outros Gangrel.

Entretanto, mais do que quaisquer outros membros do clã, os Gangrel do Sabá percebem a importância de vigiar as costas uns dos outros durante as noites conturbadas que antecedem a Gehenna. Tanto as cidades como os lugares mais remotos abrigam muitos perigos e um bando unido tem mais chance de lidar com eles do que um indivíduo sozinho. Dessa forma, imitando os lobos e leões na selva, os Gangrel do Sabá se consideram mais em sintonia com seu lado animalista do que os Gangrel da Camarilla ou até mesmo os Independentes.

Apelido: Caçadores

Aparência: A maioria dos Gangrel não dá a mínima importância para a aparência e considera a vaidade menos importante que a funcionalidade — eles normalmente têm uma aparência desleixada e desgredada. Apesar de terem abandonado sua herança cigana, muitos Gangrel ainda têm a pele morena e os cabelos negros. Os Gangrel Urbanos adotaram o estilo elegante e superficial no mundo mortal,





mas somente como uma forma de “camuflagem urbana” que lhes permite caçar com mais facilidade. Muitas vezes, os Gangrel são Abraçados sem muito critério e muitos deles ainda usam a barba por fazer e o cabelo despenteado (apesar deles poderem remediar essas características rudes todas as noites, se quiserem, ao se levantar).

Refúgio: Os Gangrel das duas linhagens se sentem igualmente em casa no solo, sob as pedras ou escondidos atrás de latões de lixo. A maioria deles evita refúgios permanentes — comunitários ou não — e adotaram um estilo de não-vida nômade. Qualquer lugar está bom desde que eles possam se levantar para caçar depois do pôr do sol. Os Gangrel levam consigo poucas coisas além daquilo que podem carregar com facilidade, por isso não têm necessidade real de lugares grandes para guardar coleções de pertences.

Antecedentes: Os Gangrel *antitribu* escolhem suas crias dentre aqueles que possuem tenacidade ou instinto de sobrevivência. Os Gangrel do Sabá — vampiros sem muita complicação — quase sempre abraçam indivíduos que se parecem com eles mesmos, isso quando se preocupam em abraçar, o que acaba formando bandos de vampiros de aparência similar. Estranhamente, os Caçadores agem como patronos e mentores de suas crias, talvez devido a algum dever animalista que lhes é imposto como alfas do grupo. Os Gangrel Urbanos escolhem como crias pessoas resilientes ou que tem algum rancor contra o mundo mortal; por isso, muitos deles são provenientes dos sem-teto ou de culturas estrangeiras, resignados a guetos dentro da vastidão urbana. Por algum motivo inexplicável, muitos dos Gangrel Urbanos da América do Norte parecem ter antepassados nativos americanos e há suspeitas de que isso esteja relacionado à proeminência do Sabá na época do Destino Manifesto Americano.

Criação de Personagem: A maioria dos Gangrel Rurais são fragesteiros, peregrinos e coisas semelhantes, enquanto os Gangrel Urbanos preferem conceitos mais sociais como soldados ou artistas circenses. Os Atributos Físicos são na maioria das vezes primários, embora muitos Gangrel do Sabá tenham altos níveis de Raciocínio e Percepção. Os Gangrel do Sabá preferem quase sempre os Talentos. Como foi mencionado anteriormente, muitos deles possuem Mentores e alguns se tornam membros da Mão Negra ou alcançam um certo Status do Sabá. Quando renunciam à Humanidade, costumam fazê-lo em prol da Trilha do Coração Selvagem ou — com muito menos frequência — da herege Trilha de Lilith.

Disciplinas do Clã: Animalismo, Fortitude, Metamorfose (para os Gangrel Rurais); Rapidez, Ofuscação, Metamorfose (para os Gangrel Urbanos)

Fraquezas: Como acontece com os demais membros do clã, a Besta Interior nunca se afasta muito dos Gangrel do Sabá, e deixa sua marca indelével em seus corpos. Toda vez que entra em frenesi, o Gangrel do Sabá recebe uma característica animal. O Narrador e o jogador devem definir juntos qual será essa característica. A cada 5 dessas características, reduz-se um ponto de um dos Atributos Sociais do Gangrel (o Narrador deve escolher aquele que for mais

ESTEREÓTIPOS

Camarilla: Tolos! Se os Antediluvianos não existem, por que tantos de vocês deixaram para trás suas torres de marfim para se juntar a nós?

Sabá: Um lindo bando de monstros da noite, com algumas exceções cavalheirescas.

A VISÃO DE QUEM ESTÁ DE FORA

A Camarilla

Se eles fizerem pelo Sabá o mesmo que fizeram por nós, a Mão Negra irá lhes dar as boas vindas.

— Cinda Lowell, escritora Toreador

O Sabá

Tenho saudade das noites lendárias da Transilvânia, quando estas bestas se curvavam aos nossos pés em nossos castelos ou morriam trespassadas por nossas lanças nas florestas. Nos últimos séculos, contudo, eles se tornaram muito insolentes.

— Conde Vladimir Rustovich, *voivoda* Tzimisce

Os Independentes

Bom, pelo menos eles desistiram daquelas asserções ridículas sobre o sangue *romani*.

— Aleksandr, nômade Ravnos

apropriado). Essas características animais devem ser sutis, ainda que amedrontadoras — pele grossa, presas pronunciadas, olhos felinos, etc. Nas noites de hoje, muitos Gangrel Urbanos parecem ter adquirido as características de animais urbanos, como ratos, pombos, cachorros e até mesmo certos insetos.

Organização: Existe uma certa rixa entre Gangrel Urbanos e Rurais, que é provavelmente resultado da divisão do clã muitos séculos atrás. Os Gangrel Urbanos acreditam que seus irmãos do campo são rústicos e caipiras, enquanto estes sentem que os Gangrel Urbanos envileceram, transformando-se em comedores de carne putrefata e reviradores de lixo. No entanto, essa disputa parece ser principalmente uma “questão de família” e poucos vampiros fora da seita têm conhecimento dela pois, com certeza, os Gangrel não fazem questão de torná-la pública. Os membros *antitribu* têm uma tendência a respeitar as realizações de seus companheiros, e muitos acabam acumulando um certo nível de poder dentro da seita (na maioria dos casos para seu desgosto). Em vez de faltar com suas obrigações para com o Sabá, os Gangrel *antitribu* carregam seu fardo com uma certa nobreza selvagem.

Mote: *Preste atenção — se você morde sua presa desta maneira, não vai esguichar tanto sangue, o que significa mais alimento para você e menos desperdício. Agora deixe o corpo atrás daquela lixeira e vamos indo.*

PRECURSORES DO ÓDIO



A linhagem que se autodenomina Precursores do Ódio — uma adição recente ao Sabá — alega possuir uma história de traição para a qual busca uma vingança infernal. Seus membros, sem exceção, são bastante poderosos e afirmam ter voltado de seu exílio no reino dos mortos. Há muito tempo, eles dizem, uma sociedade ladina de feiticeiros os caçou por causa de seu sangue, roubando a eternidade deles para satisfazer seus desejos de poder.

Nas noites de hoje, são poucos os membros do Sabá que acreditam nesse conto de fadas sobre uma injustiça antiga, mas devido ao grande poder de sua magia e sua desconfortante excentricidade, os Precursores ainda possuem alguma credibilidade. Os Precursores do Ódio são necromantes tão bons quanto (alguns dizem, melhores do que) os temíveis Giovanni, e vivem cercados de miasmas de morte, assassinato e mortificação, com o objetivo de corrigir o lendário erro cometido contra eles. Contudo, apesar de toda a polêmica, parece que algo de podre se esconde sob a superfície apresentada por eles. Como os cadáveres com que eles se parecem, alguma coisa os corrói por dentro.

Os Precursores do Ódio fazem parte do Sabá há apenas alguns anos e a maioria dos membros mais jovens da seita nunca ouviu falar deles e muito menos chegou a ver um. Aparentemente, um dos Precursores apresentou uma proposta aos cardeais, aos *prisci* e ao regente, que se reuniram e receberam os Precursores de braços abertos na Espada de Caim. Desde então, eles vêm acumulando um poder nunca antes visto dentro da seita (levando-se em conta o pequeno número de membros, que todo mundo acha que não passa de algumas centenas). A Mão Negra, a Inquisição e até mesmo a hierarquia dos *prisci* alegam ter Precursores em suas fileiras. Os vampiros do Sabá parecem colher grandes benefícios da magia da morte dos Precursores, mantendo contato com aliados mortos ou atormentando seus inimigos desde além da barreira da Morte Final. De fato, os Precursores parecem mais do que dispostos a oferecer ajuda a seus compatriotas do Sabá — em troca de alguns favores que serão definidos mais tarde.

Amaldiçoados pelo sangue de Caim a terem fisionomias cadavéricas, os Precursores, arrancam muitas vezes a pele maltrapilha e marcada pela morte de seus rostos, deixando-os com o ricto sorridente de uma caveira. Máscaras e cerimônias são uma parte importante da cultura da linhagem e os anciões dentre eles mantêm vastas coleções de máscaras rituais e implementos que usam em seus rituais necromânticos. Existem rumores de que a *vita* que corre em suas veias é antiga e muito poderosa, e que é possível que suas asserções sobre uma história grandiosa não estejam longe da verdade. Seja qual for o caso, os Precursores do Ódio simplesmente ignoram linhas de questionamento inconvenientes, preferindo passar o tempo entre as sepulturas de cemitérios ou em uma profunda contemplação dos poderes dos mortos.

Apelido: Lazarentos (em atenção a Lázaro, que presenciou a ressurreição de Cristo)

Aparência: Os Precursores do Ódio têm uma aparência emaciada e cadavérica, acentuada pela pele encolhida para moldar o crânio dos vampiros. É raro eles serem vistos fora de seus refúgios ou dos aposentos secretos onde os poderosos membros do Sabá se reúnem para tramar suas intrigas. Eles preferem se envolver em mantos largos ou mortalhas para melhor retratar sua magia da morte e provocar uma impressão dramática.

Refúgio: Os Precursores nunca fazem parte de bandos e, portanto, nunca divulgam seus refúgios (a não ser temporariamente — a fábrica de rumores do Sabá está cheia de histórias sobre Precursores chamando a si mesmos de Capuchinhos, aceitando a hospitalidade de alguns bandos, sacerdotes ou ducti durante períodos curtos). Os

UMA PALAVRA SOBRE OS PRECURSORES DO ÓDIO

Da mesma forma que os Irmãos de Sangue, os Precursores do Ódio não são personagens indicados para os jogadores representarem. A não ser que o Narrador esteja planejando uma campanha com anciões, é impossível criar um Precursor do Ódio usando o novo sistema de criação de personagens.

Todos os Precursores do Ódio são *pelo menos* de oitava geração, e têm, no mínimo, entenas (se não milhares) de anos de idade. A maioria tem mais pontos de Disciplinas do que muitos bandos recém-formados e poderia facilmente se mostrar um desafio para o mais astuto dos anciões Tzimisce ou o mais hipócrita dos anciões Lasombra. Na verdade, quase todos os Precursores são mais antigos do que o próprio Sabá...

A regra geral é, não faça isso a não ser que você queira muito, muito mesmo, e mesmo assim, os Narradores são incentivados a acabar com seus planos. Narradores! Decidam cuidadosamente antes de permitir que um jogador interprete esse tipo de personagem. Vampiros milenares raramente agarram pessoas nas ruas e as transformam em vampiros, e é melhor usá-los como uma ferramenta em enredos elaborados do que como personagens superpoderosos.

Além disso, não deixe que o conhecimento dos jogadores interfira com o conhecimento de seus personagens. No Mundo das Trevas, não existe nenhum Suplemento de Vampiro para os personagens consultarem sobre estas questões misteriosas. Deixe que eles mesmos desvendem os segredos desse mundo malévolo.

Lazarentos preferem seus próprios refúgios, que muitas vezes têm laboratórios nos quais eles podem conduzir seus estudos horríveis. Existe uma tendência desses refúgios ficarem longe dos olhos de curiosos, debaixo de lugares como cemitérios, mausoléus, necrotéticos e matadouros.

Antecedentes: A história dos vampiros que se tornaram Precursores do Ódio é desconhecida — acredita-se que a linhagem não tenha Abraçado desde que se reuniu ao Sabá. Se isso for verdade, sussurram os jovens membros da seita, os Percussores devem ser realmente antigos, consumados e criteriosos, na medida que eles parecem não considerar as crias do mundo moderno dignas da Maldição de Caim.

Criação de Personagem: Os Precursores do Ódio têm idéias mórbidas, muitas das quais são arcaicas e estranhas para o mundo moderno. A linhagem prefere os Atributos Mentais e os Conhecimentos, e seus membros cultivam inúmeros Antecedentes. Poucos Precursores se dignam a seguir as doutrinas da Humanidade; eles frequentemente adotam a Trilha da Morte da Alma ou alguma variante bizarra da Trilha dos Ossos dos Giovanni.

Disciplinas do Clã: Auspícios, Fortitude, Necromancia

ESTEREÓTIPOS

Camarilla: É uma vergonha ver como essas crianças cantam e dançam enquanto os mesmos Antigos que eles rejeitam tão inflexivelmente os manipulam como marionetes.

Sabá: A Espada de Caim é um veículo admirável como instrumento de vingança. Quanto aos seus objetivos, o Sabá é alvo de riso

A VISÃO DE QUEM ESTÁ DE FORA

A Camarilla

De que diabos vocês estão falando?

— Dennis Rudgren, corretor Ventrue

O Sabá

Eu não gosto deles. Eu já caí morto uma vez. Não quero ver o que me espera do outro lado, se eles me encontrarem quando isso acontecer de novo.

— Rooster, quebra-galho Brujah *antitribu*

Os Independentes

Maledetos. Papa...

— Andreas Niccolo Giovanni, falecido

Fraquezas: Independente da quantidade de sangue consumida por um Precursor do Ódio, sua pele sempre mantém uma palidez cadavérica. Além disso, a pele desses vampiros se encolhe sobre seus rostos, fazendo com que eles tenham uma aparência esquelética, com membros ossudos e um sorriso de morte congelado nos rostos. Devido a essa fisionomia decididamente mórbida e doentia, os Precursores do Ódio têm um nível de Aparência igual a zero. Todos os testes Sociais envolvendo essa Característica falham automaticamente no caso de Precursores do Ódio.

Organização: Os Precursores têm uma organização frágil e a maioria deles evita o contato social, preferindo permanecer sozinhos para estudar ou tramar suas conspirações. Eles se reúnem ocasionalmente, mas com que objetivo, ninguém nunca soube. Os vampiros de fora dos círculos dos Precursores suspeitam de tudo, desde esquemas internos para acabar com o Sabá até simpósios sobre os mais recentes estudos envolvendo a terra dos mortos. Contudo, os Precursores do Ódio mantêm alguma forma de hierarquia visível, evidenciada por suas máscaras e rituais. Quanto mais estimado ou talentoso é o membro da linhagem, mais elaborada será a máscara que ele usará e maior será seu reconhecimento por parte dos Precursores que estão abaixo de si, embora a forma precisa desse sistema não tenha sido descoberta até hoje pelos observadores.

Mote: *Nada, nada queima tão ardentemente quanto um ferimento deixado pela faca da traição, especialmente quando ele foi deixado a supurar por tantas eras.*

KIASYD

As origens da estranha linhagem Kiasyd se perderam no decorrer dos séculos, mas sua afeição pelo esplendor e seus curiosos poderes levam alguns Cainitas a suspeitar que suas raízes se encontram no clã Lasombra. A teoria mais difundida atribui sua criação a experiências profanas com o sangue dos Selvagens e pactos proibidos com demônios. Qualquer que seja a verdade, o resultado é uma das consangüinidades mais estranhas encontrada em vampiros no Mundo das Trevas.

Os Kiasyd são estudiosos e guardadores de segredos. Eles têm uma tendência a serem mais observadores do que de tomar parte ativa em atos como os Festins de Guerra. Os Kiasyd não gostam de realizar ações físicas com seus oponentes, preferindo lutar com o raciocínio e as palavras. Eles guardam zelosamente seu conhecimento e suas coleções particulares. Apesar do lar de um Kiasyd estar sempre aberto a visitas de vampiros da linhagem, todos os Kiasyd são morbidamente territoriais e são poucas as cidades que abrigam mais do que um membro da linhagem. Os Excêntricos não gostam de competir uns com os outros pelo conhecimento. Se uma pessoa encontrar dois Kiasyd juntos, provavelmente será um ancião com sua cria, que pode estudar com o ancião mais de 50 anos. Chegará, contudo, o tempo quando a cria irá procurar seu próprio refúgio, quase sempre em uma outra comunidade. Os Kiasyd são notórios por serem muito calmos e estudiosos. A sua *raison d'être* gira em torno de suas coleções de pergaminhos, livros, magias e conhecimento vampírico que formam grandes pilhas nas estantes de suas bibliotecas. Sua estatura incomum e sua insaciável sede de conhecimento contribuem para a formação de pilhas bem grandes.

No que diz respeito à associação dos Kiasyd ao Sabá, as teorias envolvem mais uma vez a influência dos Lasombra. Pouca gente sabe dizer se os Guardiões fizeram uma barganha com os Kiasyd, trocando segredos por proteção, ou se essa relação é um sinal mais sinistro de ignomínia existente entre senhor e servo. Sua natureza inquisitiva esconde personalidades macabras e perturbadas, deformadas por quantidades enormes de conhecimentos proibidos e provavelmente pelo sangue de fadas que contribuíram para sua criação. Na verdade, existem rumores de que os Kiasyd são viciados no sangue das fadas, retirando seu sustento somente de seus nutrientes mágicos e não do fraco e morno sangue mortal. Suspeita-se que outros Kiasyd tenham gostos ainda mais perversos, alimentando-se somente enquanto estupram vítimas em paródias de violação sexual ou roubam criancinhas sob a luz da lua cheia para comer sua carne em suas bibliotecas. No fim das contas, tudo que realmente se sabe sobre eles é que são um enigma, tolerados apenas por seu conhecimento.

Apelido: Excêntricos.

Aparência: Os Kiasyd preservam a beleza incomum das fadas. Sua pele é branca como giz e emite um tênue brilho azulado, quando se encontra sob a luz do luar. Comenta-se que a tonalidade da pele de um Kiasyd é uma indicação da idade do vampiro, mas eles são muito educados para falar de si mesmos e, por isso, ninguém sabe a verdade. Eles são altos e esbeltos — sua altura varia entre 1,85m e 2,30m — e os narizes, bochechas e orelhas são angulosos. Os olhos dos Kiasyd são distorcidos de forma similar, mostrando apenas manchas escuras que não permitem discernir a pupila do branco dos olhos. Alguns Kiasyd preferem se vestir nos estilos vitoriano ou gótico, para refletir sua natureza es-



UMA PALAVRA SOBRE OS KIASYD

Os Kiasyd raramente interagem com os outros — eles completam melhor uma história como vampiros excêntricos e experientes em busca de conhecimento do que como personagens de jogadores em meio a cidades violentas, onde o número de estupros e assassinatos, às vezes, supera o da natalidade anual.

Os narradores devem ser cautelosos ao permitirem que os jogadores assumam o papel de Kiasyd. Embora não sejam tão destruidores ou limitantes como alguns outros clãs (para os jogadores — nas mãos do narrador, eles funcionam bem como figuras teatrais), os Kiasyd se contentam em passar suas não-vidas pesquisando e estudando, o que dificilmente resulta em uma crônica excitante. (“Você acorda novamente. O que você fez?” “Leio durante 300 anos.”)

Jogadores, aqui vai o aviso de sempre: Não fingam que seus personagens sabem muito, ainda que seja qualquer coisa, a respeito dos Kiasyd.

rudiosa e sombria, o que diverte os vampiros mais modernizados. Cabelos compridos, bandanas e óculos escuros escondem sua aparência única de olhos curiosos.

Refúgio: Refúgios permanentes e indefinidos são importantes para os Kiasyd. Eles costumam se isolar em seus refúgios, passando horas incontáveis concentrados em seus estudos até serem forçados a sair, seja devido à curiosidade de visitas indesejáveis ou ao eventual desgaste das condições do refúgio. Eles preferem estabelecer seus abrigos em bibliotecas particulares, museus, galerias de arte, ruínas históricas e catacumbas. Qualquer que seja o estilo, o refúgio quase sempre possui uma biblioteca grande e bem repleta e muitos dos confortos da “vida” requintada. Eles se orgulham de serem anfitriões graciosos e alguns até mantêm adegas de vinho para seus convidados.

Antecedentes: Os Kiasyd escolhem mortais educados e inteligentes como progênie. As crias em potencial são bem-disciplinadas em seus estudos e compartilham o amor que os Kiasyd sentem pelos livros e a curiosidade que os faz descobrir novos conhecimentos. Entre as escolhas prováveis, incluem-se bibliotecários, educadores, estudantes e curadores de museus. Essas crias normalmente têm mais contatos profissionais do que amigos pessoais e valorizam a educação e o aprendizado mais do que as recompensas pessoais.

Criação de Personagem: A maioria dos Kiasyd vêm de Contextos eruditos ou da alta sociedade, pois pessoas atraentes e estudiosos chamam sua atenção. Os Comportamentos deles tendem a ser conservadores, mas suas Naturezas são bastante variadas. Os Atributos Mentais e Sociais são valorizados, assim como os Conhecimentos e as Perícias. Poucos Kiasyd têm outros Antecedentes diferentes dos básicos — Recurso, Geração e Mentor — já que é raro

ESTEREÓTIPOS

Camarilla: Você tem certeza de que está falando de vampiros?

Sabá: Todo excesso pode resultar no adocimento da alma. Irmãos e irmãs, tomem cuidado com a Besta ou deixarão o mundo num estado pior do que quando entraram.

A VISÃO DE QUEM ESTÁ DE FORA

A Camarilla

Ah, sim; faz tempo que eu quero interrogar um destes historiadores excêntricos.

— Athosides, arquivista Tremere

O Sabá

Não sei o que eles têm a ver com o resto de nós. Eles não passam o tempo todo lendo e escrevendo. Isso é coisa de viado.

— Joey Dois-Cortes, renegado Malkaviano *antitribu*

Os Independentes

Dá p'ra saber quando eles estão mentindo — seus lábios tremem.

— Heshia, Setita

eles se relacionarem o suficiente com mortais. Estranhamente, a maioria dos Kiasyd ainda se prende aos dogmas da Humanidade.

Disciplinas do Clã: Dominação, Miterceria, Tenebrosidade

Fraquezas: As deficiências dos Kiasyd podem ser atribuídas ao seu sangue misturado. O ferro puro causa grande desconforto aos Excêntricos. Em sua presença — dentro de um raio, em metros, igual ao Vigor do Kiasyd — a dificuldade dos testes de frenesi é aumentada em 1 ponto. Tocar o ferro, exige um teste imediato de frenesi e o dano causado por armas feitas deste material sempre é agravado.

Organização: Os Excêntricos têm uma organização formal, quase vitoriana, baseada em inúmeras distinções que só fazem sentido para os outros Kiasyd. A cada 50 anos, todos os Kiasyd comparecem a um acontecimento formal no refúgio de um membro escolhido pela linhagem, no qual eles discutem os novos conhecimentos que descobriram e os mistérios que desvendaram. Em raras ocasiões, eles convidam um estranho ou um bando do Sabá para seus encontros. Espera-se que esses convidados incomuns debatam com inteligência os assuntos levantados pelos Excêntricos. Bandos grosseiros ou teimosos recebem o tratamento malevolente apropriado que varia desde uma frieza perversa até maldições inquebráveis.

Mote: Tenha muito cuidado. Isso que você está segurando é uma Bíblia Gutenberg original. Se você danificá-la, não terei escolha senão exigir compensações; duvido que você seja capaz de viver muito tempo sem sua pele.

MALKAVIANOS ANTITRIBU

Os Cainitas são uma encarnação da natureza básica da humanidade e os Membros do Sabá são vampiros que aceitam essa natureza e se divertem com o poder da Besta. Os Malkavianos *antitribu*, portanto, são a Besta sem repressão. Apesar dos Malkavianos da Camarilla poderem ensinar ou ilustrar uma idéia através de sua loucura, os *antitribu* parecem mais empenhados em espalhar a insanidade como uma doença. Se um Malkaviano é louco como uma raposa, os *antitribu* são raposas raivosas.

Os Malkavianos *antitribu* empunham sua demência como espadas de dois gumes. Para eles, a insanidade é uma arma, apesar de ser uma arma que os distorce irremediavelmente. O domínio desta loucura é uma coisa que pode levar décadas ou até mesmo séculos. Apesar de independentes, e mesmo assim estranhamente unidos a todos os outros pirados por uma consciência coletiva inescrutável, os membros deste clã não são fáceis de se esquecer — não importa quão intensamente você o deseje. Os Malkavianos *antitribu* são peritos no abuso psicológico. Combinando palavras convincentes com sutileza e o uso da confiança abalada por momentos de puro terror os Pirados conseguem arrancar informações de vítimas extremamente determinadas ou mortificar até mesmo o mais leal dos prisioneiros. É por essa razão que o Sabá ainda não destruiu o clã inteiro — ele é muito útil. Desde o mais distinto arcebispo até o mais humilde dos ducti, os vampiros que já lidaram com os Malkavianos *antitribu* sabem que eles estão empunhando uma arma que pode ter a intenção de aniquilar a pessoa que a está empunhando.

Da mesma maneira que a corrente principal do clã, os Malkavianos *antitribu* carregam uma marca permanente de loucura, embora poucos tenham consciência de que são incuravelmente insanos e de que existem muitos admiradores de sua “filosofia” no Sabá. Dentre todos os Cainitas, eles são os que têm menos medo da Morte Final, tanto dentro quanto fora do Sabá. Em tempos de guerra, eles são ótimos soldados e oficiais, pois não têm medo de fazer o que for necessário para vencer. Os Malkavianos *antitribu* acreditam que não faz a menor diferença quem luta nas batalhas — desde que o caos resulte da ordem e que o ciclo do caos continue.

Durante algum tempo, o Sabá esteve incerto sobre como lidar com os Malkavianos em seu meio. Os Pirados eram capazes de seguir as regras quando elas eram úteis para seus propósitos, mas na maioria das vezes, eles eram incontroláveis. Alguns bandos do Sabá mantinham seus companheiros Malkavianos distantes, presos em porões e criptas, até a seita precisar lançar esses psicóticos contra seus inimigos.

De acordo com um rumor popular, foi essa falta de respeito pelas visões do clã que levou os Malkavianos à sua “doença”. Nas profundezas desse delírio solitário, as sementes da psicose em massa começaram a se formar. Talvez tenha sido uma tentativa dos *antitribu* de mostrarem aos outros clãs que não seria fácil manipulá-los ou talvez fosse apenas mais uma coisa de bom gosto para se tentar naquele momento. Qualquer que tenha sido a razão, uma coisa é certa: o clã original também foi “infectado”. O que isso significa, ninguém que não seja um *antitribu* sabe ao certo, mas suas possíveis repercussões deixam até mesmo os decididos Lasombra ansiosos, até mesmo esta minúscula quantidade de informação foi consistentemente confirmada por Cainitas preocupados.

Os Malkavianos *antitribu* mostram um lado profundamente mórbido de sua sanidade. Existem muitos rumores no Sabá, sobre videntes que prevêm o sucesso de Festins de Guerra lendo as entranhas de seres humanos ainda vivos e profetas enlouquecidos que vaticinam a chegada da Gehenna, durante a Era do Sangue Fraco. Os mais perigosos — os assassinos seriais, os cultistas suicidas e outros do gênero — podem ser produzi-



dos para serem enviados em missões especiais no território da Camarilla com o intuito de espalhar a loucura à qual são fadados, abrindo caminho para a Grande Jyhad.

Apelido: Pirados

Aparência: O modo de se vestir de um Malkaviano *antitribu* depende de sua demência, variando do muito esquisito ao extremamente conservador. Tanto uma teórica da conspiração maltrapilha quanto um viciado em crack escondendo-se em um albergue noturno usando roupas roubadas de uma loja barata — qualquer um dos dois pode ser um Malkaviano *antitribu*, como poderia um estressado ex-corretor da Wall Street vestido com um terno Armani ou uma preguiçosa dona de casa do subúrbio. Os Malkavianos *antitribu* têm quase sempre um aspecto selvagem no olhar, que lhes dá a impressão de estarem à beira de um frenesi. A maioria deles anda mal arrumada e usa roupas descuidadas ou manchadas de sangue.

Refúgio: É melhor o demônio que se conhece, pensa a maioria dos vampiros do Sabá quando se trata dos Malkavianos. A maioria dos ducti prefere manter esses malucos num lugar onde eles possam-lhes observar, em refúgios comunitários ou em outros lugares apropriados. Deixados à sua própria sorte, os *antitribu* estabelecem seus refúgios em asilos, porões de clínicas ou albergues transitórios. Um Malkaviano do Sabá com personalidade múltipla pode manter dois ou três refúgios extremamente diferentes, dependendo apenas da personalidade que o está dominando quando o pôr do sol se aproxima.

Antecedentes: Os Malkavianos *antitribu* podem escolher qualquer pessoa para Abraçar — desde reclusos em asilos e sanatórios para psicopatas até vagabundos e advogados. Apesar dos vampiros de fora do clã não verem nenhum critério ou razão nessa seleção de crias, os Malkavianos do Sabá buscam indivíduos fortes o bastante para suportar a responsabilidade imposta pela loucura e ao mesmo tempo capazes de desenvolver a visão única do clã.

Criação de Personagem: Para os Malkavianos *antitribu*, qualquer conceito, Natureza ou Comportamento é pertinente. Os Atributos Mentais são quase sempre primários. Qualquer tipo de Habilidade pode ser primária, dependendo apenas do foco da perturbação do Cainita. Entre os Antecedentes mais comuns incluem-se Rebanho, Contatos e Mentor. Um Mentor pode ser um Malkaviano mais velho que tenta sintonizar o vampiro mais jovem em sua própria loucura. Os Contatos podem abranger médicos, psiquiatras e investigadores da polícia. Poucos membros do clã são capazes de ver a necessidade de adotar uma Trilha da Sabedoria, mas aqueles que o fazem preferem na maioria dos casos as Trilhas de Caim, do Poder e da Voz Interior ou de Lilith.

Disciplinas do Clã: Auspícios, Demência, Ofuscação

Fraquezas: Os Malkavianos *antitribu*, assim como seus pares da Camarilla, são todos insanos. Muitos deles estão sujeitos a acessos de extrema violência sem nenhuma preocupação se a carnificina está sendo dirigida contra amigos ou inimigos. No momento em que está criando um personagem Malkaviano, o jogador deve escolher uma Perturbação (v. **Vampiro: A Máscara**, páginas 222-224 para aquele personagem na hora em que ele é Abraçado). Essa Perturbação pode ser temporariamente superada com Força de Vontade, mas nunca poderá ser completamente “curada” ou eliminada.

ESTEREÓTIPOS

Camarilla: Quantos vampiros são necessários para encher o estômago dos anciões? Todos eles!

Sabá: Irmão Malachi, por que minha alma parece tão pesada?

A VISÃO DE QUEM ESTÁ DE FORA

A Camarilla

Infectado. Sim, eu estou infectado. Eu estou infectado! Veja como o câncer está me consumindo! Eu fui infectado! Meu, eu sou contagioso.

— Pitch Bend, guitarrista Malkaviano

O Sabá

Maldição, e eu que pensava que era durão. Esses filhos da puta me dão arrepios.

— Schuyler, artista Pander

Os Independentes

Uma grama de prevenção vale mais do que meio quilo de cura e cada um desses malucos precisa de dez quilos de cura.

— Zander, Ravnos operador do mercado negro

Além disso, os Malkavianos do Sabá são indisciplinados demais (ou muito indulgentes com sua monstruosidade) para resistir ao frenesi. Um jogador com um personagem Malkaviano *antitribu* nunca pode usar um ponto de Força de Vontade para evitar que seu personagem entre em frenesi. Como você pode imaginar, a não-vida dos Malkavianos *antitribu* é curta e pontuada por grandes quantidades de violência. Os membros deste clã levam não-vidas ... dinâmicas ... e acabam destruindo a si mesmos de uma forma ou de outra em poucos anos.

Organização: Os Malkavianos do Sabá alegam que não existe nenhum tipo de organização em seu clã. Parece que as atividades do “clã” acontecem de uma forma completamente aleatória e coincidente. Os Malkavianos *antitribu* concordam sinceramente com essa suposição, e citam como exemplo a “infecção” dos seus irmãos da Camarilla. De fato, alguns Malkavianos do Sabá insistem que não existem Malkavianos *antitribu* — todos se consideram Panders.

Supõe-se que os membros mais perigosos e depravados do clã estejam trancados a sete chaves, e que apenas alguns líderes do Sabá possuem as chaves de sua liberdade. Quando é necessário, dizem os rumores, esses prisioneiros são libertados para serem usados como armas. Também se suspeita que os Malkavianos do Sabá carreguem consigo a hidrofobia, gerando carniçais — tanto humanos quanto animais — raivosos.

Mote: Quem diria que uma mulher daquele tamanho teria tanto sangue dentro dela? Além de Deus, é claro — Deus sabe tudo. Será que a gente consegue alguém p'ra limpar essa sujeira?

NOSFERATU ANTITRIBU

Os historiadores Cainitas suspeitam que os Nosferatu *antitribu* se juntaram ao Sabá, não por estarem ressentidos com seus anciões, e sim devido a alguma coisa mais malevolente que se esconde por trás da fachada pustulígena do clã. De fato, os Nosferatu *antitribu* parecem manter uma relação civilizada com sua contraparte da Camarilla, mas talvez essa aparente coesão seja apenas resultado da falta de importância que eles dão para estas alianças mesquinhas, e na concentração dos esforços contra as forças que realmente ameaçam o clã noite após noite. Claro que os Nosferatu e sua *antitribu* não falam muito quando são questionados sobre o assunto, o que leva os vampiros a acreditarem que esse é um assunto só deles.

Da mesma forma que os Nosferatu da Camarilla, os Nosferatu *antitribu* são horrivelmente deformados, condenados a uma não vida eterna se escondendo ou atormentando (dadas suas tendências Sabá) os mortais. Os Bichos estabeleceram seus refúgios em vastos ninhos de esgoto sob as cidades, formando ramificações e progenies que deixam horrorizados aqueles que descem para encontrá-los. Alguns Nosferatu *antitribu* deleitam-se com sua feiúra monstruosa, dando-se ao trabalho de repugnar tanto Cainitas quanto mortais. Neste sentido, o Sabá influenciou em muito os *antitribu*; eles desistiram de tudo que é humano e aceitaram sua maldição com uma determinação estóica.

Ironicamente, ou talvez devido a suas deformações, os Nosferatu *antitribu* são, talvez, o mais humanitário (senão humano) dentre os clãs do Sabá. Tendo transcendido a necessidade da brutalidade ostentosa, os Bichos se conformaram com sua monstruosidade. Eles não se deliciam com carnificinas sanguinárias ou insensíveis; em vez disso, cada ação de um Nosferatu *antitribu* é calculada com precisão para obter a resposta exata que o vampiro busca, seja ela respeito, medo ou compreensão. Muitos membros jovens do Sabá consideram os Nosferatu *antitribu* frágeis — até entrarem nos esgotos e verem a verdadeira malevolência das almas negras dos Bichos.

Como vêm fazendo desde tempos imemoriais, os Nosferatu do Sabá se dedicam ao comércio de informações. Os Bichos cultivam vastas redes de informação e segredos, ao mesmo tempo que permitem que só uma pequena parte de seus problemas internos venha a público. Muitos membros do Sabá procuram os Nosferatu *antitribu* quando precisam de informações mundanas (já que o clã não é conhecido por lidar muito com o oculto), tais como quem duelem com quem por um cargo e qual dos peregrinos templários é realmente um Inquisidor. "Os Bichos sabem tudo", ou assim diz o ditado, e os Nosferatu *antitribu* fazem juz a essa suposição, desaparecendo na escuridão e conversando com seus espíões parasitas.



Mais do que qualquer outros clã, eles temem seus Antediluvianos (enquanto se pode dizer que os demais desprezam seus progenitores). Ao ouvir um Rastejante falar, o medo é a emoção mais sensata quando se está lidando com os Antediluvianos e somente os Nosferatu *antitribu* têm conhecimento suficiente para perceber isso. Nas lendas horríveis do clã, o Antediluviano, desgostoso com sua cria e desprezado por Caim, lançou um grande mal sobre o clã para absolvê-lo de sua monstruosidade. Se isso for verdade, todos o vampiros de todos os lugares devem sentir ao menos um pouco de medo, pois o que quer que esteja caçando esses caçadores deve ser realmente terrível.

Apelido: Bichos

Aparência: Os Nosferatu *antitribu*, como acontece com seus pares da Camarilla, também são amaldiçoados pelo Sangue de Caim. Eles são tão perturbadores de se olhar que outras considerações como roupas e hábitos de vestimenta são secundárias — que diferença faz se alguém usa um vestido de gala ou uma bolsa de juta quando se tem o corpo deformado e arruinado como o de alguém que sofreu um acidente de automóvel? Por isso, a maioria dos Nosferatu *antitribu* se veste de modo confortável, preferindo roupas largas e casuais e vestes aconchegantes. Alguns deles, contudo, vão ao extremo oposto e usam modelos criados por estilistas modernos ou as roupas graves das subculturas S&M para melhor deixar uma impressão horrível naqueles que os observam.

Refúgio: Os Nosferatu *antitribu* têm uma tendência a se reunir em ninhos ou viveiros sob a cidade, onde poucos se aventuram e um número ainda menor consegue voltar. Apesar de sua feiúra imensa, eles não têm uma tendência a serem mórbidos e desprezam o horror dos necrotérios, cemitérios e coisas do gênero. Quando residem em refúgios comunitários do bando, eles tendem a usar as partes mais isoladas e inacessíveis do local. A maioria de seus companheiros não se importa muito.

Antecedentes: Os Bichos são sobreviventes audaciosos e estúpidos, na maioria das vezes, acostumados ao desprezo. Eles escolhem suas crias dentre os banidos da sociedade, embora muitos deles ainda possuam algum traço de temperamento ruim e Abracem pesadas bonitas ou populares por rancor. Por alguma razão, a maioria dos Nosferatu *antitribu* é composta de homens, mas que diferença isso faz quando se é de um sexo praticamente indeterminado?

Criação de Personagem: Os Nosferatu *antitribu* preferem os Atributos Mentais e Físicos, pois ganhar a vida penosamente entre ratos e lixo requer percepção e coragem. A maioria também dá preferência aos Talentos, embora também existam histórias de Bichos inteligentes e doutos que estudaram Conhecimentos e são capazes de fornecer respostas para questões eminentes. Entre os antecedentes mais populares incluem-se Contatos, Geração, Recursos e Lacaio animais. A maioria dos Nosferatu *antitribu* mais jovens ainda mantém sua Humanidade, mas os membros mais velhos do clã adotam Trilhas da Sabedoria, como as Trilhas do Coração Selvagem, do Poder e da Voz Interior, dos Cátaros e de Caim.

ESTEREÓTIPOS

Camarilla: Por que se importar?

Sabá: Aqui também, eu diria: “por que se importar?”, mas algum espartinho iria me vender para a Inquisição ou para a grande e poderosa Mão Negra.

A VISÃO DE QUEM ESTÁ DE FORA

A Camarilla

Não existem Nosferatu *antitribu*. Todos nos escondemos dos mesmos deuses loucos.

— Peter a Barata, Nosferatu cavador de túneis.

O Sabá

Eles sabem muito mais do que fingem saber, o que é mais ou menos a metade daquilo que lhes é creditado.

— Alexei Guylaine, templário do Sabá

Os Independentes

Como eles se diferenciam dos originais? Tatuagens secretas e invisíveis na testa?

— Vance Rosselini, diplomata Giovanni

Não existe nenhum relato de qualquer membro *antitribu* que tenha seguido a Trilha de Lilith.

Disciplinas do Clã: Animalismo, Ofuscação, Potência.

Fraquezas: Graças a suas deformações assustadoras, todos os Nosferatu *antitribu* têm características de Aparência igual a zero. Essa Característica nunca pode ser aumentada, embora, às vezes, possa ser ocultada por disfarces ou meios mágicos. A maioria dos testes sociais, com exceção de coisas como intimidar ou causar medo, falha automaticamente.

Organização: Os Nosferatu *antitribu* dão valor à idade e às realizações de seus membros, e colocam muitas vezes as necessidades do clã ou de seus membros à frente das do Sabá. Mesmo assim, eles são membros íntegros da seita — agindo sempre com muita consciência. Pelo fato de habitualmente compartilharem seus refúgios, os Nosferatu *antitribu* têm pouca necessidade de convocações formais do clã ou reuniões de suma importância. A maioria dos Bichos simplesmente cuida de suas não-vidas e mantém os outros à distância, enquanto descobrem tudo que pode sobre os outros.

Mote: Não me pergunte porque olho para trás, não é da sua conta. Agora, você quer ou não saber dos podres do Bispo? Porque se você não quer, eu tenho certeza que o Bispo quer saber dos seus.

PANDERS

Apesar de não ser um clã no sentido literal da palavra (pois não possuem um fundador de Terceira Geração), os Panders têm feito muito pela sociedade igualitária do Sabá, conseguindo um nicho de respeitabilidade para si apesar de sua linhagem bastarda. Da mesma forma que os Caitiff — o que, por todos os motivos práticos eles são — os Panders não têm nenhuma linhagem formal reconhecida. Todo vampiro que se une ao Sabá sem saber a qual clã pertence, torna-se um Pander, bem como as crias Abraçadas por membros conhecidos da linhagem. O grupo é composto de uma grande variedade de Cainitas, a maioria dos quais é jovem e inexperiente. No entanto, é importante lembrar que eles são Sabás Verdadeiros e não apenas um depósito de lixo para vampiros rejeitados ou desaprovados pelos demais clãs.

Os Panders surgiram no final da mais recente Guerra Civil Sabá, no fim da década de 50. Um vampiro sem clã, conhecido como Joseph Pander, uniu os vampiros sem clã da seita sob sua liderança e os conduziu contra a facção dos Moderados que estava sob as ordens de vários Lasombra e Tzimisce importantes. Impressionados com seu esforço, os Anciões do Sabá recompensaram os Panders leis à seita com um reconhecimento formal que desencadeou imediatamente uma avalanche de respostas negativas dos clãs mais "legítimos". No final das contas, contudo, os Panders venceram, conseguindo o reconhecimento duas vezes, por meio do derramamento de sangue e da diplomacia. Joseph Pander ainda vaga pelas noites de hoje, mas circulam rumores entre os círculos dos Vira-latas sobre tentativas de assassinato cometidas por anciões desgostosos.

Claro que os Panders são buchas de canhão, um fator indeterminado — os "rebeldes dentro de uma seita rebelde". Os Lasombra de hoje consideram-nos uma ameaça à segurança, temendo que a falta de coesão ou de milênios de tradição façam com que eles se tornem imprevisíveis. No entanto, os Panders, compreendem sua posição e aceitam seu papel com determinação. De fato, dentro de qualquer cerco

Sabá, a linha de frente é, na maioria das vezes, composta por Panders que desejam provar seu valor. Tão astutos quanto qualquer Lasombra e brutais como qualquer Brujah *antitribu*, os Panders fazem o que deve ser feito para o bem da seita.

Os Panders não têm a sofisticação nem os anos de formalidade dos outros clãs; eles são realmente uma turba heterogênea de ladinos e assassinos. Contudo, diferente de alguns dos outros clãs, eles têm o Sabá no coração, e suas escapadas terríveis são, com frequência, pontos de partida de conquistas "para o bem da Espada de Caim"! Com o gesto de boa fé da seita reconhecendo os Panders, ela conquistou um aliado para toda sua existência, mas ainda assim os Panders ocupam as posições mais baixas dentro da hierarquia de poder da seita. Eles recebem quase sempre as piores tarefas, as missões mais perigosas e os *ritae* mais arriscados, porque afinal de contas, eles ainda são os vampiros mais novos e com menos reputação. Aquelles Panders mais conscientes de sua situação aceitam essa "honra" como um símbolo de coragem, enquanto os mais obtusos simplesmente cumprem suas ordens na esperança de se alimentar primeiro das vítimas do bando. É esse o motivo — esse impulso sincero e imprudente de ver o dever cumprido — que fez tudo valer a pena para os Panders e é por isso que eles vêm crescendo em número e poder.

Apelido: Vira-latas

Aparência: A maioria dos Panders é jovem (ao menos em termos de idade Cainita) e prefere estilos contemporâneos. Devido a

sua natureza rebelde e sua origem na contra cultura, muitos Panders usam os estilos de roupas adotados pelas culturas "rebeldes" — jaquetas de motoqueiro, cabelos moicanos, maquiagem gótica, os coturnos e as cores usadas pelas gangues. O fato é que, às vezes, os Panders parecem ter ficado congelados na filosofia da época quando foram Abraçados, usando estilos que há anos, senão décadas, estão fora de moda entre os mortais. Isso é muito menos uma negação da moda,





do que uma simples falta de consciência do fato das coisas terem mudado. Muitos anciões sorriem afetadamente diante disso, percebendo que até mesmo os vampiros mais jovens se transformam em indivíduos estáticos, como eles mesmos, que às vezes continuam a usar a moda que era popular na época em que eles eram mortais.

Refúgio: É comum os Panders estabelecerem seus refúgios junto com seu bando e muitas vezes eles são encarregados da manutenção do refúgio, se não houver nenhum carniçal para fazê-lo. Os Panders quase nunca mantêm abrigos privados, por sentirem uma certa segurança estando na companhia do bando o tempo todo. Os Vira-latas também preferem refúgios que tenham alguma ligação com suas vidas antes de se tornarem vampiros — mecânicas de moto, casas de crack, antros de heroína, clubes noturnos e coisas do gênero.

Antecedentes: Os Panders costumam abraçar suas crias dentro as camadas mais baixas da sociedade, recrutando os canalhas e rebeldes, que são uma ótima bucha de canhão para os esforços de guerra do Sabá. Alguns psicóticos e sociopatas verdadeiros abriram caminho dentro das fileiras Panders, mas esses indivíduos muitas vezes têm uma morte misericordiosa nos fogos dos cercos. Mesmo assim, os Panders não são uma linhagem estável, sendo composta por vampiros muito revoltados com a sociedade como um todo (por qualquer que seja o motivo) para se tornarem uma parte útil dentro dela.

Criação de Personagem: Os Panders escolhem Conceitos violentos e rebeldes, com Naturezas fortemente individualistas (apesar de existir um certo número de Conformistas que só desejam fazer parte de alguma coisa). Seus Comportamentos podem abranger praticamente qualquer coisa. Os Atributos, Perícias e Talentos Físicos são os mais populares entre os integrantes da linhagem e poucos deles usam muitos pontos com Antecedentes. A maioria dos Panders ainda se apega à Humanidade, mas alguns dos pensadores mais críticos adotam a Trilha dos Cátaros ou a Trilha do Acordo Honrado.

Disciplinas do Clã: Nenhuma. Da mesma forma que os Caitiff de fora do Sabá, os Panders podem comprar qualquer Disciplina que queiram (sujeita à aprovação do Narrador). Além disso, os Panders desenvolvem suas Disciplinas com o custo em pontos de experiência ajustado, da mesma maneira que os Caitiff (ver **Vampiro: A Máscara**, página 143).

Fraquezas: Os Panders não têm nenhuma fraqueza inerente ao Sangue. Lembre-se, contudo, de que eles não são muito respeitáveis e normalmente acabam ficando com o trabalho sujo do Sabá.

ESTEREÓTIPOS

Camarilla: Uma nobreza decadente e corrupta que está com as horas contadas.

Sabá: Eles fazem o que tem que ser feito, mas não deixam de estar um pouco presos ao passado. Sabe, eu não tenho tanta certeza que esses *prisci* e cardeais levem em conta os interesses dos vampiros mais jovens.

A VISÃO DE QUEM ESTÁ DE FORA

A Camarilla

Engraçado. Quer dizer que eles realmente reconhecem seus bastardos como um clã?

— Lucia D'Avilla, aristocrata Malkaviana

O Sabá

Avante, soldados de Cristo! Nós não queremos desperdiçar nenhum vampiro útil nesse cerco.

— Fabrizia Contreraz, recentemente nomeada Arcebispo de Miami.

Os Independentes

Quem?

— Mustapha abd-Fiil, peregrino Assamita

Eles também não podem ser criados com uma geração menor que 9ª (embora possam, durante o jogo, diminuí-la por meio da diablerie ou qualquer outro meio).

Organização: A organização dos Panders depende muito do bando. Alguns bandos compostos exclusivamente de Panders adotam uma estrutura de gangue ou são organizados como grupos de carecas. Outros não têm nenhuma estrutura formal; eles simplesmente se parecem com reuniões de certas subculturas. Quando se tornam parte de bandos cosmopolitas, quase sempre estão na base da pirâmide. A maioria deles mal conhece Joseph Pander, embora muitos acreditem que o seu tempo tenha passado e chegou a hora da linhagem dar prosseguimento a essa história de serem vampiros.

Mote: *Não estou interessado nesse egocentrismo barato. Tenho negócios a tratar e se você não está comigo, está contra mim. E eu sempre arrebeno quem está contra mim.*

RAVNOS ANTITRIBU

Existe um ditado dentro do Sabá segundo o qual pode ser melhor fazer um acordo com o próprio Demônio do que barganhar com um Ravnos *antitribu*". Você nunca vai se sair bem com nenhum dos dois.

Em noites há muito esquecidas, provavelmente algum tempo depois da Convenção dos Espinhos, uma facção dos Ravnos abandonou sua herança cigana depois de descobrir o Sabá. Apesar da ideologia grandiosa por trás da seita, esses separatistas se sentiam mais atraídos pela "vida noturna" que esses vampiros levavam — eles não se confundiam com complexos enigmas da *dharma* Hindu e nem pretendiam subverter suas naturezas Bestiais. O Sabá era composto por vampiros "de verdade" e isso oferecia muitas possibilidades para os embustes maliciosos e a sede de viagem destes jovens dissidentes que mais tarde seriam conhecidos como os primeiros Ravnos *antitribu*.

Desde então, os Ravnos do Sabá têm tido muito pouco a ver com a seita, servindo-a quando lhes é conveniente e, tirando vantagem da falta de comunicação imposta por uma vida de constantes viagens. Algumas pessoas se perguntam por que eles se preocupam com um compromisso de fidelidade, mas quando as informações reunidas por um rogue viram a mesa em um cerco desta — ou quando um Ravnos *antitribu* audacioso consegue seduzir uma progênie de um príncipe da Camarilla, todos estes medos desaparecem. Às vezes parece que os Ravnos *antitribu* deram as costas para seu clã original somente para se verem livres da presença despótica de seus anciões e esta é a natureza do Sabá.

A existência nômade da maioria dos bandos do Sabá se encaixa perfeitamente com o estilo de vida dos Ravnos *antitribu*. A idéia de um refúgio permanente é quase um anátema todos os Malandros, que preferem servir seus bandos estabelecendo bases temporárias para patrulhar territórios inimigos, sabendo que pode irão levantar acampamento e partir sempre que o bando precisar fazê-lo. Esse tipo de peregrinação é a preferência deles nas noites de hoje, mas muitos suspeitam que suas raízes são muito mais profundas, tendo origem provavelmente no preconceito contra a raça e a cultura dos ancestrais humanos dos Ravnos *antitribu*, e os séculos que eles passaram fugindo da perseguição. Além disso, um Ravnos do Sabá tem menos chance de ficar entediado ou paralisado que seus pares independentes, pois seguem filosofias menos complexas do que eles.

Enquanto um Malandro comum possui um charme jovial que pode lhe render uma ou duas companhias temporárias, os Ravnos *antitribu* raramente têm aliados mortais com quem contar regularmente. Os Ravnos seguem o raciocí-

nio do "ame-o e deixe-o". Eles usam seus talentos sutis com ambos os sexos, tanto para obter prazer pessoal como para reunir informações.

Apesar de serem membros da seita, os Ravnos *antitribu* têm um código de conduta tradicional para lidar com os seus irmãos de clã. Aqueles que são de fora do clã podem achar esse código difícil de seguir mas, mesmo assim, a palavra de um Ravnos para seu bando é lei. Em seus acordos verbais, os Malandros sempre seguem a regra do "aperto de mãos" — como o restante do clã — mas vão mais além. Se um vampiro do Sabá exigir um contrato escrito, este será assinado com o sangue do próprio Ravnos, retirado mergulhando a pena em uma ferida aberta em seu braço.

Esse laço de sangue é tão forte quanto a Vaulderie para um Ravnos do Sabá e só pode ser quebrado com a Morte Final. A violação desse código custa ao ofensor uma perda de respeito considerável



entre os Ravnos, o que tem sido adotado pela seita como um todo. Poucos Ravnos do Sabá se sentem confortáveis em conceder essa garantia a outros vampiros do Sabá que não pertencem ao seu clã, e a maioria se ofende profundamente quando isto lhes é solicitado.

Apelido: Malandros

Aparência: Os Ravnos do Sabá costumam adotar estilos do romantismo. Eles têm cabelos pretos, olhos escuros e a pele cor de oliva. Quando estão na estrada, eles se vestem de forma funcional e indefinível — jeans, camisetas e roupas de couro de montar são usadas por ambos os sexos — de forma a não chamar atenção, quando se encontram em território inimigo. No entanto, quando montam acampamentos temporários ou tornam-se parte de Conventos Fundeados, eles têm uma tendência a se vestir de uma maneira um pouco mais vistosa. Os Ravnos *antitribu*, tanto homens quanto mulheres, usam cores brilhantes, quase sempre ornamentadas com jóias e outros acessórios.

Refúgio: Para os Ravnos *antitribu*, qualquer lugar escolhido pelo bando como refúgio serve. Eles se escondem onde e quando surge a necessidade, em qualquer tipo de acomodação que houver disponível naquele momento. Quando escolhem refúgios permanentes, eles podem se apropriar de velhas mansões em ruínas, celeiros ou outras estruturas similares; ou podem optar pela residência de um caso amoroso passageiro. Os Ravnos *antitribu* tendem a não acumular muitos objetos pessoais — apesar de, na estrada, poderem roubar, trocar ou de alguma outra forma se apossar do que precisam, os Malandros raramente guardam algo por muito tempo. O desafio está na aquisição e não na posse.

Antecedentes: Os Ravnos do Sabá buscam a escória da humanidade para tomar como cria. Qualquer pessoa jovem e crismática, com uma queda pela ilusão pode ser um Ravnos *antitribu* digno de nota. Um raciocínio rápido e uma falta de respeito insensível pelos sentimentos e a propriedade dos outros também são elementos importantes na escolha da pessoa a ser Abraçada. Grande parte do sangue cigano mortal se perdeu e os Ravnos *antitribu* é mais um clã no sentido Cainita do que um desenvolvimento vampírico das famílias *Romanie* mortais: muitos Malandros são *gorgio* (não-ciganos), principalmente nos Estados Unidos e na América do Sul.

Criação de Personagem: Em geral, os Ravnos *antitribu* têm Conceitos solitários, nômades ou artísticos, embora muitos deles sejam também criminosos. Eles podem ter qualquer Natureza, normalmente justaposta a um Comportamento radicalmente diferente para confundir as pessoas). Os Atributos Mentais e Sociais são os mais comuns, tratando os Atributos Físicos como secundários, para superar as penúrias da estrada. A maioria dos Ravnos *antitribu* prefere cultivar Perícias ao invés de Talentos e Conhecimentos, e poucos têm alguma utilidade para Antecedentes que não sejam Contatos ou Aliados. Muitos Ravnos *antitribu* seguem a Trilha dos Ciganos, a Trilha de Caim ou a Trilha da Morte e da Alma, embora alguns mantenham sua Humanidade indefinidamente.

Disciplinas do Clã: Animalismo, Quimerismo, Fortitude

Fraquezas: Assim como os seus irmãos independentes, os Ravnos *antitribu* têm uma longa história de servir de instrumento aos caprichos mais depravados. Cada Malandro se especializa em uma área de vício que mais desperta seu interesse e nunca perde uma oportunidade sequer de praticá-la. Na verdade, ele tem de fazer um teste

ESTEREÓTIPOS

Camarilla: Por que alguém deveria sofrer a dor do renascimento só para se prender às paixões de uma outra vida?

Sabá: Nós temos um acordo: cada um faz pelo outro aquilo que lhe é feito em troca — muito pouco.

A VISÃO DE QUEM ESTÁ DE FORA

A Camarilla

Esses vagabundos imprestáveis são a única coisa que vem à minha mente quando me perguntam “o que é pior do que um Ravnos?”

— Heather Dowd, revolucionária Brujah

O Sabá

Eles não parecem se importar muito com a seita, mas sua palavra é sua honra.

— Dash, sacerdote nômade do Sabá

Os Independentes

Prefiro convidar um irlandês ao meu refúgio.

— Giancarlo Giovanni

de Autocontrole (dificuldade 6) para resistir a seu vício quando tiver uma chance de satisfazê-lo. Durante a criação do personagem, o jogador deve decidir em que tipo de “crime” seu personagem é viciado. Esse vício pode ser bater carteiras, contos do vigário, roubo de automóveis, assassinatos ou qualquer outro conceito com o qual o jogador e o mestre estejam de acordo.

Organização: Os Ravnos *antitribu* têm uma organização pouco formal, preferindo traçar seus próprios caminhos à noite pelas estradas. Entretanto, os Malandros respeitam a perícia e a coragem e, quando se reúnem, contam histórias sobre suas próprias realizações, sejam elas matanças de Lupinos ou grandes esquemas elaborados e executados com perfeição. Como é de se esperar, muitas dessas histórias são mentiras ou exageros, mas a arte de contá-las é tão apreciada quanto o feito em si.

Os Ravnos do Sabá têm grande dificuldade em tratar com Ravnos e Ciganos, mostrando um ódio particular contra aqueles que descendem de *Romanie*. Muita gente suspeita que o clã foi, há muito tempo, abandonado pelos vampiros e pelo povo Cigano de sangue puro, que tratam os Malandros como seres inferiores, e os Ravnos *antitribu* decidiram finalmente devolver a antipatia. Os Ravnos *antitribu* oferecem seu “código de honra dos ladrões” aos Ravnos do Sabá e todos os outros vampiros da seita, acreditando que ferir um de seus irmãos e irmãs pode levar a outro cisma, que os deixaria completamente sozinhos.

Mote: Essa é a verdadeira ideologia do Sabá — a liberdade de vagar pelas estradas, alimentar-me onde sentir vontade e me apossar do que der na telha. Essa é a melhor não-vida que eu poderia esperar e eu morreria orgulhoso defendendo-a. Você morrerá por sua própria conta. Não é responsabilidade minha.

SALUBRI ANTITRIBU

A aproximação tumultuosa da Gehenna trouxe à tona muitos acontecimentos estranhos, dos quais a entrada dos Salubri para o Sabá foi algo excepcional. Apesar dos Salubri originais terem reputação de ladrões de alma e diabolistas, os Salubri *antitribu* abandonaram completamente as práticas quase incompreensíveis da linhagem. Com uma fúria gerada por séculos de perseguição, os Salubri desenvolveram um ódio corrosivo pela Camarilla e juntaram forças com o Sabá com o objetivo de destruí-la.

Os Salubri *antitribu* fazem parte do Sabá há poucas noites. No entanto, durante esse curto período, eles fizeram o seu nome como oponentes cruéis da Camarilla, a quem eles culpam pela destruição, em algum lugar do passado, de alguns dos vampiros mais poderosos da linhagem — cujos nomes foram esquecidos. Eles têm pouco apreço pela filosofia do Sabá, e optaram por se juntar à seita mais por necessidade militar do que por concordarem com a concepção geral da seita. O Sabá recruta todos os soldados que pode e os Salubri *antitribu* sabem quão grande é o desprezo da seita pela Camarilla.

Os Salubri do Sabá fizeram um grande alarde de sua eficiência, alegando ter destruído a cabala de feiticeiros que provocou a morte do herói de sua linhagem (a denominação Salubri *antitribu* é um tanto imprópria, já que eles não têm um progenitor de Terceira Geração, mas afinal, isso é apenas uma questão semântica e — se levado à atenção dos Fúrias — histriônica). Eles alegam ter levado a guerra até a Camarilla que, eles afirmam, os tem caçado durante quase um milênio. Impulsionados pela vingança, os Salubri

antitribu não têm muito tempo para dar atenção a boatos sobre a Golconda, proposta pelos covardes da linhagem da qual eles se separaram. De fato, quando abraçam uma nova cria, os Salubri que não pertencem ao Sabá, supostamente abrem mão de sua existência, sacrificando-se para que sua cria possa ter todas as vantagens possíveis. Essa metáfora do "cordeiro sacrificial" significa pouca coisa para os *antitribu*, que ponderam que os fracos morrerão em combate enquanto os fortes levarão adiante a Jyhad particular do clã.

Os Salubri *antitribu* servem ao Sabá como guerreiros relutantes, que são facilmente distraídos por suas próprias questões internas. O resto do Sabá considera-os anomalias, aliados úteis em tempos de guerra, mas proselitistas intoleráveis em tempos de paz. Para os Salubri do Sabá, isso não importa — para eles a não-vida é um tormento infernal e infundável, amenizado somente pela morte gloriosa ou pela vitória no campo de batalha.

Apelido: Fúrias

Aparência: Os Fúrias vestem conjuntos heterogêneos de pedaços de "armadura" para protegê-los em suas cru-

zadas pessoais contra a Camarilla. Eles podem ter a aparência de mercenários leprosos, enfeitados com pedaços de placas de metal e acolchoamento pesado, ou de ferozes cavaleiros, resplandecentes em seus equipamentos anti-motim, carregando uma espada arcaica sempre preparada. Qualquer que seja sua aparência, contudo, os Salubri *antitribu* parecem estar sempre prontos para o trabalho e pouca gente está disposta a ficar em seu caminho.

Todos os Salubri *antitribu* adquirem um misterioso terceiro olho no centro da testa quando desen-



by David Lee



volvem o segundo nível de sua Disciplina (Valeren) da mesma forma que acontece com a linhagem independente dos Salubri. Diferente dos outros Salubri, os Salubri do Sabá não se dão ao trabalho de esconder essa singularidade, ostentando-o orgulhosamente como um símbolo da destruição que espera seus inimigos.

Refúgio: Os Salubri *antitribu* geralmente permanecem no mesmo refúgio que seus bandos. No entanto, muitos Fúrias também mantêm refúgios particulares em porões de museus, bibliotecas, hospitais e casas funerárias. Esses locais estão, com frequência, caindo aos pedaços e são usados mais como esconderijos ou arsenais do que como câmaras para passar as inumeráveis noites da imortalidade.

Antecedentes: Os Salubri do Sabá escolhem suas progênes cuidadosamente e nunca usam a técnica de Abraço em Massa; técnica muito popular durante os cercos e cruzadas do Sabá. Eles selecionam indivíduos com força de vontade, paixão e a fé necessária para fazer aquilo que precisa ser feito. No entanto, tornar-se um Salubri *antitribu* está muito além do escopo da maioria das filosofias mortais, pois o compromisso deles só tem significado para outros vampiros. Por isso, a maioria dos Salubri *antitribu* mais jovens passa muitas de suas primeiras noites sendo doutrinados por seus senhores, que expressam seus ensinamentos na forma de profecias e parábolas de uma guerra sagrada. Somente depois se encontra completamente tomada de ódio contra tudo o que é a Camarilla é que a cria é libertada contra os seus inimigos insuspeitosos.

Criação de Personagem: Os Fúrias não compartilham um método universal de distribuição de Características; embora muitos usem conceitos solitários ou guerreiros. Naturezas determinadas e Comportamentos como Diretor, Fanático, Valentão e Monstro são comuns. Os Salubri *antitribu* preferem os Atributos e as Perícias Físicos, escolhendo poucos Antecedentes que não sejam Recursos Aliados. Aqueles que vivem o bastante para adotar códigos de ética mais vampíricos (raros, à luz do panorama atual), normalmente apóiam a Trilha de Caim, o Trilha do Acordo Honrado e a Trilha do Poder e da Voz Interior.

Disciplinas do Clã: Auspícios, Fortitude, Valeren

Fraquezas: A *vitae* tomada sem o calor da paixão não oferece sustento aos Salubri *antitribu*, nem o sangue, se ele for oferecido de boa vontade. A não ser que o sangue seja tomado à força, bebido segundo os instintos da natureza vampírica ou arrancado das veias de um inimigo caído, os Pontos de Sangue consumidos por um Fúria não abastecem sua reserva de sangue. Além disso, nenhum Salubri *antitribu* pode ser criado com uma Geração menor do que a Décima, ou maior do que a Décima Segunda, visto que a *vitae* da

ESTEREÓTIPOS

Camarilla: Eu vou foder cada um deles com minha espada.

Sabá: Uma ferramenta útil e pouco mais; o Sabá tem ilusões sobre sua própria importância.

A VISÃO DE QUEM ESTÁ DE FORA

A Camarilla

Já não era suficiente para eles barganhar com demônios? Agora eles têm que se meter com o Sabá também?

— Crush Lawler, magistrado Ventrue

O Sabá

Eles não são melhores que seus senhores ladrões de almas, mas pelo menos querem fazer alguma coisa contra a maldita Camarilla.

— Lucretia, Legalista Sabá

Os Independentes

Vejo que as feridas abertas de Saulot finalmente levaram suas crias à loucura.

— Dondinni, Monitor de Gênova

linhagem ainda não se espalhou pelo espectro mais amplo da potência Cainita.

Organização: Os Salubri do Sabá se organizam de maneira similar às ordens de cavalaria da antiguidade. A linhagem considera válido inimigos mortos, vampiros diablerizados e segredos desvendados em sua busca de vingança pela destruição de Saulot e da proeminência que a linhagem um dia ocupou. O mais velho membro dos *antitribu* é Adonai, um vampiro da Sétima Geração que, durante uma cerimônia anual de *Palla Grande*, recompensa os feitos dos Fúrias com títulos e honra. Supõe-se que o clã possui menos de cem integrantes e que eles têm uma tendência a morrer no campo de batalha, pois seu fervor nem sempre é páreo para o poder dos Cainitas mais velhos.

Mote: *Tenho o poder de deuses em minhas veias. Você tem tatuagens, roupas de veludo, uma cartola e uma bengala. Agora saia da minha frente seu "vampiro" de merda, ou eu vou te partir ao meio.*



SERPENTES DA LUZ

Os Serpentes da Luz formam uma seita herege e orgulhosamente independente dos Seguidores de Set. Seu orgulho reside na independência dos Setitas. Os Serpentes não têm nenhuma afiliação com o seu clã de origem — enquanto muitos Setitas traçam sua história até o Egito Antigo, os Serpentes da Luz afirmam ser originários das Índias Ocidentais.

A seita Serpentes da Luz foi criada quando o Sabá se estabeleceu no Haiti durante a década de 60. Antes disso, os vampiros que mais tarde dariam origem a esse grupo eram apenas um culto desgarrado dos Seguidores de Set que estudava o *vodun* e como seu misticismo poderia ser usado em benefício dos mortos-vivos. Até a década de 70, o Sabá era desorganizado demais para prestar muita atenção no Caribe, mesmo com a presença de alguns vampiros da seita no local — as atividades do Sabá estavam simplesmente suspensas — a Espada de Caim não tinha a menor idéia de que essa “tribo perdida” de Setitas existia. Depois que descobriu o culto, no entanto, o Sabá reconheceu sua força impiedosa e protegeu o culto durante sua fundação. É possível que os primeiros Serpentes tenham sido jovens Setitas que concordavam com a filosofia política do Sabá. Quando as notícias dessa descoberta chegaram aos ouvidos dos Setitas, seus anciões proibiram a interação de suas crias com a Espada de Caim. Citando a intenção do Sabá de “destruir o deus rei”, o clã enviou emissários ao Haiti para insistir que o culto se desvinculasse da seita.

A seita dissidente — por hábito, astúcia vampírica ou qualquer outra coisa — optou por ignorar seus anciões e encontrou asilo nas fileiras do Sabá. Com o tempo, essa separação foi aumentando, até os Serpentes da Luz proclamarem independência dos Seguidores de Set. Esse cisma foi levado a cabo através da experimentação com sua Disciplina ofídica e o misticismo natural do Caribe. Os Serpentes da atualidade reconhecem que eles teriam sido esmagados pelos Setitas não fosse a intervenção do Sabá, e juraram lealdade incondicional à causa da seita.

Pelo fato de terem optado por serem leais ao Sabá, os Serpentes da Luz conquistaram a inimizade dos Servidores de Set — e vice-versa. O ódio entre essas duas linhagens, agora separadas, é profundo e os Setitas consideram os Serpentes traidores do clã. No que se refere às Serpentes da Luz, elas consideram os Seguidores de Set como abominações que buscam destruir o mundo ressuscitando seu deus vampiro. Os dois grupos não poupam esforços em sua guerra particular, levando adiante uma guerra sangrenta e mortífera através dos continentes. Por razões similares, os Serpentes do Sabá também se opõem aos Antediluvianos, pregando uma profecia do *vodun* haitiano similar ao conto da Gehenna no *livro de Nod*. Sua ideologia se encaixou perfeitamente com o Sabá.

A ferramenta predileta dos Serpentes da Luz é a manipulação pela sedução. Eles usam promessas mortais em um jogo perigoso de ataque e contra-ataque contra seus rivais Setitas. Os membros da linhagem empunham as armas do vício e da decadência. Eles são especialistas em descobrir a fraqueza de seus alvos e usar essa ferramenta — seja drogas, o sexo, o poder ou o que quer que seja — para controlá-los. Eles apreciam a oportunidade de derrubar o príncipe de uma cidade com ataques internos, com qualquer membro de qualquer clã do Sabá. Uns poucos Serpentes são capazes em uma grande metrópole são capazes de ampliar substancialmente o tráfico de drogas, atrair muitas vítimas inocentes para a prostituição muito mais. Eles preferem operar nos bastidores, estendendo o seu controle através de subalternos mortais e Gaimas.



evitando com isso se tornar um alvo fácil. Encontrar um Serpente da Luz é como descascar uma cebola — é preciso retirar muitas camadas antes de chegar ao centro. Quando se trata de estragar os planos dos Setitas, e em menor grau, da Camarilla, eles mantêm uma postura de “pagar na mesma moeda”.

Na noite do Abraço, os Cobras anciões instilam uma grande lealdade em suas crias. Os Serpentes da Luz comparam seu esforço para se separar dos Seguidores de Set à história de sua criação nas Índias Ocidentais. Quando conversam entre si, os Cobras usam um jargão haitiano e termos vodu. Apesar do grande prazer que sentem pelo Jihad e de sua qualidade como espiões da seita, sua lealdade está acima de tudo com o culto. Uma Serpente do Sabá atende primeiro às necessidades do grupo e depois àquelas do Sabá.

Apelido: Cobras

Aparência: As Serpentes da Luz usam roupas originárias de seu estilo peculiar de *vodun* Cainita e escolhem as cores com base no simbolismo de sua fé. As cores ligam os Cobras a certos *loas* (*orixás*) espirituais. O branco representa o *loa* da sabedoria, o azul representa o da harmonia, o vermelho o da guerra, o preto o da morte e assim por diante. Os Serpentes misturam essas cores em suas roupas cotidianas, chegando mesmo, em alguns casos, a combiná-las formando novos padrões. Quando não precisam se mesclar em outras culturas, eles adotam uma vestimenta haitiana tradicional, que inclui tunicas macias e blusas de linho.

Refúgio: Os membros deste clã preferem construções próximas à água, para passar as horas diurnas, confiando que, durante o dia, o seu fluxo irá protegê-los dos *orixás* de Set. Eles dormem com seu bando sempre que possível, preferindo locais onde possam ouvir ou ondas ou água se movendo. Eles decoram seus refúgios de muitas formas diferentes, mas preferem, muitas vezes, temas caribenhos e letos de esculturas de madeira macabras, trabalhos em metal e lâmpadas estampadas. Muitas Serpentes da Luz também mantêm refúgios secretos, nos quais erguem altares a seus guias espirituais.

Antecedentes: Os Serpentes da Luz costumam escolher nativos do Haiti ou do norte da África como futuros membros do clã. Se isso não for possível, qualquer um pode servir, contanto que demonstre uma grande inteligência, uma tendência agressiva e disposição para aprender. Todos os Serpentes da Luz têm de estudar e praticar a teologia vodu ou alguma outra forma de ocultismo. O clã vem crescendo em força e número devido ao seu desejo de se tornar uma peça importante dentro do Sabá.

Criação de Personagem: Os Serpentes da Luz podem adotar qualquer conceito, mas têm uma inclinação para o sacerdócio, o ocultismo ou a religião. Suas Naturezas tendem a ser centristas, embora o Comportamento exprima um altruísmo fingido. Os Atributos Sociais são normalmente primários, seguidos de perto pelos atributos Mentais. Os Conhecimentos e Talentos são valorizados da mesma forma. É comum os Cobras se embrenharem nas culturas mortais, fortalecendo Antecedentes como Aliados, Contatos, Influência e Recursos. Alguns Serpentes da Luz aprendem a

ESTEREÓTIPOS

Camarilla: Ferramentas ignorantes que realizam o trabalho de avatares putrefatos; estão dispostos a servir de alimento para os mortos famintos.

Sabá: Eles cumprem o seu papel, mesmo sem saber por quê. Temos de ensiná-los e trazê-los para debaixo de nossa sábia liderança.

A VISÃO DE QUEM ESTÁ DE FORA

A Camarilla

Eles são um bom exercício de teorias maquiavélicas — eles afirmam que seus fins são diferentes dos objetivos dos Setitas, mas seus meios são os mesmos.

— Gaston Rodgers, Senescal Toreador

O Sabá

Eles falam muita besteira, mas eu nunca vi nenhum deles voltar para casa precisando de sangue.

— Frankie Locks, ativista Brujah *antitribu*

Os Independentes

Apesar de serem poucos, eles realmente conseguiram se tornar uma pedra digna de nota em nosso sapato.

— Ghesperus, Arqueólogo Setita

Necromancia ou Taumaturgia, especializando-se na Trilha dos Ossos e na Manipulação Espiritual. Muitos membros do clã também encontram propósito e estabilidade na Trilha do Poder e da Voz Interior, assim como na Trilha de Lilith.

Disciplinas do Clã: Ofuscação, Presença, Serpents

Fraquezas: Os Serpentes da Luz compartilham a mesma fraqueza dos Seguidores de Set. Ambos provêm das trevas primordiais e, portanto, sofrem igualmente diante da luz. Os Cobras sofrem dois Níveis de Vitalidade adicionais de dano quando expostos à luz do Sol, além de subtrair um dado de todas as Paradas de Dados quando sujeitos a luzes muito brilhantes, seja ela artificial ou não (luz solar, refletores, chamas químicas, etc.)

Organização: Conhecimento é poder e os Cobras reconhecem esse princípio. Eles participam de todas as reuniões e *ritas* do Sabá, às vezes organizando ações conjuntas, principalmente Festins de Guerra e expedições de reconhecimento. Eles também mantêm uma precária rede de comunicação entre os membros do clã para se manterem informados sobre as atividades do clã e do Sabá.

Mote: Seus esforços são inúteis. Você só tem alguma chance de sobreviver com a ajuda do meu brixá. Tome, leve isso com você. Vai evitar que os olhos dos mortos famintos o vejam e o avisará em quais túmulos estão enterrados os que ainda vivem.

TOREADOR ANTITRIBU

Os Toreador *antitribu* foram fundamentais na formação do Sabá, e muito do que decorreu da Convenção dos Espinhos é creditado à direção de anarquistas Toreador que mais tarde iriam guiar a seita. Com os esforços organizacionais dos Lasombra, Tzimisce e alguns Ventruê *antitribu*, os Toreador criaram boa parte da estrutura do Sabá, além de codificarem muitas de suas crenças. Logo, as primeiras noites anarquistas da seita podiam ter significado sua destruição, “não fosse a hábil orientação de nossos estimados artistas”.

Nas noites de hoje, os Toreador *antitribu* têm interesses similares aos de seus irmãos da Camarilla, com a diferença de que sua apreciação da estética passou a incluir também a dor, a selvageria, a crueldade e a depravação. Como é que uma rosa, um soneto ou um retrato pode ser mais cativante do que uma dilaceração bem executada? O que é a beleza, senão subjetividade?

O talento dos Pervertidos para a tortura rivaliza até mesmo com o dos Tzimisce no que diz respeito à intensidade da dor e sua duração. Os vampiros mais jovens do clã iniciam seus testes em alvos humanos, enquanto seus anciões se graduam em outros alvos.

Alguns dos membros mais experientes já apresentaram sua arte nos Elísios e salões da Camarilla, onde vêm obtendo grande apoio dos Cainitas — para terror dos vampiros cujos bastiões foram violados. Na década de 80, um artista anônimo expôs a obra “Submissão de uma Mulher nas Mãos do Homem” por meio de um vestido feito de carne crua. A exposição foi levada a várias galerias nacionais mantidas pela Camarilla, tornando-se manchete em todas as cidades visitadas. Ninguém nunca questionou que tipo de carne havia sido utilizado, nem o método usado na criação da escultura.

Entre os Toreador *antitribu*, as tatuagens, escarificações e piercings oferecem uma outra oportunidade — conhecida por poucos membros dentro do Sabá (e ninguém fora dele). Os artistas criaram sua própria linguagem, repleta de símbolos e códigos, que usam para passar informações uns para os outros, seja em benefício próprio ou do bando. Uma certa quantidade de quelóides ou uma pedra específica no nariz pode fornecer informações vitais para os membros do bando capazes de ler as mensagens ocultas. Como as tatuagens e piercings cicatrizam e forçam sua saída dos corpos dos Cainitas, exceto quando elas existiam antes do Abraço, os Toreador *antitribu* podem enviar mensagens diferentes a cada noite, saboreando o sofrimento gerado pelo processo cada vez que o fazem.

Dentre todos os clãs do Sabá, os Toreador *antitribu* são os que interagem com frequência com os mortais. Eles freqüentam círculos humanos mais glamourosos, exercendo seu papel na arte e na sociedade, alimentando-se da vontade dos ricos e indolentes. Da mesma forma que os Toreador da Camarilla, os membros do Sabá são *socialites* letais, movendo-se de forma visível — embora misteriosa — entre os círculos de humanos. Os bajuladores e os admiradores mal sabem que por trás de cada convite, insinuação e expressão, jaz o horror do Sabá.



Apelido: Pervertidos

Aparência: A maioria dos Toreador *antitribu* é atraente — quase que horrivelmente — ou, ao menos, extravagante. Eles se vestem na última e mais gritante moda e sempre ostentam tatuagens complexas ou jóia brilhantes em seus piercings. Eles usam os cortes de cabelo mais modernos, ouvem as músicas mais recentes e falam as gírias mais legais das ruas. Eles são aquelas pessoas a que todos aspiram ser — ao menos na superfície.

Refúgio: Os Toreador *antitribu* costumam manter *águas-furtadas* ou apartamentos na parte da cidade conhecida por seus bares, restaurantes finos e círculos de conversa cintilantes. Nas cidades onde o Sabá exerce grande influência, eles se misturam às “pessoas” da alta sociedade e compõem a estréia de teatro, exposições de arte e bailes particulares, mantendo refúgios no coração de bairros em sintonia com gostos avançados. Se um Toreador for obrigado a permanecer em um abrigo comunitário, quase sempre será para organizar um evento importante do Sabá. Não que os Toreador do Sabá deem, necessariamente, atenção a seus companheiros de baile, eles só não querem dividir a atenção que lhes é devida ou serem vistos em locais canhestros.

Antecedentes: Os Toreador *antitribu* parecem escolher suas crias de um círculo maior que seus pares da Camarilla. Eles escolhem artistas, escritores e pessoas criativas para abraçar, como é de se esperar, mas também elegem crias dentre os médicos e os militares — qualquer pessoa que eles achem que faz seu trabalho com talento ou de forma exemplar. Muitas vezes, eles vigiam suas vítimas potenciais durante meses ou, até mesmo, anos, para se assegurar de que elas têm o talento e a habilidade necessários para promover os interesses do clã e serem úteis para o bando. Os Toreador *antitribu* não escolhem crias frívolas, a despeito da imagem que apresentam, e mais de um Sabá arrogante aprendeu do jeito mais difícil que os Pervertidos não são os artistas afeminados nem as “líderes de torcida ordinárias” que ele pensava que fossem. Como vários vampiros sabem muito bem, permitir que um adversário subestime sua capacidade é a melhor forma de conseguir uma vantagem.

Criação de Personagem: Normalmente, os Toreador do Sabá têm conceitos de artistas ou diletantes, a menos que não tenham tido a educação criativa tradicional. Eles adotam Comportamentos excêntricos e Naturezas únicas, sendo estas normalmente egóticas, vão ou de alguma forma interessadas em si próprios. Os Atributos Sociais são quase sempre primários, com um foco secundário nos Atributos Mentais. Os Talentos e Perícias têm precedência com relação aos Conhecimentos, já que os Pervertidos acham mais importante fazer do que *saber*. Entre os Antecedentes Comuns incluem-se Contatos, Fama, Rebanho, Recursos, Lacaio e Status do Sabá. Muitas vezes, os membros do clã mantêm sua Humanidade por alguns anos, mas quase sempre acabam “transcendendo” para cenários mais complexos como a Trilha da Morte e da Alma, a Trilha dos Cátaros e a Trilha do Poder e da Voz Interior.

Disciplinas do Clã: Auspícios, Rapidez, Presença

Fraquezas: Antigamente os Toreador *antitribu* tinham o mesmo defeito que seus pares da Camarilla, mas sua indulgência em cas de sangue e paixões desvirtuadas perverteram um pouco esta fraqueza. Embora eles tenham encontrado beleza outrora, até mes-

ESTEREÓTIPOS

Camarilla: Uma vergonha — eles se comportam tão bem na alta sociedade mas não conseguem perceber que, como vampiros, são melhores do que o gado que existe a sua volta.

Sabá: Uma mistura gloriosa de belos monstros e aqueles que, por comparação, os tornam tão belos.

A VISÃO DE QUEM ESTÁ DE FORA

A Camarilla

Ooh, que medo! Uma rainha com uma navalha!

— Petey Dust, SHARP Brujah

O Sabá

Sem eles, grande parte da espinha dorsal da Espada de Caim estaria perdida. Infelizmente, eles sabem disso.

— Csikos Thesz, sacerdote Tzimisce

Os Independentes

A malícia desses vampiros é uma indicação da corrupção que se espalha entre as crias de Caim nas noites desesperadas de hoje.

— Raj, nômade Ravnos

mo na violência extrema e no sadismo, eles se tornaram, desde então, desnecessariamente cruéis, infligindo sua própria depravação naqueles que se encontram a sua volta. Quando se vêem diante de uma oportunidade (de se alimentar, constranger um rival ou torturar um Cainita cativo), é mais comum os Pervertidos causarem sofrimento físico ou emocional em seu alvo do que não. Nessas situações, o jogador tem de ser bem sucedido em um teste de Autocontrole (dificuldade 6) ou gastar 1 ponto de Força de Vontade do seu personagem para conseguir se controlar. Se o resultado do teste for uma falha ou o jogador se recusar a gastar o ponto — o que tem de ser declarado antes do teste, pois deixar as coisas à mercê do destino tem suas conseqüências — o personagem terá de representar sua necessidade de agir contra o alvo. Fica a critério do vampiro decidir se essa ação é uma coisa simples como um comentário devastador ou grave como cortar fora os polegares da vítima.

Organização: Os Toreador do Sabá têm sua própria divisão entre afetados e artistas, mas ninguém de fora sabe exatamente do que se trata. A maioria serve a si mesmo em primeiro lugar, ao Sabá em segundo e depois ao clã, embora alguns privem-se da glória da seita em nome da vaidade do clã. Os Toreador *antitribu* interagem com os mortais com mais facilidade do que qualquer outro clã do Sabá, e alguns Pervertidos deformados preferem a companhia do rebanho à dos Cainitas. Além disso, a maioria dos Toreador desempenha um papel essencial nos *ritae* da *Palla Grande* e *Festivo dello Estinto*.

Mote: Por favor, querido, você não deve se contorcer tanto. Isso estraga o resultado final.

VENTRUE ANTITRIBU

Há muito tempo, antes do Sabá e da Camarilla existirem, antes da Revolta Anarquista e até mesmo antes dos Lasombra matarem seu Antediluviano e beberem sua preciosa *vitae*, os Ventrue já eram cavaleiros e lordes, mestres de seus domínios. Depois da explosão da Revolta Anarquista e do ataque audacioso de Tyler contra o Ancião Hardestadt, veio a Renascença e os Ventrue mudaram com o tempo. Guiados pela ganância e pela ânsia de poder, eles mudaram de linha de ação. Em vez de manterem seu status nobre, eles buscaram interesses maiores entre as classes de mercantes. Deixando para trás os deveres da nobreza e o direito divino dos reis, eles se cercaram de excessos e lucros sujos.

Assim acreditam os Ventrue *antitribu*. Os poucos anarquistas Ventrue que se opuseram originalmente à mão de ferro de seus anciões, ficaram frustrados com a forma estática de governo mantida pelos antigos Sangue Azul. À medida que as tendências mortais mudavam, o poder desses anciões ainda se prendia fortemente aos seus impérios, impedindo para sempre que os Ventrue mais jovens e aptos tomassem o seu lugar de direito. Ao se venderem, os Ventrue abriram mão da verdadeira nobreza. Para os anarquistas do clã, seus líderes haviam fracassado, tentados pela riqueza material e corrompidos pelo poder. Ao se proclamarem *antitribu*, os vampiros que se uniram ao Sabá estabeleceram para si um espaço único que ocupa seus valorosos corações até as noites de hoje.

Os Ventrue *antitribu* praticam uma *noblesse oblige* cavaleiresca. Eles são paladinos e cavaleiros implacáveis que juraram combater os Antediluvianos e destruir a degenerada Camarilla. Embora seus objetivos possam parecer nobres em comparação à violência diabólica do Sabá, eles apoiam a Espada de Caim até a morte. Os Ventrue sabem, como atestam suas lendas medievais, que a Gehenna está próxima. Nessas últimas noites de caos e Sangue Fraco, a única forma de impedir o Armagedom iminente é arrancá-lo pela raiz. Tanto os Cainitas quanto o rebanho servem aos Antediluvianos, sem saber, e somente aqueles que estiverem dispostos a enfrentar seus mestres secretos

sobreviverão à chuva de fogo e sangue. Esse é o juramento que os Ventrue *antitribu* fizeram.

Os Ventrue *antitribu* vêm seus pares da Camarilla como fracassados e, para reparar esse erro, eles assumiram o papel de salvadores da raça Cainita. Eles acreditam que os mortais são gado ignorante, úteis apenas como alimento e para servir aos seus senhores vampiros. Com certeza, o mundo vai se tornar um inferno, mas os Cainitas, como ferramentas da vingança de Deus e da vontade do Demônio, são dignos de governar os Filhos de Set. Se conformar com menos é seguir o mesmo caminho dos desgraçados Ventrue da Camarilla, sendo que os Ventrue do Sabá não estão dispostos a aceitar esse destino.

Apelido: Cruzados

Aparência: Os Ventrue *antitribu* usam roupas que se adaptam ao seu status anacrônico de pequeno nobre. Muitos deles ainda têm quantias significativas de dinheiro — provenientes de noites e famílias há muito esquecidas — e se vestem de acordo, com trajes luxuosos de bom gosto. Os Cruzados não consideram esse comportamento hipócrita; eles se apresentam como acham que devem. Afinal de contas, têm o dinheiro e qual seria a vantagem de negar isso? Quem impõe mais respeito, o cavaleiro que limpa sua armadura e trata bem seu cavalo ou o bárbaro desleixado, com roupas manchadas e armas quebradas? Os Ventrue do Sabá exigem esse respeito, da mesma forma que seus primos da Camarilla, mantendo a aparência devida.





Refúgio: Os Ventrue *antitribu* mantêm refúgios privados quando podem, mas não têm nenhuma aversão em compartilhá-los com outros membros do bando. A maioria dos Cruzados prefere apetrechos sofisticados, para poderem se sentir confortáveis quando longe da Grande Jyhad. Eles colecionam alguns ornamentos de culturas materialistas, mas preferem objetos refinados a coleções extensas de engenhocas, carros ou objetos pessoais. Por isso, seus refúgios, tanto particulares quanto comunitários podem ser descritos como austeros. Os Ventrue *antitribu* também honram o antigo nome da hospitalidade: se algum outro Ventrue do Sabá precisar de um refúgio para passar o dia, o Cruzado fará o possível para providenciá-lo.

Antecedentes: Os Ventrue do Sabá escolhem suas crias dentre as fileiras da alta sociedade — com exceção de garotos mimados e diletantes, a quem eles desprezam. O Ventrue *antitribu* tem de ter meios para manter sua posição e a força de caráter para fazer o que for preciso para cumprir com seu dever. Os Cruzados podem ser originários de qualquer cultura ou etnia — de fato, o sortimento mortal de onde são Abraçados é provavelmente o mais diverso de toda a seita — mas suas crias potenciais devem ter um forte senso de responsabilidade, uma característica difícil de se encontrar nas hedonísticas noites de hoje.

Criação de Personagem: A maior parte dos Ventrue *antitribu* mantém-se fiel aos conceitos soldado e aristocrata. Suas Naturezas refletem o inabalável senso de dever dos vampiros do clã, e a maior parte deles tem Comportamentos semelhantes — apesar do clã já ter tido sua quota de Caçadores de Emoção, Monstros e Excêntricos. Os Ventrue do Sabá valorizam todos os Atributos e Habilidades igualmente, considerando que um “verdadeiro” cavaleiro é tão capaz com um computador e uma caneta quanto com uma espada e um automóvel. Eles também cultivam seus Antecedentes, dentre os quais Aliados, Influência e Status do Sabá são os mais importantes. A maioria dos Ventrue do Sabá mantém alguns aspectos da Humanidade por algum tempo depois de terem sido Abraçados, sendo capazes de se dedicar completamente ao seu monstruoso código de cavalaria — quase sempre a Trilha do Acordo Honrado, ou, com menos frequência, a Trilha de Caim ou a Trilha dos Cátaros.

Disciplinas do Clã: Dominação, Fortitude, Presença.

Fraquezas: Os Ventrue do Sabá têm as mesmas limitações de paladar que os Ventrue da Camarilla e só podem se alimentar de certos tipos de pessoas (o que deve ser decidido durante a criação do personagem). Os Cruzados, por exemplo, só podem se alimentar de Cristãos ou cegos, ou talvez eles só possam beber o sangue frio servido em taças de cristal. O personagem nunca se alimentará de

ESTEREÓTIPOS

Camarilla: Eu cuspo neles — eles, e mais ninguém, são responsáveis por atrair a Gehenna sobre nós.

Sabá: Indisciplinados, mas sinceros. Normalmente.

A VISÃO DE QUEM ESTÁ DE FORA

A Camarilla

Cavaleiros? Por favor. Isso acabou há 800 anos.

— Pagí, mapeador Nosferatu

O Sabá

Talvez seus modos sejam um pouco arrogantes, mas quer saber? Estou feliz que eles estejam do nosso lado.

— Cherise DuChamp, ductus

Os Independentes

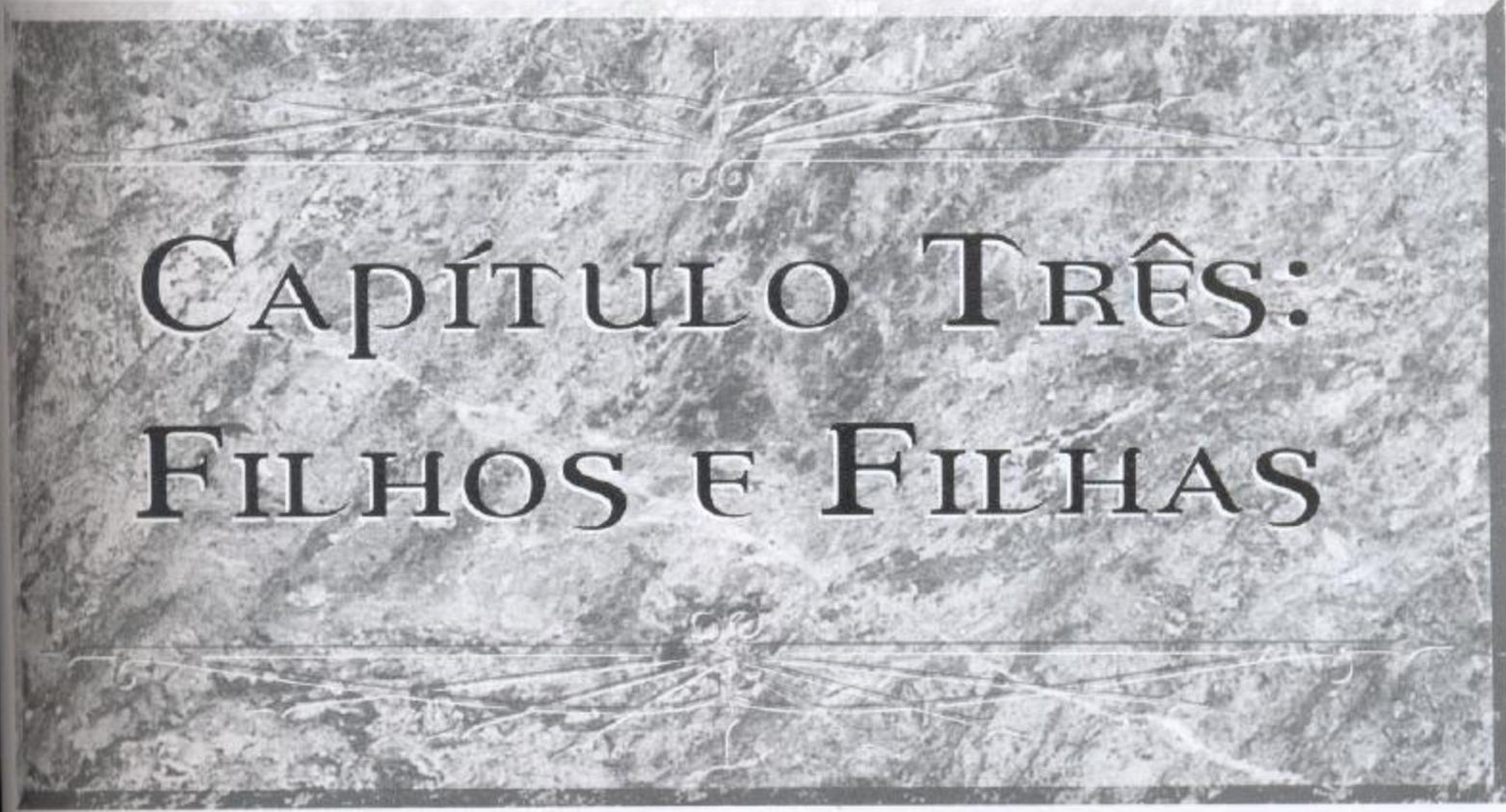
A fruta cai mais perto da árvore do que eles nos fazem pensar.

outra forma, mesmo que esteja em frenesi ou faminto. Os Ventrue *antitribu* podem se alimentar normalmente da *vitae* vampírica.

