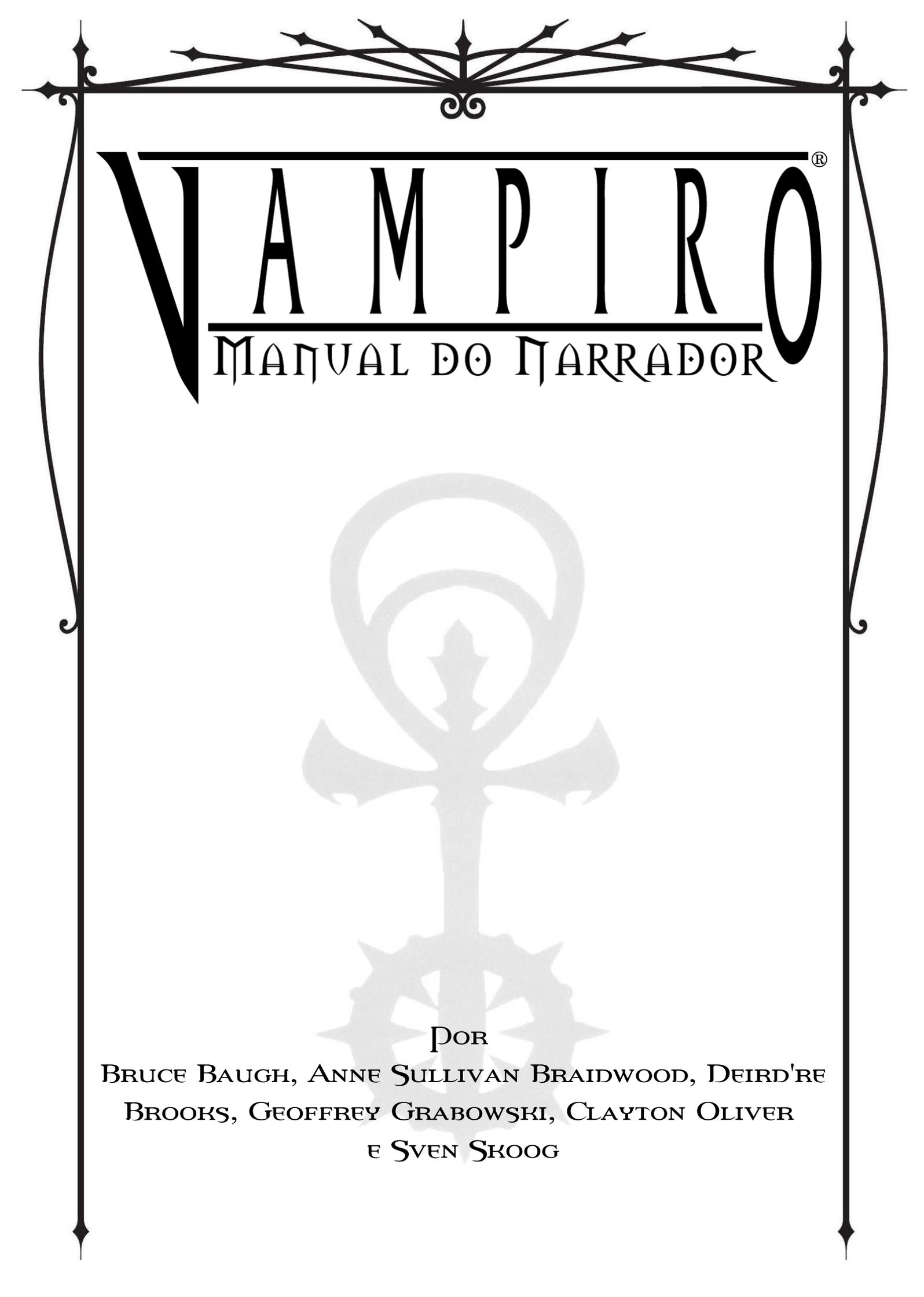


VAMPIRO[®]

MANUAL DO NARRADOR



Um guia para os Narradores de Vampiro: A Máscara



VAMPIRO[®]

MANUAL DO NARRADOR

POB
BRUCE BAUGH, ANNE SULLIVAN BRAIDWOOD, DEIRD'RE
BROOKS, GEOFFREY GRABOWSKI, CLAYTON OLIVER
E SVEN SKOOG

CRÉDITOS

Autores: Bruce Baugh, Anne Sullivan Braidwood, Deirdre Brooks, Geoffrey Grabowski, Clayton Oliver e Sven Skoog.

Material Adicional: Justin Achilli e Regina McKinney.

Desenvolvimento: Justin Achilli.

Editor: John Chambers.

Direção de Arte: Richard Thomas.

Layout e Composição: Pauline Benney.

Arte Interna: Mike Danza, Guy Davis, Michael Gaydos, Vince Locke, Greg Loudon, David Sexton, Joshua Timbrook.

Arte da Capa: Willian O'Connor

Design da Capa e Contracapa: Pauline Benney e Ron Thompson

AGRADECIMENTOS ESPECIAIS

Geoffrey Grabowski

Obrigado a Kiley, Carter, Carl, Caimán, Miss Gretchen, Mikko e Topo por seus conselhos e opiniões sobre todos os assuntos Djicos.

CRÉDITOS PELA TRADUÇÃO

Título Original: Vampire Storytellers Handbook

Versão Brasileira: Movimento Anarquista

Tradução: Chokos (5 a 13), Folha do Outono (15 a 21, 139 a 143), Rodrigo Oliveira (23 a 71, 126 a 137, 159 a 175, 80 a 97, 189 a 200), Doodlezs (73 a 79, 144 a 157, 98 a 113), Gothmate (177 a 188), Gashburz (115 a 125).

Revisão: Rodrigo Oliveira, Folha do Outono e Doodlezs.

Diagramação, Planilha e Índice: Folha do Outono
Capa e Contracapa: RGT (by Arcadia Team)

Estamos juntos no Orkut, visitem-nos!

www.orkut.com/Community.aspx?cmm=12967885

MENSAGEM AOS LEITORES

Este livro foi feito por diagramadores, tradutores, revisores, divulgadores (você são indispensáveis!) e críticos (você nos fazem melhorar!) que mesmo não sendo especialistas nas atividades que exercem dentro do projeto, doaram um pouco de seu tempo para tornar seu cenário favorito de rpg mais rico.

Provavelmente você tem um computador para estar lendo isso, talvez com internet para tê-lo baixado e quem sabe até uma impressora para tê-lo impresso, porém lembre-se que há pessoas no **nosso** Mundo Real que nada tem e apenas precisa do mais simples. No capitalismo, trabalho é dinheiro, mas nós não queremos a grana de vocês, então o que custa ajudar a quem realmente precisa? Ajude sempre que puder, pois esse será nosso maior pagamento e, ver que podemos mudar o mundo a nossa volta, será nossa maior recompensa.

Somos a favor do direito autoral, por isso **sempre publicamos os créditos originais** nas nossas traduções. Somos contra o papo besta de “se tivesse um preço justo todos poderiam ter”, o autor não tem culpa de nossa extorciva carga tributária e de nossa má remuneração pelo nosso suor. Então, **não venda** este documento, seja virtual ou impresso. **Tradução gratuita sim, pirataria não!**

Mudaremos o mundo pouco a pouco. Então porque não se une a nós para juntos fazermos a diferença?

Equipe do Movimento Anarquista

(Este é nosso segundo trabalho e foi liberado gratuitamente na internet em 22 de maio de 2007)



1554 LITTON DR
STONE MOUNTAIN, GA
30083
USA

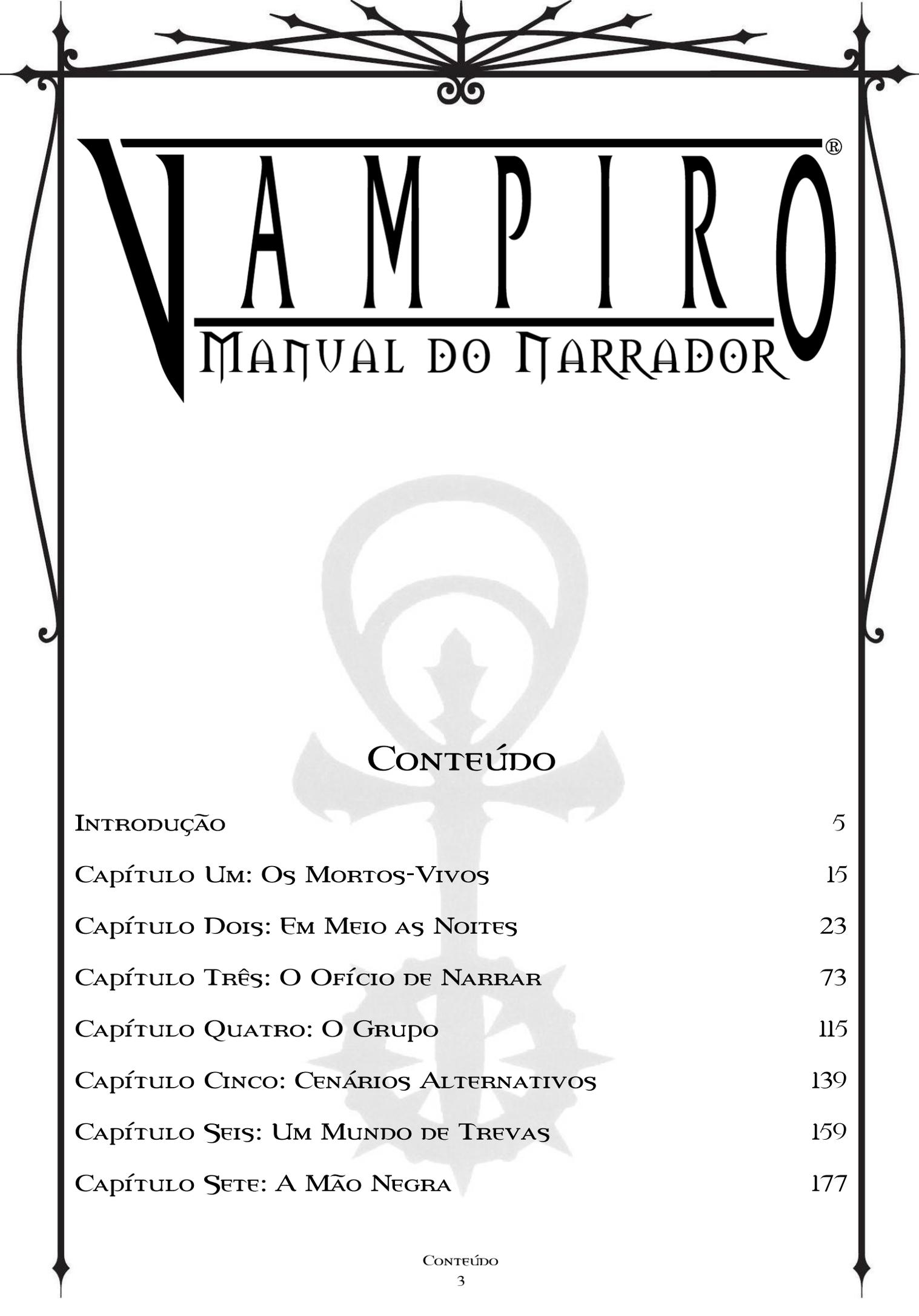
© 2000 White Wolf Publishing, Inc. Todos os Direitos Reservados. A reprodução sem a permissão escrita do editor é expressamente proibida, exceto para o propósito de resenhas e das planilhas de personagem, que podem ser reproduzidas para uso pessoal apenas. White Wolf, Vampiro a Máscara, Vampiro a Idade das Trevas, Mago a Ascensão, Hunter the Reckoning, Mundo das Trevas e Aberrant são marcas registradas da White Wolf Publishing, Inc. Todos os direitos reservados. Lobisomem o Apocalipse, Wraith the Oblivion, Changeling o Sonhar, Werewolf the Wild West, Mago Cruzada dos Feiticeiros, Wraith the Great War, Trinity e

Escolhidos de Caim e Mão Negra são marcas registradas da White Wolf Publishing, Inc. Todos os direitos reservados. Todos os personagens, nomes, lugares e textos são registrados pela White Wolf Publishing, Inc.

A menção de qualquer referência a qualquer companhia ou produto nessas páginas não é uma afronta a marca registrada ou direitos autorais dos mesmos.

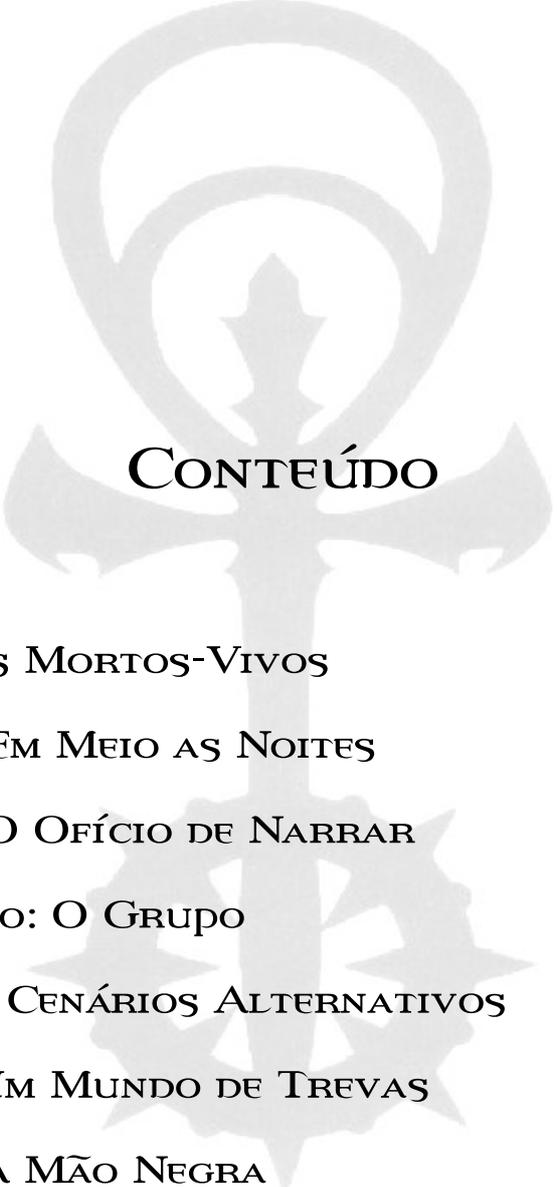
Esse livro usa o sobrenatural como mecânica, personagens e temas. Todos os elementos místicos são fictícios e direcionados apenas para diversão. Recomenda-se cautela ao leitor.

IMPRESSO ONDE FOR MAIS BARATO =P (quem omite os créditos originais tem culpa no cartório!)



VAMPIRO[®]

MANUAL DO NARRADOR



CONTEÚDO

INTRODUÇÃO	5
CAPÍTULO UM: OS MORTOS-VIVOS	15
CAPÍTULO DOIS: EM MEIO AS NOITES	23
CAPÍTULO TRÊS: O OFÍCIO DE NARRAR	73
CAPÍTULO QUATRO: O GRUPO	115
CAPÍTULO CINCO: CENÁRIOS ALTERNATIVOS	139
CAPÍTULO SEIS: UM MUNDO DE TREVAS	159
CAPÍTULO SETE: A MÃO NEGRA	177





INTRODUÇÃO

Esses criadores, fazedores do novo, nunca podem se tornar obsoletos, pois nas artes não existem respostas corretas... Mas as artes são outra história — uma história de adição infinita. Nós devemos encontrar ordem nos condutores aleatórios da imaginação

— Daniel J. Boorstin, *The Creators*

Não vamos nos enganar. Ser um Narrador é um trabalho duro. Mais do que qualquer membro do grupo, o Narrador deve não apenas executar a maior parte da preparação para um jogo de **Vampiro**, ele também deve estar preparado para jogar todo esse trabalho fora e correr em qualquer direção que o grupo de personagens resolva ir. Ele deve ser organizado e ainda saber improvisar, deve ser lógico e ainda dinâmico, e flexível e ainda assim justo. Ele deve entreter os jogadores, desafiar seus personagens, manter o desenvolvimento do cenário que não aparece diretamente durante cada história, permitir que os personagens o alterem, ajustá-lo devido aos esforços dos personagens e apresentar os resultados a eles. Ele deve interpretar regras, determinar quando elas servem à história e quando a atrapalham, e implementá-las de uma maneira justa, mas interessante. Ele tem que determinar quando um personagem deve morrer ou quando ele “escapa por pouco” porque é anticlimático morrer devido um teste

arbitrário de dados. Ele tem para isso — para tudo isso — um minuto, para continuar com o jogo.

E ele sequer é pago para isso. Importa-se de nos lembrar por que ele ainda faz isso?

Porque é divertido.

De todos que jogam **Vampiro: A Máscara**, o Narrador provavelmente é quem mais recebe um retorno de seus investimentos. Claro que é divertido participar do jogo, mas ser a força criativa por trás dos acontecimentos é infinitamente mais satisfatório. Cada respiração funda que os jogadores expressam quando seus personagens encontram algum horror é a moeda do mundo do Narrador. Cada salto de susto que eles dão quando o ambiente os assusta é um entalhe em seu cinturão. A satisfação dos personagens com o jogo é um reflexo direto da habilidade do **Narrador**. O Narrador cria um mundo inteiro e o dá vida — ou uma nefanda não-vida, como em **Vampiro** — e o assiste desenvolver perante seus olhos.

Entretanto, o mérito não o torna fácil. Esse livro

é destinado a ajudar os Narradores em seu trabalho. Inclui uma miríade de idéias, conselhos, dicas e até mesmo alguns segredos com os quais um ousado Narrador pode assustar seu grupo de jogadores. O **Vampiro Manual do Narrador** é escrito como uma conversa, como se o leitor e os escritores estivessem participando de uma discussão de mesa redonda sobre as várias técnicas de narrar. Isso não é uma grosseira coleção de “regras” de narração, já que tal coisa não existe. A narrativa é uma arte, e nossa intenção aqui é melhorar sua habilidade com suas ferramentas, e não obrigar você a aderir ao nosso código. Essa última parte é muito importante: Não faça o que o livro sugere porque aqui diz assim, faça apenas se ajudar a sua história. Dois jogos de **Vampiro** não são iguais, e o teste final para uma regra ou um guia de narrativa é se ele torna a experiência divertida ou não. Afinal de contas, isso é um jogo, e nós lhe encorajamos a fazer o seu próprio jogo.

A PARTE MAIS IMPORTANTE...

Quando seu grupo se reúne para jogar uma sessão de **Vampiro**, eles esperam um certo estilo de seu Narrador. Como um diretor de um filme ou um autor, as histórias que você cria e conta refletem as suas preferências e personalidade. Quando você vê um filme do Martin Scorsese, você sabe que morte, sexo e comida estarão envolvidos. Quando nós lemos *Alice no País das Maravilhas*, nós esperamos ver uma macabra deformação no humor. Assim é com as histórias que você conta. Sejam seus jogos um retrato de aventuras de ação moderna ou de intrigas complexas, a história é sua.

Entretanto, por trás do conceito assumido, está o princípio fundamental do jogo. Por que ter seus jogadores reunidos para uma sessão de **Vampiro** ao invés de uma de ficção científica ou de espada e magia? Eles se reuniram para interpretar vampiros, e não importa quais são os detalhes da sua história, o fato de que eles são vampiros é uma constante.

Mais do que qualquer coisa, o Narrador deve manter a Maldição de Caim dos personagens em mente. Se isso fugir da sua mesa, você pode estar jogando... bem, qualquer outro jogo.

Isso não precisa ser forçado ou rebuscado. Você não tem que levar uma ornamentada desgraça sobre a sede eterna e, veja, miserável inferno da maldição imortal para o seu jogo (ao menos que seus jogadores [ou personagens] queiram). O ato de se alimentar não tem que ser um gigantesco melodrama inserido com poesia Romântica. Pode ser tão brevemente mencionado ou tão central ao jogo quanto seu grupo

quiser, mas negligenciar o vampirismo dos personagens nega esse ponto central.

Personagens de **Vampiro** devem se alimentar de sangue para sobreviver. Não precisa ser humano, o que é uma parte forte da caracterização de muitos indivíduos desesperados a tentar manter sua Humanidade, mas no fim das contas, todos necessitam de vitae. O ato de se alimentar nem sequer precisa ser explorado (e, pelo amor à história, deve ser lidado apenas em tempos dramáticos ou oportunos), mas suas ramificações devem ser exploradas. Um personagem que constantemente usa suas Disciplinas ou amplia seus Atributos Físicos vai necessitar de mais sangue do que um personagem que não o faz — e onde ele consegue esse sangue? Em muitos jogos ruins de **Vampiro**, o sangue está prontamente disponível de uma aparentemente interminável série de prostitutas e mendigos. Mas quais são as conseqüências? Se um Membro toma o vitae de um presidente de um banco ou de um viciado em crack, ele ainda assim está roubando fluidos vitais de um ser humano. Seja ele um repugnante Nosferatu, um frio Tzimisce ou um Ventrue negociante, o vampiro sustenta sua não-vida dentre os mortos, dos quais ele deve se esconder e se alimentar. Homem, mulher, ancião ou iniciante, Camarilla ou Sabá ou “outros”, todo vampiro possui a Besta interior que só pode ser aplacada com sangue. Como os vampiros do seu jogo lidam com o fato de que eles se tornaram monstros?

Esse é o centro de **Vampiro: A Máscara**. É isso que faz o jogo. Mais do que qualquer disputa política, intriga da Jyhad ou duelo por domínio, a monstruosidade secreta de todos os personagens é o coração do jogo — é isso que faz de **Vampiro** um jogo de horror pessoal.

... E A REGRA MAIS IMPORTANTE

Apesar da Regra de Ouro do Sistema Storyteller sugerir para você se sentir livre para usar, abusar, alterar e modificar qualquer regra individual que não funcione para você, nós insistimos em uma regra até aqui não mencionada que tem precedência sobre todas as outras.

Divirta-se.

Isso é um jogo. Alguns Narradores pegam tudo aquilo que nós escrevemos e jogam no fogo. Outros permanecem tão próximos ao que já foi publicado sobre regras e cenário quanto podem. A maioria das pessoas se encontra entre esses dois extremos, usando o que eles gostam dos livros e criando suas próprias regras que melhor encaixam-se no gosto de seu grupo. E eles estão todos perfeitamente corretos.

Vampiro não pode ser todas as coisas para todas as pessoas. Como escritores, designers e desenvolvedores, nós sabemos disso, porque, hey, é o nosso trabalho, mas algumas vezes é melhor se afastar e dizer isso claramente. Quando o jogo para de ser divertido para você, feche o livro e volte depois. Quando equilibrar os números se torna mais uma obrigação do que uma emoção e quando decidir quais resultados de certos planos se torna uma questão de dogma quase religioso, se afaste da mesa pelo tempo necessário para descansar. Seus livros, dados e planilhas de personagens ainda estarão por lá.

Muitas vezes no hobby dos jogos, as pessoas perdem de vista esse fato — elas se esquecem que jogos são passatempos destinados a divertir e não discutir. Na verdade, para ouvir algumas pessoas falar nas lojas de jogos ou na Internet, o argumento é o início e o final do jogo. Para eles, talvez seja. Mas para os menos bélicos dentre nós, seria bom lembrar que nós tiramos do jogo aquilo que nele investimos. Como disse Shakespeare “a interpretação é tudo”, e em nenhum outro lugar isso é mais verdadeiro do que nos jogos, onde o “play” (se pudermos reinterpretar as palavras do Bardo um pouco) é todo o propósito de se reunir para uma noite de narrativas.

Sim, você deve ter a Regra de Ouro de cor. Mude! Adapte! Crie! Destrua e reconstrua! Planeje e arquitete! Mas, no final, tenha certeza de que é divertido fazer isso. Você não está sendo avaliado e nós prometemos não enviar legiões com pedaços de pau de StoryNazistas™ para atacar o seu jogo em comparação com o nosso.

É o seu jogo. Divirta-se.

COMO USAR ESSE LIVRO

Antes de mais nada, esse é um livro para Narradores, caso você não tenha visto no título. Muito do que está contido nessas páginas irá servir muito pouco aos jogadores, já que a intenção é ajudar o Narrador em sua tarefa mais trabalhosa: a criação de mundos e conciliação das regras e dos personagens com a história.

Qualquer Narrador digno de sua posição também sabe que mais do que qualquer coisa, esse livro é uma coletânea de *sugestões*. Os leitores notarão uma perceptível falta de regras e sistemas, em sua maioria. Mais regras não tornam necessariamente uma história melhor, e com algumas exceções, esse é o rumo que esse livro toma. Montar e contar um conto empolgante é mais do que testar Carisma + Performance, como os Narradores experientes bem sabem. Quem dera fosse tão fácil!

Para esse fim, esse livro reúne conselhos e alguns outros segredos. Nós oferecemos a você toda a coleção de nosso conhecimento, percepção e experiência, que, com sorte, quando unidas com a sua ira permitir que você leve histórias verdadeiramente maravilhosas para a sua mesa.

O **Capítulo Um** é um “documento” funcional para **Vampiro**, incluindo uma observação na psicologia dos Membros, nos sistema de jogo Storyteller e todas aquelas coisas que devem ser ditas mas nunca são. É o esqueleto fundamental sobre o qual são feitos os suplementos de Vampiro, que deve não apenas dar a você uma luz de como nós fazemos nossos livros, mas também atizar a fogueira da sua própria criatividade.

O **Capítulo Dois** fala dos Membros do ponto de vista deles. Inclui algumas linhagens apócrifas, detalhes sobre outras linhagens (assim como criar as suas próprias linhagens), três novas Disciplinas, uma discussão franca da importância do clã e algumas outras percepções da condições dos vampiros.

O **Capítulo Três** discute sobre as porcas e parafusos da narrativa. Sobre técnicas de considerações sobre a história, está tudo aqui, com a intenção de fazer os Narradores irem além de suas ações na ponta da mesa e se envolverem na história.

O **Capítulo Quatro** cobre os parceiros do Narrador em seus esforços, o grupo de jogadores. Incluso estão sistemas alternativos para criação de personagens, variações da composição tradicional do grupo e avisos da não tão gentil arte de lidar com jogadores problemáticos.

O **Capítulo Cinco** encoraja os Narradores a pensarem “fora da caixa” e divergir da dependência de material impresso. É uma coleção de guias e sugestões para cenários alternativos diferentes do já estabelecido Mundo das Trevas, compatível para crônicas inteiras ou rápidos flashes de tempos passados — ou do que ainda está por vir.

O **Capítulo Seis** possui regras completas de crossover com os outros jogos do Mundo das Trevas, incluindo atualizações da edição revisada para **Vampiros do Oriente**.

O **Capítulo Sete** inclui a história e o destino de uma das mais secretas seitas de vampiros que já existiu no Mundo das Trevas. Ao invés de darmos à Mão Negra seu próprio livro revisado, nós o colocamos aqui por duas razões. Primeiro, já que sua existência é controversa dentro dos grupos de **Vampiro**, nós queremos dar ao Narrador a opção de usá-los ou não. Segundo, assuntos ocorridos nas noites modernas mudaram a seita do que ela uma dia foi, e colocar isso diante da vista dos jogadores pode não servir para todas as crônicas. Narradores, usem a Manus Nigrum como quiserem.

O JOGO COMO É JOGADO

Durante os anos, durante o desenvolvimento de dúzias de suplementos e milhares de idéias, um grupo distinto de temas desenvolveu-se com respeito no material de **Vampiro**. Nós não esperamos que isso caia sobre você – não apenas porque **Vampiro** é um jogo de sutileza (que nós esperamos que seja perceptível pelos textos), mas nós gastamos todo o nosso tempo nessas idéias. É o nosso trabalho

Sem dúvida, você possui uma certa percepção do que é **Vampiro**. A esse respeito, você está precisamente correto. O ponto desse jogo e, de fato, da linha **Vampiro** é permitir você e seu grupo contar histórias convincentes que envolvam as Crianças de Caim. Porém, do outro lado da moeda está o material que nós desenvolvemos que serve ao propósito de manter o jogo consistente, verossímil, irascível e maduro. Aqueles de vocês que jogam **Vampiro** desde sua concepção têm percebido o jogo mudar significativamente através dos anos, e vocês provavelmente possuem um senso de quão necessário isso é para o jogo. **Vampiro** está entre o maior corpo de jogos publicados como algo mais do que apenas um jogo. Se os participantes quiserem, é claro, pode ser nada mais do que um jogo — um passatempo, assim como um filme, um livro ou uma ida ao cinema. No entanto, pode ser muito mais — pode ampliar o nível da sua literatura, provocar novas filosofias e oferecer um discernimento usualmente encontrado apenas depois de sessões de análises prolongadas. Através das histórias que contamos, nós podemos aprender sobre nós mesmos, a condição humana e, de fato, sobre **qualquer** coisa que apareça na história. Isso pode ser algo simples como o despertar de um interesse na história que certos personagens descobrem, ou pode ser complexo e pessoal como a súbita revelação de que nós somos descontentes com certos aspectos de nosso ser.

Essa ambição é o que diferencia **Vampiro** dos outros jogos no mercado. É a mesma ambição que leva as pessoas, em sua ignorância, a rotular **Vampiro** como “pretensioso” ou “arrogante”. Não é a nossa intenção denegrir os outros jogos; **Vampiro** pode ser jogado do mesmo modo descompromissado como qualquer outro. Mas nós queremos contar histórias que possuem uma profundidade maior do que simples “aventuras”. Os motivos dos personagens em uma história de **Vampiro** são muito mais complexos, pessoais e únicos do que “matar o monstro, pegar o tesouro, comprar um castelo”. Claro que, os personagens nos outros jogos possuem personalidades mais complexas também, mas

ainda assim elas são simples demais para **Vampiro**.

No final, qualquer história é o que você faz dela. Você e seu grupo irão colher o benefício da narrativa de acordo com a quantidade de esforço que vocês colocam nela. Esse livro é cheio de nossos conselhos, os quais nós esperamos que dêem a você alguma experiência, mesmo que você discorde completamente com tudo que nós dissermos ou odeie uma das idéias tanto que você jogue o livro fora imediatamente. Tudo bem — isso é parte do processo criativo. Se todos possuísem exatamente a mesma idéia sobre o que faz uma história ser entretenedora ou convincente, não existiriam motivos para contar novas histórias, já que nós já teríamos ouvido e aproveitado todas elas. Assim como tudo mais impresso no material de **Vampiro**, tudo o que aparece aqui está sujeito à sua implementação e aprovação.

Para esse fim, nós reunimos aqui várias doutrinas que são a chave para **Vampiro**. Sejam elas considerações ou chaves de histórias muito específicas, esses são os ideais que nós temos em mente quando escrevemos e desenvolvemos material para o jogo. Esperamos que elas possam passar um sentido maior da consistência temática para você. No final, mesmo que você discorde delas, elas irão fazer com que você adapte seus próprios sentidos do que **Vampiro** é para você e seu grupo. Como sempre, o jogo e a história são seus para usá-los e contá-las, e elas tem muito mais valor pessoal do que qualquer coisa que nós possamos criar.

A GRANDE IMAGEM

O tema centra de **Vampiro** é um conceito dividido em três partes: É um jogo de **narrativa de horror pessoal**. Uma narrativa envolve pegar um conceito e fazer algo divertido com isso. Todos nós sabemos que os Ventrue são ricos manipuladores, mas o que eles fazem para merecer essa reputação? Como o Nosferatu consegue sustentar sua vasta rede de informação? Como um depravado Tzimisce consegue essa reputação dentre os outros de sua espécie? Contar uma história vale as palavras. Uma boa história possui “antagonistas memoráveis, prêmios pelos quais se luta, cenários fascinantes, objetivos acreditáveis, planos trançados e estranhezas gerais.” Se você espera que seus jogadores se tornem parte da história de verdade, eles devem desejar serem envolvidos. A melhor forma de fazer isso é levá-los para um ambiente convincente.

O aspecto pessoal reside no papel dos personagens. **Vampiro** não assume a posição de que clãs/seitas/círculos são anônimos, entidades monolíticas que existem apenas para servir a um plano maior. Claro, os Toreador se envolvem nos mundos das artes e dos mortais, mas o que motiva-os individualmente? Clãs não são fraternidades que se reúnem para calouradas ou para destruir o sindicato

criminoso dos Brujah. Seitas não são companhias gigantes ou forças armadas que se unem para combater os infiéis ou “controlar” (uma palavra tão vaga e sem impacto) cidades (mesmo que eles digam outra coisa, como no caso de alguns Sabá fervorosos e Assamitas). Clãs são como famílias, e seis são como sociedades sociais, e quando foi a última vez que os Kennedys ou os designers gráficos se uniram para expulsar os Matusaléns da cidade? Foque no indivíduo — a intenção é mostrar a natureza única de ser um vampiro, não participar de uma eterna e imortal corporação como um servo patético. Nada inerente a um clã ou seita amarra um vampiro em uma “linha de batalha”, e é muito mais possível para um Ventrue golpista planejar contra outros Ventrue do que erguer seu punho contra uma milícia motoqueira de uma gangue dos Brujah. Príncipes não apenas se “exibem” em tronos de veludo e nem todo Sabá é um psicótico arremessador de Molotov. Os personagens devem existir independentes da história — é a reação deles aos eventos do cenário que fazem a história ser o que ela é.

A respeito de horror, as melhores histórias de **Vampiro** estão repletas dele. Sem horror, pode muito bem ser um jogo de super-heróis, e não é isso que procuramos. Considere que: Todos os personagens estão mortos, ainda que existam em um frágil estado além da morte, roubando o sangue vital das pessoas que eles antes eram, enquanto lutam para evitar os excruciantes desejos da Besta. Todos os vampiros são viciados, dedicados, acima de tudo, em adquirir esse precioso fluido do qual depende a sua existência. A qual profundidade esses personagens chegariam na busca de seus desejos e planos? Vamos ver essas profundidades.

Com essas idéias centras em mente, aqui está um “cheat sheet” dos elementos que você pode desejar considerar quando criar sua crônica..

- **Novas Guinadas:** Surpreenda seus jogadores. Se nós sabemos o que vai acontecer, isso é chato. Isso não é o mesmo que dizer que você precisa de um caos total ou de antagonistas arbitrariamente motivados, mas algumas vezes a conclusão lógica não é o que chacoalha um evento. Coisas estranhas e mistérios são bons; eles mantêm os jogadores em suspense.

- **Personagens Interessantes:** Isso é tão crítico que se você não compreender, provavelmente você não está preparado para assumir o papel de Narrador. **Todo** personagem possui uma personalidade completa, mesmo que os jogadores não enxerguem 99% dela. A idéia de um “vampiro genérico” é muito fraca; cada um é um único indivíduo.

- **Finais Abertos:** Se você está lidando com um plano, você deve permitir que o grupo de jogadores tenha impacto em seu ambiente. Isso é muito difícil em Vampiro; os personagens possuem uma quantidade

de motivações que é impossível criar uma situação universal. Não é como os antigos dias de jogos de exploração de masmorras, em que você colocava um monstro em uma sala e todos os personagens fariam uma fila e atacariam-no, sejam eles clérigos, elfos ou qualquer outra coisa. Muitos Narradores preferem deixar que seus jogadores criem personagens antes do jogo realmente começar, para que os Narradores possam trabalhar nas histórias dos personagens. Narrar é uma via de duas mãos, ao menos que os personagens possuam uma razão para ser parte da história ou acreditarem que eles irão conseguir algo dela, todo o conto elaborado se sentirá desprezado.

- **Foque:** Entretanto, ai mesmo tempo sua idéia necessita de uma unidade de visão. Porque diabos o chefe de gangues Ventrue está inclinado com o político Malkaviano esperançoso na sacada do loft do modelo Brujah? Você não pode impedir seus jogadores de criar personagens que não possuem motivos para estarem juntos (cheque uma mesa de uma convenção que permite você levar o seu próprio personagem para a mesa para dar umas boas risadas), mas você pode ao menos trazer um sentido de ordem ao material que você está esquematizando. Um tema comum para o jogo (que não devia faltar em nenhuma crônica) ou um ponto mútuo de pano de fundo para os personagens seguirem satisfaz essa necessidade.

VAMPIROS, NÃO UMA PIADA

Vampiro se orgulha de ser um local maduro para a narrativa. As aventuras de DeathRaven, O Imortal Celta de Sobretudo com katanas prateadas que pode fazer de seus inimigos poças vermelhas em um piscar de olhos (oh, e ele é um vampiro também!) não é a nossa intenção. Se você se diverte com esse tipo de coisa, bom para você, mas nosso objetivo é alavancar o jogo além dessas fantasias adolescentes sobre vingança e poder.

O Mundo das Trevas e seus arredores Punk-Gótico são estilosos e graciosos. Eles combinam os elementos mais mencionados em filmes noir, ficção gótica, alta sociedade e uma vida deprimida. Apresentados dentro desses elementos estão os sabores e os costumes da sociedade como um **todo**. Isso é talvez uma das maiores diferenças entre o Mundo das Trevas como ele foi criado e como ele é jogado. Membros de grupos de Storyteller tendem a pertencer à subcultura dos jogos. A maneira como eles se vestem, o vocabulário especializado, hábitos sociais e outros detalhes menores de sua personalidade tendem a ser diferentes do resto das pessoas. Isso não é uma declamação da cultura de jogos — é uma simples observação. Vá até uma convenção de jogos (ou em uma loja especializada), e a verdade sobre esta questão será visível.

Vampiros, por outro lado, tendem a não ser

jogadores. A Máscara estipula que eles se escondam entre a humanidade, ainda que eles sejam obviamente diferente dela. Vampiros usam marcas famosas e dirigem carros de prestígio; eles são quase universalmente flexíveis (a um ponto cadavérico) e bonitos. Mesmo os vampiros que provam ser a exceção desse (muito genérico) guia concordam com isso, sendo ramificação ao invés de observações das regras. Os Nosferatu são muito mais repugnantes do que simplesmente horrendos para fins de comparação. Os Tzimisce possuem uma beleza mortal, como um tubarão. O vagabundo Brujah aparenta ser mais mortal em seu guarda-roupa de brechó e com seu cabelo bagunçado quando comparado à sociedade “local”.

Em sua maioria, esses fingimentos existem para levar os mortais até os vampiros, além de levá-los a acreditar que não há nada especial sobre os Membros. A atratividade sobrenatural torna a caçada mais fácil, e o fato da maioria parecer (pelo menos em sua maior parte) como pessoas normais torna ainda mais fácil de escapar depois do fato ter sido cometido. Um Membro que “se veste como um vampiro” ou insiste em usar um guarda-roupa que está fora de moda com os valores da sociedade na qual ele se encontra vai atrair uma atenção indesejável para si. Considere por um momento uma reunião de Membros no Elísio — o cenário é o pátio e o salão de um hotel local de prestígio. O Membro demonstram suas roupas espalhafatosas: vestidos elegantes, distintos ternos feitos das mais finas lãs e sedas, bajuladores condescendentemente ornados em smokings e outros “uniformes”, quando ele caminha...

... algum palhaço em um sobretudo negro, com uma sombra às cinco horas e um par de óculos de sol espelhados, que parecem ter sido tirados de um policial rodoviário de um filme dos anos 70. Sua camiseta esfarrapado tem o nome de alguma banda barulhenta escrita. Armas são obviamente vistas por baixo do casaco e seu longo cabelo (preto, é claro) foi amarrado em um rabo de cavalo que recorda o de uma estrela das séries de ação.

Muitos dos Membros reunidos caem na gargalhada. Alguns dos mais faladores perguntam onde o filme está sendo rodado. Qualquer mortal presente certamente irá recordar das mais distintas características possuídas pelo Schwarzenegger (assim como os Membros, mas eles provavelmente não vão contar nada à polícia quando a contagem de corpos da cidade começar a subir, apesar de que eles provavelmente contarão ao Príncipe). Se o extremamente dramático Membro é jovem o suficiente, ele talvez tenha lembranças daqueles sonhos que todo mundo têm de ficar nu na escola.

Esse provavelmente não é o efeito desejado.

É insignificante, mas assim é a sociedade dos membros. Os não-vivos depositam muito valor no

bom-senso e na apresentação — eles são como nada mais do que as cortes aristocratas da França algumas noites antes da revolução. Seus hárprias são cruéis árbitros da graça dos Membros, e toda a dança da não-morte deve ser feita na mais alta moda ou sofrer da zombaria dos outros.

Nesse momento, alguns de vocês estão pensando, “Onde está a diversão nisso?” Uma reação esperada, mas dê um passo adiante.

É divertido se vestir, se produzir o máximo possível e receber a admiração (ou adulação) dos outros. Aqueles de nós nascidos sem a aparência de modelos ou sem guarda-roupas que se rivalizam com os das celebridades ainda assim podem querer assumir o papel de um personagem que possua essas bênçãos. Ou, nós podemos pegar o papel oposto e retratar um personagem que coloca o dedo no nariz a todo momento nessas convenções absurdas — esta ostentação morto-viva. De qualquer forma, nós estabelecemos a graça predatória dos Membros sem nos basear nos clichês de revistas em quadrinhos ou símbolos de rebeldes alienados do ginásio.

Novamente, se você quer que os personagens da sua história pareçam com o elenco de *Highlander*, vá em frente. Alta costura não é um cafezinho pra todo mundo, e nem o alto conceito de antifashion.

VIOLÊNCIA É PREDOMINANTE MAS PERIGOSA

Um dos aspectos que torna o Mundo das Trevas um cenário apropriado para um jogo de horror é a onipresença do perigo. As ruas possuem grandes e escuras sombras que ocultam ladrões, assassinos...e coisas piores. Em certas partes das altivas e góticas cidades, alguém tem a vida de outra pessoa em suas mãos simplesmente por atravessar a rua. Gangues caminham em áreas urbanas desertas e destruídas, a polícia pode bem estar “no ponto” e olhar para outros lugares em momentos inoportunos, e fazem o que querem nos escalões mais baixos da sociedade. Mesmo em locais “civilizados”, a segurança pode ser um pouco mais brutal do que deveria, ou um guarda costa de um senador pode ter uma característica má escondida por trás de seu terno. A presença de tal violência dá às pessoas motivo para temer. A insegurança gera tensão, que serve ao cenário fazendo com que até mesmo o lugar mais comum tenha a possibilidade de ser perigoso. Violência serve ao cenário.

O que a violência nem sempre serve é à história. Histórias de vampiros deveriam quase sempre ser escritas em favor de uma resolução não-violenta de uma situação. Levada aos extremos, a ubiqüidade da violência literalmente causaria um colapso da civilização. Por que alguém se importaria com um dia de trabalho honesto se pudesse simplesmente acertar seu vizinho na cabeça e pegar o que quisesse? Por que

alguém manteria um emprego para colocar comida na mesa se é mais fácil assaltar o açougueiro local? E quem gostaria de ser um açougueiro se todo mundo soubesse que poderiam conseguir carne de graça esmagando seus dentes e se ajudando?

A violência precisa fazer sentido na história. Não apenas ter uma situação apropriada, ela precisa encaixar com os participantes. Com certeza, o *modus operandi* de alguns personagens é a violência — tudo bem. Mas se a resposta universal desses personagens é bater em qualquer coisa que fique em seu caminho, eles terão não-vidas muito curtas. Eles podem acabar tendo uma briga com alguém mais forte do que eles ou podem adquirir uma reputação de inimigo público número um, e acabar cercados pelas autoridades. Por outro lado, poucos habitantes do Mundo das Trevas assumiriam uma luta até a morte. Apenas os extremistas mais fanáticos, maníacos ou crentes fervorosos colocaria sua vida em jogo em um combate. Frequentemente, fatalidades resultam de acidentes, tais como uma arma que escapa das mãos ou um capanga inexperiente que não conhece sua própria força. Afinal de contas, a morte de alguém que prontamente salta pro perigo evidencia muito menos horror do que a morte fora de hora de alguém que nunca esperaria por algo do tipo. Mais cedo ou mais tarde, o fanático babão vai morrer — é um fato — mas o sem-teto, a mãe solteira de dois filhos que a polícia encontra com o sangue drenado e deixados em um beco atrás do escritório do Ventrue da Primigênie dá um gancho empático maior.

Como em uma nota lateral, vampiros não morrem naturalmente — eles continuam a existir para sempre, ao menos que algo intervenha. Com isso à frente, a maioria dos vampiros é avesso à violência física, a não ser quando a vitória é segura. Anciões não conquistaram sua idade avançada e vastos recursos golpeando uns aos outros até o torpor do lado de fora de sua boate favorita. Novamente, os vampiros são muito sutis, e a maioria dos Membros tem uma maior satisfação em frustrar os planos de seus rivais com contra-planos do que espancando seus rivais até a submissão. Como criaturas sociais, vampiros possuem reputações, e suas ações são obviamente as contribuições mais importantes a elas. Um bruto certamente se verá desprezado por outros Membros e se ele provar ser uma grande ameaça física, eles irão, sem dúvidas, combinar seus recursos contra ele.

Por fim, como você vai ver abaixo, a ameaça da violência é muito mais uma ferramenta convincente do que uma indulgência dela mesmo. Quando golpeia um inimigo, um vampiro quantifica sua capacidade para violência. Se ele deixa isso à imaginação do inimigo, esse rival imaginará horrores muito piores do que qualquer um que o vampiro possa realmente infligir.

MÚSICA DE VAMPIRO

Como sua prima, moda, a música possui um papel central na não-vida de muitos Membros. Sejam eles Sabás nômades que viajam sob o disfarce de uma banda punk em turnê ou um cansado ancião que escuta ao “In the Hall of Mountain King” de Grieg quando se alimenta em seu refúgio, os vampiros geralmente têm alguma conexão com música. É parte de seu estilo de não-vida eterno — sexo, sangue e rock’n’roll.

Música sofre da mesma dependência de clichês assim como as vestimentas. Para muitas pessoas, “música de vampiro” é ou música clássica barroca ou música moderna barroca e gótica. Oh, e alguns Brujah adoram metal e industrial. De preferência em uma boate.

A chave da questão novamente cai na Máscara. Os vampiros seguem as tendências mortais, e os sábios dentre eles tendem a aceitar qualquer música que o povo a sua volta ouve, pelas mesmas razões que os Membros adotam a mesma aparência que as pessoas a sua volta: para ser mais fácil de se alimentar.

(Para esse fim, nós vamos tentar evitar nomear bandas específicas e estilos musicais quanto conseguirmos. Com a exceção de alguns exemplos, quando esse livro chegar às lojas, metades das bandas terão sido esquecidas e a outra metade terá novos álbuns, o que fará com que qualquer direcionamento aqui se torne muito antigo para servir o propósito de seguir as tendências modernas.)

A simples idéia de “música de vampiro” é um pouco ilusória. Mesmos as músicas *sobre* vampiros tendem a ser muito distante de qualquer vampiro que demonstre uma predileção por essas músicas. Se vampiros aglomerassem-se em clube góticos, seria uma questão simples para a Inquisição ou outros caçadores aguardarem do lado de fora e pegarem os não-mortos à medida em que eles chegassem para a noite. Claro, alguns vampiros são membros vitalícios dessa subcultura, mas eles não são a maioria.

A música mais apropriada para usar na sua crônica é a que melhor ilustra o clima que você como Narrador deseja alcançar. Qualquer que seja a situação, algo provavelmente se encaixa. Muitos Narradores preferem techno, industrial, rap ou metal como música de fundo para combate (o que dá certo porque combate demora mais para se resolver do que realmente acontece “dentro do jogo”, então algo para aliviar a monotonia é bem vindo). Alguns Narradores marcam “músicas próprias” para personagens em individual em seus jogos — imagina a resposta dos jogadores quando eles ouvem a “música tema” de um ancião hostil mas ele não pode ser visto — e encorajam os jogadores a fazerem o mesmo. Outros Narradores preferem músicas de filmes ou músicas

instrumentais para estabelecer o ambiente de sua história, assim, a música se torna parte do pano de fundo.

O fundamento básico aqui é considerar novas possibilidades. Apesar de ser funcional tocar “par for the course” e retornar aos antigos Sisters of Mercy, Dead Can Dance e Concrete Blonde “clássicos de vampiros”, é fácil. É geralmente muito recompensador alterar as noções preconcebidas dos jogadores de qual música é apropriado. Como sempre, use o que funcione melhor para sua crônica.

UMA ESCALA MORAL EM CINZA

Muitos exemplos de filosofia, literatura e ficção apresentam a moralidade como uma questão de bom e mau. **Vampiro**, no entanto, foge a essa abordagem.

Quando as pessoas são abordadas com uma indagação tipo preto-e-branco, certo-ou-errado, elas não têm para onde correr. **Vampiro** se move através dessas distinções, operando sem uma distinção fundamental de bem e mal. Essa decisão é feita intencionalmente. Se os personagens forem arbitrariamente forçados a praticar apenas o bem (ou, como em alguns grupos, cometer apenas o mal), o livre-arbítrio desaparece completamente. Como a presença de Características como Humanidade e Consciência atestam, a moralidade se encontra no coração do jogo e ocupa um papel central nas várias histórias contadas em torno dela. Ao invés de oferecer uma escolha entre bem e mal, um Narrador esperto coloca seus jogadores numa posição para decidir entre igualmente desagradáveis resultados ou decidir por eles mesmos qual dos males seria o menor. Como vampiros, os personagens são Amaldiçoados, e é deles a escolha de decidir que eles podem suportar seus impulsos mais pecaminosos ou buscar se ater a alguma forma de redenção.

Do mesmo modo que o jogo coloca, não há tais coisas como um vampiro “bom” ou vampiros que não tenham nenhuma capacidade para fazer o bem. Até mesmo os Cainitas mais violentos, abomináveis e homicidas do Sabá têm no mínimo um saldo contra os Antediluvianos e a Gehenna — que poderia por outro lado trazer o fim do mundo. O Mundo das Trevas não é um mundo onde mocinhos e bandidos existem. Isso não significa que altruísmo e compaixão não tenham seus lugares — muito pelo contrário! No desespero e na violência do Mundo das Trevas, essas características são raras e, sendo assim, muito valiosas.

Além disso, a escala moral descendente permite aos personagens crescer (ou degenerar) e mudar com seu próprio ambiente. Mais que uma arbitrariedade e códigos morais imutáveis, a Humanidade e as Trilhas são vistos como níveis variáveis por indivíduos. Através dos anos, talvez um ancião tenha envelhecido distante da humanidade e que a Humanidade para ele

não signifique nada. Ao invés de um simples cara com chapéu preto, ele pode ter mudado de Trilha e se tornado um devoto da Trilha da Morte e da Alma totalmente mórbido. Ou talvez ele tenha deixado sua Humanidade minguar, se tornando monstruoso e egoísta. Talvez tenha sucumbido à Besta totalmente e seja lúcido por apenas alguns momentos quando a Besta repousa de sua fúria cega. Ou, ainda que raro, talvez o Membro tenha se ligado ao mitológico estado da Golconda, tendo finalmente aceitado o que é ser na verdade um vampiro — o que provavelmente não é uma coisa boa para os mortais ao seu redor.

A moralidade diversificada das pessoas também serve para ilustrar a precariedade desse modelo. Num mundo de bem e mal absolutos, apenas haveria a preocupação com o mal (e, algumas vezes, com um mocinho que na verdade é um bandido e está apenas se disfarçando). No Mundo das Trevas, no entanto, o indivíduo pode confiar apenas em si mesmo — e até mesmo a luxúria tendo sido negada aos vampiros, que agora precisam se contentar com suas Bestas. Além do nível pessoal, questões maiores colidem - a galeria de arte da harpia Toreador contribui com dinheiro para várias obras de caridade, mas o proprietário da galeria é um vampiro. Seria melhor eliminar o vampiro ou fazer que sua contribuição tornasse sua presença tolerável? Do mesmo modo nas ruas de uma grande cidade - devem as gangues ser erradicadas pela polícia, onde muitos desses policiais estão nas mãos de outros interesses criminosos? Mil e uma dessas questões éticas permeiam o cenário e exploram as reações dos jogadores para coloca-los no ponto crucial do jogo.

Sem a presença da moralidade, **Vampiro** torna-se um jogo de super heróis impassível ou de matar-e-pilhar. Com uma moralidade de certo-ou-errado absoluta, ele se torna um conto de fadas moderno.

A evolução da importância da moralidade tem mudado o jogo numa grande parte desde o princípio. No material da edição revisada, o infernalismo tem um papel bem pequeno. Negociar com o Diabo não tem lugar para variações morais — através de se alinhar com uma personificação do mal, o infernalista não deixa muitas dúvidas sobre suas intenções. Do mesmo do que, muitas das seitas, clãs e linhagens parecem mais egoístas, mais fragmentadas, menos coesas e menos organizadas. Isso é intencional, visto que reflete o fato de que todos os Membros são indivíduos e tomam decisões por si mesmos que aceitam uma “decisão coletiva” ditada pelo seu Abraço ou afiliação de seita. Ao invés disso, grande parte da formalidade de tais “afiliações” foram removidas para dar mais espaço para caracterização que para conspirações improvavelmente dispendiosas. Por fim, essas mudanças tornaram o cenário mais crível e realista, que, assim, tornou o impacto emocional das questões morais mais ressonantes.

A ÚNICA COISA QUE REALMENTE IMPORTA

Você e seu grupo estão se divertindo?

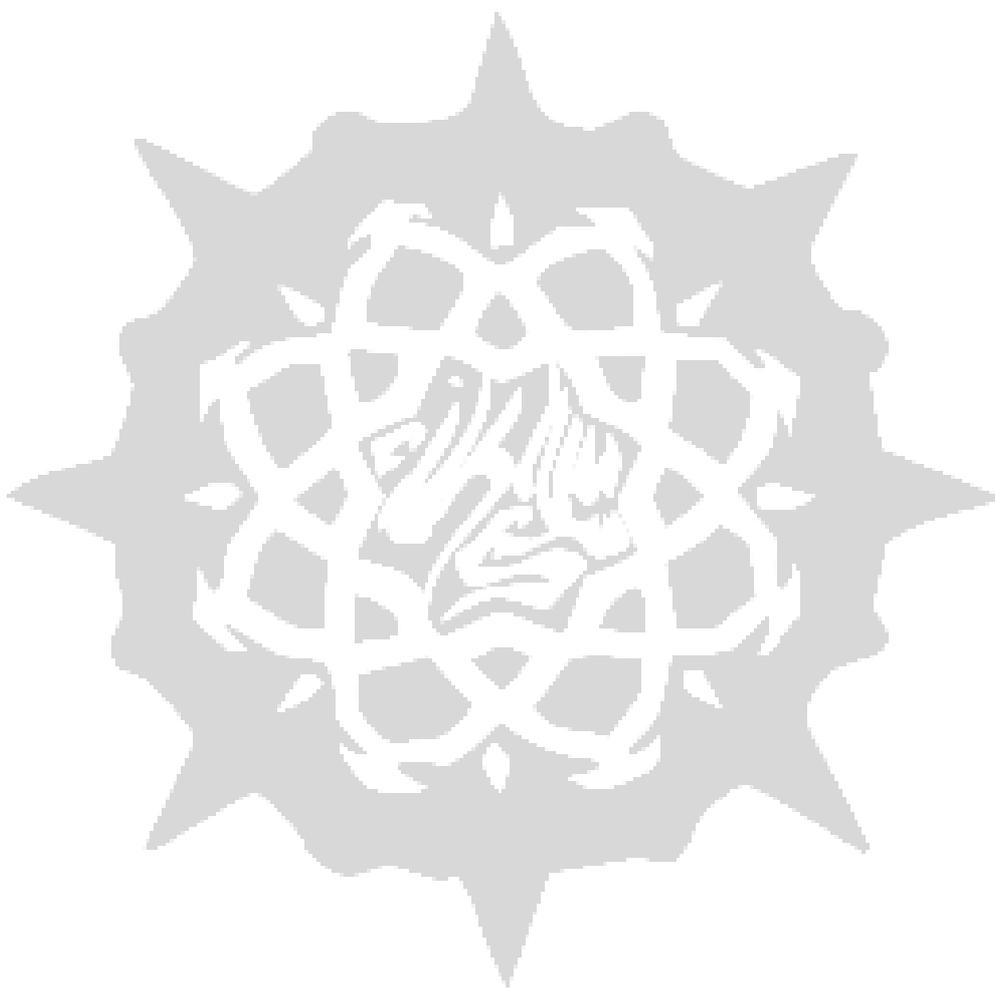
Sim, é bom ter um tema, aprender sobre alguém e contar a melhor história desde Crime e Castigo, mas no final, é um jogo de narrativa, e um jogo é um passatempo.

Não vamos subestimar o meio termo — nós não teríamos feito esse livro se não acreditássemos piamente no fato de que um jogo pode ter uma maior profundidade. Mas nem todo mundo quer uma obra de arte, e nem deveriam.

Se o seu grupo de jogadores é do tipo que diverte toda a elevada e madura introspecção e planos em

níveis clássicos, isso é fantástico. Você certamente terá um jogo rico e divertido. Entretanto, se você quer dissipar a tensão destruindo membros do Sabá, está tudo bem também. Seu gosto pela narrativa irá flutuar várias vezes sobre seu envolvimento com o hobby, e nenhum deles estará definitivamente “certo”. Ache o que funciona melhor para você, e jogue com isso até que você sinta desejo de mudar.

Vampiro é amplamente direcionado para pessoas que querem uma experiência de narrativa profunda e comovente. O jogo continuará a atender suas necessidades. Dito isso, não há razão para que você não consiga o que você quer do estilo e levar para os seus próprios fins. Afinal de contas, é precisamente isso que um vampiro faria com você.







CAPÍTULO UM

OS MORTOS-VIVOS

Ele olhou atentamente para a alegria ao seu redor, como se ele não pudesse participar daquilo. Aparentemente, o riso suave da linda moça apenas atraiu sua atenção e ele desejou por um olhar rendê-la e impor medo naquele colo onde reinava a insensatez.

— John Polidori, “The Vampyre”

COMO OS VAMPIROS FUNCIONAM?

E OUTRAS PERGUNTAS FREQUENTES

•Porque os vampiros simplesmente não destroem seus inimigos com suas Disciplinas?

Embora possa parecer que eles simplesmente possam resolver todos os seus problemas com poderes sobrenaturais, as repercussões podem ir além do simples alcance do objetivo. É claro que, um vampiro ancião com Potência Nível Seis poderia simplesmente esmagar qualquer um que se oponha a ele. Um círculo Brujah poderia usar Convocação em seu rival até consumir sua Força de Vontade para ignorar o efeito. Imagine isso em seu próprio contexto — você pode conseguir um trabalho e arrumar o dinheiro para comprar os livros de **Vampiro** ou você pode pegar uma tábua com um prego atravessado e bater na cabeça das pessoas para arrancar o dinheiro delas para comprar livros de **Vampiro**. O que você faria?

Muitos vampiros consideram as Disciplinas meios vulgares demais para alcançar seus objetivos pessoais. Um vampiro preguiçoso Domina uma pessoa para fazer

alguma coisa para ele, enquanto um vampiro astuto influencia sutilmente o alvo de seu interesse. Essa última prática também deixa menos traços da presença do vampiro — um indivíduo que age por vontade própria não terá um Membro em seu encalço falando sobre controle de mente e outras ameaças à Máscara. Vampiros não usam seus poderes de maneira ostensiva ou descuidada sem uma boa razão.

É claro que isso é mais verdadeiro para algumas Disciplinas que para outras. Não há formas de Taumaturgia parecer outra coisa além do que ela realmente é: magia. Rapidez é literalmente velocidade sobre-humana. As Disciplinas são, em sua verdadeira natureza, limites que um Membro pode usar quando seus métodos falham. Um príncipe que Domina os Membros da cidade à submissão não terá muito respeito, uma vez que os outros vampiros que não escolheram respeitá-lo, mas forçados a tal.

Vampiros também frequentemente nutrem antipatia por aqueles que usam Disciplinas sobre eles. Membros que assumem atitudes nobres através do uso de Disciplinas — Dominando vampiros para lhes contar a verdade antes que ela apareça, cultivar falso apoio através de Presença etc — serão vistos de maneira medíocre por outros vampiros. Nosso supracitado príncipe poderia se ver desprezado pelos

primógenos e hárprias se ele usasse de tais táticas autoritárias. Essa é também a razão pela qual muitos príncipes proibem o uso de Disciplinas nos Elísios. Até mesmo Percepção da Aura exige uma observação do alvo cuja aura o vampiro lê; um Membro realmente vai ficar parado na porta e olhar fixamente para todos os que entram na boate? O que, então, isso diz sobre o conteúdo de jogos específicos? Bem, as histórias específicas da crônica do seu grupo são os capítulos proeminentes de suas vidas. Tendo como base o dia a dia, eles não serão compelidos a divulgar a localização dos bem protegidos refúgios de seus aliados sob poder da Dominação, mas irão, se a história pede isso. Disciplinas são usadas quando “tudo dá em merda”, e não como muletas para a existência noturna.

•**Afinal de contas, quantos vampiros existem?**

De um ponto de vista rigorosamente Cainita, provavelmente algo em torno de 40.000. O Reino Médio tem aproximadamente 20.000 Kuei-jin, dando um total aproximado de 60.000 — um para cada 100.000 habitantes no mundo.

Desses, os clãs somam a grande maioria da população, deixando as linhagens raras, clãs decaídos e outros vampiros menos dignos de nota em torno de 2.000 ao todo. Cidades não tem mais que um ou dois Precursores do Ódio ou Gárgulas, isso se tiverem. Claro, a maioria das cidades não tem qualquer Membro além daqueles dos clãs — e isso é exatamente como os clãs gostam. Afinal, apesar de tudo, é melhor negociar com o demônio que você conhece...

•**Existem Infernalistas fora do Sabá?**

Eles existem, realmente. No entanto, infernalistas são raros — qualquer um com um mínimo de bom senso sabe que não se deve lidar com o Demônio ou eles estariam enganando a si mesmos achando que estão controlando de algum modo o acordo. Alguns anciões tornaram-se infernais em busca de ajuda ou poder e mais do que alguns jovens vampiros optaram por tomar esse atalho para potencializar o que o infernalismo oferece. No fim das contas, porém, eles são Amaldiçoados — duplamente.

Infernalismo e demônios são amplamente deixados a cargo do Narrador como visto na edição revisada de **Vampiro**. Sua definição moral não se encaixa na exploração das sombras cinzentas da moral do jogo — um infernalista é mal, pura e simplesmente e tais distinções tendem a limitar o alcance de Vampiro. Entretanto, a decisão final é sua como Narrador. Muitas pessoas gostam da ameaça que o infernalismo leva a uma crônica e eles são encorajados a fazer qualquer coisa que elas desejarem fazer com este artifício.

•**Um carníçal mantém todas as suas Disciplinas que adquiriu se ele for Abraçado?**

Sim. Muitos vampiros que investem longos períodos de tempo como carníçais (particularmente

aprendizes Assamitas e carniceiros) normalmente tem ao menos Potência, mesmo que ele não a possua como uma Disciplina do clã.

•**Eu posso Abraçar alguma outra coisa além de um mortal “normal”?**

Em teoria, sim. Na prática, coisas estranhas acontecem.

Lobisomens Abraçados, conhecidos como Abominações, são raríssimos. Muitas tentativas de Abraçar Lupinos terminam com a morte do lobisomem, mas vez por outra, alguma coisa errada acontece e a coisa desgraçada sobrevive. Evitado e banido tanto pelos Membros quanto pelos Lupinos, Abominações normalmente tem não-vidas curtas e violentas. Muitos se matam por vergonha, mas alguns se enfurecem e levam com eles tantos quanto conseguem enquanto seguem em direção a autodestruição. Detalhes sobre Abominações podem ser encontrados no Capítulo Seis. Não há relatos confirmados pelos Membros de outros metamorfos que sofreram o Abraço, mas rumores circulam...

O ato do Abraço estilhaça o Avatar de uma pessoa, sendo assim magos tornam-se vampiros "normais" se Abraçados.

Aparições, não tendo corpos físicos, não podem ser Abraçados.

Changelings sempre sofrem a Morte Final se Abraçados. Certas lendas circulam através da comunidade dos Membros sobre poderosos e antigos vampiros fada, mas tais boatos tem pouco crédito.

Caçadores simplesmente morrem — seus poderes superiores se recusam a permitir que eles se tornem um dos mortos-vivos. Por razões similares, eles não podem se tornar carníçais ou ligados por laços de sangue.

Múmias e Reerguidos não podem se tornar vampiros. Se um vampiro tenta Abraçá-los, a múmia morre (apenas para renascer novamente) e o Reerguido fica furioso.

O resto torna-se um vampiro normal. Parentes, Ciganos, Inquisidores, etc todos se tornam Membros. Está a critério do Narrador se eles podem ou não podem manter poderes incomuns que eles possuíam antes do Abraço, mas nós desencorajamos isso.

•**Qual a diferença entre um clã e uma linhagem?**

Principalmente semântica, com uma boa dose de pragmatismo adicionado na medida certa.

Um clã, na definição mais rígida, é uma linhagem de vampiros que compartilham sua descendência de um Antediluviano comum e ainda existente. Os Salubri, que o Livro de Nod descrevem possuindo um fundador de Terceira Geração, não é mais um clã; já os Giovanni, cujo Antediluviano às vezes assume uma postura ativa nos afazeres da família, agora são um clã.

De fato, as coisas certamente ficam confusas quando é falado sobre Membros de milênios de idade

que dizem ter sido destruídos ou até mesmo não aceitos como reais, como é o pensamento padrão da Camarilla. Acredita-se que o fundador Ventrue foi destruído, mas ninguém sabe ao certo e você pode apostar que ninguém vai sair por aí dizendo que eles não são mais um clã. Do mesmo modo, o Antediluviano Lasombra supostamente foi diablerizado durante a Revolta Anarquista, o que significa que alguém pode muito bem ter se tornado um Lasombra de Terceira Geração. Exatamente como os Ravnos, que recentemente sofreram a perda de seu Antediluviano e ganharam uma praga sanguínea contagiosa de auto-destruição ainda podem ser considerados um clã porque eles existem desde quando se pode imaginar. Mas não tome isso como uma verdade absoluta.

Uma linhagem, em comparação, é um grupo de vampiros que compartilham características em comum, mas divergentes de um clã existente, foram puramente fabricados ou chegando a existir por resultado de alguma criação sanguínea a partir de um vampiro. As Filhas da Cacofonia são tidas como sendo um ramo dos Toreador (ou talvez dos Malkavianos), enquanto os Irmãos de Sangue foram criados para o propósito único de servir outros vampiros. Nenhum destes possui número nem a linhagem para afirmar o status de clã e mesmo que tivesse, convencer um corpo de 40.000 Membros a reconhecerem sua afirmativa seria quase impossível.

No entanto, na prática, nada disso faz a menor diferença. Ventrue realmente chatos, Tremere desconfiados e príncipes arrogantes podem levar em consideração a ancestralidade dos Membros, mas a grande maioria dos vampiros realmente não se importa com clã dos outros — ser um vampiro é a primeira coisa e a mais importante em suas mentes e todo o resto é secundário.

•Quais são as Características de Caim? Quais os nomes dos Antediluvianos sobreviventes? Quem poderia vencer a Jihad? Qual a verdade sobre o Inconnu?

A linha de Vampiro possui mais de 60 livros lançados. É difícil manter o senso de coesão quando praticamente cada livro revela alguma profundidade enigmática. Como um jogo de horror e intriga mística, Vampiro perde muito de seu mistério quando “A Verdade” aparece impressa. Alguns segredos podem nunca ser revelados. Se não respondemos até aqui, talvez sejam coisas que não se deva saber...

•Como fazer para conciliar as mudanças nas Disciplinas nas crônicas que vem se passando desde antes da edição revisada tê-las alterado?

Eu recomendo o método plim! — apenas faça as mudanças e assumo que sempre foi assim. Com algumas exceções (Malkavianos adquirindo Demência) isso é algo discreto. Num sentido “oficial”

é como isso aconteceu; não há mudanças graduais.

•Neste caso, e sobre os Malkavianos? E sobre a Taumaturgia?

Alguns Malkavianos ainda possuem Dominação como Disciplina do clã; eles ainda vão ser “infectados”. Como se eles tivessem contraído uma doença, Demência (Narradores, é seu dever fazer com que de um jeito ou de outro o jogador Malkavianos seja infectado), permita que ele mantenha seu nível de Dominação, faça-o pagar pelos futuros níveis de Dominação o custo referente a uma Disciplina de outro clã e permita que ele comece a comprar Demência como uma Disciplina do clã.

A respeito da Taumaturgia, não se encaixa tão bem; a magia lentamente evoluiu entre a segunda edição e a revisada. Narradores podem integrar isso em suas crônicas — fazendo os efeitos Taumaturgicos lentamente se tornem mais e mais difíceis de executar até que finalmente alcance o sistema de edição revisada. Alguns pequenos soluços de continuidade como esses são inevitáveis, mas são fáceis de se fazer.

•O que aconteceu com os Bushi? E os Gaki?

“Linhagens” anômalas publicadas anos atrás, os Gaki e Bushi são efetivamente Kuei-jin mal compreendidos pelos Membros Ocidentais. **Vampiros do Oriente** apresentam vampiros do leste num contexto melhor que o material anteriormente publicado — caso você se recorde dos Bushi e Gaki completamente, pode usá-los com grande habilidade sob as regras de **Vampiros do Oriente** em vez das regras apresentadas inicialmente nos suplementos. Se você nunca ouviu falar deles, bem, esqueça.

•O que acontece se a dificuldade aumentar para mais que 10?

Visto que o sistema Storyteller usa dados de 10 lados, nenhuma dificuldade pode ser elevada além de 10. Muitos sistemas expressamente limitam as dificuldades a 10. Se você se encontrar numa situação semelhante a essa, por qualquer razão, sugerimos que mantenha a dificuldade em 10 e exija múltiplos sucessos.

•Quantos pontos custa um nível de Humanidade? A tabela da página 104 da edição revisada diz um, mas o exemplo de criação de personagem diz dois na página 111.

Putá merda. É um ponto.

•Como lidar com o dano agravado e Fortitude?

Muito simples. Você pode absorver dano agravado apenas com Fortitude, a menos que um poder específico diga outra coisa. Então: sem Fortitude, sem absorção.

Dano agravado é uma coisa séria. Alguém que pode causar dano agravado planeja ferir outro personagem gravemente. Isso não é a mesma coisa que uma briga de bar, isso é malícia homicida. Dano agravado é uma péssima notícia. Imagine as fontes: luz

solar, fogo, Lupinos furiosos, etc. Não sofra dano agravado. Você irá se arrepender, caso sobreviva tempo suficiente.

O melhor meio de evitar dano agravado é o melhor meio para se precaver de qualquer dano: Não entre em combate. **Vampiro** não é um jogo sobre espancar pessoas até que concordarem com você, ele é um jogo de horror e intriga. Violência física é sempre o último recurso para um vampiro — entrar num combate tolo pode custar a um Membro a sua imortalidade.

Como dito, o combate está inseparavelmente (muito infelizmente, para alguns pontos de vista) ligado aos jogos de narrativa. Uma das mais populares regras da casa é permitir os personagens adicionarem seu Vigor a sua Fortitude para absorver dano agravado (como fazem com dano de contusão ou letal). Se seus jogos têm uma boa quantidade de combate, você pode preferir fazer isso ao invés de deixar seus jogadores fazerem uma pilha de personagens como precaução para perdas inevitáveis. A escolha é você quem faz.

•**Como um personagem pode resistir a Dominação? Ela é muito poderosa.**

A tabela da página 158 do livro de regras de Vampiro é categórica quanto a isso. Óculos escuros não protegem você, mas não olhar para os olhos do vampiro sim. Além disso, a Qualidade Vontade de Ferro — sujeita a aprovação do Narrador — permite uma limitada proteção contra Dominação.

Sim, Dominação é muito poderosa. É sua intenção ser poderosa. Se todo Brujah agitador, bando rebelde do Sabá ou anarquista incontrolável pudesse gargalhar dos efeitos de Dominação, os Ventru e Lasombra não seriam bons líderes. Dominação é normalmente o último recurso de um vampiro e ter esse último recurso facilmente anulado não agradam os líderes da justiça dos mortos-vivos.

Perceba que a menos que o vampiro use Ordenar Esquecimentos, um personagem que foi Dominado irá lembrar de alguma coisa fora do comum em suas ações. Ele pode não suspeitar imediatamente de controle de mente (a menos que ele tenha uma razão para tal), mas ele logo irá perceber que suas razões foram... estranhas.

•**O que acontece quando um vampiro perde um membro? Ele cresce de volta?**

Amputações afetam vampiros do mesmo modo que afetam mortais — um vampiro não está apto a recuperar qualquer coisa que tenha perdido. Se um vampiro perde um membro, considere perdido. Entretanto, quando o vampiro cura os níveis de dano associados ao membro perdido ele cresce novamente. Em alguns casos, especialmente naqueles que o personagem cura o dano rapidamente, o membro não cresce novamente, mas certamente pode ser recolocado de volta ao corpo. Por exemplo, se um

Assamita corta a mão de um neófito Toreador e ele gasta um ponto de sangue para curar o dano naquela cena, ele pode recolocar sua mão no seu braço. Se a cura acontece muito rapidamente (dentro de um turno após receber o dano), o pedaço cortado pode até mesmo nem alcançar o chão, como se a vitae vampírica “segurasse” o membro no lugar e o recolocasse. Nojento.

Visto que membros de vampiros se recolocam por si mesmos, variantes esquisitas de tortura têm surgido nos aposentos dos Membros mais demoníacos. É sabido de mais de um Tzimisce que removeu os membros da vítima e os recolocou de modo incorreto, resultando em mãos viradas ao contrário, pernas coladas em aberturas nas costas e assim por diante.

Um membro cortado que é deixado para trás ou não é imediatamente curado pelo vampiro assume as características da idade de seu dono. Uma mão decepada de um neófito poderia simplesmente parecer pálida e fria enquanto a mão de um ancião de um século se tornaria pó imediatamente.

Regeneração não se aplica em casos de decapitação — uma das razões porque a Inquisição emprega essa tática e porque duelos entre Membros são casos de morte. Um vampiro decapitado é um vampiro que encontrou a Morte Final.

•**O que acontece a uma mulher grávida que é abraçada ou se torna um carniçal?**

Sendo mais comum, a gravidez termina imediatamente, resultando em aborto, parto-morto etc, dependendo do estágio de desenvolvimento do feto. Mães Carniceiras não tem esse problema e ao invés disso produzem uma criança (*doentia*, é claro) Carniceira saudável.

Muito menos comum, o feto pode se tornar um vampiro, embora não continue a crescer. Nesse caso, ele se torna um morto-vivo, uma monstruosidade estática, presa para sempre no ventre da mãe, bebendo seu sangue como um parasita (que consumirá um ponto de sangue adicional por noite). Em casos particularmente desagradáveis, o vampiro-feto mastiga uma saída do ventre da mãe, existindo enquanto os outros o permitirem existir em sua forma atrofiada, repulsiva e mal desenvolvida.

Alguns Membros de 15ª geração podem portar crianças vivas normalmente, entretanto a raridade de tais vampiros (sem mencionar a gravidez e carregar uma criança) é tão grande que há pouquíssimos dados concretos para fazer generalizações sobre eles.

•**O que acontece se um vampiro come comida e não tem a Qualidade Ingerir Comida?**

Um vampiro pode consumir alimento, mas este não pode permanecer dentro dele — a menos que o vampiro gaste um ponto de Força de Vontade por turno, ele vomitará no fim da cena (embora alguns Narradores possam permitir que os jogadores gastem



um ponto de Força de Vontade para evitar o vômito). As mesmas regras se aplicam para a bebida. Perceba que outros vampiros acham que a prática de se alimentar é totalmente desagradável — “é como comer lama de chiqueiro”, como diria um Gangrel rural — e alguém que faz isso provavelmente será ridicularizado pelos companheiros mortos-vivos.

•**Vampiros deixam impressões digitais?**

Sim e não. Um vampiro ainda tem as rugas e as fendas nas extremidades de seus dedos que chamamos de “impressões digitais”, mas seus corpos mortos-vivos não produzem a secreção oleosa que deixam as marcas. Isso significa que, embora seu personagem não tenha impressões digitais normais, seus dedos ainda deixarão marcas únicas em, digamos, pilhas de **toner** de impressoras, mel coagulado, poeira sob um monitor de computador etc. Disparar com uma arma de fogo não deixa pólvora suficiente para marcar impressões digitais, embora pólvora nitroglicerinada possa deixar as mãos do vampiro marcadas por algumas noites (como qualquer mortal), que pode identificá-lo como tendo usado uma arma de fogo para peritos forenses.

•**Um vampiro pode pegar uma doença por se alimentar de uma vítima doente?**

Geralmente não, embora eles certamente carreguem a doença da vítima se eles são sujos ou não praticam algum tipo de higiene. Alguns Membros têm transmitido doenças através de restos de sangue em suas bocas ou suas presas em contato com feridas

abertas em vítimas subsequentes. Tais vampiros algumas vezes são conhecidos como “vetores” ou “cães sarnentos”. Outros vampiros raramente se preocupam com isso, o que pode resultar numa epidemia que atraia a atenção das agências governamentais de controle de doenças que podem dar muito trabalho, farejando o motivo da doença ter se espalhado.

Algumas doenças particularmente virulentas afetam certos Membros. Certamente, vários Filhos de Caim contraíram uma variante de AIDS tão potente que devastaram seus corpos (caso em que beber de várias fontes pode apenas piorar tudo, se dúvida alguma). Alguns vampiros também foram afetados por bactérias carnófagas, enquanto outros contraíram o que parece ser uma mutação de raiva. Finalmente, isso

é decisão de cada Narrador, mas isso pode sim acontecer.

•**Um vampiro pode pegar sangue de um ancião, usar para criar um novo vampiro e então o diablerizar?**

Não. O sangue vampírico, uma vez retirado do vampiro, torna-se inerte, sangue morto. Embora possa ser usado para sustentar carniçais e até mesmo vampiros — rumores de vasos lacrados com sangue de anciões circulam como labaredas através da comunidade vampírica — tal vitae não pode ser usada para criar uma prole. O Abraço precisa ser realizado por um vampiro que esteja usando seu próprio sangue,



que ele precisa fornecer diretamente a sua futura criança. Apesar de que o senhor não precise empurrar seu pulso na boca da prole, o sangue não sairá de seu depósito como uma torneira, de uma garrafa de vinho etc — é necessário correr relativamente desimpedida do senhor para a criança.

Taumaturgia é uma exceção a isso, mas qualquer um que conheça o ritual, certamente não contará como se faz.

•**Então, o que acontece num Abraço com sangue misto?**

Um vampiro que é Abraçado por dois (ou mais) Membros, que devem remover o sangue da vítima e gotejar suas vitae na boca da prole, quase sempre se torna um Caitiff. Nos casos de um dos vampiros ser de geração significativamente mais baixa que os outros, a prole normalmente exhibe os traços do clã do Membro de menor geração. Qualquer jogador que tente ser de duplo-clã na tentativa de adquirir um vasto conjunto de disciplinas de clã se arrisca a perder todos os seus pontos de bônus.

•**Até que ponto o corpo do vampiro reverte para sua forma original todos os dias enquanto ele dorme?**

Visto que são criaturas estáticas e deslocadas do tempo, os vampiros retornam ao mais próximo possível do estado que eles foram Abraçados. Uma mecânica simples envolve considerar quantos níveis de dano o personagem sustenta numa dada alteração. Se a mudança não implica em dano - fazer a barba, cortar o cabelo, colocar um *piercing*, desenhar uma tatuagem — o corpo do vampiro elimina a alteração durante o dia. O cabelo cresce novamente (deixe que sua criança se barbeie antes de você o Abraçar...), *piercings* saltam para fora da pele, a tinta da tatuagem escorre pela superfície da pele etc.

Se a mudança é suficiente para causar dano (veja perda de membros, acima, por exemplo), o vampiro volta ao seu estado original quando se cura.

Dano agravado, mesmo quando curado, quase sempre deixa uma cicatriz para contar a história.

•**Vampiros possuem outros fluidos que não seja sangue em seus corpos, como saliva ou lágrimas?**

Primeiro de tudo: “dúvida pendente”. Estamos falando de criaturas de fantasia, acima de tudo.

Muitos dos líquidos dentro do corpo de um vampiro são substituídos por sangue — Membros choram e transpiram vitae. Outros fluidos vagamente permanecem em sua forma original. Vampiros possuem saliva “normal”, do contrário suas bocas seriam uma poça de sangue. Do mesmo modo, os fluidos aquosos e vítreos nos globos oculares dos vampiros não são substituídos por sangue ou, do contrário, seus olhos seriam vermelhos ao invés de brancos. Aplique o bom senso para outros exemplos além destes poucos. Vampiros obviamente não

produzem fluidos sexuais e quando vampiros femininos gastam um ponto de sangue para ter relações sexuais, sua lubrificação é um sangue ralo.

A explicação científica de tudo isso está em segundo plano. Se todos os vampiros tiverem olhos vermelhos e salivarem sangue, a própria Máscara não teria nenhum sentido.

•Como evitar que meus jogadores se afastem da crônica ou destruam a trama?

Uma consideração importante a fazer como Narrador é que você não é inimigo dos jogadores. A crônica existe para divertir tanto você quanto eles. Se seus jogadores teimosamente insistem em seguir seu próprio caminho, talvez eles não queiram jogar o tipo de crônica que você propôs a eles. O resto desse livro destaca alguns casos mais específicos para lidar com isso - porque é, apesar de tudo, o manual do Narrador.

Por outro lado, chegará um momento quando um jogador (ou talvez todo o círculo) decidirá fazer alguma coisa tão estúpida que você irá ficar de queixo caído. Isso pode ser resultado de quaisquer circunstâncias. Mais frequentemente o jogador simplesmente não tem pleno controle do curso da ação, mas em alguns casos, a falta de atenção de um Narrador para a lógica de causa e efeito convence o jogador que sua ação ridícula ficará impune.

O melhor conselho é ponderar sobre a atitude do jogador juntamente com ele. Não seja desmedido ou condescendente — pode ser que ele honestamente não imaginasse que atirar num policial com a própria escopeta do oficial poderia mandá-lo para a lista dos Mais Procurados. Seja a voz da razão, aplicando um pouco de bom senso e desenvolvendo as consequências lógicas com seu jogador antes que seu personagem cometa tal ação. Muitas vezes, devido à natureza “maior que a vida” das crônicas contadas durante os jogos de **Vampiro**, os jogadores podem ser pegos num ponto épico do jogo e falhar em lembrar que o Mundo das Trevas é um reflexo repugnante do seu próprio mundo — e os Narradores não estão livres dessa desilusão ocasional.

Se o jogador absolutamente insiste em fazer o que seu personagem disse que ia fazer, deixe-o arcar com as consequências de suas ações. Pelo que acontece normalmente, ninguém vai preso a noite porque os juízes não trabalham 24hs por dia; um personagem que acaba na cadeia apenas será solto durante o dia. Mesmo que ele consiga permanecer acordado, não explodir num pilar de chamas após deixar o prédio após a soltura será algo bem difícil. Os Narradores não podem ter receio de punir atos estúpidos com prisão, se forem ilegais. Até mesmo as maiores tolices dentro do campo da lei podem ter sérias consequências — anarquistas que publicamente embarçam ou ofendem ao seu príncipe conseguem um poderoso inimigo e tentar saltar de um trem em movimento para capturar

um inimigo que está escapando pelo outro lado pode terminar em tragédia.

A “Lei do Bom Senso” é uma meta-regra, como a Regra de Ouro — e ela não é um sistema de regras específico, porém mais especialmente, um princípio que guia a crônica nas situações menos mecânicas. Simplesmente, isso significa que a lógica governa a noite — causa e efeito não são conceitos abstratos, são forças ativas. Quando um personagem decide tentar uma ação questionável, reflita e aplique o resultado. O personagem fez alguma coisa ilegal? Ofendeu alguém importante? Alguém viu? O personagem está arriscando seu bem-estar? O que mais provavelmente aconteceria nessa situação?

Tenha certeza de que o jogador entendeu as ramificações do comportamento de seu personagem. Isso é menos importante para o cumprimento da cortesia do que para a causa do jogo — se o personagem que se tornou o centro dos eventos da trama subitamente decide que a melhor escolha é atear fogo nele mesmo e esperançosamente queimar seu inimigo até virar cinzas antes que as chamas o engulam, ele provavelmente precisa de um lembrete rápido de que sua ação é precipitada. Se, como Narrador, você cede e permite que alguma coisa improvável aconteça, você pode minar a crônica. Os jogadores irão tomar isso como precedente e o reclamarão que seus personagens não têm a mesma regalia ou abandonarão o jogo, assim terá perdido o que torna **Vampiro** tão divertido. Se os jogadores querem horror e você dá a eles um filme de ação, eles irão se sentir profundamente desapontados.

A Lei do Bom Senso, neste caso, protege a integridade do jogo. Personagens que constantemente entram em combate terão suas cabeças numa bandeja cedo ou tarde, porque inevitavelmente irão encontrar alguém mais forte que eles. Um personagem cuja reação para cada ameaça por Membros é lacrar os seus refúgios e queimá-los irá enfrentar uma grande série de acusações de incêndio. Um personagem que insiste em carregar seu armamento o tempo todo irá eventualmente ser pego e será intimado a comparecer em uma audiência às 9:30 da manhã por esconder armas, se não for preso na hora. E estas são apenas considerações mundanas — considere a reação de um ancião diabólico quando um personagem se recusa a ser revistado antes de entrar no refúgio do mesmo. No final das contas, um personagem tolo, desajeitado ou inconveniente será alvo de escárnio social, no mínimo. Pior, não será nada mais que uma lembrança.

Claro que, até mesmo a Lei do Bom Senso fica em segundo plano para a Regra de Ouro. Se a história que você decide contar possui galerias de tiro de equipes da SWAT e mortos-vivos brigando em helicópteros de transporte vindos da Terra do Nunca, a Lei do Bom Senso não irá te ajudar muito.





CAPÍTULO DOIS

EM MEIO AS NOITES

Haviam acontecido duas transformações: seu vestido branco agora era vermelho, e onde antes havia uma garota jazia um cadáver.

— Alejandra Pizarnik, “The Bloody Countess”

CLÃS NÃO SÃO FRATERNIDADES

Isso acontece com mais frequência que a maioria de nós gostaria de admitir.

“Junte-se a seus companheiros de clã, nobre Membro — nosso príncipe o receberá em breve.”

“Os Brujah irão deliberar por um mês para nomear nosso novo primógeno.”

“Nós dos Gangrel devemos juntar forças para derrubar os odiados Tremere.”

Uma porra que é assim!

Seria legal se toda criança visse seu senhor como um anjo, benfeitor e alma gêmea com quem manter companhia através dos séculos. Tornaria as coisas simples crer que bebedores de sangue imortais seguem as leis de algum manual não escrito sobre com quem e sob que circunstâncias eles poderiam formar alianças e amizades ou que ancestralidade ou linhagem comuns mantivessem os vampiros juntos em algo parecido com interdependência eterna.

Mas eles não são assim, nem um pouco mais que suas contrapartes mortais fazem no mundo real. Famílias brigam. Irmãos se odeiam. Pais, filhos, mães, irmãs, mesmo parentes distantes. Cada um deles pode enfrentar discórdia, desconfiança, mesmo divisão irreparável e disputas sangrentas em uma geração.

Nações sofrem guerras civis, e “humanos” — o que é uma distinção tão racional quanto “Ventrue” — até mesmo matam uns aos outros às vezes.

Imagine um punhado dessas famílias — quatro ou cinco das mais abusivas, desconfiadas e desfuncionais que puder encontrar. Agora assumo que pelo menos uma dezena desses desafortunados (se não mais) são criminosos de carreira endurecidos — traidores, brigões, chantagistas, assassinos, estupradores, praticantes de variadas e ofensas menos facilmente definidas. Agora inclua no perfil psicológico de cada criminoso uma periódica perda de controle e inimagináveis instintos violentos — sensações induzidas por uma influência maior que qualquer narcótico ou trauma mundano (a Besta). Incorpore o terrível segredo mundial integral a sua existência contínua (a Máscara) e os incontáveis métodos através dos quais cada co-conspirador — cada membro dessa “família” — pode explorar ou de outra maneira sustentar esse segredo. Jogue na mistura um preço por sua cabeça de tal maneira que pretensos caçadores de recompensas viajam dos quatro cantos da terra para coletar (diablerie). Agora considere que cada membro desta “família” traiçoeira e incestuosa tem não uma, ou dez, mas centenas de gerações mortais para cultivar traições, ressentimento e uma infelicidade desesperada e imortal, e você pegou a essência da sociedade vampírica e da interação dentro do Mundo das Trevas.

MODELOS DE INTERPRETAÇÃO

Mesmo a prática honrada pelo tempo de identificar um Membro por suas atividades e influências não é confiável em qualquer grau de precisão na idade moderna. Os Brujah têm o estilo motoqueiro couro-e-correntes — assim como vários Caitiff, muitos recém-Abraçados novatos e qualquer vampiro cujo gosto e território inclua Anne Rice, conflitos de gangues e/ou campos de caça góticos. As Crianças de Arikel são as melhores artistas? Bem, certo — junto às fileiras de poetas Brujah, propagandistas Ventrue e outros pretensos Warhols noturnos lá fora. Os esgotos pertencem aos Nosferatu, claro — mas também a um número de Giovanni incógnitos, renegados inumanos Tzimisce e Gangrel degenerados muito presos à Besta pra mostrar suas caras no mundo iluminado das ruas. E são os Sangue Azuis os únicos Cainitas que se aprofundam através dos afazeres do setor comercial? Centenas de fornecedores Assamitas, Lasombra corporativos e socialites Toreador farsantes dirão outra coisa.

E isso nem mesmo leva em consideração os outros múltiplos aspirantes, espiões e sectários motivados por afiliação falsa aos clãs mencionados...

MAIS ESTRANHO QUE A FICÇÃO

Na maior parte do tempo, a ancestralidade de qualquer Membro em uma cidade em particular é fechada — ou, mais simplesmente, desconhecida. Membros se dirigem a outros Membros unicamente por nome ou até mesmo por posição, algumas vezes como insulto ou repreensão (“Você não pode cumprir seus deveres, Xerife?”). Anciões e primógenos não são escolhidos de um catálogo de sete páginas organizado por clã, mas por idade, mérito ou simplesmente seleção arbitrária, já que deixar a linhagem conhecida é uma intrusão, uma admissão direta de fraqueza (específica de clã, baseada nas regras ou não). Mesmo a pergunta “Qual é o seu clã?” geralmente é considerada o cúmulo da afronta, apenas os líderes mais tirânicos impõem essas indiscrições a seus servos... mas nunca por muito tempo. (Vários domínios do oeste, agora majoritariamente controlados pelos anarquistas, foram destruídas por dentro logo após uma mal-planejada série de julgamentos impostos, análises de sangue e sessões de interrogatório reforçadas pela aura — é rentável agir sutilmente com seus iguais e inferiores).

Mesmo entre linhagens tradicionalmente unidas, as linhas de comunicação não o que parecem à primeira vista. Brujah são obrigados por honra a ajudar

outro Brujah, é verdade — mas para cada cruzado leal à causa berrando sobre derramamento de sangue e irmandade, pelo menos três outros assumem identidades falsas, miseravelmente sem nome, sem face, não-vive em exílio auto-imposto e forjando alianças traiçoeiras “pelo (suposto) bem do clã”. E todos os Tremere ostensivamente se ajoelham para uma cadeia de comando secular — mas diga isso para as capelas dispersas, rivais competindo por benefícios em múltiplas cidades, os conscritos incumbidos com obrigações tão secretas que nem suas atividades nem suas identidades são conhecidas por ninguém além do pontífice da região e os incontáveis infernalistas sedentos por poder e renegados operando em um dado domínio sem mais que um aval do Conselho dos Sete.

A BALANÇA DO PODER

A distribuição da demografia, indústrias e recursos por clã em cidades da Camarilla (e geralmente em cidades do Sabá... as hierarquias são mais parecidas em alguns pontos que qualquer dos dois gostaria de admitir) segue uma rotina confiável, variando com o caráter de cada região, mas remanescente de uma intrincada partida de xadrez; várias aberturas, respostas e sacrifícios comuns existem, mas incontáveis variações também surgem.

REVIRAVOLTA...

Instituições educacionais, financeiras e de recreação constituem as três bases para qualquer comunidade mortal de média a larga escala. (Centros urbanos maiores também incorporam elementos políticos na mistura, mas essas batalhas são tipicamente imersas na manipulação fiscal ou poderes além dos níveis de controle específicos da cidade).

Os salões da academia têm sido tradicionalmente os campos tradicionais de Malkavianos, Brujah, Lasombra (que têm seus dedos no sistema clerical [e seu sucessor, o sistema educacional] por séculos) e Tremere (que simplesmente nunca deixaram). Esses são os círculos de onde a sociedade vampírica retira duas de suas principais atividades — uma conexão viva, que ainda respira com o jovem intelectualismo e as lições da história, assim como uma base de conhecimento que une a mais precisa pesquisa mortal com a duração indeterminada da existência Cainita (e dos carniçais).