Organização: A complexa hierarquia neo-feudal dos Ventrue *antitribu* se baseia na realização, na aquisição e na destruição de inimigos. O clã apoia uma série de senhores da guerra e administradores, que podem escolher entre lutar nas ruas ou discutir sobre o lucro bruto anual. Tudo é aceitável contanto que o Cruzado mantenha a causa em seu coração frio. A maior parte da Inquisição do Sabá é composta de Ventrue *antitribu* e alguns membros do clã também encontram sua vocação nas fileiras da Mão Negra. Além disso, muitos Ventrue *antitribu* tornam-se templários e paladinos da Espada de Caim.

Mote: *Hereges, traidores, espíões ou covardes. É tudo a mesma coisa para mim. Agora abaixe esse dedo e cale a boca ou arranque seu braço e sua língua. Aceite sua punição como um verdadeiro Filho de Caim.*





CAPÍTULO TRÊS: FILHOS E FILHAS

*Será que o mal é alguma coisa que você é?
... ou alguma coisa que você faz?*
— Morrissey, "Irmã, Eu Sou um Poeta"

Esse capítulo mostra as pequenas mudanças e considerações necessárias para se criar um personagem do Sabá em uma crônica de **Vampiro: A Máscara**.

Antes de começar a representar um vampiro do Sabá, você deve levar algumas coisas em consideração. Lembre-se de que o objetivo é criar um personagem único e interessante que reflete a desgraça e os conflitos do Sabá; não só para sobreviver, mas também para mostrar que é superior e não apenas "mais um personagem com as melhores Características". Além disso, o Sabá não é uma seita intrinsecamente má. Ela acredita cegamente naquilo que faz e tem códigos morais, mesmo que eles pareçam distorcidos e perversos para os outros.

Outro aspecto único do Sabá é que seus membros vivem em bandos. Lembre-se de considerar quão bem seu personagem é capaz de interagir com um grupo, porque se ele estragar a história por não se encaixar, ninguém vai se divertir. O Narrador pode pedir que você crie um novo personagem ou seu personagem pode vir a encontrar a Morte Final rapidamente. Mesmo que você queira interpretar um vampiro que trabalha secretamente contra os interesses do bando, este personagem tem de ser capaz de se esconder entre os demais ou será descoberto imediatamente.

Por último, lembre-se de que o Sabá não é apenas sanguinário. Ele também é uma seita maléfica, que não leva em consideração os mortais e é tão capaz de cortar a garganta de uma velhinha quanto quebrá-la completamente. E existe uma infra-estrutura não-viva e pesada debaixo dessa depravação e desprezo. Se o Sabá fosse composto somente de maníacos assassinos, há muito tempo já teria caído diante das tochas da Sociedade de Leopoldo ou da Camarilla. O

Sabá não é só pernicioso, mas também, ardente, astuto e inteligente — nem todo personagem deve ser um bruto irracional. Na verdade, os brutos irracionais deveriam ser a minoria, a não ser que o Narrador estabeleça de início que a crônica será voltada ao combate pesado (e mesmo assim, a violência pode existir na forma de bravatas). Os jogadores são encorajados a explorar a maldade intelectual da seita e não apenas violência física.

PASSO 1: A CONCEITUAÇÃO DO PERSONAGEM

Ao criar um personagem do Sabá, inapreciável ter em mente os objetivos do Sabá e de seu bando em particular. A ideologia é a diferença mais importante entre os membros do Sabá e os outros Cainitas, portanto, estabeleça como o modo de pensar do personagem o ajuda a sobreviver. Lembre-se também, quando estiver enviando seu personagem, de que existe uma alta taxa de mortalidade entre os vampiros mais jovens da seita. O que foi que permitiu que seu personagem sobrevivesse e se tornasse um Sabá Verdadeiro?

CONCEITO

Esse passo é simples. Pergunte a si mesmo quem seu personagem era antes de se tornar um vampiro e no que ele se transformou desde então. Para maiores informações sobre conceitos de personagem, v. **Vampiro: A Máscara**, página 105.

CIÃ, ANTITRIBU E LINHAGEM

Um personagem do Sabá tem muito mais opções de linhagem devido as *antitribu* e às várias linhagens exclusivas da seita. Os *antitribu* são, com frequência, radicalmente diferentes de seus pa-



res da Camarilla ou Independentes, nem que seja apenas em termo de ideologia. Familiarize-se com os clãs apresentados no Capítulo Dois e depois escolha o que melhor se encaixa em sua visão do personagem — ou um que vá contra essa visão. Se nenhum clã ou linhagem chamar sua atenção, você ainda pode escolher os “Panders”. Esses vampiros, sem clã e rejeitados, têm em suas fileiras qualquer número de vampiros sem pedigree.

O BANDO

Como membro do Sabá, é quase certo que seu personagem pertencerá a um bando com vampiros de vários clãs (na realidade, com frequência, você descobre que estará preso a quem quer que o tenha Abraçado e o bando a que ele pertence). É mais provável que todos os personagens de uma crônica pertençam ao mesmo bando, portanto os jogadores deveriam discutir e receber informações sobre a natureza dele. Dentro do Sabá, existem dois tipos de bando: o nômade e o fixo.

Os bandos nômades ou peregrinos desfrutam sua liberdade viajando pelo país e não tendo laços com nenhum lugar em particular. Durante suas jornadas, eles visitam lugares deslumbrantes e encontram muita gente interessante. Apesar de muitos vampiros do Sabá verem esse estilo de não-vida como a forma máxima de liberdade, próxima às raízes anarquistas do Sabá, a sobrevivência nesse ambiente requer muita disciplina. Embora muitos membros da Camarilla considerem os Sabás nômades como perigosos e perturbados — quem mais escolheria voluntariamente passar uma não-vida fugindo de Lupinos e dormindo na Terra ou em prédios abandonados? — muitos peregrinos acham que a maior vitória de todas é não reconhecer ninguém como mestre a não ser eles mesmos. É claro que eles servem ao Sabá, mas o fazem sem se apegar a nenhum lugar em particular.

Os vampiros estabelecidos ou bandos fixos escolheram habitar as cidades. Um abrigo na cidade gera muitas oportunidades para intrigas políticas e possibilita a criação de personagens complexos e recorrentes. Os perigos dentro de uma cidade são muito mais previsíveis, em função da história e das ações anteriores do bando. A estrada é repleta de riscos e aventuras imprevisíveis.

NATUREZA E COMPORTAMENTO

O Sabá tem arquétipos específicos que refletem e acentuam sua natureza evolucionária, seu instinto de sobrevivência apurado e sua superioridade vampírica auto-reconhecida. Enquanto a Natureza de um personagem é o componente “mas verdadeiro” de sua personalidade, é imperativo lembrar que os vampiros do Sabá se adaptam constantemente para poderem sobreviver. Essa evolução tende a se manifestar no Comportamento do personagem; durante o decorrer da não-vida de seu personagem, você deveria anotar as mudanças em seu comportamento que podem ser sutis ou drásticas, dependendo da situação enfrentada. Entretanto, durante a criação do personagem, escolha um Arquétipo de Comportamento que descreva como seu personagem age hoje em dia. Alguns arquétipos da Natureza e Comportamento que funcionam especialmente bem com o Sabá encontra-se descritos nas páginas 86 e 87.

TRILHAS DA SABEDORIA

Alguns vampiros de fora do Sabá acreditam que os membros da seita não têm códigos de ética. Mas, afinal, é só isso que eles vêem, o fogo, a morte e o terror que são deixados para trás após a passagem

dos vampiros do Sabá. A verdade, no entanto, é que os vampiros do Sabá mantêm-se fiéis a códigos de comportamento muito rígidos, baseados em sua ideologia, filosofia e teologia. Esses códigos são conhecidos como Trilhas da Sabedoria. Existem sete trilhas conhecidas no Sabá e acredita-se que alguns vampiros não filiados à seita defendem pontos de vista morais similares. Apesar da moralidade das ações de um personagem não fazerem sentido para um estranho (principalmente para pessoas que não compreendem os valores e os atos inumanos como sagrados), sua Trilha influenciará fortemente cada aspecto de sua existência. Tenha em mente o clã, o bando e a Natureza de seu personagem quando for escolher a trilha que melhor se adapta a ele.

(Observação: Não se recomenda o uso de Trilhas para jogadores iniciantes. Para maiores informações sobre Trilhas da Sabedoria e alguns conselhos sobre como usá-las em uma crônica, v. o apêndice de **Vampiro: A Máscara**).

A despeito dos aspectos desumanizadores do Abraço no Sabá, muitos vampiros da seita continuam a se agarrar aos vestígios de Humanidade, embora tenham uma tendência a perder suas Características de Humanidade mais rapidamente do que os vampiros de fora da seita. Principalmente quando se trata de vampiros mais jovens do Sabá, muitos vampiros simplesmente não tiveram tempo ou não encontraram um ambiente ideal para rejeitar tudo que era importante para eles antes do Abraço. Os personagens neófitos passam menos de 25 anos como vampiros, o que dificilmente é tempo suficiente para se adotar uma mentalidade radicalmente diferente. Todavia, se um jogador quiser interpretar um personagem com uma Trilha da Sabedoria, ele deve se sentir livre para fazê-lo (com a aprovação do Narrador, é claro). Normalmente um mentor dentro do bando do personagem ajuda-o a encontrar uma trilha antes dele se tornar um monstro desumano. Somente os neófitos mais precoces já terão uma trilha no início da crônica; normalmente esses indivíduos tiveram um longo contato anterior com os vampiros do Sabá — seja como fantasma, bajulador, carníçal favorecido, etc. — antes de ser Abraçado.

PASSO 2: A ESCOLHA DOS ATRIBUTOS

A distribuição de pontos de Atributo para os vampiros do Sabá funciona de forma idêntica a todos os outros a personagens vampiros. O jogador recebe sete pontos para distribuir entre os Atributos primários do personagem, cinco pontos para os secundários e três pontos para os atributos terciários. Além disso, como acontece com todos os vampiros, os personagens do Sabá já têm um ponto “inicial” gratuito em todos os Atributos.

PASSO 3: A ESCOLHA DAS HABILIDADES

Em geral, um Cainita do Sabá pode comprar qualquer Habilidade descrita no livro **Vampiro: A Máscara**, bem como as Habilidades Secundárias descritas no livro no *Vampire Storyteller's Companion* — se o Narrador permitir. Além disso, os vampiros da seita exercitam algumas Habilidades desenvolvidas especialmente para suas táticas de terror e existência violenta. Estas Habilidades são discutidas com mais profundidade adiante.

PASSO 4: VANTAGENS

As Vantagens funcionam de um pouco diferente com os vampiros do Sabá. Como a seita se encontra em um constante estado de guerra, ela dá grande ênfase ao aprendizado dos poderes inerentes aos vampiros. Além disso, como se espera que os membros da seita esqueçam de sua vida anterior o mais completamente possível, a influência do Sabá no mundo mortal é muito menor do que a dos "Membros" da Camarilla ou dos Independentes.

DISCIPLINAS

Os vampiros do Sabá começam o jogo com quatro pontos de Disciplina, o que reflete não apenas sua forte vontade de sobreviver, mas também os testes rigorosos que são submetidos após o Abraço. Esses quatro pontos devem ser usados em Disciplinas do clã do vampiro (v. Capítulo Dois) — os Panders, por outro lado, podem usar seus quatro pontos em *quaisquer* Disciplinas. Obviamente, o jogador pode gastar seus pontos de bônus durante a criação do personagem para adquirir Disciplinas de fora do clã (dependendo da aprovação do Narrador).

ANTECEDENTES

Quando um vampiro do Sabá Abraça uma nova cria, é normal que todas as ligações que ela tem com o mundo mortal sejam cortadas. Além da obliteração da existência humana do personagem, o Sabá realiza um culto de iniciação conhecido como Rito de Criação desenvolvido para unir o novo Sanguessuga ao seu bando. Devido aos aspectos desumanizadores do Abraço do Sabá, ao isolamento e rigores do treinamento da seita, e aos abusos que tem de enfrentar antes de ser aceito pelo bando, o personagem começa o jogo sem nenhum ponto de Antecedentes, tendo sido obrigado a passar com o grupo todo o tempo posterior ao Abraço. Os métodos do Sabá, desenvolvidos para garantir a lealdade, deixam o neófito se sentindo completamente dependente do seu senhor e seus companheiros de bando. Os jogadores podem usar pontos de bônus para comprar Antecedentes, a critério do Narrador, mas mesmo que você tenha os pontos para comprar o antecedente, precisa haver um bom motivo que justifique o fato do personagem ter aquele Antecedente. É improvável, por exemplo, que um motoqueiro Malkaviano membro de um bando nômade tenha qualquer tipo de Influência maior que um ou dois pontos.

VIRTUDES

É aqui que começam as diferenças.

Como já mencionando anteriormente, a maioria dos vampiros jovens do Sabá ainda tem algum nível de Humanidade em si. Se o personagem for um desses vampiros, você tem cinco pontos para distribuir entre as Virtudes dele (lembre-se do ponto inicial gratuito em cada Virtude).

Entretanto, os bastardos maléficos que seguem as Trilhas que não são da Sabedoria obedecem a regras diferentes. Certas trilhas são relacionadas a Virtudes da Consciência e do Autocontrole — veja os detalhes da trilha desejada (Capítulo Cinco) para saber quais Virtudes se aplicam à trilha de seu personagem. Personagens com Trilhas da Sabedoria recebem os cinco pontos de Virtude como é normal para um vampiro do Sabá (os vampiros de fora da seita recebem sete, mas esse é o preço da liberdade) e depois podem gastar os pontos de bônus para aumentar essas Virtudes. Por último, existem algumas outras regras que devem ser obedecidas:



• **Virtudes alternativas começam em zero:** Todo ser humano (e, portanto, todo Membro recentemente Abraçado) ainda tem vestígios de suas Virtudes “naturais”, mas ao contrário destas, as estanhas Virtudes vampíricas têm de ser cultivadas fora da norma cultural dos mortais. Apesar de um personagem com Consciência, Autocontrole e Coragem receber um ponto gratuito em cada Virtude, um vampiro com Consciência, Instinto e Coragem começa com apenas dois pontos de bônus (em Consciência e Coragem). Caso tenha Convicção, Instinto e Coragem, o personagem receberá apenas um ponto grátis (em Coragem). Os personagens do Sabá têm de comprar pelo menos um ponto em cada Virtude inumana. Essa restrição pode parecer injusta, mas o esforço necessário para adotar uma moralidade tão antiética à humanidade não é pequeno.

• **Um vampiro seguindo uma Trilha da Sabedoria tem de começar o jogo com um nível de Força de Vontade maior ou igual a 5:** Gastar pontos em Coragem ou aumentar a Força de Vontade com pontos de bônus pode suprir este mínimo. Sem perseverança para continuar em frente, um personagem sucumbirá à Besta poucas noites após adotar um código de ética tão hediondo.

• **Personagens recém-criados não podem começar o jogo com um valor de trilha superior a 5:** Se as Virtudes de um personagem indicarem um valor de trilha maior do que 5, ignore o excesso. Durante a criação do personagem, os pontos de bônus não podem ser usados para aumentar o valor de trilha de um personagem a um nível superior a 5. Os vampiros recém-criados não tiveram tempo suficiente para adquirir a compreensão maior da natureza malévola desses caminhos. É necessário décadas, ou até mesmo séculos, para se criar um monstro de verdade.

• **Em todos os demais aspectos, exceto se houver alguma especificação em contrário, as trilhas e Virtudes inumanas funcionam da mesma forma que suas contrapartes humanas:** Logo, se um teste requer que o jogador use Carisma + Consciência, mas o personagem tem Convicção, o teste será de Carisma + Convicção.

DASSO CINCO: TOQUES FINAIS

Neste ponto, seu personagem está quase pronto. Você recebe 15 pontos de bônus para gastar nas Características que desejar de sua planilha de personagem. Entretanto, antes de gastar esses pontos, você tem de anotar os valores básicos da Força de Vontade, o nível da trilha e os pontos de sangue de seu personagem.

FORÇA DE VONTADE

A Força de Vontade de um personagem é igual ao seu nível de Coragem. Quando estiver representando um vampiro do Sabá, você deverá levar em conta a hipótese de aumentar esse valor usando seus pontos de bônus (principalmente se estiver interpretando um personagem que segue uma trilha, cujo valor inicial de Força de Vontade tem de ser maior ou igual a 5). Esta Virtude é vital para os membros do Sabá e a seita não tolera covardes entre os seus.

HUMANIDADE/TRILHA DA SABEDORIA

A Humanidade ou o valor inicial da trilha de um personagem depende de suas Virtudes. Some as duas Virtudes diferentes de Coragem (Consciência ou Convicção e Autocontrole ou Instinto) para determinar o valor desta Característica. Lembre-se de que

personagens recém-criados não podem ter um nível maior do que 5 em uma Trilha da Sabedoria.

RESERVA DE SANGUE

Simplemente jogue um dado para determinar a reserva de sangue inicial do personagem.

VINCULI (LAÇOS DE SANGUE)

Os membros do Sabá têm vínculos de lealdade uns contra os outros, formados pela prática do ritual de ingestão de sangue conhecido como Vaulderie. Cada Vinculum tem um número que indica quão forte ou fraco ele é (v. a página 155 para detalhes específicos sobre os valores de Vinculum). Neste ponto da criação do personagem, escreva na planilha o nome dos demais componentes do seu bando. Jogue um dado para cada personagem do bando, some 1 ao resultado e anote o número próximo ao nome do personagem.

Observação: Os valores de Vinculum não podem ser maiores que 10.

PONTOS DE BÔNUS

Agora o jogador pode gastar seus 15 pontos de bônus na compra de níveis adicionais para as Características do personagem. Cada ponto em uma Característica tem um custo diferente em pontos de bônus que depende do tipo de Característica — consulte a tabela existente na página 104 do livro **Vampiro: A Máscara**. Lembre-se de que as Disciplinas adquiridas com pontos de bônus não precisam fazer parte da lista de Disciplinas do clã do personagem (embora a aquisição de certas Disciplinas exija uma boa explicação ou a aprovação do Narrador).

CENTELHA DE VIDA

Os detalhes a seguir irão ajudá-lo a fazer de seu personagem um vampiro único e completo. Não é necessário anotar na ficha de personagem as conclusões a que chegaremos a seguir, mas é preciso com certeza pensar a respeito delas — não só agora, mas durante toda a existência do personagem.

APRESENTAÇÃO

A natureza dos vampiros do Sabá é mais visível em sua aparência. Devido à pouca provocação formal com a “Máscara”, a individualidade dos integrantes da seita é demonstrada pela forma que os personagens se expressam fisicamente. Como é que as roupas, estilos de cabelo e a escolha de acessórios reflete sua autoimagem superior? Como as Características de seu personagem demonstram que ele é um sobrevivente? O que significa sua Aparência igual a 3? Sua Força igual a 4 faz dele um brutamontes ou alguém surpreendentemente forte para seu tamanho? Considerando algumas dessas perguntas, você ajuda a dar vida ao seu personagem e não somente às suas Características.

ESPECIALIZAÇÕES

Devido ao treinamento de guerrilha a que muitos vampiros do Sabá são submetidos e à disciplina necessária para se tornar um membro da seita, os personagens às vezes possuem especializações em áreas de conhecimento específico. Todo personagem pode escolher se especializar em um Atributo ou Habilidade no qual tem um nível maior ou igual a 4. Apesar da maioria dos jogadores escolher especialidades para suas Características durante o jogo, é possível selecioná-las imediatamente — desde que elas façam sentido. Uma especialização permite que o jogador jogue novamente qual-

que resultado igual a 10 conseguido na área de sua especialização e some os sucessos conseguidos nessa jogada aos já acumulados.

Exemplo: O personagem de Brian, Vaughan, tem a especialização "Internet" em Computadores. Durante o jogo, Brian fez seu personagem procurar uma informação vital na Rede. O Narrador pediu a Brian que jogasse a Inteligência + Computadores de Vaughan (uma parada de seis dados) contra uma dificuldade igual a 7 e decidiu que ele precisava de quatro sucessos para encontrar o que procurava. Brian tirou 10, 8, 7, 6, 3 e 2 — três sucessos. No entanto, a especialização de Vaughan permite que ele jogue novamente o dado com resultado 10, contando-o como um sucesso e dando-lhe a oportunidade de conseguir outro. Brian tira um 9, o que é um sucesso adicional, o último de que precisava. O estudo e trabalho adicionais de Vaughan no que diz respeito à Internet valem a pena.

EQUIPAMENTO

Devido ao rigor dos Ritos de Criação do Sabá, é muito improvável que um personagem tenha qualquer objeto pessoal ou equipamento de sua vida mortal no início de uma crônica. Se ainda acha que seu personagem precisa de algum equipamento, você discute esses detalhes com o Narrador antes do jogo começar. A busca de apetrechos apropriados leva tempo e não é automaticamente bem sucedida. Praticamente qualquer peça de equipamento comum adequada ao conceito do personagem *pode ser obtida*, bastando que ele tenha pontos suficientes no Antecedente Recursos ou que isso faça sentido. Um ladrão de rua provavelmente sabe onde conseguir uma arma, enquanto uma pessoa letrada dificilmente conseguirá comprar uma mochila de granada de uso exclusivo do Exército.

PECULIARIDADES

Ao criar para seu personagem detalhes e situações únicas, assim como outras peculiaridades, é possível acrescentar uma grande quantidade de interesse e profundidade a sua experiência de interpretação. Para alguns membros do Sabá, as peculiaridades são efeitos residuais do trauma que experimentaram durante o Abraço e os Ritos de Criação. Para outros, esses maneirismos podem aflorar enquanto o personagem luta para se sentir superior, enquanto sua auto-estima ainda é muito baixa. Pense sobre os aspectos estranhos e interessantes que definem seu personagem. As possibilidades são infinitas — considere cada pequena coisa que ele pode fazer e adicione cor tornando-a única. Seu personagem se dá ao trabalho de lambeir as feridas de suas vítimas depois de se alimentar? Ele usa um tipo especial de brincos? Dirige um carro especial ou fala com algum sotaque? Como ele caminha? As crianças o incomodam? Qualquer coisa que dê profundidade ao personagem ajuda a separá-lo miríade de outros vampiros da seita e de fora dela.

MOTIVAÇÕES

O que torna seu personagem um ser superior, acima do rebanho composto pela humanidade e dos covardes da Camarilla? Como ele vê sua existência e seu propósito dentro do Sabá e de seu bando? Ele acredita que a Gehenna é uma ameaça real e iminente? Onde ele acha que vai estar, juntamente com seu bando, daqui a cinco anos? Daqui a uma década? Um século? Ter em conta esses aspectos do personagem darão uma idéia de como ele poderia reagir numa dada situação do jogo.





IDENTIDADE MORTAL

Uma questão final a se pensar é a identidade mortal de seu personagem. Muitos vampiros do Sabá vêem os humanos como pouco mais do que um lanche rápido. Devido a essa visão da humanidade, eles têm pouca utilidade para uma Máscara formal ou uma sociedade mortal. Mesmo assim, alguns desses vampiros continuam tendo ligações. Não importa se é um padre da Igreja católica ou um traficante de drogas com contrabandistas humanos, você precisa avaliar sua identidade e suas atitudes no mundo mortal. Apesar desse desdém pela raça humana, mais do que nunca os vampiros do Sabá se vêem obrigados a lidar com os “patéticos mortais” com uma frequência maior do que gostariam. Seu personagem fez ou fez alguma diferença nessas interações?

PRELÚDIOS

Na maioria dos casos, os vampiros do Sabá se tornaram Amaldiçoados da mesma forma que todos os outros vampiros: um outro vampiro o escolheu como uma possível cria, sugou todo seu sangue e devolveu aquele sangue com um pouco do seu. Os detalhes sobre como o personagem se tornou um vampiro se resolvem normalmente no prelúdio, antes do jogo começar. Maiores informações sobre prelúdios podem ser encontradas no livro **Vampiro: A Máscara**, páginas 108-109.

O Sabá, entretanto, oferece uma variante interessante para esse prelúdio: o Abraço em massa. Nas noites de hoje, ocupadas pela guerra santa da seita, é inteiramente possível que os personagens dos jogadores tenham sido Abraçados como bucha de canhão durante um cerco, ou “às pressas”, pois a seita precisa de corpos para vencer a guerra. Se quiser, o Narrador pode fazer um prelúdio simultâneo para *todos* os personagens (com alguns toques mais particulares para explicar como cada um estava no lugar errado e na hora errada com os demais personagens), lançando-os na Jyhad sem saberem de nada (“Em sua primeira noite como vampiros, seus Senhores os observam com um olhar funesto antes de largá-los no meio da batalha) ou sabendo mais (“Vocês provaram que são espíões e soldados valorosos durante o cerco de Miami; a partir de agora são Sabá Verdadeiros”), o que preferir.

NOVAS CARACTERÍSTICAS

Enquanto evoluía de uma série de bandos de anarquistas dispersos e indolentes até se transformar na seita sagrada, terrível e íntegra das noites de hoje, o Sabá desenvolveu, habilidades e recursos novos com os quais mantém sua guerra incessante. As novas Características que veremos a seguir são mais indicadas para personagens e crônicas do Sabá, mas os Narradores devem se sentir à vontade para adaptá-las ou incluí-las em outras crônicas se assim o desejarem.

ARQUÉTIPOS DE NATUREZA E COMPORTAMENTO

Esses novos Arquétipos refletem o radicalismo e a violência do Sabá. Com certeza, a maioria dos vampiros da seita não é composta

de assassinos em massa traficantes de escravos ou psicóticos — mas alguns são. Gostaríamos de lembrar os Narradores para que sejam justos ao recompensar com pontos provisórios de Força de Vontade os jogadores que agem de acordo com a Natureza de seu personagem. Até mesmo os assassinos acabam ficando entediados e precisam desafiar a si mesmos com novas atrocidades, por isso, destripar insensatamente e enésima vítima lhe trará pouco retorno.

CAPITALISTA

Por que dar algo de graça quando você pode vendê-lo? Você é um verdadeiro mercenário, que percebeu que sempre existe um mercado a ser desenvolvido — qualquer coisa pode ser uma mercadoria. Você tem uma compreensão apurada de como fazer tanto mortos quanto Cainitas pensarem que precisam de bens ou serviços específicos. Aparência e influência são tudo o que importa quando se trata de uma grande venda e você usa qualquer coisa em proveito próprio. Vendedores, mercenários e puxa-sacos quase sempre se mantêm fiéis ao Arquétipo Capitalista.

— Recupere um ponto de Força de Vontade sempre que realizar uma “venda” ou escambo de mercadorias. Uma mercadoria não precisa ser um objeto físico; pode ser informações, favores e outras coisas intangíveis.

CAMALEÃO

Independente e auto-confiante, você se adapta a qualquer situação. Você estuda cuidadosamente o comportamento e os maneirismos de qualquer pessoa com quem entra em contato, de modo que é capaz de se passar por uma outra pessoa se isso for necessário. Você passa muito tempo mudando seus maneirismos e sua aparência para que nem mesmo seu próprio Senhor seja capaz de reconhecê-lo. Espiões, artistas, travestis e impostores são as profissões que melhor representam o Camaleão.

— Recupere um ponto de Força de Vontade toda vez que fizer alguém pensar que é outra pessoa, seja em seu benefício ou em benefício do bando.

SHOW DE HORRORES

Você se esforça para chocar e causar desgosto àqueles que o rodeiam, utilizando-se da violência gratuita e de maneirismos ostensivamente “maléficos”. Você sabe, é claro, que é tudo um espetáculo e apenas uma forma de intimidar e controlar as outras pessoas. Por outro lado, quem não o conhece acha que você é o Demônio encarnado, e você gosta de representar essa imagem. Roqueiros rebolucionistas, adolescentes rebeldes e perturbadores da paz exemplificam o Arquétipo Show de Horrores.

— Recupere um ponto de Força de Vontade sempre que alguém fugir apavorado da sua presença ou reagir demonstrando medo de alguma outra forma.

ENIGMA

Suas ações são bizarras, intrigantes e inexplicáveis para todo mundo, exceto você. Sua estranheza pode ser efeito residual dos planos de Criação ou pode ser a forma mais efetiva de cumprir suas obrigações dentro do Sabá — para poder enxergar as ações dos antediluvianos e preveni-las. Para o resto do mundo, no entanto, seus modos erráticos sugerem que você é excêntrico, se não for completamente louco. Teóricos da conspiração, agentes infiltrados e fanáticos pela Jyhad vivem sob o Arquétipo Enigma.

— Recupere um ponto de Força de Vontade toda vez que alguém ficar totalmente perplexo ou confuso devido a uma ação sua que depois se mostre frutífera.

OLHO DA TEMPESTADE

Apesar de sua aparência calma e sutil, o caos e a destruição parecem segui-lo de perto. Desde cidades em chamas até convulsões sociais, a morte e a destruição o cercam como abutres. Para você, a não-vida é uma busca sem fim, com a incerteza presente em cada esquina. Líderes de gangues, figuras políticas e outros indivíduos influentes são exemplos do Arquétipo Olho da Tempestade.

— Recupere um ponto de Força de Vontade toda vez que um tumulto, distúrbio ou algum outro fenômeno menos violento acontecer perto de você.

GURU

O seu grau de consciência atrai as pessoas. Você pode ser o mentor de uma determinada Trilha da Sabedoria, o padre de uma Igreja ou simplesmente um idealista em seu bando. Qualquer que seja o caso, sua presença motiva e leva as pessoas a buscar em seus objetivos ideológicos ou espirituais. Seus seguidores o vêem como uma pessoa calma, centrada e presente, mesmo enquanto você está pregando a violência como meio de atingir um fim. Líderes de culto, mestres Zen e sacerdotes de bando são exemplos de Gurus.

— Recupere um ponto de Força de Vontade toda vez que alguém lhe pedir ajuda em assuntos espirituais e sua orientação levar esse indivíduo a uma ação iluminada que ele não realizaria normalmente. Da mesma forma, recupere um ponto de Força de Vontade toda vez que concluir uma epifânia relacionada com sua filosofia pessoal.

SÁDICO

Você existe para infligir dor e sofrimento às outras pessoas. Matar é muito fácil — a tortura é a melhor forma de realmente ferir uma outra pessoa e você procura a maneira mais lenta e dolorosa de levá-la ao limite. A dor — pelo menos a dos outros — lhe dá um prazer imenso. Sargentos instrutores, ex-amantes abandonadas e alguns loucos incuráveis podem demonstrar o Arquétipo Sádico uma vez que ou outra; o sadismo é raro o suficiente para aparecer somente em casos anormais e não sempre em um determinado tipo de pessoa.

— Recupere um ponto de Força de Vontade toda vez que infligir dor em alguém sem nenhuma razão que não o seu próprio prazer.

SOCIOPATA

Todos os seres inferiores, tanto vivos quanto mortos-vivos, devem ser exterminados em prol de uma existência harmoniosa. Provavelmente você não sente remorso ao matar (dependendo de sua Humanidade ou Trilha). Pelo contrário, você está realizando uma proeza gloriosa em favor da sociedade. Alguns membros do Sabá criticam sua natureza violenta, mas às vezes você consegue dominá-los com argumentos do tipo “Darwin concordaria que eu só estou ajudando a natureza a evoluir!” ou “Somente o Sabá sobreviverá!”.

— Recupere um ponto de Força de Vontade toda vez que for o responsável pela maior contribuição em uma grande contagem de corpos. Esta contagem inclui aquelas vezes em que você é o único matador e ela não precisa ser o resultado de uma matança em massa — como assassinar todas as pessoas de um cinema ou metralhar os gerentes indefesos em um assalto a banco.

NOVAS HABILIDADES

Além das Habilidades descritas no livro **Vampiro: A Máscara**, você pode achar interessantes as Habilidades Secundárias que descreveremos a seguir. Elas foram desenvolvidas para refletir os membros do Sabá, seu estilo de não-vida e suas atividades noturnas. Se seu Narrador não permitir Habilidades Secundárias em sua crônica, ignore-as.

TALENTOS

ADIVINHAÇÃO

“Você está fugindo — um homem alto e emaciado o persegue até mesmo em seus sonhos”.

“É isso mesmo! Oh, meu Deus!” Tara ficou boquiaberta “Ele está me perseguindo há semanas e eu acho que o vejo mesmo quando ele não está por perto.”

“Certo, querida. Mas relaxe. Você e ele estão fadados a se encontrar,” cacarejou a velha Cigana, seu único olho bom brilhando à luz da vela.

“Sério? Isso é estranho. Então por que ele parece tão assustador?”

“Por quê? Porque ele é assustador, minha querida. Sim, você pertencerá a ele. Pertencerá para sempre!”

Uma sombra caiu sobre Tara, bloqueando a luz tênue da vela.

Tanto faz se você observa uma bola de cristal, consulta os ramos de milefólio como seus ancestrais chineses, lê cartas de tarô ou folhas de chá, usa um pêndulo ou joga runas como seus antepassados celtas — o importante é que você aprendeu a habilidade de prever o futuro. Você pode ou não ter o dom real de predizer os acontecimentos, mas você é capaz de fazer as pessoas acreditarem que você têm.

(Observação: Fica a cargo do Narrador decidir se essa Habilidade funciona realmente em sua crônica. Sua decisão deve ser compartilhada com os jogadores cujos personagens têm Habilidade — os charlatões sabem quando estão fingindo — embora esses tenham o direito de enganar outros se assim o desejarem.)

- **Amador:** Você sabe usar de forma adequada um único método de adivinhação, mas o faz como passatempo.
- **Praticante:** Você é perito em um método e tem a habilidade de fornecer informações gerais.
- **Competente:** Você conhece muitos sistemas de adivinhação e é perito em vários deles. Você é capaz de obter informações detalhadas em suas leituras.
- **Especialista:** Você é adepto de múltiplos métodos de Adivinhação. Você não é só capaz de oferecer informações detalhadas, como também dizer exatamente o que o consultante quer ouvir.
- **Mestre:** Um oráculo; os Ciganos aprendem com você.

Possuído por: Ciganos, Médiuns, Impostores, Reformistas

Especializações: Cartas de Tarô, Folhas de Chá, Runas, I-Ching, Espelhos, Bolas de Cristal, Mãos

MENDIGAR

Dezra balançou sua caneca e forçou uma tosse no ar parado da noite, balbuciando para os pedestres, apertando mais o manto em torno de seus ombros.

“Uma ajudinha prum veterano sem sorte! Qualquer coisa! Qualquer trocado ajuda, nem que seja só um dólar. Senhora, por favor!”

Sorte grande. Dezra avistou uma mulher jovem e gentil, usando uma roupa de executiva e olhando para ele. Bastou fitá-la com seus olhos castanhos e usar o tom de voz certo para ela lhe dar 20 dólares, além de oferecer uma carona até um abrigo, se ele Quisesse.

“Não, ‘brigado madame. Isso é mais que suficiente. Deus te abençoe, madame”. E num sussurro ele acrescentou, “E eu nem tive que matá-la para conseguir isso. Putz, eu sou bom mesmo”.

Você é um pedinte Universitário, capaz de fazer as pessoas lhe darem dinheiro apenas pedindo. Você sabe a quem pedir, como se aproximar, o que dizer e como evitar a polícia. Este Talento é útil para conseguir algum dinheiro rapidamente ou criar um disfarce.

- **Amador:** Você costuma conseguir a maior parte do dinheiro chacoalhando sua caneca ou lavando pára-brisas, e ainda está trabalhando numa história trágica e comovente.
- **Praticante:** Você ainda está aperfeiçoando sua história de vida, mas usando as linhas clássicas, já consegue uma verba extra.
- **Competente:** Você é realmente convincente — é capaz de fazer até mesmo os mais insensíveis lhe darem alguns trocados.
- **Especialista:** Quem precisa de uma história lacrimosa quando pode rastejar e arrancar muita grana de turistas e velhinhas?
- **Mestre:** Jantares, caronas para casa, dinheiro para passagens de ônibus — tudo é fácil como tirar o doce de uma criança.

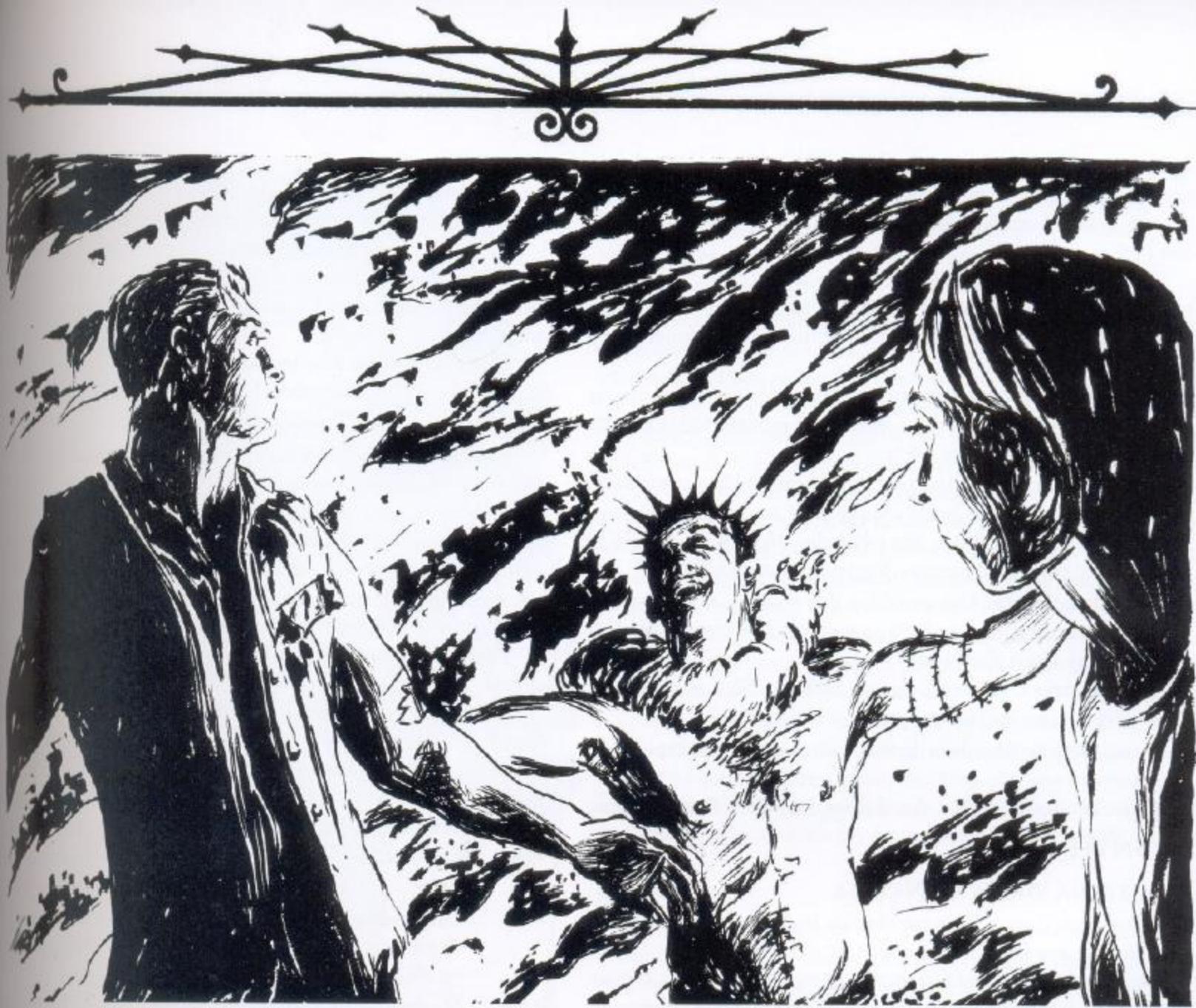
PERÍCIAS

ALICIAMENTO

Lucita aproximou-se silenciosamente do porteiro do Digital Lounge, toda caras e bocas. Depois de algumas promessas vagas e fugidias e uma mão cuidadosamente colocada sobre o peito e a cintura do homem, ele se curvou diante da vontade dela. Ele sabia muito bem que ela não deveria estar ali aquela noite — Andrei disse claramente que a mulher deveria ser barrada — mas o porteiro nem se importou quando seus lábios tocaram os dela e seu sexo despertou quando a mão dela o tocou. Isso era exatamente o que Lucita queria.

Você é capaz de usar a sedução para arrancar qualquer informação de qualquer pessoa. Não importa se está fazendo o papel da namorada simpática, vadia do bar, esposa amorosa ou de mocinha aventureira, você sabe como agradar. Você pode ser sutil ou direta, recaída ou libertina, dependendo apenas do que promete os melhores resultados, e você é capaz de interpretar o comportamento dos seus alvos de modo a obter melhor resultado de sua devoção. Se o vampiro que estiver usando essa Perícia for realmente realizar os atos que está sugerindo, é possível que ele tenha que gastar pontos de sangue para “funcionar” adequadamente; para maiores detalhes v. **Vampiro: A Máscara**, páginas 138-139.

(Observação: Essa Perícia abrange apenas o uso de sexo para alcançar um objetivo. Ser charmoso, encantador ou desejável é uma aplicação de Empatia, Expressão, Performance ou Lábia, provavelmente aliadas à Aparência e ao Carisma. Somente as vítimas mais estúpidas não perceberão os prazeres carnis propostos por quem



essa esta Perícia. Além disso, muitos vampiros, principalmente dentro do Sabá, consideram o Aliciamento deslegante e vulgar, já que eles não estão mais interessados nestes atos mortais tão básicos, principalmente entre os vampiros do Sabá.)

Amador: Você sabe como despertar o interesse de um parceiro e extrair informação sem ser espalhafatosamente óbvio.

Praticante: Você percebe as insinuações sutis para determinar do que um parceiro gosta, e usa isso para conseguir informações.

Competente: Falar com alguém durante alguns minutos é o bastante para você descobrir as fantasias do seu alvo. Você as realiza com perícia e muitas vezes extrai informações vitais e dentro do contexto de seus jogos de interpretação.

Especialista: Você é capaz de reconhecer as fantasias mais profundas de seus alvos, realizando-as com diálogos e gestos perfeitos. Seu parceiro normalmente fica obcecado por você, e lhe conta absolutamente *qualquer coisa*.

Mestre: Algumas pessoas se perguntam se você é bom demais para ser verdade. Um autêntico súcubo ou íncubo.

Possuído por: Prostitutas, Espiãs, Lasombra, Donas-de-casa entediadas

Especializações: Desenho de Lingerie, Submissão, Interpretação, Sexo e Música, Sexo e Drogas

DANÇA DO FOGO

As chamas crepitavam e as cinzas esvoaçavam sob o edifício Flatiron — esta noite, o Sabá iria atacar os fracos vampiros da Camarilla de Atlanta. Como preparação, o arcebispo havia convocado uma reunião neste local, um quartel general temporário, para estimular seus soldados. Depois de um discurso inflamador, ele ordenou a construção de uma fogueira e conduziu os membros da seita em cânticos e apuros. Tinha chegado a hora — hora de se lançar às chamas e mostrar aos seus seguidores o significado da intrepidez.

O arcebispo se lançou através das labaredas sem titubear, seus olhos embaciaram o suor de sangue brilhou em sua testa. As chamas lambeiram seus cabelos e engolfaram suas roupas, mas, mesmo assim, ele emergiu ileso do outro lado. Para os vampiros que lhe assistiam, ele parecia o próprio Demônio, passando através das chamas como se estivesse saindo das portas do Inferno. Eles se reagruparam atrás dele, prontos para seguir o demônio de volta ao inferno se isso fosse necessário.

Você é capaz de entrar em um estado de transe que lhe permite saltar através das chamas. Essa Perícia é fundamental na Dança do Fogo e em outros ritos. Quem demonstra essa perícia geralmente se afirma como um membro poderoso e dominante do bando. Essa perícia não garante qualquer imunidade contra o fogo, mas permite que o vampiro evite se queimar ou entrar em frenesi. Não se pode dividir a Parada de Dados quando se usa Dança do Fogo: é necessário se concentrar na dança do fogo e em nada mais. Quando um

vampiro tenta fazer a Dança do Fogo, o dano deve ser verificado normalmente, mas é reduzido em um Nível de Vitalidade para cada sucesso no uso da Perícia. Poucos vampiros fora do Sabá têm essa Perícia.

(Observação: A menos que o fogo seja realmente uma fogueira acesa especialmente para o ritual, feita com esse fim, o personagem sofre o Röttschreck da mesma forma que qualquer outro vampiro).

- **Amador:** Você executa os saltos necessários para provar que não é um covarde. Geralmente espera o fogo diminuir um pouco antes de saltar.
- **Praticante:** Você não entra mais em pânico quando salta.
- **Competente:** Quase sempre você é o primeiro a saltar, pois não tem medo das labaredas. Você vive de acordo com o lema "alimente o fogo que eu vou pular".
- **Especialista:** Um acrobata das chamas, você tem um domínio e uma audácia que servem de inspiração para todos que o observam.
- **Mestre:** Uma lenda dentro do Sabá. Seus movimentos são, ao mesmo tempo, profanos e magníficos.

Possuído por: Membros do Sabá, Místicos, Tribos Primitivas, Artistas

Especializações: Saltos, Acrobacias, Distância, Parecer Durão

CONHECIMENTOS

DOCTRINA DA MÃO NEGRA

"Então Ismail, você é um membro da poderosa Mão, certo?"

"Correto, Sua Excelência", respondeu o Assamita.

Ele certamente parecia fazer parte da organização, visto a tatuagem perfeita de uma palma aberta que adornava a parte posterior de sua cabeça raspada.

"Entendo. E para qual círculo de comando você ascendeu?"

"O quinto, Sua Excelência. Eu sou um Guardião da Palavra de Caim e paladino do próprio Bispo Cicatriz".

O bispo estendeu suas garras quase que casualmente e a cabeça do Assamita rolou no solo. "Círculo de comando, claro. Que bobagem. Além disso, os membros da Mão são proibidos de se tornarem paladinos. Quando quiser mentir para mim, pelo menos se instrua a respeito da natureza das mentiras que deseja contar. Mas, eu suponho que seja um pouco tarde para aprender essa lição, não é chagal?"

Silenciosa e de olhos arregalados, a cabeça do Assamita continuava encarando o bispo, que caminhou para as trevas de onde havia saído.

Você tem uma série de informações sobre a Mão Negra — que podem ou não ser verdadeiras, pois pouca gente fora da organização as têm. Você ouviu rumores e lendas sobre a história, estratégias, intrigas e rituais da Mão. Além disso, você pode ser capaz de reconhecer numerosos agentes da organização dentro de sua própria cidade e adjacências.

- **Estudante:** Você conhece principalmente rumores e boatos
- **Univertário:** Você tem boas informações de segunda mão.
- **Mestre:** Você tem uma fonte segura — e confiável — de informações de segunda mão.
- **Doutor:** Você possui numerosas fontes seguras e confiáveis que lhe fornecem uma grande quantidade de informação.

••••• **Catedrático:** Você tem um contato poderoso dentro da Mão além de outras fontes no grupo que lhe fornecem informações precisas e detalhadas que somente conhecidas por um membro experiente da facção teria.

Possuído por: Membros da Mão Negra, A Ordem de Saint Blaise, Líderes do Sabá, Assamitas e Assamitas *antitribu*, Nosferatu *antitribu*

Especializações: História, Líderes Famosos, Tática, Estratégias, Segredos, Rituais, Membros Locais

CULTURA DO SUBMUNDO

Vincent deu de ombros para o homem de terno listrado que lhe perguntara quem ele gostaria de ver.

"Nomes não são importantes. Eu vim ver um velho amigo e trazer-lhe um presente", respondeu Vincent, entregando uma garrafa de licor importado e três grãos de café. Meneando a cabeça e sorrindo, o homem conduziu Vincent por uma série de pesadas portas de mogno, para dentro do escritório do mortal mais poderoso da cidade.

Você conhece os políticos e figuras do crime organizado de sua cidade. Você sabe como o sistema funciona, quem subornar, que braços torcer e a quem dar os sapatos de concreto. Tanto faz se são drogas de rua ou sangue vampírico para um culto secreto de carniçais, você sabe a origem e quem está no jogo. Esse Conhecimento inclui membros de todas as organizações criminosas, étnicas e outras parecidas, incluindo a Máfia, a Yakuza e as gangues de rua.

- **Estudante:** Você assistiu *O Poderoso Chefão* duas ou três vezes.
- **Universitário:** Você conhece alguns homens de base ou soldados, e é capaz de citar o nome da maioria dos gangsters proeminentes de sua cidade.
- **Mestre:** Você sabe tanto quanto a maioria dos homens com contatos.
- **Doutor:** Se estiver acontecendo em sua cidade, você sabe do que se trata o assunto.
- **Catedrático:** Se está acontecendo, *a ponto*, você sabe a respeito.

Possuído por: Chefões da Máfia, Yakuza, Líderes do Governo, Polícia, Criminosos

Especializações: Lavagem de Dinheiro, Tráfico de Drogas, Contrabando, Trabalho Escravo, Política, Organizações Étnicas

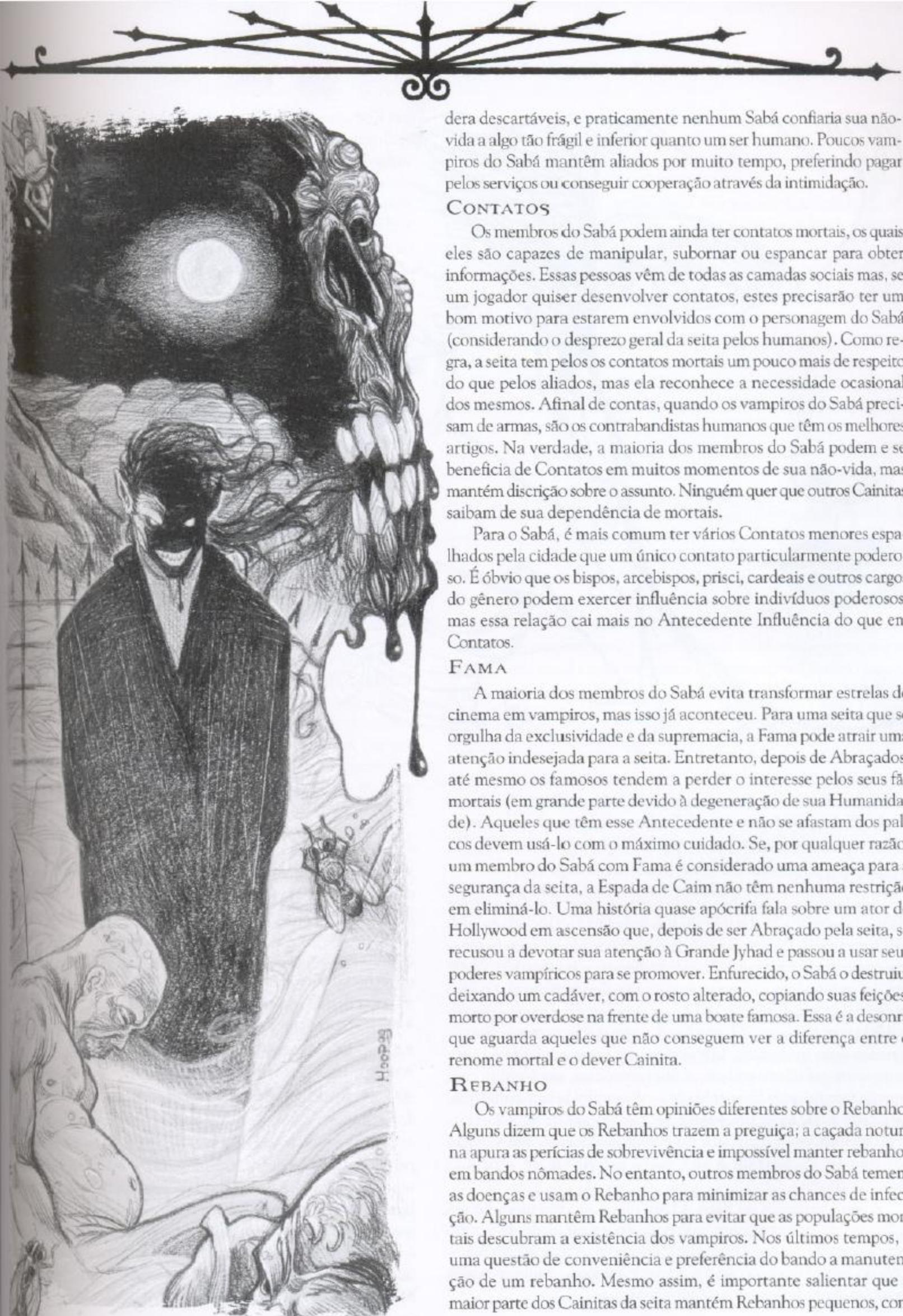
ANTECEDENTES DO SABÁ

Na maior parte do tempo, o Sabá vê os Antecedentes com desaprovação e os considera ligações de co-dependência com o mundo mortal. Entretanto muitas vezes os Antecedentes vêm a calhar, e é raro um membro do Sabá que preferiria morrer a não se aproveitar desses recursos. Esta seção mostra as visões da seita no que diz respeito aos Antecedentes de Vampiro, além de introduzir alguns novos específicos para a seita.

ANTECEDENTES EXISTENTES

ALIADOS

O Sabá vê os aliados como uma necessidade ocasional. Por não confiar em ninguém de fora da seita, e muito menos querer estar em dívida com qualquer um, os membros do Sabá escolhem Aliados com grandes reservas. Pelo fato dos aliados serem mortais, o Sabá os consi-



dera descartáveis, e praticamente nenhum Sabá confiaria sua não-vida a algo tão frágil e inferior quanto um ser humano. Poucos vampiros do Sabá mantêm aliados por muito tempo, preferindo pagar pelos serviços ou conseguir cooperação através da intimidação.

CONTATOS

Os membros do Sabá podem ainda ter contatos mortais, os quais eles são capazes de manipular, subornar ou espancar para obter informações. Essas pessoas vêm de todas as camadas sociais mas, se um jogador quiser desenvolver contatos, estes precisarão ter um bom motivo para estarem envolvidos com o personagem do Sabá (considerando o desprezo geral da seita pelos humanos). Como regra, a seita tem pelos os contatos mortais um pouco mais de respeito do que pelos aliados, mas ela reconhece a necessidade ocasional dos mesmos. Afinal de contas, quando os vampiros do Sabá precisam de armas, são os contrabandistas humanos que têm os melhores artigos. Na verdade, a maioria dos membros do Sabá podem e se beneficia de Contatos em muitos momentos de sua não-vida, mas mantêm discrição sobre o assunto. Ninguém quer que outros Cainitas saibam de sua dependência de mortais.

Para o Sabá, é mais comum ter vários Contatos menores espalhados pela cidade que um único contato particularmente poderoso. É óbvio que os bispos, arcebispos, prisci, cardeais e outros cargos do gênero podem exercer influência sobre indivíduos poderosos, mas essa relação cai mais no Antecedente Influência do que em Contatos.

FAMA

A maioria dos membros do Sabá evita transformar estrelas de cinema em vampiros, mas isso já aconteceu. Para uma seita que se orgulha da exclusividade e da supremacia, a Fama pode atrair uma atenção indesejada para a seita. Entretanto, depois de Abraçados, até mesmo os famosos tendem a perder o interesse pelos seus fãs mortais (em grande parte devido à degeneração de sua Humanidade). Aqueles que têm esse Antecedente e não se afastam dos palcos devem usá-lo com o máximo cuidado. Se, por qualquer razão, um membro do Sabá com Fama é considerado uma ameaça para a segurança da seita, a Espada de Caim não têm nenhuma restrição em eliminá-lo. Uma história quase apócrifa fala sobre um ator de Hollywood em ascensão que, depois de ser Abraçado pela seita, se recusou a devotar sua atenção à Grande Jyhad e passou a usar seus poderes vampíricos para se promover. Enfurecido, o Sabá o destruiu, deixando um cadáver, com o rosto alterado, copiando suas feições, morto por overdose na frente de uma boate famosa. Essa é a desonra que aguarda aqueles que não conseguem ver a diferença entre o renome mortal e o dever Cainita.

REBANHO

Os vampiros do Sabá têm opiniões diferentes sobre o Rebanho. Alguns dizem que os Rebanhos trazem a preguiça; a caçada noturna apura as perícias de sobrevivência e impossível manter rebanhos em bandos nômades. No entanto, outros membros do Sabá temem as doenças e usam o Rebanho para minimizar as chances de infecção. Alguns mantêm Rebanhos para evitar que as populações mortais descubram a existência dos vampiros. Nos últimos tempos, é uma questão de conveniência e preferência do bando a manutenção de um rebanho. Mesmo assim, é importante salientar que a maior parte dos Cainitas da seita mantêm Rebanhos pequenos, com



o objetivo de minimizar as ameaças à segurança. Muitos dos membros do Sabá que não mantêm Rebanhos acham que o Sabá deveria beber o sangue de quem bem entendesse!

INFLUÊNCIA

A Influência é a habilidade que o personagem tem de controlar o mundo mortal. O Sabá tem alguma influência na sociedade mortal, faz pouco na direção de incrementar ou explorar essas ligações com os humanos. Na verdade, os membros da seita têm dificuldade em ver os humanos e seus assuntos como algo mais do que perigo potencial. Além disso, o Sabá não vê muito motivo para se ver envolvido com humanos. Muitos bandos têm regras extensas que governam essas interações, isto se deve em parte ao desdém que a seita nutre pela humanidade. Afinal de contas, um Cainita com apenas resquícios de Humanidade — deixando de lado o mal quase palpável que exala dos seguidores das Trilhas da Sabedoria — terá dificuldades em manipular sutilmente qualquer mortal, se aqueles que se encontram a sua volta estiverem se sentindo desconfortáveis.

Alguns vampiros do Sabá acham que o mundo mortal é um tabuleiro de xadrez gigante, que pode ser manipulado de acordo com a vontade, mas essa é uma tática perigosa. A maioria dos membros do Sabá, com exceção dos líderes e anciões, simplesmente se mantém afastada dos assuntos humanos.

MENTOR

Já que a não-vida no Sabá exige tanto de seus membros, alguns vampiros buscam orientação com seus companheiros de bando, senhores e superiores. Na sociedade do Sabá, o mentor pode ensinar e guiar o novo membro na Trilha da Sabedoria que ele escolheu, dar conselhos, protegê-lo dos anciões agindo como escudo, alertá-lo quando estiver se metendo nos negócios de outros anciões e fornecer informações sobre oportunidades para aquisição de poder e avanço na hierarquia.

- Seu Mentor é um ductus ou um sacerdote de bando.
- Seu Mentor é um ancião ou um sacerdote proeminente.
- Seu Mentor é um bispo.
- Seu Mentor é um arcebispo.
- Seu Mentor é um priscus ou um cardeal.

LACAIOS

Como o Sabá é conhecido por sua discrição — discrição essa que permitiu sua sobrevivência ao longo dos séculos — seus membros se sentem apreensivos diante da idéia de permitir que um punhado de humanos conheça seus segredos. Mesmo quando um vampiro escolhe um lacaió, é mais provável que ele escolha um animal ou um carnívor. Existe também uma base ideológica para a restrição da seita quanto ao uso de lacaios; por que um ser superior escolheria seres tão inferiores como servos, assistentes ou companhia?

Os lacaios têm de ser controlados de alguma forma, seja por meio de salário, doação de sangue Cainita ou controle mental direto. Pode ser que eles nem sempre sejam leais, apesar de geralmente serem, em vista das conseqüências. Dependendo da maneira como forem tratados, alguns lacaios sentem a tentação de trair seus mestres se tiverem uma chance. Os membros do Sabá mantêm rédeas curtas sobre seus serviçais. Normalmente, os lacaios são mortos ao menor sinal de desobediência ou desconfiança.

NOVOS ANTECEDENTES

IDENTIDADE ALTERNATIVA

Danya curvou-se diante do Príncipe, fixando seus olhos no chão. "Eu humildemente me apresento diante ti, meu Príncipe, como requerido de todos seus súditos a cada lua cheia."

"Obrigado, Danya," respondeu o príncipe com sua profunda voz de barítono. "Sua lealdade e honestidade é muito apreciada. Você pode ir."

De volta ao estacionamento, Danya deixou de lado sua encenação e voltou a ser Sabrina. Rapidamente, ela tirou um par de cadáveres dessecados de seu carro, jogou-os no porta-malas do Príncipe, e espalhou um punhado de cartuchos de pistola usados pela área. Na saída da garagem, Sabrina parou em um telefone público, ligou para a Polícia e, largando o fone fora do gancho, efetuou alguns disparos para o ar com sua arma antes de partir. Talvez Danya seja honesta e leal, mas Sabrina é uma sacana.

Você mantém uma identidade alternativa além da sua, com todos os documentos, certidões de nascimento e coisas do gênero necessárias. Poucas pessoas sabem seu nome ou identidade verdadeiros. Seu outro "eu" pode estar profundamente envolvido no crime organizado, infiltrado na Camarilla, ou ser um artista que usa suas identidades alternativas em benefício próprio ou simplesmente para reunir informações sobre os inimigos do Sabá. De fato, pode ser que alguns membros da seita te conheçam como um indivíduo, enquanto outros acreditam que você é outra pessoa completamente diferente.

- Você é novo nessa brincadeira de identidades. Às vezes escorrega e esquece seu outro "eu".
- Você está bem estabelecido em sua identidade alternativa e age de forma suficientemente convincente para se passar por um médico, advogado, agente funerário, traficante de drogas ou espião.
- Você tem uma grande reputação com sua Identidade Alternativa e um certo prestígio na área onde se infiltrou.
- Sua identidade alternativa tem respeito e confiança dentro de sua área de atuação.
- Você demanda respeito na área onde se infiltrou, além de ter acumulado algum Status. Você tem a confiança (ou pelo menos o reconhecimento) de muitas pessoas poderosas dentro de sua área.

MEMBRO DA MÃO NEGRA

Quando soou a meia noite, Armin arrastou-se silenciosamente da pequena cabine onde havia se escondido durante o dia. Retirando-se furtivamente por uma passagem iluminada pela lua, ele farejou o ar à procura do perfume que seu alvo sempre usava. Ele detectou a sutil presença da fragrância seu alvo estava por perto — segundos antes de

ouvir os passos se aproximando. Armin se escondeu sob uma escrivaninha, e observou sua vítima passar distraída por ele.

Logo que ela ficou de costas, ele saltou, enterrando sua lâmina envenenada nas costas dela. Quando se virou, com um olhar de ódio no rosto, empurrando o sangue para seus membros na esperança de ficar mais forte, Armin já tinha sumido no meio do nada de onde saíra. Usar o sangue foi o erro dela — o veneno que Armin colocara na lâmina corria por suas veias, desempenhando seu papel letal.

Momentos depois, Armin cruzou a saída principal enquanto seu alvo jazia no rico carpete, chamando arquejante por seus criados.

Você é um membro da temida Mão Negra, o corpo de assassinos e soldados que servem fervorosamente ao Sabá. Adquirir esse Antecedente indica que você é um membro habilitado da organização, com todos os benefícios e responsabilidades que acompanham essa associação.

Você pode pedir a ajuda da Mão Negra, se por a caso vier a precisar. É claro que essa habilidade funciona nos dois sentidos e outros membros da Mão podem pedir seu auxílio. Portanto, você poderá se ver designado para realizar assassinatos, fornecer ajuda marcial ou até mesmo promover os objetivos da Mão como diplomata ou espião. Você poderá também ser convocado para cruzadas que lhe afastarão de seu bando. Todos os membros da Mão Negra são obrigados a atender ao chamado de um outro membro da Mão, principalmente dos superiores da facção.

Ser um componente da Mão Negra garante muito prestígio e os outros membros do Sabá respeitam a organização. Quando estiver tratando com outro vampiro do Sabá, se você optar por revelar sua afiliação à Mão, pudera adicionar seu nível nesse Antecedente a sua parada de dados em qualquer teste Social, mesmo se outras Habilidades ou o Status já tiverem sido levados em conta. No entanto, a maioria dos membros da facção opta por não revelar sua ligação. Além disso, a Mão Negra costuma caçar sem misericórdia aqueles que alegam fazer parte do grupo sem realmente o fazer — mentirosos, tomem cuidado.

- Você ainda é um bruto; pode pedir a ajuda de um membro da Mão Negra uma vez por história.
- Você é conhecido e respeitado na Mão Negra; pode chamar até dois membros para ajudá-lo uma vez por história.
- Você tem o respeito da Mão Negra; pode chamar até cinco membros da organização, uma vez por história.
- Você é um herói entre os membros da Mão Negra; pode pedir ajuda de até sete membros da organização duas vezes por história (mas é melhor ter um bom motivo — se parecer que está amolecendo, você pode perder pontos neste Antecedente). Você também está apto a liderar um bom número de vampiros da Mão Negra em ação, caso isso se torne necessário.
- Você faz parte das lendas da Mão Negra; pode chamar até 12 membros da organização duas vezes por história (mas tome as precauções citadas no parágrafo anterior). Também pode liderar um número enorme de componentes da Mão em ação, caso isso se torne necessário. Pode acontecer até mesmo dos Serafins pedirem seu conselho em assuntos relevantes.

RITUAIS

Sayle ergueu o cálice sobre a cabeça, entoando os antigos encantamentos koldúnicos para consagrar a Vaulderie. Ele terminou o ritus com uma benção própria:

“Permita que aqueles que partilham desse sacramento sintam a proibidade do Sabá. Permita que eles nunca sucumbam em uma batalha e que seus companheiros de bando sempre os protejam vigilantemente. Deixe-os aprender o valor pelo qual seus corações mortos clamam, e permita que seus inimigos caiam sob suas presas. Em nome de Caim, Lilith e do Arcanjo Negro Uriel, eu abençoo esse sangue.”

Com isso, Sayle mergulhou seu dedo no grande cálice e desenhou uma cruz de sangue na testa de cada integrante do bando, terminando consigo mesmo. Depois, tomou um longo gole do sangue e passou o cálice para o Irmão Teague, a sua esquerda.

Você conhece os ritae e rituais do Sabá, e é capaz de realizar muitos deles. Esse Antecedente é imprescindível para o sacerdote do bando — sem ele, os ritae não funcionarão. Esse Antecedente é, na verdade, um envoltório sobrenatural, advindo da magia dos antigos feiticeiros Tzimisce. Os vampiros do Sabá que não são os sacerdotes de seus bandos precisam ter uma razão indiscutível para adquirir esse Antecedente, já que os verdadeiros sacerdotes relutam em dividir esse conhecimento com os membros mais seculares da seita.

- Você conhece três dos *auctoritas ritae* (a sua escolha).
- Você conhece nove dos *auctoritas ritae* (a sua escolha) e três *ignoblis ritae* (à sua escolha).
- Você conhece todos os 13 *auctoritas ritae* e nove *ignoblis ritae* (a sua escolha). Você pode também criar seus próprios *ignoblis ritae*, se tiver tempo suficiente (consulte seu Narrador para saber o tempo de desenvolvimento e os efeitos no jogo).
- Você conhece todos os *auctoritas ritae* e 20 *ignoblis ritae* (a sua escolha). Você é capaz de criar seus próprios *ignoblis ritae*, se tiver tempo suficiente (consulte seu Narrador para saber o tempo de desenvolvimento e os efeitos no jogo). Você está também familiarizado com o funcionamento de numerosos *ignoblis ritae* regionais e específicos de alguns bandos, mesmo que não seja capaz de realizá-los.
- Você conhece todos os *auctoritas ritae* e 40 *ignoblis ritae* (a sua escolha). Você é capaz de criar seus próprios *ignoblis ritae*, se tiver tempo suficiente (consulte seu Narrador para saber o tempo de desenvolvimento e os efeitos no jogo). Você está também familiarizado com o funcionamento de quase todos os *ignoblis ritae* regionais e específicos de alguns bandos, mesmo que não seja capaz de realizá-los; se eles foram escritos ou passados adiante verbalmente, você já ouviu falar deles.

STATUS DO SABÁ

Vykos ficou parado no pequeno hall da Mansão de Nova York, seu corpo emanando uma estranha e imponente presença para a assembléia dos Filhos e Filhas de Caim. Ele seguiu em frente, enquanto o carníçal anunciava seu nome e a miríade de vozes silenciou imediatamente, em deferência ao grande priscus que estava prestes a aparecer diante delas.

O respeito tem suas prerrogativas, das quais a habilidade de silenciar a turba quando é necessário falar-lhe diretamente não é a menos importante.



Apesar do Sabá valorizar a individualidade, a força do bando repousa sobre a força de sua liderança. Somente os líderes que são respeitados e reverenciados dentro do bando e da seita conseguem esse nível de reconhecimento. O Status desempenha um papel importante na obtenção e manutenção de uma posição de liderança. Os membros do Sabá, em sua maioria, não reconhecem o Prestígio de Clá (veja o Guia da Camarilla), apesar de alguns Lasombra e uma boa porcentagem dos Tzimisce levá-lo em consideração. Mais do que isso, a seita vem antes do clás para a maioria dos membros do Sabá; portanto, é muito melhor ser reconhecido pela seita como um todo. A critério do Narrador, o Status do Sabá pode ser somado às Características Sociais de um personagem quando ele insistir nisso. Obviamente, esse Antecedente não oferece nenhum benefício — tem mais chance de ser um desabono — quando estiver se lidando com membros da Camarilla e até mesmo alguns Cainitas Independentes.

- Ductus ou sacerdote de bando/Reconhecido
- Templário ou Paladino/Respeitado
- Bispo/Renomado
- Arcebispo/Pilar do Sabá
- Priscus ou Cardeal/Luminar da seita

QUALIDADES E DEFEITOS

Em adição às Qualidades e Defeitos descritos no livro **Vampiro: A Máscara**, pode-se usar os que veremos a seguir para efetivamente melhorar seu personagem. Como sempre, Qualidades e Defeitos só podem ser usados com a aprovação do Narrador.

FÍSICOS

MADRUGADOR (QUALIDADE: 1 PONTO)

Ninguém sabe dizer o porquê, mas você parece ter a habilidade de precisar de menos descanso que seus companheiros de bando, acordando a se levantar pelo menos uma hora antes de todo mundo. Você é sempre o primeiro a se levantar e o último a se deitar, mesmo que tenha ficado acordado até o amanhecer. Enquanto seus companheiros ainda estão grogues, você está desperto e alerta.

VULNERABILIDADE A PRATA (DEFEITO: 2 PONTOS)

Para você a prata é tão dolorosa e mortal quanto os raios do sol. Você recebe danos agravados de qualquer arma de prata (projéteis, facas, etc.) e o mero contato com objetos de prata o incomoda.

PREGUIÇOSO (DEFEITO: 3 PONTOS)

Você é simplesmente preguiçoso, e evita qualquer coisa que exija esforço de sua parte. Você prefere deixar os outros fazerem o trabalho duro, e fica vagabundeando. No caso de qualquer ações que exija preparação, existe uma grande chance de você não estar adequadamente preparado. A dificuldade nos testes de ações Físicas espontâneas (incluindo combate, a menos que ela faça parte de uma ofensiva planejada) é aumentada em um.

VITAE INFÉRTIL (DEFEITO: 5 PONTOS)

Durante seu Abraço, alguma coisa deu terrivelmente errado e seu sangue sofreu uma mutação sob o estresse de morrer e nascer de novo. Todos aqueles que você tenta Abraçar morrem. Não importa o que faça, você não consegue gerar nenhuma cria.

No entanto, seu sangue ainda pode ser usado na Vaulderie ou para qualquer outra necessidade vampírica, inclusive a criação de Carniçais.

SOCIAIS

SANTIDADE (QUALIDADE: 2 PONTOS)

Essa Qualidade é, de vez em quando, chamada de efeito auréola: todos o consideram puro e inocente, mas não necessariamente ingênuo. Você tem uma qualidade quase santificada difícil de ser definida, mas que não pode ser negada. Você inspira confiança, mesmo que não seja confiável. A critério do Narrador, você tem uma tendência a receber punições menores por seus erros e é bem quisto pela maioria dos companheiros.

RESPONSABILIDADE ESPECIAL (DEFEITO: 1 PONTO)

Pouco tempo depois de seu Abraço, você foi voluntário para alguma tarefa, na esperança de ganhar o respeito e a aprovação dos membros de seu bando. Agora, você gostaria de não ter nunca aberto sua maldita boca! Apesar de não receber nenhum crédito especial por ter cumprido esse dever, você poderia vir a perder grande parte do respeito do bando, caso deixasse de cumpri-lo. A natureza e os detalhes desse dever tem que ser discutidos com o Narrador de antemão e podem variar desde a obtenção de dinheiro para os membros do bando, até agir como um mensageiro do bando ou possivelmente conseguir vítimas para os Festins de Sangue.

MENTAIS

INTROSPECÇÃO (QUALIDADE: 1 PONTO)

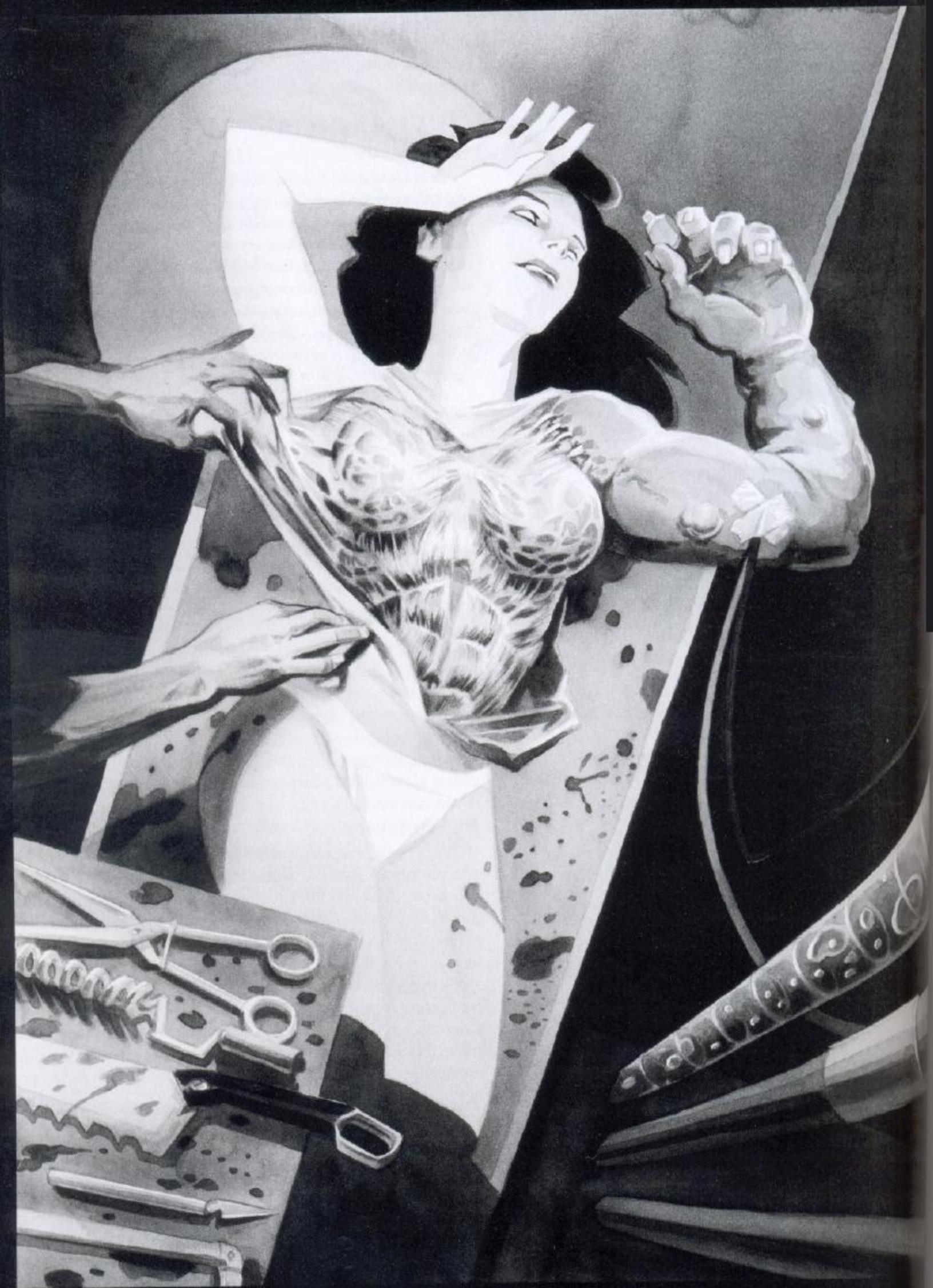
Você tem um conhecimento profundo dos motivos inconfessos de todas as suas ações. Através desse exercício, noite após noite, você adquiriu um conhecimento incrível dos motivos subconscientes das ações dos outros. Adicione dois dados a sua Parada de Dados de Percepção sempre que precisar realizar alguma ação contra alguém com a mesma Natureza ou o mesmo Comportamento que você.

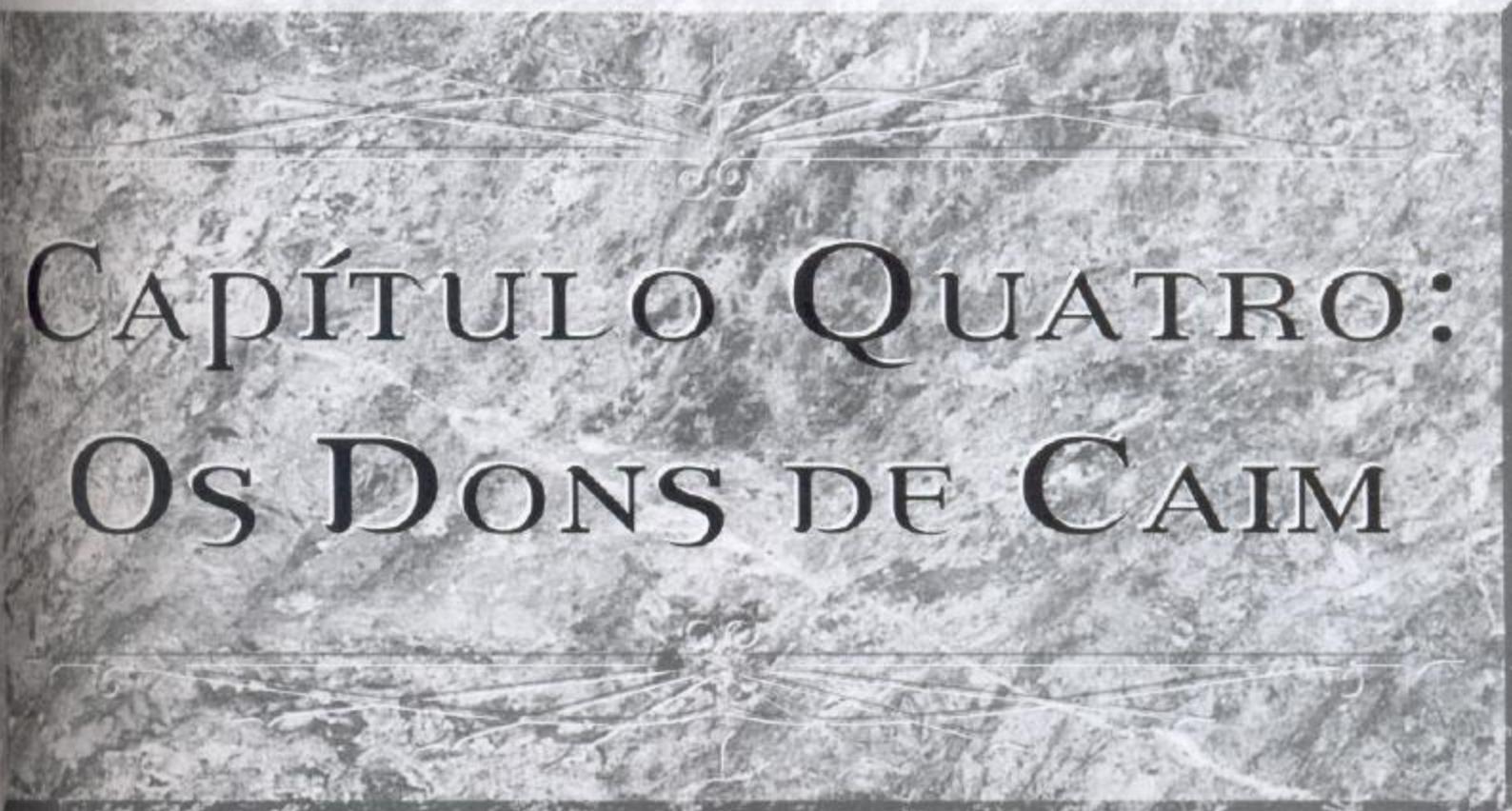
FLASHBACKS (DEFEITO: 6 PONTOS)

Você conseguiu passar pelos Ritos de Criação, mas não completamente intacto. As coisas mais insignificantes são capazes de colocá-lo nos mais diferentes humores ou estados mentais. Seu comportamento é extremamente imprevisível. Devido ao seu estado emocional precário, sua Força de Vontade varia. No início de cada história, faça um teste de Força de Vontade (obviamente você não pode gastar pontos de Força de Vontade para comprar sucessos). Se for bem sucedido, você, poderá participar da história normalmente. Caso contrário, sua Força de Vontade será considerada igual a 1 até o final da sessão de jogo. Você pode fazer um novo teste no início da próxima sessão de jogo para recuperar sua capacidade de raciocínio.

NOTA PARA OS NARRADORES

Qualidades e Defeitos existem para dar cor aos personagens, não para permitir que os jogadores criem personagens superpoderosos. Sinta-se à vontade para proibir qualquer uma ou todas as Qualidades e Defeitos que desejar. Além disso, os Narradores que desejarem conduzir crônicas para o Sabá são aconselhados a proibir as Qualidades: Vontade de Ferro e Imune ao Laço de Sangue.





CAPÍTULO QUATRO: OS DONS DE CAIM

*...feridas negras e escarlates ex-
plodiam sobre aquela pele
esplendorosa.*

— Arthur Rimbaud

O Sabá pratica muitas das Disciplinas vampíricas comuns e algumas que são únicas da seita. Destas, algumas derivam de outras Disciplinas (como Sanguinus, que se apoia fortemente na Vicissitude usada na criação dos Irmãos de Sangue), enquanto outras parecem ter ressurgido depois de longos períodos de desuso (como Valeren, que se acredita ter sido praticada pelos antigos guerreiros Salubri, muito tempo antes do nascimento de Cristo). Outras ainda têm uma origem mais nefasta — somente demônios e outros espíritos malevolentes ensinam as linhas e rituais que pertencem exclusivamente à Taumaturgia Negra.

Na prática, o Sabá encoraja o ensino das Disciplinas entre seus membros. De acordo com a doutrina do Sabá, os poderes inerentes ao Sangue concedidos pela Maldição de Caim representam o pináculo da evolução vampírica de acordo com a doutrina do Sabá. Sendo assim, muitos vampiros da seita devotam-se mais às Disciplinas do que aos outros aspectos de seu aprendizado; verifica-se com frequência que os membros do Sabá têm classes de dons mais amplas ou mais bem desenvolvidas que seus rivais Independentes ou da Camarilla. Entretanto, os anciões do Sabá advertem suas crianças que o conhecimento das Disciplinas não se compara com habilidade de usá-las efetivamente. Toda a Potência do mundo não irá convencer um círculo de neófitos da Camarilla a abandonar seu refúgio no início da tarde.

Os Narradores são encorajados a serem um pouco mais tolerantes quando seus jogadores do Sabá demonstrarem interesse em Dis-

ciplinas de fora do clã. Não é inadmissível que um Serpente da Luz ensine Serpentis a um companheiro do bando em troca de algum treinamento em Tenebrosidade. É óbvio que ainda deve existir algum tipo de restrição — a despeito de toda a preparação para a Grande Jihad, os membros do Sabá ainda são muito refratários e têm seus próprios interesses. Muitos Cainitas só ensinam Disciplinas a outros em uma base *quid pro quo*.

Descrições “incompletas” neste capítulo significam que os vampiros que praticam uma dada Disciplina não possuem membros de geração suficientemente baixa para exercer os poderes de nível mais alto. Não existem, por exemplo, integrantes dos Salubri *antitribu* de geração inferior à Sétima. Dessa forma, a Disciplina Valeren só é conhecida até o sexto nível de proficiência.

FÓRMULAS CASEIRAS

Os poderes descritos neste capítulo são as variações de alto nível mais bem conhecidas (ou notórias) das Disciplinas vampíricas, mas não são — de forma alguma — as únicas. A partir do momento que tem perícia e poder suficientes (além da geração) para controlar Disciplinas de Nível maior ou igual Seis, o vampiro adquirirá também uma compreensão grande o suficiente da natureza dessa Disciplina que lhe permitirá criar seus próprios poderes. Isso não significa que um *priscus* de sexta geração pode fazer o que quiser com as sombras usando a Tenebrosidade, e sim que ele pode conceber e desenvolver um novo poder de Nível Seis, adquirindo-o com pontos de experiência ao invés de comprar o poder descrito no livro.



DISCIPLINAS DE ALTO NÍVEL

Nível da Disciplina	Custo (Disciplina do Clã)	Custo (Disciplina de Fora do Clã)
6	30	42
7	35	49
8	40	56
9	45	63

Narradores, pensem muito bem antes de permitir que os personagens dos jogadores dominem Disciplinas de Alto Nível, mesmo que — de alguma forma — eles consigam adquirir geração suficiente para isso: o objetivo não é encontrar novas formas de destruição do meio ambiente, e sim obter um entendimento maior da maldição da não-vida.

As Disciplinas de Nível 10 estão disponíveis apenas para vampiros de Terceira Geração e foram deixadas em aberto propositalmente; quem é que sabe que poderes os divinos Antediluvianos controlam.

Os novos poderes criados por um personagem têm de ser discutidos com o Narrador antes de serem usados durante o jogo. O nível do poder, o equilíbrio do jogo e sua função dentro da crônica definirão quais merecem uma tentativa e quais não. Um Narrador tem o direito de proibir qualquer poder proposto em favor do jogo. Só porque um personagem tem potencial para desenvolver um poder, não significa que ele pode ou deveria fazê-lo.

TAUMATURGIA NEGRA

Apesar do inexplicável desaparecimento dos Tremere *antitribu*, a Taumaturgia Negra se entrincheirou no maligno submundo do Sabá. Uma das diretrizes básicas da unidade do Sabá é o compartilhamento das Disciplinas entre os membros de um bando. Esse compartilhamento fortalece o grupo como um todo e o prepara melhor para enfrentar a Camarilla. No entanto, apesar dessa diretriz ser verdadeira, os estudantes da Taumaturgia Negra ainda são raros, devido aos perigos inatos de se lidar com o infernal.

Mais do que uma Disciplina independente, a Taumaturgia Negra é simplesmente o conhecimento taumatúrgico recolhido de demônios. A distinção é feita somente para ilustrar o perigo de se lidar com forças infernais — aprender uma linha ou ritual a partir de um texto ou de com vampiro não deixa no aprendiz a marca infernal. Entretanto, barganhar com demônios macula a alma de uma forma grave.

Na falta do treinamento e da pesquisa tradicional dos Tremere, alguns membros do Sabá que desejavam aprender os segredos da Taumaturgia procuraram demônios. Esses demônios se orgulham de dominar os seres a quem ensinam sua magia negras e submetê-los a sua vontade infernal. Os praticantes da Taumaturgia Negra acham que eles trabalham para controlar tais criaturas, e não para permitir que eles assumam o controle. A verdade é que a Taumaturgia é praticada predominantemente por tolos que pensam que vão enganar o Diabo, por aqueles que querem um atalho para o poder ou por pessoas muita fracas para resistir à tentação.

A Taumaturgia Negra tem níveis e linhas como a Taumaturgia tradicional. A diferença de mecanismo entre a Taumaturgia e a Taumaturgia Negra é discutível — linhas e rituais ainda criam os mesmos efeitos. Entretanto, a Taumaturgia Negra tem um preço. Acordos com servos do demônio deixam cicatrizes permanentes na alma e a mácula do infernalismo se manifesta na aura do Taumaturgo

Negro. Em pouco tempo, as inconfundíveis marcas do favor demôníaco põem ser visíveis até mesmo fisicamente na forma de um grande nariz, uma “garra de bruxa” atrás da orelha ou mesmo (entre o mais Amaldiçoado dos Amaldiçoados) como membros rancios, cicatrizes horríveis, chifres ou patas de bode! Desnecessário dizer que, depois que essas características aparecem, a Inquisição com certeza não tardará, apressando o infernalista a entregar sua alma ao poder negro que a possui.

VOCÊ VAI PARA O INFERNO!

Caso não tenha percebido, a Taumaturgia Negra é uma *Coisa Ruim*. Narradores, vocês não são obrigados a permitir que seus jogadores a tenham. Tanto a Taumaturgia quanto a Taumaturgia Negra estão morrendo dentro do Sabá, porque os melhores praticantes dessa magia arcana, os Tremere *antitribu*, desapareceram da seita.

Essa Disciplina foi inclusa para aqueles Narradores que gostam de introduzir esses elementos em suas histórias. Você não vai encontrar quaisquer características para demônios neste livro (ou em muitos dos livros de Vampiro); fica à critério do Narrador fazer o que ele desejar, o que pode ser nada. Os métodos pelos quais os personagens (*não os jogadores* — isso é um jogo e não o Guia de Invocação de Demônios) contactam a hoste infernal também é deixada a cargo do Narrador. Se não quiser usá-los, você não é obrigado.

Se como Narrador, você decidir implementar a Taumaturgia Negra, poderá restringi-la aos personagens do Narrador. Se permitir acesso aos personagens dos jogadores, deveria equilibrar seus benefícios com desvantagens significativas. De forma simples, aprender a Taumaturgia com um demônio, obriga o personagem a servir aquele demônio. Claro que um jogador pode aprender a Linha de Phobus gastando poucos pontos de experiência, mas ele tem de fazer o que o demônio *sempre que ele assim o desejar*. Pode ser que alguns personagens queiram realmente fazer um pacto dessa natureza (o que dá uma boa crônica “de condenação” ou uma falha de personalidade trágica), portanto, não se sinta culpado de arrastá-lo para o inferno à menor sugestão do demônio. Isso é o que se ganha quando se faz um Pacto com o Diabo.

Mais uma vez, a Taumaturgia Negra é simplesmente a Taumaturgia aprendida com demônios — não existe uma Característica Taumaturgia Negra distinta. Demônios podem ensinar qualquer linha e ritual “normal” da Disciplina Tremere, mas alguns poderes são aprendidos *unicamente* sob a tutela demoníaca. Aumentar a linha e as Características Taumatúrgicas é mais fácil quando se tem o acompanhamento do Inferno, mas essa é mais do que compensada pela perseguição implacável que o infernalista enfrenta quando (e não se) suas inclinações profanas vêm à tona. (Construir Taumaturgia como uma “Disciplina Nova” com instrução demoníaca custa apenas 8 pontos de experiência. Novas linhas custam somente 5 pontos. Aumentar a Característica Taumatúrgica com assistência infernal custa o nível atual x 5 pontos de experiência, enquanto que aumentar uma o nível de uma linha custa o nível atual x 3 pontos.)

LINHAS DA TAUMATURGIA NEGRA

Da mesma forma que as linhas normais da Taumaturgia, as linhas da Taumaturgia Negra requerem um teste de Força de Vontade (dificuldade igual ao nível de poder + 3) e o uso de um ponto de sangue. É necessário apenas um sucesso para invocar esses poderes, a menos que haja alguma coisa específica em contrário. Uma falha neste teste significa que os efeitos não acontecem, enquanto que uma falha crítica custa ao taumaturgo um ponto permanente de Força de Vontade.

O FOGO DO INFERNO

Essa linha da Taumaturgia Negra permite ao taumaturgo manipular as chamas sobrenaturais conjuradas das profundezas do Hades. Elas aparecem num tom verde maléfico, não permitindo que o taumaturgo as esconda. Essa “fogueira” é formada de chamas sobrenaturais e afeta normalmente as pessoas com proteção ao fogo comum.

Essas chamas não são sutis. As labaredas verdes e doentias surgem das mãos do conjurador em jatos ou globos com o único objetivo de atingir seu oponente. Diferentemente da Sedução das Chamas, Fogos do Inferno não têm o objetivo de ser usados com *finesse* ou discrição.

Sistema: Quanto maior for o nível de domínio do usuário, mais potentes serão as chamas. O Fogo Infernal pode ser extinto da mesma forma que as chamas normais, embora a cor verde implique que algo fora do comum está acontecendo. Uma falha crítica significa que o conjurador perde o controle das chamas que podem se voltar contra ele e envolvê-lo. Lembre que os vampiros que desejarem absorver esse dano têm de possuir a Disciplina Fortitude. Para maiores detalhes sobre a forma como o fogo aflige os Cainitas, veja **Vampiro: A Máscara**, página 227.

- Isqueiro (dificuldade 3 para absorver, um Nível de Vitalidade de dano/turno)
- Boca de Fogão (dificuldade 4 para absorver, dois Níveis de Vitalidade de dano/turno)
- Maçarico (dificuldade 5 para absorver, três Níveis de Vitalidade de dano/turno)
- Lança Chamas (dificuldade 7 para absorver, quatro Níveis de Vitalidade de dano/turno)
- Inferno (dificuldade 9 para absorver, cinco Níveis de Vitalidade de dano/turno)





A LINHA DE PHOBOS

Esta linha permite que o infernalista use os temores de suas vítimas como uma arma. Seus praticantes penetram misticamente nas profundezas da psique de seus alvos, sondando seus terrores e fazendo-os parecer reais. Muitos dos infernalistas mais sofisticados do Sabá preferem esta linha às físicas, pois desfrutam do prazer sublime de usar os medos de seus inimigos contra eles mesmos, em vez de utilizar as exibições vulgares e brutais com fogo ou sem demônios.

É comum os infernalistas que seguem esta linha terem pesadelos e noites terríveis, que são resultado das memórias horríveis e rancadas de suas vítimas. Os Narradores devem fazer um teste de Manipulação + Empatia (dificuldade 7) para os personagens que usam a Linha de Phobos mais de uma vez na mesma história. O número de sucessos indica quanto tempo o personagem consegue suportar o mar de terrores roubados que perturbam sua mente. Falhas críticas resultam, durante uma semana, em pesadelos incessantes que drenam um Ponto de Sangue adicional por noite, devido à falta de sono profundo. Esse é o preço das visões do inferno.