A província financeira é e aparentemente sempre vai ser dominada por Ventrue, Toreador e Giovanni; mesmo sem contar as especulações sobre tradição ou união, nenhum outro clã sustenta uniformemente ou recursos ou rede de associados (inter)nacional (alguns diriam “clube dos 'velhos garotos”) necessário para tomar o controle dos patrícios nessa arena. E com poder absoluto vem corrupção absoluta; as hordas de advogados, legisladores e políticos nos bolsos dos ricos

são inumeráveis. Essa representa a vanguarda da contra-ofensiva da Camarilla — onde seus irmãos menos civilizados do Sabá usariam força bruta ou um ataque frontal, os aderentes do sonho de Corazon tem acesso a armas que os filhos do sangue e do fogo não podem imaginar. Toque de recolher, quarentenas, mesmo lei marcial — esses são os punhos erguidos dos Ventrue, da Camarilla como um todo, e todos prestam respeito à todo poderosa grana.

E nenhum centro urbano estaria completo sem sua necessário formação de lanchonetes, entretenimentos e bares que vem a formar seu lado mais claro (mais sombrio?). Nesse canto do mundo civilizado, a Camarilla é quase sempre representada; apesar de artistas Toreador e socialites já terem curvado e manipulado seu caminho através das fileiras da cultura mortal, livros de bolso falam muito mais alto que proeza na última metade do século 20. Representantes de cada clã e cidade agora pedem um pouco da ação; onde comida, bebidas e entretenimento estiverem unidos sob um teto, quase certamente existe uma base de recrutamento Brujah, células clandestinas Caitiff, presença financeira Ventrue ou rebanho de diversos outros Membros.

...É JOGO LIMPO!

Mas as noites antigas, mais simples, deixaram os Filhos de Caim pra trás a muito tempo. Uma vez, é verdade, imortais confiavam em laços de tradição e linhagem — em tempos antigos invocavam os Brujah quando em assuntos de guerra ou metafísica, os Ventrue a respeito de finanças ou da corte e assim por diante. Hoje, no entanto, afiliações e identidades se tornaram consideravelmente mais indistintas.

Assamitas

Duplamente perigosos após quebrar a maldição Tremere, qualquer Assassino ainda sob contrato em cidades da Camarilla sabiamente escolhe fazer isso disfarçado e sem conhecimento ou consentimento de seus colegas de clã. (Ninguém pode ser persuadido ou torturado a revelar o que não sabe, afinal).

Grande parte dos maiores domínios Americanos tolera a presença de pelo menos um “embaixador” Assamita (um par de olhos e ouvidos ocultos, assim como um meio de comunicação com Alamut, um mediador politicamente versado, mesmo um refúgio de último recurso para operativos em perigo). Não é incomum para estudiosos e feiticeiros entre os Filhos de Haqim frequentar cidades Européias e Asiáticas ocasionalmente (apesar de raramente fazerem isso abertamente). Também não são poucos os Assamitas que encontraram propósito nas fileiras da Camarilla como algozes, xerifes e até mesmo zeladores do elísio.

Brujah

Para alívio dos diretores da Camarilla, que já têm problemas suficiente, os bandos de motoqueiros da

pesada e instigadores nômades comuns no final da década de 80 e começo de 90 se tornaram minoria; muitos se tornaram *antitribu*, perdidos em atritos ou calmamente neutralizados como riscos inaceitáveis à Máscara. Ainda, os jovens membros do clã encontram segurança em subculturas familiares; enquanto o clã antigamente abraçava motoqueiros, punks e tipos similares, anos recentes vêem mais e mais neófitos “rebeldes do mês” como promovido pelo estereótipo da mídia. Pretensas estrelas do rap, gangstêrs, delirantes, neogóticos, skinheads e similares têm encontrado um novo refúgio nas fileiras dos Brujah.

Vários intelectuais e propagandistas Brujah ainda estão entrincheirados na infraestrutura educacional global, mas esses poucos estão inefetivamente divididos entre batalha (ativa) e sobrevivência (passiva). Muitos jovens da Camarilla ainda propensos a fazer a diferença se cercam com climas urbanos ou politicamente aquecidos (como Africa e América do Sul revolucionária, onde muitos da Ralé se sentem obrigados a passar anos de sua não-vida imersos em causas de vida ou morte).

Gangrel

Nenhum papel ou responsabilidade padrão se encaixa nos descendentes de Ennoia. Nas noites modernas, um encontro entre dois dos Forasteiros pode ser considerado uma assembléia do clã, um círculo de narrativas de três ou mais uma congregação regional, e qualquer vagabundo tem chances de reger a não-vida de um engenheiro civil assim como a de um andarilho imutável.

Contrário a certas crenças populares, os Gangrel não têm “alianças” ou “tratados” ou “entendimentos” com Lupinos e são muito dispersos e irascíveis para montar qualquer tipo de influência ou opinião única. Sua dissolução recente e retirada formal da Camarilla não ajudou; o ambiente está cheio de rumores a respeito de observadores Gangrel não-convidados espreitando nas fronteiras das cidades, mesmo notícias de guerrilheiros nômades em territórios do terceiro mundo liderados pelo próprio ex-Justicar Xaviar.

Giovanni

Existem rumores de duas variedades de domínios Giovanni; propriedades familiares (habitadas por descendentes Giovanni, tanto mortais quanto mortovivos) e regiões distantes (ocupadas por um membro renegado da família, no máximo). A fraqueza de alimentação dos Necromantes torna difícil a coexistência de múltiplos Giovanni não ser notada em uma cidade — necrotérios e hospitais podem sustentar talvez um vampiro cuidadoso, mais que isso deixaria suspeitas nos oficiais de saúde e palavras como “CDC” e “epidêmico” encontram seu caminho no vernáculo urbano. E quanto aos contatos, propriedades e atividades típicos dos Giovanni?

Bem, sem contar os parentes do clã, as fileiras dos mortos abrangem todas as esferas conhecidas de influência mortal... e essa influência tem certamente se provado mais que suficiente para deter qualquer um que chegue muito perto. Giovanni fora de Veneza são na maioria das vezes tão raros e distantes que é difícil encontrá-los se eles não quiserem ser encontrados. Para cada Necromante espreitando nos esgotos ou necrotérios, outro pode ter um refúgio numa universidade, em um hotel ou em uma sala sem janelas de um prédio de escritórios do subúrbio.

Lasombra

Mais de um historiador Cainita sustenta a teoria que a natureza competitiva e predatória do Clã das Sombras é tudo que os impede de cair sobre seus antigos pares como um dilúvio. Certamente a divisão impediu os Lasombra de alcançar a unidade necessária para dominar inteiramente seus camaradas do Sabá, muito menos derrotar seus inimigos da Camarilla.

A maestria desses sombrios patrícios da esfera financeira se aproxima dos Ventrue, e suas conexões seculares com os escalões eclesiásticos mais que empata a pontuação. Onde outros clãs podem ocupar um dado domínio em grupos de cinco ou seis, os Lasombra se dividem entre bandos nômades e cidades dominadas pelo Sabá solitariamente ou em pares de senhor e cria. Se unir em maiores conglomerações é um convite à traição; ainda, existem rumores que o secreto braço social do clã (*Les Amies Noir*) na verdade apóia duelos e diablerie ritual entre rivais, se e quando esses rumores puderem ser provados...

Malkavianos

É difícil definir qualquer agenda ou alianças generalizadas para os Filhos de Malkav, que demonstram quase tantas perturbações quanto existem membros do clã. Alguns acreditam que são anjos; outros, demônios. A maioria se recusa a acreditar que eles possam ser loucos, e outros vêem sua loucura como a liberdade das amarras da realidade impostas nos outros clãs. Mais que alguns acreditam que eles na verdade descendem dos outros clãs.

Desnecessário dizer, essa divergência de opinião sempre vai ficar no caminho de qualquer perspectiva unificada Malkaviana. Os absolutamente doidões são tolerados (ou sofrem discriminação ou são exilados injustamente) nas estruturas do Sabá e da Camarilla; os calmos (ou aparentemente calmos) se misturam em círculos de influência comuns para outros Membros (crime, financeiro, ocultos, etc.). Muitos chegam a fingir ser membros de outros clãs (quando conseguem determinar suas identidades); os Toreador são mais frequentemente imitados dessa maneira. (Ainda mais embaraçoso é o fato que muitos Toreador não conseguem perceber a diferença!).

Tipicamente, pelo menos um Malkaviano em uma determinada área irá se interessar por ciência e

tecnologia mortal... e isso pode ser uma combinação muito perigosa. Proeminentes administradores da área de saúde, cientistas pesquisadores e mesmo figuras políticas já terminaram entre os Lunáticos, assim como vários outros não tão facilmente identificáveis.

Nosferatu

Os cavadores de túneis tem clara desvantagem em muitos tópicos ligados à sociedade dos Membros; passar todo o seu tempo rastejando pelos esgotos (e, mais importante, fraternizando com aqueles que não estiveram rastejando por lá nas infrequentes ocasiões em que você vai até a superfície) tende a tornar muito fácil separar os que têm dos que não têm.

De um certo ponto de vista, os Ratos de Esgoto são o clã mais informado em qualquer cidade de idade e tamanho suficiente. Cada membro possui o poder de entrar, viajar e sair quando quiser (assim como ter preparar muitas passagens subterrâneas para cavar ou detonação, mais frequentemente que não) e tem acesso a uma riqueza de recursos que suas contra-partes mais escrupulosas não pode empregar. (Pelo menos um Nosferatu, por exemplo — uma Bruxa de Long Island, uma perversa criatura retorcida que se autodenomina Lily — pega de algumas selecionadas caixas de lixo de trituradora de papel influentes noite após noite, fita adesiva na mão...).

Vendedores de segredos são por natureza solitários, no entanto, e encontros de dois ou mais sensacionalista têm tantas chances de terminar em duelos de o-quanto-eu-descobri-sobre-você, quanto-eu-posso-impedir-você-de-descobrir-sobre-mim quanto de seguirem calma ou amigavelmente. Eles irão cooperar apenas quando mutuamente benéfico... e raramente pelos interesses de algum forasteiro.

Ainda, muita diversidade pode ser encontrada entre as fileiras dos Nosferatu. Apesar de muitos tratarem sua feiúra como um fator que os limita eternamente, esses são os mais ignorantes e menos visionários. Qualquer príncipe ou arcebispo sabe ser melhor manter os termos mais amigáveis possível com “os Membros que sabem tudo”. Além do mais, muitos Nosferatu são apenas identificados assim com dificuldade ou conhecimento — um sacerdote de bando caído de Mônaco era uma mulher tão bonita quanto qualquer uma... da cintura pra cima... enquanto um notório primógeno era de todas as maneiras “normal” com a exceção de traços muito angulares. Pensar que todos os Nosferatu são monstros óbvios e retorcidos leva alguém a subestimá-los. Claro, todos são horrivelmente desfigurados, apesar de alguns serem mais claramente que outros.

Ravnos

Os descendentes de Dracian pelo menos dizem respeitar as ligações de sangue — nas ocasiões cada vez mais raras em que dois ou mais temporariamente se unem para algum propósito comum, eles raramente

falham em se vangloriar por alguma conexão familiar (seja ela real ou inventada).

O esquema normal das coisas, no entanto, é um pouco menos organizado. Em seu melhor, Ravnos são ladrões e enganadores que só se preocupam consigo mesmos; em seu pior, traidores e degoladores. A maioria dos Ravnos restantes subsiste em países Europeus, levando existências nômades solitárias cercadas por seus parentes mortais (mas um clã Cigano suporta apenas um ou dois Ravnos por família no máximo, tolerando apenas intrusões ocasionais). Outros vagam pelas costas Americanas, vivendo nas periferias das cidades como autarcas. Poucos (crescendo a cada noite com os conscritos gorgio) habitam cidades ocupadas pela Camarilla, anarquistas, ou até mesmo pelo Sabá, até o pescoço em indústrias como o jogo, prostituição e até mesmo tráfico de influência. (Claro, um pequeno mas crescente número de Ravnos ligados aos negócios estão se provando um perigoso precedente...) A maioria alega herança oculta ou falsa quando pressionados sobre o assunto: Estar sem aliados nas noites modernas é uma coisa perigosa.

Setitas

A presunção devota dos Seguidores de Set não é mais tão prevalente quanto já foi. Os Setitas mais antigos ainda se agarram a suas antigas comunhões e templos ancestrais, é verdade, mas ao fazê-lo, eles se tornam o alvo primário para inimigos internos e externos. Existem muitas faces para o fanatismo, afinal — e fanáticos têm tanta chance de serem derrubados por outros fanáticos quanto por infieis.

Apesar de muitas crianças Setitas começarem sua carreira no submundo criminoso da periferia, esses ambientes sujos e miseráveis são muito limitados e vulneráveis para maioria dos propósitos; muitas serpentes eventualmente mudam sua atenção para acordos escusos corporativos, perversões da alta sociedade, crime do colarinho branco e vários tipos de atividades mais sofisticados. O traficante com marcas do estereótipo é na realidade mais provavelmente um antiquário, um explorador ou corretor, fazendo seu refúgio num apartamento ou escritório simples que não é protegido por armadilhas arcaicas Egípcias. Nunca ajuda avisar das afiliações ao lidar com um Setita, um adágio que funciona pra ambos os lados.

Toreador

A população Toreador de um local tem mais chances de consistir de várias linhas de senhor e criança (ou mesmo avô-senhor-criança) que de outros clãs; é o jeito desses artistas para ficar e propagar ao invés de mudar de lugar pra lugar. Isso pode torná-los um grupo mais forte e unido, se os Degenerados fossem menos propensos a animosidade, intrigas e dissensão aberta. Brigas familiares, demonstrações de raiva cega, discussões de amantes — vampiros são criaturas passionais por natureza, os Toreador mais que todos e

esse é o legado da linha dos artesões.

Talvez graças a sua íntima familiaridade com o mundo mortal, a gravidade da imortalidade tende a pesar mais nesses Membros que na maioria. Os Toreador fazem seu caminho através dos centros culturais do globo... mas periferias escuras e desagradáveis orbitam esses centros das quais ninguém comentaria publicamente.

Dor e prazer alternadas; escravidão, sofrimento e esculturas de sangue; inspiração, sedução e a destruição suprema do espírito — todos esses e mais são os territórios dos antitribu, águas nas quais a maioria dos Toreador foi conhecido por vagar de tempos em tempos. São precisamente esses passatempos proibidos e talvez as extravagâncias caprichosas em que muitos se entregam ao se cercar de admiradores mortais e protegidos, que impede os Degenerados de cair sem esforços na loucura que prendeu o irmão de seu progenitor milênios atrás.

E, apesar deles manterem a delicada ficção de se encontrarem em nome da “amizade” ou “apreciação”, tais diferenças na integridade artística mantêm esses pretensos irmãos e irmãs eternamente separados...

Tremere

Os magos do sangue espalham frentes falsas (oficiais subornados, investimentos de lavagem de dinheiro, corporações fantasmas) para cobrir suas conexões. Qualquer feiticeiro pode ter algumas propriedades mantidas abertamente pelas quais conduz encontros e negociações, bem como dois ou três imóveis privados e ao menos um complexo de laboratório/refúgio seguro e prontamente móvel — em adição a responsabilidades financeiras e de gerência da capela central e imóveis associados, é claro.

Espere que ao menos um Tremere (nem o mais velho nem o mais novo, tipicamente) assumir um dever de manutenção da casa e recrutamento, com frequência desgostoso. (Muitas capelas relegam essa responsabilidade como um tipo de ação disciplinar, o que explica a maior parte da discriminação e até mesmo subversão sofrida por muitos neófitos). Pelo menos um dois outros são geralmente dedicados a experimentos e pesquisas (e com sorte fazendo algo mais que intrigas e competir um com o outro). Adicionalmente, cada vez mais comum na era moderna, mais que alguns têm desistido do angulo taumatúrgico inteiramente, cultivando arenas políticas e sócio-econômicas em suas próprias perseguições pessoais de poder a qualquer preço.

Tzimisce

Em nenhum lugar a diferença de gerações é mais pronunciada que na companhia desses inumanos Cainitas. Os “velhos” (leia: tradicionalistas) Tzimisce levam não-vidas das quais Bram Stoker ficaria orgulhoso. Refúgios ancestrais e terras natais, picos grandiosos e feudos solitários, ocasionais

correspondências escritas e pretensos conquistadores derrubando o rei de seu poleiro habitual; tudo isso e mais compõem o material das lendas Eslavas. É considerado o cúmulo da intrusão mal-educada colocar o pé em um domínio vizinho sem solicitar consentimento e convite (de preferência escrito) do mestre daquele domínio... e mesmo assim, o mestre mencionado deixa o conforto de seu lar apenas sob a mais desesperada das circunstâncias.

As linhagens modernas de Tzimisce geralmente têm mais em comum com a cultura do pesadelo urbano que seus predecessores vampyr e vrikolakas. Essas criaturas entediadas geralmente não são mais que curiosos ou viciados em experiências (estéticas, culturais ou físicas) e têm mais chance de ser encontrados em clubes de fetiches que fortalezas nos Cárpatos nessas noites e épocas. Ainda, os Tzimisce são conhecidos como enigmas, e relegá-los ao papel de sadomasoquistas pode conceder a um Membro uma estaca no seu coração — segura por um colecionador de arte ou o confessor pessoal de um bispo.

Ventruie

A espada de dois fios do clube dos velhos garotos corta em ambos os sentidos; diferente dos outros clãs, os Ventruie se agarram a uma estrutura de poder mais meritocrática (entretanto frágil). Pra cada ancião sentado confortavelmente sobre o proverbial carregamento bilionário, três ancillae se ocupam do negócio de investidor e 10 neófitos podem ter os dedos em pedaços do crime organizado, o mundo empresarial, fraude e negócios grandes (ou pequenos) legítimos. Auxiliares carniçais e capangas mortais (em dívida, chantageados, alvos de lavagem cerebral ou persuadidos de outra maneira) completam o equilíbrio de limpeza e detalhes do trabalho sujo. Nem todos os movimentos dos Ventruie são marcados por trajes feitos a mão e pastas de estoque.

Defensores da tradição, a presença Ventruie quase sempre consiste de pelo menos uma figura de poder (do arquetípico bilionário), um alcoviteiro (diplomata /estadista) e um saqueador corporativo (cão de ataque, assaltante financeiro da linha de frente ou capanga extorsionista) em qualquer cidade de tamanho médio a grande, seja Camarilla ou antitribu. Geralmente, um a três outros independentes ocupados com suas agendas (variando por população) seguem também com seus negócios. Cada um geralmente mantém um interesse financeiro concentrado diferente daqueles de seus companheiros de clã (ou talvez sobrepondo interesses relacionados — bancos, lazer, assuntos municipais, as artes etc), assim como uma distribuição por trás da cena de recursos (e alianças externas ao clã) planejadas para testar e subornar propriedades dos rivais, Ventruie ou outros.

Surpreendentemente (ou nem tanto, dependendo de suas experiências), poucos Ventruie confiam ou

querem trabalhar um com o outro, ao contrário das alegações de solidariedade e hospitalidade. Poucos deles (publicamente) têm escolha — os mais antigos ou mais respeitados geralmente obrigam a cooperação para manter as aparências. E nenhum deles irá seguir por um segundo a mais que a demora para o líder se provar incompetente ou falho de alguma maneira.

Mais que nunca, as noites modernas têm visto uma mudança muito recente dos Abraços do “velho dinheiro” para os novos poderes e corretores de afluência: os jovens e visionários. Comerciantes de tecnologia, investidores da Internet, promotores de entretenimento e outras novas classes culturais têm manchado as linhas entre artifício e finança. Ao passo que, poucos anos atrás, apenas os Toreador tinham a

NÃO PODEMOS NOS DAR BEM?

“Espere um minuto”, você está dizendo. “Você quer dizer que nenhum vampiro pode ficar perto bastante a qualquer quantidade apreciável de tempo? Que eles todos passam seu tempo esfaqueando e conspirando uns contra os outros?”

Bem, não dificilmente. Mas tente ver dessa maneira: Você tem um amigo — um confidente, amante casual, talvez, mesmo uma figura paterna ou mentor — a quem você compartilha tudo. Seus sonhos, desejos, segredos mais profundos, mais sombrios; tudo. Na hora que a confiança é gerada de ambos os lados e vocês fazem (e vão) quase tudo (e a todos os locais) aparentemente juntos.

Com o tempo, sua relação se desgasta, como essas coisas sempre fazem. Palavras descuidadas são trocadas; a confiança é violada de algum modo; talvez simples como um parceiro ficando cansado do outro. Vocês se separam — talvez para se cruzarem e se reconciliar algum momento mais tarde, talvez para nunca mais se verem — e o processo se repete. Por anos. Décadas. Séculos.

Vira uma coleção de amigos (confidentes, amantes, que seja), e todos vocês se encontram dividindo espaço em algum lugar. Mas agora estão todos na mesma cidade juntos. O sustento está a prêmio e fazer sua presença conhecida pode atrair a indesejada atenção de caçadores, outros sobrenaturais, a humanidade etc. Cada um de vocês fica acordado imaginando quem irá “empatar o placar” enquanto você está dormindo, ou pior, beber o sangue de seu coração.

Não é raro como essas amizades — mesmo ordens tirânicas impostas pelo suposto bem dos mesmos — podem dissolver sob essas condições.

Talvez o Sabá, com seus Vaulderies, bandos e sacerdotes, tenha a idéia certa afinal...



prática de Abraçar *promoters* em suas fileiras, devido à comercialização moderna da arte (“Design substituiu a arte”), tantos artistas e promotores são achados entre os Ventrue quanto entre Degenerados.

CONSEQUÊNCIAS IMPREVISTAS

É digno de nota que essas sociedades de bolso e estereótipos estão se provando tão perigoso para a velha guarda quanto desagradáveis para a nova geração. As fraquezas tradicionais dos vampiros são o anacronismo, complacência e falta de planejamento futuro.

Ao exemplo os Ventrue, discutivelmente os mais previsíveis entre os Membros. Séculos de influência no setor financeiro e assim chamados leões da Camarilla incorporam simultaneamente força e fraqueza; interdependência fiscal faz dos Sangue Azul de longe o mais fácil dos 13 clãs de atacar, rastrear ou sabotar.

Redes de informação Nosferatu são tão frequentemente alimentadas com rumores falsos e sussurros subversivos, algumas vezes com finais trágicos. Anciões Brujah tratam o embaraçosamente alto número de crianças caídas em emboscadas etraição como uma ferida aberta — armadilhas astuciosamentecriadas se aproveitando de uma história

de beligerância e teimosia. E hábitos e refúgios Toreador, inseparavelmente geminados em tópicos dúbios de contato mortal, diletantismo e mentiras diretas, representam o único maior influxo de infiltradores e insurrecionistas de qualquer campo em cidades da Camarilla... para o grande desânimo dos habitantes morto-vivos dessas cidades.

Mesmo características tradicionais do clã podem ser exploradas. Caçadores e outras facções sobrenaturais conhecidas rastream alvos vampíricos no passado baseado em padrões de alimentação, modus operandi, registros reais de propriedades, classe socioeconômica e critérios similares. A estratégia dificilmente é original; círculos, anarquistas e bandos do Sabá têm feito isso por séculos. Por trás das cenas do mais recente desses confrontos, de fato (a Revolução Americana), dúzias de Toreador e Ventrue foram expulsos de seus refúgios ancestrais na Nova Inglaterra através de uma série de ataques cirúrgicos em refúgios, rebanhos e preferências alimentares selecionadas.

É um jogo perigoso, julgar quando segurar, quando mostrar e quando usar como trunfo o que já foi mostrado, e ninguém tem jogado por mais tempo que os Filhos de Caim.

Baali

Há aqueles que mesmo os monstros de Caim não dizem em vão.

Nos primeiros tempos, ou assim se crê, um da Primeira Progenie ficou contra os Treze. Esse demoníaco traidor, cria mais antiga do flerte errante de um Antediluviano, o mau nascido escravo cantor de um povo proto-Mesopotâmico, forjou um pacto profano com aquelas que viviam na sombra fora da periferia desse mundo. Ao fazê-lo, o filho do diabo tocou algo do Outro Lado, se tornando algo mais, e menos, que humano. Unindo apóstolos das fileiras de seus irmãos, o primeiro shaitan de Baal-chamado-Destruidor comandou seus exércitos e montou um cerco à Segunda Cidade; Sangue combateu Sangue à medida que os filhos de Caim lutaram entre si em meio a ruínas arrasadas e planícies incendiadas.

Certo ponto, é sussurrado, o próprio progenitor voltou suas atenções ao combate, um terrível tempo cataclísmico que chovia fogo e sangue. A luta acabou tão abruptamente quanto se iniciado; os 12 al'shaitani foram mortos, e suas hordas demoníacas foram postas em fuga do garoto-coisa, no entanto, não havia sinal, e os horrores que antes prestavam lealdade a cada um de seus comandos foram perdidos para os ventos sussurrantes das lendas.

Mas esta lenda está vindo à tona. A captura e destruição de uma cabala de infernalistas da América do Norte (e da recuperação de seus grimórios blasfemos) trouxe aos Membros atenção a uma sombria verdade: os Filhos de Baal não foram todos extintos pela Inquisição, como se pensava.

Acredita-se que os filhos do shaitan originam-se das areias do Oriente Próximo, onde homens e monstros têm se misturado através das lendas e fábulas da região por milênios. Seus senhores se ajoelharam nos mesmos templos e veneraram os mesmos deuses negros que os guerreiros-filósofos filhos de Brujah e Haqim; claro, a cultura Cainita coloca as três linhagens juntas nas raízes da cultura pré-Suméria. Esses contos relatam cidadelas negras, estrelas cadentes,

cidades em crateras de cometas, monstros insetos, tolos reis feiticeiros e todo tipo de perversões datando da cidade amaldiçoada de Chorazin dita devastada no Velho Testamento.

Os Baali são exploradores, antes de tudo, estudantes do desconhecido, o incompreensível, o indescritível. Seus olhos e ouvidos vislumbram segredos esquecidos. Sua é uma canção secreta que tem ecoado através da eternidade desde que seu progenitor sem nome tocou o acorde dissonante que fraturou a parede entre os mundos. E seus são os dedos firmes e pacientes que tocaram a ferida desde então.

Noites modernas encontram os poucos Baali restantes em algo como uma terra de ninguém entre as incontáveis facções populando o Mundo das Trevas. Eles estão morrendo, odiados, temidos, caçados pela Camarilla, Sabá e outras frentes, presa de centenas de detratores e divisões internas e externas. Eles estão caindo, espiralando rumo ao nadir, flagelados por alguma inescapável degeneração do espírito que toma mais de seus números a cada noite que passa condenados a uma passagem lenta e invariável passagem de mágico para monstro para memória. Ainda que lutem pela erosão e eventual destruição do mundo, para abrir caminho para Aqueles que Esperam do Outro Lado.

Apelido: Demônios.

Seita: Os Baali não reivindicam nenhuma seita, e nenhuma seita aceitaria. Apesar dos Baali alegarem ter convertido muitos vampiros à sua causa, a verdade do assunto parece o oposto, a menos que seus convertidos sejam muito hábeis em se esconder.

Aparência: Quando não estão vestidos com aparatos de ritual, a maioria dos devotos de Baal parece muito normal, serenos, usando roupas comuns e maneiras sutis. (Alguns poucos auto-atribuídos satanistas, presos nos componentes mais básicos de seus repertórios e reputações, preferem a imagem perfurada pintada e promíscua induzida pela mídia, mas anciões tratam esses desordeiros com grande desdém).

A maioria possui comportamentos cuidados, espertos e estudiosos, apesar de alguns terem ficado conhecidos por se tornarem loquazes, mesmo eloquentes, em frente a platéias atenciosas, particularmente quando confrontados com uma possível conversão. Anos de devoção a assuntos de outros mundos e buscas amorais cultivaram algum tipo de qualidade fria e alienígena nesses Cainitas com o tempo. Muitos adquirem um



doentio fascínio por insetos, roedores ou outros seres daninhos, uma homenagem inconsciente ao “Senhor das Moscas”.

Refúgio: Os Filhos de Baal parecem atraídos por lugares antigos, livrarias, templos, oratórios e lugares de poder abandonados. Tais locais, com o passar das décadas e séculos, parecem carregam algo do toque de seu patrono. Antigos sinais indecifráveis são achados gravados na grama e saliências rochosas em volta, crianças e criações próximas são natimortas ou horrivelmente deformadas, maus presságios similares seguem a passagem do cultista como pegadas malignas. Recentemente, alguns círculos de guerra da Camarilla encarregados de expulsar essas convenções retornaram com perturbadores contos de Baali procriando e coabitando em “famílias” insulares. Os Demônios se congregam com carniçais e convertidos de outros clãs em orgias da carne, assim dizem as histórias, reavivando as antigas heresias de compartilhamento do sangue e outras práticas, menos saudáveis...

Antecedentes: Abraçados entre artistas, místicos, estudiosos e um punhado de castas mais utilitárias (prostitutas, mercenários, socialites, etc.). Algumas cada vez mais raras crias, mais numerosas em domínios do Mediterrâneo e Oriente Médio, são nascidos, assim como renascidos na linhagem. Sejam selecionados e educados de carreiras de crianças ou nascidos de linhagens de carniçais, esses discípulos inumanos são enfeitados com poder desde a infância e sempre vêm a ocupar os níveis mais altos da linhagem.

Criação de Personagem: Os Atributos Mentais e Sociais são preferidos e prezam conhecimento de mistérios acadêmicos, existências e ocultos acima de todas as coisas. Alguns seguem o caminho dos “campeões dos Velhos Deuses” com o combate como especialidade. Muitos adquirem vastas gamas de Conhecimentos e Perícias ao passar dos anos de estudo e... experimentação. Naturezas tendem a ser submissas a seus patronos ocultos, Arquitecto, Juíz, Conformista e Mártir, apesar alguns serem Excêntricos e Monstros. Comportamentos podem ser qualquer um, apesar de adequados à conversão. Antecedentes incluem Rebanho, Mentor, Recursos e Lacaios. Muitos dos mais antigos aderem a variações das Trilhas do Sabá dos Cátaros e da Morte e da Alma. A maioria dos jovens celebram sua Humanidade, apesar dos valores tenderem a serem baixos; os que sobrevivem por uma quantidade razoável de tempo geralmente escolhem uma Trilha para permitir que eles lidem com seus ambientes. Uma crescente maioria de jovens Baali aderiu à Trilha das Revelações Malignas ou à Trilha do Poder e da Voz Interior. Os mais informados dizem que os Baali na verdade têm seu próprio código de ética, a Trilha da Colméia, mas pouco sobre isso é conhecido por Cainitas fora da linhagem.

Disciplinas: Daimonon, Ofuscação, Presença

ESTEREÓTIPOS

Camarilla: Seus esfarrapados costumes mortais não vai dar as respostas que eles procuram.

Sabá: Essas crianças descuidadas serão a faca, assim como a ferida.

A VISÃO DE FORA

A Camarilla

É um erro tratar esses perigosos apóstatas como meros Satanistas.

— Edward Sinclair, Adeptus Septem Ordem de Vienna

O Sabá

Pode-se quase ter piedade daqueles que caíram tanto do caminho para o poder...

— Droescher Um-Olho, Inquisidor Tzimisce

Os Independentes

Você pode conceber mistérios tão distorcidos que subornam até os compartilhadores de segredos?

— Heshia, Setita

Fraqueza: Talvez devido à suas naturezas e funções sobrenaturais, os Baali temem e são repelidos por religiões e seus amuletos, mais que qualquer morto-vivo. Fé Verdadeira age com o dobro de eficiência contra eles (dobre os efeitos das falhas dos Baali e dos sucessos a favor de seus oponentes); muitos não suportam olhar ou tocar mesmo os mais mundanos artigos da parafernália religiosa, com ou sem fé. Mas aqueles que antecedem a Cristandade ainda temem o crucifixo e a água? Idade e origem cultural determinam a natureza dessas aversões? Apenas os mais velhos devotos de Baal sabem ao certo.

Organização: Apenas duas vezes é relatado na história Cainita que os servos d'Aqueles que Esperam do Outro Lado se levantaram segurando o estandarte de seu temido senhor, e ambas terminaram em uma derrota esmagadora; eles foram desde então caçados até quase a extinção. Os remanescentes se dividiram em subseitas fragmentadas. De fato, existem quase tantas aparições e denominações atribuídas ao patrono do panteão Baali (se pode ser dito que existe um único ser assim) quanto existem devotos dessas aparições e denominações. Levados pela tradição e necessidades de sobrevivência, muito dos Baali se juntam a dispersas convenções de três a 13 (raramente mais), liderados por um punhado de shaitan (reclusos e misteriosos arcanistas) e al'shaitan (eruditos e governantas escolhidas). Para aqueles for a das convenções, os Baali não parecem nada com devotos do diabo. Apenas aqueles do culto, ou roubaram seus segredos, sabem as reais profundezas da filosofia Baali.

Mote: *O mundo, seu mundo, está suspenso pelo mais fino dos fios entre a comédia de tudo que foi e o mistério de tudo que será. Melhor enrolar esse fio? Ou cortá-lo inteiramente?*

Nagaraja

De um pesadelo de horror e lenda vêm os Nagaraja. Uma bizarra linhagem de bruxas devoradoras de carne, esses vampiros têm sido caçados quase à extinção nas noites modernas por inimigos políticos e pelos fantasmas que eles antes predavam. Alguns desses monstros ainda habitam a escuridão, mas seus números são agradavelmente pequenos.

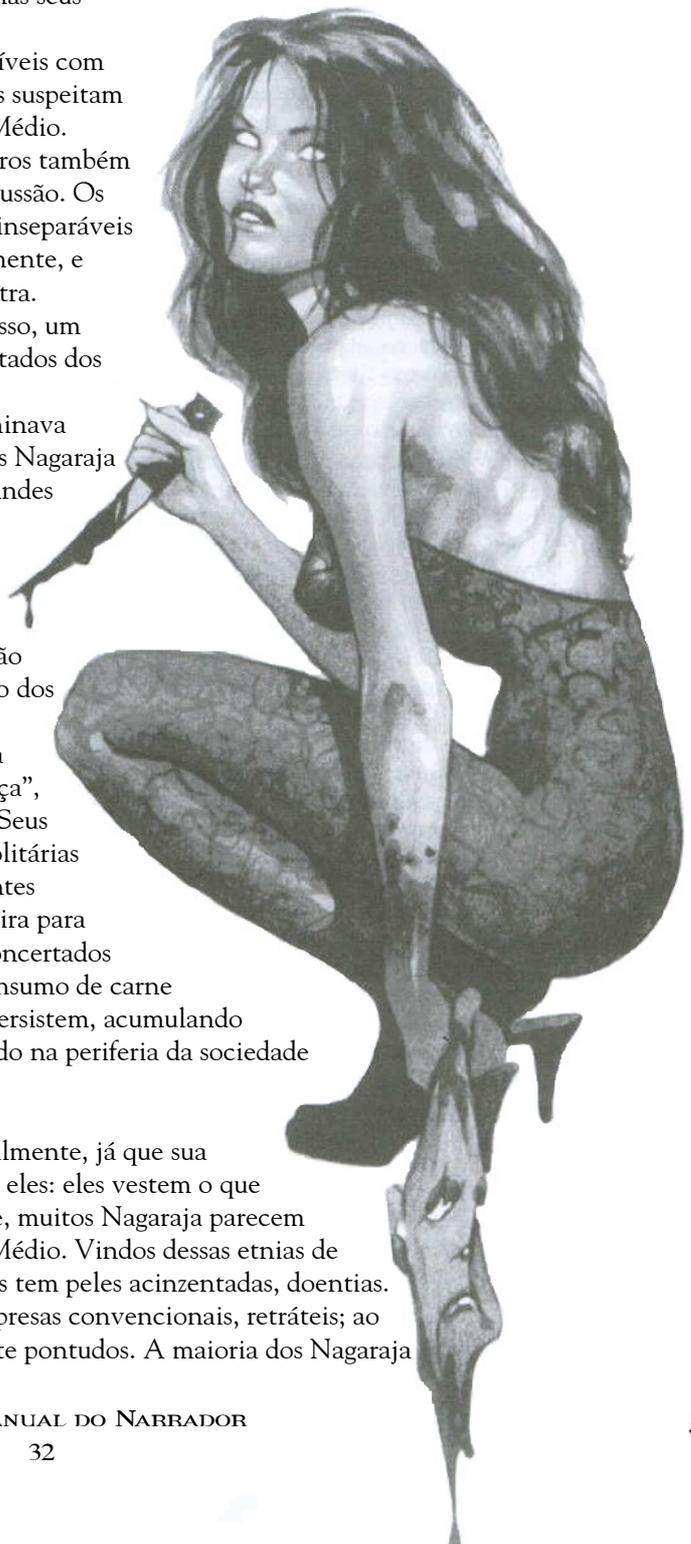
Os Nagaraja nunca foram particularmente acessíveis com suas origens, mas alguns poucos Membros informados suspeitam que eles cresceram de um culto à morte no Oriente Médio. Sussurros de uma conexão arcana com outros feiticeiros também vêm à tona quando os Nagaraja são o tópico da discussão. Os rumores e fatos a respeito desses Membros são quase inseparáveis — os Nagaraja são tão poucos para perguntar diretamente, e nenhum tem sido acessível de uma maneira ou de outra. Alguns imaginam se eles são Cainitas ou, ao invés disso, um experimento falho com a intenção de recriar os resultados dos Tremere.

Antes membros de uma seita que se auto-denominava Mão Negra (mas aparentemente distinta do Sabá), os Nagaraja têm pouco impacto nas noites modernas. Eles são grandes compiladores de segredos malignos, no entanto, e comandam a magia da morte com habilidade igual ou maior à dos Giovanni. Como todos os necromantes, aos Nagaraja são geralmente atribuídos algum vago elo com os Venezianos, mas não existe nada para sustentar isso além do conhecimento dos mortos.

Seria enganador dizer que os Nagaraja caíram da graça, porque eles nunca tiveram um período de “graça”, mas de qualquer maneira, a linhagem perdeu muito. Seus membros restantes levam não-vidas desagradáveis, solitárias e muitos são assombrados pelos fantasmas que eles antes comandavam. A “dieta” dos Nagaraja também conspira para mantê-los a parte dos outros Membros, que são desconcertados por qualquer tipo de alimentação, muito menos o consumo de carne humana morta. Ainda, algumas dúzias de Nagaraja persistem, acumulando os segredos profanos da feitiçaria da morte e rastejando na periferia da sociedade vampírica.

Apelidos: Carnívoros

Aparência: A maioria dos Nagaraja se veste sutilmente, já que sua desagradável fraqueza já atrai atenção suficiente para eles: eles vestem o que a maioria das pessoas à sua volta vestem. Fisicamente, muitos Nagaraja parecem ser originários do Norte da África, Ásia ou Oriente Médio. Vindos dessas etnias de complexões escuras, como vampiros, esses indivíduos tem peles acinzentadas, doentias. Ao contrário de outros vampiros, Nagaraja não têm presas convencionais, retráteis; ao invés disso, eles têm bocas cheias de dentes levemente pontudos. A maioria dos Nagaraja



também carrega adagas de sacrifício, escalpos ou outros instrumentos cortantes, que eles usam para extrair a carne que os concede sustento. Alguns rumores atribuí a eles um “terceiro olho” similar ao dos Salubri, mas nenhum desses boatos pode ser sustentado.

Refúgio: Quando eles tem o luxo de estabelecer um refúgio permanente, os Nagaraja tipicamente preferem criar ambientes confortáveis, que podem abrigar laboratórios e vários depósitos para suas fontes. Esses refúgios geralmente têm uma inclinação para o macabro e podem ser encontrados em lugares como mausoléus, construções abandonadas, alas sem uso em hospitais e mesmo condomínios de luxo. Em qualquer lugar em que o Nagaraja puder cultivar um pouco de privacidade pode se tornar seu refúgio.

Antecedentes: Os números dos Nagaraja são tão pequenos que fazer qualquer generalização a respeito de seus Antecedentes seria especulação na melhor das hipóteses. Alguns foram sacerdotes ou cultistas em suas vidas mortais, e poucos tinham menos que 40 anos de idade na época de seu Abraço. A maioria parece próspera, para esconder melhor suas excentricidades.

Criação de Personagem: Nagaraja geralmente têm conceitos e Naturezas solitários ou egoístas, apesar de seus Comportamentos poderem ser praticamente qualquer coisa. Atributos Mentais geralmente são primários, assim como Conhecimentos. Os Antecedentes mais comuns para os Nagaraja são Contatos, Lacaios e Recursos, apesar de alguns degenerados Mentores algumas vezes Abraçarem crias. Poucos Nagaraja se importam em manter sua Humanidade, optando ao invés por uma variação da Trilha da Morte e da Alma ou a Trilha dos Ossos para manter a Besta em cheque.

Disciplinas: Auspícios, Dominação, Necromancia

Fraqueza: Os Nagaraja precisam de carne crua além de sangue para sobreviver. Apesar desses Membros poderem subsistir apenas com sangue, seus corpos atrofiam se eles não ingerirem carne humana — para cada noite que um Nagaraja passa sem ingerir carne, ele perde um dado cumulativo de todas as suas paradas de dados Físicas. Comer o equivalente a um ponto de carne restaura um dado a essas paradas até o vampiro “melhorar”. Um corpo humano tem 10 “pontos de carne”, o que funciona igual aos pontos de sangue. Um Nagaraja consumindo um ponto de carne aumenta sua reserva de sangue em um. Ao contrário de pontos de sangue, no entanto, tomar um “ponto de carne” de uma fonte causa um nível de vitalidade de

ESTEREÓTIPOS

Camarilla: Eles são crianças teimosas abençoadas com a força nos números, se não inspiração.

Sabá: Que tipo de rebanho é tão tolo a ponto de entrar alegremente no matadouro?

A VISÃO DE FORA

A Camarilla

Eles são muito poucas para importar – sua oportunidade os ignorou.

— Althosides, arquivista Tremere

O Sabá

Nunca ouvi deles. Nunca vi um. Nunca vou. Quem se importa?

— Dezra, fracassado do Sabá

Os Independentes

Veja-os como piranhas, isolados ainda que perigosos. Eles importam? Não, mas isso não é razão para subestimar sua malícia individual.

— Rak, nômade Ravnos

dano letal para essa fonte, que não pode ser absorvido. A carne que o Nagaraja consome deve estar relativamente fresca, apesar de não necessariamente “viva”. Entretanto, alguns Nagaraja mantêm estoques de cadáveres ritualmente preservados escondidos em seus refúgios e rumores de “devoradores de Membros” também os seguem. Essa fraqueza não permite aos Nagaraja comer outras comidas ou consumir outros líquidos.

Organização: Até uma catastrófica guerra com os habitantes do Mundo Inferior destruir a seita a que eles pertenciam, os Nagaraja se congregavam nas terras dos mortos. Desde que foram expulsos daquele reino, no entanto, os poucos Nagaraja remanescentes fizeram seus próprios destinos, deixando sua organização mínima pra trás. Uma cabala de Nagaraja supostamente procurou proteção entre os Cataios da Coréia, mas esse pequeno grupo deve ser uma anomalia. No fim das contas, os Nagaraja são muito poucos para ter uma extensa estrutura de linhagem e existem como solitários isolados, aberrantes, quando podem ser encontrados. Eles raramente se encontram com outros de sua espécie, enquanto escondem seus preciosos segredos de todos, incluindo outros de seu clã.

Mote: *Eu vi o inferno e fiz meu refúgio em seus abismos. Parta antes que eu o mande lá.*

BRUJAH VERDADEIROS

Na história do Clã Brujah, há um horrível segredo enterrado.

Os Membros que se auto-dominam os Brujah Verdadeiros alegam que o fundador do clã encontrou a morte final nas mãos de sua cria e que todos aqueles que se denominam “Brujah” são, na verdade, descendentes desse diablerista. As crias originais de Brujah — os Brujah Verdadeiros — desdenham seus primos ilegítimos e cultivam um ressentimento pelo seu legado contínuo de diablerie.

Ao contrário dos Brujah “falsos”, os Brujah Verdadeiros são vazios de emoções. Uma linhagem de estudiosos, historiadores e caçadores de conhecimento, os Brujah Verdadeiros vêem o mundo desapassionadamente. Seja desenterrando uma tumba Cainita oculta, compilando os fragmentos de um manuscrito perdido ou se banquetando no sangue de um escravo, os Brujah Verdadeiros seguem suas não-vidas em plácida contemplação. Eles não sentem excitação ou medo, mas reagem a seu mundo de uma forma analítica.

Os Brujah Verdadeiros estiveram envolvidos com a Mão Negra antes de sua queda, mas sua origem antecede até mesmo essa antiga seita. Na verdade, quando os jovens Brujah falam de Cartago, eles estão falando do lar dos Brujah Verdadeiros e não da utopia fantástica que vem a suas mentes. Os Brujah Verdadeiros acreditam que seu fundador fez seu refúgio no Norte da África, ao redor do qual a grande cidade floresceu, onde os Filhos de Seth eram meros vassalos e sacrifícios. Cartago não era uma cidade idílica mas um poço de sangue e fogo e deuses que andavam entre os homens. Alguns dos Brujah Verdadeiros alegam memórias da cidade e devem de fato ser antigos.

Desde a queda da Mão Negra, os Brujah Verdadeiros tem retornado a suas terras de origem, forjando uma tênue aliança com os Seguidores de Set. Apesar de solitários e indiferentes, os Brujah Verdadeiros percebem a importância de aliados, mesmo ao ponto de entrar em acordo com os Setitas. Ambos os grupos são caçadores de segredos e conhecimento perdido, e apesar de diferirem em relação ao que eles fazem com sua recompensa, ninguém tem a menor dúvida de que eles perseguem objetivos similares.

Ao contrário de seus aliados Setitas, no entanto, os Brujah Verdadeiros não buscam o pecado e a indulgência, nem desejam levar adiante a busca viciosa dos Setitas para ressuscitar seu deus morto-vivo. Os Elois procuram conhecimento por si só. Eles escolheram ser eruditos e sábios, esperando conseguir maestria em seus domínios através da habilidade. Poucos inimigos são tão implacáveis quanto os Brujah Verdadeiros, e poucos aliados tão úteis.



Apelido: Elois

Aparência: Os Brujah Verdadeiros tendem a se vestir em estilos da época em que foram Abraçados, o que algumas vezes os causa dificuldades nas noites modernas. Os Brujah Verdadeiros não vêm de nenhum grupo étnico em particular, apesar de muitos dos mais antigos membros da linhagem parecerem se originar da Pérsia ou Mesopotâmia. Membros mais jovens preferem roupas modernas conservadoras, incluindo ternos sob encomenda e outros ornamentos sutis. Membros da linhagem que formaram relações com os Setitas Egípcios algumas vezes usam estilos e costumes do Norte da África.

Refúgio: Brujah Verdadeiros preferem refúgios solitários, tão longe de vampiros e mortais quanto possível. Se eles possuem os recursos para fazê-lo, Brujah Verdadeiros estabelecem múltiplos refúgios secretos, algumas vezes em várias cidades ao redor do mundo. Preferem mansões afastadas, imóveis rurais, palácios ocultos, templos e outros locais luxuosos, onde eles sempre podem se retirar em conforto se o peso das eras se tornar muito pesado por um tempo.

Antecedentes: Brujah Verdadeiros têm sido Abraçados de todas as culturas do mundo, geralmente depois da meia idade, apesar da linhagem ter alguns jovens Membros precoces. A característica que muitos Brujah Verdadeiros compartilham é uma propensão a aprender. A maioria dos membros da linhagem é muito bem educada ou se torna logo após o Abraço. Vários são também ricos, vindo de famílias afluentes ou tendo investimentos que requerem pouca atenção.

Criação de Personagem: Brujah Verdadeiros quase nunca têm Naturezas apaixonadas, e seus Comportamentos variam amplamente de vampiro para vampiro. Seus conceitos tipicamente caem entre as categorias profissional, estrangeiro ou diletante, geralmente com alguma inclinação estudiosa. Atributos Mentais são geralmente primários, apesar de algumas vezes preferirem Atributos Sociais, e Conhecimentos são similarmente preferidos. Antecedentes comuns entre os Brujah Verdadeiros incluem Identidade Alternativa, Arcanum (veja pág. 36), Contatos, Rebanho e Recursos. A maioria dos Brujah Verdadeiros ainda sustenta os ideais da Humanidade, apesar de anciões da linhagem algumas vezes adotarem Trilhas da Sabedoria estranhas ou únicas, sobre as quais pouco é conhecido. Aqueles envolvidos com os Setitas não são conhecidos pela adoção da Trilha de Typhon — apesar de poderem compartilhar alguns laços culturais, eles não necessariamente compartilham as mesmas filosofias.

Disciplina: Potência, Presença, Temporis

Fraqueza: As emoções dos Brujah Verdadeiros atrofiam durante suas noites de contemplação e

ESTEREÓTIPOS

Camarilla: Ela é bem sucedida no conceito, ainda que falhe completamente na implementação — um modelo perfeito de Johnson e Hobbes na mesa de Voltaire.

Sabá: Dez passos para a frente, nove passos para trás...

A VISÃO DE FORA

A Camarilla

Soa como um rumor espalhado por algum ancião para manter suas crianças bagunceiras na linha. Eu não engulo.

— Stevie “O Açougueiro” Reno, Xerife de Houston

O Sabá

Fracassos irrelevantes, se eles existirem.

— Laika, Koldun Tzimisce

Os Independentes

Uma adição agradável e uma ferramenta disposta, mas com o tempo nós devemos ver o que eles nutrem em seus corações.

— Verdigris, soberana Setita

estudo; eles se tornam frios e desapaixonados à medida que o tempo passa e eles se afastam cada vez mais de suas vidas mortais. Enquanto esses Membros compreendem o bem e o mal em um nível filosófico, eles raramente sentem qualquer dor de moralidade. Testes de Consciência e Convicção para os Brujah Verdadeiros sempre são feitas com a dificuldade maior em dois (máximo 10) do que as circunstâncias exigem. Ainda, valores de Humanidade e Trilha são difíceis de se manter na ausência de emoção — Brujah Verdadeiros devem pagar o dobro do custo em pontos de experiência para aumentar ou recuperar seus pontos de Consciência, Convicção, Humanidade e Trilha.

Organização: Enquanto os Brujah Verdadeiros valorizam sua solidão, eles também mantêm uma alta estima por discursos intelectuais. Duas vezes por século, esses Membros se congregam em um lugar escolhido pelo seu mais antigo e informam um ao outro de assuntos importantes — o último encontro, por exemplo, estabeleceu sua relação informal com os Seguidores de Set. Fora desses encontros, poucas células ou salões de Brujah Verdadeiros algumas vezes se encontram para discutir atualidades, filosofia, religião e qualquer coisa que afete suas não-vidas.

Mote: *Um interessante ponto de vista, que eu devo considerar no futuro. Parabéns — eu vou poupar sua vida... dessa vez.*

NOVOS ANTECEDENTES

Como uma das Características mais úteis em Vampiro, quer seja de um ponto de vista mecânico ou em termos de descrição a um Narrador do papel de um personagem numa crônica, os Antecedentes vão além. É claro que, esses Antecedentes são completamente opcionais e sujeitos a aprovação do Narrador para uso em seu jogo — nem toda crônica precisa de personagens com 500 anos ou com a habilidade de chamar unidades do Batalhão de Choque. Idade e Força Militar são apropriados mais para anciões que neófitos e ancillae, sendo assim os Narradores são encorajados a desaprová-los em jogos que os personagens dos jogadores não sejam anciões.

ARCANUM

Gray imaginou onde diabos estaria o Nosferatu que roubou o amuleto de seu senhor. Ela sabia quem era o Rato de Esgoto — ela o viu tempo o suficiente para ver que ele era feio de doer — mas ela não poderia descrevê-lo para qualquer um em detalhes. Mesmo os Membros que conhecem o Nosferatu "não puderam associar o nome ao rosto".

Talvez seja hora de desistir.

Alguns Membros são irreconhecíveis por natureza e aqueles ao seu redor normalmente falham em percebê-los, deixando-os solitários em seus estados de morto-vivo. Alguns vampiros possuem a habilidade de permanecerem anônimos. Essa estranha habilidade se manifesta como um estranho sedativo, pelo qual a pessoa que está tentando lembrar das experiências com o Membro apenas como uma estranha nostalgia, sem detalhe algum.

Um vampiro com altos Níveis de Arcanum pode tentar desaparecer do seu redor ou simplesmente parecer ser tão normal para ser notado. Isso não é a mesma coisa que Ofuscação, por ser, e certamente não ajuda em combate (ou situações potencialmente parecidas) — os Membros que não quiserem desaparecer numa cortina de fumaça antes que alguém o veja. Se alguém estiver procurando pelo Membro, sua missão pode ser infrutífera: De alguma forma, ninguém se lembra dele, nem câmeras registram sua passagem ou os guardas tem qualquer resquício confiável de sua descrição.

O nível de Arcanum do vampiro subtrai um dado por nível em qualquer parada de dados usada para localizá-lo — normalmente testes com Percepção e Investigação. Um Membro pode escolher "desativar" seu Arcanum se ele assim desejar, permitindo assim

que outras pessoas o encontrem, sendo assim um benefício. Essa é uma Característica passiva, não é necessário a ajuda de testes de Furtividade ou tentativas para se ocultar dos outros. Simplesmente torna o vampiro difícil de ser encontrado, seja no banco de trás do carro ou escondido numa cripta três continentes de distância. Nenhum personagem pode comprar Arcanum caso ele possua Status, Prestígio de Clã ou Fama e vice-versa. Do mesmo modo, Arcanum não tem efeito algum sobre os Membros da Oitava Geração ou mais baixa — anciões simplesmente são tão estranho que fogem facilmente da mente dos outros.

Nota: Esse Antecedente é normalmente um problema que uma benção e algumas vezes gera conflito com outros Antecedentes. Um Membro com Arcanum que possua Recursos pode muito bem ter que correr atrás para garantir suas posses do mesmo modo que um Mentor com Arcanum pode ser um problema para ser encontrado.

- Facilmente reconhecido
- Duro de seguir
- Só um detetive segue você
- Talvez ele passe aqui por anos
- Nunca ouviram falar desse cara

IDADE

Ivreh suspirou mesmo sem necessidade — com o tempo ele passou a apreciar a ironia do ato. Quando se passa mais de três séculos como membro dos mortos-vivos Membros, se degusta frivolidades aonde puder encontrá-las. Ele vagou pelo tabuleiro de xadrez, seus pensamentos voltaram-se à Gabrielle e seu jogo contínuo, movendo seu peão — que representava um certo importador de Taipei — para pegar o bispo dela — o líder de culto Luddite em Trinidad. De fato, Ivreh aprendeu a ser muito paciente desde seu Abraço.

Você sobreviveu como vampiro muito mais tempo que a maioria dos Membros — o suficiente pra ser considerado um ancião pelos outros traiçoeiros de sua espécie. Esse Antecedente não é necessariamente a simples representação de sua idade; ela representa o número de anos que você permaneceu fora do sono do torpor. Se você caiu em torpor, você realmente pode ser mais velho do que essa Característica indica... Cada ponto em Idade fornece ao personagem uma certa quantidade de pontos de bônus para representar seu discernimento apurado, mas essa sabedoria vem ao preço da Humanidade.

Note que essa progressão não é linear — verdadeiros anciões vampíricos aprendem com muito mais dificuldade do que os jovens, conforme a morbidez tomou conta de sua condição estática.

Nota: Esse Antecedente é incluído como opção do Narrador para crônicas de anciões e não é obrigatório para personagens do Narrador de idade avançada. De toda forma, crie seus anciões para adequar-se à história; esse sistema está incluso para que os jogadores de anciões comecem com um molde de referência comum, que você permita usar. Mesmo que essa Característica possa teoricamente subir acima de 5 (para personagens absurdamente velhos), Narradores devem pesar seriamente antes de permitir tal coisa.

- Experiência: 200 anos ou menos na ativa, +30 pontos de bônus, -1 Humanidade
- Ancião: 200 a 350 anos na ativa, +55 pontos de bônus, -2 Humanidade
- Respeitável: 350 a 500 anos na ativa, +75 pontos de bônus, -3 Humanidade
- Venerável: 500 a 750 anos na ativa, +90 pontos de bônus, -4 Humanidade
- Ancestral: Na ativa por mais de 750 anos (!), +100 pontos de bônus, -5 Humanidade

FORÇA MILITAR

O comandante suprimiu um calafrio quando o

'homem' encapuzado perante ele sussurrava concisas e inflexíveis ordens. Ele recuaria suas forças enquanto a guerrilha intensificaria o ataque, redirecionando as tropas para um antigo cemitério abandonado. Dali, uma segunda unidade se moveria pelos flancos, apanhando os guerrilheiros num fogo cruzado. Durante o combate, um certo cenotáfio foi atingido e destruído, juntamente com qualquer coisa que pudesse estar ali embaixo. Precisamente o motivo, aparentemente não era privilégio do comandante conhecê-lo...

Você acumulou algum tipo de influência sobre um grupo de soldados. Quer seja como um líder de uma populosa gangue ou dignitário de uma nação inteira, uma força armada obedece seu comando. Apesar das noites do senhor da guerra vampírico terem passado, muitos anciões cultivam algum nível de poder militar, ainda que eles o façam com descrição e sutileza, para evitar a ira dos outros de sua espécie.

Força Militar não necessariamente significa que o vampiro tem legiões armadas ao seu sinal para convocar. Bem mais comumente, especialmente nas noites modernas, o vampiro pode sugerir "ações policiais" ou influenciar conflitos armados em certas nações. Um vampiro pode, em ameaças extremas, ser capaz de impor lei marcial, mas tal comportamento atrai atenção e sua influência pode sem dúvida



diminuir significativamente após isso.

Essa Característica é mais apropriada para anciões e os Narradores podem se sentir livres para extrapolar esse Antecedente passando além do sexto nível para vampiros que possuem uma verdadeira influência sobre uma verdadeiramente assustador poder marcial.

- Multidão barulhenta: 15 matadores pessimamente organizados e treinados.
- Milícia: 25 "guardas de segurança" com treinamento básico.
- Esquadrão da SWAT: 40 agentes capacitados.
- Tropa experiente: 75 soldados combatentes veteranos.
- Companhia de elite: 100 soldados muito experientes em combate, com seis ou mais armas especiais. Talvez incluindo-se forças a nível nacional...

NOVAS DISCIPLINAS

DAIMONON

Esses são os mistérios dos Baali, artes negras tomadas inteiramente dos reis-feiticeiros de antigas culturas e civilizações pré-históricas, memórias incoerentes passadas do tomo à língua, remetendo a tempos de esquecimento insensato. Eles são segredos sibilantes nos quais tudo começa para terminar e começar novamente... e com cada noite e noviço trazido ao círculo, o conto fica mais curto.

● SENTIR O PECADO

O aprendiz inicialmente aprende a arte de destruir o lugar onde as sementes do caos se espalham — de dentro. Esse poder permite aos Baali ver o coração de uma pessoa, desenterrando seus defeitos — suas deficiências, suas vulnerabilidades, suas fraquezas exploráveis.

Sistema: O jogador testa Percepção + Empatia contra criaturas vivas ou não-vivas, dificuldade igual ao Autocontrole do alvo +4. Se tiver sucesso, o Baali pode sentir a maior fraqueza do alvo. A profundidade e significado dessa informação é ditada pelo grau de sucesso; um sucesso pode determinar uma Virtude baixa, uma Força de Vontade fraca ou uma rota de aproximação mal defendida, enquanto dois podem trazer um segredo bem-guardado ou conversas impróprias. Três ou mais descobrem uma Perturbação central ou algum trauma do passado do alvo.

●● TEMOR DO VAZIO

O poder do discípulo progrediu do efêmero para o tangível. Através do uso desta Disciplina, ele pode

projetar na mente do ouvinte o princípio do esquecimento — os terrores sem nome e sem forma da noite, o desconhecido e a inevitabilidade do nada.

Sistema: O Baali primeiro deve empregar Sentir o Pecado (acima) para discernir a falha trágica do alvo. Ele deve então falar com o(s) alvo(s), jogando com suas imperfeições, as consequências inexoráveis de seus erros e a inexistência que seguirá sua falha. Um teste bem sucedido de Raciocínio + Intimidação (dificuldade igual à Coragem do alvo +4) leva a vítima a balbuciantes demonstrações de terror trêmulo (um sucesso), "viagens" sem mente nascidas do pânico similar ao Röttschrek (dois sucessos) ou mesmo inconsciência (três ou mais sucessos). Todos os efeitos duram pelo restante da cena. Membros que sejam alvo podem resistir com um teste de Coragem (dificuldade igual à Força de Vontade do Baali) que consiga mais sucessos que o Baali — eles estão acostumados a lidar com suas Bestas.

●●● CONFLAGRAÇÃO

Através de concentração e força de vontade, o adepto invoca um pouco da essência do Outro Lado. Esse sinistro "fogo negro" é conhecido por se manifestar como uma imperceptível distorção no tempo-espço, uma aura incandescente de luz etérea, mesmo o semblante de chamas ancestrais — todos os quais, é claro, fazem os observadores misteriosamente se lembrar da aparência tradicional do inferno...

Sistema: O jogador gasta um ponto de sangue. Isso cria um raio de fogo negro infligindo um dado de dano agravado; mais pontos de sangue podem ser gastos para aumentar o tamanho e dano do fogo. Esses fogos são fugazes e se dissipam no final do turno em que foram invocados, a menos que o Baali gaste pontos de sangue durante vários turnos, gradualmente criando uma chama maior. O jogador também testa Destreza + Ocultismo (dificuldade 6) para acertar o alvo, que pode se esquivar normalmente, a menos que as circunstâncias impeçam. Vampiros confrontados com esse fogo negro devem fazer teste de Röttschrek como se confrontados com uma quantidade similar de chamas normais.

●●●● PSICOMAQUIA

Finalmente o Baali, tendo compreendido um pouco da natureza do fervor e da fragilidade da carne, alcança o poder de atacar o inconsciente de uma vítima, trazendo suas paixões e perversões mais interiores em uma forma física palpável — a matéria-prima dos pesadelos.

Sistema: O vampiro, tecendo o pesadelo de um inferno individual criado pela própria vítima (depois de usar Sentir o Pecado, acima) força o jogador alvo a testar sua Virtude mais baixa (dificuldade 6). Falhar

nesse teste coloca o alvo contra uma aparição invocada de seu lado mais sombrio, visível e material apenas para o alvo — por exemplo, um pai abusivo, um amante morto, talvez um bicho-papão da infância ou (para vítimas Membros) até mesmo a própria Besta. Uma falha crítica indica que o alvo foi subjugado e entra em frenesi — ou, pior, fica possuído por seus demônios interiores.

Esse antagonista imaginário deve ser inteiramente narrado, ou ter Características equivalentes ou ligeiramente inferiores às da vítima, a critério do Narrador. Todos os ferimentos sofridos pelo alvo em um encontro desses são ilusórios (substitua catatonia ou torpor por morte se apropriado) e desaparecem com a derrota do fantasma ou a perda de concentração do Baali.

●●●●● CONDENAÇÃO

Invocando pactos proibidos, poderes esquecidos e um legado de rituais deturpados datando de eras pré-históricas, o Baali pode invocar uma maldição sobre seus inimigos. As menores dessas aflições enfraquecem, desfiguram ou incomodam de outra maneira suas vítimas; as maiores se tornaram material de lendas.

Sistema: Um teste de Inteligência + Ocultismo (dificuldade igual à Força de Vontade do alvo) determina a duração e gravidade da maldição; sucessos devem ser divididos entre esses efeitos, como segue.

- | | |
|------------|---|
| 1 sucesso | Até uma semana; “Nenhuma voz fornecerá sua língua enganosa”. |
| 2 sucessos | Um mês; “Adoença e defina, infiel... a fraqueza de um bebê sobre você.” |
| 3 sucessos | Um ano; “Colha essa amarga safra — que seus amigos mais próximos se tornem inimigos.” |
| 4 sucessos | Dez anos; “Estéril seja tua semente e o ventre de toda sua linhagem.” |
| 5 sucessos | Permanente; “A marca da perdição — que tudo que você toque ou ame fracasse.” |

A qualquer hora, o Baali pode decidir acabar com a maldição, apesar de poucos já terem feito isso. Narradores devem se sentir livres para inventar maldições criativas ou apropriadas; similarmente, abusos (incluindo mas não limitado a uso excessivo) devem sofrer falha automático ou uma distorção além da intenção original da maldição.

●●●●● ● HARMONIA

Nesse nível de maestria, o Baali carrega alguma coisa da natureza de seus verdadeiros mestres em si,

transcendendo parcialmente a condição de morto-vivo. Os preços cobrados por Aqueles que Esperam Além, no entanto, podem ser realmente exorbitantes. A história retrata o sacerdócio de Baal como uma cabala de criaturas infernais — com chifres, garras, insetóides, possuindo o poder de voar, a habilidade de suportar chamas e incontáveis outros investimentos infernais.

Sistema: A manifestação mais típica desse poder incorpora imunidade aos efeitos danosos do fogo, apesar de outros poderes equivalentes poderem estar disponíveis a critério do Narrador. A maioria desses tributos toma a forma de “dons” ambíguos com consequências imprevistas (uma perceptível matiz de bronze para a carne resistente ao fogo; um homúnculo inumano que deve ser alimentado de um terceiro mamilo; um par vestigial de asas; garras ou chifres visíveis que não podem ser escondidos; etc.). Essa Disciplina pode ser comprada mais de uma vez para características diferentes... com um custo ainda maior para o corpo e a alma. (Na verdade, o atual shaitan supostamente foi tão retorcido e pervertido pelos Mestres que ele não se parece mais nem remotamente humano.)

Note que certas maldições da raça Cainita — compaixão, dependência de sangue para sustento, etc. — não podem ser sobrepujadas por essa Disciplina em qualquer circunstância. No final, fica a critério do Narrador o que o Baali pode ou não receber.

●●●●● ●● INVOCAR O ARAUTO DE TOPHETH

Apenas um punhado de anciões Baali já alcançou esse grau de maestria. Esses poucos escolhidos incorporam uma compreensão das razões do Vácuo o suficiente para começar a criar fissuras entre os mundos, que alguém — ou alguma coisa — pode penetrar através de uma fenda momentânea.

Sistema: Apesar dos nomes dados a eles diferirem por religião e cultura (anjos, demônios, daeva, djinn, efreet, malakin, shedim e incontáveis outros), os resultados finais são os mesmos. Essas criaturas invocadas variam muito em habilidades e forma, mas são construídas aproximadamente com o seguinte: Atributos 10/7/3, Habilidades (equivalente a 15 pontos), Força de Vontade 8, Disciplinas (equivalente a 10 pontos), Fortitude mínima de 3 e a capacidade de curar um nível de vitalidade pelo menos uma rodada sim outra não. A forma pode variar muito; apesar da maioria das entidades celestiais irritarem-se com a noção de usar uma única forma, muitas adotam aquelas comuns aos mitos e lendas. Sucubbi, horrores reptilianos, criaturas esguias de beleza alienígena e monstros com asas de morcego estão entre as formas mais frequentemente registradas.

A celebração desse rito é frequentemente acompanhado por sacrifício de sangue (o equivalente a pelo menos três pontos de sangue) e cerimônia; em alguns casos a criatura invocada pode preferir habitar o Baali. Esse fenômeno levou alguns Seguidores de Baal a imaginar se as fileiras de seu clã são inteiramente suas...

●●●●● ●●●● CONTÁGIO

Nem tanto um meio de maldição dirigida ou controle quanto uma extensão natural da fé, esse poder infecta as instituições e habitantes das vizinhanças do Baali com um penetrante senso de melancolia, desespero e mal-estar. Crime e violência se elevam; raivas tolas dão lugar a ódios ferventes; a economia local entra em uma espiral descendente; casamentos terminam por discussões triviais e o mundo, da maneira que os residentes da região o conhecem, se torna um lugar mais sórdido em geral. Na história dos Baali, aldeias e vilas inteiras foram temporariamente escravizadas — exércitos sem mente perderam seu coração, força e fé para a vontade de um mestre infernal.

Sistema: Os sucessos obtidos em um teste de Inteligência + Ocultismo (dificuldade 9) devem ser divididos entre a intensidade e a área do efeito desejado. (Níveis de Auspícios suficientemente altos podem ser capazes de perceber essa vaga aura malévolos; de outra maneira todos irão simplesmente assumir que os tempos deram uma grande virada para pior).

- | | |
|-------------|---|
| 1 sucesso | Vizinhança imediata; comportamento mal-humorado/inadequado. |
| 2 sucessos | Um complexo de escritórios; inquietação civil e/ou doméstica, preconceito. |
| 3 sucessos | Um bloco da cidade; dissidências raivosas (mesmo turbulentas). |
| 4 sucessos | Um auditório ou complexo de apartamentos; brigas de bar, áreas de tensão, crimes por ódio, sangue nas ruas. |
| 5+ sucessos | Uma cidade inteira; multidão de fanáticos sanguinolentos e decididos. |

●●●●● ●●●● INVOCAR A GRANDE

BESTA

Nenhum poder é tão temido quanto o que literalmente acorda os Deuses Antigos e pede que eles viagem para o mundo dos homens. Esse poder nunca foi usado com sucesso, apesar de sua fórmula e encantos serem conhecidos por pelo menos uma cria de Baal-Hammon que dorme abaixo da terra desolada. Na verdade, os poderes de entidades invocadas por alguém que deve ser ele próprio um deus para realizar

o chamado iriam partir a terra ao meio.

Sistema: O ritual preparatório requer um tremendo investimento de tempo e sacrifício; alusões disfarçadas como “cinco almas, retiradas, limpas e completas” e “quando três vezes se pôr o sol coberto” indicam um seletivo rito sacrificial gastando dias, noites e dúzias de vítimas. (Desvios ou imperfeições nessa litania podem muito bem ter consequências imprevistas, variando de simples falha a atenção não-desejada pelo lado da entidade sendo invocada!)

Nesse ponto, o alto sacerdote gasta toda a sua Força de Vontade permanente e liberta sua consciência em uma tentativa final, desesperada de alcançar o Além, se tornando um recipiente vazio, um portal mortal garantindo passagem para essa realidade por... bem, pelo que for mais efetivamente acabar com o mundo da maneira que sua crônica o conhece, é claro. Você é o Narrador — o que o Diabo faria a seu mundo?

NECROMANCIA

LINHA VÍTREA

A Linha Vítrea permite ao necromante controlar e influenciar as energias pertencentes à morte, o que aparições chamam de Esquecimento. Rara ao extremo, essa linha manipula a entropia e podridão, forças que mesmo a maioria dos necromantes fica desconfortável em aproveitar. Essa linha, uma criação da linhagem Nagaraja (que algumas vezes chama esse poder de “Niilística”), tem apenas uso limitado mesmo entre os mais hábeis necromantes. Ainda, esse poder faz um complemento formidável a outras artes necromânticas, e aqueles obsessivos pela maestria sobre a morte e as almas — como os Precursores do Ódio — iriam certamente arriscar muito para descobrir os segredos desta linha.

Como a maioria dos necromantes, Nagaraja aprendem a Linha do Sepulcro antes de qualquer outra. A Linha Vítrea é geralmente seu segundo foco de estudo, o que antigamente refletia o tempo que eles passavam no Mundo Inferior.

● OLHOS DOS MORTOS

O necromante empregando os Olhos dos Mortos pode literalmente ver pelos olhos de qualquer aparição próxima, permitindo a eles usar a Visão da Morte das aparições. Obviamente, se não há nenhuma aparição presente, o poder é inútil. Pelo lado bom, pelo menos para os necromantes, alguns dos Inquietos podem quase sempre ser encontrados vagando por aí. Para um manipulador experiente de energias fantasmagóricas, as auras dos seres em volta dá dicas quanto a sua saúde e pode indicar suas emoções ou desejos; o necromante

pode ver as energias da morte e paixão fluindo através de todos, exatamente como as aparições.

Sistema: O jogador testa Percepção + Ocultismo, dificuldade 6, para ver através dos olhos dos Mortos em volta do necromante. Esse efeito frequentemente é desorientador, especialmente em áreas onde muitas aparições estão presentes e, a critério do Narrador, pode causar ao necromante um aumento de até +4 na dificuldade quando tenta perceber coisas que não estão no Mundo Inferior. Enquanto usa os Olhos dos Mortos, o necromante nem sempre pode entender o que ele está vendo (quando em dúvida, use Inteligência + Ocultismo para reconhecer os padrões da morte nas auras). Usado adequadamente, esse poder permite ao necromante determinar se alguém está ferido, doente ou morrendo e, também, se o indivíduo sofre de algum tipo de maldição ou magia maligna. Essa habilidade dura por uma cena, apesar do necromante poder trazer suas percepções de volta para seu corpo prematuramente (dessa maneira encerrando o poder).

●● A HORA DA MORTE

Similar a Olhos dos Mortos, esse poder permite ao Necromante ver com as percepções dos Mortos Inquietos. A diferença é que esse poder concede ao próprio necromante Visão da Morte ao invés de usar as percepções de uma aparição, e essa visão dá detalhes muito maiores. Ao olhar nas marcas entrópicas no corpo de uma pessoa, o necromante pode ganhar um rudimentar conhecimento de quão próxima esta pessoa está da morte, quão breve esta pessoa provavelmente morrerá e mesmo qual a provável causa da morte. Por outro lado, os padrões das auras também mostram quando uma pessoa está agitada ou excitada e permite ao mago da morte medir os sentimentos de alguém por outra pessoa quando as duas se conhecem. Isso não é uma ciência exata de qualquer maneira, mas o poder é extremamente útil para dar ao necromante uma vantagem sobre aqueles que ele examina.

Muitos necromantes na verdade usam esse talento para estar no lugar e hora certas para capturar uma alma recém-saída.

Sistema: O jogador testa Raciocínio + Ocultismo (dificuldade 7). Quanto mais sucessos obtidos, mais o personagem pode dizer sobre o destino do alvo. Um sucesso significa que o personagem pode conjecturar quanto tempo o alvo tem de vida dentro de algumas semanas. Três sucessos significam que o personagem pode estimar quanto tempo o alvo tem de vida e qual a provável fonte da morte, já que as marcas entrópicas claramente mostram os ferimentos que irão algum dia existir nesta pessoa. Cinco sucessos significa que o personagem pode na verdade ver onde e quando o

evento irá ocorrer ao interpretar as marcas negras na alma do alvo. Enquanto esse poder dura uma cena, ele pode ser usado para ler o destino de apenas um alvo por vez.

Narradores devem exercer o julgamento com esse poder, já que as marcas da morte são tipicamente inevitáveis. É claro, se o Narrador testa os dados, o jogador não tem como saber se suas intuições estão corretas.

●●● JULGAMENTO DA ALMA

Aparições parecem possuir uma Besta, como os vampiros, apesar de suas “Sombras” geralmente serem menos bestiais. Ao usar Julgamento da Alma, o necromante determina se a aparição está atualmente sendo influenciada por suas paixões sombrias. Esse conhecimento pode ser muito útil, já que muitos necromantes preferem negociar com as aparições ao invés de simplesmente tentar forçá-los à servidão. Conhecer o aspecto de uma aparição com a qual o mago da morte está lidando significa saber se deve ou não discutir assuntos importantes com a aparição na hora. Muitos necromantes levam esse trabalho um nível acima, lidando com a Sombra e a aparição normal em assuntos separados e nunca deixando um deles descobrir o que a outra metade está fazendo.

Sistema: O jogador testa Percepção + Ocultismo (dificuldade 7) e gasta um ponto de Força de Vontade para discernir qual aspecto da aparição atualmente está no controle. Já que o lado mais sublime da aparição geralmente não tem idéia do que sua Sombra está fazendo (apesar do oposto não ser verdade), o necromante pode esconder seus acordos com a natureza mais sombria da aparição. Esse poder também permite ao necromante determinar se o fantasma é normalmente dominando por seu eu mais alto ou sua Sombra; aparições rotineiramente dominadas por suas Bestas são conhecidas como Espectros e são excessivamente perigosas.

●●●● SOPRO DE TANATOS

O Sopro de Tanatos permite ao necromante trazer a energia entrópica e concentrá-la em uma área ou pessoa. Geralmente, o mago da morte literalmente inspira profundamente e então exala uma nuvem de energia fétida. Essa nuvem virulenta é completamente invisível para qualquer um incapaz de ver a passagem da entropia (como os níveis mais baixos desse poder). A energia dessa nuvem é como um farol para Espectros, e eles são arrastados para a força entrópica como mariposas para o fogo. Não existe obrigação da parte dos Espectros de se concentrar, e é melhor que o necromante tenha um plano sobre o que fazer com eles quando eles chegarem — motivo pelo qual a maioria dos necromantes da Linha Vítrea também



aprendem outras linhas.

Quando a energia tiver sido expulsa do corpo do necromante, ele pode tanto dispersá-la por uma larga área como uma isca para Espectros ou usar a névoa para propósitos mais sinistros. Canalizada em um objeto ou pessoa, a névoa-mortal provoca no alvo um aspecto nocivo, negativo e pode realmente causar ferimentos. Além disso, as energias concentradas são maculadas e sinistras, e apesar de geralmente invisíveis, eles tendem a fazer pessoas e animais se sentirem desconfortáveis em volta da vítima.

Sistema: O jogador gasta um ponto de sangue e testa Força de Vontade (dificuldade 8). Apenas um sucesso é necessário para trazer o Sopro de Tanatos. Se dispersa para invocar Espectros, as energias cobrem aproximadamente 400m de raio, centrada em volta do necromante. O alcance aumenta em 400m para cada ponto de sangue adicional gasto. Como notado anteriormente, Espectros invocados com esse poder não estão de modo algum obrigados ao necromante e podem muito bem sair de seu caminho para espalhar destruição em qualquer um na vizinhança. Essa energia se dispersa após uma cena.

Se a nuvem é dirigida para algum alvo particular, o necromante deve tocar o alvo ou dirigir a corrente de entropia usando Destreza + Ocultismo (dificuldade 7). Um alvo carregado de entropia sofre um (e apenas um) nível de dano agravado; que geralmente se manifesta como doença ou podridão. As dificuldades sociais do alvo com aqueles sem familiaridade com o toque da morte — Lupinos, fadas, certos magos e a maioria dos humanos normais — aumenta em 2. Adicionalmente, percepções sobrenaturais indicam que o alvo está maculado com podridão, o que pode ser perigoso, já que certas entidades (como os Lupinos) tem sentidos especiais que detectam essa mácula e uma violenta cruzada com aqueles infectados por ela. Essa forma de mácula dura até o nascer ou pôr do sol; uma vítima atingida por este poder não pode ser afetada novamente até que a névoa ou entropia anterior tenha se dispersado.

Uma falha crítica no teste para controlar o poder indica que o vampiro voltou a energia contra ele mesmo, e sofre todos os efeitos do hálito cáustico. Isso inflige os ferimentos normais e submete o necromante à possivelmente perigosa atração de Espectros e outras criaturas do além túmulo.

●●●●● BANQUETE DE ALMAS

Da mesma maneira que o necromante pode trazer o Esquecimento de dentro, ele também pode colocar energias entrópicas externas dentro de si como uma fonte de poder. Banquete de Almas permite ao conjurador tanto pegar as energias da morte à sua volta ou ativamente se alimentar de uma aparição,

roubando a substância da aparição e misticamente transformando essa substância em um rude sustento.

Sistema: O jogador gasta um ponto de Força de Vontade para permitir ao vampiro se alimentar das energias negativas dos mortos. Se o personagem está retirando as energias da atmosfera, ele deve estar em um lugar onde ocorreu uma morte a menos de uma hora ou em um lugar onde a morte é comum, como um cemitério, um necrotério, ou a cena de um assassinato recente. Geralmente, o necromante pode retirar entre um e quatro pontos de entropia de um lugar assim, apesar da dificuldade de Necromancia (e todos os poderes fantasmagóricos que devam cruzar para a terra dos vivos) aumentar em uma quantidade igual por várias noites. As energias de uma área assim podem ser drenadas apenas uma vez até que a entropia da área se recupere (novamente, após várias noites).

Em casos em que um necromante se alimenta de uma aparição, o vampiro deve realmente atacar o fantasma como se estivesse se alimentando normalmente. Aparições têm até 10 “pontos de sangue” que podem ser tomados, e elas se tornam cada vez menos “substanciais” a medida que sua essência espiritual é drenada. O personagem fica vulnerável a qualquer ataque que a aparição possa fazer, mesmo aqueles que não afetem normalmente o mundo físico; enquanto se alimenta, o vampiro está essencialmente em um meio-estado, existindo tanto na terra dos vivos quanto no Mundo Inferior simultaneamente. A aparição atacada dessa maneira é considerada imobilizada e não pode correr ou escapar a menos que possa derrotar o vampiro em um teste resistido de Força de Vontade. Esse poder também pode ser usado junta à Linha das Cinzas de Necromancia, permitindo ao vampiro drenar poder (mas não sustento) de fantasmas enquanto viaja pelas terras dos mortos.

Essa energia espiritual pode ser usada para ativar Disciplinas, mas não pode ser usada no lugar de sangue para os propósitos de alimentação ou para outros propósitos físicos como cura ou aumento de Atributos.

Falha crítica nesse poder deixa o vampiro incapaz de se alimentar através da barreira da morte. Por outro lado, ele permanece suscetível aos ataques de fantasmas e espíritos por vários turnos (geralmente, um número de turnos igual à quantidade de energia que ele teria extraído da área ou um turno se estivesse atacando um fantasma) enquanto ele paira entre os mundos, incapaz de funcionar efetivamente em nenhum deles.

TEMPORIS

Antes da destruição de Enoch, os Brujah Verdadeiros se gabavam de Temporis como mais um sinal de sua exaltada posição como os verdadeiros herdeiros do legado de seu progenitor. Agora que a

OPÇÃO DO NARRADOR: EXCLUSÃO TEMPORAL

Apesar de anciões Brujah Verdadeiros alegarem que Rapidez era uma degeneração de Temporis, alguns estudiosos ancillae entre a linhagem atualmente sustentam que o oposto é verdadeiro. Temporis é, de fato, uma extensão lógica extrema dos mesmos princípios que governam Rapidez, combinados com certos conhecimentos necromânticos supostamente vindos dos Nagaraja em troca de algum favor indefinido. As duas Disciplinas não são “a mesma”, pois Temporis recebeu vários séculos de aprimoramento, mas eles são suficientemente próximas para que o conhecimento de uma obstrua o conhecimento da outra.

Um personagem com Temporis nunca pode adquirir Rapidez (e nenhum Brujah Verdadeiro pode jamais desenvolver Rapidez, mesmo que nunca tenha aprendido Temporis — sua afinidade sanguínea por Temporis é muito forte). Se um personagem com Rapidez de alguma maneira por acaso aprende o primeiro nível de Temporis, sua Rapidez é imediatamente convertida na quantidade de pontos de experiência que seria necessária para avançar a esse nível de Rapidez como uma Disciplina de clã. Esses pontos de experiência são divididos por dois, e então imediatamente usados para comprar quantos níveis de Temporis possível. Qualquer ponto restante dessa conversão é perdido.

linhagem reavaliou sua posição, a Disciplina da manipulação do fluxo de tempo é vista como uma ferramenta de sobrevivência ao invés de um símbolo de status (e, como tal, quase nunca é ensinada para alguém de fora da linhagem, nem mesmo aos aliados mais próximos dos Brujah Verdadeiros). As verdadeiras origens de Temporis podem nunca ser conhecidas, já que seus mais hábeis praticantes foram destruídos com Enoch (alguns neófitos Brujah Verdadeiros sussurram que esses anciões destruíram a si próprios enquanto tentavam invocar ajuda do passado — o tempo funciona de maneiras misteriosas no Mundo Inferior). Temporis é uma Disciplina cara de se usar, pois ela canaliza as forças místicas que mantém o vampiro em uma eterna não-vida para aplicar suspensões similares ao tempo linear no ambiente imediato.

Falhas críticas com todos os poderes de Temporis acima do primeiro nível têm um terrível efeito. O personagem sofre um número de níveis de vitalidade de dano agravado igual à quantidade de “1”s rolados.

Temporis usa uma parte da energia que canaliza a alma vampírica ao cadáver animado imperecível e a usa para gerar efeitos similares na área ao redor. Uma perda de controle durante o processo significa que energia da não-vida do vampiro escapa. Dano causando dessa maneira pode ser bastante repulsivo, pois o corpo do vampiro literalmente apodrece em uma fração de segundo.

Nota: Vários poderes de Temporis dependem de Vigor para testes de ativação devido ao principio acima mencionado no qual a Disciplina opera. Devido a Fortitude ser outro produto místico da Maldição de Caim, ela torna o vampiro nem um pouco mais capaz de canalizar as energias do estase no qual sua alma alterada pelo Abraço mantém seu corpo. Dessa maneira, Fortitude não é adicionada ao Vigor para esses testes.

● SINTONIA TEMPORAL

Antes que o vampiro possa manipular o tempo, ele deve ser capaz de senti-lo trabalhando. Sintonia Temporal facilita essa percepção. Seu poder permite ao personagem sentir flutuações no tempo em sua vizinhança imediata, seja causados por outros praticantes de Temporis, magos mortais ou coisas mais estranhas. Adicionalmente, o vampiro tem um “relógio interno” perfeito e está sempre (exceto em caso de interferência externa ou uma falha crítica em Temporis) ciente da hora local, o tempo subjetivo e objetivo que passou durante uma dada aplicação de seus outros poderes de Temporis e o tempo restante até que o sol nasça. Essa percepção é acurada até pelo menos um milésimo de segundo.

Sistema: Sintonia Temporal está sempre em efeito. O Narrador secretamente testa a Percepção + Temporis do personagem para ver se o personagem detecta uma distorção no tempo (dificuldade 9 menos o nível do poder sendo usado). O alcance desse efeito é de 1,5km para cada nível de Percepção do Vampiro, apesar de efeitos particularmente significantes (aqueles gerados por poderes de Nível Seis ou maior) poderem ser sentidos através de centenas ou mesmo milhares de quilômetros. Adicionalmente, qualquer tentativa de afetar o relógio interno do vampiro tem sua dificuldade aumentada pelo nível de Temporis do personagem (apesar desse aumento não se aplicar a poderes que afetem o corpo do vampiro ou o ambiente — apenas aqueles que alteram a percepção do tempo).

Rapidez é um caso especial, já que a distorção temporal que ela causa é muito menor. A dificuldade para sentir um vampiro ativando Rapidez é determinada como qualquer outra distorção temporal, mas o máximo de alcance da sensação é igual à Percepção do personagem vezes 10 metros. Isso permite ao personagem sentir a Rapidez no turno em

que é ativada (antes que as ações adicionais do usuário aconteçam), dando a ele um leve aviso de emboscadas potenciais.

A capacidade do relógio interno de Sintonia Temporal está sempre em efeito e não exigem nenhum teste ou esforço. Assim, com um olhar no temporizador digital de uma bomba, o personagem tem uma constante consciência de quanto tempo falta até a detonação – mesmo enquanto ele está dirigindo, gritando em seu celular e atirando em carniçais inimigos que estão tentando pará-lo.

●● RECURSÃO INTERNA

Esse poder afeta a percepção do tempo de uma única vítima, forçando-a a reviver os mesmos eventos repetidamente até que o efeito do poder expire ou alguma coisa a tire do estado de fuga que Recursão Interna cria. Apesar do mundo externo progredir normalmente, a mente do alvo é colocada em um ciclo de eventos calmos e repetitivos. Esse poder é usado com mais frequência para acalmar vítimas insuspeitas em um estado inconsciente para que o vampiro possa realizar outras ações sem ser interrompido, apesar de alguns Brujah Verdadeiros assassinos usarem-no para imobilizar passivamente suas vítimas enquanto eles encontram o ângulo perfeito do qual atacar.

Sistema: Como descrito acima, esse poder tranca as percepções da vítima em um ciclo infinito dos eventos que aconteceram antes. Esses eventos devem ser relativamente benignos, ou pelo menos comuns, para a vítima, e eles devem ser daqueles em que a vítima não iria se envolver ativamente. Por exemplo, um guarda de segurança pode ser preso em um ciclo infundável de uma patrulha na qual não acontece nada mas não pode ser forçado a reviver a aparição de intrusos repetidamente. A menos que o vampiro seja capaz de penetrar telepaticamente a mente da vítima e procurar as memórias de um conjunto de circunstâncias, os eventos devem ter ocorrido dentro dos últimos minutos.

A vítima permanece passiva e inconsciente de seu verdadeiro ambiente até que o transe seja quebrado ou a duração do poder expire. “Fisicamente quebrado” inclui qualquer perda de níveis de vitalidade, mesmo que a vítima não sinta dor, mas também pode incluir qualquer coisa de categoria menor como um estímulo sensorial intenso. Conversas normais não irão quebrar o transe, mesmo que seja dirigida à vítima, mas um grito, um tiro ou uma simples cutucada quebrará.

Para ativar Recursão Interna, o vampiro deve ser capaz de ver sua pretensa vítima. O jogador gasta um ponto de sangue e testa Manipulação + Empatia (dificuldade igual à Força de Vontade da vítima). A

duração de efeito do poder depende do número de sucessos obtidos pelo jogador:

1 sucesso	um minuto
2 sucessos	10 minutos
3 sucessos	uma hora
4 sucessos	seis horas
5 sucessos	um dia

●●● Lapsos

Esse poder diminui a velocidade dos movimentos de um indivíduo através do tempo por um breve instante. Para a vítima de Lapsos, o mundo parece ter se acelerado à sua volta; como se o universo tivesse colocado o dedo no botão de “fast forward”. Apesar de ser mais desvantajoso em situações de combate, o poder também é muito usado em manipulação política — um vampiro que tem o dobro do tempo de seu oponente para considerar suas próximas palavras ganha um limiar crítico em uma negociação.

Sistema: O jogador gasta dois pontos de sangue e testa Vigor + Intimidação (dificuldade igual à Força de Vontade da vítima). O Lapsos dura por um número de turnos (ou minutos, em uma situação fora de combate) igual ao número de sucessos obtidos, começando no turno seguinte ao qual o poder foi ativado. Múltiplas aplicações de Lapsos estendem a duração do efeito do poder.

Uma vítima de Lapsos tem suas paradas de dados divididas ao meio (arredondadas pra baixo) em todos os testes de Destreza ou Raciocínio, assim como qualquer outro teste que exija pensamento rápido (a critério do Narrador). Qualquer parada de dados de dano baseada em Força também é dividida pela metade, porque ele está se movendo mais lentamente em relação a seus alvos, apesar de balas e flechas que ele dispare conservarem seus valores normais de dano. Por outro lado, suas paradas de dados são duplicadas para todos os testes envolvendo tolerância física.

Um personagem com a habilidade de realizar múltiplas ações (ex: Rapidez) que está sob o efeito de Lapsos deve sacrificar metade dessas ações (arredondadas pra baixo) para remover as penalidades de dados de Lapsos para o restante de suas ações. Assim, um personagem com cinco ações pode realizar todas as cinco ações com metade de sua parada de dados, ou pode sacrificar duas dessas ações para realizar as três restantes normalmente.

●●●● Suspensão Subjetiva

O vampiro agora pode suspender um objeto inanimado no tempo, mantendo-o em um perfeito estado de estase à medida que o tempo passa com a velocidade normal à sua volta. Novamente, esse poder tem tanto aplicações em combate quanto fora dele.

Guerreiros Brujah Verdadeiros podem parar projéteis mirados neles — ou ganhar preciosos segundos para dar o fora com uma bomba prestes a explodir. Os historiadores da linhagem usam aplicações aumentadas ritualmente de Suspensão Subjetiva para preservar artefatos frágeis e documentos antigos. Se qualquer coisa que não estava em contato com o objeto quando Suspensão Subjetiva for aplicada o tocar, o item instantaneamente volta para o fluxo normal de tempo com as mesmas propriedades físicas e químicas que ele tinha quando foi suspenso. Um Brujah Verdadeiro conhecido como Ferhan ficou conhecido por destruir sozinho um bando do Sabá com a fogueira suspensa que ardeu com todo o seu calor anterior quando o líder do bando pisou em uma tora aparentemente inofensiva.

Sistema: O jogador gasta dois pontos de sangue e testa Vigor + Ocultismo (dificuldade 6). O vampiro deve ser capaz de perceber o objeto que está sendo suspenso, então o jogador pode precisar fazer um teste de Percepção + Prontidão (dificuldade determinada pelo Narrador) para usar Suspensão Subjetiva em algum objeto se movendo particularmente rápido. Parar uma bala ou outro projétil se movendo muito rápido para ser visto por olhos mortais também requerem alguma quantidade de percepção sobre-humana (o poder de Auspícios Sentidos Aguçados é o mais comum; uma bala tem dificuldade 8). O número de sucessos determina por quanto tempo o objeto é parado.

1 sucesso	um turno
2 sucessos	um minuto
3 sucessos	10 minutos
4 sucessos	uma hora
5 sucessos	um dia
6+ sucessos	uma semana por sucessos acima de 5

Um objeto suspenso tem toda a sua energia suspenso com ele, não liberando nem um pouco dela para o universo exterior. Uma bala suspensa não tem energia cinética no que diz respeito ao resto do mundo e irá pairar no meio do ar até que o poder expire. Uma proveta com produtos químicos suspensa para no meio da reação. Uma fogueira suspensa para de queimar e fica exatamente igual a uma pilha de toras chamuscadas. No entanto, qualquer contado físico de qualquer coisa mais significativa que uma única gota de chuva quebra a suspensão, retornando o objeto ao tempo normal na exata condição e estado de energia em que ele estava na hora da suspensão. A bala continua seu curso (e quem quer que a tenha tocado terá sorte se tiver tocado a parte de trás da bala, ou seu vôo irá continuar direto através da sua mão); os compostos continuam a reação de onde tinham parado; a fogueira se acende novamente.

instantaneamente.