1 Sucesso	Uma semana
2 Sucessos	Cinco dias
3 Sucessos	Quatro dias
4 Sucessos	Dois dias
5 Sucessos	Um dia

● INDUZIR O MEDO

Esse poder faz a vítima se sentir extremamente paranóica. Formas e sombras sutis se movem para dentro e fora do seu campo de visão, atormentando-a pelo simples fato de estar espreitando o limite de seu ângulo de visão.

Sistema: O Infernalista pode usar esse poder em qualquer alvo visível. Enquanto durar do efeito desse poder, a vítima ficará perceptivelmente zangada e preocupada, o que deve ser interpretado. O alvo precisa fazer um teste de Coragem (dificuldade 5 + número de sucessos obtidos pelo taumaturgo) para realizar qualquer ação que não seja procurar seu espreitador imaginário. Se entrar em combate enquanto estiver sob os efeitos de Induzir o Medo, o personagem perde um dado em todas as paradas de dado (isso se ele for bem sucedido no teste de Coragem), devido às distrações impostas pelas visões.

1 sucesso	Um turno
2 sucessos	Cinco minutos
3 sucessos	Uma hora
4 sucessos	Uma noite
5 sucessos	Duas noites

● ● FANTASMA

Esse poder transforma suspeitas em medo, na medida que sombras fugazes se transformam em ameaças visíveis. A vítima sente que alguma coisa terrível está para acontecer com ela, a não ser que ela saia rapidamente daquela área. Pode ser que ela imagine estar vendo os lampejos de uma arma de fogo ou ouvindo passos na calçada bem atrás dela. Ela pode até mesmo acreditar que está sentindo o cheiro do suor de seu perseguidor ou a respiração ofegante em sua nuca.

P O L Y



Sistema: O sentimento de desconforto nas profundezas da mente do personagem torna-se mais palpável. Os mortais têm de ser bem-sucedidos em um teste de Coragem (dificuldade 7) para evitar fugir aterrorizados da área. Os vampiros precisam fazer o mesmo teste, mas se falharem, eles entram em Röttschreck. Para esse poder funcionar, o Taumaturgo precisa estar vendo sua vítima.

••• ATERRORIZAR

O Infernalista pode drenar os medos de sua vítima e apresentá-la ela. O alvo vê o que mais o assusta. Se teme aranhas, irá imaginar teias esfregando em seu rosto e mãos enquanto milhares de aracnídeos ilusórios rastejam sobre sua pele. Ele pode ouvi-las se arrastando pelo chão e as batidas de suas mandíbulas. Para a vítima, os efeitos parecem muitos reais, apesar de serem ilusões.

Sistema: O teste de Força de Vontade para ativar esse poder determina também a duração de seus efeitos. Se o personagem medrontado desejar realizar qualquer ação, será necessário um teste de Coragem (dificuldade 7) para permitir que ela espante o medo, caso contrário ela irá simplesmente se encolher, escondendo-se debilmente de seu objeto imaginário de terror. Uma falha crítica no teste de Coragem resulta em uma perturbação, de preferência relacionada ao medo que ataca a vítima. O vampiro precisa estar vendo sua vítima para poder usar esse poder.

1 sucesso	Um turno
2 sucessos	Cinco minutos
3 sucessos	30 minutos
4 sucessos	Uma hora
5 sucessos	Uma noite

•••• PRAGA DO MEDO

Com esse poder, os medos mais profundos da vítima são revelados ao infernalista, que, então, a força a enfrentá-los. Esse medo oportuna a vítima o tempo todo que ela está acordada, e muitas vezes, mesmo enquanto está dormindo. Uma pessoa com medo de voar sentirá o ar engrossar e coagular em sua garganta e pulmões, até não poder mais respirar, enquanto uma outra com medo de vampiros pode imaginar incorporações dessa fobia em seus colegas de trabalho ou movendo-se furtivamente em cada esquina. Chegará o dia em que ela estará tão exausta que não conseguirá levantar e encarar mais uma noite de horrores.

Sistema: Esse poder permanece ativo por uma semana, durante a qual a vítima vê seus medos a todo o momento. Enfraquecido por esse estado de medo constante, o personagem não pode usar sua Força de Vontade e o jogador precisa fazer todos os testes de Força de Vontade como se o valor permanente dessa Característica fosse três pontos menor (até o mínimo de um). O taumaturgo precisa estar vendo sua vítima a fim de ativar esse poder, mas depois de ativado, ele funciona independentemente do vampiro manter uma linha de visão.

••••• PARASITA DE MEDO

Esse poder permite que o infernalista se alimente temporariamente do medo como se ele fosse sangue. Essa experiência provoca uma euforia mais intensa que a alimentação convencional, mas é uma prática perigosa se for usada com muita frequência. O taumaturgo converte a essência da carga emocional, arrancada do coração de sua vítima, em um substituto místico para a *vitae*. Esse

poder pode estar relacionado às antigas lendas de vampiros capazes de “sentir o cheiro do medo”.

Sistema: Contanto que tenha uma vítima em sua linha de visão, o taumaturgo pode tentar drenar seu sustento do medo dela. O Alvo tem de ter um motivo para estar com medo de algo ou alguém enquanto o infernalista usa esse poder, mas este medo não pode ser causado por outras aplicações desta linha. O número de sucessos indica os números de “pontos de medo” que o Cainita drena de sua vítima. Esses pontos podem ser usados como uma reserva de sangue, mas têm de ser consumidos antes do nascer do sol. Todos os pontos de medo que não tenham sido usados até o nascer do sol desaparecem. Além do ponto de Força de Vontade perdido, uma falha crítica significa que o infernalista não recebe nenhum “ponto de medo” de sua vítima e não pode usar este poder sobre ela durante as próximas 24 horas.

DRENAGEM ESPIRITUAL

Esta linha permite que o infernalista despoje a sua vítima de sua Força de Vontade, transformando-a em um autômato quase sem alma pronto para servir ao Cainita sem questionar. Alguns Cainitas diabólicos usam este poder para construir legiões inteiras de servos para si, sendo que o poder funciona com mortais e vampiros.

Sistema: A vítima perde um número de pontos de Força de Vontade temporários igual ao domínio que o vampiro tem desta linha (veja a tabela). Se a vítima souber o que está acontecendo (se já ouviu falar do poder ou sofreu seus efeitos), o jogador pode tentar resistir com um teste de Força de Vontade (dificuldade 7). Se o jogador da vítima conseguir mais sucessos do que o Taumaturgo neste teste resistido e prolongado — antes de ter reduzido sua Força de Vontade reduzida a zero — esta linha não poderá mais ser usada contra ela durante um ano. Se tiver sua Força de Vontade reduzida a zero, a vítima terá de fazer as vontades do vampiro, em silêncio, como se fosse um zumbi. A vítima recupera um ponto de Força de Vontade por noite, mas o taumaturgo pode continuar tentando roubar esse ponto. Se vir seu “seu mestre” morto, ela irá recuperar imediatamente todos os seus pontos de Força de Vontade. O Cainita tentou tocar a vítima para poder usar a Drenagem Espiritual.

Uma falha crítica por parte do Taumaturgo causa resultados únicos: ele perde o número correspondente de pontos de Força de Vontade temporários (que também retornam à razão de um por noite). Se todos os pontos forem perdidos, ele passa a estar sobre o controle das forças infernais.

- Perda de um ponto de Força de Vontade
- Perda de dois pontos de Força de Vontade
- Perda de quatro pontos de Força de Vontade
- Perda de seis pontos de Força de Vontade
- Perda de oito pontos de Força de Vontade

RITUAIS DE TAUMATURGIA NEGRA

Da mesma forma que os Rituais da Taumaturgia tradicional, estes também têm níveis. O nível de um ritual é o menor nível de Taumaturgia que um vampiro precisa ter antes de tentar realizá-lo. Exemplo: um personagem precisa ter dominado o terceiro nível de Taumaturgia antes de tentar usar o ritual *Felis Negrum*. Além disso, da mesma forma que os rituais de Taumaturgia, estes também pre-

cisam ser aprendidos para serem usados. Em geral, quanto maior for o nível do ritual, mais tempo tem de ser gasto para aprendê-lo, embora a ajuda de demônios possa acelerar o processo.

Os rituais de Taumaturgia Negra exigem um teste de Inteligência + Ocultismo, com dificuldade igual ao nível do ritual + 3 (até um máximo de 9). É necessário apenas um sucesso para o ritual funcionar, mas pode ser que algumas mágicas exijam mais sucessos ou tenham efeitos variáveis dependendo de quão bom foi o resultado do teste. Se o teste falhar, o feitiço simplesmente não funciona ou o Narrador pode criar um efeito colateral interessante. Se o jogador obtiver uma falha crítica, ele conseguiu irar algum habitante do Abismo, o que não será bom para o bem-estar do personagem em longo prazo. A menos que haja alguma coisa especificada em contrário, os rituais exigem cinco minutos por nível para serem realizados.

ESCRAVIZAR O INTRUSO (RITUAL DE NÍVEL VARIÁVEL)

Esse ritual permite que o personagem force um demônio invocado por outro Taumaturgo a servi-lo, como se ele mesmo o tivesse invocado. Pode ser que alguns métodos incluam a promessa de uma gratificação em almas como pagamento ao inferno, o conhecimento do Nome Verdadeiro do demônio (que provavelmente difere de seu nome de invocação) ou o sacrifício de um objeto ou mercadoria valiosa como o sangue do conjurador.

Sistema: O nível do ritual varia dependendo da potência da entidade a ser escravizada (v. a tabela para Chamado da Hoste), e o ritual exige 10 minutos por nível para ser realizado. O Taumaturgo tem de saber o nome do demônio e acumular mais sucessos que o invocador original obteve quando convocou o demônio. Se o aprisionamento for bem sucedido, o demônio servirá ao taumaturgo pelo resto do período de servidão, sem recomeçar um novo.

CHAMADO DA HOSTE (RITUAL DE NÍVEL VARIÁVEL)

Este ritual arranca um demônio ou um espírito torturado do inferno. A criatura aparece por meio do poder do ritual e segue ao pé da letra as instruções do Taumaturgo (mas não a intenção — demônios são famosos por distorcer as ordens que recebem para atender seus próprios fins). Lembre que a maioria dos demônios detesta ser invocado e receber ordens; eles podem retornar mais tarde por vontade própria para atormentar o pretenso feiticeiro. Para o ritual funcionar, o personagem precisa saber o nome do demônio que ele deseja invocar. Os demônios assumem muitas formas, embora, em geral, eles possam se disfarçar para andar despercebidos entre os humanos.

Sistema: Este ritual exige uma hora por nível para ser realizado (invocar um diabrete leva uma hora, enquanto que uma sombra leva três). O demônio invocado serve o personagem durante um número de horas igual a 10 menos o nível do ritual (mais uma vez, à guisa de exemplo, o diabrete serviria o personagem durante nove horas enquanto a sombra serviria durante apenas sete). Durante esse período de servidão, o demônio não pode ferir o feiticeiro, e tem de seguir suas instruções com precisão. Quando o tempo de servidão acaba, o demônio desaparece em uma nuvem de enxofre e volta para o Inferno (embora possa retornar mais tarde por conta própria para acertar as contas).

Nível	Demônio
1	Diabrete (um demônio escravo e sem mente — Atributos Físicos 1; Inteligência 1)
3	Sombra (uma alma atormentada — Atributos Físicos e Mentais iguais a 2)
5	Senhor das Profundezas (um sargento demeráfico — Atributos Físicos 3, Mentais e Sociais 2)
7	Nobre Demônio Inferior (o mandatário de algum território no Inferno — todos os Atributos maiores ou iguais a 3, de 10 a 12 pontos em Disciplina)
9	Demônio Superior (O que você acha? — todos os Atributos maiores ou iguais a 5 [apesar de poderem subir a níveis divinos], com uma espantosa gama de Disciplinas)

MALDIÇÃO DE ÉDIPUS (RITUAL DE NÍVEL UM)

Este ritual cega completamente seu alvo. Ele exige que o Taumaturgo acenda um incenso forte, cuja fumaça, se acredita, irá nublar misticamente a visão da vítima.

Sistema: Este ritual cega o oponente — que não precisa estar à vista, apesar do feiticeiro precisar saber seu nome ou sua aparência — durante um número de horas igual a cinco menos seu Vigor.

VIDEO NEFAS (RITUAL DE NÍVEL DOIS)

O realizador do ritual roga ao demônio que responda suas perguntas, revelando conhecimentos secretos ou mistérios sobrenaturais. Entretanto, a maioria dos demônios não é onisciente e a efetividade deste ritual é limitada pelo conhecimento do demônio. Este ritual não provoca nenhum efeito visível, mas, as vezes, indivíduos com Auspícios alegam ter visto diabretes ou homúnculos sussurrando no ouvido do taumaturgo. Para que o ritual tenha efeito, o realizador precisa quebrar um osso seco em dois.

Sistema: O número de sucessos acumulados no teste determina a extensão das informações que o demônio revelará. O realizador do ritual pode fazer apenas uma pergunta, mas pode repetir o ritual sempre que desejar.

1 sucesso	Sim ou não
2 sucessos	Uma frase curta
3 sucessos	Uma sinopse descritiva (3 a 4 frases)
4 sucessos	Uma resposta completa
5 sucessos	Uma resposta enciclopédica que pode incluir a história do tópico, personagens interessantes envolvidas ou até mesmo conhecimento apócrifo nunca antes revelado a mortais ou Cainitas.

FELIS NEGRUM (RITUAL DE NÍVEL TRÊS)

Este ritual transforma o taumaturgo ou outro indivíduo em um gato preto. O taumaturgo tem de queimar o bigode de um gato negro ou a pele de um gato branco e escrever o nome do alvo em um pedaço de vidro com seu próprio sangue.

Sistema: Se usar o ritual em si mesmo, o infernalista poderá voltar à forma humana a qualquer hora. Quando usado em um carníval, o feitiço dura apenas 24 horas. Se for usado em outro vampiro, o efeito dura 12 noites menos uma para cada ponto de Força de Vontade (permanente e não temporário) que a vítima possuía no momento da transformação. O alvo pode resistir, sabendo

do ou não o que está acontecendo, mas tem de vencer um teste resistido contra a Força de Vontade do Taumaturgo. Esse ritual requer um ponto de sangue do realizador. Enquanto durar a transformação, o alvo adquire todas as Características — incluindo os Atributos Mentais — de um gato.

DOMÍNIO SECRETO DA PRAGA

(RITUAL DE NÍVEL QUATRO)

Esse ritual faz a vítima ficar “apática”. O alvo perde o interesse em suas atividades normais ou aparência pessoal, e com o tempo, não vê mais razão para continuar sua vida ou não-vida, caindo em torpor ou numa depressão crônica. O infernalista tem de realizar o ritual diante de um incensário que deve ser apagado com o sangue fresco de uma outra pessoa que não o realizador.

Sistema: Cada sucesso (depois do segundo) adiciona um dia à depressão da vítima. Se continuar por mais de 10 dias (este ritual pode ser realizado várias vezes) a vítima entra em torpor, se for um vampiro. Quando usado em mortais, funcionará da mesma maneira, com a diferença de que no final de 10 dias, o humano morrerá, geralmente por suas próprias mãos para pôr um fim a toda a miséria e trabalho enfadonho que ela encerra. Este ritual exige de dois Pontos de Sangue que devem ser tomados de um “doador” que não seja o Taumaturgo.

PORTAS FECHADAS (RITUAL DE NÍVEL CINCO)

O infernalista que invoca este ritual não o faz à toa, pois é muito mais difícil desfazer a maldição do que lançá-la sobre um inimigo. Apesar de não matar necessariamente, esta maldição inunda o alvo com uma onda de má sorte terrível. Este ritual é realizado geralmente nas semanas que antecedem um Festim de Guerra ou uma cruzada, e é conduzido durante um dos *auctoritas ritae* do Sabá, como *Festivo dello Estinto* ou *Palla Grande*. O realizador apaga 14 libretas com as mãos nuas, gritando o nome da vítima a cada ritama apagada.

Sistema: Um ritual bem-sucedido traz uma má sorte sem precedentes para o alvo. O sucesso no teste causa uma falha crítica automática em todos os testes da vítima durante um período de tempo específico. Trate esse efeito como um dado “fantasma” que sempre dá 1, como se a vítima sempre tivesse um resultado adicional igual 1. Portanto, se não obtiver sucessos mas também não obtiver nenhum resultado igual 1, o alvo ainda terá uma falha crítica, já que o dado “fantasma” transformou sua falha normal. Da mesma forma, se a vítima obtiver algum sucesso, subtraia um dado destes sucessos por causa do dado “fantasma”. O realizador do ritual tem de sacrificar dois pontos de Força de Vontade permanentes ao realizar este ritual para evitar o Röttschreck devido às chamas e para conseguir lançar a maldição sobre o alvo. Essa maldição só pode ser quebrada pelo Taumaturgo que a invocou, que para fazê-lo, terá de cortar sua mão esquerda e gastar mais dois pontos permanentes de Força de Vontade.

1 sucesso	Uma noite
2 sucessos	Uma semana
3 sucessos	Um mês
4 sucessos	Um ano
5 sucessos	Dez anos





INTERIOR DO ABISMO (RITUAL DE NÍVEL CINCO)

Este ritual permite que o ritualista caminhe dentro do próprio Inferno. Os motivos que levam alguém a fazer isso são desconhecidos, mas alguns membros do Sabá alegam que bandos inteiros foram sugados para as Profundezas e que artefatos Cainitas antigos se encontram nos armazéns do Demônio. Para iniciar este ritual, o operador precisa pintar um muro inteiro com o sangue de crianças; o muro então se transforma em um portal para o Abismo.

Sistema: Este ritual exige 24 horas para ser realizado, durante as quais o Taumaturgo precisa ficar acordado. No final do ritual, o portal se abre, e permanecerá assim durante um número de horas igual à Força de Vontade do infernalista. Os habitantes do inferno não podem escapar por esse portal, embora possam tentar impedir a saída de qualquer vampiro que tenha invadido seu reino de tortura eterna.

DEMÊNCIA

A Demência, a Disciplina de indução à loucura dos Malkavianos, pertencia originalmente somente aos Malkavianos *antitribu*, pois os Lunáticos da Camarilla adotaram a Dominação em seu lugar. Por isso, a Disciplina é descrita neste volume e não no Guia da Camarilla, mesmo porque os mestres dos níveis mais altos de Demência encontram-se no Sabá. No entanto, essa verdade não é imutável, contudo, e os Malkavianos da Camarilla estão se adaptando com uma velocidade alarmante à sua recente “infecção” com a Disciplina. É como se eles tivessem nascido para isso...

●●●●● MAL-ESTAR PROLONGADO

Enquanto os poderes menores da Demência permitem a um Malkaviano induzir loucura temporária (embora ela seja, às vezes, bastante duradoura) em uma vítima, os anciões do clã desenvolveram a habilidade de infectar as mentes de suas vítimas com uma loucura permanente. O Mal-estar Prolongado causa mudanças psicológicas permanentes na vítima, tornando-a — como disse um ancião Gangrel — “um Lunático honorário”.

Sistema: o personagem deve falar com a vítima durante pelo menos um minuto, descrevendo a perturbação que Mal-estar Permanente irá causar. O jogador faz um teste de Manipulação + Empatia (dificuldade igual à Força de Vontade); a vítima resiste com um teste de Força de Vontade (dificuldade 8). Se o usuário da Disciplina obtiver mais sucessos que a vítima, ela ganha uma perturbação permanente escolhida pelo indivíduo que aplica o poder. Esta Disciplina só pode ser usada para provocar uma perturbação por noite em uma dada vítima, embora se possa fazer várias tentativas até a loucura penetrar na cabeça do alvo.

●●●●● ESPELHO DESPEDAÇADO.

Apesar dos efeitos dos baixos níveis de Demência serem usados principalmente para incitar ou promover a insanidade em vez de criá-la espontaneamente, algumas de suas manifestações mais poderosas não são tão sutis. Um vampiro com esse temível poder é capaz de transferir seu próprio estado de perturbação para a psique de uma vítima indefesa, espalhando seu tipo de insanidade como um vírus.





Sistema: O Vampiro precisa estabelecer contato visual com o alvo para poder usar este poder. O jogador então faz um teste de Carisma + Lábia (dificuldade igual à Força de Vontade do alvo) resistido pelo Raciocínio + Autocontrole/Instinto da vítima (dificuldade igual à Força de Vontade do Malkaviano). Se o agressor vencer, o alvo sofre todas as perturbações e defeitos mentais do atacante durante um período de tempo determinado pelo número de sucessos líquidos obtidos pelo Lunático.

1 sucesso	Uma hora
2 sucessos	Uma noite
3 sucessos	Uma semana
4 sucessos	Um mês
5 sucessos	Seis meses
6+ sucessos	Um ano para cada sucesso além do quinto

●●●●●● REESTRUTURAR

Um ancião com esse poder terrível têm a habilidade de deturpar a psique de suas vítimas em seus níveis mais básicos, distorcendo seus próprios seres. O alvo de Reestruturar mantém suas memórias intactas, mas sua perspectiva da vida muda completamente, como se ela tivesse por uma súbita manifestação divina ou conversão religiosa. Esse efeito vai muito mais além do que a implantação de uma perturbação, ele realmente realiza uma mudança completa da personalidade da vítima.

Sistema: Como diz a descrição, esse poder permite que um Malkaviano mude a Natureza de seu alvo para uma mais apropriada aos seus fins. Para isso, o personagem precisa estabelecer contato visual com sua vítima. O jogador faz um teste de Manipulação + Lábia (dificuldade igual ao Raciocínio + Lábia da vítima). Se ele obtiver um número de sucessos maior ou igual ao Autocontrole/Instinto do alvo, a Natureza do alvo muda para qualquer uma que o jogador Malkaviano desejar. Esse efeito é permanente e só pode ser desffeito por uma nova aplicação de Reestruturar (embora diferenças sutis, provenientes da Natureza original do personagem ainda permaneçam, pois é impossível uma mudança tão drástica acontecer sem nenhuma palavra). Uma falha crítica neste teste muda a

DEMÊNCIA E VONTADE DE FERRO

A qualidade Vontade de Ferro (**Vampiro: A Máscara**) garante imunidade contra Demência da mesma forma que contra a Dominação: gastando um ponto de Força de Vontade, o jogador ignora os efeitos de uma aplicação bem-sucedida de Demência sobre seu personagem. Contudo, da mesma forma que acontece com a Dominação, os níveis mais altos de Demência podem sobrepujar até mesmo essa resistência. Em vez de negar completamente os efeitos desta Disciplina de um ancião, o uso da Vontade de Ferro aumenta sua dificuldade, o que pode reduzir o número de sucessos obtidos. Contra Demência Nível Seis, o uso de um ponto de Força de Vontade aumenta em dois a dificuldade do teste. Contra Demência Nível Sete, o mesmo uso aumenta a dificuldade em um. Demência Nível maior ou igual a Oito não pode ser resistida pela Vontade de Ferro.

Natureza do próprio personagem deixando-a igual à natureza de sua pretensa vítima.

●●●●●●●● FLAGELO PESSOAL

Similar ao poder Ataque Psíquico, de Auspícios (v. Guia da Camarilla), essa habilidade apavorante permite que um ancião volte a força da mente de uma pessoa contra ela mesma, infligindo dano físico com o poder de sua própria vontade. As vítimas desse ataque sofrem lacerações e ferimentos espontaneamente, jorram sangue em todas as direções e uivam em agonia. Aqueles que já presenciaram um ataque destes com Auspícios perceberam que a aura da vítima se contorce devido a psicoses violentas e explode em convulsões — uma visão que faz até mesmo o mais insensível Tzimisce tremer. Alguns vampiros chamam as vítimas desse poder de Blair, aparentemente algum tipo de referência à cultura pop atual.

Sistema: O vampiro precisa tocar ou estabelecer contato visual com o alvo. O jogador faz um teste de Manipulação + Empatia (dificuldade igual ao Vigor + Autocontrole/Instinto da vítima) e usa dois pontos de Força de Vontade. Durante um número de turnos igual ao número de sucessos obtidos, a vítima faz testes contra sua Força de Vontade permanente nos quais o número de sucessos indica a quantidade de dano letal que ela sofre (absorvido com sua Humanidade ou Trilha da Sabedoria [dificuldade 6] — a Fortitude *não* é adicionada à parada de dados de absorção, nem a armadura corporal). Durante esse período, o alvo não pode realizar nenhuma outra ação, que não seja xingar ou tagarelar de modo desconexo; não pode nem utilizar Pontos de Sangue para se curar.

●●●●●●●● ERUPÇÃO LUNÁTICA

O uso dessa habilidade terrível só foi registrado algumas vezes na história dos Membros, mais espetacularmente nas últimas noites da batalha final em Cartago. Ela é efetivamente uma bomba nuclear psíquica, usada para incitar todos os seres inteligentes dentro de um raio de quilômetros a uma orgia de sede de sangue e fúria. Suspeita-se que os Malkavianos já usaram a ameaça deste poder como um trunfo em várias negociações importantes com os anciões da Camarilla.

Sistema: o jogador gasta quatro pontos de Força de Vontade e faz um teste de Vigor + Intimidação (dificuldade 8). O raio de ação é definido pelo número de sucessos obtidos:

1 sucesso	um quarteirão ou 150 metros
2 sucessos	um bairro ou 1.5 km
3 sucessos	uma área grande do centro da cidade ou 5 km
4 sucessos	vários bairros ou 15 km
5 sucessos	uma área metropolitana inteira ou 50 km
6+ sucessos	mais 15 km para cada sucesso além do quinto

Dentro desta área, todas as criaturas sencientes são vítimas de seus instintos primários. Os mortais se rebelam espontaneamente, saqueando e queimando no intervalo entre erupções de violência em massa. Os Membros entram em um frenesi induzido pela fome, secando até os ossos tantos corpos quanto puderem. Outros seres sobrenaturais se enfurecem de acordo com suas naturezas: os Lupinos sob esse efeito assumem suas formas de guerra e se entregam indiscriminadamente ao frenesi, atacando qualquer coisa que se assemelhe ao inimigo; os magos caem temporariamente em estados de ilusão induzidos pela magia; as fadas se banham no súbito



influxo de energia e festejam seu poder temporário. Uma cidade inteira pode literalmente ser levada à loucura por este poder. Os efeitos da Erupção Lunática persistem até o próximo nascer do sol e qualquer um que entrar em seu raio de ação (que tem seu centro no local onde o poder foi usado e não no personagem responsável) cai vítima de sua magia. Contudo, a inércia pode levar a violência gerada por esse poder muito mais longe — e mantê-la vigilante por muito mais tempo — do que o poder conseguiria manter.

As vítimas da Erupção Lunática podem tentar conter seus efeitos com um teste de Autocontrole/Instinto (dificuldade igual à Força de Vontade do personagem); cada sucesso significa uma hora de lucidez, que os indivíduos mais sábios usam para se afastar da área de efeito do poder (afastar-se da “área de atuação” elimina a influência do poder). A fonte de Erupção Lunática pode ser determinada se um personagem estiver usando Sentidos Aguçados, ou um poder equivalente, no momento em que ela estiver sendo usada. Isso é automático e não requer nenhum teste. No entanto, isso não fornece nenhuma informação sobre o que realmente aconteceu — o espectador simplesmente “sente” uma grande onda de choque psíquica se expandindo a partir do ponto onde o personagem usou o poder.

MYTHERCERIA

O curioso sangue que corre nas vias mortas-vivas dos Kiasyd tem realizado algumas coisas notáveis, sendo que uma delas foi a criação da Disciplina conhecida como Mytherceria. Esta Disciplina, uma coleção de poderes atribuídos às fadas que também visa a exposição do conhecimento, tem levado muitas de suas vítimas à loucura, ou no mínimo à frustração. Os Kiasyd estão pouco inclinados a ensinar seus caminhos a pessoas de fora da linhagem. Eles sabem que se este poder for usado contra eles, eles serão forçados a revelar segredos que o mundo ainda não está preparado para conhecer.

● LUGAR COMUM

À medida que os Kiasyd adquirem mais e mais conhecimento, fica cada vez mais difícil enganá-los. Este poder revela de diversas formas as mentiras ditas aos Kiasyd, variando de vampiro para vampiro. Alguns membros do clã as percebem vendo a língua do mentiroso brilhando numa cor não natural, enquanto dos olhos de outros brotam gotas de sangue quando alguém lhes diz uma mentira. A forma varia de Kyasid para Kyasid, mas o efeito é sempre o mesmo — eles sabem se alguém está lhes contando uma mentira.

Sistema: O jogador faz um teste de Percepção + Expressão (dificuldade igual à Manipulação + Lábia do indivíduo que se suspeita estar mentindo). Se o teste for bem sucedido, o Kiasyd obtém uma indicação se o alvo está mentindo ou não. Será preciso fazer um teste para cada frase se os Kiasyd estiverem suficientemente desconfiados para averiguar tudo o que o indivíduo diz.

● ● VISÃO DAS FADAS

Sintonizado com sangue das fadas, os Kiasyd têm uma propensão a ver a verdadeira natureza delas. Os Kyasid são capazes de identificar changelings visualmente, sendo capazes de enxergar até mesmo através do sangue dos Selvagens. Além disso, eles são capazes de reconhecer as áreas sob influência das fadas.

Sistema: O Kyasid vê os changeling como eles são realmente. Além disso, em qualquer área onde houve atividade mágica das fadas recentemente (truques, invocação de quimeras, etc.), o Kiasyd saberá que as fadas estiveram presentes com um teste de Percepção + Ocultismo (dificuldade 6).

● ● ● ABSORÇÃO DA AURA

Este poder funciona de forma similar ao Toque do Espírito do poder Auspícios. O Kiasyd precisa tocar o objeto que ele vai ler. Em vez de só receber e interpretar as impressões psíquicas deixadas no objeto pela última pessoa que teve contato com ele, o Kiasyd transfere estas impressões para sua mente. Isso garante a ele uma interpretação da aura e, deixa o objeto “psiquicamente limpo”, evitando que alguém depois dele seja capaz de obter impressões desse item usando esta habilidade ou Auspícios. Os Kiasyd também usam este poder para mascarar o fato de estarem de posse de um objeto.

Sistema: O jogador precisa fazer um teste de Percepção + Empatia, cuja dificuldade é determinada pela análise que o Narrador faz da idade das impressões e da força espiritual e mental da pessoa que as deixou.

O número de sucessos indica a quantidade de informação obtida, tanto em termos de imagens da cena no momento em que vê o objeto sendo usado, quanto da natureza da pessoa que o segurava. Uma imagem e um aspecto da identidade da pessoa (Natureza, Comportamento, aura, nome, sexo ou idade) ficam claros para cada sucesso obtido pelo jogador.

Qualquer pessoa que tentar usar este poder ou o Toque do Espírito no mesmo objeto, terá de conseguir um número de sucessos maior do que o do Kiasyd para retirar qualquer impressão. Os sucessos do primeiro a usar o poder são subtraídos do número de sucessos de quem tentar ler o objeto subsequentemente.

● ● ● ● PROTEÇÃO CONTRA FADAS

O Cainita é capaz de criar símbolos de poder ocultos e proteções místicas que desorientam qualquer observador. Muitos Kiasyd usam esses símbolos para proteger suas bibliotecas, embora alguns vampiros maléficos os usem como uma maldição, lançando-os sobre indivíduos de quem eles não gostam.

Sistema: O vampiro que está criando a proteção escreve o símbolo em um local visível — na porta da biblioteca, em uma estante ou nas roupas de uma pessoa — e o jogador faz um teste de Inteligência + Segurança (dificuldade 7 para objetos inanimados ou a Força de Vontade do alvo + 2). Qualquer pessoa que entrar na área protegida ou tocar no objeto protegido perde dois dados de Inteligência enquanto mantiver contato com a proteção ou permanecer nas proximidades da área protegida. Além disso, qualquer indivíduo que vê a proteção fica confuso e perdido, a não que ser seja bem sucedido em um teste de Raciocínio + Investigação (dificuldade 8). Os símbolos duram o tempo indicado na tabela de sucessos do teste de Inteligência + Segurança, e os Kiasyd são imunes a suas próprias defesas.

1 sucesso	Uma hora
2 sucessos	Uma noite
3 sucessos	Uma semana
4 sucessos	Um mês
5 sucessos	Um ano

••••• ENIGMA FANTÁSTICO

Os Kiasyd conhecem muitas verdades ocultas e intrigantes. Eles conseguem exprimir esses conhecimentos na forma de enigmas esperantes que obrigam quem quer que os ouça a tentar resolvê-los em parar. O Enigma é tão insolúvel que pode até danificar os cérebros frágeis daqueles que pensam sobre eles. Os Malkavianos e outras pessoas perturbadas às vezes têm mais facilidade em resolver o Enigma Fantástico, mas geralmente este poder os torna mais insanos.

Sistema: O jogador faz um teste de Manipulação + Ocultismo (a dificuldade é igual à Força de Vontade da vítima). Depois de um teste bem sucedido, a vítima não pode fazer nada além de sentar e ponderar sobre o Enigma até ela conseguir três vezes o número de sucessos do Kiasyd. O alvo faz teste de Raciocínio + Ocultismo (dificuldade 8, mais ou menos o número de perturbações que possui, a critério do Narrador). Esse teste deve ser feito tão logo o alvo tenha terminado de ouvir o Enigma, e então, uma vez por hora, até obter os sucessos necessários. Se obtiver uma falha crítica num dos testes para resolver o Enigma, a vítima sofre um ponto de dano letal enquanto a pergunta mística exaure o seu corpo, e diminui um sucesso do total acumulado. Esse dano não pode ser curado enquanto o Enigma Fantástico não tiver sido resolvido. O Kiasyd pode acabar esse transe ao revelar a resposta à vítima, mas dificilmente eles o fazem.

••••• ROUBAR A MENTE

Este poder é uma extensão das habilidades místicas do Kiasyd de decifrar conhecimento. Em sua busca cada vez mais intensa pelo saber, eles encontraram uma forma de arrancar as memórias e o

conhecimento de seres sencientes. As vítimas do Kiasyd transformam-se em tolos sem mente enquanto durarem os efeitos deste poder, capazes de funcionar somente em um nível autonômico básico (mortais continuam a respirar enquanto os vampiros simplesmente permanecem estupefatos). Nesse estado, normalmente a vítima fica tão confusa que vaga indefesa ou se senta e não faz nada. Tão logo rouba as memórias, o Kiasyd as registra de uma maneira mais permanente, como em um livro ou em um pergaminho, antes que elas escapem de sua mente. Este poder justifica alguns relatos sobre indivíduos que foram abandonados abobalhados depois de terem entrado em contato com o "Povo Bom".

Sistema: O jogador faz um teste de Percepção + Lábua (dificuldade igual à Força de Vontade do alvo). Apesar do Kiasyd ter "roubado" a mente de seu alvo, ele mantém sua própria consciência, mas tem acesso total aos pensamentos e memórias do indivíduo. As vítimas não percebem que foram afetadas por este poder, mas qualquer tentativa de feri-las — realizada pelo Kiasyd ou qualquer outra pessoa — devolve-lhes imediatamente o raciocínio. Aqueles que são vítimas deste poder durante longos períodos, sentem-se famintos, mas se alimentarão caso algo lhes seja oferecido. O número de sucessos determina a duração do efeito, embora o Cainita possa interrompê-lo a qualquer momento.

1 sucesso	10 minutos
2 sucessos	Uma hora
3 sucessos	Uma noite
4 sucessos	Uma semana
5 sucessos	Um mês



●●●●●●●● ABSORÇÃO DA MENTE

O Kiasyd absorve as Habilidades da mente da vítima, e é capaz de usá-las imediatamente, mesmo que ele nunca tenha tido conhecimento delas antes. Este poder é invasivo e rouba permanentemente as Habilidades, deixando ignorantes e ineptos seus donos originais.

Sistema: O jogador faz um teste de Manipulação + Empatia (dificuldade igual à Força de Vontade do alvo). A vítima pode resistir com um teste de Força de Vontade (dificuldade igual à Força de Vontade do Kiasyd). A diferença entre os dois testes determina o efeito. Se obtiver mais sucessos, o alvo resiste integralmente. Se vencer, o Kiasyd pode escolher uma combinação de Habilidades que lhe satisfaz. Tomar algumas das Habilidades da vítima pode deixar vestígios. O Kiasyd não precisa tomar todos os pontos de uma dada Habilidade da vítima. (Exemplo: um personagem tem três pontos de Ocultismo, de quem o Kiasyd rouba um ponto e deixa os outros dois.) Além disso, se o Kiasyd absorver um número de pontos menor do que o que ele já possui, esses pontos não aumentam o seu nível naquela Habilidade. (No exemplo anterior, o Kiasyd não iria aumentar o seu Ocultismo se ele já possuía mais de um ponto, pois ele tomou apenas um.) Durante um ano, o Kiasyd não pode fazer nenhuma tentativa posterior contra um alvo contra quem seu teste de Percepção + Empatia resultou em uma falha. Em todo caso, o número máximo de pontos que um Kiasyd pode aumentar sua Habilidade é igual ao nível que o alvo tem naquela habilidade. (Usano novamente o mesmo exemplo, se uma vítima tiver um ponto em Direito e o Kiasyd conseguir dois sucessos, ele não ganhará dois pontos em Direito). Além disso, as restrições de Geração também se aplicam; um Kiasyd de Sexta Geração pode ter no máximo sete pontos em uma Habilidade. Todas as perdas da vítima são permanentes, apesar de poderem voltar aos seus níveis originais com o gasto de pontos de experiência.

1 sucesso	Rouba 1 ponto
2 sucessos	Rouba dois pontos na mesma Habilidade
3 sucessos	Rouba três pontos em até duas Habilidades
4 sucessos	Rouba quatro pontos em até três Habilidades
5 sucessos	Rouba cinco pontos em até quatro Habilidades

●●●●●●●● CARTA NA MANGA

Durante um período muito curto, o Kiasyd pode fazer seu sangue de fada subjugar a Maldição de Caim. O Kiasyd pode se tornar mortal novamente, descartando todas as vantagens e desvantagens de ser um vampiro. Enquanto for (temporariamente) mortal, o Kiasyd não terá conhecimento nem qualquer recordação de ter sido um vampiro, apesar de manter todas as outras lembranças e conhecimentos. Às vezes, eles usam este poder para adquirir conhecimentos que, por algum motivo, só estão disponíveis durante o dia. O poder também é útil para despistar caçadores que estão em seu rastro ou simplesmente para o doce prazer de assistir um nascer do sol sem medo.

Sistema: O jogador gasta oito pontos de sangue e faz um teste de Força de Vontade (dificuldade 9). Se for bem sucedido, o personagem tornar-se-á mortal no próximo nascer do sol, e permanecerá assim durante um espaço de tempo determinado pelo número de sucessos. Entretanto, o Kiasyd sabe, de forma subliminar, qual a duração deste poder e buscará abrigo automaticamente, se a luz do sol puder lhe causar problemas no fim do período (embora possa ser

impossível obter "segurança" em determinadas situações). Após o término do poder, o Kiasyd mantém todas as memórias de seu breve retorno ao mundo dos mortais. Durante seu período como mortal, as Características do personagem são limitadas a cinco (mas retornarão ao seu nível original quando ele voltar a ser um vampiro) e ele não tem acesso a suas Disciplinas. De maneira similar, durante sua "vida mortal", o personagem não pode usar pontos de sangue em nenhum truque vampírico.

1 sucesso	10 minutos
2 sucessos	Uma hora
3 sucessos	Quatro horas
4 sucessos	Doze horas
5 sucessos	Vinte e quatro horas

NECROMANCIA

Apesar de grandes partes dos vampiros acreditar que a Necromancia é somente praticada pelos odiosos Giovanni, ela foi adotada pelos Precursores do Ódio que alegam ter aprendido a magia da morte enquanto aprisionados na Terra dos Espíritos. Os Precursores dão a impressão de saber pouco sobre as Linhas dos Ossos e do Sepulcro, e de terem aprendido as suas próprias, Linha de Mortuus e a Linha das Cinzas. Nunca houve notícia dos Precursores terem interagido com os Giovanni, mas eles podem ter adquirido algum conhecimento de outras linhas com os Samedi, com quem compartilham um laço inexplicável. Os Precursores estudam a Linha de Mortuus como sua principal Linha de Necromancia; eles só podem aprender o primeiro nível da Linha das Cinzas depois de terem alcançado o terceiro nível em Mortuus. Fora isso, eles aprendem Necromancia como os outros vampiros.

LINHA DE MORTUUS

● SUDÁRIO DA MORTE

Este poder permite que um Cainita, ou um alvo a sua escolha, assuma a aparência da morte. A pele estica sobre os ossos, empalidece e suas juntas se atrofiam enquanto o corpo enrijece. Este poder pode ser usado para seu usuário "se fingir de morto" ou para amaldiçoar outras pessoas com essa aparência de morto-vivo.

Sistema: Para o poder funcionar, o vampiro precisa tocar sua vítima. Para assumir essa forma, o Necromante só precisa gastar um Ponto de Sangue. Se tentar usar este poder em outras pessoas, o personagem do jogador gasta o Ponto de Sangue e faz um teste de Vigor + Ocultismo (dificuldade igual ao Vigor da vítima + 3). Os efeitos do poder duram até o próximo alvorecer ou anoitecer, quando o indivíduo encarquilhado recobra lentamente seu estado natural no decorrer de uma hora. Enquanto estiver sob os efeitos de Sudário da Morte, o personagem perde dois pontos de Destreza e Aparência (até o mínimo de 1). Os vampiros podem usar dois Pontos de Sangue para reverter os efeitos do Sudário da Morte.

●● MURCHAR

Este poder permite que o vampiro acelere o processo de envelhecimento e decrepitude da sua pretensa vítima. O alvo sofre os efeitos da idade avançada: ossos quebradiços, pele fina e ressecada, e várias dores reumáticas, entre outros efeitos. Algumas vítimas adquirem até mesmo algumas doenças normalmente presentes em pessoas idosas, entre elas a artrite e outras doenças ósseas.



Rafael Ponce 98

Sistema: O vampiro precisa tocar o alvo. O jogador faz um teste de Manipulação + Medicina (dificuldade igual à Força de Vontade da vítima) e gasta um ponto de Força de Vontade. Se ele bem sucedido, o alvo sofre os efeitos debilitantes da idade avançada. Enquanto durar o efeito desse poder (do alvorecer ao crepúsculo), o alvo — Cainita ou não — subtrai três pontos de todos os Atributos Físicos (até um mínimo de 1). Vampiros e carniçais continuam podendo usar Pontos de Sangue para aumentar seus Atributos reduzidos.

Mortais que participam de atividades estressantes enquanto se encontram sob os efeitos de Ruína correm o risco de um ataque cardíaco. Para cada turno que permanecer nessa atividade extenuante, o jogador tem de fazer um teste de Vigor (dificuldade 6). Se falhar no teste, o mortal sofre uma parada cardíaca.

••• RETOMAR A CONSCIÊNCIA

Este poder permite que o vampiro escape do longo sono da morte. Um personagem com esse nível de domínio na Disciplina é capaz de espantar a escuridão do torpor ou ajudar outros a fazê-lo.

Sistema: O jogador usa dois pontos de Força de Vontade e, depois, faz um teste de Força de Vontade (dificuldade é igual a 10 menos o nível do alvo em Humanidade ou na Trilha da Sabedoria). Obviamente, o vampiro usa seu próprio nível para tentar se erguer do torpor. Exemplo: se um vampiro com nível 5 na Trilha da Morte da Alma tentar sair do torpor, a dificuldade no teste de Força de Vontade será igual a 5. Se desejar despertar um outro Cainita, ele

terá de tocar aquele vampiro. Se o vampiro que foi acordado dessa forma entrou neste estado devido à falta de sangue, ele acordará com um Ponto de Sangue em suas veias.

•••• MORTE VERDADEIRA

O Necromante pode ludibriar temporariamente a Maldição de Caim, mesmo que por pouco tempo, tornando-se verdadeiramente morto. Ao invocar esse poder, o personagem não está sujeito a nenhuma das maldições tradicionais contra vampiros. Ele não é queimado pela luz do sol, a água benta não o incomoda e ele não desperta noite após noite. Ele literalmente se torna um cadáver.

Sistema: Não existe nenhum custo para assumir esse corpo cadavérico, mas para despertar deste sono é preciso dois Pontos de Sangue. Enquanto estiver nessa forma, o personagem obviamente não pode realizar nenhuma ação nem usar Disciplinas, nem mesmo as "automáticas", como a Fortitude. O cadáver vampiro consome um Ponto de Sangue por noite — ele mantém a mesma quantidade de sangue que possuía ao entrar no estado de Morte Verdadeira (lembre que são necessários dois Pontos de Sangue para sair do estado cadavérico), que pode vir a ser condenatório se alguém tentar abri-lo ao meio nesse ínterim.

Um personagem cujo coração foi trespassado com uma estaca permanece paralisado ao retornar à consciência vampírica. Este poder não tem nenhuma duração máxima além do tempo que o vampiro optar por permanecer morto.

••••• MISERICÓRDIA DE SET

Batizado em homenagens aos mortais — os Filhos de Set — este poder faz com que sua vítima contraia uma praga virulenta, similar às epidemias que surgiram entre os séculos XI e XV (Peste Negra, Morte Vermelha, etc.). Essa doença mata um mortal em 24 horas e, no mesmo espaço de tempo, pode colocar um vampiro em torpor. As vítimas mortais dessa praga apresentam sintomas terríveis — olhos encovados, membros enegrecidos, sangue no suor e nas excreções, nódulos inchados e lesões que vertem água.

Sistema: O vampiro toca sua vítima e o jogador tem de gastar um Ponto de Sangue (que precisa entrar em contato com a vítima para transmitir a praga) e um ponto de Força de Vontade. O jogador também faz um teste de Vigor + Ocultismo (dificuldade igual à Força de Vontade do alvo). Um sucesso indica que o vampiro conseguiu contagiar sua vítima que morrerá ou sucumbirá ao torpor dentro de 24 horas.

RITUAIS NECROMÂNTICOS

Estes rituais usam as mesmas regras apresentadas em **Vampiro: A Máscara** (página 165). Os rituais a seguir foram desenvolvidos pelos poucos praticantes de Necromancia do Sabá, mas não são exclusivos da seita. No entanto, muitos deles são difíceis de aprender (ou mesmo de serem localizados) e o Narrador pode optar por permitir apenas versões alternativas (ou proibir estes rituais) — que funcionam com níveis mais altos de dificuldade ou menos efetividade — aos personagens de fora do Sabá.

LUZ MISTERIOSA (RITUAL DE NÍVEL UM)

O ritual Luz Misteriosa leva quinze minutos para ser realizado. Os componentes materiais são uma vela verde cuja cera derretida deve ser juntada e modelada no formato de uma pequena esfera. Quem carregar a esfera, seja na mão ou no bolso, nas Terras das Sombras fica iluminado por uma aura verde. Todos os poderes espirituais afetam esse indivíduo com mais facilidade e gravidade (os Narradores que usam *Wraith: The Oblivion* devem aplicar um modificador igual a -1 na dificuldade de todos os Arcanos do indivíduo que trás consigo a luz misteriosa). A esfera mantém seu poder durante uma hora para cada sucesso obtido no teste de realização.

FANTOCHE (RITUAL DE NÍVEL DOIS)

Utilizado primariamente para facilitar diálogos com aqueles que morreram recentemente, mas também usado como método de tortura psicológica, o rival Fantoche prepara um alvo (voluntário ou não) como um receptáculo apropriado para a possessão fantasma. Durante uma hora, o Necromante lambuzo com terra de um cemitério a região ao redor dos olhos, dos lábios e testa do alvo. Durante o resto da noite, qualquer aparição que tentar assumir o controle da vítima ganha automaticamente dois sucessos. Os efeitos do ritual permanecem mesmo se a terra for lavada.

ESTRONDO DOS MALDITOS (RITUAL DE NÍVEL TRÊS)

Este ritual é similar ao Ritual de Nível Um O Chamado dos Mortos Famintos (v. **Vampiro: A Máscara**, página 165) já que ele faz com que os sons da terra dos mortos sejam audíveis no reino físico. Entretanto, o Estrondo dos Malditos é um ritual com efeito de área usado para proteger uma sala contra espionagem. Durante meia hora, o Necromante desenha uma linha ininterrupta de cin-

zas de um crematório ao longo das paredes da sala (esta linha pode passar sobre batentes para permitir entrada e saída). Durante o resto da noite, qualquer tentativa de ouvir o que acontece dentro da sala da maneira convencional (um copo encostado na parede), eletrônica (microfone direcional ou laser) ou mística (Sentidos Aguçados) exige que o espião consiga uma quantidade de sucessos em um teste de Percepção + Ocultismo (dificuldade 7) maior que aquela conseguida pelo realizador do ritual. Uma falha em conseguir esse número de sucessos envia ao ouvinte uma onda de ruídos e resmungos fantasmagóricos, e o som de ventos uivantes; uma falha crítica deixa-se surdo durante o resto da noite.

BISBILHOTAR A MORTALHA (RITUAL DE NÍVEL QUATRO)

Este ritual com uma hora de duração encanta um punhado de cravagem (uma substância que cresce em grãos antes da colheita em lugares de clima frio e úmido) para que ele sirva como um catalisador da segunda visão. Comendo uma pitada dessa substância mágica, o alvo recebe os benefícios da Visão Além da Mortalha (linha da Necromancia das Cinzas Nível Um, página 164 de **Vampiro: A Máscara**) durante a quantidade de horas igual aos pontos de Vigor do Necromante. Para cada sucesso conseguido, são criadas três doses de cravagem encantada. Normalmente a cravagem tem um curto grau de toxidez; esse ritual remove suas propriedades tóxicas. No entanto, uma falha crítica transforma a cravagem em uma substância tóxica e de ação instantânea, que causa oito dados de dano letal em qualquer indivíduo que venha a ingeri-la, incluindo vampiros.

FRIEZA DO ESQUECIMENTO (RITUAL DE NÍVEL CINCO)

Este ritual, cuja realizado leva doze horas (uma a menos para cada sucesso no teste de realização), impregna o Necromante, ou alvo voluntário, com o frio de um cemitério. O componente material do ritual é um cubo de gelo de 30 centímetros, que é vagarosamente derretido sobre o peito da vítima (causando três pontos de dano em alvos mortais). A vítima precisa deitar-se nua sobre a terra durante todo o ritual. Depois de completado, os efeitos do ritual duram um número de noites igual ao nível de Ocultismo de seu realizador.

Um indivíduo afetado pela Frieza do Esquecimento trata o dano causado pelo fogo e altas temperaturas como se fosse dano letal. Além disso, ele pode tentar apagar qualquer fogo com um teste de Força de Vontade (dificuldade 9); cada sucesso reduz em 1 ponto a dificuldade de absorção contra danos causados pelas chamas (v. **Vampiro: A Máscara**, página 227), e fogos com dificuldade de absorção igual a 2 são reduzidos a brasas. Entretanto, este ritual apresenta várias desvantagens. A primeira e mais notável delas é que a aura do alvo é envolvida por manchas negras que lembram aquelas deixadas pela diablerie e podem ser confundidas com elas por qualquer observador que não esteja familiarizado com o ritual. A vítima também irradia uma aura palpável de frio que se estende até o comprimento de um braço; isso pode ser extremamente desconcertante para os mortais, apesar de não causar danos e seus efeitos no jogo serem similares aos Defeitos: Toque de Congelamento e Presença Sinistra. Por último, o nimbo místico criado pelo ritual chama a atenção de fantasmas hostis para o alvo (para Narradores que usam o livro *Wraith: The Oblivion*, as dificuldades de

dos os Arcanoi Negros usados contra o personagem são reduzidas em três pontos, enquanto durar o efeito do ritual), que podem aumentá-lo com atos prejudiciais.

TENEBROSIDADE

••••• ESCURIDÃO INTERIOR

Este poder permite que o Lasombra chame a escuridão contida em sua alma negra. Essa sombra enorme e turbulenta é expelida da boca do vampiro, apesar dos rumores de que alguns Guardiões são capazes de se cortar para deixar que as sombras escapem por suas veias. Essa nuvem de sombra engolfa o alvo, queimando-o com um frio que provoca cicatrizes na alma e drenando seu sangue em torrentes.

Sistema: O jogador faz um teste de Força de Vontade e gasta um Ponto de Sangue. A sombra resultante envolve o alvo e, apesar de não feri-lo fisicamente, ela pode deixá-lo completamente em pânico. As pessoas que estiverem observando a Escuridão Interior, sejam elas alvos ou espectadores, podem vir a sofrer um Röttschreck devido às sombras, conforme descrito na página 169 do livro **Vampiro: A Máscara**, a não ser que estejam familiarizadas com o poder dos Lasombra sobre as trevas.

Pessoas tocadas pela Escuridão Interior perdem um ponto de sangue por turno, mas os jogadores podem resistir a esse efeito sendo bem sucedidos em um teste de Vigor (dificuldade 6) para cada turno que eles permanecerem em contato com a nuvem.

Um Cainita que esteja invocando este poder tem de usar toda sua atenção para manter a nuvem. Se o vampiro for atacado, as trevas voltam imediatamente para dentro dele, através do mesmo orifício por onde saíram. O Cainita pode chamar as trevas de volta a qualquer momento e ganhar um número de Pontos de Sangue igual à metade do número de pontos extraídos de suas vítimas (arredondado para cima). Roubar o sangue de alguém dessa forma é o mesmo que beber daquele vampiro — se isto acontecer um número de vezes grande o suficiente um Laço de Sangue pode ser o resultado. Além disso, a Escuridão Interior só pode roubar o sangue de um indivíduo por turno, embora possa entrar em contato com vários.

••••• TRAVESSIA DAS SOMBRAS

O vampiro tem um controle tão amplo sobre as trevas que pode se transformar nela por um curto período de tempo e reaparecer a partir de uma outra sombra a uma distância menor do que 15 m. Ele pode usar Travessia das Sombras para atravessar paredes, pisos e até mesmo barreiras místicas. O Cainita simplesmente “entra” em uma sombra e emerge em outra a uma pequena distância.

Sistema: O jogador faz um teste de Destreza + Ocultismo e, se for bem sucedido, poderá sair em outra sombra a menos de 15 metros de distância. Uma falha no teste significa simplesmente que o personagem não foi capaz de atravessar o mundo das sombras, enquanto uma falha crítica indica que ele ficou aprisionado entre as sombras (uma boa oportunidade para Narradores maléficos). Levar outro indivíduo através das sombras exige um teste de Força + Ocultismo com as mesmas conseqüências no caso de uma falha.



●●●●●●●● SOMBRA ESCRAVA

O controle que o vampiro tem sobre as sombras progrediu até um ponto que lhe permite conceder-lhe um grau limitado de consciência. Ao animar sua própria sombra ou a de outros indivíduos, o Lasombra é capaz de “libertar” a sombra projetada pela luz. Enquanto este poder estiver ativo, o alvo não projetará nenhuma sombra, já que ela o deixou para obedecer aos comandos do Guardiã.

Não é preciso dizer que este poder amedronta os mortais e alguns Cainitas inexperientes. O Lasombra comanda a sombra do indivíduo e alguns vampiros afirmam terem vistos mortais morrerem de medo quando sua sombra saltou para longe com o objetivo de escarnecer ou ameaçar.

Sistema: O jogador gasta um Ponto de Sangue e faz um teste de Força de Vontade (dificuldade 8). Se o jogador for bem sucedido, a sombra adquire uma hora de liberdade profana para cada sucesso (mas ela desaparece ao nascer do sol, não importa quantos sucessos o Lasombra tenha conseguido). A Sombra Escrava tem Atributos e Habilidades iguais à metade do valor dos Atributos e Habilidades do corpo que a originou; mas ela não fala. Nem pensa muito, logo, as Características Mentais e Sociais não fazem muita diferença, com exceção do Raciocínio. Além disso, a Sombra Escrava tem um nível de Tenebrosidade igual à metade do nível do Lasombra que a animou (arredondado para baixo).

A sombra pode se separar de seu dono e se afastar até 15 metros, rastejando através de frestas ou deslizando pelas paredes. Ela pode atacar e ser atacada, embora cause e sofra somente a metade do dano (de novo, arredondado para baixo). Entretanto, o fogo e os ataques sobrenaturais (garras de lobisomem, presas de vampiros, feitiços mágicos, etc.) infligem o dano total. Se a Sombra Escrava for morta, seu dono perde metade de sua Força de Vontade e terá de ser bem sucedido em um teste (dificuldade 9) para evitar o Röttschreck.

●●●●●●●● CÁRCERE

Criando uma “câmara” de pura escuridão, o Lasombra pode aprisionar ou asfixiar seus inimigos. Não há nenhum ar dentro dessa prisão, por isso os mortais sufocarão dentro de seu vácuo gelido. Nem mesmo os vampiros têm muito remédio; depois de terem sido presos, só sairão pela vontade de seu captor. O Cárcere parece uma malha densa de sombras, não afetada pela luz ambiente.

Sistema: O vampiro gasta um Ponto de Sangue, mas não é necessário nenhum teste para se criar o Cárcere. Para se criar um Cárcere em torno de um alvo é preciso vencer um teste resistido de Raciocínio + Segurança contra Destreza + Ocultismo do alvo (dificuldade 7 para ambos). Os mortais sufocam depois de um número de minutos igual ao seu Vigor (mas o Lasombra pode optar por deixar a cabeça da vítima para fora ou encarcerar uma determinada quantidade de ar com ela), enquanto os vampiros são simplesmente suspensos nas trevas e não podem usar suas Disciplinas nem realizar qualquer outra ação. O Cárcere se dissipa instantaneamente quando é atingido pela luz solar — o que já deixou mais de um vampiro à mercê dos impiedosos raios de sol — ou quando o Lasombra decidir fazê-lo. Um vampiro só é capaz de manter um Cárcere por vez, o que já levou alguns filósofos Cainitas a afirmarem que a prisão é criada com a própria alma do vampiro e é, portanto, limitada a uma única encarnação.

●●●●●●●● ÂMBITO DE AHRIMAN

Este poder permite ao vampiro invocar trevas tão arcaicas e primevas que extinguem a luz da vida — ou não-vida — de qualquer vítima presa dentro delas. O Âmbito de Ahriman cria uma esfera de vácuo com 15 metros de raio que flui da mão do Cainita, e arrasta consigo os corpos daqueles que ela reclama quando dessa parece. Essa escuridão sobrepujante destrói amigos e inimigos, trazendo qualquer infeliz que se encontre dentro de seu raio de ação.

Sistema: O jogador gasta dois pontos de Força de Vontade e se concentra durante três turnos. Durante esse tempo, a obscuridade jorra da mão do personagem até ocupar toda área. No final do terceiro turno, o jogador faz um teste de Manipulação + Ocultismo (dificuldade 6). Todos que estiverem na área negra sofrerão um número de níveis de dano igual ao número de sucessos (agravado, se forem vampiros) — seis sucessos causam seis níveis de dano e não seis dados de dano. Depois de causar o dano, o Âmbito de Ahriman entra em colapso, levando consigo os corpos de qualquer vítima que tenha morrido quando em contato com a terrível sombra.

SANGUINUS

Sanguinus é a Disciplina insalubre concedida aos Irmãos de Sangue pelos Tzimisce que os criaram. Essa Disciplina, uma curiosa parente da Vicissitude, permite aos vampiros que a praticam, combinar partes de seus corpos, emprestando-as a outros e coordenando suas mentes e membros. Até mesmo os níveis mais baixos dessa Disciplina são (na melhor das hipóteses) perturbadores de se ver. A aplicação de seus níveis mais altos é de fato nauseante, pois a carne e os órgãos expostos, atrofiados pelo estado de não-vida dos Irmãos de Sangue, se misturam e pulsam. Os mortais que observam o espetáculo produzido pelos poderes mais visíveis desta Disciplina têm de ser bem sucedidos em um teste de Coragem (dificuldade 4) e gastar um ponto de Força de Vontade para não fugirem da área enojados.

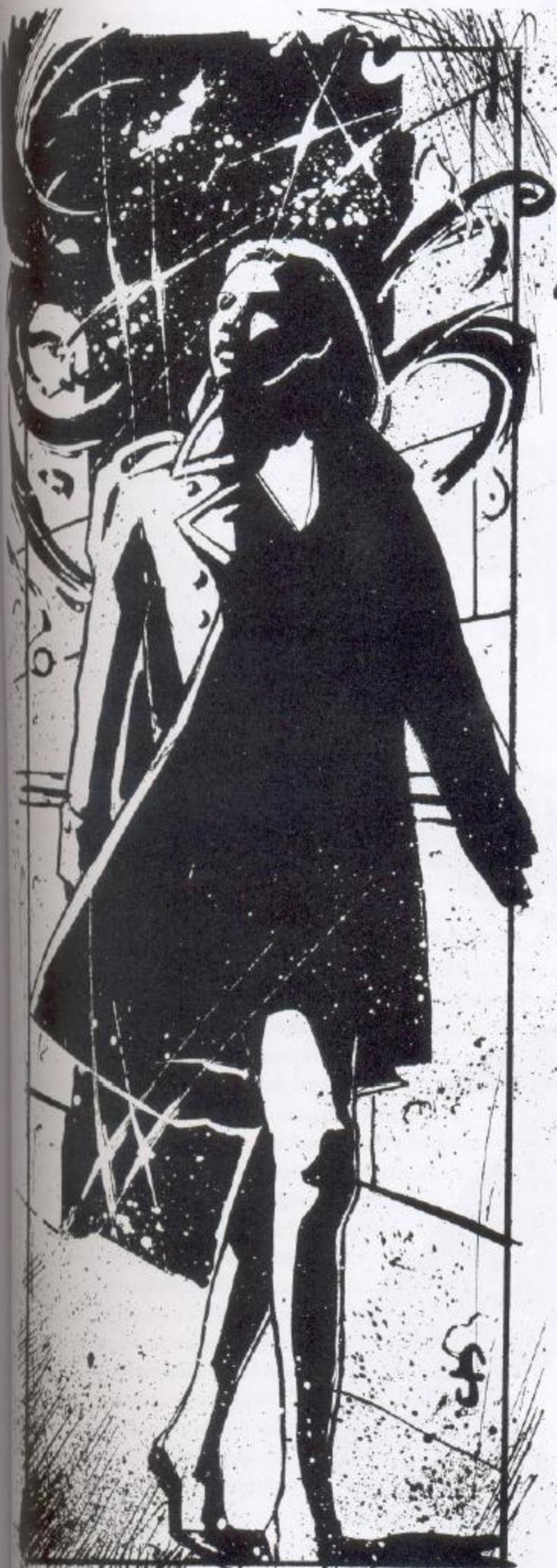
● SANGUE DE UM IRMÃO

Os Irmãos de Sangue compartilham uma ligação mística desde sua criação. O sangue de qualquer um deles corre nas veias de todos os integrantes de um determinado círculo. Eles podem curar os ferimentos de qualquer companheiro usando seu próprio sangue. Dessa forma, os Irmãos de Sangue conseguem curar grandes quantidades de dano sem exceder os limites estabelecidos pela Geração, e até mesmo poupar um membro do círculo durante um combate para que ele possa curar os outros sem precisar se concentrar.

Sistema: O jogador gasta um Ponto de Sangue que pode ser usado para curar qualquer membro do círculo, independente da distância que existe entre os dois. Os Irmãos de Sangue também podem “acumular” Pontos de Sangue, e gastar cinco pontos para recuperar um nível de dano agravado durante o decorrer de vários turnos. Esse poder funciona automaticamente; não é necessário nenhum teste.

●● OCTOPOD

Esse poder grotesco permite que os Irmãos de Sangue compartilhem membros e apêndices. Órgãos “emprestados” dessa forma viajam misticamente grandes distâncias, e alguns vampiros relataram histórias de confrontos contra um integrante de um círculo de Irmãos de Sangue que adquiriu braços extras para carregar armas ou



pernas extras para impedi-lo de cair. No entanto, o aspecto mais perturbador desse poder não são os braços e as pernas adicionais recebidos pelo beneficiário. Os Irmãos de Sangue tetraplégicos, sem olhos ou sem bocas, espalhados pelo campo de batalha quando o poder é invocado, são uma visão muito mais pavorosa.

Sistema: O personagem "doador" gasta um ponto de sangue para cada membro ou órgão que ele deseja emprestar a outro membro do círculo. (Isso só pode ser feito entre membros de um mesmo círculo, mas apenas o doador precisa ter este nível de habilidade em Sanguinus.) Os órgãos emprestados aparecem no final do turno, onde quer que o beneficiário deseje — olhos na nuca ou na palma das mãos já foram vistos, assim como cabeças entre as pernas de um Irmão de Sangue. O uso desse poder não implica automaticamente em ataques adicionais, mas pode permitir uma percepção aguçada, mais sangue a ser consumido em um único turno ou mãos extras para segurar armas ou derrubar inimigos. Só é possível emprestar órgãos externos dessa maneira — corações, estômagos e cérebros não podem.

• • • GESTALT

Os Irmãos de Sangue podem ativar os laços de sangue que os unem, estabelecendo dessa forma uma espécie de "consciente coletivo". Essa consciência expandida permite que eles realizem ataques eficientes e poderosos, evitem emboscadas e até mesmo que se comuniquem telepaticamente.

Sistema: Esse poder concede vários benefícios aos Irmãos de Sangue. Para que ele funcione, contudo, é preciso que todos os integrantes de um círculo usem um Ponto de Sangue. Se um único membro se recusar ou não puder gastá-lo, o poder falhará. Se um Irmão de Sangue sofrer a Morte Final, ele não fará mais parte do círculo, portanto, o poder continuará funcionando entre os componentes do grupo que continuam sendo mortos-vivos. Gestalt dura uma cena. Enquanto o poder estiver ativo:

- Os testes de Dominação, Presença, etc. são feitos contra o nível de Força de Vontade mais alto do círculo. Exemplo: se um vampiro tenta dominar um Irmão de Sangue sob influência de Gestalt, ele terá de fazer o teste contra o maior valor de Força de Vontade de um dos vampiros do círculo, mesmo que a Força de Vontade do alvo seja a menor de todo o círculo. Além disso, um Irmão de Sangue afetado por qualquer um desses poderes desliga-se da Gestalt, embora o poder permaneça ativo para os outros. Supõe-se que foram os Tremere que criaram esse "fusível" mental para impedir que todo o círculo seja Dominado por um único vampiro olhando nos olhos de um Irmão de Sangue.
- As dificuldades dos testes de Percepção para todos os Irmãos de Sangue do círculo diminuem em três pontos, pois eles compartilham os dados sensoriais recebidos por todos os demais vampiros do círculo.
- Ao não fazer nada além de se concentrar, um Irmão de Sangue pode "emprestar" uma Habilidade para um outro Irmão. Exemplo: um vampiro com Armas Brancas 4 pode fugir de um combate e emprestar a um colega com Armas Brancas 2 a sua perícia dessa habilidade. O vampiro "recebedor" faz os testes de habilidade da característica emprestada como se ela fosse sua.



Os Irmãos de Sangue em Gestalt compartilham uma comunicação telepática de mão dupla com os outros componentes do círculo. Não se trata de uma chance de ler as mentes de outro Irmão de Sangue, e sim de uma comunicação silenciosa. Note que nem todos os Irmãos de Sangue precisam ter esse nível em Sanguinus para receberem os benefícios de Gestalt. No entanto, os vampiros que não possuem esse nível em Sanguinus precisam fazer um teste de Raciocínio + Ocultismo (dificuldade 7), para receber os benefícios da ligação. Esse teste deve ser feito antes da ativação do poder — ninguém pode “emprestar” Ocultismo para esse teste. Se falhar nesse teste, o jogador poderá não receber os benefícios da Gestalt durante uma cena, embora suas Características possam ser usadas (valor alto em Força de Vontade) ou emprestadas (mas não tomadas emprestadas).

••••• CAMINHOS DE CAIM

Usando esse poder, um Irmão de Sangue é capaz de concentrar seu próprio sangue, levando a maldição Cainita aos outros integrantes do círculo. De fato, ele é capaz de baixar temporariamente sua geração às custas de aumentar a geração dos outros membros do círculo. Alguns Irmão de Sangue já usaram esse poder para obter efeitos terríveis, abaixando sua geração a tal nível que eles foram capazes de realizar façanhas realmente monstruosas, como aumentar incrivelmente sua força ou curar ferimentos graves num piscar de olhos.

Sistema: um Irmão de Sangue pode tomar emprestada, temporariamente uma geração de outros membros do círculo. Nenhum vampiro pode emprestar mais de um nível de geração dessa maneira. Para cada geração que pega emprestada de um membro do círculo, o vampiro que está usando este poder diminui um nível de sua geração, enquanto

irmão de Sangue de quem ele a pegou emprestada aumenta um nível em sua geração. Os Irmãos de Sangue que não emprestando gerações não precisam ter esse nível em Sanguinus, mas, neste caso, precisam ter bem sucedidos em um teste de Vigor + Ocultismo (dificuldade 7) para emprestar sua geração. Se esse poder levar um Irmão de Sangue à 14ª geração, veja o defeito "14ª Geração" na página 27 de **Vampiro: A Máscara**, e aplique todas as penalidades inerentes ao Cainita em questão. Este poder é uma cena.

ENTIDADE CONSANGUÍNEA

Esse poder assustador permite aos Irmãos de Sangue de um dado círculo se unirem tanto física quanto mentalmente. Os vampiros se unem formando um amontoado de carne morta-viva, expondo entranhas, aspergindo fluidos fétidos e dando golpes de mangual com seus membros mortíferos. Esses horríveis amontoados já se provaram úteis em mais de um cerco do Sabá, precipitando-se sobre vampiros ou abrindo caminho em refúgios fortificados.

Sistema: Todos os vampiros do círculo que desejam se tornar uma parte da Entidade Consangüínea gastam três pontos de sangue. Três turnos depois do início do processo, o monstro está completo e é capaz de agir. O vampiro da menor geração dentro da entidade dirige as ações da criatura. No entanto, a geração da criatura em si é igual à maior geração presente no grupo, menos uma para cada vampiro adicional existente no grupo. As características Força, Vigor e Percepção são iguais aos valores destas características do vampiro de menor geração dentro do grupo mais um para cada vampiro que faz parte dela (os limites de geração não se aplicam a estas criaturas — com o seu imenso tamanho, uma Entidade Consangüínea pode ter Força igual a 7 ou até maior). A parada de dados de todas as ações físicas realizadas por essa monstruosidade recebem um dado adicional para cada membro além do primeiro (antes de ser lançada). Somente um vampiro no círculo precisa ter nível 5 em Sanguinus para este poder funcionar. As partes dos corpos tendem a deslocar durante a criação da Entidade Consangüínea — mandíbulas com presas nas mãos e olhos sobre pés gordos já foram descritos em sobreviventes aterrorizados. O Narrador deve se sentir à vontade para dar ao constructo qualquer bônus (ou penalidades, uma vez que pernas podem ser fracas demais para sustentar a criatura, e os braços, muito pequenos para atacar eficazmente) que ele julgar apropriado. Sanguinus, obviamente, é uma arte imperfeita.

Uma Entidade Consangüínea não pode ser morta com uma única ataque, pois possui muitos corações em lugares não convencionais que ~~que nenhum, sendo o maior de todos, no coração dele. Ela~~ não possui o Nível de Vitalidade tradicionais de um vampiro, dois para cada vampiro adicional na entidade (trate esses extras como Machucado). A Entidade permanece coesa durante uma cena.



TAUMATURGIA

A Taumaturgia na sociedade do Sabá sofreu muitas alterações, mas nenhuma delas foi para melhor. A Disciplina está se deteriorando — estagnada, devido à perda do apoio dos Tremere *antitribu* à seita e a conseqüente falta de pesquisa e treinamento.

Entretanto, a Taumaturgia teve numerosos praticantes dentro do Sabá. A maioria dos sacerdotes de bando procura o conhecimento taumatúrgico, mesmo que eles não tenham ainda conseguido nenhuma habilidade prática com ele. Da mesma forma, muitos anciões da seita são a favor da Disciplina, por acreditarem que ela é mola a lendária habilidade de Caim de criar poderes novos e potentes quando lhe dava na cabeça.

O que veremos a seguir, é uma coletânea do conhecimento Taumatúrgico do Sabá. Sejam eles linhas e rituais criados pelos Tremere *antitribu* antes de sua destruição misteriosa, ou fórmulas antigas, praticadas nas primeiras noites da seita por feiticeiros que se recusavam a dividir seu conhecimento com a Camarilla — esses poderes pertencem exclusivamente ao Sabá. Embora seja concebível que alguns Tremere da Camarilla de alguma forma pratiquem uma das linhas ou rituais descritos aqui, isso é muito incomum.

LINHAS TAUMATÚRGICAS

A Taumaturgia no Sabá funciona exatamente como a Taumaturgia normal — ela é diferente apenas no sentido de que essas linhas são propriedade da seita. Essas linhas usam os sistemas descritos na página 178 de **Vampiro: A Máscara**.

APRENDENDO TAUMATURGIA NO SABÁ

Agora que os Tremere *antitribu* desapareceram, como é que alguém pode obter conhecimento sobre a magia do sangue? Com Dificuldade.

Naturalmente, muitos Cainitas aprenderam alguma coisa sobre a Taumaturgia com os Tremere do Sabá. Esses vampiros podem optar por compartilhar sua sabedoria como um favor ou podem ser coagidos a contar alguns de seus segredos. Narradores podem usar essa oportunidade para sujeitar os personagens a outro vampiro ou como uma forma de avançar a história. Os personagens dos jogadores não têm nenhum “direito” à Taumaturgia — ela existe de forma tão precária dentro do Sabá e entre tão poucos vampiros da seita que eles provavelmente nem sequer conhecem alguém que a pratica. Além disso, seria muito difícil aumentar o conhecimento de Taumaturgia de um personagem do Sabá: a única magia do sangue que existe é aquela produzida pelos Tremere *antitribu*. Outros vampiros não têm a compreensão necessária para realmente inová-la e terão dificuldade em aprender e criar novas linhas e rituais. Apesar dos *antitribu* terem compartilhado seus segredos com mais liberdade do que os Tremere da Camarilla, a raridade relativa da Disciplina nas noites de hoje prova a existência de um obstáculo intimidador diante daqueles que desejam manusear este poder.

A LINHA DE MARTE

Os poucos membros do Sabá que mantiveram os talentos Taumatúrgicos centraram-no na assistência à seita em tempos de guerra. Esta linha mostrou-se muito útil durante os Festins de Guerra do Sabá e mudou o curso dos acontecimentos em diversos confrontos contra os vampiros anciões. Ela é muito incomum entre as linhas Taumatúrgicas, pelo fato de adotar uma postura muito marcial, enquanto as outras magias do sangue têm uma tendência a produzir efeitos mais sutis e menos violentos.

• GRITO DE GUERRA

Um vampiro prestes a atacar é capaz de focalizar sua vontade ficando menos susceptível ao terror da batalha e aos poderes dos mortos-vivos. O vampiro solta um grito primal para ativar o efeito, embora alguns taumaturgos pintem seus rostos ou se cortem ao invés de gritar.

Sistema: Durante uma cena, o vampiro adiciona um ponto a sua Coragem. Além disso, no caso de efeitos hostis, considere que sua Força de Vontade é um ponto maior (mas esse bônus só se aplica à própria Característica e não à reserva de Força de Vontade). Um personagem só pode receber os benefícios do Grito de Guerra uma vez por cena.

•• GOLPE CERTEIRO

O vampiro faz um único ataque, guiado pelo poder profano de seu sangue. Esse ataque infalivelmente atinge o alvo.

Sistema: Ao Invocar este poder, o jogador não precisa fazer nenhum teste para saber se seu ataque atingiu o alvo ou não — ele acerta automaticamente. Somente ataques com Armas Brancas ou Briga (ou Artes Marciais) podem ser feitos dessa maneira. Considere-se que esses ataques tiveram somente um sucesso; eles não adicionam dados de dano. Além disso, é possível se esquivar deles, bloqueá-los ou apará-los normalmente, e o defensor precisa apenas de um sucesso (já que se presume que o número de sucessos é apenas um). Golpe Certo não tem nenhum efeito se for usado em ataques múltiplos (divisão de Parada de Dados) em um mesmo turno de um personagem.

••• DANÇA DO VENTO

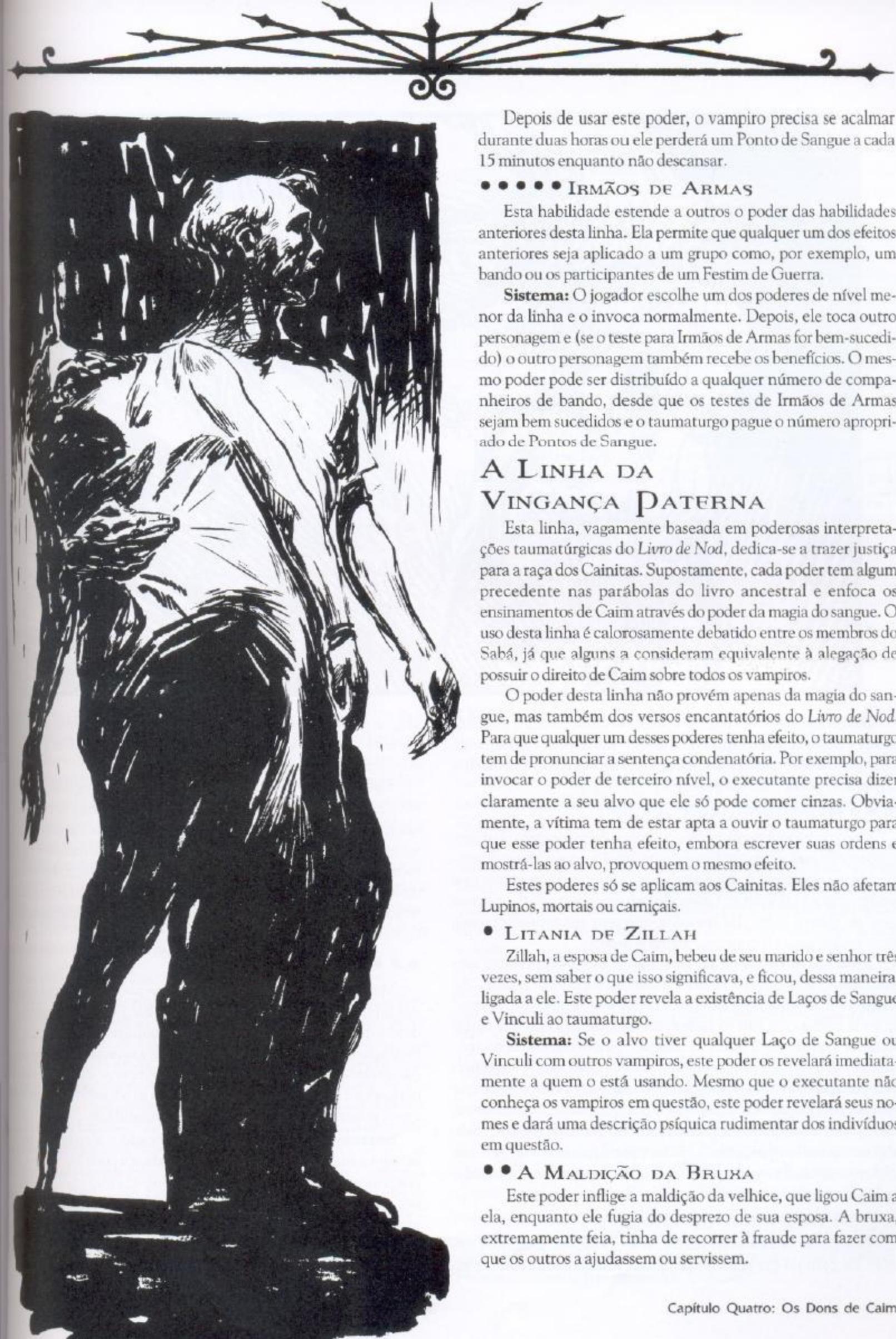
O taumaturgo invoca o poder dos ventos, movendo-se como um borrão. Ele ganha uma vantagem sobrenatural para evitar os golpes de seus inimigos, saindo de seu caminho antes deles terem uma chance de dispará-los.

Sistema: O jogador não precisa dividir sua Parada de Dados se desejar fazer múltiplas esquivas em um mesmo turno. Essa regra se aplica somente a esquivas — se o jogador quiser atacar e se esquivar, ele precisa dividir sua Parada de Dados. Este poder dura uma cena.

•••• CORAÇÃO TEMERÁRIO

O vampiro aumenta temporariamente suas habilidades como guerreiro. Usando os poderes místicos da magia do sangue, o personagem se transforma em uma poderosa força de combate.

Sistema: Coração Temerário dá ao vampiro um ponto adicional em todos seus Atributos Físicos (Força, Destreza e Vigor). Essas Características não podem exceder o máximo de geração, embora o jogador possa usar seus Pontos de Sangue para aumentar ainda mais as características do personagem. Os efeitos duram uma cena e um personagem só pode usar esses benefícios uma vez por cena.



Depois de usar este poder, o vampiro precisa se acalmar durante duas horas ou ele perderá um Ponto de Sangue a cada 15 minutos enquanto não descansar.

••••• IRMÃOS DE ARMAS

Esta habilidade estende a outros o poder das habilidades anteriores desta linha. Ela permite que qualquer um dos efeitos anteriores seja aplicado a um grupo como, por exemplo, um bando ou os participantes de um Festim de Guerra.

Sistema: O jogador escolhe um dos poderes de nível menor da linha e o invoca normalmente. Depois, ele toca outro personagem e (se o teste para Irmãos de Armas for bem-sucedido) o outro personagem também recebe os benefícios. O mesmo poder pode ser distribuído a qualquer número de companheiros de bando, desde que os testes de Irmãos de Armas sejam bem sucedidos e o taumaturgo pague o número apropriado de Pontos de Sangue.

A LINHA DA VINGANÇA PATERNA

Esta linha, vagamente baseada em poderosas interpretações taumatúrgicas do *Livro de Nod*, dedica-se a trazer justiça para a raça dos Cainitas. Supostamente, cada poder tem algum precedente nas parábolas do livro ancestral e enfoca os ensinamentos de Caim através do poder da magia do sangue. O uso desta linha é calorosamente debatido entre os membros do Sabá, já que alguns a consideram equivalente à alegação de possuir o direito de Caim sobre todos os vampiros.

O poder desta linha não provém apenas da magia do sangue, mas também dos versos encantatórios do *Livro de Nod*. Para que qualquer um desses poderes tenha efeito, o taumaturgo tem de pronunciar a sentença condenatória. Por exemplo, para invocar o poder de terceiro nível, o executante precisa dizer claramente a seu alvo que ele só pode comer cinzas. Obviamente, a vítima tem de estar apta a ouvir o taumaturgo para que esse poder tenha efeito, embora escrever suas ordens e mostrá-las ao alvo, provoquem o mesmo efeito.

Estes poderes só se aplicam aos Cainitas. Eles não afetam Lupinos, mortais ou carniais.

• LITANIA DE ZILLAH

Zillah, a esposa de Caim, bebeu de seu marido e senhor três vezes, sem saber o que isso significava, e ficou, dessa maneira, ligada a ele. Este poder revela a existência de Laços de Sangue e Vinculi ao taumaturgo.

Sistema: Se o alvo tiver qualquer Laço de Sangue ou Vinculi com outros vampiros, este poder os revelará imediatamente a quem o está usando. Mesmo que o executante não conheça os vampiros em questão, este poder revelará seus nomes e dará uma descrição psíquica rudimentar dos indivíduos em questão.

•• A MALDIÇÃO DA BRUXA

Este poder inflige a maldição da velhice, que ligou Caim a ela, enquanto ele fugia do desprezo de sua esposa. A bruxa, extremamente feia, tinha de recorrer à fraude para fazer com que os outros a ajudassem ou servissem.



Sistema: Este poder reduz a aparência do alvo a zero. Todos os testes Sociais feitos quando da duração deste poder geralmente falham, a não ser que o personagem tente intimidar ou amedrontar alguém. O poder dura uma noite.

• • • BANQUETE DAS CINZAS

Usado principalmente contra vampiros extravagantes ou desregrados, este poder remove temporariamente a dependência de sangue de um vampiro. Apesar de alguns vampiros dizerem que esse poder nega a Maldição de Caím, ele reduz o vampiro a pouco mais que um mísero ladrão de túmulos, que tem de consumir cinzas, através das quais ele consegue algum sustento.

Sistema: A vítima deste poder não pode mais consumir sangue, vomitando-o como se fosse alimento ou bebida mortal. Ao invés disso, a vítima só pode comer cinzas e os "Pontos de Sangue" que ela ganha com isto só podem ser usados para ela se levantar durante a noite. Os "Pontos de Sangue" vindos das cinzas não podem ser usados para prover energia para as Disciplinas, aumentar Atributos ou alimentar carníçais. Entretanto, os pontos de sangue que já existirem no corpo do personagem quando o poder for invocado poderão ser usados normalmente. Um Ponto de Sangue vindo das cinzas equivale a quase 0,5 litro, e qualquer cinza serve — de cigarros, restos de fogueiras ou cadáveres de vampiros destruídos pelo fogo ou pela luz do sol. Este poder dura uma semana.

• • • • DESFAVOR DE URIEL

Este poder invoca as trevas do Anjo da Morte. Qualquer luz, com exceção da luz mais tênue, causa uma dor excruciante no

alvo, e algumas formas de luz artificial intensa podem até causar dano ao vampiro. Uriel fez cumprir a maldição de Deus em Caím, envolvendo-o na escuridão de suas asas.

Sistema: A presença de qualquer luz causa desconforto à vítima e luzes brilhantes de qualquer tipo — lanternas, luminosos de néon, lâmpadas fosforescentes, etc. — causam um ponto de dano agravado para cada turno que o personagem permanece diretamente exposto a elas. A maioria dos vampiros que é vítima dessa maldição prefere dormir enquanto ela dura, escondendo-se nas trevas de seus refúgios, até poderem andar entre os vivos novamente. Este poder dura uma semana.

• • • • • DESPEDIDA

Muitos membros do Sabá temem esse poder com razão, embora nenhum deles o tenha visto ser usado. Ele pune um vampiro por desobedecer um dos mais importantes mandamentos de Caím — a proibição da diablerie. Como a maioria dos vampiros do Sabá alcança o poder e os postos por meio de algum tipo de diablerie, eles são obrigados a reconciliar suas crenças com as admoestações de Caím e este poder gera um grande senso de humildade.

Sistema: Quando este poder é invocado, o alvo imediatamente volta a sua geração original. Essa mudança pode levar à perda de pontos em certas Características, devido aos máximos permitidos por cada uma das gerações. Este poder funciona durante uma semana, depois do que todas as Características reduzidas devido ao fator Geração voltam ao normal. São necessários três turnos para declamar os versos que fazem o poder funcionar.



RITUAIS TAUMATÚRGICOS

Além de se tornar mais rara a cada noite que passa, a Taumaturgia do Sabá muitas vezes exige algum tipo de catalisador cerimonial para a realização de seus rituais. A critério do Narrador, um ritual Sabá pode precisar de ajustes adicionais como círculos intrincados, flactérios e/ou um grande trabalho de preparação. Isso não quer dizer que os rituais da seita são menos poderosos do que os praticados pelos Tremere da Camarilla, mas indica um entendimento menos refinado dos princípios da Disciplina. Pode ser também que os taumaturgos do Sabá usem componentes repulsivos para ativar suas mágicas, dada a natureza feroz da maioria dos taumaturgos do Sabá. Entre os acessórios mais comuns incluem-se pedras com um símbolo da Taumaturgia, matracas de ossos, partes específicas do corpo de animais ou seres humanos e certos tipos de *vitae* e ícor.

A maioria dos membros do Sabá sabe dos rituais, devido à predileção do grupo por *ritae* e ao compartilhamento aleatório das informações. Entretanto, os praticantes atuais de rituais Taumatúrgicos são bastante raros. Os rituais são difíceis de aprender e exigem muito tempo de estudo, além de requererem um entendimento básico da Taumaturgia. Normalmente, somente membros de bandos fixos têm tempo para estudar esta arte. Mesmo assim, a natureza da vida Sabá não traz nenhuma propensão ao estudo calmo e impenetrado de assuntos livrescos.

Os rituais Taumatúrgicos do Sabá funcionam da mesma forma que qualquer outro ritual taumatúrgico, conforme descrito em **Vampiro: A Máscara**, páginas 182-183.

RITUAIS DE NÍVEL UM

TORRENTE DE SANGUE

Este ritual permite ao vampiro criar a sensação de estar bebendo sangue, sem estar realmente se alimentando. O ritual pode ser usado para o prazer, mas é usado com mais frequência para impedir o tenebris, quando o vampiro se encontra na presença de sangue fresco. Para o ritual funcionar, o vampiro tem de carregar consigo a presa de um animal predador.

Sistema: A realização do ritual faz com que a Besta seja automaticamente mantida sob controle. Torrente de Sangue aquietará a Besta durante uma hora, depois do que o Cainita sente fome novamente (supondo que ele a tenha sentido antes). Este ritual leva apenas um turno para ser realizado.

DOMINÓ DA VIDA

Um vampiro precisando ou querendo simular uma característica humana pode fazê-lo usando este ritual. Durante uma noite inteira, o vampiro pode comer, respirar, manter seu corpo com uma temperatura média de 36,5°C, assumir a cor natural da pele humana ou demonstrar alguma outra característica humana que ele deseja. Lembre-se que somente uma característica humana pode ser mantida dessa forma. O vampiro tem de trazer um frasco com sangue humano fresco consigo para manter o ritual.

Sistema: Ao usar este ritual, o vampiro adiciona um dado à sua Parada de Dados de Máscara (v. **Vampire Storytellers Companion**). A não ser que os observadores estejam muito desconfiados, Dominó da Vida fará com que todos pensem que o taumaturgo é um mortal — não que eles deveriam ter qualquer motivo para suspeitar do contrário.

RASTRO LUMINOSO DA PRESA

Este ritual faz o rastro do alvo brilhar de uma maneira que só o taumaturgo é capaz de ver. As pegadas, marcas de pneu (ou o que quer que seja), reluzem de forma distinta, mas só aos olhos do realizador do ritual. Até mesmo trajetórias de avião e rastros deixados por animais brilham com uma luz malsã. O ritual é anulado se o alvo atravessar, ou mergulhar na água ou chegar ao seu destino. Para o ritual ter efeito, o taumaturgo precisa queimar uma tira de cetim branco que está em seu poder há pelo menos 24 horas.

Sistema: O ritualista precisa ser capaz de visualizar ou saber o nome de sua vítima. O rastro do alvo brilha com uma intensidade que depende de quanto tempo faz que ele passou por ali — as linhas antigas brilham menos, enquanto as mais recentes chamejam.

DOR DA VIÚVA

Este ritual causa dor, coceira ou outra sensação significativa (mas não mortal) na vítima. Similar aos efeitos provocado pelo “boneco vodu”, este ritual é usado mais para escárnio e despeito do que por inimizade. De fato, ele exige um boneco de pano ou de cera que se assemelhe o alvo, que começará a sangrar quando o poder fizer efeito.

Sistema: A boneca cerimonial tem que se parecer, nem que seja de forma grosseira, com a vítima. Ele não provoca nenhum efeito além de um estímulo físico. O realizador do ritual pode escolher em qual parte do corpo a dor ou coceira aparecerá.

RITUAIS DE NÍVEL DOIS

OLHOS DO FALCÃO NOTURNO

Este ritual permite ao vampiro ver através dos olhos de um pássaro e ouvir o que ele ouve. No início do ritual, a ave escolhida — que tem de ser um predador — tem de ser tocada pelo vampiro. No final do ritual, o seu realizador deve arrancar os olhos da ave ou ele mesmo ficará cego.

Sistema: O vampiro é capaz de controlar mentalmente para onde a ave vai durante toda a duração do ritual. A ave não realizará necessariamente nenhuma outra ação que não seja voar — o taumaturgo não pode obrigá-la a lutar, pegar objetos e trazê-los de volta nem arranhar um alvo. Depois de terminar seu voo, o animal voltará até o realizador do ritual. Se não arrancar os olhos do pássaro, o vampiro ficará cego durante três noites. O efeito do ritual termina ao nascer do sol; caso o animal não tenha chegado ao seu destino ou esteja longe demais do vampiro para que ele possa realizar a última fase do ritual, azar dele.

ENLOUQUECER MÁQUINAS

As Máquinas enguiçam quando este ritual é realizado. Ele funciona instantaneamente e dura enquanto o vampiro se mantiver concentrado nele. Ele pode ser usado para desligar o motor de carros, apagar dados de computador, enguiçar impressoras, desligar equipamentos de suporte de vida, etc. Em suma, Enlouquecer Máquinas interrompe o funcionamento de qualquer aparelho mais complexo que uma corda e uma roldana. Para o ritual funcionar, o taumaturgo precisa estar de posse de um pedaço de metal, embora alguns vampiros usem uma variante que exige que um nó banhado em saliva humana seja desatado.



Sistema: O ritual só faz as máquinas pararem, ele não concede nenhum controle sobre elas. Os efeitos do ritual são invisíveis, e não necessariamente óbvios — afinal de contas, esse tipo de coisa parece acontecer por coincidência.

RECORRER À TERRA NATAL

O vampiro invoca o poder de sua terra natal para curar ferimentos graves que ele possa ter sofrido. O taumaturgo tem de ter pelo menos um punhado de terra da cidade onde ele nasceu como mortal e recitar uma litania com sua árvore genealógica enquanto realiza o ritual.

Sistema: Para criar um unguento curativo, o Cainita precisa misturar a terra com dois pontos de seu próprio sangue. Um punhado desse unguento curará um ponto de dano agravado. É somente um punhado pode ser usado por noite

RITUAIS DE NÍVEL TRÊS

ADERÊNCIA DO INSETO

Este ritual permite que o taumaturgo escale paredes e telhados, como se ele fosse uma aranha. Ele pode até mesmo rastejar por essas superfícies (contanto que elas sejam capazes de suportar seu peso). O uso deste poder causa um grande desconforto em espectadores mortais. Durante toda a duração do ritual, o personagem precisa colocar uma aranha viva sob a língua (embora a aranha possa morrer enquanto se encontra na boca do taumaturgo).

Sistema: o vampiro pode se mover com metade de seu nível normal de movimento, enquanto escala paredes ou se desloca no teto. O poder dura uma cena ou até o vampiro cuspir a aranha.