Suspensão Subjetiva não pode ser usada em nenhum objeto maior que o próprio vampiro e não pode ser usada em nenhuma coisa viva (ou não-viva) mais complexa que um cachorro.

●●●●● DOM DE CLOTHO

Com esse poder, o vampiro momentaneamente acelera o fluxo do tempo através dele mesmo. Ele se torna brevemente capaz de feitos de velocidade física iguais àqueles proporcionados por Rapidez. O Dom de Clotho, no entanto, é uma dilatação do tempo desenvolvida, se comparado à melhoria dos reflexos e forma física do vampiro feita por Rapidez. Assim, esse poder permite algumas ações que Rapidez não permite — mais notavelmente a aplicação de outras Disciplinas que requerem pensamento consciente completo. No entanto, isso não acontece sem um custo, pois usar outras Disciplinas enquanto o Dom de Clotho está em efeito sobrecarrega a força da não-vida do vampiro além de seus limites. Alguma coisa tem que ceder. Essa coisa é a forma física do vampiro, já que as energias que a potencializam são sugadas por um momento. Brujah Verdadeiros Anciões contam a suas crianças histórias de horror de Membros incautos que encontraram a Morte Final através de aplicações aceleradas de Dominação.

O ALTO PREÇO DE NÃO-VIVER

Vários poderes avançados de Temporis infligem danos automáticos no vampiro que os usa. Isso é porque Temporis é uma aplicação concentrada das energias arcanas que mantém os vampiros em um êstase eterno — e, de acordo com alguns Brujah Verdadeiros, poderes ainda mais inescrutáveis. Quando essas energias são expelidas da forma do vampiro para afetar o mundo externo, eles não estão aqui para manter as forças do tempo seguras e o Cainita experimenta os efeitos de sua idade total em único momento. Esse dano geralmente se manifesta como um envelhecimento instantâneo. Em casos extremos, pedaços inteiros da carne do Cainita podem se transformar em pó. É possível se colocar em torpor — ou mesmo encontrar a Morte Final — com o uso indiscriminado de Temporis.

Dano auto-infligido pelo uso de Temporis nunca pode ser absorvido, transferido para outro personagem ou ter sua manifestação controlada (você não pode apodrecer sua própria mão para escapar de uma armadilha). Ele pode ser curado normalmente. A descrição de cada poder diz se o dano infligido é letal ou agravado.

Sistema: O jogador gasta três pontos de sangue e testa Vigor + Ocultismo (dificuldade 7). Por um número de turnos igual à metade do nível de Temporis do vampiro, arredondado pra cima, o personagem ganha um número extra de ações igual ao número de sucessos obtidos. Essas ações adicionais podem ser usadas de qualquer maneira que o jogador desejar, mesmo usos de Disciplinas normalmente proibidas de múltiplas ações no mesmo turno, como Dominação ou Taumaturgia. No entanto, cada vez que uma dessas ações múltiplas é usada pra ativar qualquer Disciplina, o vampiro sofre um nível de vitalidade de dano letal, que não pode ser absorvido.

O efeito de poderes aplicados dessa maneira ocorrem na velocidade normal em relação ao alvo. Uma vítima de Dominação ouve as palavras do vampiro como se estivessem sendo pronunciadas em uma velocidade normal (apesar do contato visual ainda ser necessário).

Poderes menores de Temporis (níveis 1 a 4) podem ser usados durante essas ações múltiplas, alvos dos perigos mencionados acima de decomposição auto-induzida. No entanto, qualquer vampiro que tenta “cumular” aplicações do Dom de Clotho ou usar poderes maiores (níveis 6+) se transforma em cinzas no piscar de um olho, à medida que o tempo destrói seu corpo morto-vivo.

●●●●● ● BEIJO DE LACHESIS

Os Brujah Verdadeiros que conhecem este poder ganharam maestria limitada sobre a idade física de objetos e indivíduos. Com um pequeno esforço, ele pode momentaneamente aumentar o fluxo de energia temporal através de um alvo, o envelhecendo décadas enquanto se passam segundos no tempo real. Com maior sacrifício, ele pode absorver e anular parte dessa mesma energia, reduzindo a idade física de um alvo. Esse poder não reverte a história; ele apenas muda a idade absoluta de um objeto ou indivíduo em termos de desgaste que o alvo sofreu. Um alvo não pode regredir além do ponto em sua existência no qual ele chegou a sua forma física atual. Para objetos inanimados, esse é o ponto de criação ou montagem; para uma criatura viva, a cúspide de sua idade adulta (ou nascimento, se ele ainda não alcançou maturidade física); para um Cainita, o momento de seu Abraço.

Sistema: Para envelhecer um alvo, o jogador gasta dois pontos de sangue e testa Manipulação + Ocultismo (dificuldade igual à idade do alvo em décadas; mínimo 4, máximo 10). O personagem toca o alvo e se concentra por um turno. O número de sucessos obtidos determina a quantidade máxima de envelhecimento que pode ser infligido no alvo, como mostrado na tabela abaixo. O jogador escolhe quantos

sucessos usar — 5 sucessos não exigem que o alvo seja envelhecido 100 anos. Os efeitos precisos da idade de um ser vivo individual fica a critério do Narrador, mas poucos mortais sobrevivem por tempo suficiente com corpos de 125 anos de idade.

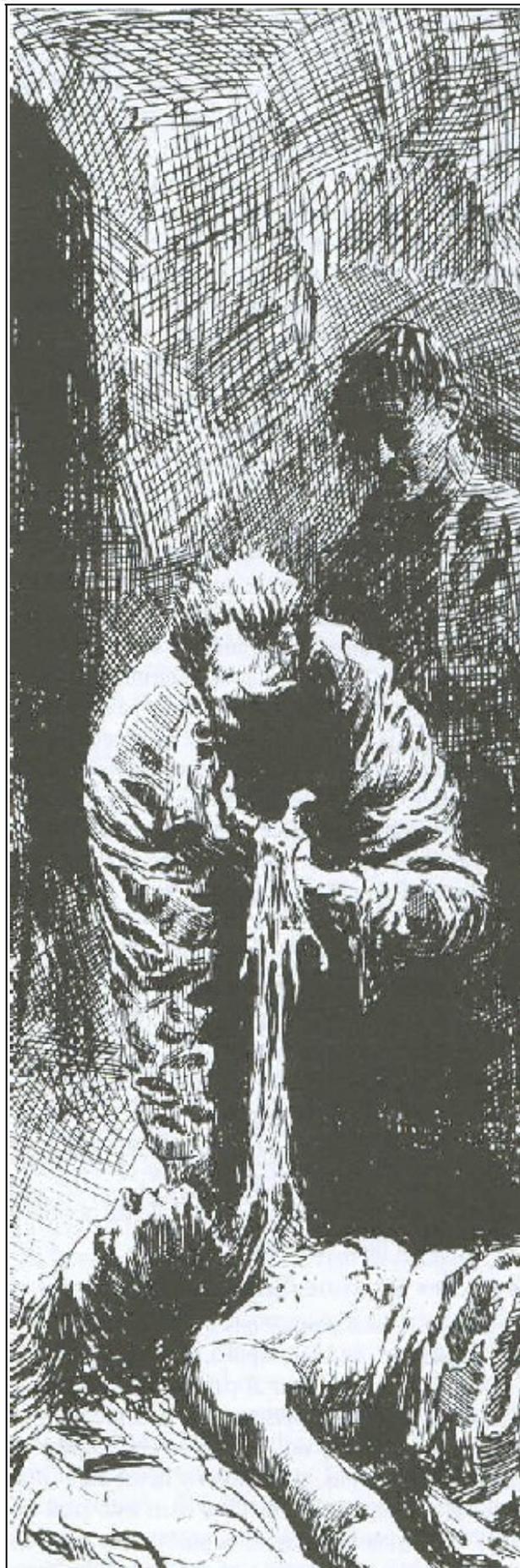
Para “rejuvenescer” um alvo, o sistema é o mesmo, mas o jogador testa com dificuldade +1. Adicionalmente, para cada sucesso que o jogador usa, o personagem sofre um nível de vitalidade de dano letal, que não pode ser absorvido. O jogador pode escolher quantos sucessos utilizar. Como mencionado acima, a idade de um objeto ou indivíduo não pode ser revertida mais que levaria o alvo de volta ao momento em que ele entrou em seu atual estado. Humanos adultos são reduzidos à época de sua maturação física (geralmente 16 a 20 anos de idade); dobrões espanhóis ficam como se tivessem acabado de ser cunhados. Criaturas vivas que ainda não alcançaram a idade adulta pode ser regredidas a formas pré-natais, que tendem a morrer fora do ventre.

Note que mudanças na idade não mudam as propriedades mentais ou místicas do alvo. Um vampiro ancião reduzido à idade de um neófito ainda tem todas as suas Disciplinas e sua geração permanece o que era antes que o poder fosse usado — e ele não esquece nenhuma das lições que ele aprendeu em seus 400 anos de não-vida. No entanto, se a idade for avançada tempo o suficiente, qualquer sinal de diablerie desaparece de sua aura — e ele pode começar a experimentar estranhas deficiências alimentares.

1 sucessos	até um ano
2 sucessos	até cinco anos
3 sucessos	até 10 anos
4 sucessos	até 50 anos
5 sucessos	até 100 anos
6+ sucessos	até um século adicional por sucesso acima de 5

●●●●● ●● SALÃO DA CORTE DE HADES

O mestre desse poder pode alterar a passagem subjetiva de tempo dentro de um espaço fechado, deixando uma noite inteira passar em apenas um momento. Isso é usado mais frequentemente defensivamente ou socialmente. O primeiro propósito permite ao vampiro entrar em seu refúgio ao amanhecer e gastar o que para ele parecem ser alguns minutos dormindo e vulnerável, apenas para emergir totalmente descansado no crepúsculo seguinte. O último é usado para estender encontros do clã através de uma noite interminável, atrasando a necessidade de descanso em prol de buscas políticas ou sociais. No entanto, existem registros de aplicações desse poder para propósitos mais marciais, o mais digno de nota



sendo o “ajuste” da noite de jogatina de um antigo justicar Malkaviano e seu falecimento subsequente enquanto ele saia do cassino para o amanhecer de Mônaco.

Sistema: O jogador gasta um ponto de sangue por hora de tempo normal que esse poder irá afetar e testa Vigor + Ocultismo (dificuldade igual ao número de horas reais a ser comprimidas ou estendidas; dificuldade mínima 4, máxima 10). A quantidade de compressão ou expansão é determinada pelo número de sucessos obtidos. Se o tempo está sendo comprimido, horas no mundo exterior são experimentadas como minutos dentro da área de efeito do poder; se ele está sendo estendido, uma noite inteira no Elísio favorito de um vampiro pode durar apenas uma hora no tempo real. Salão da Corte de Hades só pode ser aplicado a um único espaço fechado: uma caverna, um refúgio ou uma construção no máximo do tamanho de um ginásio de escola.

1 sucesso	dobro ou metade da velocidade (uma hora = trinta minutos)
2 sucessos	quádruplo ou um quarto da velocidade (uma hora = 15 minutos)
3 sucessos	sextuplo ou um sexto da velocidade (uma hora = 10 minutos)
4 sucessos	12x ou 1/12 da velocidade (uma hora = cinco minutos)
5 sucessos	60x ou 1/60 da velocidade (uma hora = um minuto)

●●●●● ●●● BEIJO DE CLIO

Uma das manifestações mais sutis dos níveis mais altos de Temporis, esse poder permite ao Brujah Verdadeiro alcançar o passado e invocar eventos, objetos ou indivíduos. O Beijo de Clio, nomeado por causa da Musa da história, é o poder de atravessar o fluxo de tempo e trazer alguma coisa — ou alguém — para o presente. Alguns Brujah Verdadeiros usam isso para observar a história da maneira que ocorreu; outros para conseguir auxílio ou recuperar posses perdidas. Pelo menos quatro tentativas registradas de recuperar o próprio Brujah resultaram em fracassos inexprimivelmente hediondos. Não se tem notícias de que algum Brujah Verdadeiro já tenha tentado invocar Caim através do uso de Beijo de Clio.

Sistema: O jogador gasta metade dos pontos de sangue atuais do personagem, arredondado pra cima, e testa Vigor + Ocultismo (dificuldade 8). O número de sucessos determina a quantidade máxima de tempo que o personagem pode alcançar.

1 sucesso	24 horas
2 sucessos	um mês
3 sucessos	um ano

4 sucessos	10 anos
5 sucessos	100 anos
6+ sucessos	qualquer época desde o Abraço do vampiro

Quando o Beijo de Clio é usado com sucesso, a cena que o vampiro está tentando recuperar se materializa a sua volta, substituindo a situação e ambiente “real”. Todos os indivíduos dentro da área de efeito do poder — uma sala até o tamanho de um salão de baile ou uma área aberta de dimensões similares (a critério do Narrador) — são afetadas. O personagem, no entanto, é o único que pode interagir com a cena invocada, se ele escolher fazê-lo; todos os outros indivíduos ficam assistindo aos eventos se desenrolarem como observadores desencorporados, a menos que eles tenham Sintonia Temporal — apesar deles ainda poderem afetar um ao outro normalmente.

Se o vampiro quer remover um item ou indivíduo da cena, trazendo-o permanentemente para o presente, o jogador deve gastar um ponto permanente de Força de Vontade. A cena reproduzida termina. Se o vampiro invocou um indivíduo, algumas explicações provavelmente estão a caminho — o alvo está propenso a ficar confuso.

Esse poder nunca pode ser usado para alterar a história ao remover um indivíduo ou item chave — o tempo tem uma enorme quantidade de inércia, e apenas as pessoas e coisas cuja contribuição para o universo foram menores e em grande parte não foram percebidas podem ser invocadas permanentemente. Similarmente, qualquer ação que o personagem faça enquanto na cena invocada serão desfeitos assim que a aplicação do poder acabar — o tempo pode ser alterado de maneiras pequenas e insignificantes ao remover alguns jogadores, mas o roteiro permanece o mesmo depois que foi escrito. O Narrador é o árbitro final a respeito do que é e o que não é possível com esse poder, mas uma regra geral é que nenhum uso de Beijo de Clio pode ser bem sucedido em ter qualquer efeito perceptível em qualquer parte da história registrada ou lembrada ou na noite presente. É possível invocar alguém de um ponto próximo ao momento de sua morte se a hora à qual ele está sendo invocado é após a última vez em que ele fez qualquer coisa que alguém no presente se lembra. Um manuscrito que foi destruído quando a Biblioteca de Alexandria queimou seria um alvo válido, se ele for invocado em um ponto do tempo depois da última vez em que foi lido. No entanto, não é possível invocar Arquiduque Ferdinando ou o foguete espacial Challenger. Suas contribuições para a história foram muito visíveis e de consequências muito amplas para serem editados do fluxo temporal pela maestria limitada sobre o tempo de um Cainita. Similarmente, a forma anterior de um objeto ou indivíduo existente

atualmente não pode ser invocada.

●●●●● ●●●●● ATAR AS MÃOS DE ATROPOS

Esse poder agonizantemente custoso raramente é usado, mas alguns sentem que o preço que ele cobra vale os benefícios. O ancião Brujah Verdadeiro que aprendeu como Atar as Mãos de Atropos pode literalmente usar suas próprias energias para entrelaçar o fio do tempo, ganhando uma segunda chance para desfazer seus erros ou impedir a ação de outros. No entanto, a menos que o Cainita tome ações diferentes daquelas que ele tomou da primeira vez em que esses eventos ocorreram, todos os outros participantes farão as mesmas coisas que fizeram antes, como os mesmos resultados — essa é uma verdadeira reinicialização do tempo, e as memórias das vítimas são reinicializadas com ele.

Sistema: O jogador gasta um ponto permanente de Força de Vontade e três pontos de sangue e testa Vigor + Prontidão (dificuldade 8). O tempo retorna um turno para cada sucesso que o jogador obteve. O personagem sofre um número de níveis de vitalidade de dano agravado igual ao número de turnos em que os eventos foram desfeitos, que não podem ser absorvidos. O personagem pode usar esse poder apenas uma vez por cena, e sua área de efeito é limitada àqueles eventos que acontecem dentro de seu campo visual.

Se Atar as Mãos de Atropos for bem sucedido, o personagem permanece onde ele estava quando ativou o poder, não em sua localização anterior (a menos que ele queira continuar de sua posição anterior). Ele retém memórias completas de todos os eventos que transcorreram no período de tempo que ele desfez, assim como qualquer outro indivíduo na área de efeito do poder que tenha Sintonia Temporal (ou magos com as aptidões apropriadas). Qualquer um sem essa consciência perde todas as memórias dos eventos que acabaram de ser desfeitos.

LINHAGENS

No princípio havia Caim.

De acordo com a lenda, Caim teve três progênes, criando a Segunda Geração. Com o tempo, a Segunda Geração criou sua própria progênie: 13 ao todo, se as contagens normalmente mais aceitas forem verdade. Desses treze vieram os treze grandes clãs dos Membros, cada um possuindo uma identidade distinta, tanto social quanto misticamente.

O que, então, é uma linhagem, se não um clã?

Superficialmente, linhagens são muito parecidas com clãs. Eles são compostos por Membros que compartilham uma herança comum, afinidade com

Disciplinas, fraqueza mística e (com pouca frequência) agenda. Eles diferem, no entanto, em duas áreas principais: reconhecimento e linhagem. Nenhuma linhagem tem um ancestral existente de Terceira Geração do qual ele pode traçar sua descendência e que compartilha as propriedades de seu sangue. Além disso, nenhuma linhagem tem um número suficiente de membros para afetar significativamente a sociedade dos Membros como um todo — ou receber o respeito que membros dos clãs mais numerosos recebem. Em resumo, linhagens não têm a força nos números e longas árvores familiares, os dois fatores mais importantes para um manter um “respeito familiar” no mundo dos Membros.

CRIAÇÃO DE LINHAGENS

Nenhum Cainita nas noites modernas pode dizer com qualquer precisão sobre a primeira linhagem a divergir o suficiente de seu clã parente para ser considerada uma entidade independente. A maioria dos estudiosos, no entanto, aponta os Baali como a linhagem mais antiga a sobreviver atualmente. O pensamento de que a linhagem mais adaptável e duradoura é uma devotada ao infernalismo é muito repulsivo para a maioria dos Membros...

Linhagens surgem de quatro maneiras. A primeira e mais comum é uma mudança espontânea ou deliberada no fundador da linhagem que é passada à frente em sua progênie. O segundo é a criação intencional de uma linhagem através de magia do sangue. O terceiro é através de quase-extinção: quando o fundador de terceira geração de um clã é extinto e seus descendentes são tão reduzidos em número que eles não possuem mais a organização e força política necessária para ser reconhecido como um clã. O último jeito de criação de linhagem é mais político que místico: se uma porção suficientemente grande de um clã renuncia a afiliação sectária de seu clã, ela pode ser considerada uma linhagem por si só, apesar da distinção ser unicamente política. A última é particularmente divertida para aqueles antigos que transcendem seitas, que tratam qualquer política exceto as pessoais como “fumaça e espelhos para manter as crianças com medo das sombras”.

MUTAÇÃO E AUTO-ALTERAÇÃO

A maneira mais comum em que uma nova linhagem surge é quando seu fundador potencial sofre uma mudança fisiológica ou mística de magnitude suficiente que as diferenças entre seu sangue e o de seu clã “paterno” são tanto perceptíveis quanto hereditárias. Nesse caso, a linhagem tem um progenitor claramente definido a que todos os membros de gerações menores podem traçar sua ancestralidade — e, talvez mais importante, ela também tem um clã do qual ela pode alegar ter se



originado. Isso nem sempre é uma coisa benéfica: Os esforços de vários Ventrue proeminentes são conhecidos por ter resultado na destruição de algumas linhagens que alegavam se originar dos Ventrue, alegando que se separar do próprio sangue do clã era macular sua honra.

Nessas ocasiões, o desvio do Cainita das características de seu clã paterno geralmente vem como resultado de algum profundo trauma ou discernimento. Ocasionalmente, a divergência é um processo gradual, como mudanças ocorrendo à medida que o Membro desenvolve os vários poderes de uma nova Disciplina própria. A maioria das linhagens, no entanto, não tem esses poderes únicos, exibindo no lugar uma nova combinação das disciplinas normalmente conhecidas.

Algumas linhagens que se desenvolvem dessa maneira nunca são formalmente reconhecidas como tal e nunca alegam uma identidade distinta de seu clã “paterno”. Mais frequentemente, essa é a prole de um poderoso ancião do clã que desenvolveu uma Disciplina anômala a um nível que uma afinidade por ela substitui as Disciplinas “padrão” do clã. Os Phuri Dae são um exemplo assim, um grupo de Ravnos cujo relacionamento do progenitor com o mundo espiritual Indiano o levou a explorar as realidades superiores através de Auspícios em troca da relativa fragilidade física conferida pelo abandono de Fortitude.

RENÚNCIA

O segundo meio mais frequente através do qual linhagens são diferenciadas, renúnciação é menos um meio genealógico de separação de uma linhagem originária que um método. Qualquer linhagem antitribu é considerada uma linhagem separada devido a diferenças filosóficas e sociais entre o corpo principal do clã e o secto cismático. Uma cria de um antitribu é automaticamente antitribu ela mesma e sempre irá ser, a despeito de onde estão suas lealdades sectárias. Apenas raramente linhagens principais e antitribu divergem em qualquer maneira mística ou fisiológica, apesar dos Gangrel Urbanos antitribu serem prova de que essa disparidade é possível. Na maioria dos casos, lealdade a uma seita é a única linha divisória entre um clã e seu antitribu. Muitos anciões que antecedem as seitas modernas acham isso hilário, enquanto assistem as crianças de hoje tentando encontrar propósito em construtos políticos vazios.

CRIAÇÃO

Outro método pelo qual uma linhagem pode vir a existir é através da criação deliberada por taumaturgos ou alquimistas de grande poder (apesar de nem sempre grande sabedoria). Linhagens criadas desse modo são geralmente feitas para servir algum propósito específico, assim seus membros são Abraçados de uma porção mais estreita da humanidade do que seria o

caso com a maioria das outras linhagens. No entanto, a Maldição de Caim é uma coisa imperfeitamente compreendida, assim linhagens criadas geralmente divergem muito do que seus criadores planejavam.

Apenas três dessas linhagens conhecidas sobreviveram até as Noites Finais, e uma está morrendo rapidamente. Os monstruosos Gárgulas eram produtos de uma necessidade Tremere por servos leais e descartáveis. Os facciosos Irmãos de Sangue floresceram como os frutos de um projeto similar realizado em conjunto pelos Tremere antitribu e Tzimisce. Os reclusos Kyasid são supostamente uma divergência dos Lasombra que criaram a si mesmos através de experimentos com alquimia do sangue. No entanto, existem boatos de que tanto os Assamitas quanto os Giovanni criaram pelo menos uma linhagens artificial cada no milênio passado, e espécimes dispersos dessas famílias podem ainda existir em cantos remotos do mundo.

EXTINÇÃO

Apenas duas vezes na incerta história dos Membros um clã foi tão devastado que seus membros sobreviventes foram reduzidos ao mero status de linhagem, seu antigo poder esquecido por quase todos que o haviam testemunhado. Um desses clãs foram os Salubri. Nas noites anteriores à Revolta Anarquista, o fundador dos Salubri supostamente foi diablerizado por Tremere. Membros do Clã Salubri eram caçados ao ponto da extinção pelas proles do ancião que destruiu seu fundador e nessa noite existem apenas como refugiados dispersos e fragmentos de sua linhagem antes proeminente. Quanto ao outro clã caído, parece que ninguém pode lembrar seu nome...

É importante notar que a destruição do fundador de um clã não necessariamente transforma o clã em uma linhagem. Acredita-se que o Antediluviano Tzimisce foi diablerizado durante a Revolta Anarquista, e pensa-se que os fundadores dos Brujah e Ventrue pereceram milênios atrás, mas os membros menores de todas as três linhagens mantêm suas respectivas estruturas de poder com integridade suficiente — e ainda existem em número suficiente — para manter seu status como clãs. A destruição do fundador dos Lasombra também é um assunto de registro histórico, apesar de que ele supostamente pereceu nas presas de uma de suas crias, que pode agora ser considerado um membro da Terceira Geração, se não um Antediluviano pela definição literal. Como os Tzimisce, os Lasombra sobreviveram à Revolta Anarquista com suas estruturas sociais e de poder em grande parte intactas, e assim eles, também, mantêm status de clã. As noites modernas viram a destruição do fundador dos Ravnos e grande parte do clã, apesar dos sobreviventes ainda serem mais populosos que os membros de qualquer linhagem e a

rigidez Cainita fará com que os Ravnos sejam, por costume, referidos como um clã ainda por muitas noites.

LINHAGENS NAS NOITES FINAIS

LINHAGENS INDEPENDENTES

Várias linhagens não declaram afiliação a nenhuma seita, preferindo ficar de fora ou perseguir assuntos privados longe da traição da maior parte da população dos Membros. Os Samedi e as Filhas da Cacofonia são os mais neutros desse grupo; ambos tem membros que declaram afiliação à Camarilla ou ao Sabá, mas nenhum compromisso da maioria foi feito em qualquer direção. Os Gárgulas são nominalmente independentes, apesar de um número maior proporcionalmente dessas grotescas criaturas servirem à Camarilla, tanto através de laços de sangue quanto em seus próprios termos. Os Salubri, tanto remanescentes dignos de pena de um clã que já foi grande ou abominações ladras de alma de acordo com o ponto de vista, levam uma existência patética nas fissuras da sociedade dos Membros, apesar de uma prole Salubri ter alegado um significativo aumento na população depois de se juntar ao Sabá em algum ponto da década passada.

Várias outras linhagens baseadas em um clã mantêm sua independência. As mais proeminentes dessas, até onde vai proeminência de linhagens, são os assim chamados Brujah Verdadeiros, alguma linhagem inescrutável de Tzimisce e o grupo de Gangrel aquáticos conhecidos como os Marinós. Essas linhagens sempre se mantiveram a parte da afiliação em seitas, a despeito da afiliação de seu clã paterno.

Uma linhagem final digna de menção são os Baali. Apesar de não mais tão proeminentes quanto foram em eras passadas, essa dedicada família de infernalistas ainda rasteja nas sombras do mundo dos Membros. Seus números exatos e agendas são desconhecidas, mas os poucos Membros que sabe sobre eles assume que eles continuamente sabotam tanto a sociedade Cainita quanto mortal em incessante servidão a seus mestres sombrios.

LINHAGENS DA CAMARILLA

Em uma estranha sequência de eventos para uma seita que diz representar todos os Membros, poucas linhagens alegam pertencer à Camarilla. A única digna de nota são os Lasombra antitribu, que vêem a Camarilla como a melhor fonte de aliados e apoio em sua vingança eterna contra seu clã paterno. Rumores persistentes implicam que uma grande facção de um dos clãs independentes pediu ao Círculo Interno da Camarilla associação, mas ninguém pode dizer com qualquer certeza qual dos “sem seita” foi. Especulações

incluem os Giovanni ou Ravnos, mas as fofocas de línguas morto-vivas sugerem os Assamitas ou mesmo um culto ladino de Setitas.

LINHAGENS DO SABÁ

Se incluir as linhagens políticas na equação, mas linhagens distintas dos clãs alegam associação ao Sabá que qualquer outra afiliação (ou falta de afiliação). Os Assamitas, Brujah, Gangrel, Malkavianos, Nosferatu, Ravnos, Salubri, Setitas (na forma dos Serpentes da Luz), Toreador e Ventrue todos tem linhagens antitribu dentro do Sabá, apesar da maioria dessas diferir mais na aparência do que em manifestações sanguíneas. Os esquisitos Irmãos de Sangue, os malévolos Precursores do Ódio e os enigmáticos Kyasid também alegam afiliação ao Sabá, apesar disso ser devido à lealdade ao criador no primeiro caso e conveniência nos dois últimos.

LINHAGENS EXTINTAS

As Noites Finais não foram mais gentis às linhagens menores do que aos grandes clãs. Pelo menos três linhagens desapareceram da face da terra nos últimos anos, e cada Cainita que sabe de seu desaparecimento imagina quem será o próximo a cair.

Os Ahrimanes eram uma distinção dos Gangrel sediada nos Apaches composta inteiramente por fêmeas místicas e guerreiras. Elas eram nominalmente leais ao Sabá, mas apenas devido a legados políticos. A linhagem se originou com uma rebelde Gangrel antitribu que tentou quebrar seu Vinculum com rituais xamânicos nativo norte-americanos. Seus esforços foram parcialmente bem sucedidos, destruindo seus elos de lealdade mas deixando-a com a vitae infértil e uma predileção por contato com o mundo espiritual (Auspícios) no lugar de sua antiga resistência (Fortitude). Ela se recolheu para as florestas para avaliar as mudanças que ela fez em si mesma. Através de dolorosos experimentos, ela conseguiu refinar o processo que ela havia usado para se libertar, e Gangrel fêmeas que pensavam de maneira parecida começaram a se juntar a ela em seu exílio auto-imposto. As Ahrimanes nunca foram uma linhagem numerosa, devido tanto às atitudes feministas elitistas de sua progenitora quanto ao ritual de “liberdade” que as deixava incapazes de Abraçar. Gangrel antitribu na região dos Apaches respeitavam os domínios das Ahrimanes por conveniência até a metade de 1998. Em algum ponto durante aquele verão, a linhagem simplesmente desapareceu; um bando nômade investigou o súbito silêncio encontrou o enclave das Ahrimanes no Oeste da Virgínia deserto. Desde então, nenhum membro da linhagem foi identificado definitivamente como ativo em território do Sabá, apesar de contos ocasionais de sua presença aparecerem na Geórgia, Carolina do Sul e Flórida.

No fim do século XVIII, um pequeno grupo de

Tremere, liderados pelo ancião Goratrix, desertou para o Sabá, estabelecendo uma capela nas catacumbas do Sabá abaixo da Cidade do México. Eles ficaram conhecidos como Tremere antitribu, apesar de referirem a si mesmos como Casa Goratrix. Por quase três séculos, os Tremere antitribu eram os mais notáveis taumaturgos do Sabá, criando criaturas profanas como os Irmãos de Sangue e linhagens marciais de poder nunca vistos. Infelizmente para a Casa Goratrix, alguma coisa (exatamente o que “alguma coisa” pode ter sido ainda é um tópico de especulação) deu horrivelmente errado certa noite. Nenhuma testemunha ocular para o verdadeiro evento apareceu até agora, mas evidências sugerem que os Tremere antitribu, enquanto se encontravam em sua capela central para um Auctoritas Ritus anual, foram imolados em massa por uma conflagração tão súbita que eles foram incapazes de se mover antes que as chamas os consumissem. Taumaturgos forenses Tzisce ainda estão tentando identificar apropriadamente todos os restos encontrados no lugar, mas evidências preliminares sugerem que a linhagem inteira estava presente e pereceu no incidente — com a exceção de Goratrix, o cabeça da linhagem. Rumores dispersos persistem que um ou mais Tremere antitribu inferiores estavam fora da capela em negócios da casa quanto o evento ocorreu, mas nenhum se mostrou — compreensivelmente — até essa noite.

Os Nagaraja eram uma linhagem Indiana de origem dúbia e odiosos hábitos pessoais. Eles eram relativamente desconhecidos fora de suas esferas de influência e nunca numeraram mais que várias dúzias. Seu fim quase não foi notado em meio ao caos que o cercou. Veja a pág. 32 para mais detalhes sobre o que os Nagaraja eram (e ainda são, apesar de seu contato com outros Cainitas ter sido reduzido a quase nada nas Noites Finais).

Em noites anteriores, rumores ocasionais do Egito falavam de uma misteriosa linhagem conhecida como os Filhos de Osíris. Durante a década passada, a oposição dos Osirianos aos Setitas supostamente cresceu em uma guerra aberta. Os rumores do conflito pararam desde então, e os Setitas parecem não ter mudado e mais fortes que nunca. A maioria dos Membros que ouviu falar dos Osirianos chegou a conclusões óbvias.

CRIANDO UMA NOVA LINHAGEM

Como provado por dúzias de ramificações nos últimos milênios, Membros não são imunes a “evolução” ou “mutação”. As possibilidades sempre existem que um Cainita de destino suficiente possa estabelecer uma prole com qualidades novas e únicas.

Como, então, um Narrador introduz uma dessas linhagens em seu jogo?

ORIGEM

Como a linhagem surgiu? Contrário ao que alguns genealogistas Ventrue diriam, cada linhagem tem uma origem distinta. Enquanto alguns Caitiff podem ter gerado pequenas linhagens específicas, a vasta maioria das linhagens vem de clãs existentes e são tipicamente estabelecidos por progenitores de geração entre a quinta e a nota. O Narrador também deve determinar como a linhagem veio a existir. Para linhagens novas nas Noites Finais, a explicação mais provável é auto-alterada/mutação, quando o fundador da linhagem começa a demonstrar afinidades com Disciplinas, propriedades físicas ou uma fraqueza mística que ele não compartilha com o seu clã original.

PROPRIEDADES

Como a Maldição de Caim se manifestou nessa prole em particular? Membros de linhagens compartilham certas características fisiológicas comuns a todos os Membros: poder absoluto medido por geração, um requisito de alimentação inumano, uma reação ruim à luz do sol. No entanto, uma linhagem raramente tem as mesmas três afinidades com Disciplinas e fraqueza de seu clã paterno, apesar de poderem existir similaridades.

Nem toda linhagem tem uma Disciplina única, no entanto, e criar uma linhagem simplesmente pelo propósito de novos poderes cheira a apelação e mau comportamento. Adicionalmente, nenhuma linhagem deve ter a Disciplina exclusiva a um clã diferente ao clã do qual a linhagem se originou. Uma linhagem Lasombra com Quietus e Quimerismo é muito a se pedir. Uma permutação mais provável seriam uma linhagem social de Nosferatu com afinidade para as Disciplinas Animalismo, Ofuscação e Presença.

Similarmente, o Narrador deve se assegurar que a fraqueza da linhagem não é incapacitante nem facilmente ignorada e siga o conceito geral da linhagem. Uma linhagem cujos membros são misticamente proibidos de chutar cachorros é muito boba, e essa fraqueza raramente, se alguma vez, vai aparecer em jogo. No entanto, uma linhagem cujos membros tenham +3 na dificuldade para todas as ações relacionadas a Destreza irá logo se extinguir devido a sua própria falta de jeito. No exemplo acima, o Nosferatu em questão pode ter um valor de Aparência de 1 que nunca pode ser aumentado com experiência e nunca pode ser aumentado acima de 2 com Ofuscação — refletindo as origens do clã (e provavelmente os alienando da maioria dos Nosferatu da “corrente principal”), mas permitindo a eles ser um pouco mais ativos na arena social à qual eles se adaptaram.

PROPÓSITO

Nenhuma linhagem existe apenas por diversão. Enquanto os membros de uma linhagem podem ser muito pouco organizados, as chances são de que eles terão tanto contato um com o outro quanto com qualquer outro Membro. Clã não se iguala a fraternidade, mas qualquer grupo étnico é levado a sentir uma certa quantidade de lealdade coletiva. Então, o que uma linhagem quer? Poder militar? Reconhecimento a uma reivindicação por seu próprio domínio? Direitos iguais para os membros de linhagens menos populosas da Camarilla, completos com um justicar ex miscellanea? A agenda e foco de uma linhagem também irá colorir suas percepções dos clãs e outras linhagens. Além disso, isso irá afetar suas prioridades para a seleção de novos membros — o que irá ditar que tipo de personagens vai provavelmente pertencer a essa linhagem.

Da perspectiva do Narrador, cada linhagem precisa de um motivo para estar na história. O mundo dos Membros é colorido o suficiente sem a adição de um tratamento via escopeta de divisões monstruosas pelo propósito do “drama”. Que papel a linhagem realmente preenche na trama? Ela tem uma razão racional para existir, ou é pouco mais que uma tentativa desesperada de individualidade ou uma preguiça barata, sem conceito? A nova linhagem realmente tem algo a contribuir para a história?

LOCALIZAÇÃO

É improvável que qualquer nova linhagem tenha membros por todo o mundo. Os Nosferatu socialites, por exemplo, mais provavelmente são um desenvolvimento localizado, talvez compreendendo não mais que o primógeno Nosferatu de uma cidade e sua pequena e decadente prole que migrou para dias ou três metrópoles vizinhas. Se eles fossem mais difundidos, o resto do mundo já teria ouvido falar deles. A maioria das linhagens são minúsculas se comparadas aos clãs e seu fator de interesse primário jaz em sua raridade e não em seus “super poderes”. No entanto, dentro de sua pequena área geográfica de existência, o poder político da linhagem pode ser muito além da proporção para seus números, já que cada membro da linhagem pode facilmente pedir assistência ao resto de sua família.

PERSONAGENS DO NARRADOR

Histórias são sobre personagens, e qualquer trama é na verdade apenas uma coleção de eventos cronológicos centrados em um ou mais indivíduos. Em qualquer tipo de ficção, personagens são veículos para ação dentro da trama de uma história, ou eles reagem a ela. Simplesmente, coisas acontecem a eles, e coisas

acontecem por causa deles. As formas comunicativas de arte — como, por exemplo, filmes, livros, peças teatrais e músicas — usam seus personagens como um formato através do qual o roteirista, o dramaturgo ou o compositor expressa sua visão única do conceito ou idéia da história que está sendo contada e revelada.

Em **Vampiro: a Máscara**, narrar é mais que apenas o ato de apresentar um conjunto estático de eventos para uma audiência. É interativo. Depende da contribuição cooperativa de seus participantes para torná-lo vivo, vibrante... respirando, se você perdoar uma metáfora mista. Narração, ou narração estática em uma forma não-interativa — aqueles livros, filmes, canções etc — é um meio conveniente no sentido que ele não depende da participação da audiência para torná-lo excelente ou para fazê-lo mudar e evoluir. É uma visão controlada por uma pessoa ou por um grupo delas. Jogos de narração, no entanto, dependem absolutamente da troca ativa entre o Narrador e a audiência; é um esforço compartilhado entre eles. Por ser interativo, é um meio difícil. A evolução da história no jogo ocorre porque o Narrador e a audiência (o grupo) interagem através do uso do Narrador de personagens quem mostram e contam a trama e distorcem ela sob seu próprio ponto de vista. Eles são a voz do Narrador, eles servem para limitar a ação que ele descreve, e eles são mecanismos que ele usa para ilustrar os pontos mais delicados de seu tema e conceito. Consequentemente, você, como um Narrador, precisa fazer uma decisão a respeito de quem exatamente o círculo encontra, de onde eles vieram, quem eles conhecem, quem está puxando seus cordões, porque eles se comportam da maneira que eles o fazem e o que define suas motivações. Personagens do Narrador podem tanto ser incidentais quanto integrais para a trama, mas eles podem e devem ter sempre um propósito. Eles devem deixar o grupo com um sentido real do que você está tentando comunicar.

Isso não quer dizer que, algumas vezes, um personagem do Narrador não pode ser apenas algum personagem periférico pequeno chamado Márcia, servindo licor na loja de conveniências local. Afinal, algumas vezes até mesmo vampiros precisam comprar alguma coisa e precisam interagir com alguém que vai ter pouco impacto na gênese de seu personagem. E, se você gosta de narrar os menores detalhes, esses extras são a cobertura do bolo.

Ainda, personagens do Narrador são excelentes mecanismos para apresentar seu conceito e tema de uma maneira realmente interativa. Você pode tornar sua história muito mais interessante para os participantes ao fazer esses personagens efetivos, memoráveis e emocionantes. Personagens do Narrador podem ser um vislumbre assustador para o Mundo das Trevas. Qualquer dos residentes do mundo Punk-

Gótico podem ilustrar um ponto — viciados e prostitutas para desespero, policiais para força e corrupção, políticos para união ou traição, e mesmo crianças ou pessoas trabalhadoras pela esperança que algumas vezes sobrevive nesse ambiente infernal.

O que personagens do Narrador podem alcançar, qual a sua função? Um Narrador pode usá-los para alcançar uma variedade de objetivos diferentes na história. Eles ajudam a descrever uma história de uma maneira que deixa o grupo sentir seu toque, seu cheiro, seu gosto, falar com ela, gritar com ela e algumas vezes até mesmo fazer amor ou matá-la. Eles podem agir como repositórios de informações importantes sobre a trama para o grupo. Essa informação pode ser absolutamente verdadeira, completamente falsa ou, mais provavelmente, em algum lugar entre esses dois extremos. Eles deixam o círculo participar da política, cair na armadilha de intrigas cuidadosamente criada comunicada através de diálogos que tem apenas a quantidade exata de verdade em sua entrega. Eles podem ser a fonte de rumores, humor ou sugestões, os catalizadores para revelações de caráter, epifanias ou propaganda. Use suas vozes para disseminar mentiras que tem apenas a quantidade exata de verdade para torná-las críveis. “O Príncipe me mandou”, diz o carniçal, com uma pontada de medo mas um comportamento firme. “Eu vou cortar a porra da sua garganta de uma maldita orelha até a outra!” grita o louco, seus olhos vermelhos em um misto de fúria e anfetaminas. O vampiro no terno barato dá de ombros e encontra seus olhos brevemente antes de sussurrar, “Os Brujah compraram todos os detetives no caso, porque eles não querem que ninguém saiba da merda”, e desviando os olhos.

Personagens do Narrador podem ajudar a colocar atmosfera de desespero, de alegria, de paranóia. Seus pensamentos, aparência e motivos sombrios define a cena de uma maneira infinitamente melhor que dar ao círculo uma lista mundana com colunas intituladas “Segredos Descobertos” ou “Itens Encontrados” ou mesmo “O que a Harpia tem em seus bolsos”. Vampiro não tem, no final, nenhuma Disciplina, Virtude, Perícia, Habilidade ou Atributo que force o grupo a ler caixas de texto como o bê-a-bá, sem nem pensar na caracterização. O surgimento de personagens de papelão é um dos sinais de jogos mal produzidos — ele não nos move e não nos dá a impressão de que exista uma pessoa por trás da lista de Características. Isso é arrogante? Considere por um momento: Nós fazemos isso porque drama significa alguma coisa pra nós. Nós não estaríamos participando de um jogo que coloca substância dramática acima de meros poderes se não estivéssemos interessados em transformar a Narrativa em uma forma válida de entretenimento mais duradoura, mais comovente e mais substancial que isso. Isso não é um video-game, nos quais inimigos se

alinham apenas para ser destruídos. Esse é um mundo povoado por um conjunto quase infinito de indivíduos.

Personagens do Narrador concedem uma oportunidade de “mostre, não conte” dentro do contexto da história. Eles representam papéis vitais ao implantar e executar conflitos, alianças e traições. A interação do grupo com eles pode, e geralmente vai, levar o círculo ao fracasso ou sucesso em seus objetivos, sejam esses objetivos individuais ou para o grupo inteiro. Personagens secundários ou periféricos podem trazer jogadores teimosos ou tímidos para a história ao interagir diretamente com um personagem de um jogador normalmente quieto. Personagens do Narrador podem dar individualidade à crônica ao trazer o sub texto ou plano de fundo para o primeiro plano. Eles, por si mesmos, abrem vários desenvolvimentos posteriores da trama para um Narrador habilidoso (alguns até mesmo demandam mais atenção!). Personagens de apoio ajudam a ilustrar que as ações de um círculo não são estáticas, que essas ações deixam ondas na água, que elas tem consequências e recompensas.

Ou, deixando tudo para trás, você pode apenas usá-los para ajudar o círculo a explodir carros, deixar prédios em chamas e matar seus inimigos. Afinal, nem tudo tem que ser Arte Suprema. Enquanto você e seu grupo estiverem se divertindo, o jogo será um verdadeiro sucesso.

ALIADOS, ANTAGONISTAS

E NEUTROS

Personagens do Narrador merecem tanta atenção quanto seu papel na história sugere — personagens do Narrador mais importantes, com os quais o círculo interage com frequência, devem ser tão detalhados se não mais que qualquer personagem de um jogador. Esses personagens auxiliares podem ser divididos em três amplas categorias: os aliados, os antagonistas e os neutros. Os jogadores irão com frequência, através das ações de seus personagens, ditar onde os indivíduos que eles encontram se encaixam na crônica, mas algumas vezes um personagem auxiliar pode cair em um certo grupo a despeito do comportamento do círculo.

ALIADOS

Aliados são personagens do Narrador que são positiva ou favoravelmente inclinados em direção aos personagens dos jogadores. Eles direta ou indiretamente auxiliam o grupo nos objetivos coletivos e individuais de seus personagens. Eles podem vir das fileiras de outros Membros, da Camarilla ou do Sabá, de carniçais que o grupo fez ou mesmo de mortais com quem o círculo encontrou e

que eles consideram dignos de nota. Basicamente, como um Narrador, você pode criar e usar qualquer tipo de personagem que possa ser levado logicamente a auxiliar o grupo.

Aliados nem sempre têm que ser “os suspeitos de sempre” e eles nem sempre tem que continuar através da crônica como os auxiliares do círculo. Aliados podem ser tão incomuns e perigosos quanto você quiser que eles sejam. Nem todos os aliados é imediatamente perceptível como tal; talvez o círculo consiga alguns aliados temporários das fileiras de um inimigo — malévolas e ameaçadoras são tipos realmente atrativos de escolhas — porque seus objetivos coincidem com os objetivos dos personagens dos jogadores. Talvez a aliança dure apenas por uma noite, mas ela pode durar mais. O círculo também ter adquirido um aliado perigoso, um amigo que eles supostamente não teriam, como um Lupino ou um patrono das artes rival, cuja assistência pode voltar para assombrá-los. Personagens do Narrador podem certamente se importar apenas com eles próprios — a maioria deveria, no egoísta Mundo das Trevas — e simplesmente ver o círculo como um meio para seus próprios fins, se fingindo de amigos, apenas para traí-los mais tarde na história. Adicionalmente, aliados podem ser alguém ou alguma coisa que o círculo queira proteger, uma pessoa com um significado especial para eles. Por exemplo, um velho médium pode ter o segredo para encontrar o nome do fantasma que assombra um dos personagens; uma criança mortal de um dos personagens que precise de um pouco de cuidados.

Relações secretas Camarilla-Sabá geralmente fazem boas histórias, mas aliados podem vir de qualquer lugar — das instituições legais mortais, interesses amorosos humanos, políticos, príncipes, os próprios senhores dos personagens, contatos no submundo, gangues de rua, proprietários de galerias, celebridades, enigmáticos enxadristas, anciões, prisci do Sabá, primógenos, justicares e sacerdotes. Apenas se lembre, qualquer um pode trabalhar com o círculo em prol de um objetivo comum ou apenas para fornecer passatempos emocionais e dramáticos.