REFLEXOS DA SEGUNDA VISÃO

O objeto deste ritual é um espelho oval com, no mínimo, dez centímetros de largura e, no máximo, 45 cm de comprimento. Ele se parece com um espelho normal, mas é muito mais útil nas mãos de um taumaturgo do Sabá. Uma vez criado, o vampiro pode usá-lo para enxergar o sobrenatural; ele reflete a verdadeira forma de Lupinos e de fadas e permite que o seu dono veja fantasmas enquanto eles se movimentam no Mundo Inferior. O taumaturgo cria esse espelho banhando um espelho comum em seu sangue, enquanto recita os cânticos do ritual.

Sistema: o ritual exige um Ponto de Sangue do vampiro. Depois disso, o espelho refletirá as formas verdadeiras de outras criaturas sobrenaturais — os lobisomens aparecerão em sua monstruosa forma de combate, os magos reluzirão em um nimbo cintilante, as aparições se tornarão visíveis (no espelho) e os changelings mostrarão seu aspecto natural. Às vezes, o espelho também revela a natureza daqueles que possuem a Fé Verdadeira, envolvendo-os em uma luz dourada.

RITUAIS DE NÍVEL QUATRO

CAMINHAR NAS CHAMAS

Este poder dá ao vampiro uma resistência sobrenatural à maldição de todos os vampiros, o fogo. Somente um vampiro tolo tentaria realmente andar sobre ou através do fogo, embora este ritual conceda realmente uma maior tolerância ao fogo. Alguns membros do Sabá usam esse ritual para se mostrar ou dar exibições dramáticas em Danças de Fogo, enquanto outros o usam apenas com propósitos

marciais. Para realizar o ritual, o taumaturgo precisa cortar a ponta de um de seus dedos e queimá-la em um círculo Taumatúrgico.

Sistema: O corte feito no dedo não causa nenhum ponto de dano, mas dói p'ra diabo e exige um sucesso num teste de Força de Virtude para ser feito. Este ritual pode ser realizado em outros vampiros (às custas dos dedos do realizador do ritual) Se não tiver Fortitude, o alvo pode absorver o dano causado pelo fogo com seu Vigor enquanto o ritual durar. Se tiver Fortitude, o vampiro pode absorver o fogo com seu Vigor + Fortitude, também pela duração do ritual — que é de uma hora.

RITUAIS DE NÍVEL CINCO

PELE DE PAPEL

Este ritual terrível debilita o alvo, tornando sua pele fraca e quebradiça. Os humores se dirigem para a superfície, a pele se estica ao redor dos ossos e descasca ao mais leve toque. Esse ritual, usado contra oponentes fisicamente resistentes, elimina a elasticidade inerente do corpo vampírico, transformando-o em um invólucro frágil e ressecado. O Taumaturgo tem de grafar o nome verdadeiro de seu alvo (o que é muito mais difícil de discernir no caso de anciões do que no caso de vampiros jovens) em um pedaço de papel, que ele usa para se cortar e, depois, queimar e transformar em cinzas.

Sistema: Este ritual faz com que o Vigor e Fortitude da vítima (se ela tiver) diminuam para 1. Para cada geração abaixo da oitava, o vampiro alvo mantém um ponto adicional de Vigor e Fortitude (embora esse valor não possa exceder seu nível original) Exemplo: um vampiro de Quarta Geração vítima de um ritual Pele de Papel terá seu nível de Vigor e/ou Fortitude diminuído para 5 (assumindo

MAGIA KOLDÚNICA

A prática da Magia Koldúnica é um segredo muito bem guardado entre os Tzimisce do Sabá. Os níveis mais baixos dessa arte maligna, antigamente muito rara, mesmo entre os Tzimisce, estão se tornando mais facilmente encontráveis entre os conventos. Agora que a influência Tremere desapareceu subitamente dentro da seita, as antigas artes mágicas dos Demônios parecem estar ganhando popularidade.

Apesar da magia Koldúnica se assemelhar à Taumaturgia, ela não tem nenhuma ligação com as práticas Herméticas do Clã Tremere. Pelo contrário, essa antiga magia Tzimisce tem origem no solo doentio e magicamente rico do Velho Mundo, domínio dos Demônios. Suas linhas e rituais não são compatíveis com a magia Tremere, mas existem linhas similares às linhas taumatúrgicas desde tempos imemoráveis. A Magia Koldúnica é mais comumente praticada — se é que se pode dizer isso — em conventos onde existem Tzimisce com mais de quatrocentos anos sob a maldição da não-vida. É raro algum ritual secreto ou linha blasfema converter-se em uma coisa popular na seita e Cainitas astutos ficam imaginando como esses segredos tão bem guardados escaparam das garras dos Tzimisce.

do que esse nível era inicialmente maior do que 5). O ritual dura uma noite e é muito popular entre bandos que costumam participar de Festins de Guerra e Caçadas Selvagens.

VALEREN

De acordo com os Salubri *antitribu*, Valeren é uma Disciplina esquecida, redescoberta durante a pesquisa que o clã fez sobre a história de seu progenitor. Enquanto a corrente principal do clã pratica uma Disciplina de cura, os *antitribu* seguiram a linha do guerreiro e se dedicaram a uma das muitas faces de seu inescrutável pai.

Valeren é uma Disciplina de ira justa, desenvolvida originalmente pelos cavaleiros matadores de demônio dos Salubri, muitos noites atrás. Ela tem um ponto em comum com a Disciplina Obeah, mantida pelos Salubri, mas diverge rapidamente para seu próprio foco e ideologia. Os Salubri *antitribu* linham o caminho do cruzado e se recusam a se tornar ladrões de almas ou cordeiros de sacrifício.

Da mesma forma que a Obeah, a Valeren faz seus praticantes desenvolverem o lendário terceiro olho de Saulot. O terceiro olho aparece no momento em que o vampiro domina o segundo nível da Disciplina. A natureza precisa do olho, bem como seu propósito, é desconhecida pelos vampiros de fora do clã. Alguns suspeitam que o olho lhes garante a visão além da visão, enquanto outros acham que ele lhes permite ver a mancha infernal nos Salubri de fora do Sabá.

• SENTIR VITALIDADE

O vampiro é capaz de sentir o fluxo de força da vida em um alvo depois de tocá-lo. Sentir Vitalidade pode ser usado para determinar quanto dano um personagem é capaz de suportar antes de morrer, o que pode ser útil para se avaliar um oponente potencial. Ele também pode ajudar a fazer diagnósticos médicos ou na alimentação, já que revela infecções e doenças.

Sistema: Os Salubri *antitribu* precisam tocar o alvo para ver quão perto da morte ele está. Essa ação exige também um teste de Percepção + Empatia (dificuldade 7). Um sucesso neste teste identifica o alvo como mortal, vampiro, carnívor ou outra criatura (ou nenhuma das anteriores). Dois sucessos revelam quanto dano o alvo sofreu. Três sucessos dizem quantos Pontos de Sangue o alvo tem (se ele for um vampiro) ou quantos pontos de sangue sobraram em seu sistema (se ele for um mortal ou alguma outra forma de vida). Quatro sucessos revelam quaisquer doenças existentes na corrente sanguínea do alvo, como hemofilia ou AIDS. O jogador pode optar por saber a informação contida em um número menor de sucessos — exemplo, um jogador que conseguiu três sucessos, pode descobrir se ele é um vampiro ou não e qual sua reserva de sangue.

Alternativamente, este poder pode ser usado como uma espécie de “visão residual”, que revela ao Cainita de que forma o alvo chegou ao estado em que se encontra. Cada sucesso nesse teste permite ao jogador fazer uma pergunta ao Narrador sobre a vitalidade do alvo. “Ele foi drogado?” “Ele sofreu dano agravado?” são perguntas válidas. Mas, perguntas do tipo “Como era o Lupino que o atacou?” e “Foram vampiros que fizeram isso?” não são válidas. O Salubri *antitribu* pode usar este poder em si mesmo caso tenha sofrido ferimentos mas, de alguma forma, tenha se esquecido como os sofreu.

•• TOQUE ANESTÉSICO

Este poder pode ser usado para bloquear a dor devido a doença ou ferimentos em um alvo voluntário ou fazer um mortal dormir. Da mesma forma que acontece com Sentir Vitalidade, o contato físico é necessário. Este poder não pode ser usado para bloquear a dor do próprio Cainita.

Sistema: Se o alvo estiver disposto a se submeter a esse processo, o jogador precisará gastar um Ponto de Sangue para bloquear a dor do alvo e ser bem sucedido em um teste de Força de Vontade (dificuldade 6). Este poder permite ao alvo ignorar todas as penalidades devidas a ferimentos durante um turno para cada sucesso obtido. Uma segunda aplicação deste poder pode ser feita depois que a primeira terminar ao custo de um Ponto de Sangue e um novo sucesso no teste de Força de Vontade. Se o alvo não desejar, por qualquer motivo, submeter-se ao poder, o jogador terá de fazer um teste resistido de Força de Vontade contra o alvo (dificuldade 8).

Para colocar um mortal para dormir, use o mesmo sistema. O mortal dorme de cinco a dez horas — dependendo de seu ciclo de sono habitual — e recupera um ponto temporário de Força de Vontade ao acordar. Ele dorme pacificamente e não tem pesadelos nem sofre os efeitos de qualquer perturbação enquanto está adormecido. Ele pode ser acordado normalmente (ou violentamente).

Os Cainitas não são afetados por este poder — seus corpos cadavéricos estão muito ligados à morte.

••• TOQUE ARDENTE

O vampiro toca seu alvo e o deixa abalado com uma dor lancinante. Este poder não causa dano à vítima, mas a exposição prolongada a esta dor não natural algumas vezes deixa a vítima traumatizada. Os Salubri *antitribu* usam este poder para extrair informações de seus inimigos ou, às vezes, para causar mais sofrimento àqueles que os caçaram e perseguiram antes de contemplá-los com a Morte Final.

Sistema: Para este poder funcionar, o vampiro tem de tocar seu alvo e os efeitos diminuem rapidamente depois que ele retira sua mão. Além disso, o jogador precisa gastar pelo menos um Ponto de Sangue para ativá-lo. Cada Ponto de Sangue gasto dessa forma reduz em dois a Parada de Dados da vítima. Este poder é usado muitas vezes em conjunto com Interrogação e Tortura, esgotando a resistência da vítima e deixando-a muito mais dócil.

•••• FIM DO TEMPO

O tempo aludido no nome deste poder é o restante de vida. Uma história antiga redescoberta pelos Salubri *antitribu* diz que dois Salubri andavam nas ruas da Segunda Cidade de Caim, garantindo a libertação misericordiosa aos que sofriam e apodreciam nas sarjetas. Se uma pessoa realmente desejasse morrer, devido a uma grande dor ou doença insuportável, esses Salubri lhe concederiam o dom da morte. Particularmente reverenciados pela plebe, os "Anjos da Morte" eram vistos como entidades realmente divinas por aqueles que buscavam seu conforto. Nas noites de hoje, os Salubri *antitribu*



com este poder com freqüência, pois muitos indivíduos desesperados e nihilistas procuram qualquer saída por que possam escapar da desolação dessas Noites Finais.

Sistema: Para findar o tempo, o vampiro coloca sua mão sobre o coração da vítima e o jogador gasta um ponto de Força de Vontade. O alvo tem de estar querendo por um fim em sua vida; se ele hesitar ou nutrir uma centelha de esperança, o poder falhará. Caso contrário, o coração da vítima deixa vagarosamente de bater e a morte vem como um sono eterno, pacífico e indolor. Os alvos submetidos ao Fim do Tempo não podem ser subseqüentemente Abraçados. E nunca houve qualquer relato de uma dessas pessoas ter se tornado uma aparição.

••••• VINGANÇA DE SAMIEL

Invocando os nomes dos poderosos guerreiros Salubri do passado, os Salubri *antitribu* atacam seu inimigo com uma força e precisão inumanas. Este poder causa a abertura do terceiro olho, que brilha com uma funesta cor vermelha. Alguns Salubri *antitribu* que usam este poder, fecham seus olhos normais, para mostrar o desdém que sentem por seus inimigos e deixá-los horrorizados ao mesmo tempo.

Sistema: Este poder custa três Pontos de Sangue. Guiado por forças místicas, qualquer ataque simples realizado pelo vampiro automaticamente atinge o alvo. Não é possível se esquivar de ataques feitos desta maneira, embora eles possam ser bloqueados, apertados ou absorvidos normalmente. O golpe atinge o alvo como se o Salubri *antitribu* tivesse sucesso em todos os seus dados de sua Parada no teste de Destreza + Armas Brancas ou Briga (o que causa um dano significativo). Este poder só pode ser usado uma vez por turno e somente quando a única ação do Salubri *antitribu* for o ataque. Além disso, o poder não funciona com armas de longo alcance, somente com armas brancas ou com as mãos.

••••• AGONIA

O vampiro pode causar dor com um mero toque, da mesma forma que com Toque Ardente, mas essa dor perdura e aumenta mesmo depois do Fúria ter retirado sua mão. Acredita-se que esse poder foi usado originalmente para preparar o guerreiro Salubri para a dor que ele enfrentaria no campo de batalha, mas entre os Salubri do Sabá, Agonia encontrou aplicações mais brutais. Se for aplicado com intensidade suficiente, esse poder pode levar um vampiro ao frenesi, incapacitar Lupinos e até mesmo matar humanos instantaneamente.

Sistema: O jogador faz um teste de Força de Vontade (dificuldade 8) e gasta um Ponto de Sangue. O Poder dura uma cena, embora essa duração possa ser prolongada com testes subseqüentes de Força de Vontade (mas sem custo adicional de sangue) se o Salubri *antitribu* assim o desejar. O personagem precisa tocar seu alvo para ativar o poder.

O vampiro pode optar por causar danos físicos à vítima, à razão de um Nível de Vitalidade por Ponto de Sangue gasto, mas o contato tem de ser mantido para que isso aconteça. O dano causado desta maneira em vampiros e outras criaturas sobrenaturais desaparece no próximo pôr-do-sol, mas os mortais têm de curar o dano normalmente. Esse dano é considerado letal e não pode ser absorvido por mortais (embora vampiros e outras entidades sobrenaturais o possam).

Para induzir o frenesi em uma vítima, o Salubri precisa causar uma quantidade de dano maior que a Força de Vontade do alvo. Neste momento, o alvo tem de ser bem sucedido em um teste de Força de Vontade (dificuldade 6) para não sucumbir ao frenesi.

VICISSITUDE

••••• DEPREDADOR QUIRÓPTERO

Similar ao poder menor da Vicissitude, Forma Horripilante, o Depredador Quiróptero é um morcego bípede aterrorizador, com mandíbulas repletas de presas afiadas e asas de couro cheias de veias. Este poder confere todos os benefícios da Forma Horripilante, além de alguns outros. A mera visão de um Depredador é suficiente para fazer qualquer mortal ou vampiro impressionável fugir aterrorizado.

Sistema: O vampiro recebe todos os efeitos da Forma Horripilante (v. **Vampiro: A Máscara**, página 187). Além disso, as asas acaneladas permitem que o vampiro voe a 40 km por hora, durante o que ele pode carregar, mas não manipular, objetos de tamanho razoável. Se o vampiro desejar, o jogador pode fazer um teste de Força + Moldar o Corpo (dificuldade 6) para adquirir garras esqueléticas nas extremidades das asas, onde estariam as mãos. Essas garras causam Força + 2 pontos de dano agravado. Além disso, o vampiro subtrai 2 pontos da dificuldade de todos os testes de Percepção baseados na audição (e adiciona 1 em todos testes de Raciocínio e Percepção baseados na visão). Assumir a forma do Depredador Quiróptero custa três Pontos de Sangue.

••••• SANGUE ÁCIDO

Neste nível de domínio, o vampiro converteu seu sangue em um ácido viscoso. Da mesma forma, qualquer sangue que ele consumir se transformará em um ácido suficientemente corrosivo para queimar a pele humana (e dos vampiros), assim como madeira. Este efeito é particularmente potente quando o vampiro assume a Forma Plasmática. Um dos efeitos colaterais deste poder é a incapacidade

ARSENAL CORPÓREO

Metamorfose •••, Vicissitude •••

Este poder permite que o vampiro transforme partes de seu corpo em armas. O vampiro pode criar lâminas de espadas, machados e até mesmo martelos de combate, e estas armas causam danos terríveis em seus alvos. Muitos Tzimisce criam braços-espadas, transformando os nós dos dedos em facas e outras coisas do gênero, mas é possível criar implementos mais dramáticos.

Sistema: Esse poder custa dois pontos de sangue por arma criada (embora as armas maiores, como as espadas de duas mãos e os machados, custem quatro) e o jogador tem de fazer um teste de Destreza + Moldar o Corpo (dificuldade 7). As **armas criadas desta forma causam dano agravado** (originados da Disciplina Metamorfose); é possível criar armas menores, que causam apenas dano letal, usando os poderes Moldar a Carne e Moldar os Ossos, conforme descrito em **Vampiro: A Máscara**, páginas 186-187. O aprendizado desse poder custa 20 pontos de experiência



SANGUE MANCHADO

Desde tempos há muito esquecidos os Demônios do clã Tzimisce vêm trabalhando em sua magia, modelando a carne de seus laçaios e moldando armas mortais e modificações dolorosas em seus próprios ossos. A magia da terra natal dos Tzimisce, “a terra além da floresta” da Europa Oriental, entrou em ressonância com o poder arcano que existe no sangue dessas criaturas.

Com o passar do tempo, no entanto, a terra ficou doente e corrompida devido a ligações dos Tzimisce à própria terra. Seu sangue tornou-se amaldiçoado, possuído de uma não-vida bizarra própria. A *vitae* mística que uma vez os nutriu, agora os deturpa, transformando-os em aberrações alienígenas.

De fato, a Disciplina favorita dos Demônios, a Vicissitude, tornou-se uma doença e pode infectar qualquer um que entre em contato com ela. De fato, foram reportados alguns casos de mortais aprendendo a Disciplina e algumas histórias apócrifas falam de Lupinos aprendendo a arte de Moldar o Corpo. Qualquer indivíduo que compartilhe do sangue Tzimisce — mesmo nas menores quantidades — corre o risco de contrair a doença.

O DESTINO DOS DEMÔNIOS

Nota: Essas regras são opcionais e devem ser usadas a critério do Narrador.

Ao invés de funcionar como uma Disciplina normal, a Vicissitude pode ser usada de uma maneira especial. Enquanto as demais Disciplinas têm custos estabelecidos para serem aprendidas e desenvolvidas, a Vicissitude varia conforme o indivíduo, à medida que ele vai mudando seu corpo de acordo com seus próprios fins malignos. Alguns indivíduos acham a Disciplina difícil de aprender, enquanto outros parecem ter uma afinidade não natural para com ela.

Sempre que um jogador criar um personagem Tzimisce ou toda vez que um personagem de fora do clã prova do sangue de um Demônio, o Narrador deve fazer alguns testes secretos e anotar os resultados. Eles representam o relacionamento do personagem com a doença.

O primeiro teste determina se o personagem “pega” ou não a doença. Faça um teste contra o Vigor do personagem (dificuldade 6); uma falha indica que ele foi infectado, e uma falha crítica não apenas infecta o personagem como também lhe confere uma Perturbação de imediato. Um sucesso neste teste significa que o personagem não adquiriu a doença e não precisa consultar as tabelas existentes mais abaixo (todos os Tzimisce contraíram Vicissitude durante seu Abraço e não precisam fazer esse primeiro teste).

O segundo teste determina quão fortemente a doença “se estabeleceu”. Se o personagem em questão tentar ativamente aprender a Disciplina, esse será o custo em pontos de experiência que ele terá de pagar por aprender uma nova disciplina. Cabe mencionar que o personagem infectado não precisa de um professor para aprender esta nova disciplina — a doença se manifesta sozinha enquanto se espalha por suas veias mortas. Não é possível aprender a Vicissitude sem se infectar.

O próximo teste determina quão receptivos o corpo e a mente do personagem são para a corrupção existente em suas veias. Sempre que o personagem aprender um novo nível da Disciplina, esse será o custo em pontos de experiência para ele fazê-lo.

O último dado indica o quão destrutiva a doença é para a mente do personagem. Toda vez que aprender um novo nível de Vicissitude — mesmo o primeiro — ele terá de fazer um teste de Força de Vontade contra a dificuldade indicada na tabela. Uma falha nesse teste resulta em uma perturbação permanente para o personagem, escolhida pelo Narrador. Por outro lado, o narrador pode decidir que um personagem que falha neste teste perde um ponto de uma dada Virtude ou Empatia, enquanto se afasta

de criar carniçais e novos vampiros, ou de dar seu sangue a outro vampiro — o ácido iria corroê-lo tão logo ele o bebesse. No entanto, o benefício óbvio é que pretensos Diabolistas também estão impedidos de sugar o sangue do Tzimisce.

Sistema: Cada ponto de sangue que entra em contato com outra coisa (que não seja o próprio vampiro) causa cinco dados de dano agravado. Se o vampiro for ferido em combate, seu sangue pode respingar em um oponente — os inimigos têm de ser bem sucedidos em um teste de Destreza + Esquiva para evitar o sangue, mas isto tem de ser feito dividindo sua parada de dados. Obviamente, a menos que um oponente saiba que o vampiro tem esse poder, ele não dividirá suas Paradas de Dados no primeiro ataque, o que leva muitos Tzimisce a gargalhar alegremente enquanto sua *vitae* espirra de seus corpos e desfigura seus atacantes.

● ● ● ● ● ● ● ● CASULO

O Cainita é capaz de formar um casulo opaco usando seu sangue e outros fluidos excretados por seu corpo. O Casulo endurece

depois de alguns momentos, transformando-se em uma concha dura e branca, cujo formato lembra vagamente o de um caixão arredondado. Esse casulo oferece uma proteção considerável ao vampiro, abrigando-o até mesmo da luz do sol e, de forma limitada, do fogo.

Sistema: Um vampiro só pode criar o Casulo para si, um processo que demora dez minutos para ser realizado. Além disso, a criação de um casulo custa três Pontos de Sangue. O casulo oferece proteção completa contra a luz do sol e dá uma quantidade de dados de absorção igual a duas vezes o Vigor do vampiro (aumentos através do sangue não são levados em conta) contra *todo* dano, seja ele agravado ou não. Essa proteção dura quanto o Cainita desejar e ele pode dissolvê-la quando quiser transformando-a em uma pasta sangrenta e flácida, da qual emerge. Um vampiro envolto pelo casulo pode usar suas Disciplinas mentais, embora algumas delas ainda exijam contato visual ou outras condições a serem atendidas.

● ● ● ● ● ● ● ● SOPRO DO DRAGÃO

O Tzimisce se transforma em um dos terríveis *draculs* do Velho Mundo, capaz de exalar um jato de chamas fatal. Esse fogo não fere

SANGUE MANCHADO

(CONTINUAÇÃO)

inexoravelmente do ser humano que um dia ele foi, aproximando-se ainda mais da servidão infligida pela doença que devasta seu corpo.

Os jogadores devem interpretar esse crescente afastamento emocional do personagem, à medida que ele vai perdendo cada vez mais a si mesmo para a Vicissitude. A degradação mental não é uma mania nem uma loucura, e raramente resulta em um comportamento errático ou extravagante. Mais do que isso, trata-se de um lento afastamento de tudo aquilo que é humano. Alguns pesquisadores Tzimisce levantaram a hipótese de que o indivíduo doente se torna cada vez menos uma personalidade funcional e mais um hospedeiro sem mente de uma doença invasora.

TABELA DE PERTURBAÇÕES E CUSTO DE VICISSITUDE

Resultado	Custo Inicial	Custo por Nível	Chance de adquirir perturbação
1	10	Nível atual x 8	Dificuldade 8
2	10	Nível atual x 7	Dificuldade 7
3	9	Nível atual x 7	Dificuldade 7
4	9	Nível atual x 7	Dificuldade 6
5	8	Nível atual x 6	Dificuldade 6
6	8	Nível atual x 6	Dificuldade 6
7	7	Nível atual x 6	Dificuldade 5
8	7	Nível atual x 5	Dificuldade 5
9	6	Nível atual x 5	Dificuldade 4
10	5	Nível atual x 4	Dificuldade 4

O Narrador (não o jogador) deve jogar um dado para cada coluna da tabela toda vez que um personagem contrai a Vicissitude, e tomar nota do resultado mantendo-o em segredo do jogador. Depois disso, cada vez que o personagem aumentar seu conhecimento da Disciplina, o Narrador faz — em segredo — o teste apropriado, introduzindo o resultado como parte da história.

Exemplo: Darius provou o sangue do sacerdote de seu bando, um Tzimisce, durante a Vaulderie. Depois, ele decide que quer aprender Vicissitude. O Narrador, avaliando que Darius provou uma quantidade de sangue Tzimisce grande o suficiente para se infectar, faz em segredo um teste de Vigor para Darius e falha. Darius pode aprender a Disciplina sem instrução, à medida que a doença se espalha vagarosamente por seu corpo morto-vivo. O Narrador faz também três outros testes, para saber quanto custará a Darius aprender a Disciplina e qual a chance dela deturpar sua mente. Se o resultado for igual a 4, 6 e 3, o Narrador anota que custará 9 pontos de experiência para Darius aprender seu primeiro nível em Vicissitude; cada nível adicional terá um custo igual ao nível atual x 6; e Darius deve ser bem sucedido em um teste de Força de Vontade (dificuldade 7) toda vez que aprender um novo nível da Disciplina para não ganhar uma perturbação.

próprio vampiro, embora ele possa ficar aprisionado nas chamas quando se o fogo que ele exala atingir objetos inflamáveis.

Sistema: A nuvem flamejante afeta uma área com dois metros de diâmetro, e causa dois dados de dano agravado a qualquer indivíduo que se encontre em seu raio de ação. Este poder é capaz de atear fogo em objetos inflamáveis e incendiar as vítimas que sofrerem o dano com o fogo, de acordo com as regras descritas em **Vampiro: A Máscara**, página 227.

●●●●●●●● INCORPORAR-SE À TERRA

Esse poder, desenvolvido na época em que os Tzimisce eram os terríveis mestres da Europa Oriental, permite que o vampiro se funde e se disperse no próprio solo. No entanto, ao contrário do poder de Metamorfose, Fusão com a Terra, o vampiro realmente

dissolve seu corpo no solo; nada menor que uma grande explosão é capaz de feri-lo, nem é possível desenterrá-lo cavando-se um buraco. Além disso, durante a noite, ele é capaz de ver e ouvir tudo que acontece ao seu redor, através de sua ligação mística com a terra. O mero fato desse poder existir aterroriza muitos Tzimisce, que estão secretamente inseguros se a diablerie em seu Antediluviano foi realizada ou não.

Sistema: Este poder custa seis Pontos de Sangue para ser ativado, e ele permanece ativo enquanto o vampiro desejar continuar dentro do solo. Da mesma forma que acontece com Casulo, o vampiro pode usar Disciplinas Mentais que não exigem solvência física nem contato visual. Ele pode se comunicar mentalmente com qualquer um que passar pela área sob a qual ele descansa.





CAPÍTULO CINCO: CÓDIGOS DA NOITE

*Ela deixa de cumprir uma
promessa normalmente
Porque ela acha divertido não
sentir remorso
— Curve, “Chinese Burn”*

O Sabá faz as coisas de um modo um pouco diferente dos outros vampiros com quem divide a noite. Desde sua ética monstruosa até os rituais sangrentos que praticam, os membros do Sabá obedecem a algumas convenções únicas.

As Trilhas da Sabedoria, como as apresentadas no Apêndice do livro **Vampiro: A Máscara**, são códigos de moralidade alternativos para aqueles vampiros que transcenderam [sic] a moral convencional dos mortais. Essas trilhas existem para aqueles que percebem que ainda é necessário alguma forma de fortalecimento contra a Besta.

Os ritos cobrem os vários rituais e práticas quase religiosas do Sabá. Nas noites de hoje, os membros da seita realizam essas cerimônias obscenas para se unir contra sua miríade de inimigos na Grande Jyhad.

TRILHAS DA SABEDORIA

No rastro de fogo e morte deixado pela passagem do Sabá em sua guerra santa contra os Antediluvianos, muitos Cainitas acham difícil lutar e, ao mesmo tempo, manter os ideais que os satisfaziam quando eram mortais. Entretanto, abandonar completamente a moralidade deixa qualquer um à mercê da Besta, e nenhum membro do Sabá deseja isso. Para se revestir de coragem contra o espectro monstruoso de suas naturezas duais, eles desenvolveram esses códigos de moralidade, para mantê-los em contato com a bênção de Caim.

Como mencionado anteriormente, muitos vampiros do Sabá, particularmente os mais jovens, ainda mantêm suas Características de Humanidade. (Claro que essas Características têm grande chance de se degradarem e desaparecerem no decorrer de uma crônica Sabá — v. mais detalhes sobre o sacrifício da Humanidade e a adoção de uma Trilha da Sabedoria no livro **Vampiro: A Máscara**, página 288.) Somente aqueles Cainitas que realmente se entregaram à sombria majestade do vampirismo seguem trilhas, e é raro algum deles voltar atrás.

Isso dito, queremos dar um aviso de cautela para jogadores e Narradores. Interpretar um seguidor de trilha é extremamente difícil, pois isso exige ver a existência do ponto de vista de alguém que decidiu que as normas culturais não lhe importam mais. As Trilhas não têm como objetivo serem uma oportunidade para os jogadores deixarem seus personagens se entregarem à Fúria. Mais do que isso, as trilhas existem para permitir que os personagens ofereçam uma visão melhor da mente alienígena dos Cainitas, em particular a dos membros do Sabá. Narradores, tomem cuidado: se você acredita que um jogador escolheu uma trilha para seu personagem para evitar confrontos morais comuns que ele está planejando fazer seu personagem enfrentar regularmente (ou, como um sábio da Internet disse uma vez, adotar a “Trilha do Que Eu Faria de Qualquer Jeito”), sinta-se à vontade para proibir essa opção. O dilema moral é tão temático para o Sabá quanto para os demais personagens de **Vampiro**, sendo que diminuir sua importância rouba boa parte da responsabilidade e da maturidade do jogo.

TRILHA DE CAIM

Somos pálidas sombras de nosso pai, Caim. Ele exemplifica aquilo no que vamos nos tornar.

— Samuel Tremaine, sacerdote de bando

Apelido: Nodistas

Crenças Básicas: Os estudiosos das noites do passado em busca das chaves para a natureza da existência vampírica, recolhendo fragmentos de conhecimento do *Livro de Nod*. Pesquisando a história desse livro, bem como de outras fontes esotéricas, os eruditos Cainitas chegaram à conclusão de que somente Caim, como o primeiro vampiro, é um exemplo de perfeição da natureza vampírica. Os Nodistas tentam se tornar mais parecidos com Caim, a fim de descobrir os limites e poderes da forma morta-viva. Eles afirmam que, seguindo o exemplo de Caim, é possível entender a verdadeira natureza do vampirismo e como a existência vampírica difere da vida mortal.

Os Nodistas buscam o conhecimento e a história, registrando as experiências de Caim para poderem aprender com seus exemplos. Para eles, a vida de Caim revela os mistérios da maldição dos vampiros; entendendo a não-vida, eles transcendem suas fraquezas mortais. Eles valorizam qualquer conhecimento sobre a condição vampírica, mas os escritos e as histórias do Primeiro Vampiro formam o núcleo da tradição nodista. Pelo fato de Caim ter sido marcado e expulso da sociedade mortal, os Nodistas acreditam que ele é o melhor exemplo da diferença entre vampiros e humanos. Por isso, os adeptos desta trilha abrem mão de sua Humanidade, vendo-a como algo inútil e inadequado, simulando o exílio de Caim, e buscam novas regras para governar suas motivações predatórias.

A essência da Trilha de Caim se encontra na exemplificação da natureza vampírica: as questões de existência, os limites da forma e as mudanças trazidas pelo Abraço levam os Nodistas à especulação, ao debate, ao estudo e a pesquisas sem fim. A erudição e a compreensão histórica são valiosas, mas o vampiro precisa se desenvolver física e espiritualmente de forma simultânea para explorar os limites de sua condição de morto-vivo. A diablerie é mais que um simples roubo de poder; ela permite que seu praticante aprenda com as experiências de outros mortos-vivos, desenvolvendo, desse modo, uma maior compreensão. Outros vampiros se perdem em tentativas de salvar a humanidade perdida ou encontrar significado em filosofias obscuras. Em vez disso, a Trilha de Caim encontra significado nos fundamentos do vampirismo.

Esta trilha é exigente e rigorosa: nas noites de hoje, são poucos os vampiros que seguem suas diretrizes. Essa trilha coloca uma grande ênfase no estudo, discernimento e disciplina pessoal. Com a paciência eterna atribuída a Caim, dizem os seguidores da trilha, vem a oportunidade de se aprimorar vagarosamente.

ÉTICA DA TRILHA

- Pesquisar a história de Caim.
Aprender com o exemplo dele.
- Desenvolver sua força de vontade e o instinto predatório. A Besta, como o resto da forma vampírica, pode ser controlada.
- Adapte-se às necessidades de sua nova condição; livre-se de sua Humanidade perdida.



- Para se aproximar de Caim, tome a vitae dos indignos. Modere esse aumento com uma compreensão de seu próprio potencial para que você não aceite a Maldição como certa.
- Estude suas habilidades e as habilidades de Caim para descobrir o que deve estar dentro de você. Examine os limites e significados do vampirismo.

VIRTUDES

Os vampiros na Trilha de Caim preservam as virtudes da Condição e do Instinto.

HISTÓRIA

A Trilha de Caim foi desenvolvida no início do século XVI, quando os vampiros procuravam novas perspectivas de esclarecimento pessoal durante a Renascença. Muitos deles sentiram a necessidade de um sistema de auto-aperfeiçoamento que evitasse as limitações das crenças humanistas, já que a moral dos humanos é conflitante com a natureza vampírica. Esta trilha ganhou muitos seguidores nos últimos duzentos anos, pois muitos vampiros viram Caim como uma figura ideal. Depois do Iluminismo, esta trilha começou a declinar em favor de trilhas mais novas. Poucos vampiros mantiveram a disciplina e a erudição necessárias à manutenção da trilha, o que fez com que ela fosse reduzida a um pequeno,

porém respeitado, número de seguidores. Os Nodistas remanescentes mantêm uma posição de respeito dentro do Sabá e continuam a recrutar seus discípulos dentre os mais intelectuais e perspicazes da seita. Pelo fato dos membros modernos da seita escolherem seus novatos com base em seu potencial individual, esta trilha experimenta um influxo de novos seguidores.

PRÁTICAS ATUAIS

Esta trilha atrai alguns dos vampiros mais introspectivos e reflexivos; de fato, todos os membros do Sabá concordam com partes da teoria (quando não com a prática) desta trilha. Seus seguidores se concentram no crescimento pessoal, mas também lideram cruzadas e Festins de Guerra para recolher conhecimentos perdidos e a *vitae* poderosa dos anciões. Além disso, muitos dos estudantes desta trilha participam e supervisionam rituais e encenações que celebram a história do vampirismo. Os Nodistas têm restrições ao Abraço aleatório durante a guerra, preferindo escolher cuidadosamente os recrutas dentre mortais promissores. Recentemente, muitos Nodistas abriram mão do estudo em troca de viajarem com bandos nômades, experimentando o mundo e simulando as peregrinações de Caim. Muitos destes Nodistas “aventureiros” viajam pelo mundo todo no encalço de fragmentos de informação para se experimentar a existência vampírica numa grande variedade de lugares.

HIERARQUIA DOS PECADOS DA TRILHA DE CAIM

NÍVEL	CONDUTA MORAL	MOTIVO
10	Deixar de realizar as pesquisas ou os estudos de cada noite, independente das circunstâncias	A busca da verdade exige dedicação.
9	Deixar de instruir outros vampiros na Trilha de Caim	Todos os vampiros devem ter a oportunidade de explorar seu potencial.
8	Auxiliar ou coexistir com mortais	Caim foi separado dos mortais; assim deve ser com todos os vampiros.
7	Mostrar desrespeito aos demais estudantes de Caim	Todos os Filhos de Caim merecem respeito devido a sua herança, pelo menos enquanto lutam para entenderem a si mesmos.
6	Controlar o frenesi	Dirija a Besta, não seja dirigido por ela.
5	Sucumbir ao Röttschreck	Domine seu medo. O terror é para os seres inferiores.
4	Não cometer diablerie em um vampiro “humano”	Aqueles que não exploram seu potencial perdem o direito a ele.
3	Não testar regularmente os limites de suas habilidades e Disciplinas	Desenvolva suas capacidades ao máximo de forma a discernir sua verdadeira natureza.
2	Deixar de buscar conhecimento sobre o vampirismo quando tiver oportunidade	Cada migalha de conhecimento adiciona uma peça ao quebra-cabeça da existência vampírica.
1	Negar necessidades vampíricas (recusando-se a se alimentar), mostrar compaixão ou deixar de aprender sobre as habilidades vampíricas	Para ser um vampiro, é preciso satisfazer as necessidades de um vampiro.



DESCRIÇÃO DOS SEGUIDORES

Os Nodistas são, com freqüência, reservados e educados, tendo grande conhecimento da história e uma tendência ao autoconhecimento. Os seguidores da trilha não são inquisitivos no sentido de buscar respostas dedutivas para os problemas; em vez disso, eles estudam as tradições e os eventos históricos na esperança de encontrarem soluções para suas perguntas. Os Cainitas que escolhem esta trilha demonstram, com freqüência, uma grande dose de autocontrole. Além disso, os Nodistas tendem a debater com outros vampiros para descobrir como os outros Cainitas experimentam a Maldição. Os Assamita *antitribu*, os Toreador *antitribu* e os Ventrue *antitribu*, bem como os Serpentes da Luz que compõem a maioria de seus seguidores, tendem a assumir postos de autoridade espiritual dentro do Sabá, como sacerdotes ou bispos. Muitos outros Cainitas acham que os seguidores desta trilha são arrogantes e fúteis.

SEGUINDO A TRILHA

Os Filhos e Filhas de Caim devem sempre buscar informações sobre a condição vampírica, seja pela experiência, aprimoramento pessoal ou a busca do conhecimento oculto. A diablerie, o desenvolvimento de Disciplinas e o aumento do autocontrole são, todos, meios válidos de refinamento da condição vampírica. Os Nodistas dificilmente participam da política do Sabá, preferindo, ao invés disso, conduzir bandos na busca de novas informações e experiências. Eles também servem como sacerdotes que lideram vampiros em busca de consciência e aperfeiçoamento de sua condição de morto-vivo. Aqueles que seguem esta trilha lideram pelo exemplo, aceitando suas naturezas monstruosas e lutando para harmonizar suas diferenças com os humanos para depois ajudar outros vampiros a fazer o mesmo. Os Nodistas não hesitam em dividir seus conhecimentos, de modo que todos os vampiros tenham a oportunidade de se aproximar de Caim. No entanto, eles guardam segredos perigosos a fim de evitar seu uso equivocado.

Habilidades Comuns: Os vampiros que optam pela Trilha de Caim são estudantes e filósofos. Eles preferem os Conhecimentos — especialmente Ocultismo e várias Culturas — mas espera-se que os Nodistas sejam capazes de desenvolver a forma vampírica até ela realizar todo seu potencial, de modo que Sobrevivência, Armas Brancas e Esportes também são encorajados. Além disso, aqueles que gostam de debates optam por Expressão, Lábria e Liderança.

Disciplinas Preferidas: Os seguidores da Trilha de Caim preferem as Disciplinas consideradas “naturais” para os vampiros, como Auspícios e Presença. Eles dão um valor especial às Disciplinas que aumentam a forma física — Rapidez, Fortitude e Potência. Alguns Nodistas não gostam que se use Disciplinas que não constam expressamente no *Livro de Nod*, como Taumaturgia e Serpentina, alegando que elas não estão de acordo com o desenvolvimento de Caim. Outros seguidores da trilha dizem que essas Disciplinas representam simplesmente um controle maior da condição vampírica. A maioria dos Cainitas que segue esta trilha se conforma em possuir apenas os poderes citados por Caim nos primeiros fragmentos do Livro de Nod, à guisa de exemplo.

TRILHA DOS CÁTAROS

O mal vem ao mundo de muitas formas. Como os arautos da Maldição do Pai, os vampiros são os pioneiros de todas essas formas.

— Fabrizia Contreras, Arcebispo de Miami

Apelido: Albingenses

Crenças Básicas: A Trilha dos Cátaros surgiu da heresia catarista na Idade Média. A doutrina cátara, uma filosofia dualista, sustenta que o mundo foi criado em partes iguais por um criador bom (“luz”) responsável pela virtude e pelo espírito e um criador mal (“escuridão”), que funcionava como um contraponto, moldando o mundo material e seus vícios. Os Cátaros originais acreditavam que a alma era a raiz de tudo que fosse puro na humanidade, enquanto o corpo material era uma concha no corrupto mundo físico. Os Cátaros chamavam a atenção para os aspectos nobres do espírito — compaixão, sacrifício, honestidade e coisas do gênero — como uma prova de que apenas o bem verdadeiro é efêmero. O mundo material, com todo seu sofrimento e miséria, possuía falhas e imperfeições óbvias. Depois de muita perseguição, essa doutrina dualista desapareceu do mundo mortal, esmagada pelas declarações papais de heresia. Com o passar dos anos, os vampiros que viam com bons olhos as diretrizes dessa filosofia, adotaram-na como sua.

De acordo com os vampiros que seguem esta trilha, os mortos-vivos são lacaios do criador “mal”, que receberam uma existência eterna para tentar as pessoas com as seduções do mundo material. Os seguidores desta Trilha acreditam cumprir um destino como criaturas ligadas ao mundo físico através da imortalidade vampírica. Por terem sido privados dos reinos espirituais da morte, os Albingenses concluem que devem servir aos vícios do reino físico. Por isso, eles procuram espalhar o mal e a corrupção, vendo a iniquidade como um estado natural.

Os Cátaros, no entanto, aperfeiçoaram um código de males aos quais eles devem se entregar. Essa não é uma trilha de amoralidade insensata. Ao adotar as crenças dos sacerdotes Cátaros originais e distorcê-las, a esses vampiros buscam deliberadamente formas de espalhar o mal. Eles buscam avidamente os pecados da cobiça, luxúria, orgulho e outros do gênero. Os Cátaros do Sabá procuram obter riqueza e confortos materiais, encorajando os outros a fazerem o mesmo. Um vampiro só pode servir a seus próprios objetivos admitindo as falhas inerentes a sua condição e ao mundo, aceitando seus deveres como fornecedor dos vícios dos outros. Ironicamente, portanto, os seguidores da Trilha dos Cátaros encontram espiritualidade na depravação.

ÉTICA DA TRILHA

- Ceder ao vício. A riqueza, a sensualidade e o poder material são marcas registradas do mundo físico.
- Levar os outros à tentação. É seu papel promover a depravação do mundo.
- Conceder a Maldição de Caim àqueles que têm grande paixão. A eternidade é uma maldição maligna, mas aqueles que têm uma grande convicção podem usá-la com propriedade.
- Todo o mundo material é corrupto. Espere a traição e a perversidade de todos, porque quase todo mundo é corrompido junto com ele.

- Seu papel como uma criatura do mal está predestinado. Aceite e cumpra seu objetivo.
- A morte só leva à reencarnação. Os mortais sempre voltam depois que você os mata. Entretanto, você deve evitar a Morte Final, pois, se morrer, você voltará como um humano.

VIRTUDES

Os Cátaros entregam-se ao vício e à depravação, por isso precisam de uma forte Convicção e Instinto.

HISTÓRIA

A Trilha dos Cátaros surgiu como consequência da Cruzada Albingense no século XIII. As crenças maniqueístas no dualismo influenciaram alguns membros da Igreja, levando a uma guerra de trinta anos que muitos acreditam ter levado à criação da Inquisição mortal. Depois de ressurgirem após a Cruzada, os vampiros Albingenses desenvolveram um sistema moral humano, com base nas consequências lógicas de sua filosofia, que vê os vampiros como criaturas ligadas ao mundo mortal e, portanto, como fomentadores do mal, enquanto os espíritos humanos possuem o único potencial para o bem. Logo, muitos vampiros tomaram para si o “dever” de atuar como nutridores da corrupção do mundo mortal. Ao longo dos anos, a trilha se modificou e passou a incluir filosofias mais amplas e menos implicações religiosas formais, até acabar sendo aceita pelo Sabá durante a formação da seita. A trilha diminuiu as lutas internas da seita e continuou se mostrando adaptável, mantendo as crenças fundamentais de que vampiros são traficantes de vícios no mundo material. Muitos membros do Sabá ainda vêem o objetivo no negócio dos prazeres — a da danação.

PRÁTICAS ATUAIS

Os Albingenses levam os outros à tentação, roubando-lhes a pureza de espírito. É possível encontrar tanto neófitos quanto anciãos entre os Albingenses. Muitos praticantes da trilha vêem o mundo moderno, apressado e decadente, como um sinal do sucesso das forças do criador maligno, e procuram realizar conversões de mortais e vampiros cada vez mais desafiadoras.

DESCRIÇÃO DOS SEGUIDORES

Os Albingenses são hedonistas e impulsivos, mas acreditam que cumprem um objetivo. Os seguidores desta trilha não são preguiçosos; pelo contrário, se encarregam de seus deveres com uma naturalidade fanática. Todo Albingense considera seu dever personificar os vícios do mundo material e compartilhar esses confortos e prazeres com os outros. Dentro do Sabá, os Cátaros encorajam seus companheiros a explorar sua natureza monstruosa e a espalhar esse hedonismo entre os mortais.

SEGUINDO A TRILHA

Os Cátaros são normalmente muito apaixonados e devotados à vulgaridade e ao prazer. Eles vêem o mundo mortal como um enorme parque de diversões onde podem saciar seus impulsos básicos e encorajar os outros a fazerem o mesmo. Acreditando serem agentes da imoralidade, os seguidores desta trilha são altamente sociáveis, sendo amistosos e usando os outros para servir a seus propósitos de espalhar a devassidão.



HIERARQUIA DOS PECADOS DA TRILHA DOS CÁTAROS

NÍVEL	CONDUTA MORAL	MOTIVO
10	Restringir-se	O objetivo de um seguidor é o excesso, não a moderação.
9	Demonstrar confiança em outros	Use ou você será usado.
8	Não passar adiante a Maldição àqueles que são apaixonadamente perversos ou virtuosos	Os depravados podem servir melhor ao mal como vampiros; os virtuosos podem ser conquistados pela Maldição.
7	Controlar o frenesi	Entregue-se à Besta, assim como aos seus instintos.
6	Agir contra outro Albingense	Aqueles que têm o mesmo objetivo devem alcançá-lo juntos, e não lutar entre si.
5	Matar fervorosamente	O assassinato não cria nenhum bem maior; um homem morto não pode macular sua alma.
4	Sacrificar ganhos pelo bem-estar alheio	Promova os prazeres físicos, não as realizações altruístas.
3	Reprimir os abusos	O mundo material é um lugar para os prazeres da carne.
2	Matar arbitrariamente	A morte de um humano desobriga-o de suportar sua própria danação.
1	Encorajar os outros a se restringir	Os vampiros são criaturas do mal; seu objetivo é corromper, e não salvar.

Habilidades Comuns: os seguidores da Trilha dos Cátaros se entregam livremente aos vícios e ao materialismo, tentando espalhar esses excessos. Portanto, as Habilidades Sociais como Lábria e Manha são muito úteis. Alguns Albingenses também usam Finanças e Burocracia para ganhar dinheiro, a fim de tornar suas não-vidas mais confortáveis. Alguns dos adeptos mais estudiosos da Trilha entregam-se ao Ocultismo e Instrução de forma a descobrirem as raízes da trilha.

Disciplinas Preferidas: Os Albingenses preferem Disciplinas que lhes permitam alcançar seus propósitos maléficos. Dominação e Presença são as mais valorizadas por sua habilidade de coagir os mortais a cooperar. Eles também dão um alto valor ao Animalismo, devido a sua semelhança com os poderes das Escrituras, das quais os seguidores desta trilha tiram algumas de suas crenças.

TRILHA DA MORTE E DA ALMA

A alma é a única constante eterna. Estudar o propósito da alma por meio de sua interação com o mundano é a maior vocação da existência.

— Anisa Marianna Lopez, filósofa Precursora do Ódio

Apelido: Necronomistas

Crenças Básicas: Os vampiros, como espíritos aprisionadas em cadáveres imortais, são criaturas presas no vértice entre o mun-

do físico e o próximo plano. Os Necronomistas estudam o processo da morte e seu antecedente lógico — o destino da alma. Enquanto os humanos são expressões vibrantes do espírito, os vampiros estão presos entre a vida e a morte verdadeira: cadáveres com uma forma animada, poderes sobrenaturais e necessidades inumanas. Os Necronomistas acreditam que para entender o objetivo dessa existência é preciso compreender a alma e sua natureza, bem como os meios pelos quais a alma interage com o corpo — especialmente os meios pelos quais a alma é libertada de sua espiral mortal, a transição para a morte.

Voltando sua atenção para a busca desse conhecimento, os Necronomistas negam suas Bestas e procuram a iluminação. Como a única constante da existência, a alma contém a chave para toda a vida e não-vida. Os Necronomistas tentam entender as jornadas da alma e suas muitas formas circunstantes. Os adeptos desta trilha argumentam que, sendo eterna, a alma deve conter os elementos mais básicos do ser. Partindo desses pressupostos básicos, os estudantes desta trilha esperam extrapolar os motivos da existência material e do vampirismo. Entender os mistérios do universo é a função mais fundamental da alma, eles dizem; a conscientização é a forma do universo de explorar a si mesmo e os seguidores desta trilha estudam a alma de onde a auto-consciência surge.

Os Necronomistas advogam a idéia de que o coração é a morada física da alma e que todo o poder advém da alma. Sendo assim,



a susceptibilidade vampírica às estacas se origina da divisão mística do corpo e da alma pela madeira, um elemento ao mesmo tempo orgânico e inflexível. De maneira similar, o sangue que flui da essência da alma é o condutor da vida e do poder espiritual; embora seus corpos mortos-vivos não sejam mais capazes de produzir sangue, os vampiros conseguem drenar a força inerente do sangue e uni-la às habilidades espirituais de suas almas aprisionadas.

ÉTICA DA TRILHA

- A morte é o processo pelo qual a alma volta ao seu estado livre. Estude e compreenda essa transição.
- Toda existência material é um reflexo dos padrões do espírito. Exponha os fundamentos de sua existência descobrindo como o espírito funciona.
- Não tema a Morte Final. A alma é imortal.
- Pensamento e emoção refletem a alma escondida. Analise a consciência para descobrir a forma única de cada alma.
- Tudo contém uma peça do quebra-cabeça da existência. Aprender sobre todas as coisas é reunir todas as peças.
- Encontre, na religião e no ocultismo, as verdades importantes que são pertinentes a toda existência.

VIRTUDES

Os Necronomistas advogam os valores da Convicção e do Autocontrole

HISTÓRIA

A Trilha da Morte e da Alma foi a primeira a ser reconhecida dentro do Sabá. Formada por Tzimisce que se basearam nas práticas de antigos vampiros estudiosos da morte, a trilha ofereceu maneiras alternativas de se ver a existência, nas quais a moral convencional (da forma que ela se relaciona com esta trilha) era simplesmente a síntese mental de almas inferiores. Combinadas com o surgimento do pensamento filosófico durante o Iluminismo, as diretrizes da trilha se espalharam entre muitos vampiros racionais e espirituais. Nas noites de hoje, a trilha tem poucos — mas dedicados — seguidores entre os membros do Sabá e, até mesmo, alguns outros vampiros.

PRÁTICAS ATUAIS

Os seguidores desta trilha realizam rituais elaborados criados com o objetivo de trazer a arquitetura da alma à tona. Os jogos de tormento e resistência são comuns, já que os Necronomistas acreditam que a dor e a raiva são expressões puras e indissolúveis do espírito. Os Necronomistas tentam controlar a si próprios, mesmo quando estão lutando contra o sofrimento da abstinência ou explorando os limites de sua capacidade mental. O estudo da morte é importante entre as atividades dos seguidores desta trilha e elaborados sacrifícios de humanos e vampiros são valorizados pelo discernimento que oferecem. Os Necronomistas torturam deliberadamente suas vítimas para extrair a paixão e inspirar um desequilíbrio prolongado que incita a alma da vítima moribunda a permanecer presa por seu próprio terror e sofrimento. Os



HIERARQUIA DOS PECADOS DA TRILHA DA MORTE E DA ALMA

NÍVEL	CONDUTA MORAL	MOTIVO
10	Apego ao mundo material	O mundo material é, em última análise, efêmero e de uso limitado para o aprendiz.
9	Temer a Morte Final	Todas as almas voltam para o ciclo. A Morte Final não é a morte da alma.
8	Ser guiado pelas emoções	As emoções podem ser estudadas como expressões da alma, mas elas não são úteis no cultivo da compreensão funcional.
7	Sucumbir ao Frenesi	Os impulsos da Besta não levam à iluminação.
6	Recusar-se a matar quando isso for útil	Faça da morte uma ferramenta. Mate seletivamente e aprenda com a morte das vítimas.
5	Falhar na busca da sabedoria	O propósito da trilha é aumentar o conhecimento.
4	Mostrar aversão pela morte	A morte é a porta entre o mundo material e o eterno. Ela tem de ser aceita e apreciada.
3	Demonstrar compaixão	O sofrimento é um passo em direção à morte inevitável.
2	Matar sem estudar a morte posteriormente	O assassinato não oferece oportunidades para se aumentar o conhecimento.
1	Impedir desnecessariamente uma morte	Todas as coisas devem morrer. Não interfira com o ciclo universal.

Necronomistas dizem que a transição da carne para o espírito é, em última análise, a grande chave para a compreensão da alma. Por isso, eles planejam seus experimentos de modo a poderem observar cuidadosamente e aprender com essa transição.

DESCRIÇÃO DOS SEGUIDORES

Os Necronomistas têm uma tendência a serem curiosos, evasivos e altamente intelectuais. Apesar de não negarem suas emoções, eles analisam extensivamente até mesmo suas próprias reações, buscando pistas para a natureza da alma. Os Necronomistas são muito espirituais e ao mesmo tempo distantes; a emoção, a razão e a fé são meras ferramentas na busca da verdadeira compreensão. Muitos possuíam um temperamento morbidamente espiritual durante a vida, continuando suas explorações na não-vida. Os seguidores desta trilha raramente criam amizades ou relacionamentos, mas são altamente leais aos seus aliados e têm pouca ou nenhuma paciência quando se trata de hesitação e indecisão. Os membros do Sabá que seguem esta trilha vêm principalmente dos Precursores do Ódio, Tzimisce, Malkavianos e Toreadores *antitribu*.

SEGUINDO A TRILHA

Um Necronomista tem de estar aberto a todas as formas de exploração intelectual. A emoção nubla a apreciação correta (e, portanto, não é a melhor maneira de tirar conclusões válidas), mas

ela é parte do autoconhecimento e, por isso, deve ser reconhecida. Os seguidores desta trilha são determinados e têm grande concentração. Não existe espaço para desconfiança ou hesitação; descobrir os princípios fundamentais da alma exige uma dedicação singular. Os Necronomistas não podem fugir de nada que poderia levar a um conhecimento maior do espírito, inclusive a morte. Aumentar a compreensão que um indivíduo tem da alma é sempre a maior prioridade; ligar-se ao mundo material é se submeter a uma existência efêmera e, em última análise, defeituosa.

Habilidades Comuns: Obviamente, o conhecimento da morte, do pós-vida e do destino da alma ocupam a maior parte da mente dos seguidores da trilha. Eles têm muito orgulho de suas Habilidades em Ocultismo, Instrução, Pesquisa e outras atividades intelectuais. Os Necronomistas estudam também em que a condição física afeta o espírito e, por isso, desenvolvem suas Habilidades em Medicina.

Disciplinas Preferidas: A compreensão do mundo espiritual exige Disciplinas que permitam ao vampiro sentir e interagir com a alma dos mortos. Desse modo, é comum os Necronomistas estudarem Auspícios, Necromancia e Taumaturgia. Além disso, o próprio sofrimento pode produzir intuições espantosas (ao invés do conhecimento vicário conseguido através dos outros) e muitos Necronomistas aprendem Fortitude para aumentarem os limites de sua própria resistência.



TRILHA DAS REVELAÇÕES MALIGNAS

Sirva aos mestres certos e eles o libertarão de seus grilhões indesejáveis.

— Saul Joram, sacerdote Sabá e infernalista

Apelido: Corruptores, Escravos

Crenças Básicas: Os vampiros são apenas uma das expressões do mal sobrenatural neste mundo. Apesar de serem criaturas de grande poder e corrupção, os vampiros perdem a importância quando comparados aos seres realmente antigos que vivem no Inferno além do reino dos mortos. É nisto que acreditam os Corruptores: os vampiros não passam de peões para os demônios do Inferno e cabe a aqueles reconhecer a supremacia destes mestres infernais. Alguns vampiros festejam sua natureza maligna e propagam seus modos desprezíveis, mas vêem a si mesmos como os mestres do vício. Os verdadeiros mestres, sussurram os Corruptores, são as criaturas compostas da essência espiritual da malevolência, os demônios que escravizam e devoram as almas humanas.

Para seguir a Trilha das Revelações Malignas, o vampiro precisa acreditar no papel dos vampiros como servos de um mal maior, assim como na função dos demônios e das entidades infernais como arautos maiores da corrupção que os vampiros espalham. Todos os Corruptores alegam ter um ou mais “patronos” infernais, espalhando o tipo específico de virulência adotada por seus senhores demoníacos. Os vampiros dizem ter recebido grandes poderes e uma posição na hierarquia do inferno em troca de sua servidão absoluta e do sacrifício de suas próprias almas (e das almas de suas vítimas). Com essas tentações, o Corruptor propaga seu próprio tipo de veneno entre seus associados, buscando trazer outros vampiros para sua causa de modo que eles possam ocupar seus lugares de direito (e subordinação) na hierarquia do Inferno.

Pelo fato de se subordinarem a vários senhores demoníacos, os seguidores da Trilha das Revelações Malignas paradoxalmente controlam a si mesmos, servindo aos interesses de seus patronos. Obviamente, os outros vampiros odeiam e temem os Corruptores; a Camarilla considera os infernalistas uma ameaça à segurança da Máscara, enquanto o Sabá abomina qualquer um que esteja disposto a se submeter de boa vontade a qualquer poder maior invisível, seja um arquidemônio ou um Antediluviano. No que diz respeito a eles, a maioria dos devotos da Trilha das Revelações Malignas considera as duas organizações frívolas e mal orientadas, devido ao seu racasso em reconhecer os mestres infernais e a “moralidade” que professam, seja na forma da obstinada proteção da Máscara pela Camarilla, que preserva tanto os vampiros como os humanos, ou da cruzada sagrada do Sabá para libertar os vampiros da tirania de seus senhores. Ainda assim, os Corruptores se movem silenciosamente em ambos os grupos, propagando sutilmente a influência de seus senhores e planejando a queda dos anciões que os opõem a eles.

Basicamente, a Trilha das Revelações Malignas adota o mal interior como uma ferramenta na busca da escuridão externa. Os estudantes da trilha são bastante distintos entre si, mas todos trocam suas almas pela esperança de subir em uma hierarquia fundada na corrupção e na perversidade. Através de uma servidão maligna, os

Corruptores buscam ser elevados acima dos demais vampiros — que, eles acreditam, serão um dia dominados por seus senhores infernais.

Aqueles que seguem códigos de ética mais rígidos acham os corruptores pretensiosos e engraçados. Por que realizam espetáculos tão ostentosos de uma “maldade” adolescente e superficial?

ÉTICA DA TRILHA

- Você é servo dos poderes de um mal maior. Sirva bem e você será recompensado.
- Você tem de convencer os outros vampiros da retidão de sua causa. Use a duplicidade e se aproveite da fraqueza deles.
- Lute contra os vampiros que se empenham por alguma aparência de honra ou bondade. Eles estão mal orientados.
- Nunca revele seus verdadeiros motivos. Os outros não podem trabalhar contra você se não souberem em que direção você está trabalhando.
- É aceitável se envolverem em intrigas contra os servos de outros demônios, mas sua lealdade para com seu senhor — e aos seus outros laiaos — deve ser absoluta.
- Use a Besta como uma ferramenta para propagar seu mal.

VIRTUDES

A Trilha das Revelações Malignas dá ênfase à Convicção e Instinto.

HISTÓRIA

Embora muitos acreditem que a Trilha das Revelações Malignas foi fundada por um grupo de infernalistas Brujah no século XVI, ou até mesmo como parte de um culto medieval à morte, a verdade é que os vampiros, assim como os humanos, têm se dedicado aos poderes infernais desde tempos imemoriais. No entanto, os códigos atuais e a filosofia desta trilha não foram registrados até o Renascimento. A idéia de uma linha de pensamento a serviço do mal requeria, para começar, a possibilidade da existência de filosofias estruturadas. Mesmo assim, os Corruptores de hoje estão muito longe de estarem unificados em um grupo a serviço de um determinado demônio; eles poem tanto se defrontar quanto juntar forças com um outro bando de Corruptores.

Os infernalistas desta Trilha sofrem nas mãos do Sabá, que criou sua própria Inquisição para destruí-los. Ainda assim, a desumanidade de muitos vampiros do Sabá faz deles presas mais fáceis para os Corruptores do que os membros mais reservados e (às vezes) humanos da Camarilla. Com a aproximação rápida da Gehenna, os Corruptores trabalham mais arduamente do que nunca para converter e propagar sua influência.

PRÁTICAS ATUAIS

Embora não tenham uma estrutura unificada, os Corruptores compartilham alguns costumes. A maioria deles se envolve em rituais secretos degradantes nos quais oferecem sacrifícios a seus mestres sombrios. Apesar do sacrifício humano ser comum, ele não é, de modo algum, universal — para estes infernalistas, a importância reside no simbolismo do sacrifício, portanto, o sacrifício humano é realmente o sacrifício da comunidade, da moralidade e do livre



HIERARQUIA DOS PECADOS DA TRILHA DAS REVELAÇÕES MALIGNAS

NÍVEL	CONDUTA MORAL	MOTIVO
10	Mantêr qualquer aparência de bondade e honra	Finja bondade mas nunca presuma ser algo mais que um servo de um mal maior.
9	Faltar com a devoção noturna	Um culto apropriado exige confirmação constante.
8	Ajudar os outros sem receber nada em troca	A compaixão e o altruísmo são meras ferramentas para fazer com que os outros fiquem lhe devendo alguma coisa.
7	Ignorar uma oportunidade de adquirir um poder temporário	O poder no mundo material é o meio pelo qual se expressa a vontade dos senhores do inferno.
6	Buscar seus próprios interesses	A vontade de seu mestre é mais importante que a sua própria.
5	Não trabalhar em conjunto com outros seguidores de seu mestre	Os objetivos do mestre são melhor atendidos através de uma união contra seus inimigos.
4	Não aproveitar uma oportunidade de realizar os objetivos de seu mestre	Leve adiante os desígnios de seu senhor sempre que possível.
3	Fornecer segredos infernais para os não-convertidos	Nunca revele a forasteiros os verdadeiros motivos do seu mestre, assim ele não poderá ser combatido.
2	Não destruir ou corromper outros vampiros	Todos os vampiros devem reconhecer seu lugar como agentes do mal ou ser destruídos.
1	Desobedecer seu senhor infernal	Você deve servir aos interesses de seus superiores no mal.

arbítrio. Além disso, todos os corruptores têm por hábito trazer outros para seu rebanho, por meio da coerção ou da compulsão. A sedução do poder sem responsabilidade para com nenhum tipo de consciência é tentadora para muitos vampiros e humanos. De fato, a unificação das práticas entre os corruptores só é evidente porque seus mestres infernais desejam uma devoção similar. Ainda assim, os infernalistas mais leais reafirmam seu compromisso noite após noite; os poderes da escuridão são notoriamente volúveis com aqueles que demonstram qualquer sinal de afrouxamento.

Os Corruptores gostam de usar peões e intermediários, especialmente pessoas ingênuas e mal informadas. Os seguidores desta trilha raramente abraçam outros vampiros — por que criar uma ameaça potencial ao seu próprio poder? —, mas fazem uso abundante de Laços de Sangue tanto entre mortais quanto entre vampiros.

Por último, os corruptores podem ser encontrados nos ambientes mais depravados da sociedade. A difusão de pragas virulentas, o rapto e tortura de famílias, o desenvolvimento de cartéis que abastecem o vício — cada corruptor tem uma especialidade, uma forma de malevolência aprimorada e praticada até um grotesco sublime. Os corruptores de Decani (o senhor das doenças) encorajam o crescimento explosivo de favelas, como os grandes cortiços da Cidade do México, nos quais as pessoas sufocam em meio a sua própria sujeira e fedor. Os Filhos de Chykas (um demônio da discórdia) promovem cuidadosamente o confronto emocional e a disputa entre amigos e companheiros, até suas paixões explodirem em uma onda de assassinatos e terror. Os servos de Nulphégorath criam cultos de seguidores carnicais que se alimentam da matéria cerebral daqueles que falham para com seus mestres sombrios, prome-

tendo poder e vida eterna àqueles que não erram. O milênio que se aproxima traz consigo as trevas, na medida que os Corruptores plantam suas sementes em um mundo passado, prestes a explodir com sua própria podridão.

DESCRIÇÃO DOS SEGUIDORES

O Corruptor “típico” é inteligente, carismático e incansavelmente imoral. Eles usam seu charme e astúcia para conseguirem lacaios menos talentosos (e competitivos), mas ainda assim úteis. Os corruptores escolhem normalmente esses escravos de acordo com sua força muscular e sua tendência a serem facilmente manipulados com promessas de poder. Os dois tipos têm o cuidado de se disfarçarem como vampiros da sociedade predominante na área. Muitas vezes, os Corruptores levam “não-vidas duplas” nas quais atuam como membros leais, embora despretensiosos de uma seita vampírica, ao mesmo tempo que mantêm seus assuntos pessoais cuidadosamente ocultos.

SEGUINDO A TRILHA

Todos os Corruptores têm de estar prontos para colocar os desejos de seus mestres acima dos seus próprios. A qualquer momento, o Corruptor pode ser chamado para servir como ferramenta, ou mesmo refeição, ao senhor infernal, devendo obedecer sem compunção. Esse dever nunca diminui. Toda meta e todo desejo do seguidor da trilha têm de estar sujeitos ao avanço de seu supervisor demoníaco. Os Corruptores devem espalhar a vontade e a influência de seus soberanos a todo momento e, sempre que possível, converter novos adeptos ao culto.

Cada senhor infernal tem seus próprios objetivos; muitos são classificados de acordo com uma forma particular de "mal". Dessa forma, um servo do Senhor das Doenças é encarregado de espalhar cuidadosamente pragas e comprometer o avanço da medicina, enquanto um agente do Duque da Violência deve levar as pessoas a cometer atos de destruição impensada e se engajar em combates sangrentos sempre que isso for viável. Os Corruptores mais efêmeros evam as metas de seus senhores adiante de maneira sutil e indireta; um servo da violência que inicia uma chacina em seis estados, só ira atrair uma atenção desnecessária para si, mas o Corruptor que calmamente induz outros à violência, difunde muito mais o trabalho de seu mestre, além de sobreviver para continuar espalhando o mal.

Habilidades Comuns: Os adeptos mais astutos e perspicazes desta trilha desenvolvem significativamente a habilidade Ocultismo. Lábria, Etiqueta, Intimidação e Empatia também são úteis para converter incautos ou ocultar sua verdadeira natureza. Os corruptores mais marciais estudam Briga, Esquiva e Armas Brancas para se defenderem caso haja confronto físico.

Disciplinas Preferidas: Os seguidores da Trilha das Revelações Malignas se protegem reunindo informações com Auspícios e desenvolvendo laços de lealdade com Presença. Muitos estudam também Taumaturgia, mas da maneira que é ensinada por seus senhores infernais.

TRILHA DO CORAÇÃO SELVAGEM

Eu caço, eu mato, eu me alimento. Nenhum costume ou civilização é capaz de me impedir; nenhum muro ou armadilha me enclausura. Eu sou uma força da natureza e um predador eterno.

— Genth Shale, Nômade Sabá

Apelido: Bestas

Crenças Básicas: Os vampiros são os maiores caçadores — imortais e invulneráveis. A Besta interior é apenas a expressão do instinto do predador. Negar seus atributos atávicos é ir contra as normas da natureza ou, pelo menos, é isso que acreditam os seguidores desta trilha. Um vampiro só pode sobreviver mantendo-se fiel a seu eu interior e aceitando as propensões monstruosas que acompanham seu estado morto-vivo. Apesar de não se deleitarem em suas caçadas, as Bestas também não as evitam. Ao aprender a aceitar o papel de caçador e, desse modo, reconhecer o papel adequado dos mortos-vivos, um vampiro se torna como um animal: feroz, predatório, mas definitivamente em seu lugar de direito.

Um seguidor dessa trilha sente que a Besta é uma parte natural do ser vampírico e precisa ser satisfeita. Ainda assim, os vampiros são inteligentes, sendo que um caçador ardiloso é mais efetivo. Portanto, é importante alcançar um equilíbrio entre a Besta e Homem — a astúcia feroz e os instintos mórbidos e selvagememente astuciosos de um vampiro são excelentes ferramentas de sobrevivência, temperadas pela racionalidade e a perspicácia da mente. Saciando as necessidades da Besta de tempos em tempos, o vampiro ganha, ironicamente, um grau maior de controle pessoal.

Os vampiros da Trilha do Coração Selvagem (às vezes chamada de Trilha da Besta) têm pouca utilidade para as armadilhas da civilização ou da educação. O transporte e as armas modernas são desnecessários para o vampiro, já que a não-vida fornece todas as





HIERARQUIA DOS PECADOS DA TRILHA DO CORAÇÃO SELVAGEM

NÍVEL	CONDUTA MORAL	MOTIVO
10	Caçar com outros meios que não seus próprios poderes vampíricos	O caçador perfeito não precisa de ferramentas.
9	Envolver-se com política	As lutas políticas não produzem o sustento.
8	Permanecer na presença do fogo ou da luz do sol, exceto para matar um inimigo	Não faz sentido cortejar a Morte Final.
7	Agir de maneira excessivamente cruel	A morte é uma coisa natural; a alimentação é natural. A tortura e a crueldade não o são.
6	Deixar de caçar quando estiver faminto	O objetivo do vampiro é se alimentar.
5	Deixar de apoiar seu bando	Apóie sua família e ela o apoiará.
4	Matar sem necessidade	Uma pessoa morta não servirá como alimento no futuro.
3	Deixar de seguir os próprios instintos	Os instintos são a base da natureza predatória.
2	Matar uma criatura que não seja pela sobrevivência	O propósito da morte é o sustento.
1	Recusar-se a matar para sobreviver	Os vampiros são caçadores; todo o resto é a caça.

ferramentas necessárias para se caçar e matar. A lábria e a política são preocupações triviais; politizar não traz sangue para a garganta de ninguém. Os vampiros foram criados para caçar e matar, e os seguidores desta trilha são excelentes nas duas coisas.

ÉTICA DA TRILHA

- A sobrevivência é sua primeira preocupação.
- A política e a tecnologia atrapalham a caçada.
- Aprenda a atingir o equilíbrio de sua Besta Interior. Pratique as ações brutais necessárias à sobrevivência, mas mantenha sua inteligência e sua perspicácia.
- O “mundo natural” é uma ilusão. Todas as coisas têm de viver de acordo com suas formas, seno que até mesmo a civilização é natural, já que ela é uma forma de humanidade.
- Apesar do fogo poder matá-lo, você tem de dominar seu medo para ser capaz de matar aqueles que iriam usá-lo contra você.
- Esteja sozinho ou em bando, sua lealdade deve ser absoluta. Você não tem tempo para ficar mudando de lado.

VIRTUDES

A Trilha do Coração Selvagem se apoia nas virtudes da Convicção e do Instinto

HISTÓRIA

A Trilha do coração selvagem parece ter origem em antigos códigos nos quais bárbaros vampíricos aceitavam sua natureza animal. Advogada inicialmente pelos Gangrel, a trilha se espalhou para alguns outros vampiros que aprenderam a exaltar seus modos predadores. Esta trilha nunca foi popular, mas sua clientela perma-

neceu constante ao longo dos séculos, mesmo depois que ela foi aceita pelo Sabá. A trilha mudou relativamente pouco ao longo dos anos. As Bestas não vêem nenhuma necessidade real de “adaptá-la” aos tempos modernos.

PRÁTICAS ATUAIS

As Bestas não têm uma organização real e raramente praticam qualquer tipo de tradição ou ritual planejados. No entanto, alguns bandos nômades são compostos principalmente de membros que seguem esta trilha e levam sua existência como caçadores errantes. Quando se reúnem, as Bestas muitas vezes se entregam à prática Gangrel de contar histórias e cultivar o combate. As Bestas também atuam como assassinos assustadoramente eficientes dentro do Sabá; sua lealdade, uma vez oferecida, é inquestionável. As Bestas que acham que um determinado indivíduo é uma ameaça a si mesmo ou a seu bando são incansáveis na caça e destruição desses oponentes e, por esta razão, algumas Bestas são escolhidas para liderar Fretins de Guerra.

DESCRIÇÃO DOS SEGUIDORES

A maioria das Bestas não se importa muito com a moda nem com suas vestes e escolhe sempre roupas funcionais para a caçada. Algumas Bestas chegam a tratar com completo desdém roupas e ornamentação, mas estas são raras. É comum os seguidores desta trilha estarem em profunda harmonia com o ambiente e com seus próprios sentidos e, muitas vezes, estes indivíduos são observados o tempo todo escutando e vigiando cuidadosamente seus arredores ou até mesmo permanecendo em câmara lenta e farejando o ar de modo a evitar adversários sorrateiros. Muitos Gangrel seguem esta trilha e invariavelmente têm algumas características animais de



TRILHA DA HARMONIA

Nas noites de antigamente, a Trilha do Coração Selvagem era conhecida como a Trilha da Harmonia, e defendia uma forte ligação com a natureza e as características predatórias dos vampiros. Entretanto, à medida que o Sabá impunha sua Grande Jyhad contra a Camarilla, a Trilha da Harmonia sofreu um cisma entre seus seguidores, alguns dos quais acreditavam que os métodos do Sabá eram mal-escolhidos ou imorais.

Uma facção dos “Harmonistas” abraçou a natureza animal do vampirismo, alegando que a existência noturna do Cainita provê todas as bases necessárias para a não-vida: a caça, a alimentação e a aceitação da sede de sangue. Esses vampiros achavam que o apego a qualquer tipo de código moral era uma falha na busca da natureza bestial básica dos não-vivos. Esses vampiros permaneceram no Sabá, mas suas crenças transformaram-se na Trilha do Coração Selvagem.

A outra facção sentia que, apesar dos vampiros estarem ligados aos animais e à natureza por meio de suas naturezas predatórias e selvagens, o intelecto e as emoções da humanidade precisavam estar equilibradas com o espírito selvagem do caçador. Esses Cainitas discordavam da destruição do meio ambiente e do abuso insensível dos mortais pelo Sabá, argumentando que, embora os vampiros precisem caçar e se alimentar (e essas necessidades sejam naturais), não há necessidade de destruir o meio ambiente nem de degradar seu suprimento de presas. Por fim, esses Harmonistas se desligaram do Sabá, por não terem vontade ou serem incapazes de reconciliar suas crenças com as táticas do Sabá. Muitos Harmonistas morreram lentamente devido a sua presunção, mas alguns escaparam à perseguição, afastando-se como independentes ou até mesmo unindo-se à Camarilla.

Os Harmonistas advogam as virtudes da Consciência e do Instinto. Apesar de não sentirem remorso por fazer o que manda sua natureza (caçar, alimentar-se e matar), os Harmonistas moderam essas ações com a compreensão de seu lugar no mundo natural. Perturbar o “equilíbrio natural” é considerado um pecado mortal. É comum os Harmonistas terem instintos de caça muito aguçados, pois eles procuram assimilar tanto a mente dos humanos quanto os impulsos bestiais em um único e terrível predador.

Assim como eles não se preocupam em esconder. Os seguidores mais comuns desta trilha são os Gangrel do Sabá: os Rurais obviamente compõem a maioria dos adeptos desta trilha, enquanto alguns Gangrel Urbanos se denominam “predadores urbanos”. Alguns Revnos *antitribu*, alguns Nosferatu *antitribu* e um punhado de outros vampiros também seguem esta trilha. A maioria dos Lasombra e dos Tzimisce acha esta trilha vulgar e trata-a com desdém absoluto. Os membros desta trilha são respeitados por sua mestria na caça, mas não detêm nenhuma liderança verdadeira dentro do Sabá.

SEGUINDO A TRILHA

As Bestas têm sempre que reconhecer e se entregar a sua natureza predatória. Portanto, os seguidores desta trilha, lutam para desenvolver sua habilidade como caçadores. Eles não têm muita vontade de utilizar as armadilhas da tecnologia por acreditarem que sua forma vampírica lhes fornece todos os poderes de que necessitam para sobreviver. Envolver-se na política é desaprovado, pois existem assuntos mais importantes a tratar; a força é uma forma mais simples e muitas vezes mais efetiva que a política. Piedade e compaixão não têm lugar no coração de um predador e os inimigos devem ser duramente destruídos enquanto os companheiros de bando são protegidos, à medida que estes, por sua vez, protegem o indivíduo. As Bestas não matam por capricho, mas quando a morte é necessária, não pode haver hesitação.

Habilidades Comuns: Não é de surpreender que a maioria das Bestas seja formada por caçadores e rastreadores altamente habilidosos. A Sobrevivência é preeminente entre esses vampiros,

assim como a Briga e a Esquiva. A Empatia com Animais é comum, embora uma Besta esteja tão disposta a se alimentar de um animal quando emulá-lo. Por estarem em contato com sua natureza interior, muitos seguidores da trilha desenvolvem muito a Empatia, não que sintam qualquer dó de suas vítimas, mas sim porque entendem intuitivamente seus motivos. A Intimidação também é bastante comum, pois a fúria em ebulição que se esconde abaixo da superfície da calma aparente de uma Besta é realmente assustadora.

Disciplinas Preferidas: Para os seguidores desta trilha, as Disciplinas são uma questão de sobrevivência. O Animalismo é útil na compreensão dos predadores inferiores e para a alimentação. A Fortitude é valiosa, pois as Bestas precisam ser inflexíveis o suficiente para sobreviverem em qualquer condição. As armas naturais e os benefícios que a Metamorfose oferece durante a caça também são considerados valiosos e alguns desses vampiros aprendem a Ofuscação ou a Rapidez a fim de se tornarem caçadores mais rápidos e mais cautelosos.

TRILHA DO ACORDO HONRADO

A obrigação é um fardo do qual só nos livramos depois da morte. Para nós, os imortais, o dever é eterno.

— Azrael, paladino Salubri *antitribu*

Apelido: Cavaleiros

Crenças Básicas: Em um mundo assolado pela corrupção, malevolência e insanidade, alguns vampiros encontram seu caminho em um código pessoal de conduta firme e inflexível. Esses vampiros não se aprofundam em questões filosóficas existenciais nem se



HIERARQUIA DOS PECADOS DA TRILHA DO ACORDO HONRADO

NÍVEL	CONDUTA MORAL	MOTIVO
10	Não preservar todos os preceitos do grupo	O verdadeiro dever para com uma causa exige um caráter autêntico.
9	Deixar de mostrar hospitalidade a seus aliados	A hospitalidade e a generosidade são a riqueza da alma.
8	Associar-se com o desonesto	Sirva como um exemplo, mas não seja arrastado à insignificância do ignóbil.
7	Não participar dos rituais do grupo	A tradição e os rituais são partes importantes da herança.
6	Desobedecer ao seu líder	A lealdade é a pedra fundamental da hierarquia.
5	Não proteger seus aliados	Defenda aqueles que são dignos de sua estima.
4	Colocar as preocupações pessoais acima do dever	O dever é o objetivo do vampiro.
3	Demonstrar covardia	A honra se encontra na luta por uma causa, e não em fugir dela.
2	Matar sem razão	A vida e a morte são a vontade de Deus, e não a dos Cainitas.
1	Não cumprir sua palavra ou juramento; não honrar um acordo	Deixar de cumprir um juramento é perder a honra que define a existência.

excedem na indulgência de seus lados monstruosos. Em vez disso, eles se concentram em um único princípio: a honra. A ordem, a imparcialidade e o dever são os lemas desses mortos-vivos que, apesar de serem monstros, aderem a padrões de conduta que são inflexivelmente compreensíveis.

Para um seguidor desta trilha, a não-vida precisa de uma direção e de um objetivo. Esses vampiros escolhem a honra como seu guia. Ao se concentrar em regras rígidas e limites pessoais, os Cavaleiros mantêm a fúria da Besta em cheque. Portanto, aceitar um dever e cumprir suas obrigações dá aos cavaleiros objetivos a serem alcançados. Presos por seus códigos de honra, esses vampiros defendem causas com a máxima devoção, mesmo que isso signifique o fim de suas não-vidas.

Não se engane: os Cainitas que seguem esta trilha não são compassivos nem humanos em nenhum sentido da palavra. Na verdade, eles vêem os humanos como pouco mais que escravos e comida, desmerecedores das considerações de honra que são concedidas aos vampiros. Mesmo assim, um Cavaleiro nunca deixará de cumprir sua palavra voluntariamente nem descumprirá um acordo, pois fazer isso seria uma desgraça para sua honra. O objeto desse compromisso importa pouco ao seguidor desta trilha: é a força do compromisso e sua determinação inflexível que são importantes.

Muitas das crenças dos seguidores desta trilha espelham os códigos feudais de cavalaria ou o *bushido* dos samurais. Os Cavaleiros preferem a Morte Final a demonstrar covardia ou trair seus aliados. De maneira similar, os soldados desta trilha defendem as diretrizes de suas seitas e organizações com um zelo fanático. Confrontado com um inimigo inflexível ou recalcitrante, um Cavaleiro solitário é um guerreiro fatalista e mortal — um grupo deles compõe um exército que não teme a morte.

ÉTICA DA TRILHA

- Mantenha sempre sua palavra e honre seus compromissos.
- Nunca demonstre covardia. Supere seus medos.
- O dever vem antes dos assuntos pessoais.
- Trate justa e imparcialmente aqueles. Por outro lado, o desonrado merece seu desprezo.
- Sempre pague suas dívidas.
- Apoie seus companheiros de armas em todas as coisas, exceto quando eles recomendarem a traição.

VIRTUDES

A Trilha do Acordo Honrado defende as virtudes da Consciência (embora os Cavaleiros não sintam remorso no sentido da moral humana) e Autocontrole.

HISTÓRIA

A Trilha do Acordo Honrado nasceu há muito tempo, quando os vampiros da Idade das Trevas que lutavam corpo-a-corpo com os problemas da moralidade humana encontraram um código de conduta severo e inflexível para substituir a ética da humanidade. Embora os preceitos cavaleirosos originais nos quais esta trilha se baseia tenham caído em desuso na época da Renascença, alguns membros do Sabá adotaram filosofias similares e a trilha adotou o *Código de Milão* após a primeira Guerra Civil do Sabá. Os seguidores da trilha devem sua lealdade ao idealismo da seita e aos ditames do *Código* e, neste processo, adquiriram o apelido de “seguidores do *Código*”.

À medida que o Sabá superava cismas internos nos séculos XIX e XX, os seguidores desta trilha forneciam o maior apoio à seita.



Constrangidos por questões de lealdade aos ideais do Sabá combinadas com um forte senso de dever e honra, eles lutaram para manter a unidade da seita mesmo durante os tempos mais caóticos. Liderando pelo exemplo, até mesmo os Legalistas dentre os Cavaleiros lutaram pelo sonho comum da libertação dos vampiros das amarras dos Antediluvianos e defenderam os direitos dos outros membros da seita de buscarem seus próprios meios para alcançarem essa liberdade.

Nos dias de hoje, a Trilha do Acordo Honrado é a espinha dorsal do Sabá. Os dedicados Cavaleiros são o núcleo da seita, servindo aos ideais do Sabá com uma devoção inumana. À medida que o Sabá exorta um papel mais militarista, os novos recrutas são instruídos nesta trilha, tornando-se campeões em uma cruzada profana.

PRÁTICAS ATUAIS

Os seguidores da Trilha do Acordo Honrado sempre valorizam rituais e cerimônias. Portanto, os Cavaleiros do Sabá sempre participam nos Festins de Guerra, nos *ritae*, nas cerimônias e outros eventos do bando. Em conjunto, os seguidores da trilha buscam unir as facções divergentes da seita sob uma única bandeira de lealdade à causa. Apesar de serem alternadamente ignorados ou ridicularizados pelos seguidores de outras trilhas, os Cavaleiros são um exemplo implacável das melhores qualidades de um membro do Sabá, não podendo ser censurados por seus irmãos. Os Cavaleiros, com frequência, não assumem postos de liderança (por considerarem a má-fé política consternadora), apesar de estarem à frente em muitas batalhas, demonstrando coragem e disciplina inigualadas por nenhum outro soldado entre os não-vivos.

DESCRIÇÃO DOS SEGUIDORES

Os Cavaleiros são sucessivamente frios e distantes, mas honrados e confiáveis. Um Cavaleiro nunca volta atrás em sua palavra e sempre honra seus compromissos. Ele nunca se furta aos seus deveres nem foge do campo de batalha. Mesmo assim, está longe de ser humano: o cavaleiro vê os mortais como um recurso, da mesma maneira que um outro guerreiro acharia um cavalo de batalha admirável, mas longe de ser um companheiro eqüitativo. Muitos dos seguidores desta trilha apresentam uma imagem severa e taciturna, mas os Cavaleiros são capazes de mostrar bom-humor e jovialidade — eles simplesmente consideram que o dever sobrepõe a gratificação pessoal.

A vasta maioria dos seguidores desta trilha é Ventrue *antitribu* e Salubri *antitribu*, mas um grande número de Nosferatu *antitribu* e Taimisce tradicionalistas, e até mesmo alguns Malkavianos *antitribu* raramente são lúcidos, estudam esta trilha. Os Panders que servem aos ideais do Sabá (ao invés de buscar sua ascensão pessoal) também adotam esta trilha. Pouquíssimos anciões da Camarilla, quase sempre Ventrue, persistem nos preceitos dessa trilha, aprendidos em suas antigas noites de cavalaria medieval.

SEGUINDO A TRILHA

Um seguidor da Trilha do Acordo Honrado deve sempre manter a honra em primeiro plano. Um Cavaleiro não pode agir precipi-

tada ou irrefletidamente; ele tem de estar sempre ciente da natureza e das conseqüências de suas ações. O estudante devoto desta trilha deve se apegar o tempo todo à coragem e à disciplina enquanto busca distribuir justiça e imparcialidade. O verdadeiro Cavaleiro luta e morre por sua causa.

Habilidades Comuns: Os Cavaleiros estudam Armas Brancas, Briga e Esquiva, por considerarem o combate corpo-a-corpo um passatempo honroso. Liderança e Expressão são vantagens valorizadas, pois com frequência os Cavaleiros são chamados para mediar disputas com imparcialidade. Da mesma forma, a Investigação e o Direito podem ajudar a discernir a verdade e a justiça.

Disciplinas Preferias: Fortitude e Presença são consideradas a epítome da Cavalaria; esses vampiros são decididos ao defender e eloqüentes ao discursar. Como tantos Cavaleiros seguem um destino marcial nas turbulentas noites de hoje, a Potência é bastante comum. Os Salubri *antitribu* da seita também desenvolvem as poderosas habilidades da Valeren.

TRILHA DE LILITH

Lilith ensinou a primeira e mais poderosa lição: que o poder só pode ser alcançado através da dor. A dor é o maior professor, e a provação, a maior recompensa.

— Aksinya Daclau, hierofante Lilim

Apelido: Bahari, Lilins

Crenças Básicas: Considerados heréticos pela maioria dos Cainitas do Sabá, os fragmentos dos ensinamentos de Lilith — às vezes erroneamente chamados de *Ciclo de Lilith* — expõe uma cronologia elaborada e uma história alternativa para a própria Criação. Expulsa do primeiro paraíso devido aos crimes de enobrecer a si mesma com os Frutos do Conhecimento e da Vida e por querer ser igual ao homem e a Deus, Lilith vagou pelo mundo incriado e estéril, tornando-se um poder de criação, rivalizando com as antigas divindades. Por meio da tribulação e do sofrimento, ela descobriu os caminhos da sobrevivência; com fogo e espinhos ela criou seu próprio jardim, um espelho do sofrimento e da iluminação que ela alcançara. Arquiteta do poder de Caim, criadora da mágica e mãe dos deuses, Lilith regou as sementes da sabedoria com seu próprio sangue, o que deu forças a qualquer um para caminhar sobre o fogo e nadar nas águas gélidas para alcançar a revelação da verdadeira liberdade e encontrar seu próprio poder.

Recrutando seguidores entre vampiros, humanos místicos e outros habitantes do mundo oculto, os Bahari seguem os caminhos ancestrais indicados por Lilith. Seguindo a imagem da deusa mãe, eles elevam a si mesmos do status de crianças. Como um pai que disciplina um filho errante, Lilith deixa um legado de dor que ensina e, assim, os Bahari buscam superar as fraquezas devidas a seu nascimento obscuro e desamparo, e ascender ao entendimento e ao poder. Andando no fogo, empalando-se com lâminas e espinhos, sofrendo privação e mergulhando em águas congeladas, os Bahari elevam seus corpos e mentes para a sensação verdadeira e abrem sua consciência para a plenitude do mundo. Das atordoantes alturas da compreensão até a ponta aguda da dor, eles aprendem a verdadeira extensão da criação, podendo pegar a matéria sem forma do mundo e transformá-la em uma nova imagem.



Não se engane, os Bahari não têm muito espaço para a compaixão nem para consciência. Eles acreditam piamente que todos devem agarrar a lâmina da iluminação — e sofrer as lacerações decorrentes desse ato — antes de conhecer a verdade. Aqueles que não têm a vontade nem o discernimento para consentir em aprender são considerados refugo e colocados de lado com tristeza, mas sem hesitação. Nenhum tempo ou recurso é desperdiçado com aqueles que não têm a *necessidade* irresistível que permite o sofrimento, a transformação e o crescimento. Os Hierofantes, vampiros sacerdotes de Lilith, escolhem aqueles que ouviram a canção — *ahhū hay Lilitu* — e os castigam, flagelam e esfolam até eles atingirem o ápice da consciência alerta e fervilhante. Somente então as lágrimas são enxugadas com carinho, as feridas tratadas e os suplicantes trazidos para a plenitude da gloriosa trilha de Lilith.

ÉTICA DA TRILHA

- Somente nos elevamos através da dor
- Seja um professor, torturador e amante de qualquer um que buscar a iluminação.
- Pratique aquilo que aprendeu. A sabedoria é inútil se não for acompanhada de ação.
- Cultive um jardim para que você possa mostrar a força de sua criação
- Busque aqueles que se encontram na fronteira da consciência e ofereça-lhes iniciação
- Reúna-se com seus irmãos e irmãs para compartilhar sua erudição e sua angústia

VIRTUDES

Os Bahari são devotados às Virtudes da Convicção e Instintos

HISTÓRIA

De acordo com histórias apócrifas, o culto de Lilith começou quando, há alguns milênios, um vampiro Matusalém que procurava artefatos antigos na África encontrou estranhos escritos que davam a entender que falavam da Mãe Negra. Apesar desse Cainita não ter sido capaz de carregar consigo os artefatos, ele levou o conhecimento daquilo que havia visto. Completamente derrotado pelos guardiães mortais e demoníacos dos escritos, ele recuou para reunir outros com o conhecimento e discernimento para pesquisar os mistérios reunidos naquelas escrituras. Com o passar dos anos, os seguidores da Trilha de Lilith espalharam vagarosamente seu conhecimento arcaico, atraindo um pequeno número de eruditos e vampiros curiosos com relação ao misticismo. A trilha acabou assumindo aspectos de religião à medida que foi absorvendo os rituais e cerimônias dos lugares de origem de seus seguidores.

A Trilha de Lilith nunca teve muitos seguidores no Sabá, onde a antiética Trilha de Caim ganhou preponderância, mas sempre teve um número suficiente de seguidores para garantir sua sobrevivência. De fato, até mesmo alguns anciões da Camarilla seguem esta trilha. À medida que os sinais da Gehenna começaram a aparecer e as Noites Finais se aproximam, cada vez mais vampiros são atraídos pelos ensinamentos apócrifos desta trilha. A imagem de

HIERARQUIA DOS PECADOS DA TRILHA DE LILITH

NÍVEL	CONDUTA MORAL	MOTIVO
10	Alimentar-se imediatamente quando estiver faminto	A privação e a fome ensinaram Lilith a sobreviver.
9	Buscar poder ou riquezas materiais	A verdadeira riqueza vem de dentro, não do dinheiro ou da influência.
8	Não corrigir os erros de outros no que se refere a Caim e Lilith	Caim foi um assassino, traidor e tolo que não merece reverência.
7	Sentir remorso por trazer o sofrimento a alguém	O sofrimento e a dor ajudam os outros a aprender e a crescer.
6	Deixar de participar em um ritual Bahari	Os rituais realizados contém dicas para o despertar.
5	Temer a morte	A Morte é simplesmente uma mudança para uma nova forma de existência. A morte vem para todos, no seu devido tempo.
4	Matar um ser vivo ou não-vivo	A morte nega a chance de transcender
3	Não buscar os ensinamentos de Lilith	Lilith escondeu suas obras em muitos lugares; elas têm de ser encontradas.
2	Deixar de causar dor ou angústia	Seja um professor por meio dos auspícios da dor.
1	Evitar a dor	Somente através da dor é que renascemos. Evitar a dor é abraçar a ignorância.

Caim como um tolo, amaldiçoado com poderes incríveis que ele se recusa a entender, une os vampiros que buscam maneiras alternativas de sobreviver aos Tempos Finais. Por meio dos auspícios da Mãe Negra, eles esperam superar sua natureza Cainita e se tornar inocentes pelos Antediluvianos.

PRÁTICAS ATUAIS

Os Bahari modernos herdaram muitas tradições de seus ancestrais. Os seguidores desta trilha raramente se desfazem de rituais ou crenças, pois só a compreensão de todos os mistérios do mundo pode abrir as portas da sabedoria. Por isso, os Bahari servem-se de muitos e variados rituais de devoção. É comum os seguidores desta trilha cultivarem o conhecimento oculto de culturas estranhas, sendo eles rápidos em absorver e adaptar novas e diferentes práticas ocultistas. Por causa dessa abertura, os Bahari participam de uma rede de vampiros que trocam informações e conhecimentos místicos, chegando até mesmo a negociar com magos, fantasmas e outros guardiões de segredos antigos. Muitas vezes, os Bahari realizam rituais especiais considerados bizarros até mesmo pelos padrões do Sabá e, apesar de serem leais enquanto puderem continuar praticando seus rituais, a verdadeira lealdade dos Bahari é para consigo mesmo.

DESCRIÇÃO DOS SEGUIDORES

Os Bahari vivem apaixonadamente, buscando de forma constante a próxima mudança e a próxima experiência de aprendizado.

Qualquer coisa que choque ou ultraje a sensibilidade dos outros é válido, pois existe sempre a esperança de levar alguém além dos limites mundanos do cotidiano. Os Bahari prezam o desenvolvimento da compreensão pessoal, por isso é possível encontrar seguidores desta trilha tanto entre ricos quanto entre os miseráveis. Quando se encontram entre os mortais, os Bahari são misteriosos e empolados. Em suas cerimônias, costumam usar trajes religiosos — mantos largos e abertos e máscaras cerimoniais de madeira ou osso.

Dentro do Sabá (e entre todos os vampiros), os Bahari são, no melhor dos casos, vistos como cultistas hereges e insanos. Entre os seguidores desta trilha incluem-se os mais variados vampiros; alguns Lasombra seguem a trilha, assim como um punhado de Tzimisce, Malkavianos, Nosferatu e Toreador *antitribu*. Curiosamente, esta trilha também conta com seguidores entre os esquivos Kiasyd e alguns Precursores do Ódio que creditam seu discernimento à sacerdotisa morta chamada Lamia. Mais estranho ainda, existem indicações de que esta trilha é seguida de alguma forma entre mortais, incluindo alguns que não têm contato com vampiros.

Ao contrário de algumas crenças, esta trilha não é seguida exclusivamente por mulheres, embora elas sejam a maioria. Qualquer um que se livre da ignorância infantil em troca da dolorosa maturidade é bem-vindo no círculo de Lilith. Na verdade, como os vampiros estão muito além da preocupação de sexo, uma vez que existem vampiros de ambos os sexos — ou de nenhum, como é o caso de alguns Tzimisce — dentro do culto.



SEGUINDO A TRILHA

Um Lilim rompe as convenções, zombando da “sociedade aceita” de forma a forçar as outras pessoas a reavaliar sua maneira de ver o mundo. Com o ferrete quente e o chicote, os Cainitas aplicam lições dolorosas que, se suportadas, fortalecem o candidato. Aqueles que vacilam à beira da conscientização são acompanhados cuidadosamente até as revelações estilhaçadoras que lhes dão força, se não os destruir. Sofrer e estar próximo da morte é o maior presente que se pode receber pois, através dessas provações, o indivíduo pode passar a compreender a si mesmo. Cada um deve descobrir suas próprias sementes internas de Conhecimento e Vida para se tornar um universo em si mesmo e um arquiteto da criação. O jardim, o símbolo da vida moldada e cultivada com carinho, é a manifestação da devoção de Baham, expressando o que ela criou e aprendeu.

Habilidades Comuns: Tortura, a habilidade de causar dor sem matar, é obviamente a principal e mais prezada Perícia entre as Lilins. Por serem místicas de segredos antigos, o Ocultismo e várias Culturas são preeminentes. Instrução, Pesquisa e Ciências (particularmente as clássicas) são ferramentas valiosas na busca pela verdade. A maioria dos Bahari também estuda Linguística, para ler seus textos esotéricos nas línguas antigas.

Disciplinas Preferidas: Diz-se que Lilith invocou vários poderes em si mesma enquanto caminhava pela terra informe, poderes que a ajudaram a sobreviver. É cumum os Bahari emularem esses poderes, concentrando-se nas Disciplinas Animalismo, Rapidez, Fortitude e Ofuscação.

TRILHA DO PODER E DA VOZ INTERIOR

Ira, medo, ódio e luxúria — essas são as emoções mais poderosas. É de espantar, portanto, que elas fossem também as mais poderosas ferramentas da supremacia?

—Arcebispo Ambrosio Luis Monçada

Apelido: Unificadores

Crenças Básicas: Ao receber a vida eterna, um poder incrível e desejos inumanos, a única existência possível é a de um senhor imortal: assim acreditam os seguidores da Trilha do Poder e da Voz Interior. Não há porquê lamentar a humanidade perdida ou esconder-se para estudar doutrinas arcanas; os vampiros não têm honra nem compaixão. O papel de um Cainita é o papel de um mestre.

Os seguidores desta trilha acham que o exercício de poder e o controle são as melhores razões para a existência vampírica. O controle de si mesmo e do mundo externo é o único objetivo que vale a pena buscar. Com esse objetivo, o vampiro deve desenvolver suas habilidades, estender suas influências e movimentar seus peões. Mudando o mundo de acordo com sua vontade, o vampiro cria ordem e estabilidade. Toda forma de poder, influência ou controle pode ser usada para alcançar algum objetivo. Por isso, os Unificadores buscam todas as formas de poder, sejam elas políticas, materiais ou espirituais.

Os Unificadores seguem sua intuição quando exercem sua autoridade. Embora esteja altamente envolvida com o poder temporal, esta trilha é também bastante espiritual; os Unificadores bus-

cam avidamente a sabedoria e a iluminação. É claro que todo esse conhecimento acaba sendo usado na busca de poder pessoal. Entender a si mesmo faz com que seja possível começar a descrever a motivação de outros. Assim, o verdadeiro entendimento permite que o vampiro desvende os segredos de inimigos e aliados, a fim de dissecar cuidadosamente qualquer situação e discernir o melhor curso de ação. Com base nesses julgamentos, o vampiro decide a forma mais favorável de obter e manter o controle.

Os seguidores desta trilha são temidos e respeitados. Nenhum daqueles que aderem à trilha toleram fraquezas ou fracassos; a punição é rápida e, com frequência, fatal. Esses castigos não servem apenas para censurar o ofensor, mas também como um exemplo para os outros. Por isso, os Unificadores não têm piedade nem compaixão. Bandos cujos ducti pertencem a esta trilha são darwinistas ao extremo.

Os Unificadores são estadistas e estrategistas consumados. Embora os Laços de Sangue e as ligações emocionais possam motivar seus seguidores, os estudantes pragmáticos desta filosofia reconhecem que essas medidas podem ser combatidas e transigidas. Ademais, os vampiros desta trilha acreditam que o controle deve apenas ser tecido por métodos impossíveis de serem subvertidos: dor, fúria, desejo e depravação estão entre as ferramentas mais importantes. Um recruta que serve por lealdade pode ser comprado; um seguidor que serve por dever pode ser chantageado; um adepto que serve por amor pode ser desiludido. Portanto, o medo e o respeito ao poder, a fúria e o ódio direcionados contra os inimigos, a satisfação da luxúria e as lições da dor são as diretrizes mais persuasivas.

ÉTICA DA TRILHA

- Não tolere o fracasso — nem mesmo o seu. Puna publicamente e com dureza.
- Seja esporádico ao recompensar. Leve seus seguidores ao extremo, mas nunca os deixe acreditar que a recompensa é um prêmio pelo trabalho perfeito.
- Lute pelo controle de todas as formas. Domine o mundo ao seu redor e molde-o de acordo com sua vontade.
- Sempre use a ferramenta mais adequada para a missão. Ódio, medo e ira são ferramentas importantes, mas aparentam benevolência.
- Demonstre respeito àqueles que têm autoridade, mas substitua-os quando eles vacilarem.
- Ostente seu poder. Não demostre fraqueza.

VIRTUDES

Os Unificadores seguem as Virtudes da Convicção e Instinto.

HISTÓRIA

Supõe-se que a Trilha do Poder e da Voz Interior foi criada por um Lasombra chamado Lorde Marcos, no início do século XVI. O constante incentivo à busca do poder e da influência levou a muitos seguidores que apoiavam devotadamente o Sabá em suas primeiras noites e, sendo assim, muitos deles assumiram posições de autoridade durante a formação da seita. Até hoje, a trilha é muito respeitada dentro do Sabá, sendo que alguns de seus preceitos vêm sendo

HIERARQUIA DOS PECADOS DA TRILHA DO PODER E DA VOZ INTERIOR

NÍVEL	CONDUTA MORAL	MOTIVO
10	Negar responsabilidade por suas ações	Negligenciar suas responsabilidades é uma falha para se liderar adequadamente.
9	Tratar seus subordinados miseravelmente	Recompense a competência como um incentivo, mas faça-o com parcimônia.
8	Não respeitar seus superiores	Ofereça o devido respeito e você pode aprender algo com isso.
7	Ajudar os outros quando não é de seu interesse	Sempre ganhe alguma coisa com suas ações.
6	Aceitar a derrota	Vença ou morra.
5	Deixar de matar quando é de seu interesse	Não hesite em eliminar aqueles que se levantariam contra você.
4	Submeter-se ao erro alheio	Esteja certo corretamente e será vindicado. Siga um tolo e você sofrerá por isso.
3	Deixar de usar a ferramenta mais efetiva na busca do controle	O Poder deve ser tomado. Seja firme e implacável.
2	Deixar de punir um fracasso	O fracasso só é instrutivo quando usado como um exemplo negativo.
1	Renunciar a uma oportunidade de ganhar poder	O poder pessoal é o meio para <i>todos</i> os fins.

lentamente assimilados entre os anciões exaustos e sedentos de poder da Camarilla.

As noites de hoje assistiram a uma explosão do número de seguidores desta trilha. Embora sempre tenha sido popular, a trilha vem atraindo muitos adeptos adeptos com a expansão do Sabá. A absoluta falta de piedade e a perspicácia de muitos desses recrutas é responsável pela lenta evolução da trilha de uma filosofia respeitável, mesmo que ditatorial, para uma trilha de tirania social naquiavélica e implacável.

PRÁTICAS ATUAIS

Os seguidores da Trilha do Poder e da Voz Interior não têm uma associação organizada, mas se empenham em muitas práticas similares. Todos os Unificadores participam de Festins de Guerra e caçadas, assumindo, com frequência, postos de liderança. Vários rituais de Força de Vontade, como a Dança do Fogo, são formas de demonstrar poder e autocontrole, por isso os Unificadores também tomam parte em muitos desses rituais.

DESCRIÇÃO DOS SEGUIDORES

Os Unificadores são compulsivos, confiantes e, até mesmo, megalomaníacos. A necessidade de controle, combinada com a introspecção, transforma os seguidores desta trilha em tiranos corruptos e brutais. Alguns deles simplesmente defendem o despotismo, mas os que são realmente iluminados usam a filosofia e a compreensão da psicologia para incitar seus seguidores. O Unificador típico não aceita

desculpas, dirige a si mesmo e a seus adeptos impiedosamente e não demonstra compaixão nem dó diante do fracasso. Não é de surpreender que esta trilha seja popular entre os Lasombra, líderes natos, e que alguns Ventrue *antitribu* e Brujah *antitribu* façam questão de buscar poder e revelação como a trilha sugere.

SEGUINDO A TRILHA

Nenhum Unificador aceita a derrota. O semblante benevolente é útil, mas todo fracasso terá de ser punido mais cedo ou mais tarde. O seguidor desta trilha tem sempre que lutar para controlar as situações que o envolvem e prestar atenção em suas próprias decisões. O respeito deve ser dado àqueles que ocupam posições de autoridade, mas aqueles que vacilam devem ser derrubados e substituídos. Os seguidores desta trilha buscam riqueza, influência e apoio. A liderança deve ser alcançada usando-se qualquer meio que seja necessário — quando pactos ou a honra forem úteis, deverão também ser usados, caso contrário, as ferramentas mais eficazes do medo e do ódio serão mais apropriadas. O Unificador busca constantemente formas de desenvolver suas próprias capacidades e alcançar seus objetivos.

Habilidades Comuns: Obviamente Liderança, Intimidação, Política, Lâbia e Habilidades similares são altamente apropriadas para seguidores desta Trilha. É comum os Unificadores estudarem algum tipo de arte marcial, seja Briga ou Armas Brancas, com o propósito de defenderem sua autoridade. Meditação e Empatia iluminam o caminho do conhecimento interior.



Disciplinas Preferidas: A Dominação e Presença são as mais valorizadas entre os Unificadores, devido a sua habilidade de exercer controle direto. Alguns Unificadores colocam ênfase em outras Disciplinas, de acordo com seus próprios meios de obter poder. Todos os seguidores da trilha procuram desenvolver suas Disciplinas naturais até alcançar seu potencial máximo.

TRANSCENDER E IR ALÉM

Existe muita discussão se os seguidores das Trilhas de Sabedoria alcançarão ou não um dia o exaltado estado de Golconda. Embora poucos vampiros do Sabá admitirem estar buscando estas coisas — “os lobos não devem imitar cordeiros” — existe mais de um rumor circulando pela seita sobre anciões que se entenderam com suas Bestas Interiores e deixaram para trás o medo do frenesi.

São poucos os Cainitas da seita que desejam isso. A filosofia do Sabá ensina o vampiro a aceitar sua Besta e comandar seu frenesi. Além disso, a Golconda supostamente (de acordo com o que a seita acredita) requer uma forte adesão à Trilha da Humanidade, que a maior parte do Sabá evita ou deseja evitar.

Esse estereótipo fortemente Cainita afeta a visão que os vampiros do Sabá têm dessas histórias choraminguentas e pusilânimes de “tornar-se mortal novamente”. Ser um vampiro é uma maldição, certamente, mas por que alguém desejaria se tornar um ser inferior?

No final das contas, a decisão sobre esses dois assuntos fica nas mãos do Narrador. Se algum vampiro do Sabá, por qualquer motivo que seja, buscar o estado de Golconda enquanto estiver seguindo uma das Trilhas, é pouco provável que ele o alcance, mas quem pode falar de verdades absolutas quando se trata de um estado de consciência tão raro?

OS RITAE DO SABÁ

Acima de tudo, o Sabá valoriza seus vínculos de lealdade e fraternidade. Com essa finalidade, a seita criou muitos rituais que reforçam os laços de solidariedade do indivíduo para com a seita e o bando. A seita inteira celebra os mesmo 13 *auctoritas ritae*, enquanto os *ignoblis ritae* variam muito em número, assunto e forma de execução de bando para bando.

Os bandos realizam os *auctoritas ritae* em situações comuns — em esbats, antes de cercos ou quando recebem um novo integrante no bando, para citar alguns exemplos. Os *ignoblis* podem acontecer a qualquer hora, geralmente quando o sacerdote do bando julga mais apropriado. Alguns bandos realizam *ritae* de chegada ou de partida, de alimentação, de diablerie e qualquer número de variações. Basicamente, qualquer evento importante, comum ou não, poderia ter um *ignoblis ritus* associado a ele.

As origens dos *ritae* perdem-se nas noites antigas da história, embora a maioria dos membros do Sabá acredite que eles foram concebidos durante o tumulto da Revolta Anarquista. Perseguidos

por anciões e suas crias bajuladoras, os anarquistas precisavam de algum tipo de proteção e orientação espiritual. À luz da então recente diablerie Tzimisce sobre seu Cenhor, o clã tinha um grande número de membros entre os revoltosos e precisou usar sua magia koldúnica para se unir aos outros em prol da proteção mútua. Durante os séculos subsequentes, os *ritae* assumiram um lugar proeminente na cultura do Sabá — poucas formalidades se iniciam sem a observação de pelo menos um *ritus* de bom augúrio. Alguns poucos membros da seita caçoam dos *ritae* como mistificações supersticiosas, mas a efetividade deles (sem mencionar os olhares malignos dos Tzimisce e dos sacerdotes do bando) normalmente é suficiente para desencorajar esse tipo de escárnio.

Sistema: Teoricamente, os *ritae* podem ser conduzidos por qualquer um, embora seus efeitos no jogo só ocorram quando eles são presididos por um vampiro com o Antecedente Ritualis. (Você não pode simplesmente misturar um bocado de *vitae* em uma taça e iniciar a Vaulderie....)

AUCTORITAS RITAE

A seita toda pratica os *auctoritas ritae*, devido à tradição e ao significado deles nas crenças do Sabá. Esses rituais fortalecem os vínculos de lealdade e fraternidade da seita, por oferecer sustentação emocional através da familiaridade com os *ritae* e a feitiçaria que os acompanha. Existem 13 *auctoritas ritae* praticados pela seita.

O JURAMENTO

O Sabá cresce em força a cada noite que passa, em vista de sua ambição e uniformidade de pensamento. Todos os membros do Sabá, desde o mais humilde recruta até a própria Regente, tomam parte no Juramento. A participação do grupo e a familiaridade com o ritual ajudam a unir os membros da seita de uma forma similar à Vaulderie. Essencialmente, o Juramento é uma promessa formal de fidelidade à seita, no qual os vampiros juram lealdade ao Sabá. O evento serve como um sóbrio lembrete dos motivos do Sabá ser como ele é.

A cerimônia começa com uma emuneração das crenças do Sabá, de acordo com a interpretação do bando. (Embora não exista nenhum código formal escrito, a maioria dos membros tem presença de espírito suficiente para fazer um resumo da doutrina da seita. Isso pode variar desde um relatório prosaico e extenso até brados de vingança exacerbados, compostos de algumas sentenças)

O evento acontece na noite do Solstício de Inverno. Nas grandes cidades mantidas pela seita, os bandos nômades se unem aos fixos para participar da reunião. Se possível, o *ritus* é supervisionado por um membro de patente maior que o sacerdote do bando, como um bispo ou arcebispo. Teoricamente, o ritual deve ocorrer em uma praia, margem de rio ou cachoeira. Se isso for impossível, uma fonte será suficiente. Um bando muito desesperado pode usar alguns metros de tecido branco. A água (ou tecido) representa a natureza implacável da seita — a água sempre encontra uma forma de fluir ao redor de uma obstrução, assim como o Sabá irá, uma noite, encontrar uma maneira de sobrepujar seus terríveis progenitores.

O *ritus* freqüentemente termina com a observação de uma Vaulderie e um juramento de proteger os segredos do Sabá até a Morte Final.

Sistema: No mês seguinte ao Juramento, o Vinculum de todos os vampiros presentes no *ritus* aumenta em um nível. Por essa razão, muitos esforços de guerra públicos do Sabá acontecem no inverno, para melhor tirar proveito da cólera gerada por este *ritus*.

O BANHO DE SANGUE

Este *ritus* é realizado sempre que os líderes da seita desejam reconhecer o pedido de um título feito por um vampiro do Sabá, como o de Bispo ou Cardeal. O Banho de Sangue formaliza o novo status do vampiro dentro da seita. Espera-se que todos os membros do Sabá que servirão sob o comando do novo líder compareçam à cerimônia, pois faltar sem um motivo adequado é um desrespeito grave contra o líder em questão. Começando pelo sacerdote que está conduzindo o *ritus*, os líderes da seita presentes e, então, os outros membros do Sabá, cada um em sua vez, se adiantam e se ajoelham diante do novo líder, expressando seu apoio e fidelidade ao Cainita e depositando um pouco de sangue em um grande recipiente. O vampiro recém promovido elogia e/ou aconselha cada um dos vampiros presentes, enfatizando os benefícios que o Sabá receberá com sua sabedoria. Então, ele se banha no sangue doado pelo grupo. Em seguida, todos bebem do recipiente usado para o banho (o sangue algumas vezes é consagrado pela *Vaulderie*), simbolizando que todos irão partilhar de tudo que o novo líder tem a oferecer.

Sistema: A maioria dos membros do Sabá se recusa a reconhecer um líder que não tenha sido confirmado por meio de uma cerimônia de Banho de Sangue, caso tenham alguma razão para suspeitar que isso não aconteceu.

O FESTIM DE SANGUE

Nenhuma reunião formal do Sabá está completa sem um Festim de Sangue — algumas cidades mantidas pela seita realizam festins de Sangue duas vezes ao ano, em adição aos outros eventos que exigem este *ritus*. Ele serve tanto como sustento quanto como um veículo para expressar o desejo dos vampiros do Sabá de existirem como predadores supremos. O Festim de Sangue é uma “refeição” ritual na qual as fontes capturadas são penduradas no teto, amarradas em estátuas ou imobilizadas de alguma outra forma e servidas como alimento para todos os vampiros presentes. A reunião em si é tanto um evento social quanto um *ritus* estruturado, sendo que muitos membros do Sabá fazem grandes entradas, usando seus melhores ornamentos.

Durante a preparação de um Festim, um bando especialmente formado ou um grupo de caça captura, na noite anterior à reunião, humanos ou até mesmo um ou dois vampiros desgarrados. Quando o grupo de caça faz uma apresentação formal do Festim da noite para o membro do Sabá de mais alto posto presente, muita gritaria, alegria e ostentação de poder acontecem. O oficial recebe cada vítima e agradece ao contribuinte, beijando-o na testa. Depois, ele entrega as presas a assistentes, escolhidos para prepará-las para o Festim. Os preparadores amarram as mãos e os pés das vítimas juntos, pendurando-as com correntes à altura da cabeça, ou eles as prendem (ou pregam) em objetos que impedem o menor movimento.

Na noite seguinte à preparação, carniçais ou membros de baixo escalão do Sabá preparam o local do Festim, dispondo as fontes. Depois de todos os convidados terem chegado — atrasar-se em demasia é considerado deselegante — o sacerdote, bispo ou arcebispo que estiver conduzindo o *ritus* dedica as fontes ao Sabá. Os



TRANSUBSTANCIAÇÃO: MITO OU LOUCURA?

Durante séculos os cristãos debateram o conceito da Transubstanciação. Os católicos acreditam que através da cerimônia o padre transforma o vinho e o pão literalmente na carne e no sangue de Cristo. O Sabá se encontra envolvido em um debate similar. Há rumores de que a magia cerimonial original desse ritual surgiu com os Tremere que, por sua vez, obtiveram-na com os Cavaleiros Templários. Ao consagrar um Festim de Sangue, uma invocação mágica é utilizada, para transformar o sangue da fonte no Sangue do Sabá. Existem aqueles que acreditam que o Sangue do Sabá é uma força coesa e direcionada que une toda a seita; eles também acreditam que, devido à Transubstanciação, os efeitos dos Senhores sobre suas crias são mínimos. Por isso, os convidados de um Festim de Sangue bebem o sangue das fontes primeiro e observam a Vaulderie depois. “O Corpo de Cristo, o Sangue do Sabá...” são palavras mágicas que sugerem uma raça de deuses em desenvolvimento que um dia foram apenas homens. Alguns membros da seita acreditam que a Mão Negra aviva o debate em torno dessa crença sagrada tradicional. Outros crêem na existência de um culto fanático e secreto que busca algo no ritual além dos seus efeitos originais, numa tentativa de criar uma oportunidade para eles conseguirem proeminência. Por último, muitos Legalistas afirmam que a liberdade é a pedra fundamental do Sabá: assuntos sobre magia e religião são pessoais e a interpretação deles cabe inteiramente ao indivíduo.

Cainitas presentes na reunião mordem as vítimas e alimentam-se da *vitae* fresca, muitas vezes lambendo as feridas para fechá-las, evitando o desperdício. (Entretanto, alguns Festins de Sangue particularmente fartos parecem orgias debochadas e sanguinolentas, nas quais a *vitae* é espalhada por toda parte. Nessas reuniões encarnadas, os membros do Sabá literalmente nadam na *vitae* de suas vítimas, contorcendo-se em luxúria em meio à *vitae* e à violência que os cercam). Os estilos de alimentação variam muito nesses eventos. Muitos Lasombra e Toreador *antitribu* participam colocando o sangue em taças de champanhe, enquanto a maioria dos Brujah e dos Malkavianos *antitribu* preferem se alimentar diretamente da fonte.

Normalmente há uma vítima para cada três vampiros presentes no Festim; o sacerdote, bispo ou arcebispo que estiver presidindo o *ritus* é o primeiro a escolher sua vítima, derramando as primeiras gotas de sangue.

Sistema: A transubstanciação da *vitae* simples no Sangue do Sabá provê um sustento enriquecido aos vampiros presentes no Festim de Sangue. Cada ponto de sangue que a vítima do Festim de Sangue possui é misticamente multiplicado por dois quando deixa seu corpo. Por essa razão, esses Festins tendem a ser um pouco relaxados, pois os vampiros brincam ruidosamente com a *vitae* e comemoram a monstruosidade de sua Maldição. Na terceira noite após o Festim, o sangue consumido retorna a sua quantidade original (caso não tenha sido usado e permaneça no corpo de um vampiro).

Alguns Cainitas do Sabá já foram censurados formalmente por vampiros de status mais alto dentro do Sabá — e até mesmo por membros da Inquisição e da Mão Negra — por contarem em demasia com o Festim de Sangue. Na verdade, os seqüestros em massa e as manchas de sangue deixadas para trás podem indicar aos caçadores de vampiros a trilha dos descuidados.

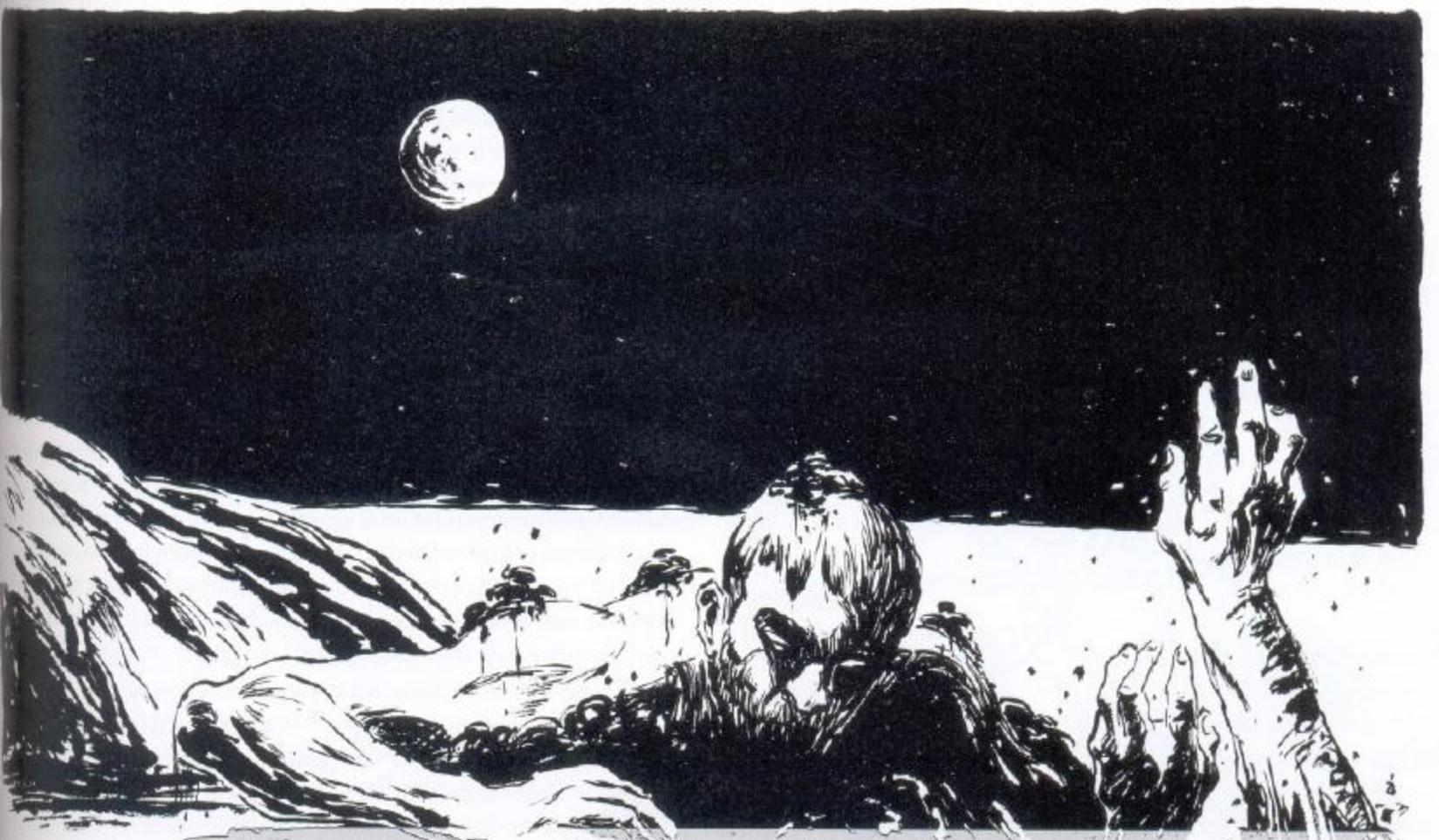
RITOS DE CRIAÇÃO

Para vampiros de fora da seita, todos os membros do Sabá são criados às carreiras: os recrutas têm seu sangue drenado, são alimentados, são desmaiados com um golpe de pá na cabeça, enterrados e têm de cavar seu caminho até a superfície em um frenesi de fome. É desnecessário dizer que esse nem sempre é o caso. Além disso, esse método não é realmente um Rito de Criação.

A maioria dos membros do Sabá usa o “método pá na cabeça” somente em tempos de Jyhad. Ele consiste em reunir algumas vítimas, Abraçá-las com a menor quantidade de sangue possível, golpeá-las na cabeça com uma pá (para que elas desmaiem antes de entrar em frenesi) e enterrá-las em uma cova coletiva. Os Cainitas recém Abraçados acordam rapidamente e precisam se desenterrar a fim de saciar seu frenesi, geralmente às custas dos vampiros mais fracos enterrados com eles. Esse método é simples, relativamente rápido e muito eficiente para destruir a Humanidade que existe nas vítimas. Em todo caso, os vampiros criados dessa maneira ainda não passaram por seus Ritos de Criação. Na verdade, o Sabá nem ao menos os considera como “vampiros” ainda, e não têm nenhuma restrição contra lançar legiões desses horrores furiosos contra seus inimigos. O simples fato de um indivíduo não ser considerado vampiro até receber seus Ritos de Criação é uma hipocrisia dentro do Sabá — eles acusam seus anciões de manipularem peões para realizar suas tarefas mas, ao mesmo tempo, lançam multidões de Cainitas de menor patente contra seus oponentes.

Os Ritos de Criação são muito mais sérios e marcam a passagem da situação de pessoa sem importância para o estado de Sabá Verdadeiro. Somente os Sabás Verdadeiros — aqueles membros que se mostram dignos contra o inimigo, em combate ou na intriga, e que receberam seus Ritos de Criação — podem selecionar recrutas para a seita. Eles examinam cuidadosamente os recrutas em potencial durante vários dias, semanas ou (em alguns casos) anos, procurando pela força da convicção, a determinação e a habilidade física. Depois do Abraço, o novo vampiro só estará apto a participar dos Ritos de Criação depois que demonstrar seu valor para a seita — talvez na mesma noite do Abraço, talvez anos depois.

Os Ritos de Criação são sempre realizados na presença de um sacerdote. O *ritus* em si é muito simples — o sacerdote simplesmente marca a cabeça do candidato com um ferro em brasa e lhe ordena que recite um juramento de fidelidade. No entanto, a cerimônia que antecede os Ritos de Criação varia muito, dependendo completamente da vontade do Senhor do vampiro. Alguns Brujah *antitribu* e Pander têm cerimônias parecidas com as de gangues de rua, onde o novo membro é espancado até seu Senhor decidir que ele já apanhou o suficiente. As cerimônias dos Tzimisce são muito mais formais e civilizadas, envolvendo muitas vezes a recitação da linhagem do candidato e elogios ao seu Senhor. Alguns vampiros não exigem nenhuma cerimônia, alegando que têm toda prova de



que necessitam a partir da performance de um dado vampiro, enquanto outros exigem provas bizantinas ou atos bizarros como bestialidade, seqüestro, assassinato, auto-flagelação ou outros tipos de depravação.

Os rituais têm diversos propósitos, tanto práticos quanto simbólicos. As chamas ajudam a reduzir o medo que o novo membro Sabá tem do fogo, sendo que a cerimônia lhe ensina o que se espera de um membro do Sabá como ele. Imediatamente após um Rito de Criação, ocorre uma *Vaulderie*, que une o Cainita ao bando, sua nova família imortal.

Sistema: Sem os Ritos de Criação, um vampiro não é considerado um vampiro pelo Sabá. Esse desafortunado não pode participar dos outros ritos e funções do Sabá enquanto não receber os Ritos de Criação e é, de fato, considerado um *vampira non grata*, podendo ser expulso, abusado e ordenado ao bel prazer de qualquer vampiro "de verdade".

FESTIVO DELLA ESTINTO

O "Festival dos Mortos" acontece durante toda a segunda semana de Março. Todos os membros do Sabá que vivem em uma cidade participam e os bandos nômades se dirigem à cidade mais próxima mantida pela seita para celebrar. O objetivo é festejar o fato de ser um vampiro, celebrar a imortalidade rindo na cara da morte e da decadência. A comemoração culmina em um Festim de Sangue de proporções épicas e em todas as noites são realizadas *Vaulderies* dentro (e entre) os bandos reunidos. A diversão é preparada sob medida para cada bando e o evento tem tantas diferenças quanto coisas em comum. Alguns bandos participam de escarificações rituais, alguns dançam valsa em volta de uma fogueira, usando cadáveres desenterrados ou corpos roubados do necroté-

rio mais próximo como pares. Outros revivem passagens do *Livro de Nod*. Contra o pano de fundo de toda essa festança, os bispos e arcebispos observam com interesse, encorajando suas "crianças" malignas a se entregarem àquilo que eles acreditam ser o verdadeiro comportamento de um vampiro, enquanto participam em seus próprios excessos orgíacos e sangrentos. Um evento muito popular envolve até seis "competidores", cada um com uma vítima humana viva. Os vampiros usam qualquer meio que consigam imaginar para desmembrar e matar sua vítima, causando o maior sofrimento possível e desperdiçando a menor quantidade de sangue devido ao derramamento. Os resultados são submetidos a um painel de juízes que dão seus votos. O vencedor recebe a honra de ser o primeiro a beber no Festim de Sangue daquela noite.

Os membros do Sabá passam a semana inteira tomando parte em atividades sociais e se empanturrando de *vitae*. Os bandos caçam à vontade, sem se preocupar muito em se esconder dos olhos dos mortais. Muitas vezes, os mortais são separados e usados em jogos de caça à raposa. Qualquer coisa relevante para a natureza vampírica acontece nessa celebração da imortalidade, sendo comum os bandos se misturarem para trocarem histórias de guerra e maquinarem seus próprios planos secretos.

Sistema: As festividades do *Festivo dello Estinto* são iniciadas tão logo o sacerdote de maior posto na cidade o declara em andamento. Nessa semana, quase nada é tabu, sendo que acontecem tantas coisas a portas fechadas quanto em meio aos eventos do próprio festival.

Em geral, esse é um período de celebração da pós-vida — as rivalidades são deixadas de lado e as Monomacias são esquecidas pois o Sabá se une em um espetáculo de solidariedade para trazer o Inferno à Terra.



DANÇA DO FOGO

Para a maioria dos vampiros, o fogo é uma coisa a ser temida, respeitada e evitada. Mas não para os membros do Sabá. Apesar de ainda temê-lo, eles não se importam em lançá-lo contra seus inimigos. De certa forma, esse destemor mostra quão fanática a seita é. Eles alegremente tomam uma coisa que é um anátema para os vampiros e a usam contra seus oponentes, na esperança de destruir um número maior de inimigos do que deles próprios. Para ser realmente um membro do Sabá, é preciso encarar o Rötschreck e dominá-lo. Além disso, o controle do fogo incentiva o Sabá a usar essa arma poderosa contra outros de sua espécie.

Este ritual não tem hora ou local certo para ser realizado: os sacerdotes podem iniciar um toda vez que o moral precisar ser elevado ou um rally for necessário. Ele acontece normalmente antes de Festins de Guerra e quando diversos bandos comparecem e participam da Dança do Fogo. O rito é exclusivamente um teste de coragem. Como o Sabá valoriza muito o livre arbítrio, os membros do bando têm autorização para se recusar a participar da Dança do Fogo, mas aqueles que se recusam correm o risco de serem menosprezados e desrespeitados pelo resto do bando devido a sua covardia.

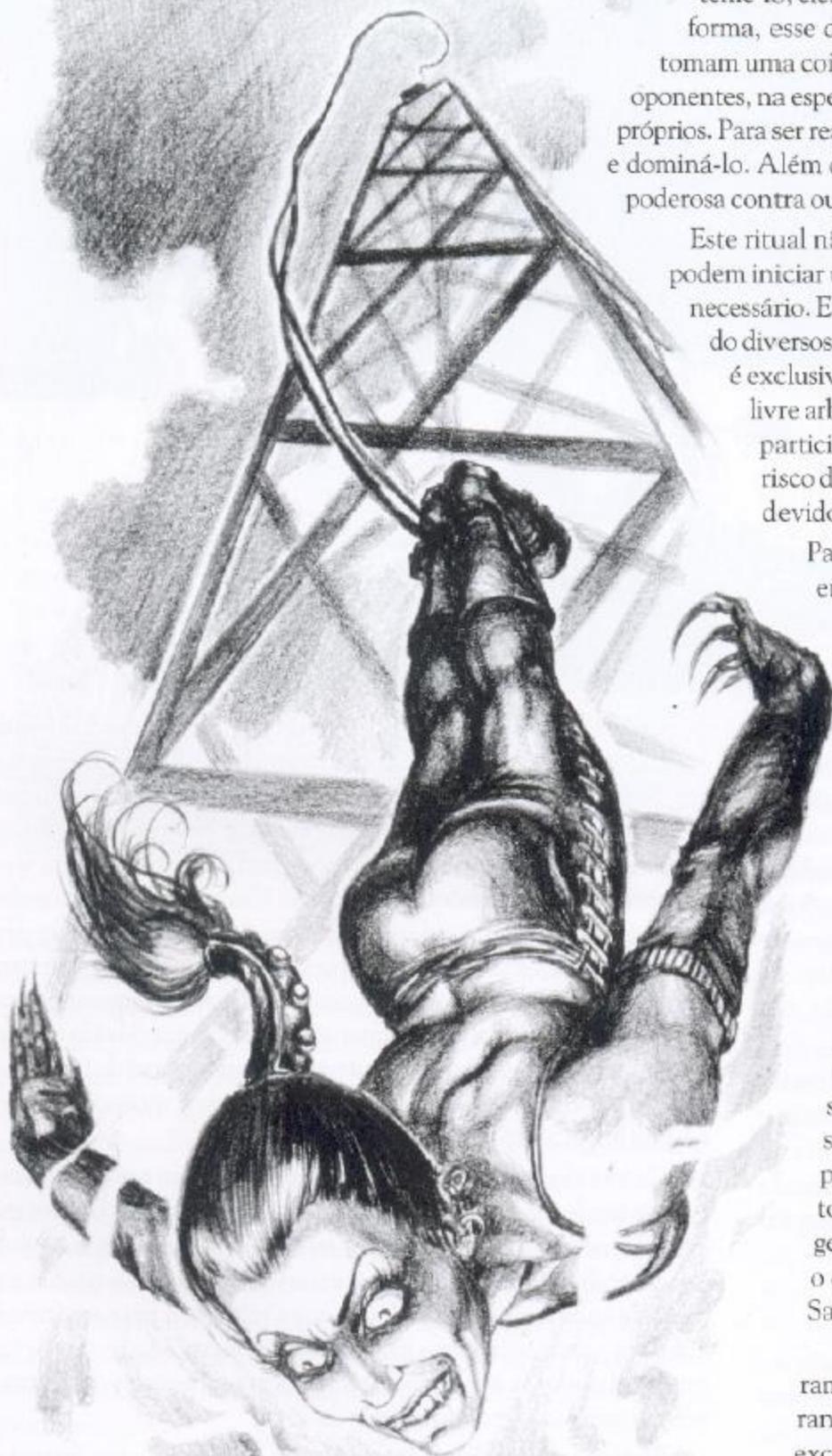
Para sancionar o *ritus*, o sacerdote acende uma grande fogueira em um local distante dos olhos mortais. Acompanhados pela batida ritmada de um tambor, de cantos ou de ambos, os Cainitas participantes entram em uma espécie de frenesi induzido, girando em torno das chamas, contorcendo-se diante delas e até mesmo prostrando-se em frente às labaredas. Quando a cerimônia vai chegando ao seu ápice, os vampiros se entusiasmam e cantam, encorajando uns aos outros a pular sobre as chamas. Eles dão saltos fantásticos, alguns chegam mesmo a realizar acrobacias aéreas, até estarem totalmente exaustos. A Dança do Fogo se aproxima do final quando o último vampiro presente salta sobre as chamas e cai de cansaço.

Sistema: Para um vampiro se aproximar das chamas, o jogador precisa ser bem sucedido em um teste de Coragem (dificuldade 5 devido ao frenesi induzido). Para um vampiro saltar as labaredas com sucesso, o jogador precisa ser bem sucedido em um teste de Destreza + Esportes (dificuldade 6 para simplesmente saltar as chamas, mas os Narradores têm total liberdade para aumentar essa dificuldade se o personagem tentar um salto acrobático ou particularmente dramático, o que irá, sem dúvida, impressionar os outros integrantes do Sabá que estiverem presentes).

Depois de uma Dança do Fogo, os personagens que saltaram as chamas ganham um ponto temporário de Coragem, durante as três noites seguintes ao *ritus*. Esse ponto de bônus pode exceder o limite normal dessa Virtude, que é 5.

JOGOS DE INSTINTO

Os vampiros do Sabá participam em uma série de "jogos" sancionados, adjudicados pelos sacerdotes dos bandos com a intenção de manter sua força predatória. Estes jogos assumem várias formas e os diferentes bandos os praticam com estilos diferentes. A única coisa em comum nesses jogos é o fato de um sacerdote presidi-los, consagrando-os como exercícios honrados.





O jogo Mocinhos e Bandidos, também chamado de Polícia e Ladrão, é praticado por bandos grandes ou por dois bandos juntos. Uma “equipe” passa meia-hora se escondendo antes da outra partir em seu encalço, geralmente em partes abandonadas ou mal conservadas da cidade, onde esse tipo de vandalismo é ignorado pelos moradores. O objetivo do Jogo é capturar ou incapacitar (mas não matar) o maior número possível de integrantes da outra equipe. Devido à resistência inata dos vampiros a ferimentos, é mais fácil falar do que fazer, sendo comuns os tiroteios durante esses jogos. Obviamente, a melhor maneira de capturar um vampiro é plantar uma estaca em seu coração. A equipe que deixar a outra fora de combate vence.

As Corridas de Destruição são normalmente disputadas com carros roubados, já que os veículos têm uma tendência a sobreviver ao jogo. Começando nos extremos opostos de uma rua, estacionamento ou aqueduto, os membros do bando põem fogo em seus carros e os lançam contra um carro da outra equipe. Depois de muitas batidas e colisões, invariavelmente uma das equipes tem de sair do carro para não morrer queimada; o primeiro time a sair de seu carro perde. É permitido pelas regras disparar contra o carro adversário, o que faz parte da estratégia do jogo. Os motoristas podem levar apenas um passageiro, senão estarão sacrificando sua capacidade de manobra em troca de poder de fogo.

Um jogo particularmente perigoso é chamado de Incitar a Besta. Ele consiste em um desafio individual, mão a mão, no qual o participante tem de libertar a vítima de um Abraço em massa que não deu certo. O jogador tem de escolher a cova de uma vítima que não conseguiu cavar o caminho para se libertar — o que já é um

Um jogo particularmente perigoso é chamado de Incitar a Besta. Ele consiste em um desafio individual, mão a mão, no qual o participante tem de libertar a vítima de um Abraço em massa que não deu certo. O jogador tem de escolher a cova de uma vítima que não conseguiu cavar o caminho para se libertar — o que já é um problema, visto que os Abraços em massa são geralmente realizados em meio a uma cruzada ou em cidades sitiadas. O vampiro do Sabá tem de desenterrar o novo recruta completamente louco e faminto de sua prisão na terra. Quando a criatura enlouquecida atinge a superfície e entra em frenesi, cabe ao participante do jogo imobilizá-la e destruí-la. O método preferido é a estaca; normalmente as armas de fogo são proibidas. É desnecessário dizer que esse combate corpo-a-corpo é muito perigoso e nem sempre o membro do Sabá vence. Este jogo é um teste de vontade e força física, pois o vampiro tem de enfrentar sua própria criação e subsequente desumanidade.

A Corrida de Hamsters é outro esporte popular. Um ser humano é trancado em algum tipo labirinto como uma fábrica abandonada ou uma parte do sistema de esgoto. O mortal recebe armas capazes de ferir um vampiro, como pistolas, facas, maçaricos e serras elétricas. Os vampiros participantes começam em diferentes pontos do labirinto e caçam a vítima, enquanto esta tenta desesperadamente escapar dos vampiros. Quem capturar a vítima primeiro e retirar seu sangue, vence. É permitido ferir o oponente para vencer, mas matar outros vampiros não é o objetivo do jogo sendo, portanto, desencorajado. Uma variante da Corrida de Hamsters — a Corrida de Morcegos — envolve apenas vampiros. Os integrantes do bando tiram a sorte e aquele que tirar o palitinho menor torna-se a presa. Obviamente é pouco comum essa variante ser jogada até a Morte Final.

Alguns bandos insanos ou poderosos praticam um jogo chamado de Pega-Cachorro. Os vampiros enchem um veículo com armas de fogo e cabos de reboque e se embrenham no território Lupino. O objetivo do jogo é capturar um lobisomem, marcar sua orelha (com um brinco similar ao usada pelos criadores de gado), soltá-lo e sumir

dali antes de ele conseguir voltar com seus amigos. Alguns bandos caçam Lupinos dessa forma para matá-los — eles alegam que, se o lobisomem já foi capturado, não existe nenhuma razão para deixá-lo viver e possivelmente voltar para empatar o jogo na noite seguinte.

Sistema: Os Narradores e os jogadores são encorajados a desenvolver seus próprios Jogos de Instinto; basicamente, qualquer ação violenta ou danosa serve para este *ritus*, desde que o sacerdote do bando o reconheça e o abençoe. Muitos sacerdotes brindam seu bando com um Jogo de Instinto por mês (se tanto); qualquer coisa mais freqüente torna o *ritus* menos precioso, pois ele fica comum.

Os Jogos de Instinto permitem ao Sabá aprimorar ao máximo suas perícias. Durante uma história, o(s) vencedor(es) de um determinado jogo recebe(m) um dado extra em sua Parada para a Habilidade que ele(s) usou(usaram) mais durante o jogo. Exemplo: se o bando de cadáveres participar de um Jogo de Instinto e Walker vencê-lo, usando judiciosamente sua pistola Walker, ele receberá um dado de bônus em sua Parada de Dados de Armas de Fogo durante a próxima história. Um jogador não pode ter mais de uma Perícia aumentada dessa forma em uma mesma história.

Os Narradores devem ter em mente que somente as atividades mais perigosas (e espalhafatosas) são adequadas como Jogos de Instinto — testes que envolvam as melhores perícias do bando não servem para aumentar suas habilidades, e esses jogos tendem a atraír multidões de curiosos se não forem praticados com discrição e pouca freqüência. Se seus jogadores insistirem em ter Jogos de Instinto toda noite para acumular dados de bônus, sintam-se à vontade para colocar a polícia, Lupinos, anciões arrogantes, etc., atrás deles. Esses jogos são praticados para aprimorar a perícia e aumentar a solidariedade, não para criar superpersonagens.

MONOMACIA

É inevitável que, entre vampiros tão teimosos e violentos quanto os do Sabá, ocorram diferenças de opinião. Apesar da maioria desses conflitos serem resolvidos com toda a civilidade e razão que o Sabá é capaz de reunir, alguns ressentimentos são tão profundos que exigem uma solução mais séria. Quando dois (ou mais) membros do Sabá não conseguem chegar a um acordo, o *ritus* da Monomacia é invocado para resolver o problema.

Para o observador não iniciado, a Monomacia parece um duelo simples até a morte. Entretanto, na verdade, ele é bem mais que isso. A Monomacia serve ao Sabá como a ferramenta evolucionária definitiva: ao extirpar de suas fileiras aqueles que são incompetentes, a seita se fortalece. Esse *ritus* tem um status sacrossanto entre os vampiros do Sabá, que reconhecem que, sem líderes fortes, sua luta contra os Antediluvianos não representa nada. Além disso, o vencedor de uma Monomacia geralmente comete diablerie no perdedor.

A Monomacia normalmente é praticada apenas por membros reconhecidos dos bandos. Muitos jovens integrantes da seita são violentos e esquentados demais para reconhecer a gravidade de um combate ritual até a morte, e recorrem a ele toda vez que um companheiro de bando se alimenta de uma fonte de que gostou. Dessa forma, a Monomacia é conduzida pelo sacerdote do bando, para quem um desafio é declarado ao mesmo tempo em que é declarado para o rival. O sacerdote decide, então, se o assunto é digno da Monomacia e se ele presidirá o ritual ou não.



Se o sacerdote reconhecer a validade da causa, o vampiro desafiado pode declinar do ritual. Em teoria, não há nada de errado em recusar um desafio mas, a menos que o desafiante seja muito insignificante para o desafiado, a recusa normalmente implica numa grande perda de prestígio (e, às vezes, um duelo não sancionado depois disso). Se aqueles que buscam a Monomacia forem de bandos diferentes, poderá ser necessário envolver uma terceira parte neutra, como o sacerdote de um outro bando ou até mesmo o bispo ou arcebispo.

A prática atual da Monomacia varia muito — não existe um código formal para a escolha de armas, local e nem mesmo os termos de vitória. Geralmente os duelos de Monomacia são até a Morte Final, em um local altamente inacessível ou ridiculamente perigoso, como uma fundição ou o topo de um arranha-céu. Se os vampiros podem ou não usar armas, Disciplinas ou outros equipamentos, normalmente é uma decisão do desafiado. Depois da invocação do ritual pelo sacerdote, o combate é iniciado e o último vampiro em pé é declarado vencedor. Normalmente, são realizados outros *ritae* e celebrações acontecem ao final da Monomacia. Pelo fato da Monomacia ser um *auctoritas ritus*, as armas formais como espadas e adagas normalmente são usadas (se permitidas); armas modernas, em particular as armas de fogo, são consideradas deselegantes, rudes e vulgares.

No entanto, nem toda Monomacia é tão simples. Muitos Lasombra resolveram seus conflitos em tabuleiros de xadrez enormes, usando “peças” vivas. Uma disputa entre um Ventrue e um Tzimisce *antitribu* levou a uma Monomacia onde cada competidor atirava nos carniçais do oponente, até não restar mais nenhum vivo (o Tzimisce venceu).

Muitas diferenças no Sabá são resolvidas dessa forma, e o vitorioso normalmente fica com os despojos. Os membros do bando que desejam desafiar seu líder, membros do Sabá que ficam ressentidos com a liderança de seus Bispos e sacerdotes de bandos rivais, disputando áreas de influência, têm recorrido à Monomacia para resolver seus conflitos. Muitos acreditam que o Regente da seita conseguiu sua posição derrotando fisicamente seu antecessor.

Sistema: É melhor deixar os detalhes da Monomacia para serem resolvidos de acordo com a história — os grupos são encorajados a adicionar toda a pompa e circunstâncias que eles desejarem a este *ritus* (afinal, ele é um *auctoritas*), mas os detalhes diferem de bando para bando. Pode ser que os Narradores queiram salientar essas diferenças, realçando os pontos de vista dos diferentes bandos e, talvez, interpor impropriedades e outros detalhes enriquecedores (“Você não pode desafiar o líder do bando agora — ainda não se passaram três noites desde a lua cheia!”).

O desafiante decide o horário e local do duelo. O desafiado decide se serão ou não usadas armas, e quais serão autorizadas, bem como outros detalhes (até o primeiro ferimento em vez de até a Morte Final, sem uso de Disciplinas, os participantes devem usar vendas, os participantes devem sucumbir ao frenesi durante o duelo, etc.).

O sacerdote que estiver dirigindo o *ritus* é o árbitro — o duelo começa e termina quando ele decide e pode ser interrompido a qualquer momento. O sacerdote tem poder também para declarar uma Monomacia anulada e inválida depois de terminada, mas o

sacerdote que faz isso para favorecer seu candidato é encarado com profunda desaprovação a partir desse momento pelos outros membros do Sabá.

PALLA GRANDE

De todos os 13 *auctoritas ritae*, a *Palla Grande* é o ritual mais esperado do ano em qualquer convento Sabá.

O “Grande Baile” acontece no Dia das Bruxas e todos os vampiros do Sabá da cidade devem comparecer. Os bandos nômades, que não desejam perder as festividades, viajam para a cidade mais próxima mantida pelo Sabá. O integrante da seita de maior posto na cidade preside o evento e o sacerdote mais renomado da cidade dá início as festividades. Ele é realizado em um local público, como um auditório municipal ou um parque, de modo que a maior parte dos festejos aconteça num local onde eles possam ser assistidos pelo maior número possível de humanos. Na verdade, a maioria dos membros do Sabá organiza seus Grandes Bailes como embalos ou festivais públicos, chegando, às vezes, a cobrar a entrada de mortais para garantir secretamente os privilégios dos Cainitas que comparecem. Os vampiros geralmente dão tudo de si para criar a atmosfera do festival, contratando garçonetes e oferecendo bebidas alcoólicas e refrigerantes para seus convidados.

Como a *Palla Grande* é um grande evento social, os Ventrue e o Toreador *antitribu*, os Lasombra e os Tzimisce normalmente ficam com a responsabilidade de planejar as festividades. À verdadeira maneira da alta-sociedade, muitos vampiros competem entre si para vestir a fantasia mais elaborada. Em geral, as mais incomuns e espetaculares demonstrações são feitas por um dos anciões Tzimisce peritos na arte de Moldar a Carne, mas existem histórias de um Toreador *antitribu* que trocou favores com um talentoso “artista” Tzimisce para ostentar um rosto cuidadosamente moldado ou uma fantasia bem elaborada para a festa. Existem rumores de que o próprio Regente uma vez ordenou que se moldasse o rosto de 50 mortais, de modo que eles ficassem parecidos com ele, no intuito de “estar em todos os lugares e falar com todo mundo — além de deixar uma impressão indelével”.

Escondidos da libertinagem pública, os membros do Sabá realizam um Festim de Sangue durante a *Palla Grande*. O “barril de mortais”, como os membros mais jovens do Sabá o apelidaram, se aproveita do fato do baile de máscaras acontecer em um local público. As vítimas do Festim são muitas vezes pretensos vampiros, foliões bêbados e “bruxas” que saíram para se divertir na noite de Dia das Bruxas. Essas vítimas são atraídas com a desculpa de estarem sendo convidadas para um acontecimento social exclusivo. Elas não têm noção de quão passageira essa honra será. Entre as outras fontes possíveis de *vitae* para o Festim de Sangue incluem-se lacaios ou carniçais, selecionados dentre as propriedades dos Cainitas presentes, que se tornaram inúteis para a seita (ou são perigosos demais para continuarem vivos).

O evento principal, que dá início ao evento por volta da meia-noite, é a reencenação de um evento lendário ou da história dos vampiros. Essa encenação pode focar qualquer coisa desde o assassinato de Abel por Caím como ele é contado em termos bíblicos até a interpretação de sinais e presságios da Gehenna. Ele é completamente organizado, encenado e coreografado por um grupo de

vampiros, embora a “participação da platéia” em eventos que envolvam sacrifícios ou alimentação seja comum, e os “atores convidados” sejam silenciosamente eliminados depois de sua estréia.

Depois da cena final dessa peça histórica, todos os membros do Sabá presentes se retiram do Festim de Sangue para presenciar um tipo especial de Banho de Sangue. Nesta noite, o arcebispo se banha em *vitae*, como um símbolo da vitalidade e do poder da seita. Esse ritual começa com o sangue das vítimas, que estão penduradas no teto, fluindo para um grande recipiente, no qual o arcebispo deve entrar. Cada vampiro presente adiciona um pouco de sua própria *vitae* à mistura, primeiro sangrando em um cálice sagrado de *Vaulderie* e depois despejando o conteúdo no recipiente do banho. O arcebispo realiza vários rituais e encantamentos durante todo esse processo — os detalhes variam de cidade para cidade. Há rumores de que o Banho de Sangue da *Palla Grande* concede certos poderes ao arcebispo até o próximo amanhecer, como a habilidade de ver os reinos dos mortos.

Ao término do Banho de Sangue, todos os membros do Sabá presentes iniciam uma dança frenética, com músicas em volumes ensurdecedores, e bebem insaciavelmente do banho do arcebispo, das vítimas suspensas e uns dos outros. Muitos dos participantes sucumbem ao frenesi, levados pela violência da dança, pelo cheiro e pelo sabor do sangue coagulando no solo, empastado nas paredes e encharcando os carpetes.

Depois do término das comemorações da noite, os carnicais da seita cuidam da limpeza. Qualquer inconveniência é suavemente manipulada nas noites seguintes, seja através da morte, da Disciplina da Dominação ou do Abraço, dependendo da extensão do problema e da utilidade potencial dos indivíduos envolvidos.

Sistema: Somados aos benefícios do Festim de Sangue e do Banho de Sangue, os vampiros do Sabá que comparecem à *Palla Grande* recuperam totalmente seus pontos de Força de Vontade.

SERMÕES DE CAIM

Alguns membros do Sabá valorizam o seu conhecimento do *Livro de Nod*. Outros não conhecem ou não se importam com o livro e sentem que o seu papel no Sabá é composto de guerra e violência sem fim. Aqueles membros que levam a sério suas origens se reúnem com frequência para ouvir sermões sobre sua história, os quais servem para lembrar-lhes quem e o que eles são. Essas lembranças servem para fortalecer sua lealdade à seita e a suas ideologias. Os membros do bando se alternam recitando partes do *Livro de Nod* enquanto os outros se sentam em um semicírculo segurando velas acesas e meditando sobre as passagens. Os sermões às vezes são seguidos da *Vaulderie* e — entre os membros mais intelectualizados — debates acalorados. Os membros do bando discutem as passagens lidas durante o *ritus* até quase o amanhecer.

A história dos vampiros, particularmente no que se refere às lendas de Caim, é principalmente uma tradição oral — existem poucas cópias do *Livro de Nod*. Poucos bandos do Sabá, se é que existe algum, conseguem concordar unanimemente sobre a fraseologia exata de uma determinada passagem do livro. A seita encontra-se dividida nesse assunto — alguns acreditam que desde que o espírito do *Livro de Nod* seja preservado, a fraseologia é irrelevante, enquanto outros insistem que toda a seita deve ter a





mesma referência, sendo preciso escolher um livro como padrão. Esse cisma resulta em uma grande variedade de posições individuais sobre o assunto, desde o apoio veemente aos dois extremos do espectro até uma profunda ambivalência por uma coisa de fora do bando tornar-se popular.

Sistema: Apesar deste *ritus* não precisar de um sistema de regras, é possível que alguns Narradores queiram conceder pontos de experiência para o Conhecimento Cultura Nodista pela participação no *ritus* (assumindo que o Narrador permite Habilidades Secundárias, como descrito no *Vampire: Storyteller Companion*). Por outro lado, essa convenção não passa de uma oportunidade de Narração, interpretação e descoberta de pequenas partes do grande mistério Cainita.

A VAULDERIE

Os vampiros do Sabá levam sua luta noturna muito a sério — tão à sério que não toleram nenhuma discórdia em suas fileiras. Desde o mais baixo recruta até o mais elevado *priscus*, o Sabá garante a lealdade entre os seus por meio de um *ritus* sangrento conhecido como Vaulderie.

A Vaulderie é similar a um Laço de Sangue, mas difere deste no objetivo e na função. Nenhum membro do Sabá sucumbiria voluntariamente a um Laço de Sangue, ponderando que tais Laços são as ferramentas que os anciões usam para escravizar suas crias. Em vez

disso, os vampiros do Sabá juram a Vaulderie uns aos outros, unindo-se ao bando — não a um indivíduo — e portanto, à causa maior do Sabá.

Aqueles que ignoram os detalhes mais sutis desse *ritus* acreditam que ele é um simples compartilhamento da *vitae* vampírica em um recipiente. Na verdade, trata-se de algo muito mais místico. Para iniciar o ritual, o sacerdote toma uma ferramenta usada especificamente para a Vaulderie e *para nada mais* e corta seu pulso. Essa ferramenta ritual ser uma pequena faca, uma navalha de prata, ou uma sovela. Para emprestar mais gravidade ao *ritus*, muitos bandos usam instrumentos de sangria elaborados, decorados com espirais e gotas de sangue. O sacerdote então derrama seu sangue em um recipiente, e passa o instrumento cortante para cada vampiro presente que, por sua vez, corta sua própria carne e sangra no cálice. O recipiente volta a circular entre os membros do bando e o sacerdote recita um encantamento sobre ele, consagrando-o como um terrível sacramento, enquanto todos os integrantes do bando bebem um gole.

A Vaulderie pode ser realizada a qualquer momento — antes de ataques, durante reuniões importantes do Sabá, nas iniciações ou nos Ritos de Criação de novos membros e quase infalivelmente nos esbats de um bando. Este *ritus* é talvez a base dos demais *ritae* da seita, gozando do mais reverente prestígio.



O resultado deste *ritus* é conhecido como *Vinculum* ou Ligação de Sangue. Essas ligações conectam os membros do bando uns aos outros, e geram uma lealdade mútua, além de aumentar o moral do bando. No entanto, devido à natureza mística da *Vaulderie*, os *Vinculi* são imperfeitos — o que um integrante do bando sente com relação a um companheiro uma noite pode ser completamente diferente do que ele sentirá na próxima. Os níveis de *Vinculum* podem mudar toda vez que o *ritus* é observado.

Sem *Vaulderie*, o Sabá provavelmente desmoronaria sob o seu próprio peso e dogma — o caos e a anarquia que resultam da seita triam corroer a pouca organização que ela tem sem a lealdade e a simpatia criadas pelo *ritus*. Aqueles que se recusam a participar da *Vaulderie* ou se opõem a ela não são vistos com boa vontade pelos outros membros do Sabá. Os vampiros que se recusam a participar da *Vaulderie* pelo menos uma vez por mês são, no mínimo, relegados ao ostracismo pelo bando — e podem, na pior das hipóteses, se tornar fontes em Festins de Sangue ou serem imediatamente destruídos.

Sistema: A primeira vez que um vampiro participa da *Vaulderie* (ou durante a criação de um personagem do Sabá), jogue um dado para cada personagem cuja *vita* faz parte do *ritus*. Esse número reflete o *Vinculum* do personagem com cada indivíduo de cujo sangue ele ingeriu. Veja na tabela ao lado os efeitos gerados pelos *Vinculi*. Toda vez que um novo membro participa da *Vaulderie*, cada jogador deve jogar um dado e anotar o nível do seu *Vinculum* com aquele personagem.

Exemplo: *Lucretia*, *Vaughan* e *Dezra* (personagens criados por três jogadores) acabaram de participar da *Vaulderie*. Cada jogador rola um dado para cada um dos outros dois personagens e anota esse resultado como sendo seu nível de *Vinculum* para com aquele personagem. O jogador de *Lucretia* obtém um 6 como seu *Vinculum* para com *Dezra* e um 4 para com *Vaughan*. Durante o decorrer do jogo, um novo personagem, *Medd Killah*, junta-se ao bando e depois de sua primeira *Vaulderie* com seus companheiros, *Lucretia* obtém um *Vinculum* de 5 com relação a ele.

Toda vez que o bando participar da *Vaulderie*, os jogadores deverão rolar um dado para cada um de seus *Vinculi*. Se o resultado for maior que o nível de *Vinculum* atual, adicione 1 àquele *Vinculum* (até um máximo de 10). Se o resultado for igual a 1, diminua em 1 ponto Aquele *Vinculum* (até um mínimo de 1).

Às vezes, um personagem pode ter dúvidas sobre como reagir em uma dada situação devido aos *Vinculi* que ele tem com outro vampiro. Nesses casos, o jogador deveria decidir que parte seu personagem favoreceria fora do *Vinculum*. Depois, o personagem joga, para cada grupo, um número de dados igual ao nível de *Vinculum* que ele tem para com aquele indivíduo, contra uma dificuldade igual a 5 (para a parte que seria favorecida independentemente do *Vinculum*) ou 7 (para todas as outras partes). O indivíduo que receber o maior número de sucessos terá a ajuda do personagem. Essa é a natureza dos Amaldiçoados e do *Vinculum* — um personagem que sabe o que é melhor pode ser forçado a um curso de ação obviamente ruim pelo fato de seguir suas emoções.

Exemplo: *Lucretia* tem *Vinculi* com seus companheiros de bando *Dezra* e *Vaughan*. O bando ouviu dizer que há um espião *Ventrue* da *Camarilla* em sua cidade e seus membros não conseguem chegar a um

NÍVEIS DE VINCULUM

NÍVEL	EFEITO
10	Você daria sua vida de boa vontade — ou tomaria a vida de outros — por aquele indivíduo.
9	Você fará praticamente qualquer coisa por aquele indivíduo, inclusive se colocar em grande perigo.
8	Você estaria disposto a oferecer recursos ou sua influência para ajudar aquele indivíduo.
7	Você se colocaria em risco moderado por aquele indivíduo e, dependendo de seu código de ética, até mataria por ele.
6	Você gosta bastante da pessoa e a ajudaria mesmo que isso fosse inconveniente. Você lutaria de bom grado por ela.
5	Você respeita o indivíduo e o ajudaria se isso não representasse um risco enorme.
4	Você irá ajudá-lo, desde que isso não envolva risco e não seja inconveniente.
3	Você é leal àquele indivíduo enquanto isso não interferir com seus planos.
2	Você tem um pequeno sentimento de fraternidade para com a pessoa, mas não se dará ao trabalho de ajudá-lo a não ser que ganhe algo com isso.
1	Que se dane! Isso não é necessariamente hostilidade, mas no que se refere ao <i>Vinculum</i> , você não se importa com essa pessoa, mas pode ser que isso aconteça em nível pessoal.

Observação: É importante mencionar que, como as emoções geradas pelos Laços de Sangue, esses sentimentos são artificiais, pois são criados por meio da ingestão de sangue. É bem possível que um personagem odeie alguém e mesmo assim arrisque sua não-vida por ele, da mesma maneira que é possível sentir um amor imenso por alguém sem nenhum laço com o *Vinculum* e tudo o que existe no meio do caminho. Os jogadores são encorajados a explorar toda essa gama de complexidades em seus bandos através da interpretação.



acordo quanto à melhor solução para o problema. Dezra propõe que o bando o cace e beba sua vitae, enquanto Vaughan acredita que a melhor opção seja sair indagando até encontrar informações sobre esse tal espião, pois ela acredita que seria tolice enfrentar um vampiro de poder desconhecido. Lucretia acha que a opção de Vaughan é a mais sábia das duas, mas terá de testar seus Vinculi para verificar se suas emoções levam-na a escolher a opção de Dezra. Ela joga seis dados (seu Vinculum com Dezra é 6) contra uma dificuldade 7, e consegue três sucessos. Para Vaughan, ela joga 4 dados (seu Vinculum com ele é 4) contra uma dificuldade 5, e obtém apenas um sucesso. Agindo contra seu bom senso, ela se alia a Dezra, dizendo: "Eu estou com Dezra," e lança um olhar derrotista para Vaughan. Dezra sorri e cruza os braços.

Observação: os Narradores devem ser criteriosos ao exigir testes de Vinculum, fazendo-o apenas em situações dramáticas. Apoiar-se muito nesses testes acaba com o livre arbítrio dos personagens dos jogadores e, em vez temperar a angústia de sua resposta emocional, os jogadores se sentirão contrariados por estarem sendo guiados pelos dados.

A Vaulderie pode também corroer Laços de Sangue existentes. Pode ser necessário fazer várias aplicações do ritual mas, mais cedo ou mais tarde, o sangue do bando sobrepujará a influência de todos, com excessão da mais poderosa das vitae vampíricas. O vampiro que deseja quebrar o Laço de Sangue através da Vaulderie não pode ter mais do que um ponto de sangue em sua Reserva e tem de ingerir seis pontos de vitae durante a Vaulderie. Neste ponto, o antigo Laço de Sangue desaparece rapidamente, substituído quase que imediatamente por Vinculi para com aqueles cujo sangue compuseram a Vaulderie. Um vampiro que tentar substituir os Vinculi com um novo laço de sangue ficará desapontado — a não ser que seu sangue seja muito poderoso, os Vinculi não são fáceis de serem apagados.

Ao contrário dos Laços de Sangue normais, os Vinculi não desaparecem com o tempo — um Vinculum criado por uma Vaulderie realizada com um vampiro há centenas de anos é tão potente quanto fora na noite em que foi criado. De fato, muitos anciões do Sabá têm vastas redes de Vinculi que os ligam a membros da seita de todo o mundo. Alguns vampiros do Sabá falam com cautela sobre um ritual capaz de quebrar o Vinculum, embora se diga que apenas os Nosferatu *antitribu* e os membros da Inquisição o conhecem. Se esses rumores estiverem corretos, o ritual quebra todos os Vinculi que o vampiro possui, e não apenas os escolhidos. Supõe-se que a Inquisição usa o ritual para quebrar Vinculi com infernalistas, mas as possibilidades óbvias desse ritual deixam muitos vampiros da seita preocupados com relação às verdadeiras lealdades de seus compatriotas.

O FESTIM DE GUERRA

O Sabá floresce através da Diablerie e da destruição de anciões e esse rito perigoso serve para facilitar esses dois impulsos.

Os Festins de Guerra consistem de vários bandos competindo pelo sangue do ancião de fora do Sabá em questão. Caçar os poderosos anciões não é uma que se possa fazer levemente e o Sabá tenta fazer as chances estarem a seu favor enviando vários bandos contra o inimigo. Obviamente, os bandos que participam do Festim de Guerra competem entre si pelo privilégio de matar e cometer diablerie no ancião, mas é raro os bandos entrarem em conflitos letais entre si, pois eles guardam toda a violência para ser usada contra o alvo.

Durante as preparações para um Festim de Guerra, os bandos participantes se reúnem e celebram. Eles podem também realizar a Dança do



OS CONVIDADOS DE UM FESTIM DE GUERRA

O encontro foi uma confusão, isso foi. Chucky e Boy Toy estavam com os rostos pintados como guerreiros indígenas e Jean-Paul fez uma de suas preces vodu na qual queimou uma vela e matou uma galinha. Os vampiros dos Mãos Sangrentas até se vestiram como um bando de linchamento do Velho Oeste. O Sacerdote nos disse que deveríamos acabar com Bruno, um figurão Nosferatu lá de Fênix. Ficamos meio descontrolados depois que Gorin lançou o desafio — acabamos destruindo o prédio inteiro, queimamos tudo.

Mas, nada daquilo significava nenhuma na noite seguinte. Gorin nos disse onde era o refúgio de Bruno, e nós nos mandamos p'ra lá.

No final das contas, "Bruno" era, na verdade, Lorde Gustaphe Brunnelle, emissário do Rei Luís "Qualquer Coisa", da França de 500 anos atrás. Seria legal ter sabido disso antes.

Como estava dizendo, a coisa foi feia. Os Peles Simétricas chegaram lá primeiro, mas era impossível reconhecê-los sem chegar à arcada dentária ou às impressões digitais deles. Bruno estava enfraquecido, mas mesmo assim conseguiu derrubar Jean-Paul e Ariel. Chucky mergulhou em sua direção, enterrando suas presas no peito de Bruno, que o esmagou como se ele fosse uma uva.

Eu descarreguei minha escopeta no peito do cara, o que não adiantou merda nenhuma. Boy Toy se aproveitou da distração para atravessá-lo com um cabo de vassoura, estacando-o com a ponta cega (ela é forte pra cacete).

Boy Toy impediu Bruno de se mover enquanto eu terminava o serviço. O desgraçado matou metade do meu bando, mas eu quero torrar no inferno se o sabor do sangue não fez valer a pena. Agora eu estou um passo mais perto de ser tão mal quanto Bruno — só que não tão morto.

Fogo, ouvir os Sermões de Caim e participar de Festins de Sangue ou Vaulderie. O chefe do Festim de Guerra, normalmente o sacerdote mais capaz ou de maior status entre os bandos participantes (embora exista a possibilidade de bispos ou outros líderes nominais da seita invocarem Festins de Guerras políticos) lança o desafio aos bandos. Ele se aproxima de cada bando, todos em fila atrás de seus líderes, e pergunta aos líderes de cada bando, um de cada vez "Vocês aceitam de espontânea vontade participar da guerra, abraçar essa causa nobre e não descansar até que o sangue de seu inimigo seja derramado?" Os líderes respondem com um vigoroso "Nós aceitamos." Somente depois que todos os bandos se comprometerem com a caçada é que é revelada a identidade do alvo. É uma grande humilhação para um bando recuar em um desafio depois que seus membros se comprometeram a participar deste perigoso jogo. Durante o resto da noite, os vampiros festejam, preparando-se para a caçada que os aguarda na noite seguinte.

O Festim de Guerra parte em busca de sua presa na noite seguinte ao desafio — a caçada começou e nada deterá os vampiros do Sabá envolvidos nessas buscas, enquanto eles não destruírem sua vítima. Eles matam, queimam, esmagam e atropelam qualquer indivíduo ou coisa que se encontre eles e o alvo. Na verdade, às

vezes, depois que um bando do Sabá entra no refúgio de sua vítima, ele nem se dá ao trabalho de usar corredores, portas ou passagens, e literalmente atravessa paredes para chegar ao santuário de seu alvo.

A competição pelo sangue de um ancião durante um Festim de Guerra é feroz, mas os vampiros do Sabá quase sempre reconhecem o direito do vampiro que consegue enterrar primeiro suas presas na vítima. (Aqueles que se recusam a reconhecê-lo, normalmente são surrados pelos companheiros de bando do demandante.) É claro que simplesmente morder o Ancião não é garantia de vitória, uma vez que são poucos os anciões que renunciam a seu sangue de bom grado. Obviamente, depois que o bando encontra o ancião, costuma acontecer um combate de proporções épicas, a não ser que o ancião possa de alguma forma escapar ou seja capaz de convencer os vampiros esfaimados e furiosos do Sabá a deixá-lo em paz. Já houve casos de quarteirões inteiros de uma cidade (sob os quais anciões haviam construído seu refúgio) que foram arrasados na briga, quando os poderes do Amaldiçoado trouxeram a destruição aos intrusos e a tudo que existia nas redondezas.

Os vampiros da Camarilla e do Sabá entram em contato mais frequentemente durante os Festins de Guerra, pois muitos dos alvos do Sabá afirmam fazer parte da Camarilla. Nada, que não a Morte Final, será capaz de impedir os bandos de alcançar seu objetivo, o que resulta em grande destruição, ataque a outros vampiros da Camarilla ou anarquistas⁴, e lutas em geral. A sabotagem de outros bandos pode acontecer, mas essas táticas costumam ser diversivas; elas raramente visam causar grandes danos.

O bando vencedor é aquele cujos membro consome o sangue do Ancião primeiro. O alvo, não-vivo ou morto, ou alguma parte reconhecível deste deve ser levado ao local onde os bandos aceitaram o desafio. O Chefe de um Festim de Guerra aceita esse troféu e confere sua benção ao bando vencedor. Depois que o chefe reconhece o vencedor, todas as apostas são pagas e acontece outra celebração.

Sistema: O vampiro que participa da diablerie recebe todos os benefícios (e, às vezes, os prejuízos, dependendo da potência do sangue do ancião) de cometer o Amarante.

Os Vampiros que pertencem ao bando vencedor recebem, temporariamente, um ponto de Status do Sabá. Esse benefício desaparece no final do próximo Festim de Guerra (a não ser que o mesmo bando vença de novo) ou no término da próxima grande celebração do Sabá, que pode ser uma *Palla Grande* ou *Festivo dello Estinto*. Isso permite que os jogadores desfrutem dos benefícios do seu sucesso. A critério do Narrador, esse ponto de Status do Sabá pode se tornar permanente se o ancião caçado tivesse um poder ou uma reputação excepcional.

CAÇADA SELVAGEM

Um dos maiores crimes que um membro do Sabá pode cometer é se tornar um traidor; uma vez que a seita protege seus segredos. Se um membro revelar um segredo da seita ao inimigo, ele será punido severamente.

Se um Cainita do Sabá divulgar informações de natureza vital, um sacerdote pode organizar uma Caçada Selvagem. Essa Caçada é muito parecida com a caçada de sangue, mas termina com a erradicação do infrator, bem como de qualquer um — Membro ou mortal — que possa ter conhecimento da informação. Os vampiros



do Sabá de todo o território são convocados a participar. Nada atrapalha uma Caçada Selvagem. Obviamente, a gravidade da Caçada Selvagem depende do traidor em questão — espera-se que os bandos fiscalizem suas fileiras, enquanto os vira-casacas de alto escalão recebem a atenção de arcebispos, *prisci*, cardeais e todos aqueles que os servem.

A necessidade impõe que aqueles que receberam ou repassaram conhecimento proibido sobre o Sabá sejam destruídos; isso é feito de modo que fique claro que essa quebra de confiança é intolerável. O sacerdote reúne os integrantes locais e os convoca formalmente para a Caçada, o que é, algumas vezes, similar ao início de um Festim de Guerra.

Depois de capturado, o vampiro ofensor é empalado e imobilizado. O bando leva-o à presença do *ductus* e do sacerdote (ou bispo, etc.), que enumera os crimes para seus companheiros de bando. Então, o bando suplicia o ofensor da maneira que achar apropriado — ferros em brasa, Vicissitude e mutilações são as formas menos criativas de vingança que um bando honrado pode infligir. Por fim, eles destroem a vítima arremessando-a (ainda empalada) em uma pira funerária ou sagrada. Essa ação é, muitas vezes, acompanhada por uma recitação da crônica de Caim do *Livro de Nod*, para lembrara todos que eles precisam de união para sobrepujar seus inimigos e que a desconfiança dentro da seita destrói os alicerces do Sabá.

Depois do traidor encontrar seu fim, o Sabá sai em busca daqueles que descobriram o segredo ou estavam envolvidos. A justiça do Sabá é incansável — nada impede a seita de manter sua segurança.

Naturalmente, o Sabá não é capaz de descobrir todos os pequenos (ou até mesmo alguns grandes) segredos que vazam pelas fendas. Muitas vezes, a frustração devida a esse fato torna as coisas muito piores para aqueles que são capturados.

Sistema: Os membros do Sabá que são alvos da Caçada Selvagem não pertencem mais ao Sabá, e, portanto, não são mais vampiros. Não haverá súplica e prostração suficientes (que não seja um *ritus* de Contrição) para convencer a seita a aceitar um traidor de volta, embora essa dura realidade seja mais por motivo de segurança do que por teimosia.

IGNOBLIS RITAE

Diferentes dos *auctoritas ritae*, os rituais “comuns” ou “menores” variam bastante de bando para bando. Vários destes *ritae* aparecem, de uma forma ou de outra, em todo bando do Sabá, mas muitos deles só existem em certas regiões ou até mesmo em um único bando.

Os Narradores e os jogadores são encorajados a criar ou adaptar seus próprios *ritae*, para dar uma noção de camaradagem e significado para o grupo.

RITO DE ACEITAÇÃO

Este ritual dá as boas-vindas a um novo membro de um determinado bando, sendo é usado para reconhecer a ascensão de um recruta ou toda vez que ocorre uma mudança de poder ou no quadro de membros (como a nomeação de um novo *ductus* ou de um sacerdote). Cada membro do bando deve reconhecer a nova posição de seu irmão do Sabá de uma maneira pessoal, seja compar-

ROMPENDO O LAÇO

Alguns suspeitam que o Sabá tem um ritual secreto para quebrar a *Vaulderie*. Presume-se que ele seja usado por espíões que precisam se infiltrar profundamente na *Camarilla*, quando qualquer contato com o Sabá poderia colocar a missão em perigo, ou em situações nas quais hereges e infernalistas se infiltraram em bandos respeitáveis. Esses rumores sugerem que a quebra da *Vaulderie* acontece na presença de um arcebispo ou cardeal, e uma desobrigação do próprio Regente. Esta cerimônia só ocorre depois de uma investigação completa da natureza da missão, da dedicação dos indivíduos para com o Sabá e da certeza de que não existem outras maneiras de remediar a situação.

De acordo com um rumor, o ritual leva 6 meses para ser realizado, durante os quais o alvo permanece estacado ou faminto quase ao ponto do torpor, sendo alimentado somente com uma pequena quantidade de sangue misturado a um líquido malcheiroso.

Antes de participar do ritual, os alvos têm de assinar um pergaminho com seu próprio sangue e declarar ao cardeal e a todos os outros presentes que está disposto a se submeter novamente à *Vaulderie* (com membros do bando que não são hereges). Se não o fizer, o vampiro será taxado de traidor e uma *Caçada Selvagem* será invocada contra ele.

tilhando sangue, dando-lhe um presente ou de alguma outra forma. O *Cainita* que está sendo aceito deve fazer um juramento de fidelidade a cada membro do bando e à causa do Sabá em geral. Exemplo: o juramento de um novo membro do Sabá Verdadeiro detalha a gratidão do recruta por ter sido aceito e o seu orgulho ao ser escolhido pra servir o bando e a seita. O Rito de Aceitação difere dos Ritos de Criação porque é mais social do que sobrenatural. Um membro do Sabá pode ter passado por seus Ritos de Criação e mesmo assim ser mal recebido por um bando que se recusa a lhe dar o Rito de Aceitação.

RITO DE FIDELIDADE

Antes do Rito de Aceitação ser realizado, um vampiro que ainda não pertence ao Sabá tem de passar pelo Rito de Fidelidade. Este ritual é especialmente importante para desertores da *Camarilla*. O Rito de Fidelidade é longo e complicado, podendo se passar anos antes do recruta ter permissão para participar do Rito de Aceitação e ser bem-vindo como um verdadeiro membro da seita. Parte do processo envolve a implantação de uma marca secreta no corpo do traidor (uma tatuagem, cicatriz, marca, etc.), com o uso da *Vicissitude* para torná-la permanente. Antes de passar por este ritual, o iniciado tem de se sentar ou permanecer atrás de seus companheiros de bando durante os *auctoritas ritae*. Ele tem de beber por último na *Vaulderie* e não pode contribuir para ela. Ele não pode ler nem discutir passagens do *Livro de Nod* em voz alta. O tempo gasto para se confirmar o comprometimento do vampiro para com o Sabá faz com que seja muito mais difícil ele sair da seita.

RITO DE CONTRIÇÃO

(TAMBÉM RITO DE ABNEGAÇÃO OU UNÇÃO)

Até mesmo o Sabá comete pecados e indiscrições que devem ser espiados. O Rito de Contrição tem essa função, ocorrendo da mesma forma que uma confissão católica. Este talvez seja o mais importante dos *ignoblis ritae*, pois muitos Inquisidores, operativos da Mão Negra, sacerdotes e *ducti* oferecem uma opção entre a contrição ou a morte para os membros da seita que cometeram delitos contra o Sabá. Todos os membros do Sabá com alguma sensibilidade levam esses *ritae* tão a sério quanto levariam qualquer outro, pois é somente pelas graças de seus superiores que eles podem continuar existindo. Obviamente, muitos vampiros dissimulados da seita podem realizar um ato de contrição insincero, mas dificilmente terão essa opção novamente.

RITO DA HOSPITALIDADE

Esse *ritus* é mais uma convenção social. Os sacerdotes o invocam toda vez que dois bandos do Sabá se encontram para passar algum tempo juntos, como acontece, por exemplo, quando bandos peregrinos se estabelecem em uma cidade por algum tempo ou quando dois ou mais grupos se unem em torno de uma meta de curto prazo. O Rito de Hospitalidade reforça a ideologia do Sabá quanto ao respeito à individualidade, ao mesmo tempo que exige união para se alcançar os objetivos da seita. A maioria dos bandos realiza esse ritual de maneira informal, com os líderes do bando partilhando o sangue, enquanto os demais integrantes dos bandos dão testemunho. Contudo, existem dois incidentes de protocolo que devem ser cumpridos. Na abertura do ritual, todos os membros dos bandos saúdam uns aos outros, declarando seus nomes e lares (se houver). Isso dá aos vampiros uma noção de localização — de onde vieram e para onde podem ir. No ápice da comemoração, os bandos trocam um presente. O presente pode ser uma arma, um tratado ou a cabeça de um inimigo. O presente é entregue pelo Sabá Verdadeiro de um bando ao *ductus* de outro bando, sob a supervisão dos sacerdotes. Muitas vezes, *ducti* e sacerdotes usam esse ritual como uma oportunidade para discutir os planos do Sabá.

RITO DE AÇÃO DE GRAÇAS

Este ritual é menos uma Ação de Graças e mais uma sessão de enaltecimento das proezas de alguém. Este ritual começa normalmente sob os auspícios de histórias do tipo “Agradeço a Caim por sua proteção quando eu...”, que costumam exagerar ou exaltar a coragem do orador. Em geral, o Rito de Ação de Graças precede esbats ou outras reuniões da Espada de Caim.

RITO MARCIAL

Em tempos de guerra, os bandos do Sabá tentam aumentar sua força de todas as formas possíveis, muitas vezes através da criação de um sentimento de fraternidade que só é encontrado durante a batalha. O Rito Marcial serve para inspirar o Sabá com um fervor que precede a destruição de seus inimigos. O ritual começa com um mantra do tipo “força”, “fogo” ou “músculos e ódio”. O ritmo dos tambores, normalmente regido pelo sacerdote, acompanha o cântico. Os às vezes bandos ornem a face e o corpo uns dos outros com tinta, sangue e hena.



DERRAMAMENTO DE SANGUE

Quando dois ou mais membros do Sabá se alimentam juntos, eles às vezes reconhecem o compartilhamento de sua refeição, dizendo "Sangue quente que foi derramado de Abel na hora de sua morte, sustente-nos pela vontade do Sabá."

RITO DE FURTIVIDADE

No interesse da manutenção do silêncio, alguns bandos tomam precauções adicionais e invocam presságios favoráveis. No Rito de Furtividade, todos os vampiros participantes arrancam um pedaço da língua uns dos outros com os dentes e cospem-nos no fogo. Embora isso não cause nenhum Nível de Vitalidade de Dano, o sangramento e cura imediatos consomem um Ponto de Sangue. O sacerdote ou *ductus* normalmente retira-se para poder emitir ordens, mas alguns bandos desenvolveram complexos sistemas de sinais com as mãos para poderem se comunicar silenciosamente enquanto realizam as atividades intensamente furtivas.

DANÇA DO SOL

A Dança do Sol testa a resistência e bravura dos Cainitas. Durante o ritual, os vampiros giram e se contorcem sem parar em uma dança hipnótica em torno de uma inscrição simbólica de um sol flamejante desde o pôr até o nascer do sol, até caírem exaustos uns sobre os outros, cobertos de um suor de sangue. O ritual é sempre realizado durante a lua cheia e os membros do bando costumam se vestir adequadamente para a ocasião, usando máscaras assustadoras e tinta vermelha sobre o corpo. Os vampiros provam sua coragem vendo quem dentre eles, depois de uma exaustiva noite de danças, consegue permanecer mais tempo sob o sol. Às vezes, eles fazem um Festim de Sangue após a Dança do Sol (especialmente quando ela é realizada durante eventos bastante concorridos da seita), pois os vampiros precisam repor constantemente a energia durante o ritual.

TESTES DE DOR

Os sacerdotes do Sabá usam estes *ritae* extenuantes para testar quão forte é o espírito de seus companheiros. Bandos diferentes usam este ritual de formas diferentes, alguns para aqueles que reivindicam a liderança, outros como punição. Um destes testes é a prova do Pau de Arara: o bando suspende o alvo em uma viga que atravessa seu peito ao anoitecer e ele permanece imobilizado até ser solto, pouco antes do nascer do sol. (Alvos extremamente violentos rasgam seus corpos para se libertar antes do nascer do Sol a fim de poder se submeter a outros testes.) O Teste do Fogo envolve a queima ritual de várias partes do corpo pelo sacerdote do bando. No Corredor Polonês, Cainitas do Sabá se alinham em duas fileiras; enquanto vampiros devem correr entre elas, recebendo socos, chutes e facadas dos companheiros que se encontram formando as fileiras. Os personagens dos sacerdotes e os Narradores são encorajados a criar seus próprios Testes de Dor para aplicá-los em seus bandos.

A BENÇÃO DA ÁSPIDE

Em algumas narrativas, o Sabá se compara a uma serpente e muitos bandos praticam *ritae* que envolvem a manipulação desses animais. Este ritual, contudo, harmoniza-se com os rituais mais tradicionais e ocultos da seita. O sacerdote eleva uma cobra (normalmente venenosa) diante do bando, pede que o olho vigilante de Caim reine sobre os vampiros reunidos, beija a cobra e a exhibe a cada um dos companheiros de bando, que também deve beijá-la. Acredita-se que, se a serpente morder um vampiro desafortunado, isto significa que Caim desaprova tal infeliz, que foi o próprio Caim quem fez a cobra morder o vampiro por transgressões passadas ou secretas. Alguns membros do Sabá trazem seres humanos para esse ritual, com a esperança de que a cobra irá mordê-los, simbolizando o desdém que Caim sente pelos mortais, os Filhos de Set.



REVELAÇÕES

Este ritual assegura a honestidade de uma alegação a ser revelada (tal qual o juramento de uma testemunha na corte — ele não “força” realmente a verdade, de uma maneira mecânica). Se um sacerdote duvidar da veracidade da alegação de um vampiro, a vítima deverá escrevê-la, com seu próprio sangue, em um pedaço de papel que lhe é entregue pelo acusador. O sacerdote então queima o papel, às vezes em um incensório. Se a fumaça for preta, a alegação é uma mentira. Se for branca, ela é verdadeira. Na realidade, o poder da confiança do bando em seu companheiro e sua alegação determinam o resultado da revelação, sendo este ritual raramente usado em questões realmente importantes.

PRÁTICAS ESPECIAIS DA SEITA

Muitos rituais menos importantes que os *ritae* unem o Sabá. Essas práticas se assemelham às armadilhas das sociedades secretas e são úteis na identificação de outros indivíduos como integrantes da seita. Apesar dos membros mais jovens considerarem essas práticas antiquadas e fora de moda na sociedade moderna, eles ainda as acham úteis quando encontram vampiros estranhos. O maior problema dessas formalidades encontra-se no coloquialismo — é pouco provável que os membros dos Tombstonz compartilhem os mesmos maneirismos secretos que os Köenigen den Ungeheuer. Por essa razão, muitos vampiros do Sabá contestam seu uso e mais de um membro da seita já teve um fim terrível (e desmerecido) ao se ver incapaz de fornecer a variação específica de um bando ou o sinal regional que lhe foi exigido.

Juramento de Fidelidade Sabá

Os vampiros do Sabá juram um credo específico, apoiando a seita durante suas reuniões. O juramento inclui a identificação do indivíduo, seu posto na seita e a promessa de lealdade ao Sabá.

Símbolo do Sabá

O Sabá tem um símbolo especial que qualquer membro pode usar para se identificar como tal. Ele pode ser um piercing, um anel, um broche, uma tatuagem ou uma estampa em uma peça de roupa. O símbolo é freqüentemente usado em tempos de Jyhad para permitir que os outros vampiros da seita reconheçam seus companheiros. Diferente de outros segredos dos bandos, esse símbolo é universal: um ankh invertido com adornos estilizados.

Teste de Verificação

Para garantir que estão na presença de outro membro do Sabá, os integrantes da seita estabeleceram uma série de questões com propósitos de identificação. Esse questionamento acontece quando não há ninguém por perto que possa ouvir, e permite aos membros do Sabá descobrirem se é seguro discutir assuntos da seita. O teste é sempre aplicado em estranhos que alegam pertencer ao Sabá, sendo que questões relevantes da seita nunca são discutidas enquanto o indivíduo não tiver passado no Teste de Verificação.

Sinais e Marcas Específicos

Muitos bandos jovens (e alguns antigos) adotaram o hábito das gangues de rua mortais. Esses bandos têm uma linguagem de sinais única e símbolos gráficos que são utilizados para identificar seu território e seus integrantes. Exemplo: os Jovens Deuses po-

dem marcar seu território com cruzes púrpuras, enquanto os Lobandoleiros identificam uns aos outros com um sinal manual que lembra um “L”.

Cor da Seita

Em teoria, a “cor” do Sabá é o púrpura — os integrantes que desejam ser identificados podem simplesmente usar uma peça de roupa de matiz púrpura (normalmente disfarçada, pois nem sempre é saudável fazer propaganda). Na prática, isso não acontece muito. Muitos anciões da seita consideram vulgar e infantil essa demonstração impudente, enquanto alguns membros mais jovens acreditam que isso confere ao Sabá o status de gangue, o que avilta a guerra santa que eles travam toda noite. Os adeptos mais rigorosos dessa prática são, freqüentemente, jovens vampiros que gostam da identificação com a cultura de gangues ou membros do Sabá da era vitoriana que levam o costume adiante como se estivessem conseguindo usar impunemente algum estratagema sutil, ainda que grandioso.

NOVAS PERTURBAÇÕES

Para o Sabá, inclinado como é ao frenesi, a atos de atrocidade e a outras formas de entrega à Besta, os efeitos debilitantes das Perturbações não são coisas estranhas. Muitos membros da seita, em particular os anciões e os novatos mais ferozes, acumularam listas impressionantes de problemas psicológicos — só é possível suportar uma certa quantidade de atrocidades antes que isso comece a cobrar seu tributo. Por esse motivo, veremos a seguir diversas Perturbações novas particularmente apropriadas aos membros do Sabá. É claro que qualquer vampiro pode manifestar sinais dessas aberrações mentais, mas elas são especialmente pungentes no contexto da Espada de Caim.

Tenha em mente que uma Perturbação é muito mais do que uma penalidade mecânica contra um personagem — elas são cicatrizes deixadas pela luta do personagem contra o monstro em que ele se transformou. As Perturbações devem ter um impacto significativo no desenvolvimento e comportamento do personagem, sendo excelentes oportunidades de interpretação. Pode ser que os Narradores queiram penalizar aqueles jogadores que tratam suas Perturbações com negligência e só as usam quando as regras anunciam explicitamente que eles tem de realizar uma determinada ação para ganhar alguns pontos de experiência. É raro as Perturbações serem um problema do tipo “liga e desliga”; algum aspecto da erosão emocional do personagem deve, de alguma forma, aparecer em todas suas ações.

Jogadores e Narradores astutos perceberão que estas Perturbações tendem a facilitar o frenesi, as falhas críticas e, em última análise, mais Perturbações. Essa é a natureza da Besta e assim é a inexorável trajetória em direção à danação.

FÚRIA

O indivíduo furioso tem uma grande dificuldade em controlar seus sentimentos de ódio e frustração. Quando confrontado com situações de tensão, um personagem com Fúria perde o controle, ataca seus ofensores (ou quem quer que ele *acredite ser seu ofensor*) com uma violência cega.