Igualmente, o Narrador esperto nunca deve negligenciar os aliados que são exatamente o que parecem — personagens com objetivos comuns que não são parte de alguma virada elaborada e irônica. Um personagem detetive pode ter vários contatos amigáveis no esquadrão de homicídios, um Tremere pode ter aprendizes e qualquer vampiro pode ter um amante mortal que insiste em “ajudar”. A vasta maioria dos aliados do círculo deve ser exatamente isso, a menos que você esteja planejando um jogo muito pesado em drama e alianças alternantes. Se lembre da Navalha de Occam — algumas vezes a solução mais simples é a melhor. Quando você precisa

acompanhar tantos detalhes quanto normalmente acontece na posição de Narrador, você vai ver que esse fato é inestimável.

ANTAGONISTAS

Drama surge da adversidade — uma história sem conflito não é uma história, já que nada acontece de verdade — e antagonistas fornecem essa adversidade. Esses personagens de apoio são hostis ou de alguma outra maneira opostos ao círculo por suas próprias razões. De fato, eles querem caça-los, feri-los, mesmo matá-los e destruí-los. E eles nem sempre vão fazer as linhas de sua vendeta conhecidas através de ação direta contra o círculo. Eles irão devorar seus aliados, destruir seus amigos e família e tentar trazer a Morte Final a suas crias e senhores. Tudo depende de quão perversa, profunda ou finalmente eles querem fazer seu grupo sofrer e porque propósito.

É desnecessário dizer que antagonistas irão opor diretamente as ações dos jogadores da mesma maneira que seus aliados apóiam essas ações. Esses personagens do Narrador podem trabalhar contra os personagens dos jogadores em cada oportunidade com uma depravação que pode e desafia a lógica, ou eles podem realizá-lo tão sutilmente quanto Kasparov move sua rainha. O mais importante recurso que antagonistas oferecem a você como Narrador é o fato que eles agem como um veículo para que ocorra o conflito dramático. Você pode tirar inimigos de uma variedade de fontes diferentes, igual aos aliados, e geralmente da mesma lista. No final, um aliado pego no fogo cruzado de uma ação mal planejada ou motivada pode se tornar o mais interessante — e tenazmente perigoso — dos inimigos. Os antecedentes de seu grupo irão sugerir as escolhas mais naturais, assim como seus prelúdios.

Antagonistas não precisam sempre ser oponentes físicos para superar em combate — de fato, entre os Membros, poucos serão. Ao invés, antagonistas podem ser anciões que conspiram para impedir os personagens de encontrar uma pista vital, outros ancillae ou neófitos que competem por recursos limitados similares ou mesmo alguém totalmente desconectado do mundo dos Membros (como um oficial de polícia ou jornalista persistente). Para ser um antagonista, um personagem do Narrador meramente precisa ter um objetivo contrário aos objetivos do personagem de um jogador.

Da mesma forma que aliados podem vir de fontes incomuns, assim pode ser um inimigo. Personagens do Narrador que possam concebermente ser atraídos para o grupo e seus motivos podem simplesmente odiá-los desde o início ou podem ter perdido alguma coisa importante devido ao grupo e seus objetivos. E, talvez a possibilidade mais fascinante, um certo antagonista pode ser um antagonista discordante. Esse indivíduo

pode, temporária ou permanentemente, ficar contra o grupo devido a alguma coisa que aconteceu, ou porque ele discorda com o grupo a respeito de alguma coisa.

NEUTROS

Alguns personagens de apoio realmente não se importam com os personagens dos jogadores e seus objetivos. Enquanto cada personagem de apoio tem sua própria agenda, personagens neutros não sentem que o círculo irá afetar seus ideais, objetivos ou avanço de uma maneira ou de outra — isso se estiverem conscientes do círculo. Consequentemente, eles não irão necessariamente prejudicar os personagens, mas também não irão necessariamente ajudá-los. Eles têm o potencial para agir em qualquer sentido, se o humor ou necessidade para isso os atingir. Um personagem “neutro” astuto pode até mesmo jogar dos dois lados, ajudando ou estorvando quando adequado aos seus propósitos.

Neutros mais provavelmente formam a maior parte do elenco de apoio do Narrador, mas eles também podem ser o elemento mais dinâmico, porque as ações do grupo é que vão determinar se esses personagens permanecem neutros. Se o círculo age perversa ou maliciosamente, ela pode rapidamente tornar um personagem neutro em um inimigo, enquanto uma ação prestativa pode mudar um personagem de apoio de neutro para aliado. Isso é particularmente pungente em **Vampiro**, onde parece que cada personagem tem alguma coisa por trás, influenciando em suas ações.

DECIDINDO QUEM É QUEM

O Narrador precisa considerar alguns elementos quando decide que personagens de apoio usar em sua crônica e como representá-los. O primeiro é motivação. O que o personagem de apoio valoriza? Ele compartilha os ideais do círculo, ou ele se opõe a eles em pensamentos e ações? O que esse personagem deseja alcançar a respeito dos personagens, e como seus objetivos se encaixam na caracterização do Narrador do conceito, tema e atmosfera da crônica?

Um Narrador sábio considera todas as facetas da história. Seu tema é “O poder corrompe”? Mostre a seu grupo um príncipe que se importa apenas com seu próprio benefício e que satisfaz seus próprios desejos e explora os outros através de prestações e humilhação. Auxilie seu conceito com um grupo de primógenos cercando o príncipe onde cada um quer usurpar seu título. Mostre esses primógenos como anciões que usam seus poderes da mesma maneira que o príncipe, para preencher seus próprios desejos com atenção nominal às Tradições. Todos lutam por seus objetivos individuais e são caracterizados com um estilo consistente — ou antiético — com outros indivíduos encontrados. A primigenie se torna um verdadeiro ninho de cobras, uma hidra venenosa com o príncipe

como sua cabeça mais potente. Sua atmosfera é de presságios, solidão, e perigo? Dê a seu príncipe um refúgio afastado e meditativo. Vista-o de cinza. Mantenha-o fisicamente distante do grupo de personagens com o qual ele está interagindo. Pinte as paredes com a sombra dos primógenos espreitando. Mesmo personagens neutros podem servir ao tema. Eles são agentes do príncipe? Eles são de alguma forma oprimidos pelo egoísmo ostensivo do príncipe?

Depois que você tiver decidido porque um personagem existe, você precisa pensar em maneiras de transmitir essas idéias para o grupo através de sua apresentação desses personagens. Faça uma lista de questões para si mesmo, similares às questões que um ator faz a si quando ele se aproxima de um novo papel. Como essa pessoa anda? Que maneirismos de fala ela usa? Como ela se veste e o que suas escolhas de roupas



ou seu estilo pessoal dizem sobre ela? Sua linguagem corporal é aberta e confiante, tímida e reticente ou possivelmente até mesmo reservada e fechada pra aproximações? Então, você vai precisar usar uma variedade de técnicas vocais e de atuação que deixe seu grupo dentro do segredo. Esses truques de caracterização podem ser usados para comunicar várias informações sobre o personagem do Narrador.

Sua maior ferramenta na área da caracterização é sua própria voz. Ela pode fazê-lo ou quebrá-lo, trabalhar contra ou ao seu favor. Lembre-se, como um Narrador, você está quase expressando diálogos, exatamente como em uma peça ou filme. Devido à Narração ser um meio falado, jogadores sempre irão identificar personagens baseados em seu modo de falar. Isso é perfeitamente racional — um educado cronista de história Cainita não tem os mesmos maneirismos de fala que um Nosferatu das ruas. Tudo bem, nós não somos todos atores vocais naturais, nós não temos todos a habilidade de “falar a fala” como um membro da Companhia Real de Shakespeare. Nós não somos todos abençoados com um dom para sotaques, e nós não somos todos familiares com a miríade de vernáculos, gírias, usos arcaicos e dialetos que nós podemos acabar sendo levados a apresentar. Então, como uma garota branca de vinte e poucos anos vinda dos subúrbios de Detroit aprende a soar como um mano Brujah Abraçado no gueto, falando alguma coisa com um filho da puta Gangrel antes que ela o faça? Além disso, como essa mulher suburbana aprende a fazer isso e não soar totalmente ridículo? Numerosas fontes existem para ajudá-lo com caracterização vocal. Livros de fala, gírias e vernáculos e gravações de dialetos e sotaques estão disponíveis a você. A Internet tem infinitos *links* sobre fala e linguagem e alguns até tem exemplos gravados.

Talvez isto não te interesse, talvez você apenas não tenho tempo para fazer uma tese de doutorado sobre o uso de Latim. Talvez você apenas fique desconfortável em “incliná-lo esse tanto de você lá fora” - atuar é assustador, no final, e exige coragem. Mas você é um Narrador — se você não estivesse interessado nisso, você não estaria lendo esse livro — e você precisa retratar todos os habitantes de sua crônica para o grupo em uma maneira que os torne compreensíveis e realistas.

Sobrepuje seu desconforto natural e medo de palco diminuindo-o gradualmente. Você pode espalhar pelo seu diálogo alguns sinais de sotaque, com minúsculas porções de estilo e costumes, sem aprender a falar em versos. Tente usar frases simples que dêem o sabor de ser de outra parte do mundo, mesmo outra época, ao invés de longas passagens de diálogos floreados, modos de falar antiquados ou gírias étnicas. Por exemplo, digamos que você está apresentando um

Lasombra que tem um sotaque Lusitano. Ao invés de ficar louco tentando ficar em frente ao espelho e dizer “A colosso, o trem está para partir, melhor seria que andassem a furtapasso” repetidamente, você pode misturar a seus padrões de fala normais sinais de sotaque Lusitano ao, digamos, fazer o personagem se referir ao jogador com que ele está falando como “gajo”. Um ancião pode se referir a mortais como “a Canaille”, e vampiros mais jovens podem não fazer idéia a respeito de que ele está falando. Isso leva o objetivo em frente e fica dentro de seu nível de conforto. Referências podem ser tiradas das mesmas fontes que as pesquisas de fala mais extensas e podem vir da televisão, filmes ou mesmo um parente pitoresco ou dois. Se você é um ator vocal natural, se você tem a habilidade de fazer muitos sotaques e caracterizações, então muito melhor.

Caracterização certamente não para com a interpretação vocal. Você vai precisar descrever características físicas e maneirismos. Diga a seu grupo como um dado personagem se parece, que estilos de roupa ele veste. Em que local eles se encontram pela primeira vez? Que possessões óbvias ele carrega? Quem são as pessoas em sua companhia, se houver alguma? Todas essas coisas dizem alguma coisa sobre a pessoa que você está apresentando.

Descreva como o personagem se parece, se ele é baixo, alto, gordo, esbelto, careca, elegante ou desleixado. Qual é sua raça, nacionalidade ou etnia? Ele tem alguma característica peculiar — cicatrizes, tatuagens, verrugas, cistos ou tiques faciais? Ele dirige um Mercedes ou um Ford antigo enferrujado? Eles fazem seus refúgios em um arranha-céu no centro, um propriedade rural ou um gueto urbano? Que cores eles vestem? Eles vestem roupas da Giorgio Armani ou das Lojas Americanas? Suas roupas são da última moda? São antiquadas? Eles tem algum senso de moda? Eles falam com suas mãos? Eles fumam? Eles estão protegidos em um grupo, ou estão sozinhos? Eles são presumidamente heterossexuais ou flagrantemente bichas? Se lembre, quanto mais detalhada você fizer sua descrição, mais fácil será para seus jogadores visualizarem um personagem e mais fácil para interagirem com ele.

Alguns Narradores seguem uma dica da escola de caracterização F. Scott Fitzgerald — eles deixam as ações do personagem descrevê-lo. Jay Gatsby sempre ficou de fora das festas que ele fazia. Meyer Wolfsheim perguntou sobre “gonegções” e comeu vorazmente. Ao invés de, “Ele é um cara com terno de marca”, o Narrador pode dizer, “ele é alto, suas roupas o fazem parecer mais régio, e ele se apóia despreocupadamente na parede”. Use isso — isso faz de um personagem mais que uma simples coleção de adjetivos.

Você vai ter que trocar de personagem no trajeto. Digamos que você tem um Brujah antitribu Texano,

um insensível cirurgião Tzimisce, um rústico arqueólogo Gangrel e um artista performático Toreador Norueguês. Como você sustenta tudo isso, os fazem falar um com o outro e seu grupo sem bater a cabeça na parede? Não se esqueça, continuidade é importante porque seus jogadores prestam atenção. Eles irão se lembrar de mudanças de caracterização no mesmo personagem do Narrador, e eles vão pedir explicações por isso todas as vezes.

Você pode decidir apresentar um personagem do Narrador a seu grupo por vez. No entanto, você vai se encontrar muitas vezes na situação em que você precisa apresentar os dois simultaneamente. Como você evita cair na queda livre de sotaques — aquele momento vergonhoso em que todas as suas caracterizações vocais se mesclam em uma poliglota desordenada de sotaques fundidos? Além disso, como você convincente e precisamente mantém suas personalidades, características e traços corretos?

Narradores sábios usam várias táticas para evitar a confusão. Faça anotações enquanto joga. Tenha dados sobre os personagens do Narrador em cartões e anotações, facilmente à mão. Requisito os serviços de “Narradores assistentes” para ajudar com as cenas de multidão. Use jogo “estilo de grupo”, e passe tais deveres a jogadores confiáveis que não se importam em ajudar. Tente evitar colocar um Texano, Um Nova Iorque, um Escocês e um Norueguês na mesma cena, a menos que a história exija.

Tudo bem, agora que o “o que” e o “porque” foram discutidos, que tal sobre “como”? Como um Narrador deve definir as Características de seus personagens? Aqui está o segredo: nível de poder depende de idade e geração. Esse método é uma maneira de manter as coisas lógicas, mas sinta-se livre para alterá-lo se sua história precisar.

Atributos: Comece o personagem com a distribuição normal de pontos: 7/5/3 em seus atributos primários, secundários e terciários. Escolha prioridade de atributos — Físicos, Sociais e Mentais — de acordo com o foco do personagem. Adicione dois pontos a cada século que o personagem é um morto-vivo, e então divida esses pontos entre todos seus atributos. Exemplo, Paulette o vampiro tinha 20 anos de idade quando foi Abraçado em 1792. É o ano 2000. Ele tem 7/5/3 em Atributos primários, secundários e terciários e ganha quatro pontos adicionais para dividir entre os nove Atributos listados.

Habilidades: Comece com a base de 13/9/5 pontos em Habilidades primárias, secundárias e terciárias. Novamente, selecione a prioridade nas habilidades de acordo com o propósito do personagem do Narrador. Adicione cinco pontos adicionais para cada século de não-vida, e então os divida entre suas habilidades. Por exemplo, Paulette, arconte do justicar Ventrue, é um morto-vivo a 208 anos, então ele ganha

10 pontos adicionais para gastar entre suas Habilidades primárias, secundárias e terciárias.

Disciplinas: Pegue a raiz quadrada do tempo que o vampiro é um morto-vivo (arredonde pra cima) e distribua esse número de pontos sensivelmente entre suas Disciplinas, tendo em mente a Natureza, Comportamento e papel do vampiro na história. Por exemplo, Paulette teria um total de 14 pontos para espalhar entre as Disciplinas que você acredita que ele precisaria para exercer seu papel na crônica.

Antecedentes, Virtudes, Força de Vontade, Humanidade/Trilha e Qualidades e Defeitos: Esses ficam melhores se deixados a critério do Narrador. O personagem é um industrialista bem-conectado? Encha de Antecedentes. O personagem é um vagabundo? Deixe sua Humanidade muito alta ou muito baixa e coloque uma quantidade significativa de Força de Vontade. O personagem sucumbiu de alguma maneira ao tédio das eras? Mantenha todas as características mencionadas previamente baixas. Personagens que se esperaria terem numerosas perturbações podem não ter nenhuma, já que parte de suas histórias envolvem sobrepujar suas inclinações. Algumas vezes adotar uma Trilha da Sabedoria tem o mesmo efeito que uma Perturbação, já que os preceitos de qualquer Trilha são tão radicalmente diferentes da norma cultural. Fundamentalmente, o personagem realmente ganha não-vida à medida que essas Características são designadas.

Mortais, carnicais e outros não-vampiros são criados de acordo com as mesmas linhas, com atenção às Características que eles deveriam ou não ter.

É claro, você sempre pode “mudar o vôo” e fazer os personagens à medida que você segue. Você pode modificar os objetivos e habilidades de um personagem do Narrador através de narração e ajustá-los de acordo com a situação. Seu justicar precisa de uma lista de informações de um dos personagens? Ele tem a Disciplina Dominação? É claro que sim. Nem todos nós somos tão meticulosamente organizados, e nós não temos tempo ilimitado para criar ou escrever. Nós não podemos planejar uma estratégia para cada situação em que o grupo pode nos jogar. Você pode deixar o personagem do Narrador agir de acordo com a situação e se certificar que ele tem as ferramentas necessárias pra fazê-lo, simplesmente dando aquelas Disciplinas, Atributos, Habilidades — o que seja — a ele na hora que ele precisa usá-la. É uma opção viável, mas seja cuidadoso. Seus jogadores podem ver isso como trapaça se você não fizer parecer justo. Se você for pego, tente ter uma explicação lógica que vai acalmá-los e faça você parecer a escolha natural para a cadeira do próximo encontro do comitê da Sociedade Internacional de Justiça na Narrativa. Se isso não funcionar, faça-os entender que jogar **Vampiro** não é sempre sobre o que é justo. É sobre o que serve melhor

à história e a experiência em geral.

O JOGO DE ANCIÕES

Embora faça sentido que a maioria dos vampiros no Mundo das Trevas sejam ancillae, neófitos ou crianças da noite, mais que um punhado de vampiros mais velhos, mais astutos, mais cruéis e mais experientes espreitam as Noites Finais. Esses monstros são os anciões, vampiros que existem a séculos ou mais, e eles jogam o jogo da Jyhad em um nível que mistifica e aterroriza Membros mais jovens e menos acostumados. De suas fileiras vêm os Matusaléns, aquelas criaturas com um milênio ou mais de não-vida, e os temidos Antediluvianos, os fundadores dos clãs da Terceira Geração cuja existência é o material de lendas terríveis e rumores medonhos.

Se você, como Narrador, deseja contar uma história dentro do mundo das maquinações dos anciões, você escolheu um assunto difícil, mas de modo algum impossível de se trabalhar. Você deve simplesmente se aproximar de uma crônica de anciões com mais maturidade e muito mais seriedade que você iria, digamos, com um grupo de neófitos. Os níveis de intriga e poder que anciões portam podem ser totalmente diferentes de tudo que você tentou

anteriormente. E certamente, membros do grupo que são experientes apenas em jogar com neófitos e ancillae pode ter que ser cuidadosamente guiado através das armadilhas que a criação de personagem, maturação de personagem e jogo da crônica de um jogo com anciões irá apresentar a eles.

No entanto, crônicas com anciões podem ser muito recompensadoras. Para jogadores que gostam de atravessar os salões do poder, que gostam de ver seu personagem crescer e mudar através de um período longo de tempo e que fantasiam em ver períodos da história evoluir e ganharem vida na frente de seus olhos, uma crônica com anciões é a melhor chance para fazê-lo. E, se administrada cuidadosamente pelo Narrador, elas não são tão difíceis quanto podem parecer a princípio.

ANCIÕES COMO PERSONAGENS

Que tipo de personagem é mais adequado para uma crônica de anciões? Para responder isso, você pode ter que se fazer mais algumas questões.

O que alguém de 300 anos ou mais faz? Não iria a



mera existência, especialmente uma estática, vampírica, se tornar, a despeito de toda a riqueza, poder e prazer, interminável e tediosa? Não iria tudo se tornar comum e trivial?

Sim. Sim, iria. E se você, como um vampiro, tivesse todo esse tempo na terra, você correria o risco de cair vítima desse tédio e da monotonia. Você poderia ser voltar para passatempos horripilantes, batidos, em busca de mero entretenimento. Você poderia começar a exagerar, poderia extrapolar os limites de sua base de poder apenas um pouco excessivamente, na esperança que alguma coisa, qualquer coisa, fizesse a não-vida excitante para você novamente. E, pior ainda, você poderia começar a cometer erros, que poderiam custar sua existência.

Ainda, seu objetivo supremo é a sobrevivência, certo? É claro que sim. E, com a sobrevivência vem o risco e a escolha. Uma crônica de anciões deve colocar as armadilhas da longevidade vampírica diretamente no caminho dos personagens. Ela deve fluir sobre eles em grandes, deliciosas correntezas tentadoras de decadência, podridão, escárnio e impulsos. Ela deve deixá-los se banquetear na fascinação por poder e vitae e então acertá-los na cara com as consequências.

Você precisará conversar com seu grupo, fazer algumas perguntas e tomar algumas decisões juntos. Que tipos de personagens funcionariam efetivamente em uma crônica com anciões? O que eles teriam que fazer para sobreviver por tantas noites? Que tipo de eventos eles participaram ou apenas testemunharam? Quem eles amaram? Que decisões eles enfrentaram? Que inimigos eles subjugaram — ou deixaram escapar? Quem eles tentaram derrotar e falharam? Porque eles falharam? Quem os feriu?

Personagens precisam de motivação. Personagens anciões, em particular, são motivados pelos eventos que eles viram e participaram. Eles são motivados pelas memórias de amores fortes e ódios ainda mais fortes, tendo a muito tempo perdido esses sentimentos e se tornado cada vez mais distantes da humanidade. Ao ajudar seu grupo a entender, definir e entrar em acordo com a variedade de informações anteriores que colore a existência de seus personagens, você também ajuda sua crônica. Você se dá idéias naturais para tramas e personagens do Narrador, atmosfera e cenário.

EXEMPLOS DE CRÔNICAS COM ANCIÕES

A Família Real: Personagens anciões geralmente tem um faro social e uma necessidade egoísta pelo conhecimento de suas realizações por outros vampiros. Eles agraciam os salões do Elísio com o objetivo de melhorar sua posição. Eles falam de seus sucessos com uma sutileza majestosa e ignoram seus fracassos de

modo subserviente. Eles nunca perdem uma oportunidade de estar no local certo na hora certa, mas eles sempre fazem parecer como se o evento em questão e seus participantes tivesse vindo até eles e não o contrário. Eles nunca se colocam em perigo direto, mas eles fazem um jogo de avanço, se certificando que as garras do fracasso arranquem os olhos de outra pessoa. Dessa maneira a Jyhad é um minueto, embora um com consequências mortais para qualquer passo em falso.

Sobreviventes: Despeito dos fatos, independente das notícias, os mortos-vivos parecem sempre avançar e prosperar. No mundo de Vampiro, essa sobrevivência precisa de instintos que não são apenas superiores, mas implacáveis. O instinto de manter sua não-vida motiva os personagens. Para poder florescer e avançar, eles não devem ter a menor compaixão e nenhuma culpa no que diz respeito à aniquilação total de seus rivais se isso significar um aumento no status, fama ou desenvolvimento. Tais anciões trabalhariam em desenvolver reputações formidáveis, merecidas ou não, para que não muitos outros vampiros desejassem desafiar diretamente sua posição.

Lancelots: Certos Membros perseguem um propósito, uma coisa, um desejo, uma necessidade, um desejo que consome seus pensamentos mortos-vivos. Através dos séculos, isso evolui a obsessão, levando séculos para ser completada. Um aventureiro pode gastar incontáveis noites tramando a maneira em que seu objetivo possa ser alcançado. Ele pode não parar por nada, usando inimigos e sacrificando aliados, para que seu sonho possa ser realizado. Talvez sua busca seja a proteção de uma pessoa, um humilde mortal e gerações de descendentes desse mortal, ou ela pode ser tão grande quanto encontrar o Santo Graal. Talvez a busca do personagem seja um princípio ou o aperfeiçoamento de um campo de estudo ou Disciplina. Depois de um século ou mais de existência, a mera sobrevivência pode começar a perder a atenção do personagem. Um personagem em uma busca pode jogar séculos de tempo na crônica na perseguição obsessiva de seu objetivo.

Os Pastores: Esses personagens se esforçam para manter sua Humanidade acima de tudo mais. Esse é um conceito difícil para escolher; séculos de longas noites e o desejo consumidor de vitae tomam sua fração de Humanidade decadente em um vampiro. O estado de ser um vampiro por si só sugere — e muitas vezes exige — descartar tudo que é humano. De fato, muitos vampiros perdem Humanidade à medida que envelhecem; em termos de jogo, eles devem gastar pontos de experiência para conter a Besta e sobrepujar a perda. Os Pastores escolhem fazer a preservação de sua Humanidade a razão primária a sua existência contínua. Eles enfrentam a própria Besta e tentam enfrentar a dos outros Membros. Possivelmente, eles

se verão como anjos negros da vingança — possivelmente humanos, provavelmente não humanitários — lutando contra as forças que iriam roubar deles o que restou de seus “eus” pensantes, racionais. Considere a escolha: enquanto a Humanidade declina, assim acontece com a lógica, julgamento e mesmo sanidade, nos piores casos. Personagens vampiros com valores baixos de Humanidade se tornam vítimas de atitudes descuidadas e insensíveis em relação aos outros. Eles sofrem mudanças físicas e até mesmo deformidades. Eles se tornam pervertidos, entediados e conduzidos pelo id. Um ancião que vê essas mudanças na existência como piores que a Morte Final irá fazer qualquer coisa para parar a queda. Esse objetivo é uma estrada dura de se seguir, porque eles terão que lutar contra seus próprios desejos vampíricos, especificamente contra a necessidade e ânsia por vitae como sustento. No final, tomar o sangue de alguém contra a vontade de uma fonte em potencial equivalente a estupro ou roubo? Eles podem até mesmo ver a Grande Jyhad, o propósito sussurrado dos Antediluvianos, como uma profecia em conflito direto com a Humanidade com um princípio básico. Eles podem formar cabalas ou cultos anti-Gehenna.

O Jogo da Condenação: O jogo da condenação concede plena oportunidade para demonstrações de arrependimento e planejamento a longo prazo, então esse conceito pode ser atrativo para o método ator-angústia em seu grupo. Como humanos, alguns vampiros são consumidos pelo medo da morte — no caso dos vampiros a Morte Final — e todos os terrores imaginados que vem com esse fim. Se a Fé era um princípio central para o vampiro em vida, ele pode continuar com suas crenças na pós-vida que ele tinha como humano, mesmo depois do Abraço. Ele pode muito bem acreditar que a Maldição de Caim o impede de qualquer forma de recompensa prazerosa no pós-vida. Entediado e cínico, mas ainda ciente do preço que vai pagar por todos os pecados que ele cometeu e ainda vai cometer, ele pode se agarrar à não-vida como uma ilha de segurança em um mar de perigo e incerteza. Se ele não tinha nenhuma fé em vida, ele pode acreditar que simplesmente não existe pós-vida — esse vampiro irá fazer qualquer coisa para continuar sua existência. Ele irá sacrificar aliados, inimigos, possessões e princípios sem um segundo pensamento, se ele acredita que o sacrifício vai mantê-lo por um pouco mais de tempo. Afinal, ele enganou a morte uma vez, e pode não ter nenhum receio em enganá-la novamente.

Guardiões Eternos: Os personagens anciões compartilham um conceito “guardião” em comum, acreditando que eles tem alguma coisa para proteger ou vigiar. O objeto de proteção pode ser o quer que você queira, mas eles passam as noites de vários

séculos se certificando que nada o incomode — nem mortais, nem outros Membros, Sabá, nada. Talvez o objeto de proteção seja sua própria família mortal e descendentes, talvez sua seita, talvez um Membro em particular — o que você achar que faria uma crônica dinâmica. Alguns dos guardiões podem procurar aqueles que possam ajudá-los em seus objetivos, outros podem destruir tudo que ficar em seu caminho. O melhor que fazem é ficar parados enquanto o objeto de sua proteção está seguro e prospera. Eles podem até mesmo acreditar que eles são a única força capaz de sustentá-lo. Esse crônica funciona bem para personagens mais jovens também, e serve como uma boa crônica curta, introdutório para jogadores que tendem a ser mais reativos que pró-ativos.

Corredores do Poder: Se você pudesse vigiar o mundo da escuridão por vários séculos, lendo as tendências financeiras, vigiando governos irem e virem, testemunhando a queda de reis, a devastação de ditadores e a morte e o renascimento de nações, que papel você interpretaria? Quanta riqueza você poderia acumular? Quantos espíões e associados sombrios você poderia comprar e vender? Esse conceito responde a essas questões. Personagens anciões em uma crônica nos corredores do poder usam seus vastos recursos que séculos de existência os concederam. Eles negociam segredos e manipulam aliados e inimigos porque eles amam poder e influência em si. Esse poder é de um calibre que capitães da indústria, comércio e mercado livre do capitalismo humanos apenas sonham obter. Ouro brilhante e ambições severas são sua razão de viver. Esses vampiros podem brincar com exércitos em marcha, nações inteiras ou vastos impérios criminosos. Eles jogam um jogo de poder político em escala global mas da segurança de uma posição escondida do mundo como um todo. Isso não quer dizer que vampiros, mesmo anciões, são responsáveis por cada pequena coisa que acontece na sociedade mortal — a maioria não poderia se importar menos com a Canaille que os alimenta ou os sistemas políticos que os definem. Esses Anciões tem pouco interesse nas consequências gerais que a Jyhad faz o mundo mortal sofrer. Eles se importam apenas com seu próprio posto na Guerra das Eras; quantos belas bugigangas, brinquedos interessantes e fortunas surpreendentes que esse passatempo de poder político traz até eles. Corredores de poder de verdade, aqueles de idade avançada e prodigiosos “jovens” anciões brincam de poder político um contra o outro. Eles usam seus vastos recursos para ganhar cada vantagem dentro do sombrio mundo dos Membros, pois isso é a única coisa que tira suas mentes da eternidade da êxtase. Anciões derrubam uns aos outros, tornando rivais em aliados e camaradas em inimigos com o propósito de dominar seu horripilante jogo. Eles irão vesti-la em roupas com mensagens como “a Grande Jyhad” e “servindo a Caim” ou,

mesmo, “a luta contra a Besta”. Mas continuarão a jogar não importa a razão, e jogam para ganhar. O poder e riqueza que eles detém é sua melhor defesa... ou assim eles acreditam.

Esse grupo de arquétipos não é de nenhuma maneira completo. De qualquer modo possível, crie o seu próprio. Deixe seu grupo criar personagens com amplos dados colocados por você. Lembre-se, mantenha as motivações e a batalha por essa demorada não-vida em mente, faça muitas pesquisas, e se envolva no processo de criação de personagens. Os conceitos que o grupo escolher em um jogo com anciões irão enriquecer sua crônica com idéias de história adicionais.

OS JOGADORES

Que tipo de jogadores se atrairia particularmente por um jogo com anciões? Certamente não é para todos. Os níveis de poder em que crônicas com anciões operam podem ser assustadores: Abusos e má-conduta de sua parte podem facilmente desalinhar a crônica. Se seus jogadores se tornam vítimas do acúmulo insensato de bolinhas, eles perderão todo seu tempo em tentar superar um ao outro, e eles darão a volta em qualquer história que você traga a eles. Jogar com anciões requer maturidade de sua parte e de seus jogadores. Certos jogadores são mais adequados a crônicas bem sucedidas com anciões que outros.

Jogadores Maduros

Bem, isso é óbvio. Jogadores que podem manipular problemas maduros de uma maneira inteligente, adequada com o personagem são desejáveis em qualquer jogo. Eles são necessários em uma crônica com anciões, porque os brinquedos simplesmente são muito mais poderosos. Como Narrador, você tem que ser capaz de confiar em seu grupo para girar as teias barrocas da intriga que colorem as ações de um ancião, girá-las crivelmente, tomar os fios um do outro e ainda serem amigos quando saírem da mesa. Jogadores que apenas querem sete níveis de Potência provavelmente não deveriam ser convidados para um jogo de anciões, a menos que você queira uma grande quantidade de carnificina.

Jogadores que não se importam em pesquisar

Jogando com um ancião? Estude, garoto. Uma não-vida que engloba séculos sugere uma familiaridade com as idas e vindas desses séculos. Anciões estão por aí por muito tempo. Para tornar seus personagens verossímeis, jogadores devem conhecer alguma coisa sobre os períodos de tempo em que eles viveram, foram Abraçados e observaram mudanças na sociedade — tanto dos Membros quanto do rebanho. Eles terão que fazer alguma pesquisa para conseguir isso.

Jogadores que gostam de ver seus personagens evoluir através de um longo período de tempo.

Com a idade vêm mudanças. Com idade

avançada vêm mudanças perceptíveis. Uma habilidade para caracterizar mudanças na personalidade, lealdades, humanidade, objetivos e muitas outras coisas dão forma a uma não-vida dinâmica. Personagens estáticos trabalham contra a fábrica de uma crônica de anciões — anciões estáticos preenchem as fileiras dos personagens secundários, mas suas infindáveis noites de solidão não fazem uma crônica memorável. Consequentemente, jogadores que gostam de mudanças, que gostam de ver seus personagens crescerem e evoluírem, podem manejar a diversidade de motivações que uma crônica com anciões pode oferecer a eles.

Jogadores que gostam de tramas históricas, políticas e culturais.

Vampiros anciões observaram grande parte da história. Jogadores que gostam de experimentar períodos históricos de modo vicário são magnificamente adequados para uma crônica com anciões. Esse tipo de crônica permite aos jogadores “viverem” em cenários históricos em primeira mão e permite explorar os significados de mito, lenda e fato.

Jogadores que gostam de jogos maquiavélicos de estratégia

Esses são jogadores que não se importam de jogar “foda seu vizinho”, e não se importam em ser “fodidos” pelo bem da história. Vampiros anciões são mortos-vivos por tanto tempo que eles se tornaram decadentes, exaustos e (o pior de tudo) facilmente entediados. Pequenas coisas não os diverte mais, e muitos se voltam para a Jyhad como uma método de conviver com os infinitos séculos. Jogadores que gostam de estratégia, política, alta economia e táticas militares são idealmente adequados para uma crônica com anciões.

Fontes de Criatividade

A criação de um personagem ancião exige muita troca entre o Narrador e o jogador. Prelúdios são muito mais longos e mais envolventes, e o desenvolvimento do personagem exige um jogo individual. Se seus jogadores gostam dessa atenção individual, sugira personagens anciões para eles. Do mesmo modo, esse jogador pode gostar de registrar os anos de não-vida de seu personagem, o que pode dar numerosas oportunidades para novas tramas (veja o Capítulo Três para informações sobre diários e outros auxílios à crônica).

Definitivamente sem jogadores que gostam de atirar merda no ventilador

Não que Anciões não joguem merda no ventilador — só que eles o fazem com um propósito. Mas um Brujah que passa suas noites arrancando a língua das pessoas e coordenando guerrilhas urbanas nas ruas de suas cidades definitivamente não sobrevivem por muito tempo. Anciões raramente participam de “brigas de bar” e outros tipos de

violência desnecessária. Eles são muito insulares e muito interessados na auto-preservação para isso. Anciões são cruéis, com certeza, e eles usam violência como uma ferramenta. Alguns podem até mesmo matar pela emoção, mas eles sempre esperam alguma coisa em retorno. Como um antigo arconte obtusamente disse “Ninguém alcança o augusto status de ancião ao brigar.”

HISTÓRIAS DE ANCIÕES

Nós sabemos que a existência que define um vampiro ancião como tal geralmente é de pelo menos 300 anos. Isso pode ser de algum modo enganador. Narradores podem ser tentados a pensar que essa crônica começa unicamente com vampiros de 300 anos de idade. Seu grupo pode escolher jogar com personagens muito mais velhos que isso. Essa quantidade de tempo pode ser desafiadora e intimidadora para o Narrador. Você não apenas vai ter que fazer decisões a respeito de tema, atmosfera e cenário, mas um grupo totalmente novo de possíveis problemas vai aparecer. Você vai precisar pensar sobre eles e determinar que concessões você vai ter que fazer. Algumas estão claramente visíveis.

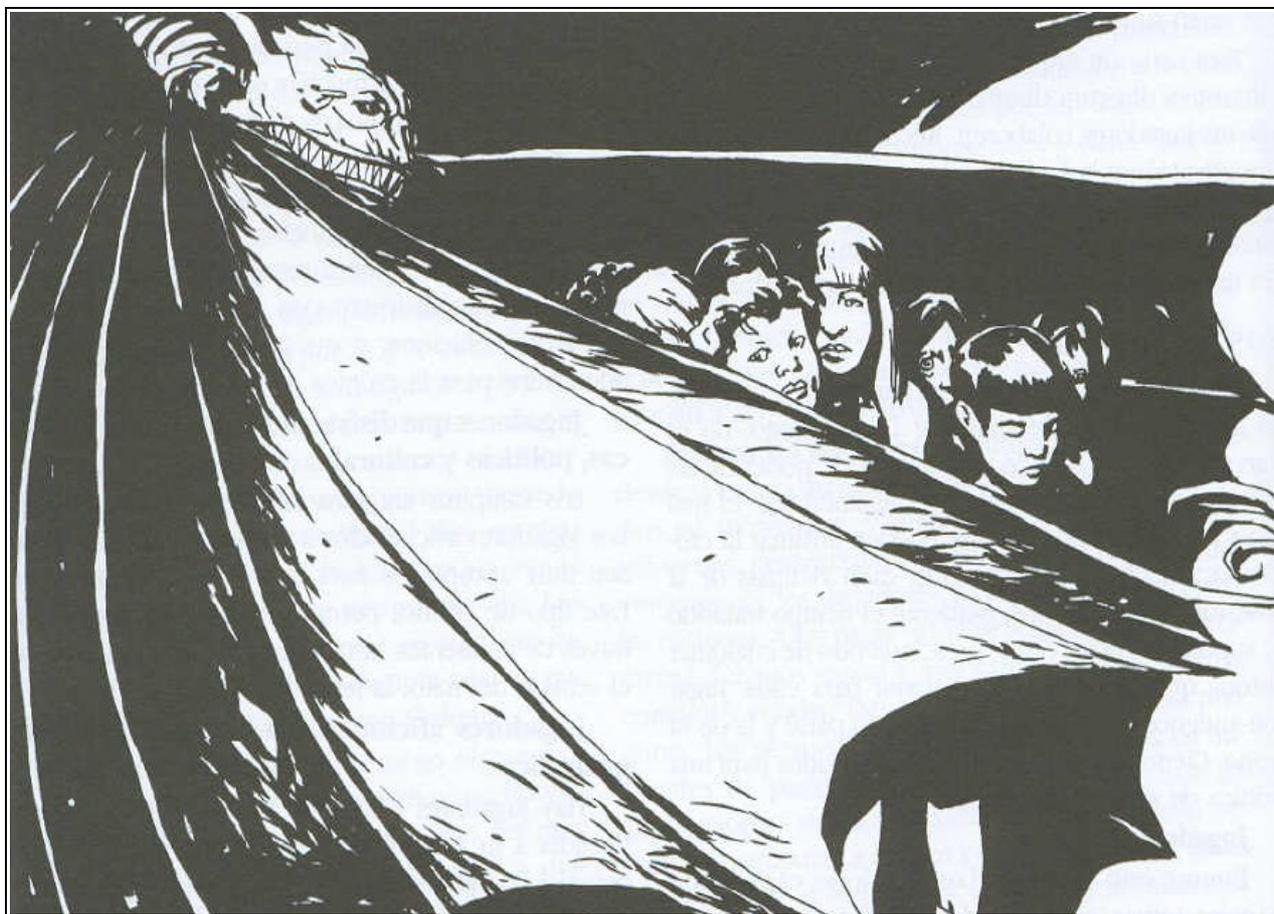
Mantendo o Horror

Vampiro: a Máscara é um jogo de horror pessoal. O que assusta um vampiro de idade avançada? Determinar gatilhos de medo e puxa-los através de sua

crônica é uma tarefa monumental em qualquer jogo de horror. É duplamente desafiador em uma crônica com anciões — como você assusta criaturas que não apenas viram de tudo, elas participaram de tudo? Não estamos querendo dizer que eles não sejam paranóicos, deprimidos e depravados. Eles estão tão assustados, se não mais, com a perspectiva da Gehenna quanto as massas da Camarilla e do Sabá. Concentre-se nas qualidades únicas de um vampiro ancião. Explore os inimigos que eles criaram, seu medo da Gehenna, seu medo dos outros Membros mais velhos e mais jovens que eles, seu medo da Besta ou qualquer peculiaridade acumulada em séculos de não-vida. Então, jogue petiscos de seus prelúdios, pulverize um pouco de paranóia e sirva a eles frio. A coisa mais importante é fazer isso íntimo a eles. Crônicas com anciões abundam em elementos pessoais, já que temas comuns na forma de inimigos “chefes de fase” facilmente se tornam violência de video-game.

Tédio

Anciões têm vagado por séculos, se não mais. Eles são mais velhos que a sujeira na qual se escondem, e sentem o peso das eras em seus ombros. Muitos se voltam para diversões deturpadas, saturadas, decadentes, pervertidas, vis, brutais, excêntricas, e até mesmo blasfemas, apenas para manter o peso das eras em cheque. A fábrica social de sua existência é em



parte filme de quinta, parte Teatro Obra-Prima e parte Calígula. Mesmo esses excessos não mantêm sua atenção eternamente. Isso dá ao Narrador um problema em duas partes. Primeiro, o excesso de conteúdo horripilante pode eventualmente dessensibilizar os jogadores. O grupo pode ver sua crônica como o telejornal da noite de hoje. Segundo, os personagens que eles interpretam podem eventualmente se tornar vítimas desses excessos, e tramas interessantes podem ser difíceis de construir, assumindo que o personagem não seja completamente tomado pela Besta. O que interessa a uma criatura que já experimentou tantos séculos? Mantenha as coisas interessantes a eles ao incorporar seus históricos desde o começo e oferecer tramas que usam seus arquétipos. Mostre-os as consequências de suas ações. Faça seus erros feri-los através da perda de prestígio, traição pela progênie, perda para um inimigo – em resumo, o que quer que seus antecedentes e conceitos o disserem que eles se preocupam.

Torpor

Anciões precisam de mais sono que Membros mais novos, aqueles iniciantes ancillae e neófitos. Eles jazem em torpor por longos períodos de tempo, e quando eles acordam, a primeira parte de sua psique que vem a cabeça é o id. Eles querem sangue, e eles o querem agora. De uma maneira, isso é muito legal, porque dá a você a chance de mostrar ao grupo que vampiros são monstros e viciados. Eles são viciados em sangue porque eles precisam dele para sobreviver, e eles farão qualquer coisa para consegui-lo. Quando o torpor termina, não há superego ou ego em jogo, nada para impedir a Besta de festejar. Isso dá a você uma boa oportunidade para confrontar o Membro com o horror de sua necessidade, estapear sua cara com a demência trazida por seu vício e então jogá-lo contra a parede com as consequências de suas ações. No entanto, isso apresenta alguns problemas. Você vai ser encarado por longos períodos de Tempo Acelerado nos quais você vai ter que manter a história se movendo.

Um Elenco de Milhares

Vampiros anciões tiveram séculos para conseguir uma rede de conhecidos, aliados, inimigos, contatos, carniçais, servos, progênie e crias. Adicionalmente, o mero fato de que eles são anciões os coloca diretamente em perigo. Sangue ancião é sedutor. Diableristas anseiam por ele. Os Matusaléns supostamente dependem dele. O Sabá o teme e odeia. Você, o sortudo filho da puta, fica encarregado com o desafiador trabalho de criar todas essa miríade de criaturas e fazê-los se encaixar nos prelúdios de seu grupo e se encaixar em seu tema e conceito. Não desista por isso. Você pode resolver o problema com o problema. Então você precisa criar um ancião rival

para um certo personagem de jogador? Poupe um pouco do seu tempo ao passar a tarefa para um dos outros jogadores. Seu grupo joga junto na mesma crônica; eles tem uma mão nos personagens um do outro, o que os deixa confiantes, o que os assusta e que geralmente vai ser mais que benéfico para você. Mantenha um arquivo com membros específicos do elenco, suas motivações e seus próprios contatos, aliados, inimigos, etc. Junte as criações de seus jogadores a ele com frequência.

Pesquisa

Você acha que seus jogadores tem que fazer muita pesquisa? Ae! Uma crônica com anciões é mais rica, tem mais dimensão e é muito mais crível se você apresentar apuradamente os períodos de tempo pelo qual seus personagens dançaram. Você estará sangrando pelos olhos na hora que você sair da biblioteca ou da Internet se você não fizer isso sabiamente. Alguns Narradores listam escritores fantasmas ou especialistas amigáveis — encontre alguém para ajudá-lo com isso, de outros Narradores a seus próprios jogadores. Conheça seus jogadores e seus conhecimentos especializados. Não tenha medo de fazê-los perguntas se você acredita que eles saibam de alguma coisa que você não saiba. Designe a pesquisa de material histórico para o prelúdio de um personagem em particular para o membro do grupo que joga com esse personagem. Tente, dentro do possível, começar uma biblioteca com recursos que você possa usar com frequência: atlas — tanto modernos quanto históricos, livros de referência de linhas do tempo históricas, almanaques, livros “A Vida em [preencha a lacuna]” sobre cenários históricos, compêndios de um lugar ficcional específico, livros sobre nomes e suas origens.

Recursos

Imagine quanto um vampiro cruel, amoral, facilmente entediado, sedento por poder poderia reunir através de vários séculos. Vampiros anciões frequentemente tem recursos vastos, inimagináveis disponíveis — dinheiro e investimentos, posses, artefatos, propriedades, patrimônios reais, aliados, progênie e exércitos – os quais um Narrador deve permitir. Você deve criar os artefatos e contar os presidentes mortos (ou reis e rainhas vivos). Formule um plano para que esses recursos não prejudiquem sua crônica. Vastos recursos podem ser usados para entorpecer conflitos, e você deve deixar esses conflitos agudos. Afinal, você não quer lidar com algum espartinho que tenta conter um problema com seu refúgio ao comprar o bloco inteiro da cidade. Recursos não podem resolver tudo. Propriedade, ou qualquer outra coisa, não está sempre a venda. Dinheiro e poder não impediram essas criaturas de serem Abraçadas para começar, e não irá salvá-los sempre agora. Mantenha seu tema em mente, e tente colocar

elementos dentro de sua trama que tornem esses recursos tanto bênçãos quanto maldições. Deixe-os ver que esses recursos podem ser uma faca em sua mão, mas que a faca também pode cortá-los, se eles não forem cuidadosos. Exércitos drenam riqueza, progênes tem mentes próprias e podem se revoltar mesmo sob as restrições do laço de sangue. A população de vastos domínios podem fazer um rebanho, mas eles também podem esconder um caçador.

TEATRO DO MACABRO:

POSSÍVEIS CONCEITOS PARA A TRAMA

Não é a intenção de nenhum tratado sobre Narrativa dizer a você o que seu jogo deveria dizer. No entanto, histórias sobre vampiros anciões e como eles chegaram a se tornar isso apresentam a você sugestões naturais para arquétipos de tramas. O que segue são exemplos.

Crônicas com anciões são intrinsecamente adequadas para histórias épicas que acontecem durante centenas de anos. É excitante para os jogadores desenvolver seus personagens através da história. Pegue um local específico, um que tem um pano de fundo histórico atraente, como a Itália Renascentista ou Espanha durante a Era da Exploração ou mesmo o reinado de Cleópatra. Tente escolher um que represente visualmente seu tema — se seu tema é “o poder corrompe”, talvez sua epopéia possa acontecer na Itália sob os dedos dos papas Bórgia. Uma crônica com anciões, no entanto, não precisa começar em um período diferente de tempo. As Noites Finais são certamente... interessantes o suficiente para se tornarem uma disputa ao estoicismo de qualquer ancião.

Uma história pode seguir a busca dos personagens por conhecimento ou artefatos, ou ela pode dar ao grupo um motivo de “busca” que tome anos, décadas ou mesmo séculos. Uma busca comum irá dar a eles uma razão natural para trabalhar juntos, e conflitos surgindo disto irão testar suas conexões internas. Uma busca poderia ser a Golconda, informação sobre a Gehenna, um artefato particularmente poderoso, seções do Livro de Nod, notas de estudos sobre terríveis experimentos com Disciplinas e qualquer coisa que eles queiram em comum.

A Gehenna é uma profecia absolutamente central para personagens anciões. Eles podem temê-la ou desejá-la, tentar acelerá-la ou lutar para evitá-la. A inevitável noite em que os Antediluvianos irão levantar de seu torpor para devorar suas crianças toca cada Membro. Histórias baseadas nas escrituras oferece a você uma horripilante elegância quase Bíblica em proporções e misticismo. Elas facilmente atraem todos os personagens, porque todos têm uma conexão com ela, e todos tem um opinião sobre ela. O conceito de Gehenna oferece mecanismos únicos —

cultos da Gehenna, com seus rituais e natureza insular — que podem ser usados para representar visualmente seu tema.

Vampiros anciões tiveram centenas de anos para participar de jogos políticos. Eles se unem em panelinhas, organizam salões, foram alianças, trocam informação, espalham rumores e “se envergonham” com humildade fingida com sua vitórias do passado. Histórias políticas apresentam um conflito natural. Anciões jogam com recursos acumulados através de várias gerações humanas, sem impedimentos da mortalidade. Sua fachada de civilização cobre a fúria inata a um monstro. Misture uma tênue manutenção de qualquer senso de moralidade ou consciência. Quão fundo um ancião pode chegar?

Crônicas com anciões podem se centrar na tragédia da existência eterna e a batalha para manter algum vestígio de Humanidade. Cainitas vêem todos que eles conhecem morrer, um após o outro, enquanto eles continuam a existir. A morte é um fim natural para a vida. Vampiros trapaceiam o processo, e um biproduto do golpe é um compulsão que, se totalmente liberada naquelas mesmas pessoa, teriam as destruído muito mais cedo. Amigos, amantes, todas as coisas que nós, como humanos, damos por garantida, são luxúrias raramente aproveitadas, se o forem. Porque amar alguma coisa se ela vai apenas morrer e o deixar? Isso pode ser insensível e lógico, mas não impede de acontecer; vampiros têm emoções, embora mais pálidas que as dos vivos. Eles escolhem amantes e se unem a causas na vã esperança de reacender esse apaixonado fogo.

MECANISMOS DE ANCIÕES

Algumas idéias se levam a uma crônica com anciões por sua própria natureza. O que neófitos podem considerar “outro Elísio tedioso” pode na verdade ser um abundante ninho de anciões traiçoeiros, armando suas tramas e traindo seus inimigos por trás de uma fachada de racionalidade e civilização.

Elísio

O Elísio é um lugar que um príncipe declarou sagrado. Nenhuma violência de qualquer tipo é permitida no Elísio. É um território neutro, onde vampiros anciões se encontram para discursar, socializar, tomar decisões e até mesmo esportes pervertidos e maliciosos. A Camarilla mantém regras estritas de conduta, variando de comportamento a vestimentas adequadas. A Máscara é estritamente mantida o tempo todo.

Enquanto o Elísio pode ser aberto a qualquer vampiro — mesmo visitantes representando seitas e clãs estrangeiros — neófitos geralmente o vêem como um ideal ultrapassado e antiquado que tem pouca relevância nas noites modernas. Assim, o Elísio é o

parque de diversões preferido dos anciões, que se sentam em seus camarotes de veludo, perseguindo seus próprios fins decadentes. Um príncipe pode declarar qualquer lugar como Elísio, mas as locações mais comuns são lugares de cultura como museus, galerias de arte, casas de ópera, teatros, clubes noturnos, livrarias ou, algumas vezes, mesmo um refúgio particular.

O Elísio geralmente é um mecanismo da Camarilla, apesar do Sabá ter seus próprios Elísios, na forma de festivais, cerimônias e numerosos ritae. A “Pax Vampirica” que os líderes observam geralmente chega quase ao ponto de quebrar, mas certos Sabá antitribu, Lasombra e aqueles elegantemente devassos Tzimisce cumprem funções similares aos dos baluartes da Camarilla. De acordo com eles, anciões do Sabá são ainda mais raros e perversos que suas contrapartes da Camarilla — afinal, apenas ser um ancião é perigoso no Sabá — e podem muito bem ser atraídos para a companhia de outros monstros e demônios como eles. Encontros do Sabá são geralmente cercados por pompa, majestade e ritual, apesar de tão frequentemente serem apenas rompantes selvagens, com Festins de Sangue suspensos em gaiolas e selvagens orgias de sangue e celebrações abertas do Vaulderie.

Salões

Como qualquer construto social, a sociedade vampírica se divide em panelinhas de elite. Essas panelinhas são chamadas de salões, e salões são quase sempre o refúgio exclusivo de anciões. Salões se encontram em salas dos fundos e alcovas, salões de festa de hotéis, camarotes de teatro, refúgios privados e mesmo em restaurantes finos onde nenhum parece estar aproveitando os caros jantares. Pode ser um lugar atemporal, como um pub de 400 anos com um grande vestibulo privado, a sala de pintura de uma velha propriedade rural, um castelo quilométrico na Hadrian's Wall ou até mesmo na Internet (afinal, sobrevivência prolongada depende de adaptabilidade).

Quando anciões se encontram, eles fazem por um propósito comum, interesse, gosto, desgosto, objetivo ou causa. Salões surgem por qualquer dessas razões e mais. Isso não quer dizer que os vampiros em um dado salão gostam ou até mesmo respeitam cada um dos outros. Alguns salões são puramente por motivos sociais. Como a velha rima sobre a sociedade de Boston, na qual “os Lowells falavam apenas para os Cabots, e os Cabots falavam apenas para Deus”, assim algumas vezes os Toreador falam apenas para os Ventrue, e os Ventrue falam apenas para o Príncipe. Os jogadores, seitas e clãs podem mudar, mas a valsa da sociedade continua a mesma. Um salão pode se formar por qualquer interesse comum afinal.

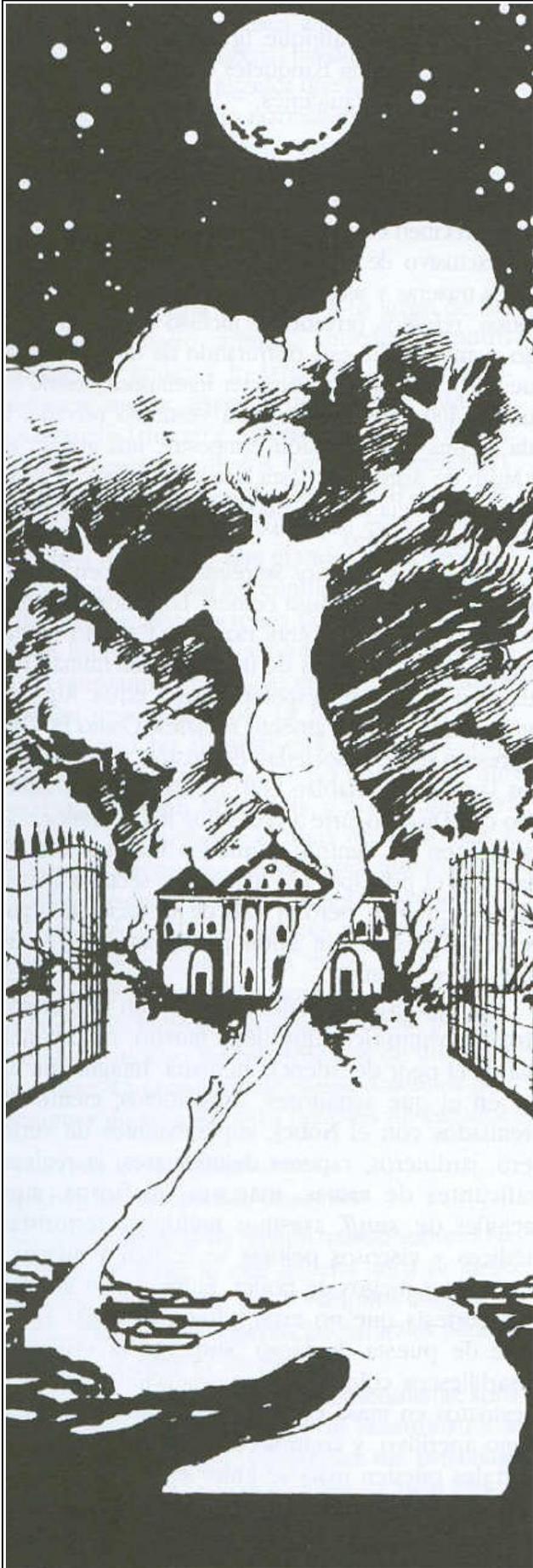
Obviamente salões tem uma perversão exclusiva aos vampiros, que vai muito, muito além da pior

decadência humana. Imagine um lugar onde senadores, viciados em drogas, atrizes pornôds, diretores vencedores de Prêmios da Academia, cientistas ganhadores do Nobel, colecionadores de lixo, capangas, Mafiosos, traficantes de drogas, assassinos seriais, terroristas, doutoras e pequenos homens chorôes se encontram e jogam depravados jogos de poder um com o outro. Some a isso uma civilidade fingida que não estaria fora de lugar em um baile de debutantes, então absorva a visão em cores horripilantes de vivisseccão como arte, assassinato em massa como política, exanguinação como refresco, e controle como sobrevivência. Mortais podem estripar uns aos outros por recompensas banais como um milhão extra, uma foto ou uma esposa-troféu com um longo pedigree, mas em salões, vampiros irão fazer o mesmo por domínio sobre um território, passagens do Livro de Nod ou uma posição mais vantajosa na iminente Jyhad, e eles não vão nem romper a pele um do outro.

Vampiro: a Máscara não vai limitá-lo nos tipos de salões que você cria e explora. Conclusivamente, um salão é meramente uma festa feita para outros Membros. Interesses individuais variam tanto que as possibilidades são infindáveis. Aqui estão algumas sugestões, mas sintase livre para adicionar algumas de sua criação.

Salões de Patrocínio: Esses salões surgem por dever social, um para o outro, ou para seu patrono. Isso não quer dizer que eles não podem ser pervertidos. Salões de patrocínio algumas vezes se encontram para introduzir socialmente novos anciões nas altas escalões da incestuosa sociedade dos filhos de Caim, como uma festa profana de boas-vindas. Adicionalmente, esses estão entre os únicos salões em que vampiros que ainda não alcançaram o status de ancião são permitidos. Anciões podem até mesmo usar salões de patrocínio para apresentar sua progênie para ser sutilmente difamada e humilhada. Os mais deturpados salões de patrocínio podem até mesmo ser usados para mostrar crias que são incomuns ou talvez até mesmo tabu, como uma criança, um inválido sem esperanças ou um amante secreto.

Salões de Clã: Certos clãs supostamente preferem sua própria companhia, como os Tremere e até mesmo, Deus nos ajude, os Tzimisce. Anciões podem se reunir em salões por clã, para tramar objetivos, para compartilhar segredos, para traír uns aos outros com graciosa sutileza e para manter um olho nos vizinhos. Salões de clã podem ser instrumentais para introduzir justicares em potencial e colocar o pé de membros seletos firmemente no caminho de se tornarem Primógenos. É uma oportunidade para o Narrador mostrar os melhores e piores aspectos do clã. Os clãs mais diabólicos usam salões como uma maneira de mostrar seus trabalhos manuais. Imagine um salão



Tzimisce: distorcidos servos Bratovitch servindo sangue de fetos humanos em taças de cristal para seus demoníacos suseranos enquanto seus mestres discutem com uma fria clareza clínica a maneira mais eficiente de viviseccionar o que restou de sua mãe. Humanos e cachorros cruzam no chão para o divertimento frio dos demônios. Eles então discutem sobre que criaturas bastardas eles deveriam criar. Salões Toreador, por outro lado, podem exibir o trabalho de um estonteante artista ou criador em meio a um pano de fundo de fofocas, *braggadocio* e socialização. Fontes bonitas, drogadas podem oferecer seu sangue para estimular os paladares dos anciões reunidos enquanto uma multidão de músicos nus fornece a música ambiente apropriada. Salões de clã são raros — poucas cidades tem anciões suficientes de um clã para hospedá-los, assim convidados devem vir de outros locais para um encontro bem-sucedido. Muitos vampiros também odeiam viajar, assim um salão de clã deve ser uma empreitada realmente prometedora para um Membro distante até mesmo considerar o comparecimento.

Salões Políticos e Marciais: Células podem se formar em volta de política, diplomacia e objetivos marciais em comum. Enquanto os participantes tem opiniões sobre como melhor alcançar esses objetivos, duas opiniões raramente se encaixam exatamente. Aqui, anciões se queixam sobre a política dos Membros, a debatem e formam planos de ação. Eles planejam sua parte na Jyhad e tramam para aumentar seus ganhos com ela. Precauções contra violência são forçadas aqui, pois rivais de muito tempo geralmente se encontram, mas o combate é proibido. (Essas regras se estendem a qualquer ancião que entrar, assim mesmo vampiros de fora da “afiliação” do anfitrião devem ser deixados em paz). Em qualquer evento, eles propõem, contra-propõem, argumentam, gritam e chegam bem perto da violência física, para serem ouvidos. Esses geralmente são os salões mais comuns da maioria das cidades, onde anciões se reúnem para discutir assuntos e interesses locais.

Salões Culturais: Salões culturais tendem a ser a caixa de areia dos Toreador, apesar de anciões de outros clãs se reunirem com eles. Eles existem para lançar novos trabalhos de arte, amostrar de dança e música ou para discutir tendências de Membros ou mortais. A “causa” é geralmente apenas uma desculpa para se reunir, no entanto. A maioria dos salões culturais tendem a evoluir (ou degenerar) em festas, bailes de máscara e mesmo discussões políticas. Certamente, como todos os salões, assuntos privados são discutidos e antigas rixas acertadas. Eles geralmente são eventos muito formais; aqui, mais que em qualquer outro lugar, os Membros empurram toda a humanidade que eles retêm para o primeiro plano. Basicamente, práticas sombrias são em grande parte censuradas. Tais indulgências iriam estragar o ardil.

Isso não significa, no entanto, que seu comportamento é gentil. Entediados com o prospecto de outra noite gasta fingindo adular a criação de outra pessoa, os Membros geralmente chegam aos limites de seu refinamento e caem em um comportamento rude, zombeteiro e próximo de ameaçador.

Salões de Divertimento: Esses encontros são as irmãs vadias viciadas em craque dos salões culturais. Cultura clássica? Esqueça! Aqui Membros anciões se entregam a todos os instintos mais básicos da Besta. Tudo é tomado como comédia e perversão. Todas as horríveis formas de arte — de humanos nus Dominados banhados com sangue a performances devassas de Vicissitude — são mostradas aqui. Geralmente, mortais são Dominados e colocados a mostra pela diversão doentia da audiência, afiando seus frenéticos apetites para o jantar mais tarde, algo parecido com escolher sua lagosta antes que ela seja cozinhada e servida. Os salões se parecem como os Clubes do Inferno, aquelas sociedades secretas do século 17 onde os ricos e entediados degustavam e estupravam com o mesmo entusiasmo, com uma distinta perversão vampira.

Salões de Caça ao Tesouro: O clube social dos anciões não é necessariamente ligado a um local em particular; seus membros podem nunca ter se encontrado pessoalmente. O anfitrião de cada evento concede o prêmio e escolhe uma lista de itens, uma seleção quase impossível de objetos para reunir, mascarando as pistas em enigmas. A caça se dá no mundo todo, sem fronteiras. Os participantes podem sabotar diretamente uns aos outros ou meramente alertar o nêmesis de um oponente que ele está na área. O prêmio pode tomar a forma de território, campos de caça de qualidade, artefatos significativos ou itens tão raros e perigosos que possuí-los teria suas próprias consequências (leia: ganchos de história). Isso acrescenta um elemento de desafio e imediatismo ao que poderia ser um jogo mundano e sem sentido. Afinal, os epicúreos não se banquetevam nas línguas de carriça? Não é a decadência máxima destruir algumas coisas que nunca poderão ser substituída para possuí-lo?

Salões de Xadrez: Vampiros anciões que gostam de jogos de estratégia geralmente gostam de jogar xadrez ou outros jogos de táticas. Xadrez é o esporte dos reis, afinal, e vampiros anciões geralmente se vêem quase como a realeza, como estrategistas astutos e impiedosos e como donos de mentes marciais sem paralelos. (Outros tipos de salões de jogos tem sido feitos — apostas e outros jogos de azar, geralmente preferidos por Ravnos e Malkavianos — mas xadrez parece ser o favorito porque apela ao gosto de muitos indivíduos). As regras do jogo de xadrez não mudaram desde suas primeiras encarnações na Índia, mas os reis, rainhas, bispos, torres, cavalos e peões são tudo que

valha alguma coisa para os participantes. Progênie, carniçais, rebanho Dominando, todos esses podem agraciar a mesa, com o espaço do rei sendo retido pelo próprio jogador. As apostas são altas e as mesas são em tamanho real ou maiores, e as peças sacrificadas são sacrificadas para sempre. Embora reis cercados não sejam reis mortos, todas as outras peças, especialmente mortais, podem muito bem ser jogo limpo. Ainda, ao invés de destruir uma peça capturada, é muito mais satisfatório mantê-la, ligá-la a você e mudar suas lealdades, então jogar com ela de novo mais tarde. Os mais intensos dos jogos, ironicamente, surgem com a captura de entusiastas humanos por xadrez, forçados a jogar por suas vidas e pela vida de seus entes queridos. O jogo inteiro se torna uma dança de perigo e desespero, com os anciões jogando seus campeões mortais um contra o outro, os campeões estripando uns aos outros para ganhar ou talvez até mesmo se unindo para superar seus captores, ou os anciões jogando entre si.

SISTEMAS DE TEMPO ACELERADO

Então o que você faz quando o arco da história ou o segmento épico ou apenas uma noite de ação é completada? O que vampiros fazem em suas noites?

Trabalhar com períodos de tempo acelerado algumas vezes é um problema — tempo acelerado em grande parte consiste de inatividade ou atividade sem muita estrutura na trama e sem elos definitivos à visão da crônica do Narrador. Muito do que acontece no tempo acelerado da crônica acontece porque os personagens estão trabalhando no desenvolvimento do personagem, tomando conta de projetos pessoais e negócios, tendo um caso amoroso ou dois ou meramente recolhendo-se a seus refúgios para beber nas horas livres e possivelmente entrar em torpor por algumas décadas. Especialmente em crônicas com anciões, períodos significativos de tempo podem passar entre partes da história — anos, décadas, ou mesmo séculos — porque os anciões tem circulado por muito tempo. É difícil jogar cada aspecto da existência noturna de um personagem. Se você gosta desse tipo de coisa, tende de qualquer maneira, mas quando sua crônica acabar você provavelmente vai estar pronto para o Seguro Social. Tratar de cada detalhe trivial, embora completo, geralmente afunda na própria minúcia do que está sendo tratado. Por exemplo, um Narrador tem uma idéia relâmpago concisa para o pontapé de sua crônica na Renascença, mas quer se mover para o primeiro arco maior da história nos anos 20. É ilógico que todos os personagens irão gastar o tempo inteiro em torpor e não querem realizar nada. Ou, o período de tempo acelerado consiste de apenas

algumas semanas onde seu grupo persegue objetivos pessoais. Afinal, a regra de pontos de experiência exige que os jogadores justifiquem a aplicação de sua experiência, e personagens provavelmente não vão acumular experiência enquanto “descansam” por extensos períodos de tempo. Uso sábio de períodos de tempo acelerado ajuda você a realizar suas necessidades de realização e avanço fora do corpo principal da crônica sem tomar muito tempo do corpo principal para fazê-lo.

Mas como fazer isso? Mais importante, como fazê-lo sem que os membros seu grupo se sintam roubados da atenção pessoal ou as oportunidades para seus personagens se aprimorarem? Aqui estão algumas idéias para estruturas, técnicas e formato de tempo acelerado. Elas podem ser usadas para **Vampiro: a Máscara** e **Vampiro: a Idade das Trevas** com personagens anciões, ancilla e neófitos.

MATURAÇÃO

Como uma alternativa aos pontos de experiência, o sistema de maturação simula o tempo gasto em buscas menos dramáticas. Alguns Narradores gostam de conceder uma quantidade de pontos de experiência adicional por sobreviver por um século ou mais. Esse sistema reflete “experiência de subsistência”. Personagens vêm que comprar níveis mais altos de Características simplesmente sobrevivendo é progressivamente mais caro, mas elas ainda aumentam sem que eles tenham que deixar a segurança de seus refúgios. Um personagem pode se dedicar ao estudo de um idioma durante o tempo acelerado, ou ele pode dedicar sua atenção à economia global. De qualquer modo, pontos de maturação são como pontos de experiência menores — personagens recebem menos deles e eles não são tão efetivos quanto pontos de experiência, mas então, o personagem não vai estar no campo ou testando suas perícias com a severidade da experiência no mundo real com o sistema de tempo acelerado. Ele está simplesmente lendo sobre alguma coisa em seu refúgio ou talvez se correspondendo com um aliado informado.

Pontos de Maturação são concedidos para cada período de tempo acelerado extenso dessa maneira:

Anos de Tempo Acelerado	Pontos de Maturação
10 – 100	1 – 15
101 – 250	16 – 25
251 – 500	26 – 40

Exemplo: O Toreador Elspeth tira uma folga de caçar diableristas e fica incógnito por um século. O Narrador dá ao jogador de Elspeth 15 pontos de maturação para gastar.

Quando o Narrador dá ao jogador pontos de

maturação, então ele pode usá-los para aumentar as Características de seu vampiro. Ao usar o sistema de maturação, uma Característica não pode ser aumentada em mais que 1 ponto para cada século que se passa. (Isso não impediria, no entanto, um jogador de também aumentar Características usando as regras normais de experiência. Pontos de maturação são gastos separadamente dos pontos de experiência normais).

Narradores também podem decidir que aumentar uma Característica através de maturação se torna mais caro à medida que o personagem fica mais velho. Vampiros são criaturas estáticas, e o aprendizado se torna cada vez mais difícil à medida que o Cainita enfrenta a passagem do tempo

Características	Custo
Nova Habilidade	3
Nova Linha (Taumaturgia ou Necromancia)	7
Nova Disciplina	10
Atributo	novo nível x4
Habilidade	novo nível x2
Disciplina de Clã	novo nível x5
Outra Disciplina	novo nível x7
Linha Secundária	novo nível x4
Virtude	novo nível x2
Humanidade ou Trilha da Sabedoria	novo nível x2
Força de Vontade	novo nível

Exemplo: Elspeth apenas passou um século de tempo acelerado tendo uma folga de sua cruzada anti-diableristas. O jogador de Elspeth gasta 10 pontos para aumentar a Presença de Elspeth — uma Disciplina de Clã — de 1 para 2. Ele também usa 4 pontos para aumentar o nível de Ofícios de Elspeth de 1 para 2. Nada custa um ponto; a maturação de Elspeth está pronta por enquanto.

Pontos de maturação não gastos durante um interlúdio são perdidos. Também note que jogadores não podem aumentar Características de Antecedentes através de Maturação.

JOGANDO TEMPO ACELERADO:

ESTILO EM GRUPO

Em tempo acelerado estilo de grupo, membros do grupo tomam um papel ativo em capítulos curtos, instantâneos de não mais que uma ou duas sessões de jogo. O Narrador determina a duração do tempo acelerado — 50 anos, que seja — e o personagem de cada membro do grupo tem sua vez sendo o foco do capítulo. O narrador deixa o resto do grupo assumir o papel de personagens do Narrador auxiliares para encarnar o que está acontecendo. Isso pode até mesmo exigir que outros jogadores interpretem seus próprios

personagens, dependendo do foco dos objetivos do personagem. Discuta objetivos específicos com o jogador em destaque de ante-mão. Determine quais desses objetivos são adequados e alcançáveis. Leve o tema e o foco da crônica em consideração e então apenas represente os pontos altos. Alguns objetivos podem não ser desejáveis ou alcançáveis e podem trabalhar contra seu tema. Por exemplo, se o objetivo de um personagem é “encontra o Antediluviano Treador e sugar todo seu sangue”, o personagem deveria provavelmente falhar, enquanto um personagem cujo objetivo é “consolidar finanças e aumentar meus Recursos através de um investimento sábio” teria uma chance muito melhor de sucesso.

Se os personagens menores dos outros jogadores não são os seus próprios, você precisará discutir os objetivos desses personagens, maneirismos e ideais brevemente antes que eles joguem com eles. Você pode até mesmo querer fazer uma curta ficha de personagem para eles. E os encoraje-o a te fazer notas se eles tiverem idéias engenhosas.

Se você sente que seu grupo pode jogar com personagens auxiliares por si mesmos, de todos os modos, deixe-os. Ou, se você é um maníaco por controle da crônica, faça o roteiro se você quiser, mas isso exige muito tempo de preparação e de praticamente derrota o propósito de avançar o tempo em primeiro lugar. Se feito corretamente, tempo acelerado estilo de grupo é um método interessante e proveitoso para conduzir o espaço entre as histórias, porque ele permite que todo mundo esteja envolvido nele e cria uma “mini-sessão”, na qual todo mundo tem uma chance de estar no centro do palco.

SESSÃO INDIVIDUAL DE TEMPO ACELERADO

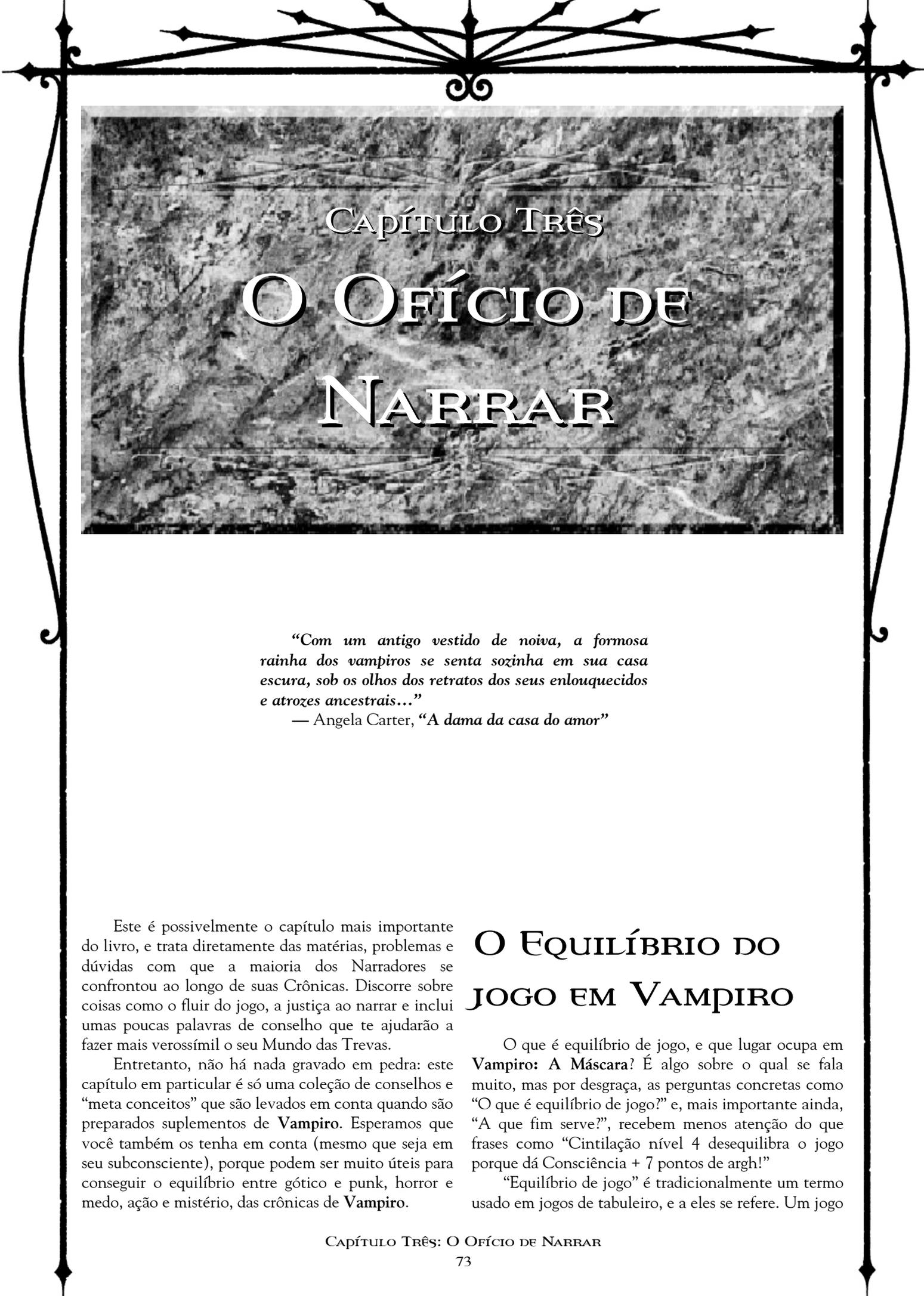
Essa técnica para conduzir o tempo acelerado funciona de forma parecida com o tempo acelerado estilo de grupo, mas com apenas o Narrador e o jogador central participando. Você determina, com informação do jogador, quais de seus objetivos são apropriados e alcançáveis, e você interpreta os pontos altos em uma única sessão um a um. Tente mantê-la curta, já que o resto do grupo não está participando.

Você pode querer usar o tempo acelerado estilo de grupo e individual em combinação um com o outro. Isso permite a você incluir o resto do grupo em algumas partes e ainda permite ao personagem central manter alguns segredos pra si mesmo.

MUDANÇA DE PERSPECTIVA

Essa é uma mini-sessão separada que dá ao grupo um vislumbre em suas atividades individuais e coletivas de tempo acelerado através dos olhos das pessoas na periferia. Isso pode ser interpretado da perspectiva de carniçais, crias, inimigos, vítimas e aliados e deve mostrar indiretamente o resultado e consequências das atividades de tempo acelerado dos personagens do grupo. Nesse método, todos eles estão jogando com alguém diferente deles mesmos, então o Narrador deveria discutir objetivos e determinar resultados como citado acima. Então, adapte a mini-sessão em volta da discussão, e crie personagens para os membros de seu grupo jogarem que mostre a eles o que eles têm feito. Alguns Narradores podem até mesmo tentar deixá-los criar esses personagens, dentro de certos limites.





CAPÍTULO TRÊS
O OFÍCIO DE
NARRAR

“Com um antigo vestido de noiva, a formosa rainha dos vampiros se senta sozinha em sua casa escura, sob os olhos dos retratos dos seus enlouquecidos e atrozes ancestrais...”

— Angela Carter, “A dama da casa do amor”

Este é possivelmente o capítulo mais importante do livro, e trata diretamente das matérias, problemas e dúvidas com que a maioria dos Narradores se confrontou ao longo de suas Crônicas. Discorre sobre coisas como o fluir do jogo, a justiça ao narrar e inclui umas poucas palavras de conselho que te ajudarão a fazer mais verossímil o seu Mundo das Trevas.

Entretanto, não há nada gravado em pedra: este capítulo em particular é só uma coleção de conselhos e “meta conceitos” que são levados em conta quando são preparados suplementos de **Vampiro**. Esperamos que você também os tenha em conta (mesmo que seja em seu subconsciente), porque podem ser muito úteis para conseguir o equilíbrio entre gótico e punk, horror e medo, ação e mistério, das crônicas de **Vampiro**.

O EQUILÍBRIO DO JOGO EM VAMPIRO

O que é equilíbrio de jogo, e que lugar ocupa em **Vampiro: A Máscara**? É algo sobre o qual se fala muito, mas por desgraça, as perguntas concretas como “O que é equilíbrio de jogo?” e, mais importante ainda, “A que fim serve?”, recebem menos atenção do que frases como “Cintilação nível 4 desequilibra o jogo porque dá Consciência + 7 pontos de argh!”

“Equilíbrio de jogo” é tradicionalmente um termo usado em jogos de tabuleiro, e a eles se refere. Um jogo

de tabuleiro bem equilibrado permite aos jogadores de igual habilidade a mesma possibilidade de ganhar, e favorece o jogador mais hábil em detrimento do outro.

Os jogos de tabuleiro se baseiam nos resultados equilibrados porque o jogo é um meio para facilitar a competição entre os jogadores. Apesar do mecanismo do jogo em si possibilitar certa diversão, a maior parte da satisfação surge em derrotar o outro. Não importa quão atrativas possam ser as peças do xadrez: o simples ato de movê-las sobre o tabuleiro perde muito do encanto a partir dos seis anos de idade.

Os *wargames*, ou jogos de guerra, que se desenvolveram com passatempo popular nos anos 60, são a raiz dos jogos de interpretação modernos (e por extensão, dos jogos narrativos). Apesar de muitos *wargames* primitivos não serem muito mais do que jogos de tabuleiro normais com temática militar, isso mudou logo. Ao invés de considerar que um jogo estava equilibrado quando dava a ambos os jogadores a chance de ganhar, passou-se a entender que um jogo equilibrado representava uma situação com precisão histórica, sem favorecer um aborrecido jogo unilateral. Nesse espaço intelectual entre Parcheesi e Panzer Blitz, é que foram plantadas as sementes dos jogos narrativos.

Prontamente, o jogo deixou de ser uma ferramenta abstrata, para facilitar o combate intelectual. Talvez não houvessem expulsado os aliados do norte da África, mas um jogador podia orgulhar-se de ter feito melhor contra o Zezinho do clube de jogos do que Rommel tinha feito contra Montgomery. Simples como possa parecer, colocar-se na pele de um comandante militar era uma forma muito primitiva de jogo de interpretação. Prontamente, os jogadores não se avaliavam por suas vitórias ou derrotas, e sim pela sua atuação, comparada à descrita na história.

Não se passou muito tempo, antes que os jogadores criassem regras para as aventuras daqueles militares, fora dos campos de batalha. Haviam inventado um jogo que não apenas não tinha objetivos determinados, como também carecia de condições de vitória. Apesar de todos estarem interessados que seus personagens poder, e vivessem para a próxima aventura, o ato de “ganhar” havia se tornado impossível de definir.

Qual é o sentido dessa lição de história? Por que falar de equilíbrio no jogo de *Vampiro* requer uma pedante discussão da origem do jogo? O sentido está em que a grande maioria das idéias sobre equilíbrio de jogo tem como consideração principal a vitória, que não existe nos jogos narrativos. Então, que diabo significa o equilíbrio de jogo em *Vampiro*, se é que significa algo?

DESPEDIDA, HORIZONTAL

Primeiramente, pare de pensar que as regras existem para proteger os jogadores do Narrador. Não há proteção contra ele. É um tigre feroz que caminha entre os jogadores, que se dispersam diante dele como folhas ao vento do outono. Aceite, Narrador: você é o Deus de sua criação.

Os dados não podem proteger os jogadores das depredações do Narrador mais do que os punhos de um prisioneiro podem protegê-lo de seus carcereiros. O jogador pode controlar seu personagem, mas o Narrador controla o *mundo* inteiro. Um Narrador que queira acabar com um personagem, pode fazê-lo sem problema algum. Igualmente, pode fazer com que ele triunfe, se desejar. Não há nenhuma maneira de fazer muita coisa contra a pessoa cujo trabalho é decidir os conteúdos de seu mundo.

Como Narrador, é importante que você se dê conta dessa faceta, pois te obriga a temperar sua divindade com justiça e misericórdia. Os dados são importantes, pois injetam resultados inesperados e forçam a interação regular entre o Narrador e os jogadores. Entretanto, por mais importantes que sejam para o jogo quando este está indo bem, o Narrador não pode se esconder atrás dos mesmos, quando o jogo vai mal. Em última instância, não importa o que você tente para isolar-se do jogo, em uma busca por “justiça”: no final, é você que decide.

Qual a diferença entre dizer ao jogador que seu personagem desperta com um Inquisidor o emboscando em seu santuário, e fazer um teste estendido de Vigor + Investigação para determinar quantas vezes o Jesuíta é obrigado a fazer xixi em uma garrafa de refrigerante enquanto ele espera fora do refúgio do personagem? Independente de você querer ser justo ou não, continue tendo a última palavra sobre se o vampiro atrai a atenção do caçador, ou se o personagem e os seus carniciais conseguem detectá-lo antes que ele aja.

DESPEDIDA, VERTICAL

As regras não podem proteger os jogadores do Narrador, e não *deveriam* protegê-los uns dos outros. Nem sequer o conflito físico pode estar “equilibrado”. Na falta de alguma espécie de regra vazia de que todos os personagens tenham que subir em um ringue de boxe e resolver as coisas como estabelecido pelo Marquês de Queensberry, os personagens podem encontrar dez mil estratégias diferentes.

À parte do que nos é possível de fazer, a idéia de um equilíbrio forçado entre os personagens se opõe à natureza livre do jogo. Em um jogo onde é o jogador que define seus objetivos, “uma oportunidade única de derrotar meus companheiros em um combate”, é

ESTE É UM MUNDO ESCURO E INJUSTO

Uma das coisas mais importantes que o Narrador deve compreender é que a vida no Mundo das Trevas é, como dizem os livros, injusta por natureza. Em teoria, os Ventrue podem estar limitados a alimentar-se de um só tipo de pessoa, o Nosferatu começar o jogo com aparência 0 e a combinação de disciplinas do clã seja a mais fraca. Por outro lado, o Gangrel do grupo possui uma porção de pele peluda na parte inferior de suas costas. Igualmente, um ancião de cinco séculos da Camarilla pode encontrar-se incapaz de fazer frente a um caçador que se apresente às três da tarde, enquanto um Lasombra do Sabá, seguidor da Trilha da Noite, seja capaz de separar o corpo do aspirante a Van Hellsing em vários vasos e volte à cama, só se preocupando mais tarde em se livrar da sujeira. Que conclusão tirar disso?

Esta não é a forma como você deve dirigir seu jogo: esta é a realidade por trás do cenário. É como os personagens de Storyteller existem. O Mundo das Trevas é um lugar desagradável e isto significa que muitos dos seus habitantes, incluindo as criaturas da noite, têm uma existência obscura e ingrata. Os Nosferatu não se refugiam nos esgotos porque eles gostam de ficar entre a merda e os ratos: eles foram exilados à escuridão e depreciados pelas belas pessoas do mundo de cima. Os Malkavianos estão **loucos**: não é uma simples loucura de “ursinho de pelúcia e pantufas”, e sim perturbações genuínas. Passar a eternidade ouvindo as vozes de todas as criaturas que matou ao se alimentar, enquanto os Tremere aprendem poderosas feitiçarias ao preço de ter um pouco de seu sangue “arquivado” em Viena, é uma razão tão boa quanto qualquer uma para erguer o punho e gritar: “Injusto!”.

O quanto das não-vidas dos personagens de jogador lembra a linha base do cenário, depende de você. Se quiser enfatizar o quão miserável é a situação de um Nosferatu que mora nos esgotos, comparada com a opulência dos Tremere, preste atenção nesse tipo de coisas. Se quiser dar menos atenção à injustiça, então não enfatize que o Brujah tem pavio curto, ou que o Malkaviano passará toda a eternidade sofrendo de severa esquizofrenia, entre outras perturbações.

No fim das contas, o mundo pode ser injusto, mas seu jogo é tão justo ou injusto com os personagens quanto você quiser. Em situações de grupo, o tema do jogo e as situações e fatos que você, Narrador, decidir enfatizar, e não o áspero pano de fundo negro do mundo, é o que define como o mundo é para os personagens.



uma aspiração perfeitamente legítima para um personagem. As agressões entre personagens de jogador são uma questão em que o grupo deve entrar em acordo, não devem resultar de uma regra.

Já que as regras não protegem de outros jogadores e nem do Narrador, há algum sentido em tentar falar de equilíbrio, no que diz respeito a jogos narrativos, ou essa é simplesmente uma outra desculpa dos chorões compulsivos?

NÃO TENTE AJUSTAR SUA TV

A resposta é “bem, talvez”. Certamente, há muitas boas razões para equilibrar os poderes, mas usar as **regras** para isso é uma forma equivocada de fazer as coisas. No fundo, os humanos são como macacos orientados por sua posição social. Se um grupo de pessoas se reunir todas as semanas durante seis horas, e algum deles tem visivelmente, mais êxito em alcançar seus objetivos que o outro, surgirão conflitos por causa dos egos feridos. Isto certamente inclui quando nos reunimos em torno de uma mesa, jogando e fingindo que somos outros, como crianças de nove anos de idade.

Estas questões de ego não são simples comportamentos sem sentido de primata. Todo mundo se une ao jogo para se divertir. É o Narrador, e não as regras, que tem de assegurar que o jogo está equilibrado entre todos os personagens, e que todos desfrutam com ele.

É claro, tendo aceitado que os personagens necessitam de algum tipo de equilíbrio, a pergunta é: “equilíbrio frente a quê?” Em última instância, a resposta é que devem estar equilibrados com relação aos outros personagens do jogo. Uma vez que os personagens não sejam demasiadamente diferentes uns dos outros, e os jogadores considerem que estão recebendo um tratamento justo, não haverá nada inerentemente “munchkin” em um jogo onde todos são Justicars ou Matusaléns. O jogo pode estar bem ou mal dirigido, mas não haverá nenhum desequilíbrio endêmico, pois o único equilíbrio significativo é o que existe entre os diferentes personagens de jogador.

Por causa da liberdade oferecida pelo jogo de Storyteller, a responsabilidade de manter esse equilíbrio recai exclusivamente no Narrador. Um jogo de interpretação cujas possibilidades fossem tão limitadas que os designers dos jogos pudessem incluir o equilíbrio entre os jogadores nas regras, seria insuportavelmente maçante.

MANTENDO A IGUALDADE ENTRE OS PERSONAGENS

Obviamente, ter a Habilidade ou Disciplina apropriada para o problema do momento dá ao

personagem uma vantagem conjectural. Mas isto é algo que muda de acordo com o momento. Como Narrador, teu verdadeiro interesse é o equilíbrio do jogo ao longo de múltiplas sessões. Se um jogador se queixa que algum outro personagem está chamando a atenção em demasia, pode ser que ele esteja correto: ninguém gosta de ficar sentado e entediado enquanto o outro se diverte. O que pode ser uma queixa sem sentido isolada em uma única sessão de jogo, começa a soar muito compreensível ao longo de duas ou três. Tenha em conta que o equilíbrio de jogo tem muito pouco a ver com as diferenças de poder. É muito provável que um grupo composto por dois Arcontes e um Carniçal acabe com esse personagem dominante. O equilíbrio de jogo, como veremos adiante, é uma questão muito mais profunda do que quantos pontos há nas fichas dos personagens. Se todo mundo compreende e aceita a idéia de que haverá uma grande diferença na quantidade de poder dos personagens, não há nenhum problema.

COMPETIÇÃO ENTRE OS JOGADORES

Antes de tudo, deveria ser decidido se o jogo é competitivo ou não. A competição nesses casos, pode ser de dois tipos: em torno da especialidade do personagem ou da confiança. A competição pela especialidade do personagem é apenas isso: é lícito que o personagem de um jogador se meta na especialidade do outro? É correto aprender mais Taumaturgia que o Tremere ou brigar melhor do que o lutador do grupo? Este equilíbrio de especialidades ocorre durante a criação de personagens, onde os jogadores determinam suas áreas de competências. A intervenção do Narrador no processo pode ser muito útil. O Narrador interessado em evitar essas situações deveria estar atento ao gasto de pontos de experiência durante a crônica, para assegurar-se que ninguém se meta acidentalmente no “território” de outro personagem. Não subestime a importância dessas especialidades. Os jogadores investem muito amor e imaginação em seus personagens: alguém que queira interpretar o sociável do grupo não se sentirá muito bem quando outros vampiros o usarem como capacho do Elísio. Como Narrador, você pode permitir a competição por especialidades, mas terá de estar preparado para algumas rivalidades intensas entre os personagens de jogador (e em alguns casos, algumas tensões entre os próprios jogadores).

A confiança entre os personagens é algo muito mais simples. Até que ponto os jogadores podem assumir que é seguro para os seus personagens confiar uns nos outros? É correto que um personagem de jogador mate ou traia o outro? Lembre-se que as pessoas investem muito amor nos seus personagens. Há quem goste de passar seu tempo travando brutais

batalhas sociais com seus amigos, e há quem não goste. É muito provável que se alguém não gostar disso, desenvolva sentimentos intensamente negativos por seus companheiros de jogo, por haverem organizado cuidadosamente a queda de seu personagem querido. Tenha em mente que alguém que diz que aprecia a competição brutal, pode querer dizer que *só* aprecia quando *vence*.

Quanto menor a competição permitida entre os personagens de jogador, mais fácil será manter todo mundo em níveis aproximadamente equivalentes. Quanto mais a mesma for permitida, mais realista será a interação social entre os personagens de jogador. Entretanto, o realismo nem sempre é divertido, e os participantes de um jogo competitivo anularão sistematicamente seus esforços por prestar uma atenção equitativa. Você tem a última palavra, mas como norma, o jogo deveria ser absolutamente não competitivo, ou competitivo ao máximo. O meio termo tenderá a provocar corridas frenéticas ou uma tensão insuportável entre os jogadores.

Seja qual for a sua decisão, assegure-se de que todos os jogadores compreendem as regras antes de criarem os seus personagens. Muitos grupos não pensam formalmente no assunto do equilíbrio e da competição entre os personagens. Isto quer dizer que pessoas com experiências distintas podem ter opiniões radicalmente diferentes sobre o que é apropriado ao lidar com outros personagens. Se você espera uma situação em que você, como Narrador, terá que agir para restaurar o que considera adequado para o equilíbrio do jogo, esteja pronto para os ressentimentos vindos de todos os lados. Previna-se desse inconveniente e faça com que todos iniciem o jogo com as mesmas idéias.