Vampiros furiosos são cada vez mais comuns dentro do Sabá; parece que a sede de sangue e a violência da seita cria esse tipo de loucura. Além disso, um comportamento furioso costuma levar a outras Perturbações, pois o vampiro incontrolável se vê, cada vez com mais frequência, escravizado pela Besta.

Os Cainitas com Fúria recebem uma penalidade igual a +2 adicionada à dificuldade de seus testes para evitar o frenesi.

SUOR DE SANGUE

Em casos raros, um vampiro pode facilmente ficar tão nervoso e agitado que seu estado emocional passa a afetar o seu corpo. Da mesma forma que um mortal pode demonstrar nervosismo e suar frio, o vampiro pode ficar doente. O "suor", nesse caso, é composto de sangue que consegue abrir caminho até a pele do Cainita. Muitos outros vampiros consideram isso particularmente perturbador, já que o suor mancha as roupas e transforma o vampiro em questão em uma visão horrenda. Obviamente, isso gera situações desconfortáveis nas quais os mortais também estão envolvidos.

Um vampiro com Suor de Sangue perde um ponto adicional de *vitae* ao longo de cada noite, em que acorde de seu sono. Quase sempre esse sangue é visível, embora trocando de roupas e limpando a testa, o vampiro possa parecer "normal" por um breve período de tempo, antes de começar a formar gotas de sangue novamente. Além disso, o personagem age de maneira inquieta e nervosa.

GULA

Vampiros gulosos têm dificuldade em absorver seu sustento com moderação. Na mente de um Cainita glutão, por que parar quando se está apenas saciado? Por que não beber da *vitae* intoxicante até estar cheio como um carrapato inchado? Esta perturbação é comum principalmente entre os anciões, que se entregaram a seus vícios por tanto tempo que acabaram perdendo a habilidade de controlar sua fome.

Os vampiros que sofrem de Gula têm de gastar um ponto de Força de Vontade quando querem parar de se alimentar de uma fonte, a menos que eles tenham atingido a capacidade máxima de sua Reserva de Sangue. Além disso, um personagem glutão entra automaticamente em frenesi se ele, vê, cheira ou sente o gosto de sangue enquanto está faminto (três ou menos Pontos de Sangue no organismo).

NINFOMANIA/SATIRÍASE

São notavelmente poucos os vampiros que negam subconscientemente seu estado não-vivo e continuam "sexualmente" atraídos por mortais, outros vampiros (e, em casos particularmente graves, outros amantes). É claro que a falta de habilidade de procriar de um vampiro, devido a seu estado



de morto-vivo, torna inevitavelmente frustrantes e infrutíferas quaisquer cópulas que ele venha a realizar.

No entanto, essas limitações não são obstáculos para os esforços daqueles que sofrem essa Perturbação, sendo que eles buscam o ato carnal com todas as suas forças. Gastando um Ponto de Sangue (v. **Vampiro: A Máscara**, páginas 138-139), o vampiro pode “funcionar” e até mesmo levar um parceiro ao clímax, desde que este não esteja morto também. Os vampiros sob influência desta Perturbação submergem cada vez mais em atividades depravadas, na esperança de conseguir de alguma forma estimular os prazeres que lhe foram negados. De fato, além das relações hetero e homossexuais “normais”, esses Cainitas podem se entregar à bestialidade, pedofilia, estupro e todos os tipos de atos vis.

Um personagem com esta Perturbação está sempre “a perigo”, e deveria tentar consumir quantas relações ele fosse capaz, de acordo com sua preferência (que pode muito bem mudar no decorrer da crônica). Esta Perturbação não tem nenhum efeito na mecânica de jogo e foi incluída mais como uma curiosidade do que como uma regra usando dados.

SUPERCOMPENSAÇÃO

O medo de fracassar atormenta alguns vampiros; e este medo direciona todas as suas ações. Talvez o personagem tenha acabado de passar pelos Ritos de Criação ou talvez tenha estado bem próximo da Morte Final. De fato, pode ser que o personagem nutra uma falta de auto-estima secreta que o leva a buscar limites cada vez mais distantes, de forma a se sentir digno. Qualquer que seja o caso, o vampiro com Supercompensação sempre se assegura de que suas tarefas serão sempre espetacularmente bem sucedidas.

Um personagem com esta Perturbação nunca faz nada friamente; não vale a pena fazer só por fazer. Toda vez que uma tarefa importante surgir, o jogador do Cainita com supercompensação terá

de gastar um ponto de Força de Vontade para garantir que a ação seja bem sucedida. Isso não precisa acontecer em todos os testes, somente naqueles de natureza crítica. Aconselha-se aos jogadores e Narradores que levem em consideração a Natureza do personagem ao aplicarem essa regra. Um Valentão pode ser forçado a gastar Força de Vontade em um combate físico, enquanto um Camaleão pode gastar Força de Vontade em testes de Manipulação; o gasto obrigatório não se aplica a situações tensas “genéricas”, somente àquelas consideradas vitais pela personalidade do personagem.

FOBIA

Às vezes, a Besta deixa a marca de sua passagem como um medo debilitante e irracional. Embora a maioria dos vampiros do Sabá não admita, alguns deles adquiriram fobias que estão de alguma forma relacionadas a sua perda de controle. Alguns vampiros do Sabá acumularam vários desses terrores, símbolos de sua luta e derrota contra o eu interior. Uma fobia pode assumir qualquer forma, de um simples (e tipicamente humano) medo de aranhas até o temor a um determinado ancião, passando pelo medo de automóveis e o pavor incapacitante de outros vampiros.

O jogador e o Narrador devem trabalhar juntos para determinar quais fobias se adaptam melhor às particularidades de cada personagens. Toda vez que é confrontado com o objeto ou pessoa de sua fobia, o personagem tem de ser bem sucedido em um teste de Röttschreck contra uma dificuldade 6 (ou gastar um ponto de Força de Vontade antes do teste) para não fugir da presença do que quer que seja que provoque seu temor. É óbvio que isso não está ligado necessariamente ao fogo, como sugere o Röttschreck, mas serve também para simular o medo. Se o personagem obtiver uma falha crítica nesse teste ou não tiver uma rota de fuga, o Narrador pode muito bem aumentar para 8 a dificuldade dos testes subseqüentes relacionados àquela fobia.





CAPÍTULO SEIS: CRÔNICAS DE SANGUE

*... aquele que mata o sol para
instalar o reino das trevas.*

— Antonin Artaud

É um erro comum dizer que o Sabá é uma organização de “bandidos”. Também é um erro comum dizer que o Narrador não pode usar a seita como foco central de uma crônica longa. Por que essas crenças são tão fortes e estão tão difundidas? Por que elas persistem e ganham força? Isso acontece porque a maioria dos jogadores de **Vampiro: A Máscara** acredita que os vampiros do Sabá são os vilões absolutos do mundo. Ponto final.

Afinal de contas, eles não são monstros alienígenas e desumanos do Inferno, que caminham pela noite; assassinos e psicóticos que vêem a humanidade como peças a serem usadas em seus jogos maliciosos e perversos. Eles não usam os mortais como objetos de estudos desinteressados, ainda que espantosos, para promover seus experimentos deturpados sobre os recessos escuros e estranhos de sua natureza vampírica? Suas ações não provam que eles rebaixam os humanos ao status de meros animais sob um microscópio, igualando-nos a um rebanho de bovinos que existe para servi-los — um rebanho que eles podem, sem culpa nem piedade, matar de forma cruel, comer, estuprar, torturar, humilhar e aterrorizar? Além disso, não são eles simplesmente diableristas, que infringem as leis mais importantes da sociedade vampírica, bebendo o sangue de seus anciões? Nós sabemos que eles são, não sabemos? Eles são assassinos maléficos e brutais; matadores insensíveis sem nenhuma razão ou motivação que justifique o que fazem ou a maneira como agem. Certo?

É claro que eles são — pelo menos do ponto de vista de todos, exceto no deles. Em um mundo no qual a maioria dos vampiros pode passar décadas sem ao menos ver um outro Cainita de sua própria seita, é a isso que a violência e o extremismo do Sabá levam os observadores ignorantes a acreditar.

Obviamente, a seita não é só isso. O Sabá, dentro de sua visão de mundo, é superior aos mortais. Os vampiros da seita não acreditam que essas criaturas sejam dignas de atenção ou menção. Eles acham que os vampiros não devem se preocupar com a sociedade humana, e vêem a humanidade com desprezo e ironia — ou, mais freqüentemente, com desinteresse e tédio. É raro os membros da seita tentarem se prender a suas carcaças de Humanidade, pois não acreditam que esse estado existencial se aplique a eles. A maioria dos vampiros da seita acredita que o estreito senso de moralidade humana é limitador e aquém de suas preocupações. Embora alguns membros da hierarquia do Sabá se envolvam com o Satanismo e outras práticas — seja em uma brincadeira ou para demonstrar seu desprezo pelas instituições limitadoras da fé humana que se erguem contra os mortos-vivos, especialmente a Igreja Católica — os mais “maduros” normalmente não o fazem, ainda que concordem com o valor de depravação como ferramenta de guerra (e, às vezes, de medo). Eles se vêem como monstros e cumprem zelosamente o seu papel.

SOBRE A NATUREZA CAINITA

Por que serenamente brincar nos campos do Senhor, junto com os carneiros, quando se pode dançar com os Amaldiçoado ao redor do fogo de um Festim de Guerra; quando todos — tanto mortais quanto Cainitas mais fracos — tremem diante de sua tranquilidade e aqueles contra quem você luta caem diante da vileza grandiosa de sua astúcia? Guarde seus conceitos mediocres do bem e do mal, seu Jesus e sua Maria, seu choro deplorável sobre redenção e piedade. Nós somos definidos pelo catecismo de Caím e Abel e escolhemos a liberdade, não a servidão, seus idiotas incorrigíveis. E se você não perceber isso e não aceitar a verdadeira monstruosidade de sua natureza, será adorável ver a expressão em seus rostos boquiabertos quando enfrentarem a Morte Final por causa de suas falhas. Mas, de forma alguma vocês nos arrastarão com vocês!

— Arcebispo Fabrizia Conteraz,
em carta ao Príncipe de Atlanta

Além disso, e talvez mais importante, a seita vê os vampiros que tentam conservar os vestígios de sua essência humana como tolos fracos que se escondem de sua verdadeira natureza. Em sua maioria, os membros do Sabá acreditam que os vampiros que não aceitam o fato de serem demônios — aqueles que se escondem por trás de uma refinada ilusão de mortalidade — estão se iludindo. O Sabá acredita sinceramente que esses monstros ingênuos colocam em grande perigo a existência vampírica como um todo.

Portanto, eles são monstros sim; mas será que também têm que ser vilões?

De jeito nenhum.

Os vampiros do Sabá não são simplesmente psicóticos que caminham pelo Mundo das Trevas. Um grupo de jogadores pode interpretar personagens do Sabá com tanta qualidade e diversão como fazem com qualquer outro personagem de **Vampiro**. Um Narrador pode conduzir uma crônica centrada na seita com a mesma facilidade. As crônicas de Sabá podem ser surpreendentemente satisfatórias, pungentes e ressoantes, desde que o Narrador consiga ter em mente que a seita não é apenas uma turba de capangas grosseiros e sem motivações. Um exame profundo e cuidadoso da seita deve levá-lo a perceber que o Sabá não precisa ser rebaixado a esse papel estático e unidimensional em sua história. E o Narrador vai perceber que se ele aprender a usar eficazmente o Sabá, individualmente ou como grupo, a seita oferecerá grandes possibilidades de dramatização tanto para os jogadores como para a crônica.

Este capítulo discute inúmeras técnicas de Narração que visam ajudar os narradores a usar o Sabá com o foco de uma crônica. Ele foi escrito como objetivo de ensinar as formas de usar as qualidades únicas, os instrumentos e a dinâmica interna da seita para colorir e definir uma história com o Sabá.

A ÉTICA DO SABÁ

Será que um membro de um grupo bem ajustado e maduro achará atraente a idéia de interpretar de um assassino irracional? Como Narrador, você já perguntou aos seus jogadores como eles se sentem com relação a participar como personagens de uma crônica

centrada no Sabá? Provavelmente sim, caso contrário, você não estaria interessado neste livro. Mas, mesmo que só esteja pensando em contar uma história com o Sabá, você já pensou que alguns membros do seu grupo podem estar hesitantes com relação a participar dela, por acreditarem que os personagens do Sabá são repulivos? Algum deles já lhe disse, de coração e em voz alta, que os personagens do Sabá deveriam ser usados como vilões?

Bem, talvez pelo fato de ser um preconceito comum.

Se você deseja que essa aventura funcione — se quer contar uma história centrada no Sabá e quer contá-la bem — você terá de mudar a cabeça deles. Você terá de levar seus jogadores a um entendimento da seita e ajudá-los a aceitá-la em seus próprios termos ou, (se eles não forem capazes), dar a eles uma chance enquanto modifica seus personagens de modo a transformá-los em Sabás de um tipo diferente, personagens que vêm a seita de dentro de suas fileiras. Mais importante, você terá de ajudá-los a entender que os personagens do Sabá podem ter motivações e serem viáveis. Afinal de contas, tanto os membros do grupo quanto o Narrador investem muito tempo em uma visão compartilhada do Mundo das Trevas e para que uma crônica funcione bem, ela tem de ser agradável para todos os envolvidos.

Como fazer isso? Simples. Você ajuda seu grupo a entender o Sabá, seus ensinamentos, seus métodos, suas características únicas e suas motivações.

A seita é como qualquer outro grupo de indivíduos com as mesmas idéias. Seus membros têm sua própria ética, credos, códigos de comportamento, alegrias, desejos e ódios. A seita e seus membros têm defeitos e fraquezas. Eles simplesmente vêm as coisas de um ponto de vista diferente dos outros grupos de vampiros e essa perspectiva ajuda a definir seu comportamento.

Logicamente, todos os grupos e indivíduos têm seus aspectos negros e luminosos. Na maior parte das vezes, estereotipar qualquer um deles como “herói” ou “vilão” não funciona em **Vampiro: A Máscara** (embora às vezes o “anti-herói” funcione) e, mais especificamente, não funciona para o Sabá. O Mundo das Trevas é um grande quadro em tons de cinza. Mostre a seu grupo as nuances, colocando-os em situações complicadas que os obrigue a tomar decisões difíceis, e mostre-lhes canalhas com uma personalidade ambígua.

Você precisará mostrar a seu grupo, através da dimensão da trama que será apresentada, que o Sabá é diferente — brutal, cruel, dedicado e, sim, fora dos padrões — mas que isso não é necessariamente pior do que sua antítese, a Camarilla. Todos os vampiros são inumanos por natureza, independente da seita. A maioria deles faz coisas moralmente questionáveis, pelo menos segundo os padrões humanos. A maioria dos vampiros também pode ser leal a sua própria espécie e a seus ideais, todos eles podem ter suas predisposições e seu modo de agir de acordo com essas predisposições. Eles podem ser intratáveis no que diz respeito a suas crenças. A fé persistente é a marca de qualquer fanático, mesmo que esta característica se mostre prejudicial, mesmo que faça com que o seguidor cometa atos que são discutivelmente atroz e desumanos. Essas atrocidades são desculpáveis segundo a ética humana comum? É claro que não, mas lembre-se de que seus jogadores não estão interpretando humanos; eles estão interpretando vampiros e o Sabá acredita que aplicar a moral humana a qualquer coisa vampírica seria a mesma

coisa que entregar malhos às vacas de um matadouro e pendurar os açougueiros de cabeça para baixo. As situações apresentadas ao grupo devem evidenciar os objetivos do Sabá, mas não devem se apoiar somente neles. Elas devem mostrar aos jogadores como a seita e suas ideologias funcionam como um todo, por meio das ações e idéias de seus membros fanaticamente leais e quase sociopatas, seus defensores, seus difamadores, seus aliados e seus inimigos.

Esse é o obstáculo mais difícil que o Narrador tem que enfrentar quando decide conduzir uma crônica com o Sabá. Ele ouvirá em voz alta e com frequência: “Eu não quero jogar com os bandidos! Eu quero lutar contra eles! Quero acreditar que eu estou provocando algum efeito positivo nesse mundo caótico no qual você me colocou!” (Pode ser que nem todos os jogadores de seu grupo digam isso, mas é possível que aqueles que o fizerem sejam inflexíveis.) Pode ser que ele ouça também: “Querido! Eu quero jogar com um Assamita *antitribu* que segue a Trilha do Assassino que Mata Todo Bosta que Encontra Na Sua Frente! Eu quero ser o bandido!” A resposta do Narrador a uma declaração desse tipo deve ser mais perguntas. “Mas quem são os bandidos? Será que eles se realmente existem? Então quem seriam os mocinhos no Mundo das Trevas?” O Narrador terá que mudar a cabeça do grupo quanto ao papel dos vilões e dos heróis. Ele pode alcançar esse objetivo mostrando que a seita, apesar de desumana, insensível e bestial, não está completamente errada em suas suposições e que o seu ponto de vista é perfeitamente lógico com sua origem e o ambiente onde ela vive.

O que sem dúvida é difícil, mas ninguém nunca disse que narrar seria como um passeio na garupa da Harley de um Malkaviano *antitribu*.

A VERACIDADE DO PONTO DE VISTA

Muitos entusiastas do Mundo das Trevas têm uma tendência a acreditar que o Sabá está errado e que a Camarilla está certa. Em grande parte, essa visão provém do princípio de que os vampiros da Camarilla tentam manter sua ética humana, enquanto os do Sabá não. Vamos dar uma olhada nisso.

Um dos axiomas do comportamento e dos ensinamentos do Sabá é que seus membros não tentem incitar a Besta. Eles a aceitam e a libertam. A filosofia da seita ensina que qualquer tentativa de esconder sua monstruosa natureza vampírica é hipócrita e errônea. A seita acredita de coração que Caim foi amaldiçoado com o vampirismo, mas que essa maldição tinha um propósito. O dogma da seita — um dogma criado a partir do estudo da sabedoria Cainita — tenta ensinar a seus membros que ignorar o fato do vampirismo ser uma maldição é uma traição à natureza vampírica. Talvez, ignorar esse fato e controlar a Besta seja uma traição contra o objetivo divino pelo qual Caim foi criado. Portanto, evitar a Maldição e sua monstruosidade característica é furtar-se a uma obrigação e os membros do Sabá nunca deixar de cumprir suas obrigações.

Como foi que a seita chegou a essas crenças? Muitos filósofos e estudiosos do Sabá — acredite, eles existem — estudaram as lendas, a mitologia e a tradição do primeiro vampiro conhecido, Caim. As interpretações subseqüentes das lendas de Caim foram usadas para apoiar a estrutura da seita e a doutrina de comportamento de seus integrantes. Uma das características mais impressionantes da mitologia de Caim, e que ajuda a manter a perspectiva da seita, mostra Caim matando seu irmão Abel e sendo punido por Deus,





seno que depois se salienta o fato que ele não se tornou um vampiro diretamente devido àquele assassinato. Ele se tornou um vampiro *porque se recusou a aceitar o perdão de Deus* (várias vezes na verdade) e optou por servir somente a si mesmo, afastando-se de Deus e da proteção do Éden. O catecismo de Cain reforça a idéia de que sua maldição foi uma punição ao orgulho, e não ao assassinato. Ele escolheu a liberdade à servidão a Deus e pagou um preço alto por isso.

Os vampiros do Sabá vêm essa escolha e a maldição subsequente como um fato inevitável, como um truismo que não pode ser evitado fingindo-se ser uma coisa que a gente não é — meramente humano. A maioria dos membros da seita defende a escolha de seu progenitor. O ardor do Sabá em defender essa escolha obriga-os a redefinir a Maldição de Caim, caracterizando-a como uma maldição *gloriosa*, imposta pela afronta de escolher a liberdade em vez da segurança e do servilismo.

Será que o ponto de vista da seita é maligno? Talvez, segundo os padrões humanos.

E pelos padrões vampíricos? Em comparação a que? A Camarilla também tem aspectos e pontos de vista malignos. O mal, na prática — independente da fé e da metafísica — poderia ser definido como a prática de colocar o bem de poucos acima do bem dos demais. Narradores, perguntem-se se o Sabá coloca o bem dos muitos — muitos vampiros em suas fileiras — acima do bem dos poucos ao agir como soldados em uma guerra contra o eventual domínio dos Antediluvianos, os vampiros da Terceira Geração que um dia se levantarão de seu torpor e destruirão todas suas crianças em um banho de sangue e fogo? Agora, perguntem-se se a Camarilla, tão freqüentemente vista como heróis trágicos, com seus príncipes, leis e laços de sangue, faz isso? O Sabá acha que não. O Sabá acredita que a seita rival trai todos os vampiros, pois eles acreditam que a Camarilla foi induzida (consciente ou inconscientemente) a trabalhar para a causa dos Antediluvianos. E a servidão é algo que Caim, o pai deles, nunca teria permitido que ocorresse a si mesmo. Portanto, você não acha extremamente errado e prosaico tratar o

Sabá simplesmente como mais uma "força maligna" neste canto específico do Mundo das Trevas? Na verdade, você não acha que se poderia argumentar que o Sabá coloca o bem de muitos acima do bem de poucos muito mais freqüentemente do que a Camarilla?

Portanto, mais uma vez, o que é o bem e o que é o mal?

Vampiro: A Máscara não é um jogo que tenta enquadrar a ética em espaços quadrados ou redondos como uma cavilha. Cabe ao Narrador decidir como definir o bem, o mal e os tons intermediários dentro de uma crônica. Mesmo assim, a exploração da maldição de Caim e das questões morais que a rodeia, fornece uma fonte excelente, tanto de idéias de histórias como de material de apoio, pois dão à seita uma forte *raison d'être*. Como o Narrador pode comunicar esse princípio ao grupo? Ele pode usar o catecismo da Maldição de Caim para ajudar os vampiros do Sabá a entenderem porque a seita acredita nas coisas que acredita. Depois, o Narrador pode transformar sua exploração num veículo para auxiliá-los a compreender como a seita se comporta, integrando às opções criadas pela Maldição as opções apresentadas pelo enredo.

“Bom, isso era importante, não era?”

Você deve estar dizendo. “Pronto, já disse tudo? Então, vamos ver como essa teoria funciona na prática.”

Escolha uma idéia de aventura apropriada ao Sabá — digamos, uma escaraluça com a Camarilla — e depois, escolha um aspecto da Maldição, como, por exemplo, “nós não somos humanos; nem deveríamos tentar ser.” “Seu grupo está interpretando um bando Sabá envolvido na etapa final do cerco a uma cidade e está em contato direto com os defensores da Camarilla entrincheirados. O Sabá resolveu lançar um ataque porque a Camarilla, com sua devoção estrita à rígida Máscara e suas crenças de que os vampiros devem tentar manter sua Humanidade, anda negligente e desatenta com relação à ameaça de caçadores mortais na cidade e não fez nada para tentar restringir sua atividade. Esses caçadores, portanto, atuam cada vez mais nas divisas da cidade. O príncipe da Camarilla e seus subalternos andam muito ocupados usando os mortais sob sua influência, misturando-se, brincando e vaidosamente cortejando-os para proteger sua própria espécie desses caçadores. Na verdade, a desatenção do príncipe o deixou totalmente despreparado para a ameaça contra seus “Membros”. O Sabá, em defesa da existência vampírica e por meio de sua compreensão do axioma Cainita que afirma que os vampiros são inumanos, planejou cuidadosamente o cerco, que foi bem-sucedido por eles terem usado sua insensibilidade para lutar bem e brutalmente. Então, no auge do cerco, o vitorioso Sabá tem que decidir se deixará os anarquistas da cidade, aqueles que não foram mortos durante o cerco, permanecer vivos, os expulsará da cidade ou os matará sumariamente.

Situação, axioma de Caim, aplicação do axioma por meio do enredo e, então, enredo difícil/escolha do personagem conflitante com um outro axioma. Afinal, não é tão difícil assim.

Agora, como é que o Narrador pode tornar o ponto de vista e os métodos inumanos do Sabá atraentes para seu grupo? Afinal de contas, a maioria dos jogadores de RPG não são agitadores sociais. Os jogadores como um todo, são pessoas bem ajustadas que mantêm bons empregos, gozam de respeito dentro da sociedade e desejam levar vidas positivas. Será que a interpretação de um monstro vai contra esses aspectos? Absolutamente não. Não se o monstro tem conflitos dramáticos, defeitos e motivações. Não se o monstro se mantiver fiel ao seu próprio código de ética. Não se o monstro é apresentado como um “anti-herói”. Não se a história for bem apresentada de uma forma madura.

CONCEITO: O SABÁ ESTÁ CERTO E OS OUTROS VAMPIROS ESTÃO ERRADOS.

O Narrador pode fazer o seu grupo acreditar (no contexto de jogo) que a seita está absolutamente certa. Isso não precisa nem mesmo ser verdade em seu grande esquema ou conceito, mas é importante fazer o grupo acreditar que é verdade! Ele pode dizer ao grupo que ao se entregar aos aspectos bestiais da maldição de Caim em toda sua monstruosidade, os personagens estarão cumprindo seu papel, e haverá momentos em que eles não terão nenhuma outra opção a não ser fazê-lo de uma forma monstruosa, porque qualquer outra opção será pior que a anterior.

Exemplo: Jackson raramente — ou talvez nunca — havia andado vagarosamente antes de conhecer Jim. Seus movimentos eram, por natureza, rápidos como um relâmpago e seus passos, muito mais ágeis.



PRO INFERNO COM TUDO ISSO

As vezes, é melhor concordar com a brutalidade insensata. Nem toda crônica precisa ser como O Poderoso Chefão ou Crime e Castigo. De vez em quando é mais divertido jogar ao estilo Near Dark ou Evil Dead ou até mesmo — que Deus nos ajude — Blade.

Portanto, vá em frente. Mande tudo pelos ares. Ateie fogo. Metralhe humanos no shopping center. Dirija pela cidade ouvindo um som demoníaco que sai num volume ensurdecido dos alto-falantes do carro e acertando os pedestres com bastões de beisebol. Faça o que você quiser fazer, o jogo é seu.

O objetivo deste capítulo é mostrar-lhe como usar o Sabá como algo mais do que um grupo de adolescentes revoltados, mas às vezes é divertido entregar-se a esse tipo de confusão.

Somente no jogo, é claro. Se você decidir fazer qualquer uma dessas coisas pra valer, procure um hospital. Você precisa de ajuda. Você não é um vampiro e nós não precisamos de um troglodita como você para sujar o nosso nome.

Mas Jim nunca andava depressa, tinha pernas tortas — embora Jackson nunca tenha descoberto como elas ficaram assim ou por quê — mas ele gostava de Jim e ajustou seu passo, sentindo-se apenas marginalmente incomodado. Afinal de contas, companheiros de bando costumam proteger uns aos outros, mas mais importante do que isso, Jim nunca havia deixado Jackson chateado.

Os dois vampiros estavam andando pelas ruas, sem procurarem por nada específico, e entraram em um beco silencioso quando, de repente, Jack se sentiu vulnerável e a lentidão com que eles se moviam parecia ainda maior. As sombras nos tijolos dos armazéns destroçados pelos quais eles haviam passado tornaram-se mais compridas e mais vivas. “Vivas demais, devagar demais, vulnerável demais. Estamos vulneráveis demais,” pensou Jack antes de tudo começar a acontecer em câmara lenta, como uma serra elétrica iluminada pela luz de um relâmpago. As sombras se transformaram em duas formas distintas em baixo-relevo que se separaram da parede e saltaram para o pavimento em torno deles produzindo um som suave e um leve esvoaçar de roupas. Seus rostos eram terríveis e, enquanto se moviam para cercá-los, eles chegaram perto o bastante para que Jack conseguisse sentir o cheiro, um odor semelhante ao de um cachorro morto largado no esgoto.

Antes que Jackson pudesse reagir, Jim estava no chão, coberto por corpos retorcidos. Eles rasgaram o seu peito, seu rosto e sua garganta com suas garras e presas, e Jack sabia que não seria capaz de defender ambos.

Mas então ele se agitou. Aquilo que vivia dentro dele, despertou e saiu faminto de sua toca. Quando sua fome estava finalmente saciada, uma carcaça morta e fina se encontrava sobre o asfalto, suas garras ossudas e intangíveis tentando alcançar o céu. Ele estava de pé sobre a outra, com pedaços quase irreconhecíveis de alguma coisa encharcada com vitae grudados em suas mãos e nos cantos de sua boca. Com um desprezo mórbido, ele chutou o que restava ao lado e olhou para Jim, que se levantava lentamente. Jackson ficou observando enquanto seu companheiro se movia com esforço em sua direção e de repente percebeu, na poça de sangue que havia se

formado junto ao seu pé, o brilho de um pequeno anel de ouro. “Bonito,” Jackson disse para si mesmo e pegou-o, colocando-o no dedo mindinho. Ele esperou pacientemente que Jim o alcançasse e, então, eles caminharam em direção ao outro lado do beco, tão lentamente quanto antes.

Interessante, não acha? Jackson, que é um monstro, usou um aspecto monstruoso de sua natureza vampírica para proteger Jim. Afinal, Jim não era mais fraco que seus agressores? Que outra escolha tinha Jackson, se é que tinha? Dentro do contexto desse exemplo, o ataque contra Jack e Jim não foi imotivado? Claro que foi e talvez Jack tenha feito a coisa certa ao usar seus “dons” para ajudar seu companheiro de bando.

Enredos que evidenciam “retidão” do Sabá não devem se limitar a explicar a Besta. A razão por trás do ódio da seita contra a ameaça Antediluviana e as atitudes que toma contra esta ameaça são ótimos ganchos. As histórias que derivam da prática da diablerie e dos motivos e mecanismos pelos quais a seita a utiliza como uma arma na guerra contra a Camarilla também servem a esse fim. Afinal de contas, de acordo com o modo de ver do Sabá, os vampiros da Camarilla não são apenas ferramentas utilizadas pelos Antediluvianos? Qualquer enredo que force escolhas individuais — lembre, a liberdade é o principal ensinamento de Caim — está repleto de possibilidades de mudanças de curso, perigos e conflitos pessoais. Existem muitas possibilidades, cabendo ao Narrador escolhê-las, defini-las e incorporá-las a sua crônica.

CONCEITO: UM ANTI-HERÓI TEM E SEGUE SEUS PRINCÍPIOS

A maioria dos anti-heróis obedece um código de conduta. As Trilhas da Sabedoria fornecem esses códigos aos vampiros do Sabá, como o fazem as leis mais abrangentes do Código de Milão e os auctoritas e ignoblis ritae. Mesmo assim, nem todos os membros do Sabá seguem essas regras cegamente. Alguns o fazem, mas outros pensam um pouco melhor sobre elas. É isso que distingue os líderes dos seguidores, o pajé dos guerreiros. Alguns questionam esses códigos, e os aperfeiçoam ou redefinem. Outros são simplesmente levados pela maré.

A crônica satisfará melhor a ligação emocional dos jogadores a sua ética — não a sua verdadeira ética, mas apenas a sua necessidade emocional de um senso de harmonia ética — se apresentar o Sabá como sendo fiel a um ideal ou a um conjunto destes. É importante mostrar ao grupo que os membros da seita estão dispostos a matar ou morrer em defesa desses ideais. O Narrador precisa mostrar, no decorrer da crônica, como certos pontos de vista funcionam como um contraponto para as operações e ensinamentos do Sabá, então, levar os personagens a ver um mal maior nas ações daqueles que optaram por outros caminhos.

O Narrador pode criar essa dicotomia fazendo seus jogadores entrarem em contato com alguns soldados rasos da Camarilla que estão sufocando sob a repressão que a seita coloca sobre os membros mais jovens, como estes vampiros morrem na frente de combate como soldados, simplesmente para manter o príncipe e seus mascotes favoritos no poder. Ele pode mostrar como essas crias são destruídas pelos caprichos do príncipe e, depois, contrastar tudo isso com a liberdade de escolha e de ação que o Sabá oferece. Ele pode mostrar como os contatos e aliados dos personagens foram



assassinados por seus inimigos devido a uma mera violação de leis aparentemente arbitrárias e sem sentido para eles. Ele pode ilustrar a servidão cega do Laço de Sangue e como ele priva o vampiro sob os efeitos da liberdade de decisão e de sua própria força de vontade. Ele pode até mesmo evidenciar que o conceito da Camarilla de se prender à Humanidade é uma hipocrisia absurda, mostrando que eles não tratam os humanos melhor que o Sabá.

CONCEITO: CRENÇAS MOTIVAM AS AÇÕES DOS ANTI-HERÓIS

Dentro da estrutura do seu sistema de crenças, os vampiros do Sabá não são todos assassinos, brutos e sádicos irracionais. Embora haja assassinos dentro da seita e a seita use táticas um tanto quanto rústicas, muitos membros do Sabá realmente acreditam ser soldados lutando em defesa de seu modo de pensar. Eles têm razões definidas para seguirem o curso de existência que escolheram. Dentro da crônica, é emocionalmente importante e funciona bem o Narrador mostrar ao grupo que ações imotivadas têm conseqüências e que tais conseqüências são normalmente muito mais duras do que a ação inicial.

Digamos que os jogadores decidam massacrar um grupo qualquer de pessoas, apesar de não terem nenhum motivo real para fazê-lo. Considere que essa ação não é resultado de um cerco, nem é cometida como resultado de quaisquer *ritae*, como o Festim de Sangue ou algum Rito de Criação peculiar. Os personagens estão simplesmente deixando corpos para trás e não se importam com quem os vai encontrar. Inúmeras conseqüências poderiam resultar dessa ação. Pode acontecer de outros vampiros virem atrás deles. O príncipe da cidade — no caso da cidade ser mantida pela Camarilla — poderia invocar uma Caçada de Sangue contra eles. Caçadores mortais poderiam encontrar o resultado das ações do bando e começar a caçá-los. Seus próprios companheiros de bando poderiam puni-los por terem saído de forma e exposto o grupo a sérios perigos e represálias por parte dos líderes da seita. Bispos, arcebispos e até mesmo outros bandos podem olhar com desaprovação para esse tipo de violência ostensiva, que tende a alertar a polícia — assim como outros grupos — para os monstros que vivem em seu meio. Existem muitas possibilidades de retaliação.

Os Narradores podem realmente insistir nesse ponto, se o grupo for adiante e — por meio da interpretação dos ensinamentos de Caim em suas crônicas — levar o grupo a entender que as ações irracionais dos vampiros do Sabá que são meramente assassinos e brutos, são repugnantes e nada melhores que as dos inimigos da seita. Mesmo que alguns membros do Sabá estejam desinteressados e desmotivados pelos dogmas da seita — por serem assassinos e brutos ou pelo fato de estarem lá devido apenas à linhagem ou a uma origem rústica — a apresentação da ética da crônica pelo Narrador será mais efetiva se ele mostrar que a seita, como um todo, tem seus ideais e que se afastar desses ideais trará punição.

CONCEITO: AS AÇÕES TÊM CONSEQÜÊNCIAS ATÉ MESMO PARA O FIEL

Levando um passo adiante o provérbio “não deixe o insensato sair impune”, é um fato inquestionável que todas as ações têm reações. Se o grupo adotar um curso de ação, não é somente apropriado, mas necessário, que o Narrador siga a evolução desta ação até sua conclusão natural, mesmo que as conseqüências das escolhas dos personagens sejam danosas à duração de sua existência. Essa é a “Regra da Relatividade Dramática”. Se o Narrador não for fiel a essa lei, a crônica pode se tornar arbitrária e

descambar para as ações imotivadas mais rápido do que o Narrador é capaz de pensar em formas de tentar impedir a degenerescência. Uma boa idéia é tentar fazer com que as reações contextuais sejam proporcionais à ação original do grupo, a não ser que a crônica como um todo seja beneficiada pelo fato do Narrador usar reação contextual como um veículo para ilustrar um tema principal.

CONCEITO: ANTI-HERÓIS TÊM DEFETOS

O postulado central de qualquer literatura dramática — e o RPG é uma forma interativa de literatura dramática — é que os anti-heróis têm defeitos que, em última análise, se tornam o catalisador de sua falha se eles não abrirem os olhos e fizerem algo a respeito os mesmos. Lembre, defeitos são a fonte de grandes conflitos dramáticos e um elemento indispensável para uma crônica crível e empolgante. Além disso, os defeitos são, acima de tudo, o que define um anti-herói.

Quais são os defeitos da seita? Será que o Sabá, como um todo e individualmente, deseja superar esses defeitos? Será que o Sabá possui *defeitos trágicos*; aqueles arautos do destino obscuro que a literatura dramática propõe como a força final responsável pelo fracasso do anti-herói? Sim, a seita tem diversas falhas que podem ser exploradas.

Acima de tudo, como outros grupos com uma ideologia forte, a seita pode ser refratária em suas crenças e estagnada em seus métodos de apoiá-las. A irredutibilidade gera erros de raciocínio; o Sabá às vezes faz escolhas erradas e barganhas desfavoráveis em defesa de suas crenças. A estrutura desorganizada da seita, baseada na convicção "liberdade acima de tudo", faz com que seja difícil para o Sabá ser efetivo em larga escala e facilita sua desorientação. E a seita tem defeitos trágicos. Eles podem ter qualquer defeito trágico que existe na natureza das emoções, como a ambição, a raiva, a inveja, a preguiça, o orgulho, a obsessão, a luxúria por sangue, a paranóia — a lista não tem fim. Por último, sua natureza monstruosa e o fato deles terem abraçado a Gloriosa Maldição de Caim com um fervor religioso os esclarece; eles sempre souberam que nunca poderiam estar completamente com Deus. A compreensão desse conceito dá ao Narrador uma explanação natural para ajudar seu grupo a entender a fúria e a brutalidade da seita.

Como é que o Narrador pode mostrar esse aspecto trágico da natureza do Sabá? Transmitir os defeitos emocionais e estruturais da seita é uma tarefa simples para o Narrador — ele pode simplesmente mostrar o defeito e as conseqüências dele. Veja o orgulho, por exemplo.





Epiphany sabia que Ashton seria fácil de enganar. Ele era bonito demais, vaidoso demais, estúpido demais, ignorante demais de tudo que não fosse sua própria importância e status. Ele era tão orgulhoso que quando ela estaqueou sua carcaça imprestável na terra fria e silenciosa — depois de ter quebrado a maioria de seus ossos ao atropelá-lo com uma camioneta, aberto seu crânio aos insetos e removido suas pálpebras com uma navalha para garantir que saudaria ativamente o sol que nascia — ele estava realmente surpreso pelo fato de que apenas risos respondiam a seus gritos suplicantes.

A transmissão de conceitos metafísicos é um pouco mais difícil, mas pode ser exemplificada com a mesma cena. O Narrador só precisa adicionar a referência metafísica e sua ressonância subsequente.

Os risos do bando diminuíam e ficavam cada vez mais indistintos à medida que os gritos de Ashton se transformavam em um lamúrio, e depois em gemidos. A preciosa vitae vertia dos canais lacrimais, escorria pelo cabelo e formava uma poça ao redor de sua cabeça. Agora ele podia ver os tons de rosa e púrpura se formando no alto do morro — Epiphany havia lhe proporcionado uma vista horrivelmente atraente — que anunciava sua extinção eminente, deslizando no céu com as cores de uma linda mortalha que ela havia traiçoeiramente tramado para ele. Seu crânio fraturado zunia com mentiras e erros e, por um instante, em meio à dor, ele pensou ter visto Caim na mortalha. Caim, seu pai — não, será que se tratava do delírio da morte? Quem era aquele que o acompanhava? Um homem, talvez uma mulher, mas sem dúvida alguém com quem Caim conversava, e seu pai tinha o semblante sereno. Por um momento, pareceu que Caim o olhava com muito pesar, virando o rosto, e a ironia de sua existência atingiu-o como um golpe do caminhão de Epiphany. “O inferno me aguarda; por que ninguém me disse?” ele pensou, enquanto seu riso se transformava em histeria e a luz intensa do sol o atingia. Seus dedos começaram a se retorcer e a soltar fumaça...

CONCEITO: ANTI-HERÓIS TÊM INIMIGOS TÃO OU MAIS VIS DO QUE ELAS PRÓPRIOS

Esse é um truque sujo, mas funciona. Sempre existe alguma outra força no Mundo das Trevas que consegue ser mais obscena, mais insensível, mais impiedosa e que usa táticas muito mais malignas do que qualquer bando Sabá seria capaz de imaginar.

Um bom exemplo desse conceito é um vampiro que se submete à influência e à corrupção infernal. O artifício narrativo mais interessante para dar conta da malignidade é que ela não é apenas uma ameaça que captura as almas de alguns renegados do Sabá. Qualquer vampiro pode fazer um pacto com o Diabo e começar a andar pela trilha das mentiras e da tentação. Mas, qualquer trama do tipo “eles são piores do que nós” dá aos membros relutantes do grupo, que ficam pessoalmente incomodados com a desumanidade e insensibilidade do Sabá, uma chance de apreciar uma crônica da seita com bastante ação e intriga e, ao mesmo tempo, sentir que seus personagens estão lutando por alguma coisa positiva. Pode ser que isto seja uma divisa ou até mesmo um macete, mas será um macete que ajudará o Narrador a ser mais sensível aos sentimentos e desejos de todos os membros do grupo, não só daqueles que aceitam a brutalidade da seita sem se sentirem incomodados com ela.

Outros bons antagonistas que fazem esse papel podem ser encontrados entre os Setitas e os Giovanni. Além disso, os clãs que são

leais somente à Camarilla, como os místicos Tremere e as versões principais de alguns dos clãs mais ameaçadores, como os insanamente proféticos Malkavianos, os reservados e letais Nosferatu e os régios Ventrue, podem fornecer oponentes judiciosos e extravagantes. Portanto, apesar de **Vampiro: A Máscara** não ser um jogo que pode ser dividido em “mocinhos” e “bandidos”, como já foi dito anteriormente, ele é um jogo que pode explorar tonalidades mais claras e escuras do cinza.

Tudo bem, mas como é possível transmitir essa síntese mental em termos de história? O Narrador o constrói através da escolha cuidadosa de antagonistas, e transmite suas idéias colorindo as ações desses antagonistas de uma maneira interessante que seja consistente com o tema da crônica. Essa caracterização pode ser tanto sutil quanto explícita — um retrato instantâneo ou um Rembrandt — mas deve sempre provocar a reflexão e mostrar ao grupo que ele trabalha por uma causa mais digna do que a de seu antagonista. Vamos ver como isso funciona, usando os temas da ameaça e da corrupção infernal, e a mudança dos detentores do poder.

Essa cena se passa em uma cidade mantida atualmente pela Camarilla. Um Tremere ambicioso que desejava governar, mas não desejava ter de lidar com a monotonia administrativa de toda noite, aliou-se a alguns Malkavianos e os Nosferatu. Juntos, eles conseguiram efetivamente colocar um príncipe marionete no trono. O Tremere é um jogador sutil e cuidadoso, que fez um pacto com um demônio e acredita insensatamente ser capaz de controlá-lo, e não vice-versa. Os Malkavianos e Nosferatu controlam o crime que é abundante na cidade. O príncipe marionete é um psicótico libertino que administra sua visão arbitrária da Máscara sobre os vampiros que usam sua cidade como refúgio, um príncipe que muda as leis arbitrariamente e abandona seus súditos ou os destrói conforme seu humor. Recentemente, um grupo de anarquistas tentou mudar o equilíbrio do poder, só para ser desmascarado e exposto pelo Tremere e seus meios infernais. O príncipe “livrou-se” dos traidores, utilizando-se de um método abominável aos olhos do grupo. Ele os ligou a si mesmo através de um Laço de Sangue e está usando o Laço para fazê-los agir como seus próprios torturadores ou para que eles não resistam quando o príncipe manda seus carnicais “brincarem” com os prisioneiros. Isso vai realmente ensinar uma lição àqueles vampiros que tentarem se opor a ele! Expondo os anarquistas, o Tremere fortaleceu o poder da entidade infernal no mundo vampírico.

Os jogadores devem entrar nessa situação para agir como espíões nas primeiras fases de um cerco a uma cidade. As informações que a seita conseguiu reunir até o momento lançaram alguma luz sobre a dinâmica da situação — a presença do Tremere, a natureza arbitrária e homicida do príncipe e, possivelmente, o laivo de infernalismo. Agora, eles acreditam que a cidade não apenas está madura para o cerco, mas também se tornou um alvo inevitável devido à presença manipuladora do Tremere, seu ajudante infernal e, mais importante de tudo, a ameaça à continuidade da existência vampírica representada pelo príncipe. O Tremere age de forma sutil, maliciosa e traiçoeira; os Malkavianos e os Nosferatu demonstram uma disposição egoísta em jogar todos os lados contra um inimigo em comum, seja qual for o custo; o príncipe dá aos personagens um vislumbre de sua natureza deturpada através de ações tolerantes e surpreendentemente carismáticas. Os princípios do laço do Tremere com as forças infernais, a influência crescente desse laço sobre a cidade e os sutis e perigosos jogos de poder jogados pelos



vampiros em questão mostram o tema da crônica por meio dos acontecimentos e do histórico da situação.

Será que o Sabá pode ser usado como antagonista em uma crônica da Camarilla já em andamento? Será que eles podem ser usados mais tarde nessa crônica como aliados relutantes? É claro que sim, mas o foco da apresentação do Sabá por parte do Narrador não deve ser muito diferente daquele que foi mostrado acima. Um antagonista é mais efetivo quando tem motivações concretas. Aliados relutantes agem dessa forma porque têm pontos de vista completamente diferentes dos protagonistas, mas mesmo assim trabalham em conjunto pois têm um objetivo em comum, ou seja, uma motivação. Nenhum dos lados compreende completamente o ponto de vista do outro e é assim que tem que ser.

Como estereótipo, os Sabá como antagonistas acreditam que os protagonistas da Camarilla são meras ferramentas de sua extinção vampírica. Tomando emprestadas as palavras dos próprios membros do Sabá, eles definem seus inimigos como “peões dos Antediluvianos, escravos que não têm a sabedoria para, ou a coragem de, compreender nossos métodos, nossos rituais ou nossos objetivos.” Como aliados momentâneos, os personagens do Sabá poderiam trabalhar juntamente com um círculo da Camarilla sob o seguinte axioma: “bem, no momento nós precisamos deles, mas sempre é possível enganá-los mais tarde.” E lembre que a seita não é um atributo facilmente identificável. Fica a cargo do Narrador tornar qualquer forma de reconhecimento aparente ou obscura e as duas seitas podem trabalhar juntas muito mais vezes do que elas imaginam. Narradores de crônicas da Camarilla podem usar os membros do Sabá como guerreiros que estão participando de um cerco a sua cidade, como espíões contra a seita ou como fanáticos ideológicos. Eles podem descrevê-los como bastardos brutais que, por meio do seu apego à liberdade acima de tudo e seu desprezo pela Máscara, expõem a Camarilla aos olhos indesejáveis dos caçadores mortais. Os Narradores podem fazer com que seus jogadores os vejam como inimigos motivados pela Besta, uma Besta que a Camarilla tenta reprimir com tanto afincio. Como aliados relutantes, os membros do Sabá devem ter um objetivo em comum para trabalhar com o grupo dos jogadores, como, por exemplo, uma ameaça a ambas as seitas — doenças de sangue, caçadores, Lupinos, clãs igualmente ameaçadores (como o Tremere), a depravação e a corrupção infernais — ou um objetivo que seria benéfico para os dois lados, seja em nível pessoal ou da seita — como livrar a cidade de um determinado príncipe ou conselho de governantes. Deve-se ter em mente, mais uma vez que, a seita de um aliado nem sempre é óbvia (muitas vezes não é) e o Narrador pode usar alguns vampiros para ajudar seu grupo durante um tempo e mais tarde introduzir o Sabá como um veículo de traição. Entretanto, a característica mais importante é a consistência. O Narrador de uma crônica da Camarilla deve apresentar o Sabá em suas crônicas da mesma forma que faz um Narrador de uma crônica do Sabá, colocando a maior ênfase em fazer com que as ações da seita sejam proporcionais e consistente com suas ideologias.

Crônicas mistas podem funcionar se forem planejadas e executadas com mais cuidado ainda. Histórias em que o Narrador guia um grupo de vampiros tanto da Camarilla como do Sabá são um verdadeiro desafio — é como tentar conduzir duas crônicas pelo preço de uma. No entanto, elas não são, de forma alguma, imprati-

cáveis, e oferecem uma oportunidade para os Narradores adicionarem uma dimensão positiva de paranóia, traição, desconfiança (Deus me livre!) talvez até mesmo uma compreensão indecisa, um respeito mútuo relutante e uma nova análise dos dogmas de cada seita dentro da crônica.

Pode ser que o Narrador descubra que, para alcançar esse objetivo, os enredos mais eficientes são interessantes e vibrantes para ambos os grupos de personagens. Por isso, em termos de mecânica de jogo, o Narrador tem duas opções distintas dentre as quais ele deve decidir se vai conduzir os dois grupos simultaneamente e deixá-los reagir uns aos outros, ou se ele vai conduzir os grupos separadamente e permitir que as ações de cada grupo sejam uma surpresa sem a intervenção direta do outro lado. Por último, ele tem de decidir se contará histórias que colocam os personagens misturados em conflito uns com os outros, se prefere que eles trabalhem em conjunto ou se deseja que eles estejam cientes da seita de cada um dos outros ou se ele acredita que algum destes elementos vai funcionar melhor como tema de sua crônica.

Dito isso, vamos resolver o assunto da ética com uma última investigação. O que o Narrador pode fazer quando seus jogadores simplesmente não “entendem” o Sabá ou se sentem incomodados com a crueldade da seita?

Sim, haverá momentos em que o Narrador será incapaz de encontrar uma boa explicação, muito menos uma explicação eticamente congruente para algumas das ações mais maléficas do Sabá, como raptar e torturar mortais simplesmente para se divertir. Alguns jogadores reagem negativamente a isso, outros não, mas é bom lembrar que os jogadores que reagem desfavoravelmente o fazem mais sonoramente do que os outros. Neste momento, o Narrador tem de permitir que seus jogadores tomem uma decisão sobre como seus personagens reagirão diante da maldade e permitir que a ação apresentada se mantenha por sua própria conta. Se essa decisão levar um jogador em particular (ou um grupo de jogadores) por um caminho diferente daquele que a ideologia do “Sabá Verdadeiro” levaria, o Narrador deve permitir que isso aconteça, pois lutar contra isso é infrutífero e prejudicial para sua história e para a dinâmica do grupo. Os jogadores sentem uma grande aversão por qualquer ação do Narrador que eles interpretem como sendo *deus ex machina*.

Com isso, nós completamos o ciclo em torno da questão inicial: será que o Sabá é um foco central viável para uma crônica? Sim. O Sabá define um novo ponto de vista, certamente diferente — e também alienígena e assustador — mas um ponto de vista que não é injustificável nem necessariamente mais maligno do que qualquer outro personagem de **Vampiro: A Máscara**.

UTILIZANDO E TRANSCENDENDO A OBSCENIDADE DO SABÁ

O Sabá usa táticas brutais e impiedosas. Portanto, toda crônica que envolve a seita pode e normalmente caminha naturalmente em direção a ações que são brutais e impiedosas. A violência desumana e a depravação da seita são elementos que o Narrador não deveria ter medo de usar; ele pode e deve manter estes elementos frente em de sua apresentação da seita. Eles são uma característica absoluta na grande maioria dos vampiros do Sabá, desde os soldados rasos até os mais altos escalões da seita. Embora esses ingredientes



não sejam a parte principal de um vampiro ou uma crônica do Sabá — seus membros também podem ser lógicos, eficientes, inteligentes, práticos e, até mesmo, corteses — existirá sempre uma brutalidade cruel presente em suas ações, na intensidade que o Narrador escolher. Nós poderíamos também aceitar o Sabá como um estudo de darwinismo social e os membros do grupo que pertencem à seita têm mais chance de se encontrar em situações que os tentem ou obriguem a libertar seus instintos, sua brutalidade e sua depravação, pois essa liberação é consistente com sua liberdade, sua lealdade aos princípios de Caim e sua gênese como monstros.

Por que a maioria dos vampiros do Sabá é tão... desumana? Bem, eles são não humanos, são? Eles entendem, aceitam e nutrem esse fato. Eles não acreditam que os valores humanos se aplicam a eles. Embora o Narrador tenha que lhes dar motivações para eles fazerem o que fazem, como fazem e as conseqüências que surgem naturalmente dessas ações, não é lógico para eles confundir as motivações do Sabá e suas conseqüências lógicas com a moralidade humana. Essa confusão só serve para levar o Narrador à loucura; só serve para fazer com que sua apresentação da seita seja distorcida de uma forma inconsistente com o ponto de vista do Sabá.

O que leva alguns vampiros do Sabá a preferir a morte de um inimigo em vez de uma discussão com ele? O que faz com que eles brinquem com suas presas humanas, da mesma forma que um gato tortura um rato antes de devorá-lo? Em primeiro lugar, o Sabá vê a si mesmo como uma nação de fanáticos em guerra, uma batalha

campal contra o Armagedom e os Antediluvianos. Guerras são violentas e os fanáticos que lutam nelas cometem todo tipo de ações horríveis e atrozes contra seus inimigos. Além disso, eles aceitam o fato de serem monstros e nunca se absterem de provar isso. Eles simplesmente não têm nenhum sentimento de culpa por fazerem o que for necessário para vencer a guerra e por fazerem o que for necessário satisfazer suas naturezas. Sendo assim, qualquer forma de cerco ou ação que demonstre sua superioridade horripilante é aceitável — nada é realmente ilícito, a menos que seja feito sem cuidado. Muitos membros da seita apreciam a violência, a crueldade pura, a tortura e os esportes maliciosos. Eles sentem prazer em ver vitae jorrando e sendo consumida aos borbotões e em praticar o estupro e outras depravações sexuais. Eles brincam com as convenções humanas (tanto da Igreja quanto do estado) e zombam delas, usando sacrilégios maliciosos, blasfêmias contra a fé humana, tratos com entidades infernais, traições impiedosas, perversões desleais e qualquer outra tática demoníaca que acreditem ser fiel ao seu objetivo e sua natureza. Tudo isso com um sorriso de superioridade estampado em seus rostos.

Todos esses elementos de enredo são indiscutivelmente temas maduros (no sentido que eles não são apropriados para pessoas jovens ou imaturas. Com certeza, existem meios mais maduros de se lidar com problemas do que atirar na cara de um policial e estuprar sua esposa, mas essas coisas acontecem, especialmente no Mundo das Trevas e, particularmente, nas cidades do Sabá) que brindam o



Narrador com um campo minado se ele não o manipular com cuidado. A gratuidade pode não ser um conceito que pode ser facilmente aplicado ao Sabá, mas pode ser adaptado de acordo com a audiência. E o grupo de jogadores é uma audiência. E eles têm seus limites.

Como saber quando o material é violento demais? Existem limites? Sim, existem, e um passo errado nessa área pode arruinar uma crônica mais rápido do que um Toreador *antitribu* arranca as tripas de um humano para conseguir tinta. A demarcação dos limites depende muito do conhecimento que o Narrador tem do grupo de jogadores que estão envolvidos na crônica. Todos nós nos enrolamos nessa parte, nós sempre acreditamos que estamos sendo muito explícitos ou ofensivos ao incorporarmos elementos maduros em quantidade, ou o contrário, que estamos lhes “encobrimos” ao suavizar sua introdução. Ir longe demais pode colocar em risco a credibilidade da história ou transformá-la em pura pancadaria; nenhum dos dois é realmente “maduro”. Você, como Narrador, acredita que seu grupo poderia ficar ofendido, chocado, perturbado, assustado (bem, assustado pode ser bom) ou realmente zangado se você incorporar temas maduros em sua crônica? Se a resposta é sim, a única forma de contornar esse problema é perguntar a eles. O Narrador deve chegar a um acordo sobre os limites dos jogadores e adaptar sua crônica a esses parâmetros.

É muito provável que o grupo queira abandonar alguns dos temas mais adultos relacionados ao Sabá e, em vez disso, focar outras coisas como a exploração intelectual da natureza dos vampiros ou suas maquinacões políticas sectárias. Se isso é o que mais atende aos interesses do grupo, leve adiante esses elementos. Nenhum Narrador deve se sentir culpado por ter suavizado ou abusado do conteúdo explícito em sua crônica. Essas coisas são meramen-

te características do Sabá e estão disponíveis para serem usadas, propostas ou ignoradas, dependendo do foco da história.

O verdadeiro reconhecimento dos temas maduros inclui uma mistura de estilos que utilizam todas as características da seita. Essa inclusão pode combinar alguns catalisadores de enredo de uma forma horrivelmente impressionante (ou terrivelmente sutil) que oferece aos membros do grupo uma amostra de todos os elementos da não-vida no Sabá. Guerras, iniquidades, intrigas (tanto políticas quanto pessoais), investigações e explorações intelectuais são todos elementos a que o Narrador dá cor com o ponto de vista único do Sabá. Ele pode fazê-lo com tanta (ou tão pouca) sutileza quanto acreditar ser o mais adequado para o grupo.

Um Narrador pode, por exemplo, pegar o mesmo elemento de enredo e apresentá-lo de maneira diferente, dando-lhe tanto um ar de ameaça de filme proibido para menores de 14 anos quanto a clareza de um filme adulto. (É difícil ver algo relacionado ao Sabá sendo classificado como proibido para menores de 14 anos!)

“De joelhos.”

Troy passou as mãos no cabelo da mortal, observando seu rosto se contorcer de dor e ódio. Ela se contorce como uma loba roendo o próprio pé para se libertar de uma armadilha, ele pensou e sorriu diante da idéia, encarando o bando ao seu redor, que observava a provação, para ver se algum deles havia reparado em sua suposição. Com desprezo e um gesto malévolo de seu pulso, Troy obrigou a mulher a ficar de frente para ele, posicionando a boca aberta dela muito próxima da sua. O olhar da mortal ficou mais desconfiado, mas ela se recusava a gritar. Por enquanto, pelo menos, pensou o vampiro. Mas o medo vem com a descoberta e antes das diversões da noite terminarem, ela vai liberar seu tormento na forma de lágrimas ocas e débeis.

Troy sorriu diante da moça com uma doçura exagerada — afinal de contas, não é sábio acalmar um pouco o animal antes de causar sua transcendência. Então, Troy violou a boca de sua vítima com um beijo que tinha o sabor de vitae e Caim, de um renascimento ilusório e horrendo. Ela resistiu, mas foi inútil. Ele terminou o beijo no momento em que percebeu que era a hora e olhou em linha reta para frente enquanto obrigava-a a se ajoelhar na terra fria a sua frente. Com um movimento de sua mão e um farfalhar de tecido, ele removeu os obstáculos óbvios que impediam o progresso da lição que iria ensinar a mulher a aceitar a brutalidade, sacando uma “pistola” e encostando o cano na têmpora dela. Calmamente, ele fez um sinal para o bando se aproximar e segurou firme a cabeça da mulher. O vampiro sorriu ao ver que ela havia finalmente compreendido. “É educado fazer as preces antes do jantar, mas não espero necessariamente boas maneiras de você, humana.” Depois, ele continuou com sua lição, presunçosamente apoiado no conhecimento de que uma directiva bem colocada de sangue havia reprimido os primeiros gritos da mulher....

Tudo bem, essa descrição não foi muito explícita, não é verdade? Agora, vamos mostrar como é possível pegar a mesma cena e a mesma ação e acertar o grupo em cheio com a força das imagens.

“De joelhos, vagabunda.”

Troy agarrou um chumaço do cabelo cor de cobre de Hayden e o torceu, observando com uma fascinação óbvia enquanto o rosto da mortal se contorcia com uma dor lancinante e um ódio ainda mais agudo. Meu Deus, como ela se debate, parece um lobo arrancando sua própria pata depois de ter sido pego em uma armadilha, ele pensou e riu alto com a comparação. Maldito animal — ela ainda se comportava com insolência, presunçosa o bastante para olhar o vampiro nos olhos com desprezo. Então, torcendo ainda mais o cabelo, Troy prendeu o corpo dela junto ao seu, puxando o rosto da mulher com força e colocando as duas bocas a um dedo de distância. Os olhos dela ficaram mais cautelosos, mas ela se recusava a gritar. Por enquanto, pelo menos, ele pensou, mas certamente mais tarde; ela vai gritar até seus pulmões ficarem ocos e sua garganta, em carne viva e escangüentada.

Ele sorriu suavemente diante de sua presa — afinal de contas, não devemos acalmar um pouco o animal antes de abatê-lo e causar sua transcendência. Depois, com uma eficiência brutal, Troy violou a boca da mulher com a sua própria, enfiando sua língua na garganta de Hayden até ela engasgar, separando violentamente os lábios dela com suas presas em um beijo forçado que tinha o sabor de vitae e Caim, de um renascimento ilusório e horrendo. A vaca estúpida se debatia futilmente. Então, depois de interromper o beijo quando se fartou dele, Troy obrigou sua vítima a se ajoelhar, no chão frio e duro em frente a ele. Enquanto ela tossia aliviada e cuspiu sangue na terra, o vampiro abriu o zíper de seu jeans, sacou sua “pistola” e fez um gesto com ela para seus companheiros de bando, que assistiam à cena divertidos, segurarem firme a cabeça da mulher. Ele sorriu ao perceber que ela havia finalmente compreendido o que estava prestes a acontecer, e encostou o cano da arma na têmpora dela enquanto terminava de abrir o zíper e lançava o sangue em direção a seu membro sem vida.

“Qual é o problema, querida, você nunca caiu de quatro por um cara morto antes? Talvez seja hora de você começar a rezar. Minha mãe sempre fez questão de que fizéssemos nossa prece antes do jantar.” Troy profanou a boca da mulher presunçosamente satisfeito

sabendo que uma aplicação bem feita de sangue havia permitido que este edifício de carne morta com décadas de idade estrangulasse os primeiros gritos da cadela....

Pois é, como você viu, a mesma idéia pode ser apresentada e narrada de duas formas diferentes — dois extremos diferentes — suave ou fortemente, e ainda assim transmitir a mesma idéia perturbadora ao grupo.

O próximo passo na decisão de se utilizar conteúdo explícito é decidir qual é o melhor momento para ele acontecer e para quais situações ele é mais adequado. Certas situações e características do Sabá sugerem mais de uma oportunidade para o Narrador usar qualquer um dos temas adultos discutidos anteriormente. A observação dos ritos da seita funciona. Manobras políticas podem ser estratégias eficientes com grandes quantidades de sangue ou longas maquinações com décadas de duração que culminam em duelos formais até a morte, precedidos por todos os tipos de celebrações perversas e malignas. Os Festins de Guerra podem ser banhos de sangue na caçada a um ancião e as Caças Selvagens podem tomar a forma de jogos de gato e rato sutilmente perturbadores contra um traidor. Os bandos podem e lutam entre si com impunidade e muito derramamento de sangue. Os Narradores têm de construir uma lógica por traz desses conflitos, e desenvolvê-los de acordo com as preferências do grupo e as necessidades da trama. Por último, o local onde essas convenções acontecem afeta a intensidade ou a natureza de sua apresentação. Existem alguns fatores naturais que devem ser incluídos — isto é, o cenário onde os fatos acontecem e a situação que resulta de sua inclusão. Quando o Narrador aprende a se perguntar “quando” e “onde”, fica fácil encontrar um lugar lógico e genérico para usar temas maduros de maneira adequada.

Vamos começar com “onde”. Uma maior facilidade na condução de práticas pecaminosas, desde violências até torturas sutilmente malignas e rituais pervertidos, requer um certo controle sobre o cenário. Isso não significa que elas não podem acontecer em locais incomuns, mas que logicamente elas costumam ocorrer apenas nestes lugares e sob um conjunto raro de circunstâncias.

Cenários Lógicos: Armazéns abandonados e caindo aos pedaços localizados em zonas industriais desabitadas da cidade. Cemitérios antigos e desolados. Fazendas saqueadas. Trechos desertos de rodovias. Viadutos e passarelas infectos. Praças isoladas da cidade. Esgotos. Túneis e plataformas de metrô. Parque de diversões/circos enferrujando e às moscas no local de sua última apresentação. Igrejas desocupadas e profanadas. Cemitérios de trens. Sex shops. Fábricas de artigos pornográficos. Prostíbulos. Casas noturnas (principalmente as que têm má reputação). Igrejas abandonadas.

Cenários Ilógicos: Liquidações da C&A. Quartel-general central do Departamento de Polícia de Los Angeles. Salas de reunião da diretoria de empresas (devido ao tamanho, facilidade de entrada e disponibilidade). A Casa Branca, a rotunda da cidade. A Catedral da Sé durante a Missa do Galo. Um encontro de renascimento cristão.

Cenários Tão Ilógicos que têm um apelo pervertido: Disney World. Shoppings. A biblioteca Mário de Andrade. Museu Carnegie-Mellon. Pista de patinação do Rockefeller Center na noite de Natal. Um casino em Atlantic City. Um encontro de igreja evangélica.

Como um exemplo de cenários lógicos para a apresentação de temas maduros, leve em consideração os bandos em geral. Os bandos nômades exigem um conjunto de circunstâncias diferentes do exigido pelos bandos fixos. Nenhum dos dois grupos participa necessariamente mais ou menos dessas práticas maldosas, mas sua natureza geral é diferente, pois ambos têm limites e condições diferentes que naturalmente governam o seu comportamento.

Os nômades, por exemplo, não têm lealdade para com um território específico e nenhum respeito pelos locais por onde passam, enquanto os bandos fixos têm um interesse adquirido em seus domínios. Os nômades fazem fiado para os problemas associados com detecção por parte dos mortais com mais frequência que os bandos fixos na cidade, pois eles não ficam num único lugar. Eles podem montar em suas motos e arrastar os corpos sem vida atrás deles pela estrada, só pela diversão e para facilitar a limpeza. Os bandos fixos agem de forma mais furtiva quando se trata de disfarçar suas momicas e depravações como crimes comuns, guerras de gangues, assassinatos em série e matanças no estilo da Máfia, usando estas condições humanas para ocultar suas atividades. Eles cuidam de seus assuntos em porões de casas destruídas, armazéns abandonados e pequenos salões de arte nada convencionais. Os bandos fixos se preocupam com a detecção com mais frequência do que os nômades, afinal de contas, as cidades possuem polícia, militares mortais, equipes da SWAT e repórteres. E, embora os dois grupos estejam menos preocupados em manter o débil conceito da Máscara do qual o Sabá faz uso, às vezes eles empregam o conceito. Portanto, mesmo em tempos de guerra total, quando às vezes eles podem disfarçar suas ações como uma desordem pública ou agitação civil, os bandos do Sabá escolhem cuidadosamente a hora e o local nos quais relizar suas cerimônias, rituais e confusões.

Mas por quê? Por que o Sabá deveria se preocupar com os curiosos olhos mortais? Por que eles deveriam tentar esconder sua presença? O Sabá não tem necessariamente medo de um conflito com os mortais que eles conseguem controlar, mas não são estúpidos o suficiente para acreditar que isso vai ser sempre assim. Eles percebem a vantagem militar de limpar as confusões que causam. O descaso leviano com relação à descoberta pelos mortais é uma ferramenta a ser usada contra a Camarilla e não contra eles mesmos (v. Capítulo Sete). Apesar de que quebrar a Máscara pudesse ser agradável, ninguém deseja deixar rastros que levariam os caçadores a seus abrigos.

Colocando de forma simples, como um Narrador, pense bem sobre quais cenários são apropriados para a exposição de um tema maduro. Isto, quer dizer que não devem acontecer Festins de Sangue no Teatro Ed Sullivan à meia-noite? Nada de Jogos de Instinto na feira do verde? Claro que não. Virar a lógica de ponta cabeça, se isto for bem planejado e realizado cuidadosamente, pode ser ainda mais eficaz do que os cenários "lógicos", pois isso cria uma credibilidade tenebrosa e um potencial horrendo. Lembre que o melhor a fazer durante a escolha de um cenário é ter cuidado. Defina qual é o cenário e a lógica, criando desse modo uma estrutura para verificar que convenções podem ser desprezadas, e então, deixe o grupo ser tão selvagem quanto ele quiser... e acerte-os em cheio com as conseqüências de suas ações.

E quanto aos costumes do Sabá que têm um potencial para histórias violentas ou deturpadas? Quais são eles?

Entre os costumes do Sabá que lidam com temas maduros incluem-se os Festins de Guerra, perigosas caçadas a Lupinos, a prática da Diablerie e cruzadas contra cidades dominadas pela Camarilla assim como qualquer luta noturna por vitae ou interação do Sabá com "um inimigo". Tempere-os com terror, mistério e uma imparcialidade perversa. Dê aos seus jogadores uma percepção real da natureza horrífica da seita mostrando a eles as coisas que os membros do Sabá fazem que os tornam tão impopulares. Massacre a humanidade com impunidade. Descubra o que assusta seus jogadores e use essas coisas com frequência. Exemplo: se Rob tem medo de assassinos seriais, mas prefere um jogo mais sutil, enfoque os aspectos inócuos da brutalidade e da morte que fariam ele pular da cadeia; faça do horror algo pessoal. Se Fred treme diante da noção de perder o controle, coloque seu personagem em uma posição de subserviência a um bispo ou a um ductus. Descubra o que realmente assusta seus jogadores, aquilo que os deixa suscetíveis, e use isso contra eles.

(Lembre que essas técnicas são úteis para criar tensão, horror e provocar reações instintivas. **Vampiro** não deveria ser sempre confortável, mas nunca deve ser um veículo para um Narrador malajustado intimidar psicologicamente seus jogadores.)

Outros métodos para se usar temas adultos em crônicas do Sabá surgem com a utilização de vários auctoritas e ignoblis ritae. Ritae como o Festim de Sangue e a Vaulderie são cheios de mistérios. A Monomacia e a Dança do Fogo são testes de bravura. Todos os ritae devem ser descritos pelo Narrador quase como um frenesi erótico e metafísico. Torne-os violentos. Torne-os discretos ou públicos. Provoque seus jogadores com coisas ordinárias que você torna extraordinariamente assustadoras. Pense um pouco sobre isso: uma das coisas mais perturbadoras e horripilantes do filme Poltergeist era uma simples boneca. O diretor tornou-a assustadora mudando gradualmente sua aparência, e depois, atingindo em cheio os espectadores com sua ameaça.

O Narrador tem uma chance real de brilhar caso se lembre de que os ritae (assim como outros aspectos do Sabá e suas atividades) são acompanhados de um esplendor cerimonial e uma beleza terrível que são eficazes em uma escala quase cinematográfica.

Esses encontros são violentos, às vezes extremamente. Mas será que o Sabá é só isso? Será que a seita não passa de um fornecedor de matanças generalizadas e torturas excêntricas? Não. Os membros da seita praticam todos os tipos de jogos cruéis e perversos. A melhor forma que o Narrador tem para mostrar ao mundo o impacto causado pelo Sabá é fazê-lo com muita profundidade e textura. Reconheça a violência, mostre-a, faça com que seus personagens a toquem e leve-os além dela. A violência pela violência torna-se rapidamente tediosa e trivial. O grupo se desinteressa e ela perde seu impacto. A brutalidade não conserva o seu valor como uma ferramenta para o Narrador a não ser que seja distribuída com ponderação e esteja consistente com a crônica como um todo.

Mas, então, o que os vampiros do Sabá fazem quando não estão brincando de guerra ou dizimando mortais com o maior desembaraço? Eles praticam a ciência de governar, a diplomacia e a política, sempre no estilo vampírico.



A MÁQUINA POLÍTICA DO SABÁ

A política do Sabá é uma mistura única de estilos ideológicos. Apesar de valorizar a liberdade e a individualidade, a seita também tem que lidar com a necessidade de colocar o bem do grupo acima do bem do indivíduo. (Ou, pelo menos dar a impressão de que se importa. Se ligue: você acha realmente que um membro do Sabá com quatro séculos de idade se importa com seus soldados rasos?) Os líderes da seita dão um grande valor à criação de um sentimento de unidade de objetivos e lealdade entre seus soldados. Os poderes internos do Sabá percebem esse sentimento e o usam como um grito de revigoramento contra seus inimigos.

Como o Narrador pode fazer o mesmo? O Sabá é um exemplo perfeito do darwinismo social em ação. Aqueles que melhor se adaptam sobrevivem e a seleção natural continua sem a ajuda de forças externas. O Sabá aplica essa ética em sua postura em relação aos mortais e aos outros vampiros. Os mais qualificados para continuar existindo, continuarão existindo. Os líderes da seita tornam-se líderes devido a sua bravura, coragem em combate, estratégia, difamação, subornos, traição, assassinato e, ironicamente, honra.

Um vampiro do Sabá abre seu caminho nos escalões da seita com uma precisão traiçoeira. Eles estripam seus amigos no processo e atacam rivais poderosos com uma eficiência terrível e delicada. Eles se afirmam em combate e na oratória, através de ações sutis e monstruosas ou simplesmente públicas e brutais.

Pense como um membro do Sabá por um momento. Você é, grosseiramente, igual a seus irmãos de bando, pois todos têm o mesmo objetivo e a mesma função — você serve a Caim, busca a libertação da subserviência aos anciões e luta para aceitar sua natureza terrível. Você participa de um ritus que garante sua lealdade é inabalável à seita e aos objetivos dela, a Vaulderie. Você quer sobrepujar seus irmãos, por isso você aprende a brincar com os medos deles, exceder as expectativas daqueles que estão acima de você, estar no lugar certo, na hora certa e pisar em todo mundo que se encontra em seu caminho com tanta precisão que parece amaldiçoar o caminhar deles. Então, quando eles menos esperam, você enfia uma estaca no coração do seu rival mais próximo, encharca ele com gasolina, taca fogo e se afasta assobiando Nine Inch Nails (ou uma sonata de Bach, dependendo do seu gosto).

O Sabá também acredita que a Camarilla é uma oligarquia antiquada e inútil. Com sua casta de líderes e príncipes fúteis, todos a serviço de Antediluvianos podres e corruptos, ela impede a liberdade e a escolha individual dos “Membros” como se tivesse o Direito Divino dos Reis. De acordo com o Sabá, a Camarilla pode até fingir que supre as necessidades de seus integrantes menos importantes, mas ela não age sobre eles. Os príncipes não são obrigados de forma alguma a seguir ou honrar esses ideais. Os membros do Sabá sussurram entre si, enquanto chacinam maliciosamente os mortais e os penduravam no teto como alimento, que os príncipes da Camarilla chacinavam seus jovens e os penduram no teto. Os rumores de que Camarilla corteja e compete maliciosamente pela estima dos Antediluvianos, oferecendo seus jovens e seus prisioneiros como sacrifícios, persistem. Alguns membros do Sabá também acreditam que os vampiros da Camarilla são aliados de certos Lupinos e de outras criaturas execráveis.





A hierarquia do Sabá tem uma vaga semelhança com a estrutura da Igreja católica — como uma zombaria, no início, mas que com o tempo evoluiu surpreendentemente na direção de espelhar essa estrutura. As primeiras sementes do Sabá foram semeadas durante a Inquisição dos mortais e, embora a seita não fosse uma “seita” até a metade do século XVI, a Igreja Católica era proeminente e poderosa. A Igreja tinha uma ideologia forte e um senso xenofóbico de pureza. Ela queimava hereges e, da mesma forma que a Camarilla, limitava artificialmente a liberdade. Por isso, o Sabá, por menosprezo, escárnio e desrespeito, deu nomes aos cargos dentro da seita baseados nos nomes usados pela instituição mortal que causou seu nascimento.

A AQUISIÇÃO DE STATUS POLÍTICO

Conseguir status dentro da seita e do bando é fácil. Calúnia, espionagem, o uso de propaganda, lealdade aos seus aliados, rudeza com seus inimigos, rudeza com seus aliados, lealdade para consigo mesmo, fingir lealdade aos inimigos, demonstrar racionalidade e discernimento quando na liderança, ser um guerreiro eficiente e vigiar suas costas são suficiente.

As histórias de um Narrador deveriam mostrar a impiedade política da seita e sua monstruosidade física. Coloque os personagens dos jogadores em situações nas quais eles acreditem estar fazendo o bem para a seita e seus líderes, e depois, mude as condições. Insira um espião no meio deles. Faça-os espalhar boatos e informações falsas sobre um inimigo (pois fazer isso é até mesmo respeitado dentro da seita), e depois, espalhe informações e rumores falsos sobre eles. Faça-os espionar seus inimigos, depois capture-os e force-os a pagar o preço por suas descobertas. Encontre formas deles demonstrarem sua lealdade mútua — quando isso atender a seus propósitos — e recompense-os por isso com um favor de seus líderes. Depois, faça-os perceber (quando menos esperam) que um favor feito agora tem de ser pago mais tarde. Por último, lembre que os vampiros do Sabá protegem uns aos outros, portanto, deixe-os tentar. Tenha em mente que a traição é a natureza do jogo que eles jogam.

COMO O SABÁ ESCOLHE SEUS LÍDERES

Quais razões e proezas ajudam um vampiro do Sabá a subir de posto?

Dentro do bando, os indivíduos ganham status por meio de ações diretas. Entre essas ações incluem-se façanhas, coragem, bravura em combate, astúcia e fidelidade aos ideais do bando e ao Sabá. Esse conceito não se



aplica somente aos bandos, mas também aos indivíduos dentro deles, como os soldados rasos e tenentes de menos status. Durante o jogo, a ascensão dentro do bando deveria ser conseguida de vez em quando depois de um sucesso em um ataque, Festim de Guerra, etc. bem sucedido. Fazer isso é uma boa oportunidade de demonstrar as realizações do grupo, e isso funciona bem se for acentuado com a observação de outros mecanismos do Sabá, como os *ritae*. Além disso, essa ascensão, se feita formalmente, fornece um cenário perfeito para a introdução de novos aliados e antagonistas.

Entre as castas mais baixas do Sabá — que variam desde o soldado de infantaria até o ductus — a promoção se dá por meio da realização de proezas, aliada à fama e respeito. Mais do que o reconhecimento do bando (que é derivado de ações diretas), a ascensão nos escalões mais baixos do Sabá inclui fatores que tornam seus subordinados como eles que levam seus subordinados a respeitá-los, confiar neles e desejar segui-los. Lembre que os vampiros do Sabá são desonestos e traiçoeiros como qualquer político.

As manobras políticas de um Cainita — isto é, a forma como um integrante do Sabá se auto-promove, suborna, manipula e duela (apesar desta última ser rara) — ditam quão longe e quão rápido ele pode ser promovido. Junte ao bolo espionagem, chantagem, exaltação dos próprios feitos (às vezes através dos lábios de outros), o assassinato e a habilidade intelectual de debater a teologia e os princípios do Sabá, e você terá uma boa imagem política.

Esse tipo de promoção dá ao Narrador os mesmos tipos de oportunidade que uma ascensão no status do bando, mas adiciona um novo elemento. Ela dá aos personagens uma chance de atrelar sua carreira a uma estrela ascendente dentro da política da seita ou se tornarem eles próprios astros, e dá ao Narrador todos os tipos de trama que uma ligação dessa espécie pode oferecer. Ligue-os a um líder particularmente carismático (que parece promissor no início, mas que começa a mostrar defeitos no meio da história) e deixe-os descobrir como resolver a situação. Deixe-os ser ambiciosos o suficiente para tentarem alcançar esse nível eles próprios e, depois, faça-os perceber que esta é uma espada de dois gumes — juntamente com o poder vêm os inimigos, os acordos capciosos, as concessões mútuas (espere aí, isso não é uma chateação?) e os subalternos ambiciosos esperando a hora certa para fazer a mesma coisa com eles.

Por último, ascender aos níveis mais altos da hierarquia do Sabá — de arcebispo a cardeal — combina todas as táticas anteriores, adicionando a elas um novo elemento: seja culpar uma outra pessoa pela traição que o levou até aquele posto ou convencer os líderes do Sabá de que seus feitos visavam os interesses da seita. É um pouco estranho um luminar do Sabá escolher alguém para preencher esses cargos cuja única asserção à fama foi a traição. Ainda assim, os Narradores podem colocar os personagens de seus jogadores em situações nas quais eles não estão diretamente envolvidos com as personalidades importantes, e sim, sendo manipulados por elas. Coloque-os no lado exterior da roda e depois faça-a girar até moê-los.

Outra vez, o Narrador ainda poderá durante uma ascensão tão grande, encontrar boas oportunidades para tramas parecidas com as existentes no baixo escalão, mas com menos frequência. As mudanças no alto escalão do Sabá, como uma tática de criação de enredo, são normalmente melhor aproveitadas como um pano de fundo para uma outra história, a não ser que você queira

que os personagens dos jogadores façam parte da liderança da seita — que é melhor deixar para aqueles que sabem lidar com isso. Se você decidir colocar os jogadores diretamente nesse nível, conduza sua crônica como se fosse uma crônica de anciões e obscureça o enredo com mais intriga e traição do que colocaria em qualquer outro nível. A maturidade diz que os personagens dos jogadores devem tentar permanecer em um nível razoável dentro da estrutura da seita.

INTRODUZINDO INDIVÍDUOS NA CONFUSÃO POLÍTICA

As facções existentes dentro da cultura política do Sabá nem sempre concordam com relação ao melhor curso de ação para a seita. Entre elas incluem-se o Status Quo, os Moderados, os Ultra-Conservadores, o Movimento Legalista, a Mão Negra e a Inquisição (e, em menor grau, os Panders). Cada facção tem uma visão particular do progresso da seita e suas próprias idéias sobre como conseguir esse desenvolvimento. Da mesma forma que as contagens de baixas feitas por, dois Malkavianos *antitribu*, nenhuma visão é igual à outra.

Normalmente o Status Quo abrange alguns vampiros dos clãs Lasombra e Tzimisce e membros da Mão Negra. Esses vampiros estão no topo da pirâmide política e, portanto, têm um interesse em manter as coisas da maneira como elas são. Esses vampiros não querem que haja um aumento do autoritarismo no Sabá e certamente não querem concordar em termos de ideologia (e conseqüentemente poder) com os Moderados e os Legalistas. O Status Quo quer manter o clã Lasombra no primeiro plano da seita.

Em suas crônicas, coloque os Cainitas do Status Quo em posições de liderança e autoridade. Contudo, você não precisa necessariamente definir a que clã ele pertence — lembre, a Regente atual é uma Toreador *antitribu*. Use-os como uma voz que enfoca os princípios da seita. Narre histórias sobre disputas entre facções — disputas pontuadas por corpos escondidos. Mostre o que acontece quando um vampiro se ergue contra o Status Quo. Mostre que, pelo fato de defenderem a liberdade do Sabá acima de tudo, os vampiros do Status Quo podem emitir ordens aos seus subordinados, mas tais ordens têm sempre a forma de “pedidos”. Esclareça como os membros da facção valorizam a sutil técnica da impropriedade da recusa em vez de enfrentar retaliações diretas. Dessa forma, os líderes conseguem parecer limpos e serem sújos.

O Sabá tem também os Moderados, uma categoria na qual a maioria dos vampiros do Sabá tende a cair quando se trata de política. A facção dos Moderados atrai os Gangrel, os Malkavianos, os Toreador e os Nosferatu *antitribu* e os Serpentes da Luz, mas não os inclui automaticamente. Esta é uma facção em expansão, um grupo que vê que a seita está ficando cada vez mais estruturada e quer impedir que isso aconteça. Os Moderados acreditam que as cruzadas só deveriam ser invocadas quando isso é absolutamente necessário, normalmente porque aqueles que delas participam têm que seguir ordens. Os Moderados seguem ordens, mas questionam seus líderes se discordam deles. O Status Quo não gosta disso (e os Moderados sabem), portanto, os Moderados seguem ordens principalmente para continuar nas boas graças dos líderes.

Coloque os Moderados aproximadamente no meio. Dê-lhes posturas políticas conflitantes. Empurre-os para a esquerda, depois para



a direita, e então, pressione-os para a esquerda novamente. Use-os como a voz do senso político. Use-os como indecisos, explore sua apatia, e então, quando os personagens dos jogadores menos esperarem, faça-os investir repentinamente contra os personagens de forma inflexível e mútavel.

Entre os Ultra-Conservadores incluem-se os anciões de todos os clãs. Eles defendem a centralização do poder entre os mortos-vivos e um governo autoritário. "Filhos e Filhas, a Gehenna está chegando," eles dizem, "e para vencermos, precisamos nos organizar. O tempo de liberdade total acabou, a não ser, é claro, que a idéia de cair diante das presas dos antigos Matusaléns seja uma de suas prioridades." Os Ultra-Conservadores acreditam que para terem uma chance na guerra contra os Antediluvianos, eles precisam abrir os olhos e estruturar a seita. Devido à óbvia precisão de sua estratégia militar, essa facção parece estar recebendo o apoio da Mão Negra. Um de seus objetivos é colocar os Panders em pé de igualdade com os demais clãs e *antitribu* do Sabá. Afinal de contas, os Ultra-Conservadores sabem que a seita precisa de toda a ajuda que puder conseguir se realmente deseja impedir a Gehenna que está cada vez mais próxima. A facção prefere líderes fortes, tenta eliminar os fracos e concorda que os vampiros da seita devem questionar seus líderes. Mas, se a ordem parece ser íntegra — ou se os argumentos que eles têm contra a ordem forem sobrepujados — os Ultra-Conservadores não concordam com aqueles que deixam de cumprir uma ordem até o final. O lema do grupo pode ser descrito como, "A estabilidade deve estar acima de tudo, é por isso que seguimos mesmo quando não concordamos."

Os Ultra-Conservadores são a ferramenta perfeita para esmagar o caos excessivo dentro da seita. Coloque-os em oposição direta aos

personagens que defendem a liberdade a ponto da facção passar a vê-los como um risco.

O Movimento Legalista do Sabá deseja permanecer fiel às diretrizes que ditaram a criação da seita: a liberdade total, completa e incontestável. Os Legalistas recebem esse nome porque seguem unicamente a ideologia do Sabá, excluindo todo o resto. Eles são, em sua maioria, Ravnos e Brujah *antitribu* e seus membros acreditam que devem desobedecer as ordens de seus líderes se essas ordens forem incompatíveis com os princípios do Sabá Verdadeiro. Afinal de contas, o Sabá foi fundado pela indignação que os vampiros sentiam com relação ao governo de seus anciões, e os Legalistas acreditam que a verdadeira força da seita se encontra em sua informalidade. Eles são muitas vezes estereotipados por sua desobediência; eles defendem todas as ações que visam a recuperação dos territórios perdidos para a Camarilla e nunca imaginam que qualquer coisa que eles fizessem poderia realmente ser "prejudicial" à seita. Apesar de não serem desobedientes só pelo prazer de sê-lo, os Legalistas criticam abertamente seus líderes e, por meio dessas críticas, forçam seus companheiros de seita a também questionarem porque eles se empenham em certas missões.

Atinja seus personagens com um antagonista Legalista que os acusa de não seguirem os preceitos do Sabá Verdadeiro. Use os Legalistas como a voz da monstruosidade e como advogados do diabo a favor ou contra qualquer ponto de vista.

Os Panders formam tecnicamente a última facção política dentro do Sabá, embora essa posição esteja longe de ser formal. De modo simples, os Panders são políticos completamente corruptos. Eles apóiam qualquer facção que os apóie ou qualquer um que os ajude a aumentar sua "legitimidade". Eles não têm nenhum objeti-

político específico, a não ser a aquisição de poder e reconhecimento. Eles seguem as ordens que não lhes parecem degradantes ou extremamente perigosas e aceitam quase que qualquer missão a fim de aumentar o prestígio da facção — ou o próprio.

Os Panders são os oprimidos e os oprimidos podem ser a base de uma grande história. Faça os seus personagens trabalharem com eles, conhecerem-nos e, depois, deixe que os Panders usem o grupo para alcançar seus próprios objetivos. Afinal de contas, os pobres diabos são pobres diabos, e os diabos atacam pelas costas.

A Mão Negra deve ser interpretada tanto como uma facção política dentro do Sabá quanto como um braço militar que protege a seita. Apesar de sua devoção ao Status Quo, a Mão Negra tem seus próprios objetivos — objetivos bastante obscuros. Não se sabe exatamente quais são as motivações específicas da subseita, portanto, basta dizer que ela joga as demais facções umas contra as outras para tirar maior proveito possível.

Por último, a Inquisição, a subseita do Sabá que erradica os hereges, também tem seus próprios objetivos — livrar o Sabá da corrupção dos habitantes do Inferno. A hierarquia do Sabá acredita que é necessário acabar com a influência infernal, para que os vampiros do Sabá não se tornem escravos do Inferno da mesma forma que os poltrões da Camarilla são escravos dos Antediluvianos. A Inquisição se move ao redor e entre as demais facções, oprimindo-as e mantendo-as no caminho, no caso delas se aprofundarem demais em idéias e práticas que as distanciam dos preceitos da seita. Afinal de contas, servir ao Demônio ainda é servidão.

Acuse seus personagens de serem infernalistas (mas faça-o com bons motivos!). Plante evidências que os condenem. Deixe-os ver, do ponto de vista dos outros, o nó corredio da suspeita apertando em volta de seus pescoços. Deixe-os ver o que acontece com os vampiros do Sabá condenados por heresia infernal. Faça-os abandonarem os amigos, acusarem seus inimigos e fazerem qualquer coisa para manter a Inquisição longe de suas portas. Tolde a facção com sigilo, engano e uma ameaça sutil implícita e, depois, mostre os resultados com um glorioso colorido.

As facções políticas do Sabá funcionam extremamente bem como veículos para a criação da trama de uma crônica. Elas fornecem antecedente e textura para a crônica e podem criar uma base para as rivalidades entre (ou dentro dos) bandos, gerando, desse modo, conflitos dramáticos. Elas dão uma nova dimensão às histórias do tipo “ascensão na hierarquia da seita”, pois todos os vampiros do Sabá têm seu próprio ponto de vista político e isso fará automaticamente os antagonistas aparecerem para impedir a ascensão dos personagens. Confunda seus jogadores — use diversas facções ao mesmo tempo, difamando e acusando o bando de heresia contra a escola particular de pensamento.

NEGÓCIOS SUJOS PROPAGANDA POLÍTICA CONTRA A CAMARILLA

O Sabá não acredita naquilo que a Camarilla pensa que ele acredita. As seitas se odeiam como veneno, mas são igualmente ignorantes dos segredos uma da outra. O Sabá tem certeza com relação às idéias que ele tem da Camarilla e como ela funciona, mas nenhum dos lados entende realmente os verdadeiros objetivos do outro. O Sabá sabe que existe algum tipo de força antagonista por lá, mas as informações sobre essa força podem sempre ser bastante

vagas — quando não completamente erradas. Se o Sabá sabe tão pouco sobre seu arquinimigo, é muito provável que o oposto também seja verdade. A seita tem um interesse em manter as coisas como estão.

Então, como é que as duas principais seitas do mundo de **Vampiro** superam uma à outra quando não estão em combate aberto? Elas usam propaganda e informações falsas para expor os defeitos do inimigo.

Seria lógico supor que os anciões das duas seitas estão por trás dessa máquina de propaganda. No lado do Sabá, a maior parte dessa propaganda é espalhada pelos sacerdotes e os líderes mais jovens, pois eles são os primeiros a entrar na dança quando surgem problemas. Além disso, os batedores são doutrinados para serem os mais fanáticos e fervorosos membros da seita, pois eles precisam ser mantidos livres da mácula da tentação de se converter à causa da Camarilla. Portanto, o Sabá usa a propaganda dentro de suas próprias fileiras a fim de manter o status quo, mais ou menos da mesma forma que faz a Camarilla.

Para o mundo exterior, o Sabá costuma explorar a propaganda em tempos de guerra deixando evidências de sua existência para o mundo mortal. Apesar da seita fazer o que for necessário para desmascarar seu inimigo, essa revelação é uma faca de dois gumes. Essa quebra da Máscara da Camarilla tem como objetivo levar os mortais às portas da Camarilla e para longe do Sabá. Quando têm uma oportunidade genuína, uma que certamente não irá expor a seita, o astuto Sabá passa informações sobre um refúgio de vampiros da Camarilla para caçadores mortais e outras organizações se realmente acreditar que isso será de ajuda na destruição da Camarilla.

Em ambas as seitas, o que mais se ouve é que eles desejam aniquilar todos os vampiros que não querem apoiar os ideais daquela seita. O Sabá tem certeza de que a Camarilla ameaça seus jovens e anarquistas com histórias do tipo: “Os vampiros do Sabá são todos iguais. Eles querem sugar todo seu sangue para poderem diminuir de geração com a diablerie. Eles são loucos. Eles estão insanos. Eles são cultistas do novo milênio. Eles são vampiros canibais! Eles ateiam fogo uns nos outros e comem cobras! Eles querem acabar com você. Siga-nos.”

O Sabá responde a essa retórica com argumentos do tipo: “Aqueles bastardos da Camarilla protegem os Antediluvianos e nós estamos em guerra contra eles. Os bichanos da Camarilla são todos fracos, ingênuos e ameaças estúpidas à existência vampírica. Com sua devoção equivocada à idéia trágica de que devem manter sua humanidade, eles são uma ameaça para todos nós. Eles precisam ser impedidos a qualquer custo, porque se não forem, vocês serão os primeiros a cair. Eles matam os mais jovens com a servidão, depois os sacrificam para seus mestres. Eles vão colocá-los em suas frentes de batalha e não lutarão ao lado de vocês. Eles se importam mais com aqueles mortais fedorentos do que com vocês.”

A máquina de propaganda dá ao Narrador ótimas oportunidades de deixar os jogadores brincarem com ela. Deixe os jogadores espalharem rumores, depois, faça esses rumores voltarem para assombrá-los. Além disso, a propaganda dá ao Narrador uma forma de incorporar sua própria visão do que seus inimigos estão fazendo, pensando e tramando, e isso pode levar a crônica na direção que o Narrador deseja.

Rumores são ferramentas poderosas. Eles podem nos fazer reagir de maneira que nunca faríamos se eles não existissem. Por isso, parece lógico que eles possam ser usados como uma forma de disseminar informações (verdadeiras ou falsas). Propague-as durante os *ritae* — especialmente os Sermões de Caim — que exigem discursos formais. Espalhe rumores através das palavras de prisioneiros furiosos que estão prestes a enfrentar a Morte Final nas mãos da seita. Nunca perca a chance de usar um membro de um bando inimigo como uma fábrica de rumores.

O DISCURSO DE UM SABÁ VERDADEIRO

Filhos e Filhas de Caim, prestem atenção. Vocês vêem estes mortais pendurados pelos tornozelos, prontos para servirem de janta? Vocês se lembram das mulheres e crianças que vocês esturpraram e assassinaram a serviço de sua monstruosidade? Seus inimigos iriam pendurá-los no lugar deles.

OPORTUNIDADES ÚNICAS

Nenhum outro habitante do Mundo das Trevas dá ao Narrador oportunidades tão boas de adornar sua crônica com a reverência, o mistério do ritual e a clareza ideológica que o Sabá dá. Dentro das tramas que envolvem o Sabá, o Narrador tem os auctoritas e os ignoblis *ritae*, Festins de Guerra, cruzadas e a Grande Jyhad a sua disposição. Todos esses artifícios oferecem oportunidades amplas e variadas para o Narrador usar como centro de sua crônica ou transformar a seita em um pano de fundo para sua crônica.

RITAE

Você já viu um casamento, funeral, batismo ou crisma? Já presenciou inaugurações austeras ou cerimônias de posse? Esses eventos são formais e muitas vezes grandiosos e significam 'que algo importante está acontecendo aos participantes. Você já foi a festivais ou festas? Você se divertiu, não foi? Bom, pegue todas essas coisas mundanas e adicione a elas uma pitada de rituais católicos, um pouco de pornografia explícita misturada com filmes de horror e você terá uma idéia de como o Sabá celebra seus auctoritas e ignoblis *ritae*. A seita usa esses rituais porque eles honram a história, a cultura e as crenças do Sabá e do pai de todos os vampiros, Caim. Eles estão repletos de dignidade, esplendor, solenidade, bravatas, tortura, sexualidade distorcida, reverência ao credo do Sabá, horror e um encanto horrível. Afinal de contas, os *ritae* são os sacramentos do Sabá. Sacramentos têm forma e uma parafernália litúrgica criadas tendo em mente cada ritual. Ah, tem mais uma coisa. Os *ritae* são muito, muito assustadores para os olhos do observador não iniciado. É aí que começa a diversão — pelo menos para o Sabá.

Você já leu o Capítulo Cinco, portanto já sabe o que são os *ritae* e porque eles são celebrados. Mas como eles devem funcionar como parte de uma crônica? Como o Narrador deve usá-los? Bom, ele deve usá-los como um motivo ou como um pano de fundo para o início da crônica. Ele deve ilustrá-los com consistência e de acordo com o contexto e se aproveitar deles para descrever o significado metafórico implícito que existe por trás da história. Ele deve explo-

rar mais as partes do ritual que lhe servem melhor e atenuar aquilo que não serve. Depois, é só usar a violência e a depravação características da seita para conferir aos *ritae* o sabor especial de grandeza mórbida e zombeteira que os definem.

Hã?

Pense um pouco. Num filme, num livro ou numa peça de teatro, uma cena nunca é somente sobre aquilo que ela apresenta. Boas cenas de amor e cenas eficazes de violência são sempre sobre amor, sexo ou morte e alguma outra coisa. O amor, o sexo e a morte são apenas explicações de conceitos maiores implícitos no enredo.

Por exemplo...

[Nosso Narrador, Allison, está representando Epiphany, o bispo recentemente consagrado de Fulton County. Lisa, uma das jogadoras do grupo, está interpretando Flatline, um recruta Sabá recentemente iniciado no bando. Chuck está interpretando Elaine, um membro mais antigo do mesmo bando. James é K-Dog, mais um recruta novato. Esses personagens foram todos criados por um dos tenentes mais queridos de Epiphany, um conspirador Tzimisce deturpado, urbano e estranhamente encantador.]

Allison: O bando já preparou a lenha para a Dança do Fogo. A madeira é velha e seca e está tão morta e podre quanto a afeição que você sente pelo rebanho humano. Os galhos antigos e retorcidos fazem você pensar na Morte; sua morte, a morte dos membros de sua família, todas as mortes que você causou e ainda vai causar, a morte do Verão e da futilidade da inocência. Dois de seus irmãos, Jacob e Elijah, colocam mais galhos secos sobre a pilha com uma convicção fervorosa. Uma das ramificações de um dos últimos galhos a ser colocado na pilha ainda tem uma folha murcha e um botão murchado de uma flôr destinada a nunca se abrir. Seus irmãos de bando finalizam suas tarefas e, voltando-se para Epiphany, dizem: Está pronto "Sua Reverência. Da morte surge o renascimento. Os ramos quebrados de humanidade, a casca de nossos antigos seres, de nossas fracas fontes mortais, estão a seus pés. A casca tem de ser conquistada, transformada pelo Fogo em um Sabá Verdadeiro." À medida que as palavras saíam de seus lábios, Jacob borrifava gasolina sobre os galhos que retirava de um aspersório roubado — receptáculo da água sagrada de Cristo usado pelos desprezíveis. "Pois as chamas são o inimigo de Caim e suas crias, o fogo é o medo e o medo deve ser derrotado." Jacob derramou o que restava de gasolina enquanto Elijah acendia um fósforo. O bando delirava com expectativa, com apreensão e com vontade de combater enquanto Jacob soltava o fósforo, pondo fogo na acendalha. De repente, soou uma música alta e estronadeira. A música atíça e seduz. Ela entra em sua cabeça e o empurra em direção à frente do grupo reunido. Flatline, Elaine e K-Dog, seu Senhor, Jordan, está sentado sobre a carcaça de um carro incendiado, esperando a dança começar, segurando um cigarro aceso e assistindo com deleite a cadência violenta da festa e a grande perversidade que se desenvolviam ao seu redor. Ele observava calmamente e seu olhar também os comandava a observar enquanto dois mortais gritando e soluçando eram arrastados em direção à árvore na preparação do banquete. Eles estão surrados, quebrados e ensanguentados, e vocês são capazes de sentir o cheiro da vitae da posição em que se encontram. O cheiro é doce e os seduz cada vez mais. Mas os olhos de seu Senhor estão sobre vocês e seria um sinal de fraqueza cair sobre eles antes dos corpos terem sido adequadamente preparados.

“Muito bom, o jantar já chegou,” Jordan diz aos prisioneiros. “Pendure-os, mas não os estripe ainda. A vitae deve ser tomada fresca, ela deve estalar na língua como o caviar. Eu sinto tanta falta de caviar, meus amigos.” Os gritos das vítimas ficavam cada vez mais altos enquanto elas eram arrastadas — Jordan sorria calmamente consigo mesmo. “Tão jovens, tão descartáveis, como cordeiros balindo antes de serem destripados pelo açougueiro.” Ele pula graciosamente do carro e começa a andar na direção de vocês, até estar de repente no meio de vocês três, esperando alguma coisa, mas não necessariamente de vocês. O que vocês fazem?

Chuck: Eu começo a dançar. K-Dog está na minha frente, então eu empurro ele e chego mais perto do fogo.

James: “Desgraçada!” Ela me empurrou na direção do fogo? Eu caí sobre o fogo?

Allison: Bem, você está um pouco mais perto....

James: “Merda!” Eu volto o mais rápido possível, passando Elaine e acerto as costas dela com o cotovelo, com força.

Allison pede a Chuck que faça um teste de Habilidade para ver se o golpe de K-Dog foi bem sucedido e se Elaine continuava em pé. O teste foi bem sucedido, mas ela conseguiu, permanecer em pé (mesmo que por pouco).

Chuck: “Verme presunçoso.” Eu preparo o punho para derrubá-lo... mas, espere um pouco, onde está Jordan. Ele está vendo tudo isso, não está? Eu não faço nada, então. Eu não quero me atrever a punir K-Dog enquanto Jordan estiver por perto. Esse é o trabalho dele, não o meu. Eu quero o favoritismo dele, por isso eu volto a dançar. Um pouco mais perto das chamas, só para agradá-lo. Epiphany também está olhando, não está? Talvez eu consiga agradá-la, também. Os tambores estão começando a bater e eu sinto a pulsação em todo o meu corpo.

Allison: Elaine, Jordan sorri ao ver que você reconsiderou a situação. K-Dog, ele se move em sua direção e puxa uma pistola que estava sob o paletó. Ele aponta a arma em direção a sua testa. “Dance seu bastardo. E seja educado com sua irmã. Você está me fazendo sentir culpado por ainda não ter te dado uma grande dor de cabeça.”

James: O velho desgraçado está tentando me matar! Bom, K-Dog sabe Artes Marciais! Eu vou arrebentar a carinha bonita desse idiota. Eu vou atravessá-lo com o pé!”

Allison: Você vai atacar o seu Senhor?

James: Claro, ele não é melhor do que eu. Eu sou do Sabá, por que deveria me preocupar?

Lisa: Espere um pouco. Eu percebo o que está acontecendo e me preparo para entrar em ação. Elaine ainda está imóvel — aquela vagabunda preguiçosa — e eu vejo uma oportunidade de conquistar as graças de Jordan. Eu agarro a valentona antipática pela garganta e a arremesso em direção às chamas.

Allison: Agora você vai atacar K-Dog? Isso tá ficando bom....

Allison pede que Flatline e K-Dog façam os testes apropriados. Flatline é bem sucedido, K-Dog não.

Allison: K-Dog, você é jogado e cai bem em cima do fogo. Você retém a consciência por alguns segundos, o suficiente para gritar seu desespero para Caim, o suficiente para estar plenamente ciente do que o fogo faz com sua carne vampírica. Primeiro suas roupas pegam





fogo, depois, suas mãos e cabelos. Se conseguisse respirar, você sufocaria com o fedor. Agora você sabe como é queimar no fogo do Inferno — pouco antes de perder a consciência. O bando ri ruidosamente e Jordan acena para que outros Cainitas retirem o corpo das chamas.

Lisa: Agora que já acabei com K-Dog, eu posso me preocupar com Elaine!

Chuck: Ah! É isso que você acha.

Lisa: Eu não agradeço Elaine, mas faço questão de chegar mais perto do fogo do que ela.

Chuck: Isso não faz a menor diferença para mim. Estou mais preocupado com Jordan e Epiphany. O recruta é um novato, um bebê, e meu Senhor sabe disso. Eu me aproximo um pouco mais das chamas, deixando o fogo me aquecer. Se, por acaso, eu trombar com Flatline durante a dança, vou atingi-lo um pouco mais forte do que eu deveria.

Allison: O calor aumenta. Vocês dois sentem seu poder. Epiphany pula graciosamente no capô do carro abandonado. O bando o havia arrastado para fora da floresta e levado para a fazenda deserta que havia consagrado para o esbat. As chamas crescem e recortam a silhueta de Epiphany; a luz lançada pelo fogo brilha em seu rosto inflexível e encantador.

“Cainitas do Sabá, verdadeiros Filhos de Caim, as chamas esperam por vocês. Nascido na escuridão, Caim sabia da destruição na luz das chamas. Sem medo, ele nos ensinou, suas crias, a dançar. Quem será o primeiro a seguir Caim, nosso pai, e dançar com nossa ruína.”

Lisa: Eu empurro todos que estão na minha frente para ser o primeiro. Eu respondo para Epiphany, “Serei eu, Sua Reverência.”

Chuck: Eu tenho de ser o primeiro. Mas Jordan também valoriza o aprendizado e o intelecto, não apenas a bravura. Ele gosta dos poemas de Coleridge, não é mesmo?

Allison: Sim, é verdade.

Chuck: É o que eu pensava! Recordando um verso, eu me aproximo rapidamente de Jordan. Ao alcançá-lo, acaricio sua bochecha e sussurro sensualmente, “Aqui e ali, para cá e para lá, confuso e continuamente, o fogo da morte dançava durante a noite...”

Lisa: Ei! Ela roubou a minha idéia! Isso me deixou furioso. Enquanto ela perde tempo declamando versos de pé quebrado, eu pulo sobre as chamas. Mas eu pulo com estilo — eu tento encontrar uma abertura no meio das chamas e salto através dela.

Lisa joga os dados para o teste de Dança do Fogo. Flatline fosse bem sucedida.

Allison: Epiphany percebe que Flatline foi a primeira a agir e faz um sinal de aprovação. Jordan empurra Elaine para o lado com os ombros e anda em direção a Flatline, oferecendo o pulso.

Lisa: Eu seguro o pulso e bebo o sangue dele.

Allison: Flatline e Jordan começam a se distanciar, lado a lado. Como Elaine reage?

Chuck: Eu corro em direção a eles e tento interferir.

Allison: Jordan golpeia Elaine no rosto com o cabo de sua pistola. Quando ela cai, ele chuta as costelas dela com desprezo. Flatline, você se sente tentada a acompanhá-lo enquanto ele ri zombeteiramente.

Lisa: Eu não rio. Elaine é desprezível demais para eu rir dela. Eu simplesmente me viro para olhá-la com uma simpatia simulada e sorrio.

Allison: Vocês se encaram venenosamente, com olhares tão quentes quanto as chamas. Os outros se juntam à dança. Elaine, você é levada pela dança antes mesmo de conseguir retirar os olhos de Flatline.

Você percebeu? O Narrador utilizou o artifício do *ritae* como uma forma de incorporar uma parte maior da história; o fato de Flatline, K-Dog e Elaine serem crias de Jordan e que está nascendo uma rivalidade entre eles. Além disso, também é possível perceber que Elaine não sente nenhuma predileção por Flatline com exceção de sua rivalidade. Na verdade, Elaine não acha que Flatline era digna de receber os Ritos de Criação, chamando-o de “novato” e “bebê”. As ações precipitadas de K-Dog causaram sua ruína. O Narrador descreveu a cena com imagens terríveis, colorindo-a como uma dança exótica. O objetivo do Narrador foi alcançado e ele deixou que as situações criadas chegassem a uma conclusão natural, embora temporária, contra o pano de fundo da Dança do Fogo.

Durante a fase de construção da crônica, os *ritae* fornecem elementos visuais surpreendentes, descrições de imagens capazes de impulsionar uma história e um motivo natural para o bando se reunir. Além disso, quando são incorporados à parte central da crônica, eles são muito eficazes se o Narrador encontra um bom equilíbrio — ou mistura — entre eles, usando-os como um motivo para alguns acontecimentos da trama e antecedentes para eles. Por último, no clímax da história, eles são extremamente eficientes para se conseguir um final dramático. Em todos esses casos, os *ritae* funcionam melhor se forem descritos de maneira cinematográfica e se os diálogos do Narrador são formais.

Comece suas histórias com silhuetas se contorcendo na parede de uma casa de fazenda abandonada, pontuando as chamas da Dança de Fogo. Penetre nos medos mais profundos de seus jogadores com os gritos dos mortais que estão esperando para serem sacrificados em um Festim de Sangue. Faça-os provar o sangue da Vaulderie, a vitae intoxicante tragada em correntes de êxtase orgástica. Finalize uma provação particularmente assustadora com a observação misteriosamente calma dos Sermões de Caim. Use sua imaginação, adapte-a a um ritus e comungue-a.

Se você, como Narrador, visualizar uma crônica na qual os personagens dos jogadores são todos membros do mesmo bando, faça-os se aferrarem aos auctoritas *ritae* (com a presença de sacerdotes e ducti rivais que, se fosse necessário, não se importariam em relatar a falta de interesse do bando em tais práticas) e sugira que eles deveriam ter idéias diferentes para a realização de ignoblis *ritae*. Fazê-lo, dá a eles mais energia para a construção dos *ritae* e torna a participação mais atraente, pois o bando saberá que o rito é deles.

Os *ritae* podem (e devem) ser combinados de diversas formas. As possibilidades são grandes demais para se tentar criar todas as combinações, portanto, vamos ver apenas um exemplo.

Caitlyn andou em direção de Jacob e Elijah. Eles estavam do lado de fora do arvoredo, olhando para as pedras, para a trilha, para a árvore e de novo para as pedras e continuando o ciclo. Caitlyn se aproximou com determinação. Eles a reconheceram e Elijah mexeu o canto dos lábios numa saudação presunçosa. “Oi Kate. A festa já acabou por lá.”



USANDO OS RITAE

Existem treze *auctoritas ritae* e quantos *ignoblis ritae* se quiser. Veremos aqui algumas idéias de como incorporá-los em uma crônica:

O Juramento serve como uma excelente introdução à seita, assim como a muitas das personalidades mais importantes de uma crônica. Faça com que o bando jure lealdade à seita e imediatamente depois, faça com que algo terrível aflija os personagens (“Agora, que tal vocês irem caçar aquele perigoso lobisomem para o bem do Sabá?”), só para acrescentar uma pontinha de ironia.

O Banho de Sangue, ritual que reconhece o direito de um vampiro do sabá a um certo título, é útil em crônicas de política e intriga. Este rito, como muitos outros, serve para introduzir o sacerdote do bando, seja ele um personagem de jogador ou do Narrador. Faça com que o Banho de Sangue seja um rito solene e erótico.

O Festim de Sangue pode ser usado em conjunto com qualquer outro rito. Eles podem ocorrer em qualquer reunião formal ou informal de um bando. Faça-os sangrentos e perversos. Imagine um jantar elegante, adicione uma trilha sonora de Trent Reznor e sirva alguns humanos como iguarias raras.

Os Ritos de Criação são, obviamente, melhor aproveitados no início de uma campanha, mas também podem ser utilizados aqui e ali como pano de fundo para o esbat. O ritual da “pá na cabeça” (método extremamente violento e perturbador de se criar um vampiro do Sabá) é perversamente perturbador. Utilize a descrição de cemitérios abandonados com cruzeiros de granito quebradas e portões de ferro enferrujados, mausoléus de pedra agourentos e mortais gritando, desejando morrer rapidamente, embora saibam que isso não vai acontecer. Adicione um psicótico ou dois que acolhem a idéia com prazer para realçar o sabor.

O Festivo dello Estinto (Festival dos Mortos) é a resposta do Sabá ao Mardi Gras. Este festival é uma grande oportunidade de Narração pois todos os vampiros do Sabá de uma dada cidade comparecem e também porque celebrações deste tipo são um pano de fundo maravilhoso tanto para histórias baseadas em intriga quanto para aquelas com ênfase no combate. Existe também chance de surgirem conflitos entre bandos durante estes eventos. Os vampiros do alto escalão do Sabá estarão em frenesi juntamente com os soldados rasos. Como os vampiros não fazem muita questão de esconder o acontecimento dos mortais — dentro do contexto lógico discutido anteriormente — os mortais têm uma chance ínfima de descobrir a existência do Sabá, assim como caçadores e Lupinos das proximidades. As possibilidades de conflitos dramáticos são numerosas. Use o festival como um palco para maquinações sórdidas entre bandos, sacerdotes e rivalidades novas e antigas. Combine a tensão com aspectos do mundo mortal noturno — multidões em clubes noturnos, desfiles, parques de diversão, lojas de conveniência e cemitérios. Use a tensão para aumentar o clima.

A Dança do Fogo pode funcionar bem como pano de fundo contra o qual é possível conduzir vários tipos de história. Como você viu nas descrições apresentadas anteriormente, ela é uma ótima oportunidade para se ressaltar a tensão. Ela pode ser usada para colorir pontos importantes do enredo, mas é mais eficiente em conjunto com outros *ritae* e como uma derivação da trama principal. Descreva com detalhes o horror que ocorre em contraponto com o rito — mortais sendo preparados para o banquete, disputas entre rivais e inimigos — e use-a para mostrar com precisão quão perigoso o fogo pode ser para um vampiro.

Os Jogos de Instinto são eventos cinematográficos e muito efetivos, se forem usados como um catalisador para um cenário do tipo “deu tudo muito errado com o bando” ou entre bandos. Eles são bons para ilustrar rivalidades entre bandos e fornecem um pontapé inicial para Narradores que só desejam mostrar uma noite de ação. Não fique com medo de adicionar traços de humor negro. Muitas vezes, isso faz ações horríveis ficarem ainda mais grotescas. Enfeite os jogos com algum divertimento excêntrico e depois adicione uma imagem realmente assustadora, como um balconista de uma loja de conveniências sangrando sobre a máquina registradora.

A Monomacia é um duelo cerimonial entre dois combatentes do Sabá. Estes duelos são misteriosos, majestosos e fatais. Os duelos em si não são normalmente longos e violentas metáforas e, sim rápidos e brutais, ou lentos e provocantes. Um Narrador terá mais sucesso se apresentá-los tão de acordo com os ritos quanto possível, mergulhando-os em mistério e tradição. Lembrando-se que a Monomacia é um *auctoritas ritae*, o Narrador pode criar uma sensação muito mais assustadora se permitir que a convenção siga sozinha, concentrando-se no mistério e na liturgia que a rodeiam. Coloque o combatente do grupo de jogadores em um duelo aceito às pressas. Teste a resistência do lutador até o ponto de ruptura e force um pouco mais. Conte a história do que existe por trás do duelo e explique seus motivos. Seja criativo na escolha das armas: facas, porretes, espadas, bastões de baseball, confetes, foices, croças, pás, serras elétricas e armas de artes marciais. Ambiente a luta em um único local. Defina a Monomacia com imagens ferozes de cortesia e perigo.



A **Palla Grande**, o Grande Baile, é um baile de máscaras realizado na véspera do Dia de Todos os Santos. Ele tem o mesmo potencial que o *Festivo dello Estinto*; embora tenha uma tendência a ser um evento mais formal. O baile dá ao Narrador uma chance de delinear o significado e as motivações do Sabá para seus jogadores, pois o rito inclui a apresentação formal de lendas e histórias por meio de peças de teatro e contos. Você se lembra da peça dentro da peça de Hamlet? O que você acha de fazer com que os personagens de seus jogadores sejam os atores da peça, dando a eles a oportunidade de utilizar esta assembléia da mesma forma que Hamlet faz — disseminar informações e manter uma vantagem sobre os rivais. Use imagens majestosas combinadas com um estilo punk. Pense em elegância e perversão.

Os Sermões de Caim, Assembléias nas quais o Sabá se reúne para passar adiante e debater as lendas e histórias sobre Caim, oferecem as mesmas oportunidades de Narrativa que as outras convenções formais da seita e seu maior potencial se encontra na intriga e em enredos sobre a “descoberta de fatos sobre Caim”. Eles oferecem uma boa oportunidade para o Narrador deixar escapar pistas do tipo “pequenos fragmentos de mistério” para o grupo. Use os Sermões de Caim para fustigar seus personagens em direção ao frenesi ou para revelar informações importantes.

A **Vaulderie**, a misturada/compartilhada ritual da vitae que cria o Vinculum, deve ser realizada praticamente todas as vezes que os vampiros do Sabá se reúnem como um grupo. Este rito reafirma os laços entre os membros do bando e deve ser praticado freqüentemente. A Vaulderie também é uma excelente chance para o Narrador pregar uma peça no bando, usando o rito como um meio de prejudicá-los. A celebração do rito é uma prática essencial; um sacramento que mantém os membros do Sabá leais uns aos outros. Use-o para espalhar doença de sangue, fortalecer os laços internos de um bando ou como um elemento chave em qualquer evento importante que exige que o Sabá trabalhe junto como um grupo. Mostre aos jogadores o cálice que é passado de vampiro para vampiro, de pulso para pulso, e empregue todos os sentidos. Faça com que eles sintam o cheiro do sangue. Deixe-os prová-lo. Descreva em detalhe como o sangue que se encontra dentro do cálice se transforma em um sacramento milagroso. Mostre como o Vinculum transforma os personagens e como ele os faz se sentirem. Mostre como ele os domina.

Os Festins de Guerra, a caçada ritual de um ancião, pode funcionar como uma peça importante de enredo. Ele funciona bem como um capítulo de uma história e é um eficiente catalisador em uma crônica em torno de uma cruzada. Esta caçada ritual de um ancião pelos vampiros do Sabá é uma grande oportunidade para introduzir elementos de violência e traição extravagantemente deturpada e insidiosa na crônica. Este rito é um cânone fundamental das crenças do Sabá, a guerra santa contra seu inimigo profano — os anciões que traíram suas crias e as entregaram aos Matusaléns e aos Antediluvianos — e uma das principais características da guerra é a violência. Portanto, se for utilizado em uma crônica do Sabá, o Festim de Guerra é mais efetivo quando envolve massacres. Apesar disso, é possível apresentar a intriga que conduz ao confronto final de um Festim de Guerra com uma sutileza terrível. Essa mistura de estilos satisfaz a grande maioria dos membros do grupo, tanto aqueles que preferem intriga e investigação quanto aqueles que gostam de crônicas centradas em combate.

A **Caçada Selvagem**, a perseguição ritual de um traidor do Sabá é uma ótima oportunidade de conduzir a crônica ao caos absoluto. Quando os vampiros do Sabá, identificam um traidor, nada é capaz de impedi-los de acabar imediatamente com o vira-casacas. Os alvos de uma Caçada Selvagem são vampiros solitários que traíram a seita ou seu sistema de solidariedade entre amigos e aliados e/ou qualquer um que, como resultado da traição, possua conhecimentos secretos sobre o Sabá ou seus objetivos. Persiga sua presa por ruas desertas ou movimentadas. Faça com que cada deslize e cada passo em falso vibrem com tensão.





O esbat já havia começado. Enquanto pisava no emaranhado de folhas secas, Caitlyn podia ouvir os gritos do bando, os uivos dos prisioneiros e o som incessante dos tambores. Ela passou pelos mortais já dilacerados, mas eles estavam frios e dissecados demais para exercerem qualquer atração. Então, ela viu Scout. Ele fez um movimento no sentido de interceptá-la, vestido com uma batina manchada de sangue. Com uma voz gentilmente autoritária e ameaçadora, ele disse: “Filha de Caim, qual é seu objetivo aqui?”

Caitlyn respondeu de acordo com a liturgia, o que fez com que ele sorrisse de forma complacente ao ouvir o sotaque sulista misturado com latim. Satisfeito, Scout deixou que ela passasse. Isso continuou durante toda a noite. As histórias sobre irmãos e irmãs que realizaram façanhas de honra e glória pontuadas pelo toque dos tambores e gritos. Scout deu um passo à frente, estendendo os braços em louvor a Caim, invocando-o para guiar o bando no futuro assalto contra a cidade de Madison.

Todos curvaram a cabeça durante a bênção. Era a Festa Luna, um dos *ignoblis ritae* do bando e Scout mostrou o seu significado para o bando por meio do sacrifício ritual de um pastor alemão branco, um animal movido pela lua, mas ainda assim, leal aos humanos.

Os festivais são, muitas vezes, uma forma de caracterizar a prática dos *ritae* por diversos vampiros do Sabá e podem variar tanto quanto os *ritae* específicos. Em nosso mundo, as diversas regiões geográficas têm com frequência seus próprios festivais; no Mundo das Trevas, o Sabá reflete esta variedade. Além disso, festivais são um ótimo pano de fundo para os Jogos de Instinto e outros *ritae*. Na verdade, eles servem muitas vezes como um motivo para celebrá-los. Cabe realmente ao Narrador criar festivais relevantes para sua crônica; e eles devem ter sempre algum significado maior para a história. Por último, os festivais são uma ótima oportunidade para o Narrador colocar em prática alguns dos seus próprios *ignoblis ritae*.

A INQUISIÇÃO

O Sabá tem sua própria Inquisição. Da mesma forma que a Inquisição da qual nasceu, o Sabá usa técnicas de tortura e terror para erradicar os hereges que vão contra as ideologias do Sabá, mais especificamente aqueles que seguem a Trilha das Revelações Malignas.

A Inquisição Sabá dá ao Narrador a chance de apresentar uma crônica barroca, pois a facção está sempre certa, nunca acusa falsamente um Cainita de ser herege e sempre leva a acusação a uma conclusão natural num estilo previsível. O Narrador pode usar a Inquisição para melhor se aproveitar de enredos baseados em intrigas e descobertas, e avivar o clímax deste tipo de história com uma conclusão voltada para o combate. Além disso, o *auto da fé* (a sentença pronunciada contra um vampiro herege do Sabá, que envolve a Morte Final) é mais eficaz quando o Narrador o usa como um pano de fundo ou como cenário para a conclusão de uma das partes de uma crônica.

Coloque os personagens em julgamento. Traga à tona todos os motivos questionáveis e ações infíquas que eles já realizaram. Distorça cada um deles para mostrar como isso “prova” que os personagens estão a serviço do demônio, depois apresente testemunhas que

apoiam a Inquisição. Aumente lentamente a tensão; apresente prova atrás de prova. Transforme o julgamento com mentiras descaradas e meias verdades distorcidas. Comece a história com um *auto da fé* e, depois, termine com outro.

CRUZADAS E A GRANDE JYHAD

As cruzadas oferecem oportunidades de narrativa particularmente dramáticas. Elas dão ao Narrador uma chance de conduzir uma crônica de longa duração, dando aos personagens uma possibilidade de aumentar seu status e reconhecimento dentro da seita como um todo; elas são meios do grupo afetar todo o Mundo das Trevas e permitem que o Narrador mude o cenário e o tema da crônica. As cruzadas também são uma ótima ferramenta para mudança de estilos (de combate para intriga e vice-versa) e permitem que os personagens vejam o Mundo das Trevas em uma escala global, além dos limites da cidade ou da área do bando.

As cruzadas — ou cercos do Sabá nas cidades da Camarilla — pedem todo tipo de material maduro. As cruzadas são esforços honrados e diabólicos e acontecem durante longos períodos de tempo, portanto, use a oportunidade para misturar estilos violentos e sutis que irão satisfazer o maior número de jogadores. Enfeite as cruzadas (desde a fase de espionagem até o golpe final) com paranóia, intriga, investigação, trapaças e traições. Mostre ao grupo o que acontece com os vampiros que são capturados — como por exemplo, a morte de traidores que são pegos espionando na cidade de um príncipe da Camarilla — faça-os participar da Morte Final de traidores da causa deles. Misture essas mortes com a celebração torturante dos *auctoritas* e *ignoblis ritae* da seita. Descreva o mistério, o perigo e a majestade profana do auge de uma cruzada com grandes pinceladas e as fases de intriga e investigação com mentiras indisiosas, traição e até mesmo conflitos internos entre os membros do grupo.

Conduza as cruzadas em crônicas de longo prazo. Conquistar uma cidade de Camarilla leva tempo. Isso não pode ser feito (de uma forma crível) em poucas sessões de jogo; portanto, é provavelmente melhor para o Narrador contar a história de uma cruzada como um épico majestoso que incorpora muitos temas e estilos diferentes. Uma coisa que aumenta a diversão do grupo é dar aos jogadores a oportunidade de interpretar o mesmo personagem durante um longo período de tempo, para desenvolver suas motivações e seu lugar dentro do Mundo das Trevas. Ademais, constituir a cidade como uma fortaleza do Sabá também leva tempo. Isso permite que os jogadores participem na política do Sabá, envolvendo-se no nascimento e implementação da nova estrutura política da cidade.

A guerra contra os Antediluvianos é um enredo muito mais complicado. É altamente improvável que o bando seja capaz de derrotar um vampiro muito antigo. Portanto, use isso e encoraje os jogadores a participar da intriga e investigação que surgem em torno dos rumores sobre locais nos quais os Antediluvianos e Matusaléns dormem em torpor. Forneça a eles apenas meias verdades, segredos adulterados durante o processo de transmissão boca a boca e mistérios. Espalhe a tensão com histórias terríveis de membros do Sabá mortos, meras pilhas de cinzas e ossos, e depois, faça o grupo encontrar restos que possivelmente correspondem a essa descrição.

OUTROS ARTIFÍCIOS: LUPINOS E DIABLERIE

Os vampiros do Sabá às vezes tentam caçar Lupinos. Existe um bom motivo para os vampiros serem extremamente cautelosos quando se trata de lobisomens; eles não sabem muita coisa sobre eles. O Sabá costuma caçá-los e, apesar de muita gente questionar a sanidade de tal prática, ela acontece. Alguns membros do Sabá atormentam os novos recrutas, dizendo a eles que esse é uma espécie de "rito de passagem" dentro do bando. Surgiram histórias sobre vampiros poderosos do Sabá que fizeram tratos com Lupinos terríveis e deturpados, "dançarinos" que espalham uma névoa negra e infernal de corrupção e ruína, e que esses monstros acolheram o contato com alegria. Mas a investigação dessas alegações é rara e as diversões e os jogos que envolvem Lupinos normalmente são contadas por aqueles poucos vampiros que estavam envolvidos e realmente sobreviveram. Se seus personagens forem ousados o suficiente para tentar, apresente a caçada com um ar de perigo mortífero e faça com que o esforço doa. Mostre aos jogadores a natureza feroz do inimigo que eles estão enfrentando com cenários e emboscadas solitários e ardilosos. Mostre a eles a união feroz destas criaturas e a grande superioridade individual de suas habilidades de combate. Use a natureza sobrenatural dos Lupinos em contraponto com a depravação deturpada dos vampiros envolvidos como uma tática

de assustá-los. Afinal de contas, um monstro não deveria ter medo de um outro monstro capaz de dividi-lo ao meio com a força da fé e da causa.

A diablerie é uma ferramenta única para o Sabá, devido a Camarilla abominá-la tanto. Quase que exclusivamente por essa razão, a diablerie (a drenagem do sangue de um ancião a fim de melhorar a geração e as habilidades) é um preceito do qual o Sabá se serve em sua guerra contra os Antediluvianos. Ela se tornou uma prática aceita dentro da seita.

Como um instrumento de Narrativa, a diablerie aparece com frequência durante Festins de Guerra e cruzadas. Ela poderia surgir na crônica em maquinações internas (tanto no bando como na seita), mas para ser viável, precisa ser usada com sabedoria pelo Narrador. Ela também pode ser usada para pontuar as ações de aliados, antagonistas e personagens neutros do grupo, transformando-se em um método a ser usado contra eles caso a geração ou os poderes deles justifiquem essa tentativa.

A diablerie é um instrumento terrível de progresso e impõe um preço alto. Não se trata simplesmente do assassinato de um vampiro por outro — o vampiro que comete o assassinato rouba tudo de sua vítima, inclusive sua alma vampírica. Esse roubo macula o matador com fios que tecem inextricavelmente a façanha em torno de sua aura. Ela altera o comportamento do vampiro enquanto lhe concede mais poder. Coloque, no passado dos personagens do grupo, vítimas potenciais com qualidades atraentes e





faça os jogadores odiarem esses inimigos o suficiente para estarem dispostos a cometer o pecado. Depois, mostre neófitos famintos planejando fazer o mesmo com eles.

Esses artifícios de enredo, únicos para o Sabá, oferecem mais do que apenas chances de atirar em coisas com suas armas de fogo ou morder coisas com suas presas. Eles fornecem drama e conflito. Eles podem levar uma crônica adiante ou mudá-la completamente. Por isso, eles iniciam, fazem avançar e caracterizam uma crônica do Sabá.

BANDOS

Os bandos são a resposta do Sabá para os núcleos familiares e como tais, eles lutam. Eles lutam uns com os outros e são leais uns com os outros, eles gostam, desgostam, amam e odeiam uns aos outros. Às vezes esses laços de lealdade se desgastam e essas lealdades desgastadas proporcionam conflitos dramáticos.

O bando, a menor unidade da organização do Sabá, é liderado por um ductus e sempre inclui um sacerdote e um número variável de Sabás verdadeiros. Cada membro tem habilidades diferentes. Cada vampiro do Sabá tem seu próprio lugar na hierarquia do bando e seus membros nem sempre concordam uns com os outros. Os vampiros do Sabá têm compromissos de fidelidade com membros específicos do bando e idéias diferentes sobre o que significa ser um Sabá Verdadeiro. Entre as formas do Narrador explorar essas diferenças incluem-se rivalidades dentro do próprio bando ou entre bandos, aliados e concordâncias e divergências filosóficas.

A interação entre os bandos se assemelha vagamente à vida real. Alguns vampiros do Sabá gostam uns dos outros, outros não. Apesar deles estarem ligados uns aos outros pelo Vinculum, os efeitos do Vinculum variam conforme o indivíduo. Algumas vezes ele é mais forte, outras menos. Aqueles que não jogam limpo podem tentar manter a vantagem ou trair uns aos outros (rivais podem até mesmo tentar fazer com que o outro perca o prestígio dentro do bando). Essa tensão fornece ao Narrador uma chance de apresentar alguns dos aspectos mais interpessoais de um bando Sabá. Essas rivalidades permitem que os membros do grupo expressem a personalidade de seus personagens ao introduzir um antagonista contra quem lutar.

Além disso, da mesma forma que acontece no caso de facções políticas rivais, é comum os bandos do Sabá terem problemas relacionados uns com os outros. Embora todos sigam os mesmos preceitos, eles nem sempre estão de acordo com relação à forma de alcançar os objetivos maiores, e cada uma das facções deseja sempre estar com a razão. As rivalidades internas do Sabá fornecem o elemento básico para uma Narrativa — o conflito dramático.

Os integrantes de um bando e o próprio bando também têm aliados, da mesma forma que têm rivais e inimigos. Essa dinâmica dá ao Narrador uma chance de permitir que seus personagens formem e cultivem alianças e alcancem seus objetivos por meio dessas alianças. Além disso, ela cria um conflito dramático único, pois, como diz o provérbio, "o inimigo de meu inimigo é meu amigo". Os bandos do Sabá são fiéis a esse ditado.

FILOSOFIAS DIVERGENTES

Não existem duas pessoas que vêem o mesmo conceito exatamente da mesma forma. Também não existem dois membros do

Sabá, o que pode causar problemas pois a seita deveria funcionar de forma unificada.

A ideologia do Sabá, apesar de valorizar a liberdade, advoga várias escolas de pensamento, da mesma forma que a ideologia mortal. É comum os membros do Sabá discutirem entre si, até mesmo com os membros menos importantes da seita, sobre qual é o significado da ideologia. Se esse atrito for caracterizado durante o desenvolvimento de uma trama, o Narrador poderá usá-lo para introduzir um conflito doutrinário (e a consequência do conflito doutrinário, a oposição armada).

Introduza na confusão qualquer facção política que desejar. Mostre como amigos discordam entre si e inimigos apoiam o ponto de vista um do outro de vez em quando. Pontue os diálogos com acusações e palavrões. Use imagens que ressaltam as diferenças entre as coisas mundanas, e depois, distorça-as até elas serem significativas para o objetivo básico da ação. Pense sobre a Teoria da Sincronicidade de Jung: o relógio de um ancião anda devagar demais; um Rolex moderno é rápido demais. Então, faça as coisas acontecerem de modo a usar estas imagens como presságios.

TEMA

Como todas as crônicas, as do Sabá também são guiadas por temas — os princípios ilustrados pela história — que fornecem uma moldura para mostrar quão estranha e assustadora é a seita. Esses temas podem ser simples ou complexos; eles podem ser reconhecidos com tanta facilidade quanto os desumanos jogos de poder de um sacerdote de bando em ascensão, ou tão sutis quanto um informante da Inquisição dentro do grupo de jogadores. Os temas revelam a si mesmos de forma tão sutil quanto a intriga ao redor de uma longa etapa de investigação contra a Camarilla ou tão evidentes quanto a descoberta assustadora da liberdade individual representada nos Jogos de Instinto. Dentro de cada crônica, o tema determina a escolha de enredo do Narrador e as ações do elenco de apoio dentro desse enredo.

Nenhuma crônica sobrevive — ou é suficientemente dramática — sem um tema forte. Se o tema não estiver presente desde o início da crônica, as ações dentro da história acontecerão por acaso sem significar realmente alguma coisa, o que contribui para a estagnação de um drama.

Quais temas funcionam bem com o Sabá? Toda história tem uma lista interminável de temas possíveis, mas uma crônica do Sabá sugere alguns, devido a sua estrutura e forma de pensar.

Danação

Os vampiros são criaturas impiedosas, mas será que eles são realmente Amaldiçoados? Será que existe alguma esperança para a alma metafísica dessas criaturas? Será possível que um dia eles alcancem a graça? As crônicas podem usar essa questão existencial como um tema central, e expõe a possibilidade dos vampiros serem ou não serem criaturas inerentemente condenadas a permanecer fora da espiritualidade convencional. Demonstre o desespero do estado vampírico dos personagens mostrando a eles a fé humana. Mostre quão efetiva essa fé é. Apresente sua beleza e poder através das ações de pessoas que a possuem. Force-as em direção a esse vislumbre da luz que eles acreditam que nunca serão capazes de tocar e faça com que eles a desejem.



Existência

O vampirismo é um meio de existência não natural e a continuidade desta realidade está repleta de perigos noturnos. Além disso, a natureza guerreira do Sabá (com suas cruzadas e Festins de Guerra) apresenta um verdadeiro desafio aos próprios vampiros da seita. Eles têm habilidades marciais, é verdade. Eles certamente também têm astúcia, mas será que esses atributos são sempre suficientes? É óbvio que não — e o tema centrado na dificuldade de sobrevivência de um vampiro do Sabá deveria estar cheio desses perigos, esperando que os personagens relaxem antes de atacarem. Atinja seu grupo com os perigos da sobrevivência noturna. Inimigos tão ferozes, impiedosos e astutos quanto os próprios membros do bando espreitam em cada esquina. Mostre-lhes as cinzas e os corpos daqueles que não conseguiram sobreviver. Leve os personagens a um mausoléu cheio de Cainitas da seita esperando para se arrastar pela noite depois de décadas de fome.

Liberdade

A liberdade é um preceito fundamental do Sabá. O que ameaça esta liberdade e o que aconteceria se ela fosse restringida? Quais tipos de conflito os vampiros do Sabá têm de enfrentar por causa de suas crenças? Se o Narrador escolher a liberdade e as ameaças a ela como tema, as histórias irão girar em torno de desafios que servem para diminuí-la em favor do conformismo. Conte histórias nas quais os personagens desejam se livrar das limitações que lhes são impostas por vampiros do alto escalão da seita, mas se vêem incapazes, pois esses senhores são muito poderosos. Faça-os agir precipitadamente em alguma diligência pensando que estão beneficiando a seita por observar o preceito da liberdade e, depois, repreenda-os por isso. Mude as condições no meio do caminho de modo que, em vez da liberdade, eles sirvam ao conformismo.

Individualismo e a Luta pelo Eu

Todo vampiro do Sabá é um indivíduo que luta para identificar seus próprios limites e escolhas. Às vezes, esses limites são anti-éticos para o grupo ao qual o Cainita pertence. Todo grupo tem uma tendência a se mover naturalmente em direção ao conformismo, não importa quanto ele afirme valorizar o individualismo. A necessidade de encontrar seu lugar dentro da seita faz com que o membro do Sabá acabe se agarrando ao que se espera dele como parte de um todo. Histórias que giram em torno deste tema colocam os personagens em oposição a suas próprias naturezas, desejos, paixões, sonhos e ambições pelo bem do Sabá. Conte uma história na qual os personagens do grupo são forçados a apoiar uma idéia que não necessariamente defendem, como alterar um rito do bando ou iniciar o cerco a uma cidade que eles não acreditam ser particularmente necessária ou que a ação esteja bem planejada. Depois, mostre os frutos do esforço dos jogadores quando o esforço resultar num fracasso ou for bem sucedido.

Corrupção Infernal

O Sabá se posiciona contra a intervenção do inferno e qualquer aliança com ele, em grande parte porque essa interferência e essa aliança restringem a liberdade. Crônicas podem usar este tema central envolvendo os personagens em histórias que os colocam frente a frente com a possibilidade desse tipo de corrupção. Ao permitir que os jogadores sejam tentados pela corrupção e, então, permitir

que os jogadores vejam a verdadeira decadência desse caminho, a corrupção infernal e a luta contra ela podem se tornar um forte foco de uma crônica. Coloque os personagens em situações nas quais as forças infernais surgem rastejando. Provoque-os e atormente-os com promessas, mentiras e sonhos sobre a fácil realização de coisas impossíveis. Deixe-os barganhar e, depois, enrede-os em suas próprias promessas, mostrando quão insinceras são na realidade as entidades com quem eles estão lidando. Por outro lado, dê bons motivos aos jogadores para eles se oporem ao infernalismo, como a ameaça da Inquisição e histórias e rumores envolvendo o *auto da fé*.

Intriga

A não-vida no Sabá e na interação com seus inimigos tem um grande potencial para a intriga. Ela está repleta de paranóia e perigo. A política Sabá torce e retorce como uma teia tecida por milhares de aranhas embriagadas, sendo que cada uma dessas aranhas tem suas próprias ambições. Pior ainda, todas elas têm presas envenenadas em seu pescoço. Os jogadores que participarem desse jogo político sorrirão para o inimigo enquanto afiam a estaca que será enfiada em seu coração. O tema da intriga coloca os personagens bem no meio de todas essas maquinacões e enfoca a desconfiança, o medo e a suspeita inerente a um esforço desse tipo.

Piedade

A ideologia do Sabá acredita que demonstrar piedade é uma fraqueza. Será que algum membro do Sabá seria capaz de se levantar contra essa crença? Conseguiriam eles sobreviver dentro da seita se realmente acreditassem que não apenas é certo, mas também necessário, demonstrar piedade de vez em quando? Mostre como o Sabá é desumano e deixe que os jogadores decidam quão inumanos seus personagens serão. Contraponha essa decisão com as ações de um vampiro da seita que demonstra piedade com uma vítima mortal, tirando sua vida rapidamente para que ninguém mais possa torturá-la. Deixe os jogadores verem as conseqüências desse ato e permita que eles decidam se eles mesmos serão piedosos. Dê-lhes bons motivos para eles serem clementes — vítimas que eram amigos dos personagens lutando contra as cordas enquanto são penduradas em uma árvore (e depois coloque a faca do sacrifício nas mãos do personagem).

Poder

O poder é uma força corruptora. Os vampiros do Sabá, por serem criaturas poderosas, estão sempre correndo o risco de cair nas tentações que surgem do desejo de estar no controle de alguma coisa. Os Cainitas são corrompidos pela devoção a conceitos que não são mais relevantes para sua existência — exemplo: não reconhecer que não são mais humanos — ou, por outro lado, usar este fato para alcançar seus próprios objetivos a qualquer custo, sem ao menos se perguntar como suas ações afetarão o Sabá como um todo. Os vampiros do Sabá brincam de política, uma atividade repleta de acordos e alianças instáveis. Como é possível para um Cainita atravessar os níveis de poder do Sabá sem adquirir uma parte da mácula que nele se encontra?

O Narrador pode desenvolver vários tipos de jogos de poder. Coloque os personagens como aliados de uma estrela política promissora. Digamos que esta estrela é um novato que cresceu através de façanhas grandiosas e Monomacia. Coloque a facção Status



VOCÊ DISSE, O DIABO?

Será que nós precisamos realmente dizer isso novamente? Você não é um vampiro. O Diabo não é o seu mestre profano. Você é um jogador. Talvez sua aventura envolva alguma presença demoníaca no contexto da história, mas quando a sessão terminar, deixe tudo isso para trás

Quo em seu caminho; faça com que outras facções acreditem que essa figura é útil para sua causa, deixe evidente que os problemas desta personalidade também são problemas dos personagens. Depois, deixe evidente que ela está usando o bando para seus próprios fins; que ela se importa com o bando e seus ideais tanto quanto ela se importa com os humanos.

CLIMA

O clima reforça o tema. O Narrador tem de escolher um clima, ou uma série deles, que dê ênfase ao tema. Isso permite que os jogadores empreguem a maior quantidade possível de sentidos e ajuda o Narrador a levar o grupo a compreender o tema — o que deixa a crônica muito mais ressonante ao apresentá-la de uma forma visceral.

É muito importante saber casar o clima com a ação. Exemplo: uma reunião de espiões do Sabá que se infiltraram em uma cidade da Camarilla, com o objetivo de estabelecer um cerco, será tensa e paranóica. Um esbat pulsa com uma sensação esmagadora de mistério, excitação e expectativa. Os Jogos de Instinto são uma diversão macabra e as emoções derivadas do clima da crônica devem trazer este prazer sombrio para o primeiro plano. O clima deve ser relevante para o enredo e deve mostrar o que está acontecendo.

Lembre-se dessas idéias e você ficará bem.

Mas quais tipos de clima são apropriados para uma crônica do Sabá? Vejamos alguns exemplos.

Medo

O medo está altamente relacionado com o Sabá. Use-o para motivar os jogadores a explorar os medos de seus personagens e,

depois, contrate-os com o medo que eles provocam em suas vítimas. Medo do infernal, medo de ser repreendido por seus erros, medo da Gehenna — todos esses conceitos são bons criadores de clima.

Luxúria

O apetite erótico pela vitae, a sede de poder e o desejo perverso de emoção também são bons motivadores, pois estão profundamente ligadas a quão abomináveis os Cainitas do Sabá realmente são.

Paranóia

A não-vida no Sabá é repleta de perigos. Os inimigos estão por toda parte e muitas situações são carregadas de tensão. Lembre-se dessa tensão e a introduza em sua crônica mostrando uma faca nas mãos de um inimigo ou amigo (literal ou simbolicamente) prestes a atingi-lo pelas costas.

Fúria

Os vampiros do Sabá têm uma margem de fúria devido à forma como foram criados. Você também não ficaria furioso se alguém o torturasse, sugasse seu sangue e depois o enterrasse, tudo pela pequena chance de que você talvez fosse capaz de cavar seu caminho para fora do sepulcro.

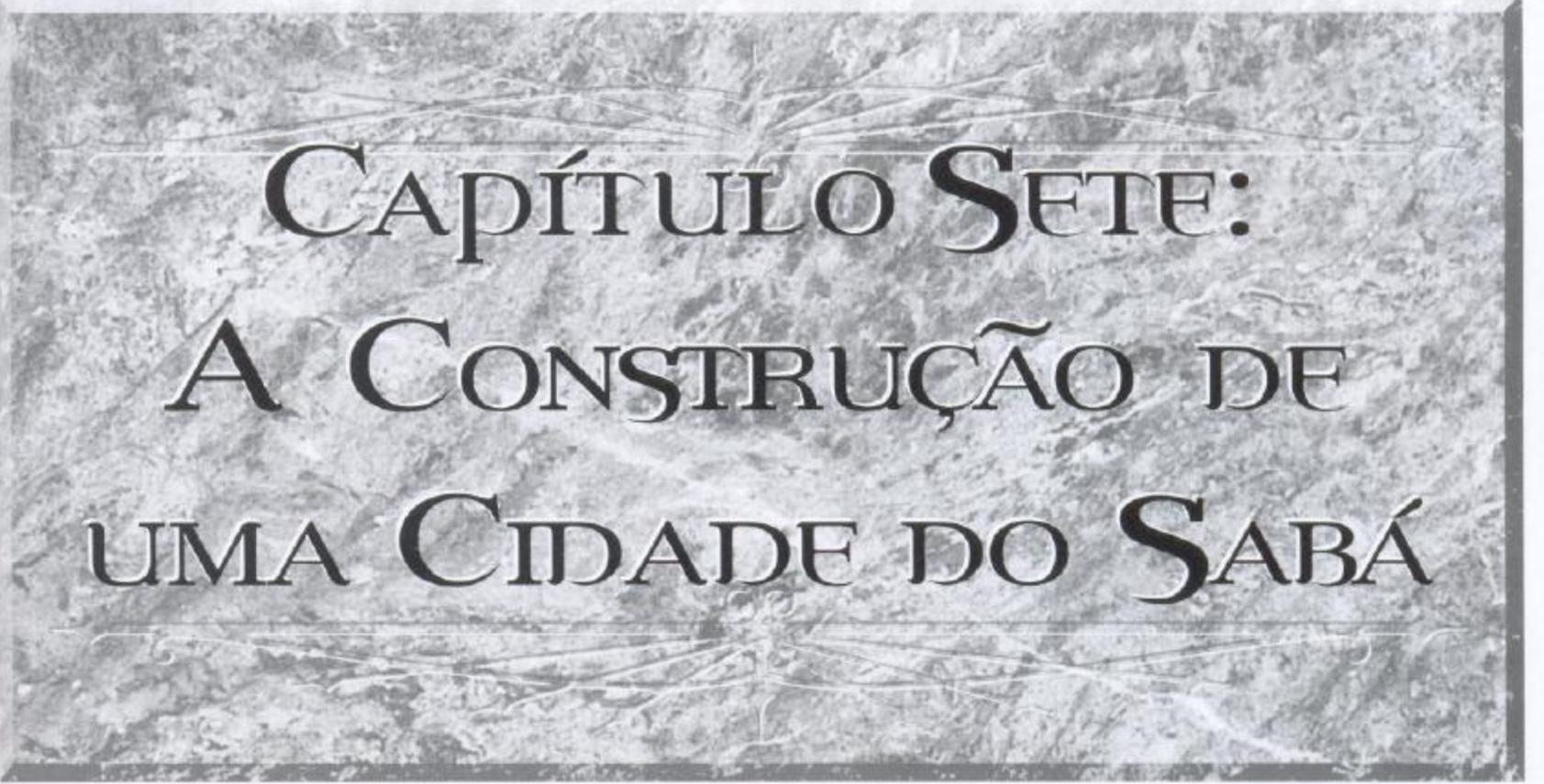
Humor Negro

O Narrador também pode usar o contexto da comédia para levar para casa toda a violência e depravação das ações dos personagens dos jogadores — feitos que ficam duplamente assustadores por causa da piada. Apresente algumas das façanhas mais sórdidas do Sabá com toques de humor negro — comentários espirituosos durante a tortura de um mortal, vítimas mortas de forma irônica (você se lembra do balconista e seu contratempo com a caixa registradora mencionado anteriormente?) e outras imagens estranhas e peculiares.

JUNTANDO TUDO

Pois é, agora acabou. O planejamento terminou, os mortais já foram drenados e os vampiros do Sabá dormem em seus refúgios, satisfeitos sabendo que amanhã eles levantarão durante a noite e farão tudo isso novamente. Da mesma forma, nós também já terminamos de discutir como um Narrador pode usar a seita para assustar seus jogadores. Portanto, divirta-se, durma bem e lembre: quando se trata do Sabá, dormir bem é ter o sono leve.





CAPÍTULO SETE: A CONSTRUÇÃO DE UMA CIDADE DO SABÁ

“Você vai entrar em minha sala de estar?”, disse a aranha para a mosca...

— Mary Howitt, *the spider and the fly*

Se aquela mosca tivesse simplesmente entrado, mereceria tudo que lhe viesse a acontecer. Criatura estúpida.

— Kim Wylie, *Sacerdote de bando*

Por meio de uma combinação de táticas de intimidação, assassinato e uma influência limitada, o Sabá estende seu controle brutal sobre os territórios por ele conquistados. Os jovens membros do Sabá exercitam sua liberdade de uma maneira sanguinária, desconhecida entre “Membros” da Camarilla; os anciões da seita contam com seus poderes inatos mais do que com qualquer tipo de influência sobre os humanos. Obviamente, com a falta de restrições lúgubres sobre os vampiros, feitas por governantes mais dominadores, as cidades do Sabá são lugares excitantes... se você é um vampiro.

Para um Narrador construir uma cidade mantida pelo Sabá, é de suprema importância ter em mente o ponto de vista peculiar da seita com relação aos mortais. Afinal de contas, as hordas abundantes de seres humanos têm de continuar ignorando a presença dos vampiros que vivem em seu meio (mesmo que esses vampiros acreditem ser os verdadeiros governantes de direito da humanidade) e se os jovens e rebeldes membros do Sabá se envolvem em passatempos do tipo “loucuras derrapantes” e corridas de carro (usando Rapidez e Potência) a seita é forçada a adotar algum tipo de regulamento no que diz respeito à influência sobre os mortais. Em tese, o Sabá considera os mortais pouco mais do que alimento e forragem, mas na prática, os anciões das famílias de carneiros do Sabá exercem controle sobre as áreas que são cruciais para a segurança e prosperidade da seita. De forma similar, a aterrorizante falta de moralidade humana entre os membros do Sabá cria tendências perturbadoras

nas sociedades que eles manipulam. Sem nenhuma consideração por seus rebanhos, os vampiros do Sabá muitas vezes dão margem à criação de condições abomináveis que nunca seriam toleradas em cidades da Camarilla — ou em cidades livres da influência vampírica (se é que existe um lugar assim). De fato, as cidades mantidas pelo Sabá são infernais, mesmo quando não é possível detectar a presença de vampiros em seus bastidores.

As relações entre o Sabá e a Camarilla também dão cor ao desenvolvimento de uma cidade do Sabá. O Sabá vê a si mesmo como um exército em guerra; como tal, suas cidades são alvos militares e zonas de controle. Apesar dos vampiros decadentes da Camarilla se contentarem em usar seus laços mortais para juntar dinheiro, arte e sangue, o Sabá sempre tem em vista a segurança interna e a expansão externa. Como resultado dessa política, o Sabá mantém diversos refúgios auxiliares (para a defesa e hospedagem de bandos nômades) e muitas vezes adota uma política de “fronteiras abertas” que permite que vampiros entrem facilmente na cidade — uma coisa que muitos príncipes da Camarilla evitam, mas com a qual o Sabá se sente confortável devido a seus *ritae* e sinais de reconhecimento. Essas e outras diferenças devem ser de fácil percepção para qualquer pessoa que esteja familiarizada com as condições das cidades que são dominadas por outras seitas que não o Sabá. Uma cidade do Sabá muitas vezes pode ser avaliada por sua adesão a algumas das políticas mais comuns da seita.



Como acontece com qualquer crônica, a apresentação de uma cidade do Sabá é uma questão de preparação. No entanto, essa apresentação difere das usadas para as cidades independentes e da Camarilla. O Narrador precisa ter cuidado para criar os locais e a atmosfera apropriados. Afinal, depois que os jogadores começarem a perguntar sobre a localização de refúgios comunitários e cemitérios rituais, o Narrador precisará ter essas informações à mão. Seguir as linhas diretrizes deste capítulo é uma boa maneira de construir cidades interessantes, completas e *plausíveis*.

(Este capítulo é somente para o uso de Narradores.)

SEMÂNTICA

Uma palavra freqüentemente associada à influência vampírica em uma cidade é *controle*, o que enseja alguma investigação. Nas noites de hoje, é raro os vampiros se comportarem como senhores feudais comandando camponeses de seus tronos dourados (com exceção de alguns Tzimisce do Velho Mundo...). Os vampiros modernos exercem uma influência sutil sobre aspectos da cultura mortal (ou a dominam) — eles são predadores imutáveis que seguem tendências sociais, não as constroem.

De fato, é improvável que um vampiro, não importa quão poderoso ele seja, possa realmente *controlar* uma cidade moderna. Seus inimigos iriam cercá-lo e derrubá-lo em uma questão de noites se ele fosse tão óbvio. Em vez disso, os vampiros escondem sua presença sob numerosas camadas de segredo e indicações erradas.

Essa técnica pode parecer estranha para o Sabá, visto o quão ruidosa espalhafatosa a seita é. Entretanto, apesar de todas as falhas da seita, seus líderes não são estúpidos. Se saíssem todas as noites espalhando violência pelas ruas, estourando a cabeça de caixas de banco e esmagando as instituições políticas, eles não teriam durado o suficiente para alcançar o sucesso que conseguiram. De fato, depois que os *ritae* e a depravação desenfreada terminam, existe pouca coisa que distinga os membros do Sabá dos vampiros de outras seitas. Da mesma forma que no mundo mortal — na hora que a gente considera as coisas básicas, quão diferente é a vida de uma pessoa média no Canadá e de outra nos Estados Unidos? — a ideologia tem sempre um lugar secundário com relação aos requisitos básicos da vida... ou da não-vida. Todos os vampiros sofrem, antes e acima de tudo, com a Maldição de Caim; todos os outros assuntos são, na melhor das hipóteses, secundários.

CIDADES DO SABÁ

Suspensas em vários estágios de uma perpétua anarquia confederada, abundam nas cidades do Sabá os elementos que a seita considera úteis e de valor. Enquanto a Camarilla evita moldar abertamente a sociedade humana, o Sabá não tem escrúpulos quanto a fomentar direta — mas criteriosamente — os elementos que facilitam seus meios de existência. Por isso, as cidades controladas pelo Sabá apresentam altos índices de crimes violentos, tráfico de drogas, superpopulação e corrupção. Alimentando-se entre as massas miseráveis de desabrigados e arrancando dinheiro do submundo, os

membros do Sabá transformam terras estéreis e favelas em seu domínio pessoal (e de seus bandos). Os escalões mais altos da sociedade humana tomam-se o campo de caça para os vampiros mais influentes e sutis do Sabá, satisfazendo os paladares esotéricos e esfalfados dos membros mais influentes da seita.

Cada cidade controlada pelo Sabá é um exercício de caos escassamente controlado (embora algumas sejam mais controladas que outras). Nominalmente supervisionados por um arcebispo ou conselho de bispos, os vampiros da seita lutam uns contra os outros por poder e prestígio com uma desenvoltura feroz, mantidos sob controle apenas pelos laços da *Vaulderie*. A autoridade se transfere para os líderes menores e aos *ducti*, que levam adiante as causas da seita (e as suas) da sua própria maneira. Em vez de praticar a lealdade de acordo com as diretrizes rígidas do clã, o Sabá trabalha em grupos mistos; a separação dos bandos e o fato de ser raro a *Vaulderie* ser compartilhada entre bandos rivais significa que é provável que os vampiros do Sabá se envolvam em guerrilhas mutuamente destrutivas. Quando são combinadas com o movimento Legalista (que prega a liberdade pessoal e a desobediência) e a rebeldia de membros jovens, modernos e perturbados da seita, esses meios que resultam em explosões de violência vampírica (seja contra mortais ou outros vampiros) são os que prevalecem. Somente uma causa comum e o poder da *Vaulderie* mantêm os vampiros do Sabá trabalhando juntos — o que fica evidente no fato de ser mais provável ocorrerem deslizamentos nas cidades mantidas pelo Sabá nas quais humanos descobrem a existência de vampiros e são brutalmente despachados (ou calados de alguma forma) antes de se tornarem um problema. Uma história das bizarras ruas de Nova York fala de uma erupção de novas histórias do tipo “Vampiros são reais!” produzidas por um escritor sensacionalista que três dias depois da publicação de sua última história foi encontrado bêbado, atordoado e drogado nos degraus do prédio do *New York Times* usando apenas maquiagem especial para teatro e uma placa de papelão que dizia, “Sim, nós somos reais. Fiquem longe do East Village”.

INFLUÊNCIA MORTAL

Desdenhar a influência mortal traz muitos problemas ao Sabá em sua preponderância sobre as cidades. A seita se recusa a reconhecer os mortais como uma ameaça e poucos de seus membros tratam os humanos como algo mais que refeições de ambulatório. Esse é um descuido perigoso por parte da seita, pois significa que agências mortais podem ser facilmente usadas contra o Sabá.

O pior problema da falta de influência do Sabá é, obviamente, a possibilidade de exposição em massa aos mortais através das ações de membros precipitados da seita, arrebatados, insanos ou simplesmente hiperativos. A não ser que o vampiro em questão tenha uma influência sutil e penetrante na mídia — e poucos dos membros recém Abraçados do Sabá a têm — a seita depende do terrorismo e do uso abusivo de Disciplinas para tratar os problemas mortais. Evidentemente, esse curso de ação sai pela culatra quando um mortal particularmente talentoso escapa e consegue recrutar ajuda competente (digamos, da Inquisição). O Sabá age contra esse risco divulgando altos índices de criminalidade em suas cidades, fazendo com que estranhos assassinatos e desaparecimentos ocasionais passem despercebidos, mas essa tática cria seus próprios problemas.

Os líderes mais sensatos da seita reconhecem a utilidade da mídia mas, em geral, ela permanece inexplorada.

A falta de investimento financeiro do Sabá na sociedade mortal significa que a seita, como um todo, tem pouca influência sobre a indústria, a política e os meios de transporte. Apesar de qualquer vampiro ser capaz de conseguir uma pequena quantidade de dinheiro simplesmente assaltando algum mortal desafortunado, a habilidade de movimentar grandes quantidades de dinheiro — exercendo controle sobre os negócios e a indústria — não existe na maioria dos vampiros do Sabá, que vê os negócios mortais como uma perda de tempo. Afinal de contas, administrar um negócio exige *documentos* e nem ao menos proporciona diretamente uma fonte de alimento ou diversão. Entretanto, os anciões do Sabá reconhecem que o interesse na indústria e na política dos mortais é necessário para desenvolver postos iniciais de ataque, além de fornecer suporte aos rebanhos tão necessários para os vampiros. Uma olhada na triste situação econômica de muitas cidades do Sabá mostra que os mortais com frequência fogem de condições opressivas — e que os vampiros do Sabá transformaram a maioria dessas cidades em completos desastres econômicos através dos esforços de outros vampiros — ou até mesmo de indústrias mortais. Alguns líderes defendem um controle mais direto das instituições financeiras e políticas dos mortais, mas muitos membros mais jovens da seita clamam que seus líderes estão agindo exatamente como a Camarilla.

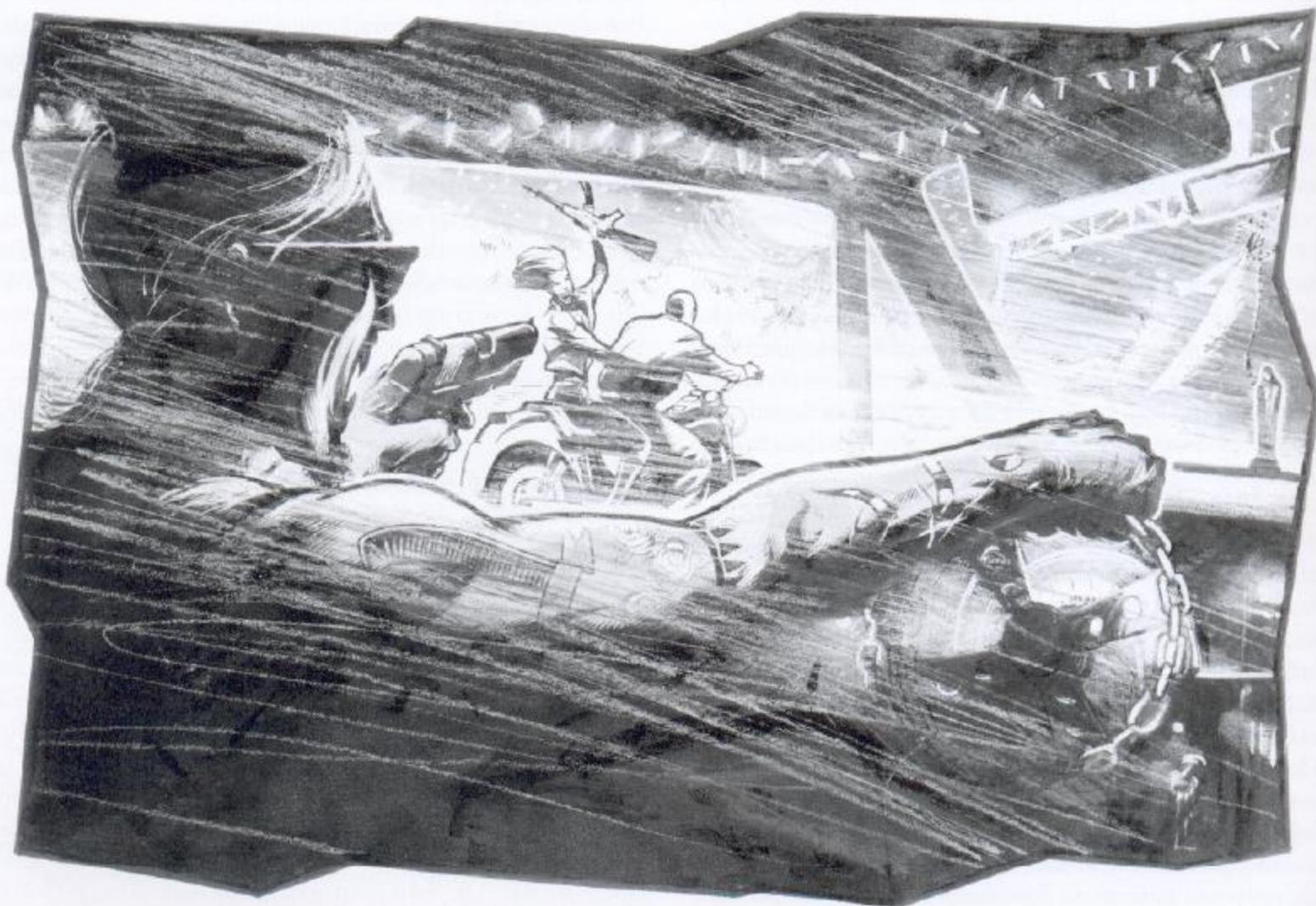
O índice de criminalidade nas cidades controladas pelo Sabá beira o estorrecedor. Sem recursos para controlar a mídia ou a política, a seita estimula o crime para ocultar suas atividades. Afinal de contas, o desaparecimento de mais algumas pessoas não será notado quando centenas morrem ou desaparecem todos os anos. Além

disso, os vampiros do Sabá consideram o tráfico no submundo uma boa maneira de conseguir dinheiro, drogas e armas, todos eles de grande utilidade em uma guerra, seja contra os adversários da seita, seja contra os inimigos das cidades vizinhas. Os Serpentes da Luz, os Lasombra e os Ventrue *antitribu*, particularmente, tendem a se envolver mais nas atividades criminosas do que seus compatriotas, o que resulta numa incidência maior de atividades violentas entre os mortais que o Sabá precisa para encobrir seus próprios rastros. Além disso, o uso de rotas de contrabando para transportar vampiros não é uma prática esquecida dentro do Sabá, e muitos contrabandistas que antes devotavam seu tempo ao contrabando de cigarros e armas encontraram sua vocação transportando cargas de mortos-vivos através de territórios que seriam perigosos para um vampiro. No início da década de 80, alguns empreendedores dos Nosferatu *antitribu* mantiveram uma “estrada de ferro subterrânea” para a locomoção de vampiros, mas os rumores indicam que essa aventura comercial se encontra extinta.

NÚMEROS DO SABÁ

Devido a sua política negligente acerca da alimentação e à tendência de criar novos vampiros em tempos de guerra, as cidades do Sabá normalmente suportam mais Cainitas per capita do que a maioria das outras cidades. Uma cidade típica da seita pode manter duas vezes mais vampiros que o usual — um vampiro para cada 50 mil mortais — embora essa superpopulação seja enganadora, pois os vampiros excedentes encontram a Morte Final em combate ou simplesmente deixam a cidade com bandos nômades. Combinado com a *falta de uma manutenção* da Máscara, essa super-população significa que os membros do Sabá são mais fáceis de serem descobertos como





vampiros, apesar do fato deles usarem métodos diretos para retificarem a situação significar uma menor predisposição a se expor completamente (e, de fato, os anciões do Sabá reconhecem a necessidade de manter a humanidade no escuro — pelo menos por enquanto).

CIDADES CONTESTADAS

Existe uma guerra perpétua em andamento nas noites do Sabá. Seja destruindo o controle opressivo da Camarilla, mantendo uma guerra contra os canibalescos Antigos, caçando Lupinos hostis ou esmagando seres enigmáticos como magos e fantasmas, a seita tem suas Mãos Negras coletivas totalmente ocupadas tentando manter o controle sobre suas cidades e expandir seus domínios. Os bandos desafiam uns aos outros em combate ritual de forma a aprimorar suas perícias, enquanto os arcebispos e outros luminares da seita planejam estratégias de longo prazo para enfrentar os Antediluvianos.

Do ponto de vista do Sabá, os Antediluvianos espreitam por trás de tudo e de todos que não pertencem à seita. Não é de espantar, portanto, que a seita não tenha paciência com quem quer que seja que não se una a sua causa. Isto, por sua vez, significa que o Sabá está sempre em guerra — ou você está com a seita ou contra ela — e o Sabá não permite que ninguém fique contra ele. Por isso, a seita se esforça para espalhar sua influência no maior número de cidades possível. Os líderes do Sabá convocam cruzadas (guerras territoriais) contra as cidades dos inimigos, fazendo com que os peões dos Antediluvianos não tenham descan-

so. Praticamente todas as cidades dentro do raio de ação do Sabá já sentiram os efeitos de uma cruzada.

COMO COMEÇAR A REVOLUÇÃO

Conseguir boas informações é o primeiro passo para se tomar uma cidade. Com esse fim, o Sabá faz uso intensivo de batedores em território inimigo. A seleção excepcional de Disciplinas entre os vampiros do Sabá permite uma grande flexibilidade nos agentes de espionagem. Combinar os poderes da Vicissitude com a lealdade do Vinculum significa que o Sabá é capaz de treinar espões extremamente eficientes. Enquanto os agentes secretos conseguirem não ser detectados por indivíduos paranóicos especializados na leitura da mente, não existe quase nenhuma maneira de desmascarar os agentes do Sabá. Esses espões obtêm informações vitais sobre os compromissos de fidelidade dos vampiros da cidade, a localização de seus refúgios e bases, bem como os pontos fortes da cidade. Para operações delicadas, o Sabá chega a usar agentes infiltrados fortemente Dominados ou, carneiros quase impossíveis de detectar, para se infiltrar em locais importantes da infra-estrutura da cidade.

Os espões do Sabá não são Abraçados como guerreiros. Em geral, eles operam em pares ou sozinhos, com missões e objetivos específicos (“Descubra a localização da capela Tremere e volte”). O assassinato não é um objetivo comum para esses agentes; os benefícios de se remover um determinado herdeiro da cidade em geral são menores do que o fato dessa tática fazer com que o resto dos vampiros se una. Mesmo quando têm a oportunidade, um espão não deseja comprometer seu disfarce matando um adversário.

A ESPADA DE CAIM

Depois que os espiões conseguiram uma determinada informação importante sobre a cidade, começa a cruzada de verdade. No passado, o Sabá tentaria recrutar anarquistas ou independentes para suas fileiras. Entretanto, a experiência mostrou que uma falha na tentativa de recrutamento alerta imediatamente o alvo acerca do ataque iminente do Sabá. Portanto, em vez de anunciar sua presença, muitas vezes o Sabá ataca de imediato.

A primeira baixa durante uma cruzada do Sabá é a Máscara. Como a Camarilla gasta grande parte de sua energia e recursos para manter a Máscara, o Sabá trabalha no sentido de obrigar a Camarilla a mostrar suas intenções. Agindo violentamente, de forma seletiva, o Sabá consegue forçar a Camarilla a usar sua influência para encobrir esses incidentes provocativos. Isso, por sua vez, permite ao Sabá descobrir as áreas de influência da Camarilla na sociedade mortal, além de mantê-las ocupadas. Claro que o Sabá é cuidadoso quanto ao tamanho do escândalo que ele provoca; ninguém deseja uma guerra em dois frentes que resultaria da chegada de caçadores (em especial a Sociedade de Leopoldo) atraídos para a cidade por ações gritantemente sobrenaturais. Por isso, a seita normalmente limita o número de testemunhas aos seus ataques e sempre deixa uma forma de explicá-los. Exemplo: é pouco provável que um vampiro do Sabá saia correndo em um shopping center usando sua Rapidez e cortando as pessoas com lâminas de barbear. Isso é evidente demais e chama rápido demais a atenção de investigadores mortais e caçadores. No entanto, se meia-dúzia de pessoas forem seqüestradas por um "psicótico ensandecido que alega ser um vampiro", a Camarilla pode ser forçada a desmascarar essa alegação enquanto tenta descobrir o responsável, o que permite que os membros do Sabá descubram quem são os peões da Camarilla infiltrados na mídia.

Depois de galvanizar a comunidade vampírica local forçando-a a exercer sua influência sobre os mortais, o Sabá direciona seu ataque contra essas áreas de influência. A economia horrivelmente recessiva de muitas cidades do Sabá é um grave testemunho da eficiência da influência da Camarilla na luta contra o Sabá, que dá o melhor de si para solapar esses contra-ataques. Ela manda seus membros subornarem agentes mortais, assassinar carníçais e roubar ou depredarem estabelecimentos comerciais. Alguns membros do Sabá, particularmente os Lasombra, sentem prazer em contrapor influência com influência, lutando contra os movimentos políticos e econômicos da Camarilla em um jogo de xadrez com peões e intermediários mortais. É nesse ponto que os carniceiros do Sabá entram no jogo. Ferozmente leais e peritos além das capacidades dos carníçais "comuns", os carniceiros são capazes de se infiltrar na sociedade mortal de forma quase invisível e ainda estarem à altura dos servidores da Camarilla.

Com os peões em seus lugares para enfrentar as batalhas de influência, o Sabá faz um ataque duplo contra os vampiros da cidade. As capelas Tremere são quase sempre alvos importantes e grandes quantidades de recrutas se sacrificam inevitavelmente para destruir o pilar místico da Camarilla. Ao mesmo tempo, o Sabá ataca o príncipe e a primigênie da cidade, debilitando a estrutura de liderança ao relembrar injustiças e reacender antigas rivalidades. Depois que os anciões da cidade começaram a brigar entre si,





os vampiros mais jovens que restaram são (teoricamente) fáceis de assustar ou arrebancar. Muitas vezes, o Sabá ataca diretamente o Elísio, desmoralizando os vampiros da cidade ao atacar seu território neutro com uma força devastadora (olhe a capa deste livro, se quiser um exemplo. É o mesmo local ilustrado no **Guia da Camarilla** depois do Sabá ter posto aqueles bastardos p'ra correr).

RECRUTAMENTO

Devido às pesadas perdas que envolvem a tomada de uma cidade, o Sabá precisa muitas vezes recrutar novos "talentos" a fim de completar suas cruzadas. Depois que o ataque começa, são oferecidas posições na hierarquia da seita para anarquistas e independentes (embora membros experientes da seita os vigiem cuidadosamente). Esses vampiros convertidos muitas vezes recebem tarefas difíceis e ordens para matar seus próprios aliados, como um teste de lealdade e uma maneira de se livrar de adversários incômodos. Aqueles que falham são sumariamente executados.

Pelo fato do Sabá não poder contar com a conversão de vampiros já existentes para aumentar suas tropas, a tática mais comum de recrutamento em massa são os Abraços múltiplos. Um bando pode iniciar alguns indivíduos repentinamente, jogando-os contra o inimigo como uma horda em frenesi. Os sobreviventes são recolhidos, reunidos em novos grupos e lançados novamente contra o inimigo. Obviamente, isso contribui para as altas taxas de mortalidade entre os novos (mas ainda não Verdadeiros) membros do Sabá, como se poderia esperar de grupos de vampiros destreinados e furiosos lançados contra capelas Tremere e domínios de príncipes. Mesmo assim, alguns conseguem sobreviver, e em reconhecimento por sua sobrevivência (e por enfraquecer o inimigo), estes vampiros convertidos recebem os Ritos de Criação, tomando-se Sabás Verdadeiros depois de provarem que são dignos ou terem suportado alguns anos de existência.

ESMAGANDO A RESISTÊNCIA

Mesmo nas cidades que caíam ante a Espada de Caim, a resistência guerrilheira continua sendo um problema. Enquanto a maioria dos vampiros da Camarilla foge para territórios mais seguros quando uma cidade cai diante de uma cruzada, alguns se recusam teimosamente a deixar seus lares e continuam a atormentar o Sabá. Os Gangrel e os Nosferatu são os mais ubíquos dentre essas pestes, mas um vampiro, de qualquer clã, devidamente preparado e entrincheirado pode ser importuno.

Levando-se em conta o uso de tropas dispensáveis durante o combate, a tática do Sabá para lidar com estes intrusos é óbvia. Normalmente, depois que a resistência se manifesta, o Sabá escolhe alguns neófitos para "avaliar" o inimigo, apresentando-se como um alvo fácil. Depois que esses animais de sacrifício foram "mordidos", os bandos da seita atacam o inimigo agora exposto. Simples, a não ser que....

Os vampiros mais astutos evitam atacar o Sabá diretamente. Afinal de contas, a maior força da seita reside em sua capacidade de combate frontal e em sua disposição para usar seu grande número. Um inimigo escondido pode evitar todo contato, escolhendo seus próprios alvos. Não é possível arrancar um adversário desses de seu esconderijo. Para essas situações, o Sabá conta com Assamitas *antitribu* e Gangrel Urbanos. Os caçadores urbanos encarregam-se do problema e tentam rastrear o oponente. Os locais mais prováveis

são observados (antigos refúgios, fontes possíveis de recursos, pontos de entrada e saída da cidade) e agentes duplos são postos em ação. Pessoas fortemente Dominadas são usadas na tentativa de estabelecer contato com a resistência, com o pretexto de ajudar — e, é claro, o Sabá prepara uma armadilha depois que um encontro é combinado.

A AGONIA DA DERROTA

Claro que o Sabá nem sempre vence suas cruzadas. A perda de algumas cidades menores para a Camarilla demonstra amplamente algumas das fraquezas dos esforços de guerra do Sabá e a Camarilla é cada vez mais forçada a lutar com o Sabá em seu próprio território — guerras secretas de influência ao invés de combates nas ruas.

A falta de habilidade de combate franco por parte da Camarilla e sua relutância em enfrentar o inimigo cara-a-cara por medo de destruir a Máscara significa que a Camarilla luta cautelosamente. Contudo, o Sabá tem pouca experiência ou paciência para conflitos desse tipo e o tempo todo tenta levar a batalha de volta para a área onde ele é especialista — o combate frontal. Os Brujah e Gangrel *antitribu* são despachados em grande número para transformar seus inimigos em trapos ensangüentados; os Assamitas *antitribu* caçam indivíduos enquanto os membros dos outros clãs neutralizam os pontos fortes da Camarilla (Ventrue *antitribu* neutralizam o uso da Dominação e Presença, os Salubri *antitribu* e os Precursores do Ódio usam seu conhecimento do ocultismo para neutralizar os Tremere, e assim por diante).

Para lutar contra o Sabá e vencer, a Camarilla precisa explorar suas próprias forças, o que significa evitar o confronto direto com os vampiros do Sabá enquanto anulam-nos por meio da influência. As forças policiais são aumentadas e mobilizadas contra a "ameaça dos ganges". Refúgios auxiliares são colocados em funcionamento à medida que os primários são abandonados, a fim de retardar o avanço Sabá. Espiões Nosferatu e Malkavianos reúnem informações sobre o paradeiro do inimigo, e os Brujah atacam e desaparecem, deixando vampiros do Sabá confusos e feridos para serem recolhidos por lacaios mortais e carnívoros. Mais importante, os Tremere usam sua vantagem decisiva, a Taumaturgia, para neutralizar muitas das Disciplinas únicas do Sabá e reunir informações sobre os líderes da seita, ou até mesmo atacá-los à distância. Depois que foram isolados, os planejadores do assalto são eliminados um a um, deixando grupos desorganizados de membros do Sabá recentemente criados com pouca instrução ou experiência, para receber o tratamento apropriado.

A Camarilla também leva uma vantagem por manter sua influência em territórios geograficamente grandes, nos quais vários vampiros poderosos constroem seus refúgios. Depois que uma cidade se encontra sob o cerco do Sabá, a Camarilla pede a ajuda dos Justicares e arcontes. Grande parte da tropa de choque do Sabá é formada por novatos. Uma dúzia de vampiros famintos pode ser capaz de derrubar um ancião, mas contra um círculo organizado de arcontes experientes e bem equipados, completado com Disciplinas poderosas e os benefícios da idade e da geração, os jovens do Sabá tendem a cair como tigres de papel sem uma tática plausível. Mesmo quando não se pode contar com a ajuda dos arcontes, as cidades vizinhas ajudam indiretamente. Os Membros do Sabá que estão viajando para o local do cerco podem ser emboscados durante o trajeto devido às



ações do príncipe da Camarilla de uma cidade vizinha que exerce influência sobre as estradas e os meios de transporte da região. Os bispos que estão liderando o ataque da linha de frente se vêem repentinamente flanqueados quando suas próprias cidades são sitiadas pelas forças da Camarilla de outras localidades. Agentes forçados ao Laço de Sangue, Dominados ou sob o efeito de Transe aparecem e provocam uma inquietação mortal causando dificuldades entre os rebanhos do Sabá.

DISFARCE PERFEITO

Quando está reunindo informação sobre grupos, o Sabá utiliza-se muito de operações de espionagem. Afinal de contas, com a Vaulderie garantindo a lealdade e o uso de múltiplas Disciplinas especializadas pela seita, o trabalho de infiltração é quase uma segunda natureza. Dadas essas circunstâncias, não é de surpreender que o Sabá tenha agentes em muitas cidades da Camarilla ao redor do mundo — tecnicamente em todas elas (apesar dessa alegação ser feita pelo próprio Sabá e não ser totalmente objetiva). O trabalho de um agente secreto é perigoso e sem encanto, mas um agente do Sabá bem sucedido ganha um bocado de prestígio por sua astúcia e ousadia.

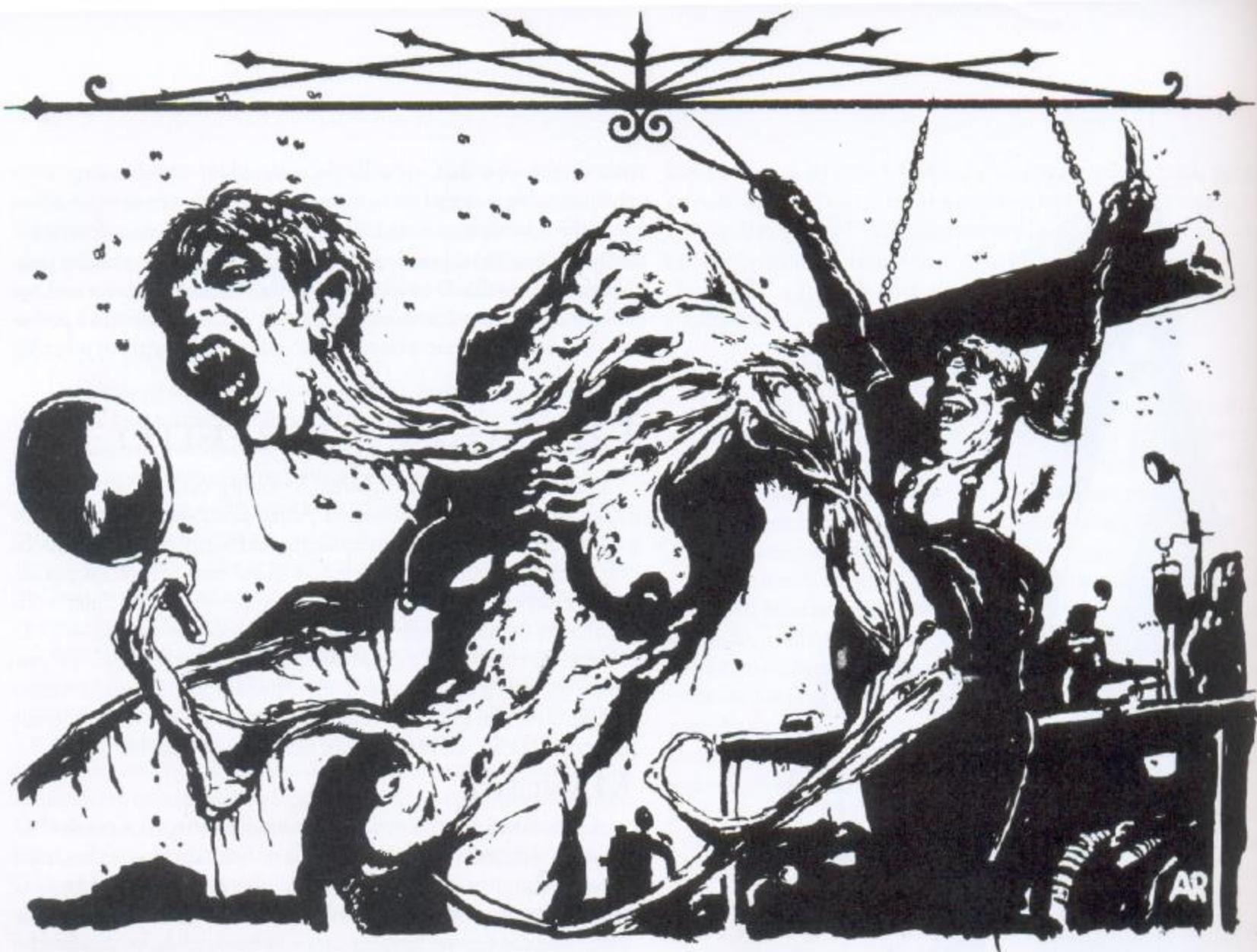
MANCHU

Como o uso extensivo da Disciplina Dominação, é possível reconstruir a memória e a personalidade de um indivíduo, e chegar até mesmo ao ponto dele não reconhecer suas verdadeiras alianças. O Sabá faz uso dessa tática para enviar agentes que estão sinceramente inconscientes de suas ligações com o Sabá. Apelidados de Manchu (em homenagem ao filme *O Candidato Manchu*), esses agentes são imbuídos de um conjunto de memórias falsas e alguns comandos subconscientes (em geral, sugestões pós-hipnóticas para mandarem relatórios periódicos), o que garante que eles não podem revelar sua verdadeira lealdade.

Os Manchu do Sabá são muitas vezes recrutados dentre os membros jovens, recém Abraçados, que almejam chegar rapidamente à fama. Quase sempre os voluntários são Dominados por Lasombra mais velhos da seita que são meticulosos na reconstrução da memória e da personalidade do indivíduo.

Alguns desses “programadores” chegam a ter controle suficiente da Disciplina para garantir que outros terão dificuldade em penetrar as camadas de memória falsa se tentarem desfazer o trabalho psicológico. Depois que o programador terminou de reconstruir completamente a persona do Manchu, o agente é levado a um local provável, programado com uma lembrança de ter viajado até aquela área ou escapado de atacantes e, então, libertado para que encontre seu caminho em direção ao território da Camarilla onde ele será (espera-se) aceito em tal sociedade. Gatilhos subconscientes forçam o alvo a enviar relatórios através de cartas não reclamadas ou telefonemas clandestinos e fazem-no esquecer esses atos logo em seguida.

Em alguns casos raros, o Sabá se utilizou de vampiros da Camarilla capturados, alterando ligeiramente suas memórias e implantando comandos para o envio de informações e relatórios. Esses Manchu desafortunados não têm idéia do destino ao qual foram entregues até serem descobertos e executados por sua própria seita. Mas essa tática é arriscada, pois os aliados da vítima (se existirem) podem ser ferozes em sua represália.



AGENTES DUPLOS

Muito mais perigoso que trabalhar sob condicionamento mental é fazê-lo com total conhecimento de suas ligações com o Sabá. Como qualquer Cainita paranóico com controle suficiente de Auspícios ou Dominação é capaz de descobrir alianças ocultas, os vampiros do Sabá que se fazem passar por membros da Camarilla ou vampiros independentes têm de ser muito cautelosos.

Os agentes duplos mais comuns dentro do Sabá são os Brujah *antitribu*, pois os Brujah têm uma tendência a declamar pomposamente retóricas revolucionárias. A estrutura indefinida do clã faz com que seja fácil se alistar em qualquer gangue Brujah ou frente anarquista, enquanto se trabalha em benefício da seita e se finge ser apenas um punk rebelde. Às vezes, os Nosferatu *antitribu* são enviados, mas em muitos casos, os Nosferatu de uma determinada área são unidos o suficiente para saberem os Laços de Fidelidade de seus irmãos para com o Sabá - e eles podem muito bem vender essa informação pelo maior preço - se vierem a se interessar.

Outra opção é se infiltrar nos altos escalões da sociedade vampírica afirmando ser um poderoso Toreador ou Lasombra *antitribu*. Essa tática é muito arriscada porque as credenciais desses indivíduos são muitas vezes "verificadas" sub-repticiamente por nobres vampiros que adorariam descobrir todos os segredos vergonhosos de um rival em potencial. Para opor-se a essa investigação, o Sabá costuma criar um novo vampiro de baixa geração que passa vários meses recebendo treinamento especializado e doutrinação para ser transformado em um candidato imperceptível que "aparentemente nunca foi notado", mas que agora apareceu para reclamar um lugar entre os anciões.

Em outras ocasiões, um vampiro do Sabá pode se passar por um membro de outro clã, aprendendo as Disciplinas necessárias para que seu embuste seja bem sucedido, e depois reclamar um ramo pouco conhecido da linhagem. Obviamente, isso é quase impossível entre clãs estritamente hierárquicos como o Tremere, mas um Lasombra poderia alegar que é um Ventrue genioso, enquanto um Tzimisce seria capaz de se passar por um Nosferatu (e alguns se deliciariam em fazê-lo). Claro que qualquer Sanguessuga que adotar esse curso de ação deve se manter longe dos Feiticeiros; a magia de sangue dos Tremere faz com que seja muito fácil a detecção desses engodos.

REPOSIÇÃO DE VAMPIROS

Considerando a predileção dos Tzimisce por moldar a carne, reconstruir um indivíduo de modo a fazer com que ele se pareça com outro é uma coisa simples. Com isso em mente, de vez em quando o Sabá se ocupa em seqüestrar determinados vampiros, substituindo-os com duplicatas moldadas. Esse é um trabalho minucioso e exigente, mas em última análise, uma das melhores formas de infiltração - existem rumores de que o pavoroso Drácula (se é que ele existe) faz uso dessa tática para confundir seus inimigos políticos.

Para ser bem sucedido em sua personificação, o espião do Sabá tem de ser capaz de observar a vítima cuidadosamente durante algum tempo. Os hábitos e maneirismos da vítima têm de ser estudados, seus amigos e aliados precisam ser descobertos, até mesmo seus segredos mais profundos devem ser desvendados. Qualquer falha por parte do espião pode denunciá-lo e alertar os outros vam-

piros para a presença do Sabá. Some-se a isso a dificuldade do espião em aprender as Disciplinas da vítima para poder reproduzir completamente os poderes e limitações do objetivo.

O uso de Disciplinas poderosas que não a *Vicissitude* muitas vezes acompanha a personificação.

Uma alta proficiência em contato telepático, por meio do *Auspício*, é essencial para roubar a personalidade e para desenvolver um modelo completo do comportamento da vítima. A *Disciplina Dominação*, usada da mesma forma que no *Manchu*, garante que o espião não ficará confuso com relação a quem ele realmente é (por fazê-lo pensar e ter as mesmas recordações que a vítima). Em alguns casos, a *Taumaturgia* pode ser usada para ocultar a aura da vítima, mas a falta de acesso à magia do sangue, devido ao recente desaparecimento dos *Tremere antitribu*, torna essa tática difícil; agora os agentes precisam se basear num altíssimo nível de habilidade em *Ofuscação*.

TROCA DE ALMA

Uma tática muito recente do Sabá envolve a captura de um vampiro da *Camarilla* ou de um anarquista e a intervenção de um *Precursor do Ódio* experiente. Usando os poderes da *Necromancia* (especificamente a *Trilha dos Ossos*), o *Precursor* troca a alma da vítima com a de um membro leal do Sabá. Seguido de um ritual ou de um objeto encantado que irá mascarar sua aura, o novo agente torna-se quase impossível de ser detectado. Mais uma vez, o agente tem de aprender algumas das *Disciplinas* e maneirismos da vítima, mas o corpo é obviamente perfeito e o espião só precisa se preocupar com a possibilidade de detecção mental.

AGENTES COM DISFARCES PERFEITOS E A VAULDERIE

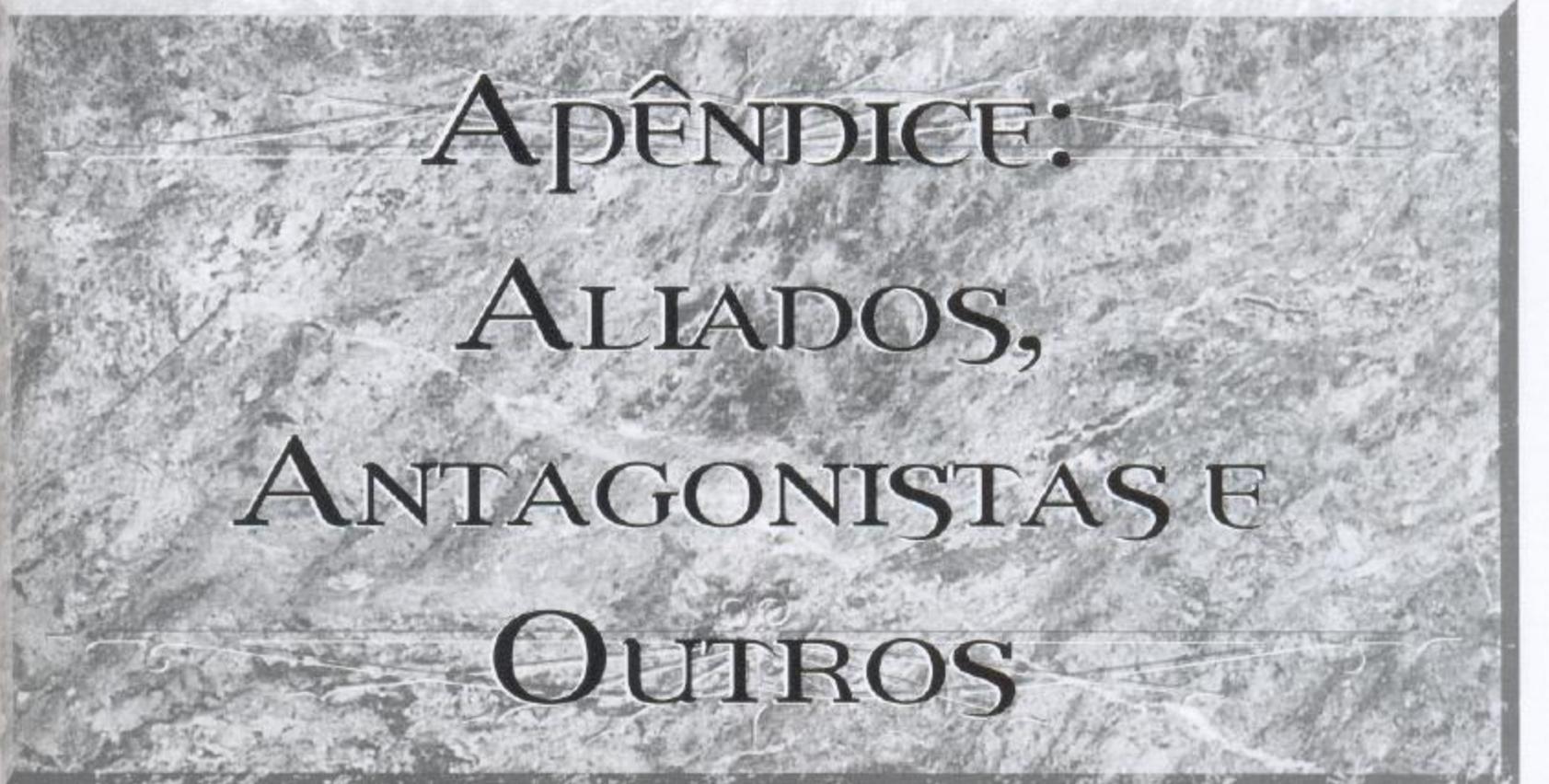
Agentes infiltrados precisam trabalhar por trás das linhas inimigas sem manter muito contato com o Sabá e, às vezes, o poder do *Vinculum* enfraquece inexplicavelmente com o passar do tempo. Sem o esforço da *Vaulderie*, alguns membros do Sabá podem se ver questionando seus motivos e métodos.

A primeira solução possível para esse tipo de problema é planejar reuniões furtivas nas quais o agente pode participar da *Vaulderie* com seus companheiros do Sabá. Isso é preferível, porque permite ao espião manter suas alianças originais. Mas fazê-lo é muito perigoso, pois se o agente for seguido e suas atividades forem descobertas, todo o empreendimento estará arruinado. Em vez de se encontrar com um bando, alguns agentes aprendem a *Vaulderie* e recebem amostras de sangue misturado para que eles próprios possam manter seus *Vinculi*. O risco, nesse caso, é a possibilidade do agente decidir privar-se do ritual, enfraquecendo sua lealdade para com a seita, ou dele não saber realizá-lo da forma adequada.

A segunda solução para o problema de lealdade é submeter o espião a um *Laço de Sangue*. Isso impede que o membro do Sabá ignore seus compromissos de lealdade para com um membro da seita. Na maioria das vezes, um bispo ou arcebispo local torna-se o foco desse laço, mas devido à possibilidade de detecção *Taumatúrgica*, o alvo pode vir a ser um *ductus*. Esse método é desaprovado em função da aversão que o Sabá sente pelo *Laço de Sangue* mas, às vezes, não existe opção viável (por exemplo, quando o agente tem de se infiltrar em um ponto do território da *Camarilla* onde os encontros serão impossíveis). Em qualquer caso, o elo será quebrado com a *Vaulderie* quando o agente retornar de sua missão.







APÊNDICE: ALIADOS, ANTAGONISTAS E OUTROS

Não haverá súplicas por perdão. Eles não têm valor, eles são a escória criminoso. Eles são diferentes de nós. Agora, não existe medo em nós. Eles são fracos.

— Irvine Welsh, *Filth*



MODELOS DE VAMPIROS DO SABÁ

Esta seção fornece exemplos de membros do Sabá para serem usados em sua crônica. Apesar da idéia de um vampiro “médio” ser, na melhor das hipóteses, insensata, estes modelos são extremamente úteis para Narradores que precisam introduzir um personagem mas não têm o tempo necessário para criá-lo. Eles são também um bom ponto de partida para Narradores que desejam criar seus próprios personagens. É impossível classificar todos os membros do Sabá dentro de um estereótipo, mas com algumas modificações, os este-

reótipos que veremos a seguir apresentam uma grande quantidade de personagens que criam a variedade e alimentam a intriga que existe por trás da seita.

Também é importante perceber que existe muito mais em um personagem do que uma simples coleção de pontos. O poder, mesmo dentro do Sabá, não significa necessariamente uma longa lista de Disciplinas ou habilidades marciais. Os personagens podem alcançar responsabilidade e prestígio tendo personalidades tão facilmente quanto o poderiam com a força bruta. Um bispo não precisa ser tão forte como o que é apresentado aqui — a visão que os outros vampiros têm dele é tudo o que realmente importa, um aspecto que vai muito além dos números.



Bispo

Histórico: Os Bispos de uma cidade alcançaram sua posição através da intriga política ou por mérito. Astutos e sensatos, os Bispos administram as questões noturnas do Sabá, e pode ser que eles respondam diretamente ao arcebispo, se a cidade possuir um. Pelo fato das cidades do Sabá terem vários bispos, esses vampiros precisam afiar o seu raciocínio a fim de manter as garras de seus compatriotas longe de suas gargantas. Não é uma boa idéia atravessar o caminho de um bispo.

Aparência: A luta noturna de um bispo e a paranóia já deixaram marcas profundas em seu rosto, sendo o sorriso bestial a prova da ferocidade que se esconde sob a superfície. Suas roupas finas emprestam um ar distinto, da mesma forma que uma bainha ornamentada que esconde uma espada mortal.

Dicas de Interpretação: Você se considera superior a todos os outros (exceto o arcebispo e o regente, claro). Você não corre riscos, citando precedentes e protocolos como a razão pela qual você deixa os outros fazerem o serviço sujo. Afinal de contas, seus verdadeiro inimigos virão até você.

Clã: Tzimisce

Natureza: Perfeccionista

Comportamento: Tradicionalista

Geração: 8ª

Físicos: Força 4, Destreza 4, Vigor 5

Sociais: Carisma 4, Manipulação 4, Aparência 5

Mentais: Percepção 5, Inteligência 4, Raciocínio 4

Talentos: Prontidão 2, Briga 3, Empatia 2, Expressão 2, Intimidação 3, Liderança 3, Manha 2, Estilo 1, Lábria 3

Perícias: Condução 1, Etiqueta 3, Armas de Fogo 2, Dança do Fogo 3, Armas Brancas 2, Performance 2, Furtividade 1

Conhecimentos: Instrução 2, Burocracia 3, Cultura da Camarilla 1, Enigmas 2, Finanças 2, Investigação 2, Linguística 1, Ocultismo 3, Política 3, Cultura do Sabá 3

Disciplinas: Animalismo 2, Auspícios 3, Rapidez 2, Dominação 3, Fortitude 2, Ofuscação 2, Presença 2, Taumaturgia 2, Vicissitude 4

Linhas Taumatórgicas: Linha do Sangue 2

Antecedentes: Contatos 4, Rebanho 1, Influência 3, Recursos 3, Lacaios 1, Rituais 4, Status do Sabá 3

Virtudes: Convicção 3, Instinto 3, Coragem 3

Trilha da Sabedoria: Trilha do Poder e da Voz Interior 6
Força de Vontade: 8

TEMPLÁRIO/PALADINO

Histórico: Misteriosos e reservados, os templários são os guarda-costas dos arcebispos, *prisci*, cardeais e outros líderes importantes da seita. Eles satisfazem os desejos daqueles que protegem, chegando mesmo a assassinar seus oponentes — mesmo que estes também pertençam ao Sabá. Por essa razão, os Paladinos são vistos com desprezo por muita gente, principalmente os membros da Mão Negra. Os templários podem assumir qualquer forma, desde cavaleiros quase medievais até assassinos modernos e ninjas.



Aparência: A aparência imponente de um paladino vence muitas lutas antes mesmo delas começarem. Ele usa o cabelo curto, para não dar ao oponente algo onde se agarrar. Seu porte avantajado esconde uma velocidade surpreendente e mortal.

Dicas de Interpretação: Atento aos detalhes, você percebe cada nuance e insinuação. Você é corajoso, leal e destemido. A segurança de seu protegido é mais importante que a sua própria. Além disso, você é mais que apenas um valentão — lutadores estúpidos não chegam a se tornar paladinos, pois eles são muito burros para ver uma ameaça iminente. Você é rápido com as palavras e igualmente rápido para defendê-las.

Clã: Lasombra

Natureza: Masoquista

Comportamento: Conformista

Geração: 9ª

Físicos: Força 5, Destreza 5, Vigor 5

Sociais: Carisma 2, Manipulação 2, Aparência 2

Mentais: Percepção 3, Inteligência 3, Raciocínio 3

Talentos: Prontidão 3, Esportes 3, Briga 5, Esquiva 4, Empatia 2, Graciosidade 3, Intimidação 4, Manha 3, Lábria 2

Perícias: Ofícios 1, Condução 2, Etiqueta 2, Armas de Fogo 1, Armas Brancas 5 (espada), Performance 2, Furtividade 4, Sobrevivência 2

Conhecimentos: Instrução 2, Cultura da Mão Negra 1, Cultura da Camarilla 1, Investigação 4, Política 3, Cultura do Sabá 3, Cultura do Submundo 1

Disciplinas: Auspícios 2, Rapidez 2, Dominação 2, Tenebrosidade 4, Potência 4, Presença 1

Antecedentes: Recursos 2, Rituais 2, Status do Sabá 3
Virtudes: Consciência 5, Autocontrole 4, Coragem 5
Trilha da Sabedoria: Trilha do Acordo Honrado 7
Força de Vontade: 8

ARCEBISPO

Histórico: Raramente encontrado por vampiros de fora do Sabá — e até mesmo pelos membros da seita — os arcebispos supervisionam todas as atividades do Sabá em uma determinada cidade. Este supervisor manipulador é um megalomaníaco. Existem grandes chances dele ter diablerizado, atacado pelas costas ou de alguma outra forma assassinado seus adversários até chegar ao topo. Ele tem muitos contatos, e muita gente lhe deve favores

Aparência: Olhos encovados, um rosnado constante e uma presença dominadora atestam a idade avançada e a total falta de emoções do arcebispo. Ele usa batinas de padres numa zombaria evidente aos ofícios da Igreja e as suas promessas de redenção.



Dicas de Interpretação: Você fica exasperado com a idéia de que alguém possa desafiar seus "conselhos" e sempre tem que ser o centro das atenções. As pessoas encorajam esse seu comportamento, na esperança de agradá-lo. Não tolere a má conduta e puna aqueles que são incapazes de lhe dar o respeito que lhe é devido.

Clã: Lasombra
Natureza: Autocrata
Comportamento: Diretor
Geração: 7ª
Físicos: Força 3, Destreza 4, Vigor 6
Sociais: Carisma 5, Manipulação 6, Aparência 4
Mentais: Percepção 5, Inteligência 5, Raciocínio 4
Talentos: Prontidão 2, Briga 1, Esquiva 2, Empatia 2, Expressão 2, Graciosidade 2, Intimidação 4, Intuição 2, Liderança 4, Manha 1, Estilo 3, Lábia 5
Perícias: Arqueirismo 1, Ofícios 1, Condução 1, Etiqueta 3, Armas de Fogo 2, Dança do Fogo 2, Armas Brancas 4 (esgrima), Performance 2, Segurança 1, Furtividade 2
Conhecimentos: Instrução 2, Cultura da Mão Negra 1, Burocracia 3, Cultura da Camarilla 1, Segredos da Cidade 2, Finanças 2, Investigação 3, Direito 1, Lingüística 2, Ocultismo 3, Política 4, Cultura do Sabá 4
Disciplinas: Auspícios 4, Rapidez 1, Dominação 5, Fortitude 2, Ofuscação 2, Tenebrosidade 5, Potência 2, Presença 4

Antecedentes: Contatos 5, Rebanho 2, Influência 4, Recursos 4, Lacaio 1, Rituais 4, Status do Sabá 4
Virtudes: Consciência 3, Autocontrole 3, Coragem 5
Trilha da Sabedoria: Trilha do Acordo Honrado 7
Força de Vontade: 9



PRISCUS

Histórico: Mestres da manipulação, os *prisci* servem o Sabá aconselhando arcebispos e cardeais, embora muitos de seus difamadores digam que eles usam seu poder e influência política somente em proveito próprio. A posição é mais honorária que funcional — os *prisci* são vampiros de grande discernimento mas pouco poder "oficial". Entretanto, eles freqüentam os círculos mais poderosos e é comum terem uma coragem respeitável. Ninguém chega a uma posição de aconselhamento se for fraco ou tolo. É raro os *prisci* ajudarem outros membros do Sabá, quanto mais outros vampiros.

Aparência: O *priscus* é um capelão moderno — suas batinas deram lugar ao requintado terno de três peças. Ele é um bom exemplo quando se quer provar que nem todo membro do Sabá é um punk barulhento trajando uma jaqueta de couro de motoqueiro. O *priscus* assume um ar sério e insensível e não hesita em torcer o nariz diante da incompetência e do fracasso.

Dicas de Interpretação: Você tem uma aptidão para assumir o controle da situação — mesmo quando se trata de algo que você não conhece. Sua confiança e segurança implacáveis atraem as pessoas e você sempre tira proveito delas — normalmente sem que saibam. Você não aceita tolos em seu meio e detesta perdoar ou aceitar desculpas.

Clã: Toreador *antitribu*
Natureza: Esperto
Comportamento: Perfeccionista
Geração: 7ª
Físicos: Força 4, Destreza 4, Vigor 4
Sociais: Carisma 5, Manipulação 6, Aparência 6
Mentais: Percepção 6, Inteligência 3, Raciocínio 4
Talentos: Prontidão 3, Briga 1, Esquiva 1, Empatia 5, Expressão 5, Graciosidade 4, Intimidação 5, Liderança 3, Manha 3, Estilo 4 (fascinante), Lábia 5
Perícias: Ofícios 4, Etiqueta 5, Armas de Fogo 2, Dança do Fogo 2, Leitura Labial 2, Armas Brancas 4 (esgrima), Performance 5, Segurança 5, Furtividade 2

Conhecimentos: Instrução 4 (clássico), Cultura da Mão Negra 1, Burocracia 4, Cultura da Camarilla 2, Finanças 3, Investigação 4, Lingüística 3, Ocultismo 2, Política 5, Cultura do Sabá 4, Cultura do Submundo 2

Disciplinas: Auspícios 4, Rapidez 2, Dominação 3, Fortitude 4, Ofuscação 1, Tenebrosidade 2, Presença 6, Potência 1, Taumaturgia 2, Vicissitude 2

Linhas Taumatúrgicas: Linha do Sangue 2, Mãos da Destruição 1

Antecedentes: Contatos 5, Influência 5, Rebanho 2, Recursos 5, Lacaios 4, Rituais 3, Status do Sabá 5

Virtudes: Convicção 2, Autocontrole 4, Coragem 4

Trilha da Sabedoria: Trilha da Morte e da Alma 6

Força de Vontade: 9

CARDEAL

Histórico: Os cardeais supervisionam grandes áreas sob a influência do Sabá — os arcebispos estão diretamente subordinados a eles nos assuntos relacionados a suas cidades. Os cardeais são velhos, poderosos e mortíferos, e passaram séculos acumulando poderes pessoais e políticos. Muitos membros mais jovens do Sabá se perguntam por que vampiros dessa idade se opõem aos Antediluvianos, já que eles estão mais próximos dos Antigos do que dos jovens ao seu redor. Qualquer que seja a razão, os cardeais apoiam e guiam a seita na Grande Jyhad com uma eficiência aterradora.

Aparência: O cardeal é bastante velho e aferrado a seus costumes. Suas roupas são anacrônicas, sugerindo noites passadas na corte dos reis, muito tempo atrás. Sua face se transformou numa carranca perpétua — séculos de ponderação, tramas e preocupação cobraram seu preço.

Dicas de Interpretação: Você não pensa mais como um ser humano — séculos de existência como um morto-vivo emudeceram qualquer compaixão, simpatia ou compreensão que você pode ter tido um dia. No lugar da emoção, você cultivou a astúcia e a impiedade. Para você, a meta final é tudo o que importa e essa meta é a destruição dos Antediluvianos. Pelo menos, isso é o que você diz para os membros mais jovens da seita...

Clã: Lasombra

Natureza: Malandro

Comportamento: Diretor



Geração: 6ª

Físicos: Força 5, Destreza 5, Vigor 5

Sociais: Carisma 4, Manipulação 7, Aparência 5

Mentais: Percepção 6, Inteligência 5, Raciocínio 5

Talentos: Prontidão 1, Briga 1, Esquiva 3, Graciosidade 5, Intimidação 5, Intuição 5, Estilo 4, Lábias 6

Perícias: Arqueirismo 3, Ofícios 4, Armas de Fogo 1, Armas Brancas 3, Performance 5, Sobrevivência 3

Conhecimentos: Instrução 5 (história), Cultura da Mão Negra 2, Burocracia 4, Cultura da Camarilla 2, Finanças 4, Investigação 4, Direito 2, Lingüística 3, Ocultismo 3, Política 6, Pesquisa 3, Cultura do Sabá 5

Disciplinas: Auspícios 3, Demência 3, Dominação 7, Fortitude 3, Ofuscação 2, Tenebrosidade 5, Potência 5, Presença 5

Antecedentes: Aliados 3, Contatos 5, Influência 6, Rebanho 4, Recursos 6, Lacaios 4, Status do Sabá 5

Virtudes: Convicção 3, Instinto 3, Coragem 4

Trilha da Sabedoria: Trilha do Poder e da Voz Interior 5

Força de Vontade: 10



AGENTE DA MÃO NEGRA

Histórico: As fileiras da Mão Negra são compostas por soldados e espões especializados. Um agente da Mão Negra é o tipo de pessoa que existe para desvendar segredos ou eliminar a ameaça que eles representam. Os agentes da Mão Negra fornecem pouca informação sobre si mesmos — na verdade, você nunca saberá se um vampiro pertence à Mão até ter de encarar o fato abertamente...

Aparência: O agente da Mão Negra vive para seu trabalho — olhos misteriosos escondem uma resolução de aço e ele nunca sorri, a não ser que isso faça parte do seu disfarce. Ele se veste em um estilo apropriado, preferindo roupas largas com as quais pode se mover — e matar — com facilidade.

Dicas de Interpretação: “Mate primeiro, faça perguntas depois”, esse é seu lema. E você prefere matar à distância do que em combates francos. Você tem uma capacidade excepcional de ficar por cima mesmo quando as coisas estão indo mal. Tudo e todos a sua volta são ferramentas ou trunfos, portanto, esteja ciente da melhor maneira de usá-los caso sua situação exija isso.

Clã: Assamita *antitribu*

Natureza: Camaleão

Comportamento: Sobrevivente
Geração: 10ª
Físicos: Força 5, Destreza 5, Vigor 5
Sociais: Carisma 3, Manipulação 3, Aparência 3
Mentais: Percepção 4, Inteligência 3, Raciocínio 5
Talentos: Prontidão 3, Esportes 2, Briga 4, Esquiva 3, Intimidação 3, Mímica 2, Manha 4
Perícias: Demolição 1, Disfarce 2, Condução 2, Armas de Fogo 5, Armas Brancas 4, Performance 2, Segurança 4, Furtividade 3, Sobrevivência 3
Conhecimentos: Cultura da Mão Negra 3, Cultura da Camarilla 1, Investigação 2, Cultura do Sabá 2
Disciplinas: Rapidez 2, Ofuscação 2, Potência 2, Quietus 3
Antecedentes: Status da Mão Negra 2, Contatos 5, Mentor 3, Recursos 2
Virtudes: Convicção 4, Instinto 4, Coragem 5
Trilha da Sabedoria: Trilha de Caim 7
Força de Vontade: 7

Mentais: Percepção 5, Inteligência 4, Raciocínio 5
Talentos: Prontidão 4, Esportes 2, Briga 5, Esquiva 4, Intimidação 3, Liderança 1, Manha 4, Arremesso 3
Perícias: Empatia com Animais 2, Disfarce 3, Condução 2, Armas de Fogo 5, Dança do Fogo 1, Armas Brancas 5, Performance 2, Segurança 4, Furtividade 4, Sobrevivência 4
Conhecimentos: Cultura da Mão Negra 3, Cultura da Camarilla 1, Computação 2, Investigação 3, Cultura do Sabá 3
Disciplinas: Animalismo 3, Rapidez 1, Fortitude 3, Ofuscação 2, Potência 2, Metamorfose 5
Antecedentes: Status da Mão Negra 3, Contatos 5, Reconhecimento de Bandos 2, Recursos 5
Virtudes: Convicção 4, Instinto 5, Coragem 5
Trilha da Sabedoria: Trilha do Poder e da Voz Interior 7
Força de Vontade: 8

DOMINANTE DA MÃO NEGRA

Histórico: São os dominantes que tomam as decisões dentro da Mão Negra, embora os serafins estejam acima deles. Contudo, são poucos os vampiros que já se encontraram com um dominante, muito menos com um serafim, portanto, para um observador ocasional, a distinção entre eles é bastante discutível. Os dominantes são calmos e controlados — brilhantes, impiedosos e sanguinários. Somente um tolo desafiaria um dominante sem ter a vitória garantida — eles têm níveis formidáveis de poder político e força bruta.

Aparência: O dominante fala pouco mas seu porte altivo exala uma aura de indomabilidade. Ele já assistiu a enorme derramamentos de sangue e o seu olhar sugere que ele está sempre avaliando as pessoas que conhece. Suas feições anuviaram-se devido à idade avançada.

Dicas de Interpretação: Só existe um objetivo: servir à Mão Negra. Não peça nada a seus subordinados que você não pediria a si mesmo. Você teria muito prazer em enfrentar cara a cara as multidões da Camarilla, mas sabe que ganharia muito pouco com ataques espalhafatosos como esse. Pense antes de agir e considere todas as opções — agir precipitadamente é agir insensatamente.

Clã: Assamita *antitribu*

Natureza: Diretor

Comportamento: Fanático

Geração: 7ª

Físicos: Força 5, Destreza 5, Vigor 6



ASSASSINO DA MÃO NEGRA

Histórico: Estes vampiros dedicam-se exclusivamente à arte de matar. Impiedosos e brutais, os assassinos da Mão Negra apagam suas presas com eficiência — dizem que as vítimas destes assassinos nem mesmo percebem que estão em perigo até verem o rosto do assassino. Isso é, se eles chegarem a ver um rosto.

Aparência: Os olhos frios do assassino são insensíveis e distantes. Tanto a vida como a não-vida não significam nada para este vampiro; ele destrói as duas com a mesma firmeza. O assassino tem uma cicatriz que ostenta como um símbolo de honra que lhe foi legado por um alvo particularmente astuto.

Dicas de Interpretação: Você não fala muito. Preste bastante atenção aos pequenos detalhes e nuances sutis, e esteja sempre consciente do que existe a seu redor. Não deixe que nenhuma emoção escape debaixo de sua fachada, pois elas denunciam fraqueza.

Clã: Gangrel (Urbano) *antitribu*

Natureza: Competidor

Comportamento: Monstro

Geração: 9ª

Físicos: Força 5, Destreza 5, Vigor 5

Sociais: Carisma 3, Manipulação 3, Aparência 3



Sociais: Carisma 3, Manipulação 5, Aparência 3
Mentais: Percepção 5, Inteligência 4, Raciocínio 5
Talentos: Esportes 3, Briga 4, Esquiva 2, Expressão 1, Graciosidade 2, Intimidação 5, Liderança 4, Manha 3, Lábia 3
Perícias: Arqueirismo 3, Condução 2, Etiqueta 1, Armas de Fogo 3, Herbalismo 2, Meditação 2, Armas Brancas 6, Perícias Profissionais: Venenos 2, Segurança 4, Furtividade 4, Sobrevivência 4
Conhecimentos: Instrução 2, Cultura da Mão Negra 4, Cultura da Camarilla 2, Enigmas 2, Conhecimentos Experimentados: Tática 2, Investigação 4, Lingüística 2, Medicina 2, Ocultismo 1, Política 2, Cultura do Sabá 3
Disciplinas: Auspícios 2, Rapidez 3, Dominação 3, Fortitude 2, Ofuscação 3, Potência 2, Metamorfose 2, Quietus 6
Antecedentes: Aliados 3, Status da Mão Negra 5, Contatos 5, Rebanho 1, Recursos 5, Lacaios 2, Rituais 1, Status do Sabá 4
Virtudes: Convicção 3, Instinto 4, Coragem 3
Trilha da Sabedoria: Trilha de Caim 7
Força de Vontade: 9

MEMBRO NOVATO DE UM CONVENTO

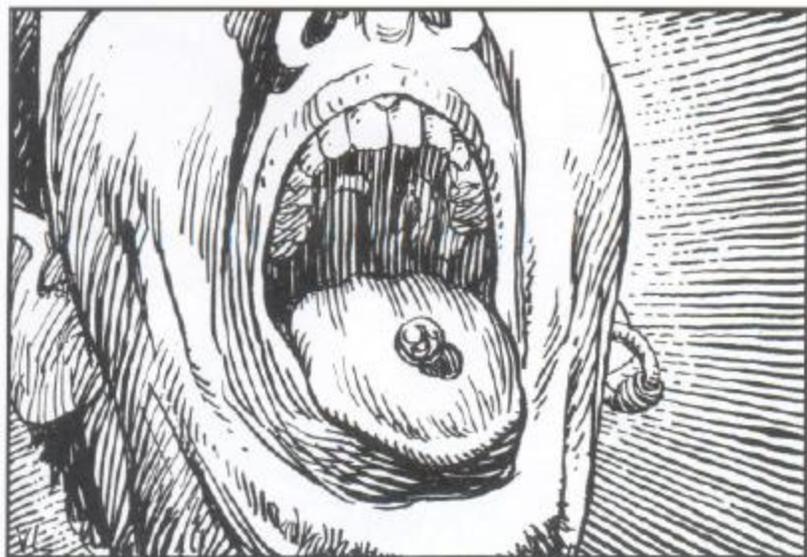
Histórico: Jovens e ambiciosos, estes vampiros ainda estão aprendendo como é a não-vida em uma cidade do Sabá. Eles podem ser tanto Verdadeiros Sabás como neófitos do baixo escalão, dependendo de terem ou não testado seu caráter em combate. Estes aprendizes têm muito a provar, embora muitas vezes possuam uma grande ambição.

Aparência: O novo recruta se encaixa no arquétipo “punk”, mesmo que apenas na aparência. Ele é duro como um prego e está pronto a demonstrar isso. Enfeitado com tatuagens, piercings e outras cicatrizes (conseguidas em rituais ou não), o neófito deixa aparente sua natureza desordeira a todos que encontra.

Dicas de Interpretação: Mesmo quando está assustado, você nunca deixa ninguém perceber. Sua personalidade arrojada e sua brutalidade tornam-no popular aos olhos de seus companheiros. Suas habilidades no roubo facilitam bastante a obtenção de dinheiro, o que também garante a você algum respeito dentro do bando. Mas você tem um temperamento independente, o que pode lhe trazer problemas se não tomar cuidado.

Clã: Brujah *antitribu*

Natureza: Rebelde



Comportamento: Valentão

Geração: 12ª

Físicos: Força 4, Destreza 3, Vigor 3

Sociais: Carisma 3, Manipulação 2, Aparência 3

Mentais: Percepção 2, Inteligência 2, Raciocínio 2

Talentos: Prontidão 2, Esportes 1, Briga 2, Esquiva 2, Intimidação 2, Manha 3, Lábia 2

Perícias: Condução 2, Armas de Fogo 2, Performance 1, Segurança 2, Furtividade 2

Conhecimentos: Computação 1, Investigação 2, Direito 1, Medicina 1

Disciplinas: Rapidez 1, Potência 2, Presença 1

Antecedentes: Mentor 1, Recursos 3

Virtudes: Consciência 2, Autocontrole 2, Coragem 3

Humanidade: 4

Força de Vontade: 4



MEMBRO EXPERIENTE DE UM CONVENTO

Histórico: Experiência, astúcia e contatos dão a estes vampiros uma vantagem competitiva. Eles têm motivação e conhecem a hierarquia social de seus bandos. À medida que continuam ganhando confiança e status dentro do bando, eles cumprem sua obrigação nas batalhas a fim de aumentar o apoio que dão aos anciões de seus bandos.

Aparência: O membro experiente conhece seu lugar e procura melhorá-lo — o que é necessário é que os outros percebam o que você está fazendo. Ele usa roupas escandalosas e jóias aparentes. O membro experiente do Sabá é barulhento, antipático e ansia por atenção, exatamente como sugere sua aparência.

Dicas de Interpretação: É incrível como as coisas simplesmente “acontecem” a sua volta. Você sempre consegue sobreviver, reerguendo-se pela amarra das botas. Devido a sua postura calma em meio ao caos, suas crescentes habilidades de manipulação e sua presteza em ajudar os outros, ninguém nunca suspeita que você é a causa dos problemas. Dê um espetáculo, mas faça-o de modo a ganhar atenção em vez de levantar suspeitas.

Clã: Nosferatu *antitribu*

Natureza: Olho da Tempestade

Comportamento: Sobrevivente

Geração: 10ª

Físicos: Força 3, Destreza 4, Vigor 4



Sociais: Carisma 2, Manipulação 3, Aparência 0
Mentais: Percepção 2, Inteligência 3, Raciocínio 4
Talentos: Prontidão 2, Briga 4, Esquiva 2, Expressão 1, Intimidação 3, Manha 2, Lábia 3
Perícias: Condução 1, Armas de Fogo 3, Dança do Fogo 1, Armas Brancas 2, Performance 1, Segurança 2, Furtividade 3, Sobrevivência 1
Conhecimentos: Instrução 1, Segredos da Cidade 2, Computação 1, Investigação 3, Ocultismo 1, Conhecimento dos Esgotos 2
Disciplinas: Animalismo 2, Dominação 1, Ofuscação 3, Potência 1
Antecedentes: Contatos 1, Mentor 2, Recursos 2, Status do Sabá 1
Virtudes: Consciência 2, Autocontrole 3, Coragem 3
Humanidade: 3
Força de Vontade: 6

MEMBRO VETERANO DE UM CONVENTO

Histórico: Os veteranos do Sabá sabem os caminhos. Tendo lutado em inúmeras batalhas na Grande Jyhad, estes vampiros são inflexíveis, inteligentes e maldosos como o diabo. Embora exista a possibilidade deles não serem os líderes de seus bandos, os veteranos são vampiros realizados e não devem ser vistos com desprezo, tenham ou não conseguido reconhecimento.

Aparência: O veterano já participou de um grande número de batalhas e o seu olhar prova isso. Ela traz cicatrizes de combate que acentuam ainda mais a imagem predatória que ele cultiva. Ele é mais velho do que a maioria de seus companheiros de bando e evita os piercings modernos em favor das boas e velhas tatuagens.



Dicas de Interpretação: Se alguém desrespeitá-lo, chute alguns traseiros e pronto. Você sabe que é leal à seita e pode até mesmo colocar novamente sua não-vida em risco por ela, como já fez inúmeras vezes no passado. No entanto, você não descansa sobre as glórias do passado — você está pronto para entrar em ação imediatamente, desde que alguém tenha um plano. Ou não. Tanto faz.

Clã: Lasombra
Natureza: Fanático
Comportamento: Tradicionalista
Geração: 9ª

Físicos: Força 4, Destreza 5, Vigor 5
Sociais: Carisma 2, Manipulação 4, Aparência 4
Mentais: Percepção 3, Inteligência 2, Raciocínio 4
Talentos: Prontidão 2, Briga 4, Esquiva 4, Expressão 2, Intimidação 3, Intuição 2, Manha 3, Estilo 2, Lábia 3
Perícias: Condução 2, Armas de Fogo 4, Dança do Fogo 2, Armas Brancas 4, Performance 2, Segurança 1, Furtividade 3, Sobrevivência 2
Conhecimentos: Instrução 1, Conhecimento de Área 2, Investigação 2, Política 2, Ocultismo 1, Cultura do Sabá 1
Disciplinas: Dominação 3, Fortitude 2, Tenebrosidade 3, Potência 2
Antecedentes: Contatos 3, Rebanho 2, Influência 1, Recursos 3, Lacaios 1, Rituais 1, Status do Sabá 2
Virtudes: Convicção 4, Instinto 4, Coragem 4
Trilha da Sabedoria: Trilha do Poder e da Voz Interior 5
Força de Vontade: 7



INQUISIDOR DO SABÁ

Histórico: Estes vampiros estão entre os mais motivados do Sabá. Eles existem para livrar a seita da influência infernal. Os Inquisidores devotam-se total e exclusivamente a sua causa, acreditando que o infernalismo só serve para submeter a seita aos demônios em vez de aos Antediluvianos. Os Inquisidores são oponentes perigosos, não apenas devido a seus poderes pessoais, mas também aos políticos.

Aparência: O Inquisidor é dado às regalias dos cavaleiros medievais, embora use uma variação bastante moderna. Sua armadura é uma jaqueta de couro e o seu cavalo, uma motocicleta “envenenada”. Entretanto, sua espada continua sendo uma espada, pois não é possível purgar a mancha do Diabo com armas modernas vulgares. A expressão estóica do Inquisidor serve como um aviso para os outros de quão seriamente ele encara sua responsabilidade.

Dicas de Interpretação: Procure aqueles indivíduos que venderiam a alma e prive-os da opção. Você é acusado de não ter nenhum senso de humor. Eles estão certos. Esse não é um assunto engraçado.

Clã: Ventrue *antitribu*
Natureza: Penitente
Comportamento: Juiz
Geração: 8ª

Físicos: Força 4, Destreza 4, Vigor 5
Sociais: Carisma 3, Manipulação 5, Aparência 4
Mentais: Percepção 5, Inteligência 3, Raciocínio 4
Talentos: Prontidão 3, Briga 1, Esquiva 2, Empatia 4, Expressão 1, Interrogatório 3, Intimidação 3, Intuição 3, Liderança 3, Manha 1, Estilo 2, Lábria 4
Perícias: Empatia com Animais 2, Condução 2, Etiqueta 3, Armas de Fogo 2, Dança do Fogo 2, Armas Brancas 4
Conhecimentos: Instrução 2, Cultura da Camarilla 1, Enigmas 2, Investigação 5, Direito 1, Lingüística 2, Ocultismo 4, Política 3, Pesquisa 1, Cultura do Sabá 2
Disciplinas: Auspícios 2, Dominação 5, Fortitude 2, Presença 4, Taumaturgia 2
Linhas Taumatúrgicas: Linha do Sangue 1, Manipulação Espiritual 2
Antecedentes: Contatos 5, Influência 3, Mentor 4, Recursos 3, Lacaio 2, Status do Sabá 5
Virtudes: Consciência 5, Autocontrole 3, Coragem 5
Trilha da Sabedoria: Trilha do Acordo Honrado 8
Força de Vontade: 9



PEREGRINO/NÔMADE NOVATO DO SABÁ

Histórico: Viajar pelas estradas como um dos Amaldiçoados é difícil para as jovens crias do Sabá. A estrada é uma realidade dura, especialmente para aqueles que são considerados descartáveis. Ainda assim, os jovens recrutas nômades têm muitas oportunidades para demonstrar seu valor diante do bando. Afinal de contas, se não o fizerem, acabarão como ração de Lupinos ou dando boas-vindas ao sol em uma cela do caixa prego.

Aparência: O neófito nômade, parte Lestat e parte Mad Max, usa uma combinação de couro com pedras de rua. Seus olhos observam cuidadosamente o horizonte, sempre alerta para lobisomens saqueadores e outras ameaças. Suas feições são encovadas e pálidas, pois o direito de se alimentar é primeiro dos membros já comprovados do bando.

Dicas de Interpretação: Você não sobreviveu aos Ritos de Criação com o juízo perfeito. Suas ações bizarras e imprevisíveis fazem com que os outros se distanciem. Você não é muito popular, mas depois que demonstrar seu valor, sua sorte deverá mudar. Ou pelo menos é isso que você espera. Mas se não conseguir, você verá a Morte Final chegar tentando.

Clã: Malkaviano *antitribu*
Natureza: Enigma
Comportamento: Solitário
Geração: 13ª
Físicos: Força 3, Destreza 3, Vigor 4
Sociais: Carisma 2, Manipulação 2, Aparência 2
Mentais: Percepção 3, Inteligência 2, Raciocínio 3
Talentos: Prontidão 2, Briga 3, Intimidação 1, Manha 2, Estilo 1, Arremesso 1
Perícias: Ofício 1, Condução 2, Armas de Fogo 2, Armas Brancas 2, Mendigar 2, Segurança 2, Prestidigitação 2, Furtividade 1, Sobrevivência 2
Conhecimentos: Investigação 2, Direito 1, Lingüística 1, Medicina 1
Disciplinas: Auspícios 2, Fortitude 1, Ofuscação 2
Antecedentes: Recursos 1, Contatos 1
Virtudes: Consciência 1, Autocontrole 2, Coragem 4
Humanidade: 3
Força de Vontade: 5

PEREGRINO/NÔMADE EXPERIENTE DO SABÁ

Histórico: Pioneiros, caçadores e guerreiros que podem ser ajustados, estes vampiros sabem como sobreviver até mesmo em “trilhas Lupinas” ou em territórios da Camarilla. Seja sozinho ou com seu bando, eles sabem como permanecer concentrados em seus objetivos e como chutar alguns — ou muitos — traseiros quando isso é necessário. Os nômades experientes foram endurecidos pela noite nas estradas e pelos anos, senão décadas, de violência. Ande com cuidado quando estiver próximo destes indivíduos ou pode ser que você não sobreviva para encontrá-los de novo.

Aparência: O nômade experiente já adquiriu a “carranca cowboy” causada por muitos anos forçando a vista para enxergar à distância na escuridão. Ele usa uma jaqueta de couro surrada enfeitada com alguns de seus troféus — ossos de dedos, costelas, dentes e coisas do gênero. Seu cabelo é comprido e sujo, penteado para trás e preso em um rabo de cavalo.

Dicas de Interpretação: Você é bom de briga e está sempre pronto para uma. Às vezes você pensa antes de agir, o que teria sido o seu fim se não fosse por seus companheiros de bando. Você encara todo mundo a quem é apresentado com um ar de hostilidade ou desdém, e despreza aqueles que parecem ser delicados ou melindrosos.



Clã: Tzimisce

Natureza: Sobrevivente

Comportamento: Caçador de Emoções

Geração: 11ª

Físicos: Força 4, Destreza 3, Vigor 5

Sociais: Carisma 2, Manipulação 2, Aparência 4

Mentais: Percepção 4, Inteligência 2, Raciocínio 4

Talentos: Prontidão 3, Briga 4, Esquiva 2, Intimidação 2, Manha 3, Estilo 2, Lábria 2

Perícias: Empatia com Animais 2, Condução 3, Ofícios 3, Armas de Fogo 3, Dança do Fogo 2, Armas Brancas 3, Segurança 1, Furtividade 2, Sobrevivência 4

Conhecimentos: Enigmas 2, Investigação 2, Lingüística 3, Política 2, Cultura do Sabá 1

Disciplinas: Animalismo 2, Auspícios 2, Fortitude 2, Vicissitude 2

Antecedentes: Contatos 3, Recursos 1, Rituais 2, Status do Sabá 1

Virtudes: Convicção 3, Instinto 3, Coragem 5

Trilha da Sabedoria: Trilha de Lilith 6

Força de Vontade: 6



PEREGRINO/NÔMADE VETERANO DO SABÁ

Histórico: Estes vampiros mercenários são bem-vindos e respeitados em qualquer cidade mantida pelo Sabá devido a seus feitos lendários de bravura e monstrosidade. Eles evitam a política e a hierarquia urbana da não-vida em troca das estradas que os transformaram em monstros audaciosos, mesmo que um pouco rústicos. Os peregrinos veteranos já viram de tudo — Lupinos, cercos, grupos de guerra anarquistas e a política dos anciões nas cidades por onde passaram. Eles também aprenderam a lidar com tudo o que já encontraram....

Aparência: O nômade veterano se parece extremamente com o “cavaleiro pálido” das lendas do oeste americano. Sua pele foi maltratada pelo clima rigoroso, seu olhar é entreaberto e seu sorriso é um rosnado dentado.

Dicas de Interpretação: Se alguma coisa se transformar em um problema, mate-a. Se não for um problema, pode ser que você queira matá-lo só pela emoção. Você serve incondicionalmente ao Sabá tanto em pensamento quanto em seus atos, e a seita é sempre sua primeira prioridade. No entanto, você não tem muita paciência com os intrigantes e aristocratas que “conduzem” a seita de seus

tronos. Da forma que você entende, a seita é devotada à liberdade — e o preço da liberdade é a vigilância eterna (ou pelo menos foi isso que você ouviu dizer).

Clã: Ravnos *antitribu*

Natureza: Monstro

Comportamento: Rebelde

Geração: 9ª

Físicos: Força 5, Destreza 5, Vigor 5

Sociais: Carisma 3, Manipulação 3, Aparência 3

Mentais: Percepção 5, Inteligência 2, Raciocínio 4

Talentos: Prontidão 4, Esportes 1, Briga 5, Esquiva 3, Intimidação 3, Intuição 3, Liderança 1, Manha 3, Lábria 2, Arremesso 1

Perícias: Empatia com Animais 2, Ofícios 4 (Manutenção de Motos), Condução 4, Etiqueta 1, Armas de Fogo 5, Dança do Fogo 2, Armas Brancas 4, Performance 2, Segurança 4, Furtividade 4, Sobrevivência 3

Conhecimentos: Instrução 1, Enigmas 1, Investigação 3, Lingüística 2, Cultura do Sabá 2, Cultura do Submundo 1

Disciplinas: Animalismo 2, Auspícios 1, Rapidez 2, Quimerismo 4, Fortitude 4

Antecedentes: Contatos 5, Recursos 2, Status do Sabá 2

Virtudes: Convicção 3, Instinto 4, Coragem 5

Trilha da Sabedoria: Trilha do Poder e da Voz Interior 7

Força de Vontade: 7

BATEDOR NOVATO

Histórico: Os batedores novatos compõem a maior parte dos espões do Sabá. Os batedores normalmente trabalham sozinhos ou com um parceiro. Diferente de outros bandos da seita que atuam como grupos de reconhecimento, eles realmente se “unem” à Camarilla ou aos anarquistas de uma outra cidade. Alguns vampiros do Sabá sofrem depressão e um sentimento intenso de solidão, acentuados pela ausência da Vaulderie.

Aparência: O batedor se apresenta como um artista de teatro de variedades na cidade que adotou, e trabalha como DJ em um clube popular entre os anarquistas e neófitos (e também o rebanho...). Ele usa roupas de marca e corta os cabelos curtos para que ele não fique empestado com o cheiro de fumaça do clube. Tudo nele exsuda um ar de tranqüilidade, exceto seus olhos, que revelam seu medo de que descubram seu disfarce.



Dicas de Interpretação: Às vezes suas performances são tão boas que você até se esquece de que é um espião. Seu amor pela música o consome e, de tempo em tempos, você tem de lembrar a si mesmo qual seu verdadeiro objetivo. É preciso equilibrar o estilo de não-vida de que você tanto gosta com sua responsabilidade para com o Sabá.

Clã: Toreador *antitribu*

Natureza: Bon Vivant

Comportamento: Galante

Geração: 12^a

Físicos: Força 2, Destreza 2, Vigor 2

Sociais: Carisma 4, Manipulação 3, Aparência 3

Mentais: Percepção 2, Inteligência 4, Raciocínio 2

Talentos: Prontidão 3, Briga 1, Esquiva 2, Empatia 2,

Expressão 2, Graciosidade 2, Manha 3, Estilo 3, Lábia 1

Perícias: Condução 2, Etiqueta 1, Armas de Fogo 1, Armas

Branças 1, Performance 4, Furtividade 3, Sobrevivência 1

Conhecimentos: Instrução 2, Computação 2, Lingüística 1

Disciplinas: Auspícios 2, Rapidez 1, Presença 2

Antecedentes: Identidade Alternativa 2, Contatos 2,

Rebanho 1, Recursos 2

Virtudes: Consciência 2, Autocontrole 3, Coragem 3

Humanidade: 5

Força de Vontade: 5



BATEDOR EXPERIENTE

Histórico: Os batedores seniores se responsabilizam pelas operações de reconhecimento mais delicadas, chegando ao ponto de personificar anciões e ancillae das cidades da Camarilla. A maioria dos batedores mais experientes, no entanto, persiste seu trabalho em segredo, reunindo informações e relatando aos seus superiores em intervalos estabelecidos. Eles poderiam ter deixado esse serviço perigoso há muitos anos, mas a emoção e o desejo de ajudar o Sabá os mantém em território inimigo. De vez em quando, eles são colocados em pares com novatos para fins de treinamento.

Aparência: O batedor experiente tem um aspecto desprezioso e muitos daqueles que o vêem acabam esquecendo completamente sua aparência. Ele usa roupas finas — mas nunca espalhafatosas (a não ser que seu disfarce exija isso) — e se cuida bem. O batedor tem cabelos compridos, mas pode cortá-los quando isso for necessário. Afinal de contas, ele cresce todas as noites....

Dicas de Interpretação: Você manteve sua Humanidade para melhor se esconder entre os idiotas da Camarilla, mas apesar disso seu coração é completamente Sabá. Entregue-se totalmente à falsa identidade que vier a assumir, até o ponto de negar seu verdadeiro ser. Pense como sua “nova” personalidade pensaria e nunca permita que sua verdadeira natureza emerja de baixo dessa fachada.

Clã: Malkaviana *antitribu*

Natureza: Excêntrico

Comportamento: Camaleão

Geração: 9^a

Físicos: Força 4, Destreza 3, Vigor 4

Sociais: Carisma 3, Manipulação 4, Aparência 3

Mentais: Percepção 4, Inteligência 4, Raciocínio 4

Talentos: Prontidão 3, Briga 3, Esquiva 2, Empatia 3,

Expressão 3, Graciosidade 2, Intimidação 3, Intuição 2,

Manha 4, Estilo 4, Lábia 3

Perícias: Condução 2, Etiqueta 3, Armas de Fogo 2,

Armas Brancas 3, Performance 5, Segurança 2, Furtividade 2,

Sobrevivência 3

Conhecimentos: Instrução 2, Cultura da Camarilla 3,

Computação 1, Lingüística 1, Investigação 4, Cultura do Sabá 1

Disciplinas: Auspícios 3, Demência 3, Fortitude 3, Ofuscação 4

Antecedentes: Aliados 1, Identidade Alternativa 3, Contatos 3,

Recursos 3

Virtudes: Consciência 3, Autocontrole 2, Coragem 4

Humanidade: 5

Força de Vontade: 7

INTERROGADOR

Histórico: Os diabólicos interrogadores do Sabá são os melhores quando se trata de extrair informações. Usando a Vicissitude, esses vampiros aperfeiçoaram a arte da tortura até suas profundezas imortais. Eles são capazes de arrancar todas as informações importantes de qualquer prisioneiro levado a eles, independente de quão resistente a vítima acredite ser. Afinal de contas, eles têm toda a eternidade para continuar tentando.

Aparência: O interrogador pode ter iniciado sua prática de tortura em si mesmo, a julgar pela grande quantidade de piercings, tatuagens e mutilações ritualísticas que o adornam. Ele raspa a cabeça (para que os cabelos não fiquem sujos de sangue) e usa roupas



de couro, borracha ou PVC, pois elas são mais fáceis de limpar depois de uma seção particularmente vigorosa de interrogatório.

Dicas de Interpretação: Esse é um bom campo de trabalho para você, pois você tem uma personalidade doentia. Nada lhe dá mais prazer do que causar dor nos outros — ou até mesmo em você. Às vezes, acontece de suas vítimas sofrerem “acidentes” depois que você arrancou tudo o que precisava delas. É estranho como essas coisas acontecem. Outros vampiros expressaram sua preocupação pelo fato de você estar se tornando mais cruel a cada noite que passa, mas, ora, isso faz parte das suas responsabilidades.

Clã: Tzimisce

Natureza: Sádico

Comportamento: Show de Horrores

Geração: 10^a

Físicos: Força 2, Destreza 4, Vigor 3

Sociais: Carisma 1, Manipulação 5, Aparência 5

Mentais: Percepção 3, Inteligência 2, Raciocínio 3

Talentos: Prontidão 3, Empatia 5, Interrogatório 4, Intimidação 4, Manha 3, Estilo 3, Lábia 3

Perícias: Ofício 4 (Moldar o Corpo), Condução 1, Etiqueta 2, Dança do Fogo 2

Conhecimentos: Instrução 2, Cultura da Camarilla 3, Cultura do Sabá 3

Disciplinas: Auspícios 2, Dominação 2, Taumaturgia 3, Vicissitude 3

Linhas Taumatúrgicas: Sedução das Chamas 1, Linha do Sangue 3, Manipulação Espiritual 2

Antecedentes: Rebanho 2, Recursos 3, Status do Sabá 2

Virtudes: Convicção 2, Autocontrole 3, Coragem 2

Trilha da Sabedoria: Trilha da Morte e da Alma 5

Força de Vontade: 6



VICIADO EM DIABLERIE

Histórico: Beber o sangue de um Cainita é uma das experiências mais euforiantes que se pode imaginar. O viciado em diablerie sabe muito bem disso e não consegue mais parar. Cometendo o amaranto, seja em companheiros de bando, seja em inimigos, o vampiro perde o controle em uma arrancada precipitada de poder e sede de sangue.

Aparência: O viciado em diablerie é calmo, gracioso e gregário. Ele se veste bem, utilizando-se da imagem de “irmão mais novo” ou “colega bem sucedido” para ganhar a confiança dos outros vampi-

ros. Seu sorriso é, ao mesmo tempo, genuíno e falso — é uma isca, mas ele realmente sente prazer na companhia de seus compatriotas.

Dicas de Interpretação: Você se dá ao trabalho de chocar e intimidar as pessoas com o seu comportamento bizarro. A maioria de seus amigos sabe que você tem algum vício, mas eles pensam que se trata de alguma droga, e não de seus próprios companheiros e conhecidos. Quem se importa com a Gehenna? A não-vida tem que ser aproveitada aqui e agora. Além disso, existem outras pessoas em posições de prestígio e influência que traçaram o seu caminho desta mesma forma, por que você não deveria fazer o mesmo?

Clã: Pander

Natureza: Malandro

Comportamento: Bom Vivant

Geração: 8^a

Físicos: Força 2, Destreza 2, Vigor 2

Sociais: Carisma 4, Manipulação 3, Aparência 3

Mentais: Percepção 2, Inteligência 3, Raciocínio 3

Talentos: Briga 1, Empatia 3, Expressão 3, Graciosidade 2, Manha 3, Estilo 2, Lábia 3

Perícias: Condução 2, Etiqueta 2, Armas de Fogo 2, Dança do Fogo 1, Armas Brancas 1, Performance 1, Prestidigitação 1

Conhecimentos: Instrução 2, Computação 1, Finanças 1, Política 1

Disciplinas: Auspícios 1, Rapidez 1, Dominação 1, Fortitude 1, Ofuscação 2, Tenebrosidade 1, Metamorfose 1, Quietus 1, Serpente 1, Vicissitude 1

Antecedentes: Recursos 2

Virtudes: Consciência 2, Autocontrole 1, Coragem 3

Humanidade: 4

Força de Vontade: 5

CARNIÇAIS

Às vezes o Sabá usa os carniçais com relutância para interagir com a sociedade mortal e proteger refúgios comunitários durante as horas do dia. Como os Cainitas do Sabá têm uma tendência a não gostar e não confiar em humanos, os vampiros da seita preferem carniçais que são animais. Apesar disso, há horas em que os carniçais humanos são necessários e, nessas horas, o Sabá faz tudo o que for preciso para assegurar lealdade, chegando ao ponto de usar a Vicissitude e o Laço de Sangue para unir o servo ao seu mestre. (Com certeza, um membro do Sabá nunca iria realizar o Laço com um outro vampiro da seita, mas que diabos, eles são apenas humanos....) Os carniçais servem também como alimento, bucha de canhão e acompanhantes (ou seja, bichos de estimação).

A grande maioria dos vampiros da seita trata seus carniçais com um desprezo absoluto. Não é incomum ver carniçais serem usados como iscas durante caçadas a Lupinos e muitos vampiros do Sabá têm o hábito de matar os portadores de más notícias. Os carniçais são também responsáveis por grande parte do trabalho de batedor da seita — limpar refúgios, conduzir veículos comunitários, raptar vítimas e fazer a faxina depois de um esbat. A vida de um carniçal do Sabá é, com certeza, precária e de péssima qualidade. A qualquer momento seu mestre pode decidir que ele serve melhor como comida do que como ajuda, sem contar que a maior parte das tarefas a ele atribuídas é perigosa, ilegal ou ambos.

Não é preciso dizer que são poucos os mortais que realmente procuram algum envolvimento com a seita (assumindo que eles saibam alguma coisa sobre ela, o que é improvável a não ser que já sejam carniçais e estejam cientes disso). A maioria dos carniçais mortais são conscritos que receberam a oferta de "servir e talvez morrer ou simplesmente morrer já." Os carniçais se tornam propriedade do bando, sendo raro reconhecerem um único mestre, servindo a quem quer que tenha gritado mais alto ou mais recentemente. Alguns indivíduos apreciam o aspecto submisso desses relacionamentos, mas raramente vivem muito, submetidos aos caprichos deturpados de seus mestres ou morrendo para aliviar o tédio de seus domadores.

Ironicamente, os carniçais animais, costumam receber um tratamento melhor do que seus correlatos humanos. Isso não quer dizer que os carniçais animais têm uma vida fácil; é comum seus mestres darem formas monstruosas a eles, privá-los de comida normal, enviá-los para lutar contra seus inimigos e chutá-los sempre que estão nervosos. No entanto, a maioria dos vampiros do Sabá é inteligente o bastante para perceber que os animais são completamente dependentes de seus mestres, e os tratam como se fossem um novo recruta ou seu animal de estimação preferido.

O Sabá despreza a prática de criação de carniçais, mas aceita-a como um mal necessário. Normalmente, cada bando "tem permissão" para ter um ou dois carniçais — não que alguém vá apresentar uma queixa formal contra eles se tiverem mais de um, mas os outros bandos podem enxergá-los como fracos e de-

pendentes, e criar antagonismos contra eles. Em geral, os bandos mantêm um ou dois carniçais durante alguns meses ou anos e depois os substituem. Obviamente, são poucos os carniçais que sobrevivem à substituição.

LAÇOS DE FAMÍLIA: AS CASAS DOS CARNICEIROS TZIMISCE

Durante séculos sem conta, os Tzimisce vêm praticando a arte do cruzamento seletivo de seus criados mais confiáveis (ou pelo menos mais úteis). No início da Idade Média, alguns anciões do clã realizaram uma experiência de longo prazo que envolvia o estudo dos efeitos da infusão regular de *vitae* no sangue de várias famílias nobres da Europa Oriental. O resultado final, depois de alguma gerações, foi a criação dos carniceiros: seres humanos com um tempo de vida grandemente ampliado e afinidades hereditárias para com certas Disciplinas vampíricas que são capazes de desenvolver da mesma forma que os Membros. Os carniceiros também produzem naturalmente uma versão menos poderosa do *vitae* vampírico, o que os transforma em uma espécie de carniçal auto-suficiente. Algumas vozes conservadoras entre os Demônios sugerem, no entanto, que existe mais coisa por trás da criação dos recorrentes do que simplesmente o sangue vampírico, e atribuem parte dos efeitos à magia natural das terras da Europa Oriental.

Mil anos atrás, mais de uma dúzia de linhagens distintas de carniceiros servia os Tzimisce. Entretanto, várias delas foram exterminadas durante a Inquisição e a Revolta Anarquista, duas outras





(os Narov e Ruthvenski) foram absorvidas em famílias sobreviventes por meio de casamentos entre membros de famílias diferentes e existem rumores de que outras duas (os Ducheski e os Rustovitches) se libertaram dos Tzimisce e agora servem outros mestres — uma sugestão bastante perigosa dada a propensão dos Demônios a vinganças prolongadas e requintadas. Outros rumores afirmam que os Assamitas, os Setitas, os Giovanni e os Tremere seguiram os passos dos Tzimisce e cultivaram suas próprias linhagens de carniceiros.

As quatro famílias de carniceiros que sobreviveram até as noites de hoje são consideradas espécimes deploráveis e completamente perturbados, em qualquer padrão “normal”. O incesto, a pedofilia, o canibalismo, a bestialidade, o abuso e o ativismo em movimentos políticos marginais encontram-se entre os passatempos mais inofensivos praticados pelas famílias revenants — e este comportamento faz com que eles sejam ainda mais admirados por seus mestres, que observam tais momices depravadas com um júbilo pervertido. É comum os carniceiros seguirem as Trilhas da Sabedoria do Sabá em lugar dos códigos humanos de moralidade; de fato, muitos dos revenants mais antigos aceitam suas Trilhas mais plenamente do que outros vampiros do Sabá de mesma idade, por terem nascido em casas que vêem a moralidade tradicional com desprezo e consideram os mortais “comuns” como seres inferiores. Os carniceiros são mais capazes de se passarem por humanos do que os vampiros com Humanidade baixa simplesmente pelo fato de terem uma pulsação e estarem habituados a respirar, mas não espere que eles sejam aprovados em um curso de ética na faculdade, a não ser que tenham sido treinados para fazerem um esforço deliberado a fim de se encaixarem na sociedade.

Os carniceiros são como os demais carniçais, com as seguintes exceções:

- Os carniceiros produzem um Ponto de Sangue por noite. Esse sangue não é considerado Cainita e não pode ser usado para criar outros carniçais, Abraçar corpos dos quais se retirou o sangue ou criar Laços de Sangue. Um espectro tem uma capacidade de armazenamento máxima igual a 10 Pontos de Sangue, mais um Ponto de Sangue para cada século de existência.
- Além das Disciplinas, os carniceiros também herdam as fraquezas da família da mesma forma que um vampiro herda as fraquezas do seu clã.

Para mais informações sobre os carniceiros das noites de hoje, veja o livro **Ghouls: Fatal Addiction**. Jogadores e Narradores que quiserem dados sobre espectros históricos devem consultar o **Libellus Sanguinis I: Masters of the State**.

BRATOVITCH

Os Bratovitch, a mais bestial das quatro famílias, normalmente não se afastam de suas propriedades rurais isoladas, onde criam cêrberos e outros animais repugnantes, e de onde saem apenas para caçar Lupinos e outras bestas da noite, seqüestrar noivas e cavalos, ou para servir como rastreadores para bandos nômades do Sabá. Os membros dessa família são, via de regra, mais inumanos do que a maioria dos outros carniceiros, e se deliciam em sua perversidade e selvageria. A maioria dos vampiros do Sabá tende a evitar as terras dos Bratovitch, visitando-as somente quando estão realmente desesperados. Isso não é devido ao medo — os Bratovitch vêem os

Cainitas do Sabá como uma espécie de “tios fortes e sórdidos” — e sim, à repulsa. Misture um membro de um clã selvagem das colinas com um Tzimisce e tempere à vontade com uma grande quantidade da mentalidade Neandertal de caçar e matar sua parceira e você terá uma boa idéia do que é um Bratovitch. A família se entoca principalmente nas selvas da América do Norte, embora se possa encontrar alguns postos avançados na América do Sul, e as terras ancestrais da família na Polônia, ainda são de um tamanho considerável.

Os membros da família Bratovitch não seguem a Humanidade; esse é um conceito muito estranho para eles. Curiosamente, muitas das Trilhas da Sabedoria do Sabá se encontram igualmente disseminadas pela família e um punhado de Bratovitch com pretensões acadêmicas preservaram alguns códigos de moralidade antiquados que a maioria dos vampiros já esqueceu.

Disciplinas: Animalismo, Potência, Vicissitude

Fraquezas: Os Bratovitch se zangam facilmente — alguns diriam que eles são psicóticos. Todos os testes para resistir ao frenesi estão submetidos a uma penalidade igual a +2 na dificuldade e, além disso, eles não se dão bem com mortais normais.

GRIMALDI

Antigos comerciantes nas cidades-estado italianas do século XII, os Grimaldi, ainda desfrutam de uma posição lucrativa de intermediários dos negócios do Sabá com a sociedade mortal. Eles são provavelmente a mais “normal” das quatro famílias, embora se diga que sua imensa riqueza os separa tanto quanto seu sangue vampírico. Os Grimaldi normalmente são treinados para ocuparem posições de poder e não é difícil encontrar um membro da família em um alto cargo político ou em uma posição de liderança em uma companhia de sua cidade natal. Desde o nascimento, os Grimaldi desfrutam de todas as riquezas que a vida tem a oferecer, desde escolas particulares e tutores, até férias decadentes nos hotéis mais bem frequentados, passando pelos brinquedos mais maravilhosos....

Além de promover os objetivos políticos de seus mestres, os Grimaldi têm um segundo objetivo que é mantido em segredo para todos, menos os líderes da família. Os anciões Grimaldi acreditam que a continuação de sua existência depende de sua utilidade para o Sabá e que a destruição da família seria lenta e completa se os Tzimisce um dia retirassem seu apoio. Tendo isso em mente, os Grimaldi começaram a criar planos de contingência para transferir a lealdade da família aos Ventrue da Camarilla ou até mesmo para os Giovanni, se um dia o Sabá decidir que a existência dos Grimaldi ultrapassou sua utilidade. Não é preciso dizer que essa informação *garantiria* a total destruição da família caso fosse revelada, portanto, os poucos privilegiados que conhecem essas idéias traiçoeiras fazem questão de permanecer bem longe de seus mestres.

A maioria dos Grimaldi segue a Trilha do Acordo Honrado ou a Trilha do Poder e da Voz Interior. Alguns, no entanto, são conhecidos por seguir a Trilha de Caim (com as devidas concessões, pelo fato deles não poderem cometer a diablerie). Cada vez mais os membros jovens da família vêm rejeitando os “antiquados” códigos de moral de seus antepassados e adotando a Humanidade, uma marcha dos acontecimentos que aflige os poucos Tzimisce que observaram a tendência.

Disciplinas: Rapidez, Dominação, Fortitude

Fraquezas: Todos os Grimaldi que já passaram pela puberdade são unidos a membros do Sabá (bispos ou superiores) por Laço de Sangue. Essa tradição começou como uma medida de segurança para garantir que os Grimaldi não traíssem o Sabá durante sua longa convivência com a sociedade mortal, mas acabou se transformando em pouco mais que um rito formal e um sinal de maioridade nas noites de hoje. A maioria dos vampiros do Sabá quase nunca invoca seus servos; os poucos Grimaldi cujos reinantes com frequência impõem sua vontade sobre os carniceiros, serão vistos como uma “perda aceitável” quando, e se, a família decidir mudar de lado.

OBERTUS

Estudiosos solitários, os Obertus conseguiram garantir a continuidade de sua existência evitando chamar a atenção do Sabá e alimentando seus patronos Tzimisce com um fluxo constante de informações originárias da pesquisa. A família Obertus, formada originalmente por bibliotecários e clérigos dos senhores Tzimisce do Império Bizantino, mudou-se primeiramente para a terra natal do clã na Europa Oriental e, depois, para o Novo Mundo, juntamente com as primeiras ondas de colonização do Sabá. Eles ainda mantêm uma forte presença nas terras da Nova Inglaterra e em algumas províncias do leste do Canadá. Os Obertus podem ser melhor descritos como ctonianos, tanto em sua natureza solitária quanto em sua busca constante por conhecimentos, os quais eles não necessariamente desejam. Suas pesquisas tendem para o paranormal: “carniçais, fantasmas, bestas e outras coisas que espream na noite,” entre outros assuntos.

Da mesma forma que os Grimaldi, os Obertus também têm um objetivo secreto que poderia muito bem levar a sua destruição caso fosse descoberto pelo Sabá. Os anciões da família Obertus acreditam que a existência dos carniceiros é a chave para o próximo passo lógico da evolução humana: o *Homo bertus* está destinado substituir o *Homo sapiens*, assim como os humanos modernos exterminaram o homem de Neandertal. Com esse objetivo, a família realiza experiências com várias permutações do processo do Abraço e da criação de carniçais, usando o *vitae* de vários “Membros” da Camarilla capturados e de um ancião Tzimisce que foi tolo o suficiente para entrar voluntariamente em torpor em uma vila de pescadores controlada pelos Obertus, nas redondezas de Boston. Essas experiências ainda não trouxeram nenhum resultado definitivo, mas a família acredita que está próxima de descobrir o segredo da perpetuação da existência de um carniçal sem a necessidade de uma fonte de *vitae* vampírico.

A maioria dos Obertus segue a Trilha da Morte e da Alma, a Trilha da Harmonia e a Trilha do Acordo Honrado. Recentemente, alguns deles começaram a estudar a Trilha da Metamorfose, visando adaptá-la ao seu “novo homem”.

Disciplinas: Auspícios, Ofuscação, Vicissitude

Fraquezas: Os Obertus foram criados em busca de um aperfeiçoamento intelectual, às vezes ao custo da própria estabilidade; por isso, eles estão propensos a sofrer de monotonia e outras desordens psicológicas similares. A grande maioria dos carniceiros da família sofre da perturbação Obsessão/Compulsão (v. *Vampiro: A Máscara*, pág. 222). A critério do Narrador, um Obertus pode escolher uma outra perturbação, do estilo intelectual, como

perturbação “padrão” — mas todos os membros da família sofrem de alguma perturbação.

ZANTOSA

Os Zantosa não parecem ter um motivo que justifique a continuação de sua existência; na verdade, se perguntarem a posição de um vampiro comum do Sabá sobre eles — assumindo que ele já tenha ouvido falar das famílias de carniceiros — ele responderá com um olhar curioso. Parece que a família Zantosa durou mais que sua utilidade, e existe principalmente para a continuação do estilo de vida decadente e comodista de seus membros e para divertir os Toreador *antitribu*, os Serpentes da Luz e os Tzimisce. Os Zantosa, que já foram a nata da elite social da Europa Oriental, intimidaram-se e sumiram, abandonando a tradicional manipulação social-política de longo prazo pela satisfação de curto prazo. Nas noites de hoje, entre os principais objetivos da família incluem-se crimes triviais, o vício, o mercado negro e a transcendência dos limites do prazer, da dor e de outras sensações. De fato, a única razão aparente para os Zantosa não terem sido varridos por um massacre organizado da Mão Negra é que os resultados não fariam jus aos esforços dispendidos para limpar seus apartamentos de cobertura, clubes noturnos e ateliês.

Recentemente, um expurgo interno abalou a situação da família Zantosa em Nova Iorque. Mais de 24 membros da família, a maioria com uma reputação impecável (tão impecável quanto pode ser a reputação de um Zantosa), foram executados de uma forma súbita e pavorosa por seus anciões. As investigações do Sabá foram notavelmente superficiais (a atitude geral parece ter sido “deixe que eles se matem”), recebendo a resposta que os grupos destruídos haviam sido pegos dedicando-se à magia negra — uma resposta que, estranhamente, não justificou uma investigação da Inquisição. A verdade, conhecida apenas pelo mais alto escalão da família Zantosa, é muito mais ominosa. Durante os últimos séculos, a família Zantosa vêm guardando uma criatura em torpor que se acredita ser um vampiro Tzimisce de idade muito avançada. Uma noite, em meados de 1997, a cripta na qual se encontrava o corpo em questão foi encontrada vazia sem aviso prévio nem evidências. Nenhuma explicação foi dada até o momento.

A maioria dos Zantosa estuda a Trilha dos Cátaros com um entusiasmo que beira o fanatismo, e alguns observadores comentam que a família está mais apta a seguir os Toreador *antitribu* do que a servir os Tzimisce. Alguns indivíduos dedicados adotam a Trilha da Morte e da Alma, assim como um encrave rural que vive em contato íntimo com os Bratovitch. Alguns rumores persistentes afirmam a existência de uma sociedade secreta Nodista dentro da família, mas nenhum Zantosa jamais admitiu abertamente seguir a Trilha de Caim.

Disciplinas: Auspícios, Presença, Vicissitude

Fraquezas: Os Zantosa têm uma vontade extremamente fraca no que se refere a resistir à tentação — qualquer tentação. Por isso, sempre que um membro da família é exposto a uma experiência particularmente prazerosa, ele precisa fazer um teste de Força de Vontade (dificuldade determinada pelo Narrador, dependendo da experiência em questão). Uma falha significa que o Zantosa está obcecado ou viciado naquela sensação particular (que pode ser qualquer coisa, desde usar uma nova droga ou experimentar uma



determinada posição sexual, até apreciar um bom vinho ou servir de alimento para um vampiro) e fará praticamente qualquer coisa para experimentá-la novamente. Os Zantosa também são incapazes de usar sua Força de Vontade para resistir a qualquer poder sobrenatural que os incite na direção de uma nova fonte de prazer e muitos deles já encontraram um fim precoce nas mãos de Cainitas, fadas e outras criaturas estranhas.

Os três tipos de carniçais que veremos a seguir são os mais encontrados em refúgios do Sabá. O livro **Ghouls: Fatal Addiction** também oferece uma grande variedade de carniçais que poderiam servir ao Sabá eficazmente, além de mais informações sobre as idéias da seita sobre o assunto.

CÉRBERO (CÃO DO INFERNO)

O cêrbero é um cão pervertido. Os Tzimisce usam seu poder de Vicissitude para desfigurar horrivelmente os pobres animais, tornando-os ainda mais horripilantes. Os Tzimisce preferem animais grandes como mastins, rottweilers e cães de caça, mas qualquer canino serviria.

Físicos: Força 4, Destreza 3, Vigor 4

Sociais: Não se aplica

Mentais: Percepção 3, Inteligência 1, Raciocínio 3

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

Perícias: Furtividade 2

Disciplinas: Potência 2

Força de Vontade: 6

Reserva de Sangue: 4

Ataque: Mordida/5 dados, Garras/3 dados

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

BAJULADOR

São poucos os carniçais humanos que servem o Sabá por longos períodos de tempo. Aqueles que o fazem têm como dever principal proteger ou cuidar das necessidades do refúgio comunitário de um bando. Esses carniçais são muitas vezes horrivelmente deformados pela Vicissitude, o que os prende a seus senhores do Sabá, pois a sociedade mortal com certeza rejeitaria essas deformações. Normalmente, os bajuladores podem fazer o que querem, contanto que sirvam lealmente ao senhor. No final, contudo, eles são meros mortais e muitas vezes têm mortes terríveis nas mãos de seus cruéis guardiões, quando isso não acontece em combate.

As características que veremos a seguir representam um carniçal guardião deformado pela Vicissitude. A maioria dos carniçais desse tipo possui uma... aparência... única.

Físicos: Força 5, Destreza 4, Vigor 5

Sociais: Carisma 1, Manipulação 1, Aparência 0

Mentais: Percepção 2, Inteligência 2, Raciocínio 4

Talentos: Prontidão 2, Interrogação 1, Briga 4, Esquiva 2, Intimidação 2

Perícias: Empatia com Animais 1, Armas de Fogo 3, Armas Brancas 2, Furtividade 3

Conhecimentos: Computação 1, Investigação 2, Ocultismo 2

Disciplinas: Fortitude 1, Potência 2

Humanidade: 3

Força de Vontade: 4

Ataque: Acúleos de osso formados pela Vicissitude/6 dados

REPRESENTANTE

Apesar do seu desprezo pelo mundo mortal, muitos vampiros do Sabá ainda mantêm relações com a humanidade em maior ou menor grau. Obviamente, o estilo de não-vida noturno desses vampiros dificulta essa interação, por isso alguns Cainitas utilizam a ajuda de carniçais para falar e agir em seu lugar. Esses carniçais vivem freqüentemente assustadiços, sempre olhando para trás com medo dos seus deturpados senhores ou sendo alvo da ira de outros vampiros. Muitas vezes, a paranóia consome até mesmo aqueles que não recebem o estímulo constante do chicote de seus mestres, pois eles vão lentamente submergindo em um mundo de intrigas e traições sangrentas.

As características que veremos a seguir representam um carniçal "porta-voz", um criado que tem deveres que não envolvem a violência nem vigilância de refúgios.

Físicos: Força 2, Destreza 2, Vigor 2

Sociais: Carisma 3, Manipulação 3, Aparência 3

Mentais: Percepção 2, Inteligência 2, Raciocínio 2

Talentos: Prontidão 2, Empatia 2, Lábria 1

Perícias: Condução 2, Etiqueta 2, Armas de Fogo 1, Furtividade 1

Conhecimentos: Computação 1, Investigação 2, Política 1

Disciplinas: Dominação 1, Fortitude 1

Virtudes: Consciência 3, Autocontrole 3, Coragem 3

Humanidade: 6

Força de Vontade: 4

NOVAS MANOBRAS DE COMBATE DE PERTO

- **Giro da Serra Elétrica:** Esta manobra devastadora quase sempre resulta na morte da vítima ou pelo menos num ferimento incapacitante.

O agressor tem que, primeiramente, "empalar" sua vítima com uma serra de cadeia (isso também pode ser feito com qualquer arma de corte e perfurante, como uma espada ou uma faca), conseguindo três ou mais sucessos no teste de ataque, que causa dano normal na vítima. A vítima precisa ser bem sucedida em um teste de Destreza (dificuldade 6) para não ficar "presa" na lâmina. No turno seguinte, o atacante tem de puxar a serra para cima, rasgando o corpo da vítima, espirrando sangue para todos os lados e causando uma quantidade brutal de dano. Depois que a lâmina está alojada no corpo da vítima, não é necessário nenhum teste para verificar se o ataque "atinge o alvo". Esse nível de perversidade exige um teste de Consciência (dificuldade 6) no caso do vampiro possuir um nível de Humanidade maior ou igual a 3 (embora os seguidores de algumas trilhas possam não ser afligidos por esse tipo de mal-estar).

Habilidade: Destreza + Armas Brancas

Dificuldade: Nenhuma

Precisão: Nenhuma

Dano: Tipo da arma +2

NOVAS MANOBRAS DE COMBATE A DISTÂNCIA

- **Tiro Cinematográfico:** Alguns candidatos a atiradores sempre insistirão em segurar a arma de lado como os gângsters e outros caras durões dos filmes de cinema e TV. Talvez isso pareça uma coisa audaciosa, mas acaba com a precisão do tiro e,

muitas vezes, faz com que a arma pare de funcionar pois o cartucho que está sendo expelido pode ficar preso entre o ferrolho e o cano da arma. Pode ter certeza que nada de bom pode resultar de um tiro como esse, mas parece que alguns espectadores acham isso elegante. Este estilo de atirar também pode ser apropriado para quem não tem nenhuma perícia com Armas de Fogo, mas já assistiu muitos filmes, ou para um bandido cuja experiência foi adquirida nas ruas, e não em um estande de tiro.

Se um assaltante obtiver uma falha crítica em seu teste de Armas de Fogo enquanto tenta um tiro cinematográfico com uma arma automática, sua arma não só deixará de funcionar, como também provocará um recuo, jogando o braço dele para trás, resultando em modificador igual a -1 em todas as Paradas de Dados durante o turno subsequente (e qualquer outra ação realizada durante o mesmo turno). Uma falha crítica com um revólver não implica em penalidades especiais — talvez o tambor rebente ou pare de girar, como acontece no caso de uma falha crítica normal.

Habilidade: Destreza + Armas de Fogo

Dificuldade: +1

Precisão: -1

Dano: Tipo da arma

- **Spray:** Os Lança-chamas emitem um “spray” de fogo ao invés de um projétil-físico. A arma lança um jato constante de chamas, semelhante a um esguicho de fogo, que varre uma área. Este spray funciona como uma metralhadora, adicionando 10 dados ao ataque padrão, e +1 à dificuldade para cada metro na área de efeito além do primeiro.

Os sucessos são divididos, como acontece no caso de uma metralhadora, e não se aplicam ao efeito do dano; cada sucesso resulta em um nível de vitalidade de dano, que pode ser absorvido como descrito na página 227 do livro **Vampiro: A Máscara**.

Os Testes de Esquiva contra um spray de fogo são feitos adicionando-se +1 à dificuldade.

Habilidade: Destreza + Armas Brancas

Dificuldade: 5

Precisão: +10

Dano: Especial

ARMAS

O Sabá, levando em conta o fanatismo e a perversidade inexperiente de seus membros, é conhecido por usar algumas armas não convencionais quando o assunto é violência. Não importa se está atacando um príncipe da Camarilla com um lança-chamas ou estripando um motoqueiro desordeiro com uma garrafa quebrada, o vampiro do Sabá não tem medo de se ferir, contanto que ele machuque ainda mais seus inimigos.

ARMAS DE FOGO

CARACTERÍSTICAS DE UMA ARMA DE FOGO

Calibre: O diâmetro do projétil lançado pela arma em questão. O calibre é dado tanto como uma fração de polegada (exemplo: calibre .45 significa 45/100 de polegada de raio) ou em milímetros (exemplo: 9mm). Entretanto, nenhuma das armas apresentadas

neste livro possui um calibre realista; esta Característica foi incluída meramente por consistência.

Dano: O número base de dados jogados para avaliar o dano depois de um ataque bem sucedido. Todas as armas de fogo causam dano letal contra alvos mortais. Contra vampiros, as armas de fogo causam apenas dano por contusão, a não ser que a cabeça tenha sido alvejada (o que adiciona 2 à dificuldade do ataque e 1 dado à Parada de Dados, conforme descrito na página 209 do **Vampiro: A Máscara**), caso em que o dano é considerado letal.

Alcance: Esse é o alcance da arma em metros. Uma arma pode ser disparada de até duas vezes essa distância, mas, neste caso, o ataque é considerado de longa distância (dificuldade 8).

CdT: A cadência máxima da arma — ou o número de tiros que ela pode disparar em um turno de combate.

Pente: O número de tiros que a arma acomoda.

Ocultabilidade: P = pode ser levada no bolso; J = pode ser escondida em uma jaqueta e; C = pode ser ocultada sob uma capa; N = não pode ser oculta em uma pessoa de forma alguma.

Arma de Fogo Tosca: As armas de fogo toscas são mecanismos montados às pressas com o objetivo de disparar projéteis na direção do inimigo do atirador. É impossível conseguir qualquer coisa que se assemelhe à precisão com um método de nível tecnológico tão baixo, mas a natureza descartável e o baixo custo destas armas (podem ser feitas com partes roubadas de carros estacionados na rua) fazem delas uma opção viável em situações de emergência.

Calibre: Nenhum; varia de acordo com o projétil que você dispara com a arma.

Dano: 3 (alguns modelos não têm câmara para auxiliar a compressão e pode ser que causem apenas 2 dados de dano)

Alcance: 5 a 15 metros

CdT: 1

Pente: 1

Ocultabilidade: B e se um policial a encontrar, você estará em apuros.

Lança-chamas: É provável que um vampiro carregando um cilindro de líquido volátil nas costas não dure muito, mas alguns membros do Sabá são tão devotados (ou loucos) que estão dispostos a correr o risco, se isso significar atingir um número suficiente de inimigos. O lança-chamas “dispara” um spray de combustível líquido a alta pressão contra o alvo, inflamando o líquido no momento em que ele sai da arma. Não é preciso dizer que é bastante difícil conseguir um equipamento destes, além de ser estupidamente ilegal. Observação: Se uma bala atingir o tanque, o Narrador deve jogar um dado. Se o resultado for menor ou igual a 7, o tanque explodirá, causando 12 dados de dano agravado no usuário e ferindo todos que se encontrarem ao redor; o dano é reduzido em 2 dados para cada metro de distância da explosão. Mirar no tanque aumenta a dificuldade do tiro em 3 pontos.

Calibre: N/A

Dano: Varia de acordo com a porcentagem do corpo atingida. V. **Vampiro: A Máscara**, página 227.

Alcance: 3 a 9

CdT: N/A

Pente: 20 turnos de combustível.

Ocultabilidade: N (o equipamento pesa de 15 a 30 Kg)



ARMAS BRANCAS

CARACTERÍSTICAS DE UMA ARMA BRANCA

Dano: O número base de dados de dano que devem ser jogados depois de um ataque bem sucedido. No caso de todas as armas brancas, esse número se baseia na Característica Força do personagem (e Potência, se houver) mais o número de dados determinados pelo tamanho, massa e formato da arma em questão.

Ocultabilidade: A quantidade de roupa necessária para manter a arma oculta. B = dentro de um bolso; J = sob a jaqueta; C = debaixo de uma capa; N = a arma é muito grande para ser ocultada.

Força Mínima: A Força mínima (a Potência pode ser adicionada a este total) que um personagem precisa ter a fim de poder empunhar a arma em combate.

ARMAS DE CONTUSÃO

Garrafa: Ubíqua e de tamanho conveniente, as garrafas funcionam bem como porretes improvisados. Se quebrar, a garrafa torna-se uma arma pontiaguda de perfuração que causa dano letal. Quebrar uma garrafa de forma que ela se torne uma arma pontiaguda funcional, e não apenas um punhado de vidro despedaçado, é difícil e está sujeito à opinião do Narrador.

Dano: Força

Ocultabilidade: J

Força Mínima: 1

Marreta: Esta descrição refere-se a uma marreta de construção, usada principalmente para quebrar concreto e outras peças de alvenaria. Mesmo nas mãos de um homem ou vampiro comum, a marreta é capaz de arrebentar crânios como se fossem melões maduros. Ser pego carregando uma marreta por aí é um bom modo de passar uma ou duas horas no banco de trás de uma viatura de polícia, com uma possível parada adicional na cadeia da cidade.

Dano: Força +3

Ocultabilidade: C

Força Mínima: 3

ARMAS DE PERFURAÇÃO

Armas de perfuração causam dano letal, a não ser que haja alguma coisa especificada em contrário.

Tábua com Pregos: A tábua com pregos, a arma arquetípica de um bandido, é barata, ameaçadora e perigosamente eficiente. A polícia não vê com bons olhos aqueles indivíduos que se armam com instrumentos de destruição tão evidentes. O dano causado por uma tábua com pregos pode ser absorvido como se fosse uma arma de contusão, mas o dano restante é considerado letal (e, portanto, não deve ser dividido ao meio no caso de vampiros).

Dano: Força +2

Ocultabilidade: C

Força Mínima: 2

Serra: A serra de cadeia é uma lâmina de serragem movida a gás ou eletricidade usada para cortar árvores. Ela é impiedosa quando usada como uma arma, pois atravessa a pele como uma faca quente corta manteiga. Ela é também bastante desajeitada e as tentativas de usá-la como uma arma estão sujeitas a uma penalidade igual a +1.

Dano: Força +4

Ocultabilidade: N

Força Mínima: 2

Cutelo: O cutelo, uma faca de cozinha quadrada e pesada, é surpreendentemente rápido. Eles são usados para cortar galinhas e legumes e provocam um efeito similar quando usados na anatomia humana.

Dano: Força +1

Ocultabilidade: J

Força Mínima: 1

Machete: Uma faca pesada, larga e semelhante a uma espada que é usada para abrir caminho em florestas com vegetação rasteira, o machete torna-se brutal e intimidante quando é usado como uma arma. Muitos bandos Sabá do México adotaram o machete como sua arma predileta.

Dano: Força +2

Ocultabilidade: C

Força Mínima: 1

Gancho para carne: Os ganchos para carne são usados em matadouros e indústrias de embalagem de carne para movimentar ou pendurar a carcaça de animais de mais de 50 kg. Embora sua eficiência como uma arma seja questionável — sua forma curva tende a ficar presa nas vítimas — a quantidade de dano causado é significativa. Além disso, sua aparência perversa impressiona bastante qualquer possível inimigo.

Dano: Força +1

Ocultabilidade: J

Força Mínima: 1

Navalha: A navalha causa uma pequena quantidade de dano, pois sua lâmina fina não provoca ferimentos profundos. Contudo, o corte preciso produzido por ela pode ser destrutivo quando aplicado em vasos sanguíneos importantes. Ela pode também ser usada para abrir a pele quando se deseja descascar lentamente a vítima.

Dano: Força -1

Ocultabilidade: B

Força Mínima: 1

ÍNDICE REMISSIVO

A

Antecedentes.....	90
Identidade Alternativa.....	93
Membro da Mão Negra.....	93
Rituais.....	94
Status do Sabá.....	94
<i>Antitribu</i>	15, 25
Arcebispo.....	33
Armas.....	220
Arma Branca.....	221
Arma de Fogo.....	220
Arquétipos.....	86
Camaleão.....	87
Capitalista.....	87
Enigma.....	87
Guru.....	87
Olho da Tempestade.....	87
Sádico.....	87
Show de Horrores.....	87
Sociopata.....	87

B

Bando(s), O(s).....	41, 82, 191
Bispo(s), O(s).....	33

C

Cardeal(is), O(s).....	32
Carniçais.....	215
Carniceiros.....	216
Bratovitch.....	217
Grimaldi.....	217
Obertus.....	218
Zantosa.....	218
Cidades do Sabá.....	195
Clãs	
<i>Assamita antitribu</i>	26, 52
<i>Brujah antitribu</i>	26, 56
<i>Gangrel antitribu</i>	26, 58
Irmãos de Sangue.....	26, 54
Kiasyd.....	26, 62
Lasombra.....	25
<i>Lasombra antitribu</i>	39
<i>Malkavian antitribu</i>	27, 64
<i>Nosferatu antitribu</i>	27, 66
Pandors.....	21, 27, 68

Precusores do Ódio.....	26, 60
Ravnos <i>antitribu</i>	27, 70
Salubri <i>antitribu</i>	28, 72
Serpentes da Luz.....	28, 74
Toreador <i>antitribu</i>	28, 76
Tremere <i>antitribu</i>	28
Tzimisce.....	26
Ventrue <i>antitribu</i>	29, 78
Clima.....	193
Código de Milão.....	19, 21
Convenção dos Espinhos, A.....	13, 16, 17

D

Diablerie, A Revolta Anarquista e A.....	13
Disciplinas.....	97
Criação de.....	97
Demência.....	104
Erupção Lunática.....	105
Espelho Despedaçado.....	104
Flagelo Pessoal.....	105
Mal-estar Prolongado.....	104
Reestruturar.....	105
Vontade de Ferro e.....	105
Magia Koldúnica.....	121
Mytherceria.....	106
Absorção da Aura.....	106
Absorção da Mente.....	108
Carta na Manga.....	108
Enigma Fantástico.....	107
Lugar Comum.....	106
Proteção Contra Fadas.....	106
Roubar a Mente.....	107
Visão das Fadas.....	106
Necromancia.....	108
Linha de Mortuus.....	108
Rituais Necromânticos.....	110
Bisbilhotar a Mortalha.....	110
Estrondo dos Malditos.....	110
Fantoche.....	110
Frieza do Esquecimento.....	110
Luz Misteriosa.....	110
Rituais de Taumaturgia Negra.....	101
Chamado da Hoste.....	102
Domínio Secreto da Praga.....	103
Escravizar o Intruso.....	102
<i>Felis Negrum</i>	102
Interior do Abismo.....	104

Maldição de Édipo	102
Portas Fechadas	103
Video Nefas	102
Rituais Taumatúrgicos	119
Aderência do Inseto	120
Caminhar nas Chamas	120
Dominó da Vida	119
Dor da Viúva	119
Enlouquecer Máquinas	119
Olhos do Falcão Noturno	119
Pele de Papel	121
Rastro Luminoso da Presa	119
Recorrer à Terra Natal	120
Reflexos da Segunda Visão	120
Torrente de Sangue	119
Sanguinus	112
Caminhos de Caim	114
Entidade Consangüínea	115
Gestalt	113
Octopod	112
Sangue de um Irmão	112
Taumaturgia	116
Linha da Vingança Paterna, A	117
Linha de Marte, A	116
Taumaturgia Negra	98
Drenagem Espiritual	101
Fogo do Inferno, O	99
Linha de Phobos, A	100
Tenebrosidade	111
Âmbito de Ahriman	112
Cárcere	112
Ecuridão Interior	111
Sombra Escrava	112
Travessia das Sombras	111
Valeren	121
Agonia	123
Fim do Tempo	122
Sentir Vitalidade	121
Toque Anestésico	122
Toque Ardente	122
Vingança de Samiel	123
Vicissitude	123
Casulo	124
Depredador Quiróptero	123
Incorporar-se à Terra	125
Sangue Ácido	123
Sangue Manchado	124, 125
Sopro do Dragão	124
Ductus	34

E

Espada de Caim, A Organização da	29
--	----

F

Filhos de Dracon	40
------------------------	----

G

Glossário	46
Goulet, Robert	8
Gratiano	13
Guerra Civil Sabá	17
Segunda	19
Terceira	19

H

Habilidades	88
Conhecimentos	90
Cultura do Submundo	90
Doutrina da Mão Negra	90
Perícias	88
Aliciamento	88
Dança do Fogo	89
Talentos	88
Adivinhação	88
Mendigar	88
Hardestadt	15
Hulul	52, 53

I

Infernalistas	40
Inquisição	
Mortal	15
Sabá	36, 186

L

Legalistas	37
------------------	----

M

Manchu	201
Manobras de Combate a Distância	219
Manobras de Combate de Perto	219
Mão Negra, A	34
Modelos	205
Moderados	38

N

Narrativa 165

O

Oásis 44

Ordem de Saint Blaise, A 39

P

Paróquias 43

Perturbações 161

População Sabá 197

Prelúdios 86

Priscis, O(s) 32

Q

Qualidades e Defeitos 95

Físicos 95

Madrugador 95

Preguiçoso 95

Vitae Infértil 95

Vulnerabilidade a Prata 95

Mentais 95

Flashbacks 95

Introspecção 95

Sociais 95

Responsabilidade Especial 95

Santidade 95

R

Refúgios 43

Regente 31

Revolta Anarquista e A Diablerie, A 13

Ritæ 44, 146, 184, 187

Auctoritas 44, 146

Banho de Sangue, O 147

Caçada Selvagem 157

Dança do Fogo 150

Festim de Guerra, O 156

Festim de Sangue, O 147

Festivo dello Estinto 149

Jogos de Instinto 150

Juramento, O 146

Monomacia 151

Palla Grande 152

Ritos de Criação 148

Sermões de Caim 153

Vaulderie 154

Ignoblis 44, 158

Benção da Áspide, A 160

Dança do Sol 160

Derramamento de Sangue 159

Revelações 161

Rito de Ação de Graças 159

Rito de Aceitação 158

Rito de Contrição 159

Rito de Fidelidade 159

Rito de Furtividade 160

Rito da Hospitalidade 161

Rito Marcial 159

Testes de Dor 160

Práticas Especiais da Seita 161

S

Sacerdotes de Bando, Os 34

Serafins 36

Status Quo, O 38

T

Tema 191

Templários, Os 34

Títulos 30

Tratado de Sustentação, O 17, 19

Trilhas da Sabedoria 82, 127

Acordo Honrado, Trilha do 139

Caim, Trilha de 128

Cátaros, Trilha dos 130

Coração Selvagem, Trilha do 137

Harmonia, Trilha da 139

Lilith, Trilha de 141

Morte e da Alma, Trilha da 132

Poder e da Voz Interior, Trilha do 144

Revelações Malignas, Trilha das 36, 40, 135

Tzimisce do Velho Mundo, Os 39

U

Ultra-Conservadores 39

V

Vaulderie 84, 203

Verdadeiro Membro do Sabá 41

Vinculum 84, 155

Níveis 155

Violador do Sangue, Lugoj 15

Visão Interna, A 12



***FEITO POR THIAGO
ACODESH***

Msn: Uchiahthiago123456@hotmail.com



Sombras da Guerra dos Anciões

Os vampiros do Sabá são monstros depravados, que se deleitam em seu estado Amaldiçoado e pastoreiam os mortais que vivem ao seu redor como gado. Ou ao menos é isso que pensam os não iniciados. Na verdade, o Sabá promove uma guerra secreta contra os anciões, lutando noite após noite para se libertarem da tirania dos temidos Antediluvianos e da própria Jyhad. Mas será que suas táticas funcionam ou são simplesmente macabras?

Criado pelas Chamas dos Bandos

O Guia do Sabá descreve minuciosamente a seita, desde as *antitribus* ou “anti-clãs” que formam suas fileiras até as terríveis Disciplinas usadas por seus membros passando pelos métodos usados na guerra tanto contra a Camarilla quanto contra os Antediluvianos. Este livro analisa também os progressos que o Sabá vem realizando em seus esforços de guerra, narrando sua escalada inexorável em toda a Costa Leste dos Estados Unidos e os territórios usurpados no Velho Mundo.

O Guia do Sabá contém:

- Uma visão atualizada e definitiva da seita e do seu papel nos acontecimentos das Noites Finais.
- Novas linhagens, Disciplinas e camadas de intriga na Jyhad.
- Os segredos e esquemas da mais violenta seita de vampiros que já caminhou pelas noites.



ISBN 85-7532-003-3



97885751320037