DIREÇÃO DO JOGO

Vampiro é um jogo de grande potencial. Não há histórias nem objetivos pré-estabelecidos. Até mesmo o cenário é amplamente aberto à interpretação do Narrador. Isto significa que os jogadores, sem um guia, ficarão às cegas. Se você vai estruturar o jogo ao redor das sub tramas dos personagens, isso é ótimo — eles criam os personagens, você conta suas histórias, e todos ficam felizes.

Mas se você tem uma história em particular que quer contar, fazer que os jogadores criem os personagens que lhes venham em mente pode não dar muito certo. Imagine que sua história gire em torno do declive e queda de um antigo Ventrue. É possível que um Gangrel solitário com três pontos em Animalismo chegue a ter a mesma importância na história que um Toreador jovem e ambicioso, mas é mais provável que o Gangrel seja uma eterna quinta roda da história principal e passe todo o tempo centrado em uma de

suas próprias sub tramas, ou isolado enquanto se dedica a treinar sua matilha de vira-latas carniçais (ou qualquer outra coisa).

Se o seu jogo seguirá uma direção concreta, certifique-se que os seus jogadores saibam disso ao criar seus personagens. O equilíbrio de jogo em **Vampiro** depende tanto da situação, que é essencial que os jogadores estejam conscientes do tema básico do jogo. Sem a ciência das situações do jogo, os jogadores se encontrarão em uma loteria onde os vencedores dominam o jogo, e os perdedores ocupam papéis secundários. A idéia de equilíbrio de jogo é que seja divertido para todos. Embora cada personagem deva ter a chance de brilhar, você deve geralmente tentar dar a cada um uma quantidade equilibrada de atenção.

TRAIÇÃO

A traição dói, mas isto é **Vampiro**, e o Mundo das Trevas é um mundo de ódio e dor. Se os seus jogadores não querem políticos e manipuladores, então por que estão jogando este jogo em particular?

De qualquer forma, pode ser que em caso de dúvida, você queira limitar o grau de apunhalamento admissível entre os personagens de jogador. Quase todos os grupos de jogo possuem provavelmente alguma má experiência do passado. A menos que todos os jogadores aceitem de antemão, é muito incorreto obrigar as pessoas a enfrentarem seus próprios demônios pessoais. Isto é um jogo, não terapia de grupo. A menos que esteja seguro que ninguém terá problemas, você como Narrador provavelmente irá querer vigiar quem está apunhalando os outros pelas costas e porque.

Não obstante, a traição é algo inerente ao mundo de **Vampiro**. Apesar da limitação das relações entre personagens, feita pelo Narrador, talvez entorpecer um pouco o jogo, esse tipo de interferência pode ser necessária para manter a paz no grupo. Eliminar toda e qualquer traição de **Vampiro** acaba com a atmosfera do jogo. Se um jogador é incapaz de suportar a idéia de que o seu personagem pode ser traído por um personagem do Narrador de confiança e se aborrece com isso, está jogando o jogo errado. Provavelmente deveria se unir a um outro grupo com outro jogo, pois não vai se divertir com **Vampiro**, e você não conseguirá levar diversão aos outros jogadores, caso adapte o mesmo às necessidades desse jogador.

DENSE NO CENÁRIO, NÃO NAS ESTATÍSTICAS

Como exposto acima, basear o jogo na narração é muito mais importante durante a narração do que as fichas dos personagens. Como Narrador, você pode centrar o foco da narrativa em um personagem de cada vez. Quando você apresenta uma situação em que um personagem exerce suas principais habilidades, persegue suas tramas pessoais ou interage com o mundo de uma ou outra forma, você está centrando a narrativa nele. Geralmente, é muito mais difícil mudar o enfoque do jogo para um restritivo (por exemplo, desacelerando um personagem que tenha se tornado mais importante ou poderoso que o restante do grupo). Entretanto, é muito fácil equivocar-se com o foco do jogo e desequilibrá-lo, tornando um dos personagens importante demais.

Em primeiro lugar, isso é um problema narrativo. O personagem importante está no centro de tudo, incluindo a trama. A ausência do jogador ou sua saída do jogo pode entorpecer muito o jogo. Isto é um problema em jogos onde o personagem foi levado deliberadamente para o centro da narrativa, e é um problema maior ainda se isso não foi planejado. Supõe-se que quando se escolhe um personagem central, o jogador estará sempre presente, mas um personagem que se converta acidentalmente no centro da narrativa pode não ser necessariamente tão disponível.

Mais importante que isso, também se trata de uma questão de ego. O mecanismo de jogo, o ato de mover um personagem ao longo do cenário, é o que torna divertida a participação em um jogo narrativo. Pode estar muito além de quantos dados de dano agravado um personagem é capaz de provocar, o que torna um Narrador realmente bom é a consciência de como equilibrar o foco narrativo. Os jogadores podem dizer “esse e aquele possuem uma pontuação muito alta em computador e isso desequilibra o jogo”, mas na verdade é você, como Narrador, que coloca o personagem no centro das coisas ao permitir que ele se conecte a um computador e “hackeie”, trazendo todo o tipo de problemas para os encontros do grupo (o que pode ser um problema por si só, se você não estiver manipulando o mundo de forma realista, mas esta é uma outra questão).

O equilíbrio do foco narrativo é difícil de manter. É essencial para ser um bom Narrador, se extravia facilmente e é complicado corrigi-lo, se o controle for perdido. O melhor que pode fazer se o foco se desequilibra é reduzir a importância do elemento narrativo para convertê-lo em uma sub-trama do personagem. Com mais frequência, o melhor é concluir o segmento com elegância e enfatizar uma nova trama no centro do jogo.

Se o jogo está estruturado muito rigidamente, ou se a narração está estruturada até um futuro distante, restam poucas opções. Tudo o que pode fazer é tentar que os jogadores dêem mais importância e esperar que a narrativa mantenha a coesão até o final ou até que possa corrigi-la. Os narradores novatos deveriam se preocupar mais com se estão mostrando favoritismo do que tentar controlá-lo com finos argumentos. Pode-se fazer, mas é muito difícil.

RESPEITE AS DECISÕES DE SEUS JOGADORES

Isto é, todavia, mais abstrato que o conceito de foco narrativo. Quando os jogadores criam seus personagens, não se trata de um confronto: não estão tentando se opor aos seus planos para a história (ou ao menos não deveriam). Tal e como os jogadores cooperam com o Narrador criando personagens que combinem com o tom do jogo, o Narrador faz com que os personagens saídos de tal processo *sejam* significativos para a crônica.

Voltamos ao Gangrel solitário com seu exército de cães. Você pode incentivar o jogador a fazer alterações no personagem que o tornem mais apropriado, ou decidir que uma armada de mastins devoradores de homens não é uma boa idéia e não permiti-la no jogo. Não obstante, uma vez aceite o personagem, você tem a responsabilidade de torná-lo viável. Se está tentando manter algum tipo de equilíbrio entre os personagens, aceitar o Gangrel e logo deixar que seus servidores caninos nunca façam nada certo ou sejam exterminados por Carniçais com gás lacrimogênio é o caminho equivocado. Isto acaba com um personagem que alguém investiu muito tempo. Se os cachorros nunca vão dar certo (coisa que normalmente não acontece) fale sinceramente, e não engane os seus jogadores.

A idéia central dessa seção é que é o Narrador — e não o sistema de jogo — quem decide em última instância as regras e o equilíbrio de jogo. Assim, como Narrador, quando você deixa que um jogador intervenha na partida, está reconhecendo implicitamente que ele merece tanto tempo quanto os demais. Obviamente, alguns conceitos são estranhos, aborrecidos ou completamente inapropriados para o jogo, e você deveria evitá-los. Mas uma vez que você aprove o personagem, você se comprometeu a convertê-lo em parte importante do jogo. Assuma este dever ou não aceite o personagem.

TENHA O INTANGÍVEL EM MENTE

Quando você tenta equilibrar o lugar de um personagem no jogo, é muito fácil fixar-se nas partes mais óbvias e caras da ficha: Disciplinas, Atributos e Habilidades, nesta ordem. Os jogadores fazem isso, e os

Narradores também. Não se afunde nesse tipo de visão fragmentada das coisas. Os Antecedentes e (se os usa) as Qualidades e Defeitos são essenciais, como parte da história do personagem que não se traduz em pontos de ficha.

Se como Narrador você centrar a sua atenção às características usadas mais frequentemente em situações de confronto (Disciplinas, Habilidades), o jogo consistirá principalmente em confrontos. Uma atenção excessiva nas pontuações em Briga, e converterá uma experiência única de narração em um entediante carnaval de matanças consideravelmente mais vazias que em um jogo de videogame ruim. Um filme de ação que não tem mais trama nem objetivo além de explodir coisas é chato: por que isso seria diferente em um jogo de interpretação?

Mas o mais importante é que se trata de outra forma de respeitar as decisões dos jogadores. Se você deixar que o personagem se una ao grupo de jogo, deve tratá-lo bem. Um jogador que gasta todos os seus pontos de bônus em Habilidades, recursos, Contatos, e tudo o que for necessário para ser o enigmático mecenas da comunidade artística local deveria obter tanta gratificação com isso quanto o que os gasta para dar mais pontos de Rapidez ao seu Brujah. Dê ao patrono das artes as suas festas exclusivas, suas sofisticadas subtramas relacionadas com a arte, acesso preferencial a redutos boêmios, toda a lista, e faça com que seja **significativo**. Talvez o principal inimigo do grupo seja um ladrão de arte, ou a trama esteja relacionada com a falsificação de um notável ancião. Não importa do que se trata exatamente, mas lembre-se que o Brujah dominará quase com total segurança o clímax da aventura se ela se resolver fisicamente. Será melhor que você se assegure que o aficionado pelas artes tenha algo a fazer que lhe dê um bom papel na cena da batalha final.

JAMAIS CASTIGUE UM PERSONAGEM

Cedo ou tarde, em uma ou outra crônica, o equilíbrio do jogo acabará irremediavelmente destruído. Pode ocorrer de mil formas distintas, e cada uma delas será o resultado das interações do grupo de personagens. Catalogar essas formas seria algo sem sentido, mas há uma regra que você nunca deveria esquecer: se um jogador é um problema e está atrapalhando o jogo, tire-o do jogo. Mas se o erro é culpa sua, castigar o jogador não é uma opção. Refaça o foco de atenção, discuta a situação com o jogador ou o grupo inteiro, guarde o jogo, mas jamais atue contra um personagem nem o tire do jogo por um erro que **você** cometeu. Ponto.

Quando você realizar uma ação séria para corrigir o equilíbrio do jogo, é provável que haja más vibrações. Essas más vibrações se multiplicarão se o

Narrador começar a apagar os problemas da face da terra. Fazer com que três Lupinos arranquem a cabeça do taumaturgo às 11 da manhã ao se dar conta que a Trilha que você preparou e deixou o personagem seguir causa um brutal desequilíbrio, é exatamente o que parece.

Você pode resolver as coisas falando com os jogadores e tentar chegar a algum tipo de acordo que satisfaça a todos, ou simplesmente renunciar e colocar um final à narrativa, mas não castigue nem mate um personagem de jogador sem permissão. Os jogadores não se dedicam a exterminar os personagens do Narrador para ver se fazem a sua crônica descarrilar, e você não deveria exterminar seus personagens só para colocar a sua crônica de volta no lugar.

UJO DO TEMA, CONCEITO, AMBIENTE E CENÁRIO

Vampiro: a Máscara traz diversos temas possíveis para crônicas, conflitos e ganchos nas páginas 257-267. Seria redundante voltar a falar aqui dessas possibilidades. Começamos assumindo o que já pensou: tomou decisões sobre a criação da carne e dos ossos de sua crônica. Com breves considerações sobre o que são o tema, o conceito, a atmosfera e o cenário e como funcionam para contar sua história, temos que discutir as técnicas que pode usar para engajar os sentidos de seu grupo de forma que concorde com sua idéia central. Está muito bem falar do clima e do cenário, mas que porra é essa? Por que são tão importantes? Como os comunica?

TEMA E CONCEITO

Alguma vez sentou e perguntou-se que diferença há entre tema e conceito? Às vezes são usados como intercâmbio, mas não são ao todo certo ou de ajudar. Em ambos os casos tratam-se de idéias para histórias, mas funcionam de maneiras muito distintas. Quando tenta tomar decisões eficazes e impactantes sobre o que vai a dizer sua crônica, pense no tema como a idéia central que pretende comunicar. Em comparação, o conceito é a representação sensorial (sabor, odor, som, tato e imagem) dessas idéias. Nem o tema nem o conceito têm o por quê de ser algo singular: sua crônica pode incorporar uma variedade de temas distintos em uma grande linha argumental e usar diversas imagens sensoriais para comunicar esses temas. Usar o tema e o conceito não é precisamente fácil, mas se tem em conta as diferenças, se converte

em uma tarefa muito menos árdua, porque entendê-los te dá uma clara idéia de por que funcionam e são importantes. Decidir com sensatez, o tema é sua mensagem e o conceito sua imagem, vejamos um exemplo: imagine que o tema de sua crônica se centre em torno da luta da humanidade e a Besta e tudo o que implica as condições vampíricas para os personagens jogadores. Pode comunicar isto usando um conceito sensorial que se centre em que os vampiros são viciados em sangue, que eles são sanguessugas, e que os viciados perdem o contato com os costumes e valores que sustentam a gente que não é viciada em algo. Encharque os sentidos dos personagens com neófitos não jogadores entregando-se a seu vício como viciados em heroína em um covil de drogados, mostre o aleijamento de um vampiro de sua antiga vida coreografando a interação que lhe aparte fisicamente de seu grupo. Descreva o odor do sangue como se fosse droga sendo aquecida em uma colher sobre uma vela. Compare o Beijo como uma seringa entrando em uma veia. Faça com que o sabor da Vitae consumida se pareça com o entorpecedor gosto medicinal da cocaína na garganta do personagem, crie um contraste com flashes de antigos amores mortais que desaparecem ao virar a esquina, no metro ou em táxis justamente antes de os personagens chegar até eles. Faça que a informação sensorial represente seu tema, e use o poder sensitivo da imaginação para comunicá-lo.

ATMOSFERA

A Atmosfera se relaciona com o conceito e tema, mas combina o conceito (a representação sensorial do tema) com a clareza emocional que te ajuda a mostrar essas idéias, em lugar de limitar-se a falar dela no círculo. Os jogadores se aborrecem com as tediosas listas de tarefas, e não se importam se tudo parece estar muito bem e se comunica um ideal. A atmosfera toma o conceito e te golpeia com ele na cara, te permite extrair de seu grupo uma resposta emocional sobre o que seus sentidos lhes dizem que está ocorrendo. Ajuda-te a tomar um estímulo conceitual e *fazê-lo pessoal* para os personagens do grupo provocando sua ira, sua tristeza ou sua diversão. Os bons Narradores podem usar numerosas técnicas para isso, desde usar música lenta com letra coincidente com o conceito, ou jogar em uma ambientação iluminada só por velas. Expande o exemplo anterior adicionando emoções: descreva aos jogadores como o Beijo faz com que se sintam comparando-o com a cega euforia do povo dos anjos em seu cérebro. Simbolize a solidão de seu estado comparando-a com o distanciamento pós-orgásmico de dois viciados longe um do outro. Faça com que um personagem sintam o suor de sua vítima, e descreva-o como a acre transpiração de um drogado quando lhe

faltam horas para sua próxima dose, e logo mostre o contraste com tudo que era antes do Abraço: a essência de seu amante no ar traz o amor, o odor de sua pele depois de uma tempestade. Compare o sabor da vitae roubada com o sabor dos beijos de sua antiga amante. Faça que sintam seu macio corpo e recorde o de sua amante apertando-se contra ele. Represente seu tema com uma sobrecarga sensorial, de uma forma que use os cinco sentidos tanto quanto seja possível, e depois o descreva em términos que permitam o jogador sentir todas essas emoções.

Nota: Isto deve ser feito com moderação. É fácil que as árvores não te deixem ver o bosque quando usa os detalhes sensoriais. Um amontoado de adjetivos não pode substituir a narração, e os detalhes escabrosos devem ser usados para realizar o dramatismo, não para encher uma cena entediante.

CENÁRIO

O cenário pega todas as emoções do clima e a mostra através de um lugar específico. A aparência, som e cheiro conceitual da localização pode personificar fisicamente seu tema e pode trazer à tona uma resposta emocional personalizada de seus jogadores. Lembre-se, também, que cenário inclui personagens do Narrador como parte do cenografia. Vamos continuar nosso exemplo anterior: Pegue o conceito dos viciados e finja que um grupo específico de personagens é de um bairro barra pesada de sua cidade infestado com crime de drogas. Coloque sua ação neste cenário e mostre-o como um lugar que viciados frequentam: ruas da cidade pobres, solitárias e perigosas, com longas filas de zumbis drogados trançando fora das bocas de craque e decrépitas e talvez um Membro desesperado esperando nas sombras para pegar as sobras. Mostre o personagem um membro de gangue linha dura morrendo sozinho em uma poça de seu próprio sangue, intestinos e excremento por dinheiro de drogas que irão encher os bolsos de outra pessoa e então tente-os com o sangue. Mostre-os que é um lugar onde ninguém nem mesmo ousa segurar o capanga enquanto ele morre. Mostre-os que é uma colméia onde irmãs de 13 anos de idade de mafiosos vendem seu próprio rabo por dinheiro suficiente para conseguir sua próxima dose e se estabelece com um cara que lhe dão uma surra vez por outra. Faça do lugar um covil de ratos, onde sua mão trabalha como uma doméstica, limpando o banheiro de alguma piranha da alta sociedade por seu salário miserável. Contraste essas imagens com imagens relembradas do lar do personagem — talvez ela tenha vindo do mesmo ambiente, talvez sua família tenha tentado sair da merda e simplesmente não pôde. Então, contraste isso ainda mais com os prédios de aço e vidro da parte alta da cidade, os caríssimos apartamentos e as mansões



brancas compradas pelos braços legítimos dos cartéis de drogas, que mantêm as drogas circulando nos esgotos. Popule os prédios com personagens do Narrador como ex-espandadores que se deram bem chutando traseiros e estourando cabeças alternadamente com Mafioso e tongs de colarinho branco. Então deixe-os perceber que algum sibarita predatório omnissexual Ventrue de 400 anos de idade está deslizando pelo topo da organização inteira para alimentar suas preferências entediadas por roupas luxuosas. Para colocar insulto contra, bem, insulto, a próxima conquista planejada pelo Ventrue para seu harém é o próprio irmão do personagem. Encontre um local que se adeque a seu tema, descreva seus conceitos e provoque uma resposta emocional de seus personagens.

Usar tema, clima e conceita não uma coisa feita apenas uma vez. Eles são os traços largos com os quais sua crônica é pintada. Eles são o esqueleto, a infraestrutura da história inteira. Se você não quer apresentar uma crônica que serpenteie caoticamente, você tem que continuar se fazendo questões sobre ela. Grande parte do potencial para profundidade emocional vem dos próprios prelúdios dos personagens de seu grupo. Esse ponto é importante em todo lugar, mas é duplamente importante aqui porque prelúdios são o material do qual as respostas emocionais são tiradas. Não é fácil manter isso em frente. Você tem

que pensar sobre tantas coisas e manter tantos aspectos de sua crônica certos, que você pode pensar que narrar um jogo efetivo irá levar você à terapia e Prozac. No entanto, se você não para de fazer perguntas a si mesmo, e se você faz as respostas a essas perguntas se encaixarem nos prelúdios de seus personagens — e consequentemente, a suas emoções — não é tão difícil. Quando seu grupo toma uma ação, se pergunte, “Que resposta dos personagens do Narrador serão um contraponto melhor a essa ação em uma maneira que simbolize o que eu estou tentando alcançar?” Então arrume de uma maneira que a resposta simbólica à ação do grupo venha daquele personagem do Narrador. Descreva a interação de uma maneira que toque tantos dos cinco sentidos quanto possível, e some à descrição a amplitude de emoções que tal ação iria trazer à tona.

TEMAS OUSADOS

No Mundo das Trevas, o Narrador representa todas as fantasias, sonhos, pesadelos e ambições dos personagens de seus jogadores. Ao apresentar uma história bem-contada, o Narrador alimenta a imaginação de seus jogadores em maneiras que são extremamente satisfatórias e recompensadoras para o grupo como um todo. Todo mundo que foi parte de um jogo particularmente bem conduzido sabe disso. Um Narrador que encabeça uma crônica efetiva por

transformar até mesmo a sala que o grupo joga em alguma coisa sinistra. Ele pode fazê-la se tornar um canto escuro e empoeirado de um esconderijo, onde as sombras brincando na parede podem fazer o grupo saltar em massa. A natureza do horror que ele cria pode fazer o grupo se reunir antes de se aventurar para o estacionamento no fim da noite. Bom drama é catártico, ele incita as emoções e as limpa. Horror catártico pode tocar aquelas emoções que fazem sua audiência checar os assentos de trás do seu carro por assassinos serias e Nosferatu. Não seja intimidado pelo horror. **Vampiro: a Máscara** é uma história de horror interativa, e histórias de horror devem ser assustadoras. Histórias de horror podem nem sempre ser confortáveis de se assistir e histórias interativas podem nem sempre ser confortáveis de se participar, porque horror é desconfortável. Horror toma a emoção do medo e a exagera de uma maneira que mostra as qualidades absolutas mais escuras da natureza humana. Um Narrador de Vampiro hábil pode e deve transportar seus jogadores para esse mundo horripilante e desconfortável, deve criá-lo com eles, e então, deixá-los afetá-lo.

Porque você, como o Narrador, determina qual é o tema da crônica, qual aparência conceitual sua crônica tem, que emoções você quer invocar e que cenários invocam melhor essa atmosfera, você terá que repetir a si mesmo “horror é bom, ele não é meu inimigo, é por ele que eu estou aqui” um pouco. Ande por uma lista de possíveis obstáculos para fazer seu trabalho que podem surgir ao realmente fazer seu trabalho.

Muitas qualidades podem afetar positiva ou negativamente seu sucesso ou fracasso, porém a maior de todas a é coragem; coragem de conceito, tema, atmosfera e cenário é absolutamente crítica ao contar uma história de terror. É muito simples, realmente.

Um Narrador bem sucedido tem que ser **ousado**. Ele tem que acreditar em si e em seus jogadores. Ela tem que acreditar em sua habilidade de pegar uma idéia e fazê-la funcionar. A criação de medo compartilhado em crônicas de horror é muito difícil de sustentar e pode ser cuidada ao manter um olho no tema, conceito, atmosfera e cenário. Mas o medo de contar uma história de horror é um inimigo insidioso. Você já se viu desistindo de um desenvolvimento de trama por que um desses pensamentos cruzou sua mente?

“Isso é tão idiota...”

Tenha confiança. Mesmo a supostamente mais estúpida das tramas, se bem contada, pode ser bem sucedido e cativante. Um tubarão assassino se alimentando na costa de uma cidade da Nova Inglaterra? Uma grande baleia branca que aterroriza a tripulações e perturba o capitão de um baleeiro? Um Chevy 57 possuído? Uma criança pega nas garras da

possessão demoníaca? Todas essas idéias são, quando pegadas fora de contexto, questionáveis na melhor das hipóteses. Mas através do uso efetivo de narrativa, elas nos abalaram, elas nos assustaram, elas nos fizeram ponderar se nadar no oceano era tão seguro assim. Elas nos fizeram pensar se nós devíamos pensar em ir ao templo, mesquita ou igreja na próxima semana para evitar a possibilidade de ser possuído pelo próprio Diabo. Temas de horror pegam os fios do mundano, incomum ou mesmo fantástico e os tecem em um tecido de suspense, heroísmo e terror. É tolo e muito pouco recompensador acreditar que um tema ou trama em particular é “muito estúpido para tentar”. Se ele não funcionar, tente alguma outra coisa. As possibilidades de narrativa são literalmente intermináveis. Nunca use o medo no fracasso do tema como uma desculpa para não contar uma história. Isso é uma grande merda, e você é melhor que isso, ou você estaria jogando algum outro jogo, mais **seguro**.

“As pessoas pensarão que eu sou um _____”

Preencha a lacuna. Um Narrador geralmente tem medo que o grupo pense mal dele se ele tenta alguma coisa nova ou diferente. Ele acredita que se ele introduzir elementos de uma história que são incomuns, ou feios ou tabu ou controversos, que o grupo irá acreditar que ele pessoalmente apóia essas ideologias. “Se eu introduzir mecanismos de intriga ultra-violentos, o grupo irá pensar que eu sou um psicopata em treinamento. Se eu introduzir sub texto religioso, eles irão pensar que eu estou tentando convertê-los, sou um Satanista ou neuroticamente metafísico. Se eu introduzir elementos sexuais, eles todos ficarão constrangidos — mesmo se disserem que não — e vão pensar que eu sou um perverso. Se eu fizer um personagem do Narrador usar a palavra “crioulo”, eles irão pensar que eu sou um racista. Se eu usar temas que são emocionais, eles irão pensar que eu assisto muitas novelas”. Errado, errado, errado. (Tudo bem, talvez seu grupo pensasse isso se eles fossem simplórios, mas você não joga com estúpidos, joga?). **Esse medo é irracional**. Jogadores do Mundo das Trevas sabem que narrativa é ficção criativa. Eles sabem que o mundo em que eles andam como pessoas reais é o mundo real e o mundo no qual eles interpretam é uma horrenda fantasia negra. Eles acharão o seu Narrador o máximo se ele os ajuda a espreitar em um lugar que eles não veriam como pessoas reais, porque se eles não querem vê-lo, eles não estariam lá. Eles compreendem que o que está sendo apresentado a eles não é uma representação de sua inclinação ética ou seus hábitos pessoais. Sua crônica é uma representação de seu mundo de jogo, e isso é tudo. Para poder compartilhar os aspectos extremamente assustadores e dramaticamente satisfatórios desse mundo, eles irão provavelmente lhe dar todo o espaço que você precisa para fazê-lo um

mundo crível e vivo. Eles não irão lhe transformar em um vilão por apresentá-lo em uma maneira que é tão feia, grotesca e assustadora quanto ele é.

Se seus jogadores não entendem isso, explique pra eles. Melhor ainda, encontre um grupo de jogadores que não seja tão cabeça-dura, porque jogadores que não podem distinguir o jogo da realidade tem problemas além de deteriorar a história.

“Eu posso ofender...”

Agora com a irmã chata de “Pessoas vão pensar que eu sou um _____”. Esse é um prospecto muito enganador. **Vampiro: a Máscara** apresenta um mundo que é decadente e fantasmagórico, e esse mundo deve ser apresentado assim. Mas tente não apresentar isso de uma maneira que ofenda seus jogadores. Nenhum de nós gosta de ser ofendido. É no mínimo desagradável. Todos nós temos limites que não gostaríamos que fossem cruzados, e os jogadores em seu grupo não são diferentes. Um bom Narrador não deve atacar seus jogadores; ela deve ser relutante em ofendê-los, porque isso muda todo o cenário de porque nós jogamos o jogo pra começar — a diversão emocional, feia e assustadora — em uma atividade que não é agradável para ninguém. A melhor estratégia que um Narrador pode usar para escapar desse problema é fazer um esforço para não cruzar os limites unificados e individuais do grupo. Isso exige uma troca de informação da parte do Narrador e da parte dos membros do grupo. Algumas vezes funciona dar um sistema de avaliação de nome, “Ei, todo mundo, a parte de hoje será muito intensa, eu daria a ela um NC-17. Vocês acham que podem lidar com isso?” (Não “estar confortável com”, lidar). Se alguém objeta, repense os conceitos que podem causar a ofensa — não desconforto, mas ofensa. Se você pode passar a mesma idéia por algum outro caminho, faça isso. Se lembre, um Narrador ainda pode apresentar os mesmos pontos da trama “objetáveis” e sugeri-los, ao invés de mostrá-los abertamente. Diário, trabalhar interlúdios dos personagens em notas escritas entre o Narrador e o membro do grupo, é efetivo (veja “Técnicas Avançadas de Narrativa”, página 107). Embora possa privar seus jogadores da diversão de experimentar completamente todo o conteúdo de sua crônica, ela o permite evitar uma situação pessoal possivelmente desagradável. Ainda, o que você colocou em sua crônica tem que satisfazê-lo completamente e ser verdadeiro a seu tema. Escolher o conteúdo, e colorir o conteúdo com horror, é uma escolha muito individual.

Vai chegar uma hora, quando você acreditará honestamente que você precisa mostrar a imagem NC-17 para o bem de sua crônica. A melhor maneira de trabalhar isso é fazer sua decisão conhecida aos membros do grupo e deixar a critério deles se eles querem participar. É melhor que eles não o tentem,

porque eles não poderão culpá-lo por cruzar seus limites, e não vai interromper o fluxo do seu jogo quando eles se levantaram e vierem para arremessar, gritar ou amaldiçoar você. Você os avisou. Se certifique que os jogadores que podem objetar temas e imagens perturbadoras sabem que eles tem poder para lidar com a situação da maneira que eles acharem melhor, e eles podem apenas decidir ficar e dar uma chance. Mas se eles o fizerem, deixe evidente que eles fizeram uma escolha de ficar e você espera que eles não te tirem do ritmo ao sair no meio. Essa lembrança gentil deve ajudar a reiterar que, se eles têm qualquer dúvida que seja, é melhor que eles não participem. Apenas deixe-os saber que você está disposto a encontrar com eles, conduzi-los através das partes que eles podem manejar, sugerir as partes que eles não podem e que a participação deles é importante pra você. Alguns grupos chegam ao ponto de usar “senhas”. Se a ação se torna muito intensa, por qualquer razão, para um certo jogador lidar, que funciona como um botão de pausa. Nesse ponto, ele pode se esgueirar pra fora da sessão e voltar quando as coisas se acalmarem sem privar ninguém mais da malícia deliciosa e vicária do Mundo das Trevas. Cada um com o seu.

Finalmente, é imperativo que você acredite que seu grupo confia em você; seus jogadores devem perceber que o material que você apresenta a eles é apenas para propósitos dramáticos. Conheça os “princípios primários” de seus jogadores, por assim dizer. Faça o seu melhor para não cruzá-los, e se você tem que cruzá-los, faça isso de uma maneira que provoque a mente, motivada pela história, e os dê o poder de dizer, “Obrigado, mas não obrigado”. Eles irão respeitá-lo por isso a longo prazo.

Dito isso, não fique tímido por ilustrar o Mundo das Trevas em uma luz tão torpe quanto ela deve ser. O mundo de **Vampiro** é populado por racistas, homofóbicos, predadores sexuais, viciados em droga e qualquer número de outras pessoas e instituições visivelmente desagradáveis. Ao removê-las, você tira grande parte das características do mundo, o que faz ao cenário um de serviço supremo. Existe uma diferença entre ilustrar feiúra pessoal e incentivá-la. Nós não estamos dizendo a você o que pensar, mas mais uma vez, você pode desejar reforçar em seus jogadores a idéia de que você não está apoiando essas coisas, você as está usando para contar uma história.

“Isso é muito gráfico/isso não é gráfico o bastante...”

Horror pode ser explícito. Ele pode ser gráfico. Ele sempre é bruto e visceral. Ele é supostamente uma representação, dos aspectos mais escuros, mais terríveis, e mais lúgubres da psique humana. Mas então nós voltamos ao axioma “isso é muito ofensivo”. Quanto é muito? Onde um Narrador deve desenhar a



linha? A demarcação precisa ser feita onde a história exigir que ela seja. Se o Narrador sente que alguma coisa é gratuita, se suas vísceras o dizem que uma cena repulsiva não é motivada pela história, ele provavelmente está certo. Geralmente, o que um Narrador *não mostra* é mais assustador. Lembre-se de um banheiro em um motel há não muito tempo esquecido onde uma mulher chamado Marion tomou um banho infortunado. O "Narrador" nunca mostrou uma faca rompendo a sua pele; o mais perto disso foi mostrar uma faca parada perto dela. Mas, ao concentrar em seus olhos, o chuveiro, os pisos do chão, suas mãos e seu sangue escorrendo pelo ralo, ficou aparente que Marion foi esfaqueada até a morte. Puta merda, mesmo Freddy Krueger era assustador

quando ele estava no armário do figurino, antes mesmo dele ser colocado em alguma cena qualquer. A psique humana pode inventar coisas que são muito mais alarmantes, horrendas e perturbadoras que qualquer coisa que você possa descrever em detalhes. O monstro que nós vemos não é tão assustador quanto o que se desvia de nossa visão, nos fazendo pensar em horrores inefáveis. Um Narrador apenas precisa saber como escolher as palavras certas para descrever os detalhes inócuos que, quando reunidos, se somam ao horror.

Ainda, tempos surgirão que, pelo valor do choque, por um golpe de adrenalina, mesmo algumas vezes por um ênfase emocional, a história pede por um retrato gráfico dos aspectos mais terríveis das ações dos

jogadores e antagonistas. Isso é assunto maduro, então faça a coisa madura e a trabalhe de modo maduro. Se você acredita que uma crônica precisa de uma cena graficamente violenta, faça-a de maneira séria. Se a trama pede para dois personagens se comportarem sexualmente, não coloque malícia nisso. Se a crônica pede para você colocar uma narração *realmente perturbadora* em qualquer assunto tabu — por exemplo estupro, contexto religioso ou qualquer tipo de ferimento a uma criança — esses temas polêmicos devem ser trabalhados com a maior gravidade pelo Narrador. Ele deve descrever o horror gráfico aos membros de seu grupo, deixando-os vê-lo em uma maneira que, primeiro, alicerça a natureza do horror sem glorificá-la; segundo, faz o horror pessoalmente ressonante e, terceiro, faz as vítimas reais e empáticas, que o grupo compreenda os sentimentos de dor da vítima e a natureza maligna do que eles testemunharam ou fizeram. Se você não presta atenção aqui, se você apenas libertinamente deixa a violência e a perversidade ocorrerem sem consequências — perda de Humanidade, por exemplo — sua crônica irá se tornar grosseira, vazia, caricata e doente muito rápido. Faça um favor a todos e não seja um imbecil.

“Eu não sei o suficiente sobre _____”

Preencha a lacuna, novamente. A chave para este problema narrativo é a mais fácil que o Narrador irá confrontar.

Aprenda. Direto e fácil, sem mistérios, apenas aprenda.

Um Narrador precisa ser capaz de caracterizar e descrever o conceito de seu mundo, não importa o assunto. Afinal, se ele espera andar com seu grupo através dele, ele precisa ser capaz de explicar o mundo em termos que não são nem muito definidos nem muito amplos. E vamos encarar, Narradores são pessoas com conhecimento específico — todos nós temos trabalhos e passatempos que nós conhecemos um bocadinho a respeito — mas nós não somos oniscientes. Pesquisa é a melhor ferramenta quando confronta o problema.

Livros, artigos, informação na Internet. Esses são todos recursos disponíveis que você pode explorar para fazer uma história no Mundo das Trevas mais real para seus participantes. Use-os. Adicionalmente, se nenhuma informação existe ou está prontamente disponível sobre o assunto que você quer usar, não existe nada impedindo você de consultar alguém que tenha o conhecimento especializado para ajudar você a explicar a idéia. Com a ajuda dessas fontes, você pode geralmente inventar uma “EPC”, ou Explicação Pseudo-Científica, lógica que explica sua idéia em termos que serão aceitos de uma maneira “ah, é uma caixa mágica, legal” pelos seus jogadores. Através de pesquisa, lógica e apresentação artística, esse método é geralmente aceito como intrigante e compreensível.

No entanto, conheça seus jogadores e seus conhecimentos especializados, e não tenha medo de perguntá-los sobre o assunto se você acredita que eles sabem alguma coisa sobre um assunto com o qual você possa não ser familiar. Eles irão compartilhar com você e ajudá-lo por que eles acreditam, no geral, que é para sua própria vantagem ajudá-lo a respeito de pesquisa/conhecimento que afetam sua Crônica. Jogadores são protetores com todas as facetas de posse de crônica, e eles irão ficar satisfeitos de participar em um pouco de seu desenvolvimento.

Agora, como se fosse necessário dizer, nós devemos lembrá-lo para manter nossa consciência limpa pra não ser um idiota. Nós não estamos dizendo “Vá fumar uma pedra de crack do tamanho de um punho e contar uma história de **Vampiro** sobre isso!”. Nós não estamos o encorajando a atirar em caixas de banco para que suas cenas de combate fiquem melhores. Não coma sua irmã para pesquisar uma pungente cena de incesto. Todos nós desejamos que não tivéssemos que repreender as pessoas nesses livros, mas aposte que — os estúpidos estão lá fora. Não seja um.

“Isso é muito óbvio/isso é muito obtuso.”

Não se preocupe. Se um Narrador acredita que seu grupo irá perceber alguma coisa muito facilmente, ela irá passar direto por isso. Se ele acredita que eles nunca irão ver o centro de seu emaranhado de maquinações, eles irão mergulhar tão intuitivamente no coração de sua história que irão fazê-lo desejar ter lido Maquiavel mais vezes. Isso acontece. É a responsabilidade do Narrador lidar com isso, e o único meio de fazê-lo é certificando-se que ocorra. A melhor narrativa geralmente vem de consequências de uma oportunidade perdida ou o entusiasmo de uma trama descoberta muito rápido, porque erros são cometidos. Erros são catalisadores muito poderosos. O Narrador sábio não deve ter medo de deixar seu grupo assumir a trama, porque a história também é deles. Mas a reação do Narrador ao brilhantismo e às conclusões erradas do grupo deve ser racionalizado, deve ser consistente com seu temo, e é sábio planejar uma “porta dos fundos” pro caso dela se distanciar muito e trabalhar contra seu temo, ao invés de junto dele. Se lembre que as tramas no mundo das trevas raramente são lineares. Também restringe a credibilidade se o Narrador tenta forçar o grupo a seguir sua visão única sem deixá-los trilhar seus próprios caminhos às vezes, quaisquer sejam as consequências e onde quer que esses caminhos levem a história. Transforme cada ação louca do grupo em uma oportunidade narrativa.

TÉCNICAS DE ATMOSFERA

Como pessoas, Narradores e jogadores têm dimensão. Eles são 3D, eles não são figurantes planos

de filme. Nossas crônicas precisam de dimensão, também. Nós devemos dar forma e caráter a nossas crônicas ao usar várias técnicas que dão a elas as mesmas dimensões que a vida. Você pode usar técnicas de vários meios artísticos — livros, música, televisão, filmes, qualquer coisa — para dar a sua crônica uma dimensão maior.

Nota: Bom senso deve ser aplicado a essas técnicas ou elas podem se voltar contra você. Realismo e realidade são duas coisas muito diferentes, e essas linhas nunca devem ser cruzadas. Nunca use acessórios reais, especialmente armas de qualquer tipo. Nunca entre em conflito físico real. Violência no palco é legal, mas é sempre feita por profissionais treinados e é completamente inapropriada para um jogo de narrativa. Narradores precisam reforçar uma regra de “Não toque” e “Esse é *meu* espaço e esse é *seu* espaço”. Não acerte pessoas ou exploda seu carro. Se lembro, isso é um jogo, e se esquecer disso é perigoso. Como se nós precisássemos dizer isso de novo. Você sabe, é fantástico que certas pessoas podem assimilar o suficiente desses livros para se iludir que eles estão *realmente* no Domínio Profano do Território da Flórida, mas eles são incapazes de compreender as seis milhões de vezes que nós dizemos, “Isso não é real, tonto”. Mas nós nos desviamos.

CENOGRAFIA

Membros do grupo respondem à *atmosfera*. Esta atmosfera é geralmente conseguida através de caracterização, mas ela pode ser poderosamente implementada através de uma alusão visual a ela. Embora obviamente a praticidade restrinja o realismo, coisas simples podem ser feitas para evocar uma atmosfera.

Jogue à luz de velas. Medos vêm no escuro. Se você está jogando em uma área pequena, isso quase nunca apresenta um perigo à segurança e é extremamente emocionante. Você pode mesmo tentar luz negra ou um bulbo de luz vermelha em algumas das lâmpadas, mas algumas vezes isso torna difícil a visão do grupo.

Coloque alguma coisa sobre a janela que lance sombras na parede. Ilumine-a com uma fonte de luz ambiente. Com jogadores cooperativos, isso evoca tanto terror quanto estar sozinho em seu quarto, quando a árvore lá fora parece um monstro gigante.

Encoraje seus jogadores a “vestir” seus personagens. Artigos de vestimenta simples podem ajudar o grupo e o Narrador a suplementar a atmosfera, e não é muito caro se seus jogadores fazem uma vaquinha para alguns itens comuns. Não faça nada tão imbecil quanto atender a porta para o entregador de pizza com uma máscara do Drácula e uma capa de vinil, e você não tem que necessariamente ir ao

trabalho vestido “como um vampiro”, mas você pegou a idéia. Uma jaqueta, chapéu ou mesmo vestido curto pode fazer efeito admiravelmente. Tente encorajar seus jogadores a vestir seus personagens em uma maneira que os represente visualmente. Se você está jogando uma sessão ao vivo, você pode querer levar isso ainda mais longe e jogar totalmente caracterizado. Apenas poupe o rosto branco e sobrecasacas de veludo, por favor. Se você se parece com um vampiro, você está obviamente quebrando a Máscara.

MÚSICA

Música é variada e pode comunicar uma variedade de qualidades e sentimentos. Eça também tem sido ligada inextricavelmente à conceitualização moderna do vampiro. Escolha música cuidadosamente durante o estágio de planejamento da crônica, e ela irá realmente aumentar a ambientação do jogo. Tenha em mente que o tema geral da sessão da crônica irá sugerir música apropriada naturalmente. Você conhece alguns grupos que fizeram canções com letras que dizem o que você está tentando comunicar? É claro que sim. Use-os. Orquestrar sua crônica pode ser tão elaborado quanto gravar um CD personalizado com a “trilha sonora” para cada sessão da história ou tão genérico quanto escolher poucas e variadas peças ampliadoras de atmosfera para dar ênfase a momentos emocionais específicos na história. Misture estilos. Gótico-industrial é legal e depressivo e tudo isso, mas não se limite a isso. Seus jogadores só podem ouvir um tanto de Berzerk: Wumpscuts: para um Blue Incubus antes de ficarem cansados. Explore todas as suas opções. Corra a gama de música clássica, música romântica, música country (Johnny Cash poderia chutar a bunda de Marilyn Manson), tecno (e seu bilhão de subgêneros), heavy metal, swing, big band, world music, rap, top 40 e mesmo musicais da Broadway. (Um Narrador particularmente criativo tocou “West Side History”, porque ela ilustrava melhor o tema de sua crônica, estruturou o conceito da sessão em volta dela e deixou as emoções por trás da letra elicitar as respostas que ele queria. Funcionou tão bem que seu grupo inteiro — mesmo membros que ativamente odiavam musicais — ficaram envolvidos nela e a amaram). Gênero não significa nada para os membros — se os vampiros sempre assombrassem clubes góticos, os caçadores e a Inquisição estaria esperando lá por eles. Vampiros seguem modas mortais para se esconder por detrás deles e a música é uma boa guia.

AUXÍLIOS VISUAIS

Nada explica um ponto melhor que uma figura. Mapas, fotos sombrias cortadas de revistas de locais exóticos e uma variedade de outras fontes podem enfatizar um cenário em particular ao dar ao grupo

uma representação física dele. Seja criativo. Use tesouras e cola, ou se sente em seu computador, execute seus programas gráficos e procure em locais estranhos e misteriosos à vontade. Mexa um pouco com elas apenas para fazê-las parecer tão pressagiosas e belas e feias e bizarras quanto sua necessidade indicar.

DESCRIÇÃO

Narradores devem descrever tudo que seus jogadores encontram. Se lembre que conceito é uma representação de seu tema e que atmosfera soma um elemento emocional ao conceito. Tente pensar sobre como um objeto ou cena pode ser descrito por aparências, gostos, sentimentos, sons e odores, então o descreva em palavras que adicionem o elemento emocional. Escolha palavras efetivas e frases para conseguir chegar ao ponto. Por exemplo, pistolas não apenas fazem “estrondo”, elas “furam”, “rasgam” e “explodem, o ar cheira “acre e fumegante, como a chama que quase o matou na última noite” depois que elas são atiradas, e ela tem um gosto “como um bocado de escape automotivo”.

Ainda mais, use analogias, incluindo comparações, técnicas descritivas que mostram uma coisa como alguma outra coisa, e metáforas, maneiras de descrever alguma coisa ao caracterizá-la como outra coisa, para dar textura ao que está sendo descrito. “Como um...” e “como se fosse...” são bons mecanismos descritivos de transição. Se lembre, no entanto — excesso trabalha contra o ponto. Você não precisa de um solilóquio para detalhar uma porta agourenta rangendo em suas dobradiças.

ADEREÇOS

Adereços são representações físicas de objetos que o círculo pode encontrar durante o jogo. Tirada do mundo do teatro, adereços permitem ao grupo empregar seus sentidos de uma maneira muito real e interagir com as coisas que eles encontraram. Mas, novamente, bom senso sempre deve ser empregado ao escolher ou usar adereços. Nunca use armas de fogo, facas ou qualquer coisa que possa realmente ferir alguém. Adicionalmente, respeito deve ser mostrado a pessoas e propriedades igualmente quando usa esta técnica. Finalmente, o espaço de cada um precisa ser respeitado quando eles também são usados.

GÓTICO E PUNK OU A BELA E A FERA

Punk-gótico é o termo usado para descrever o mundo do Mundo das Trevas. Está na atmosfera, no cenário e na atitude dos habitantes do Mundo das

Trevas. Rico em ambientação, mistério e intensidade, o mundo Punk-gótico é exatamente tão escuro e violento quanto seu nome sugere. Ele é, afinal, o inferno que é a existência vampírica. Qualquer que seja a situação doente, demente ou excruciante em que você possa se encontrar, saiba que isso tudo acontece regularmente no Mundo das Trevas.

Para um Narrador tentando criar seu próprio mundo Punk-Gótico, a habilidade de aplicar esses elementos à história é crucial. E para fazê-lo, ele deve entender o que as palavras “Punk-Gótico” realmente significam.

Esqueça o que você pensa que sabe sobre Punk-Gótico. O que quer que tenha sido dito a você, isso é provavelmente o que não é. Se você está pensando que punk significa *mosh pits*, The Sex Pistols, Green Day, skinheads ou adolescentes rebeldes com cabelo espetado laranja, coleiras de cachorro como jóias e uma grave overdose de piercings... bem... não. É se o termo “gótico” traz a você visões de almas torturadas de rosto pálido com batons pretos, cabelo tingido de preto e um pletora de jóias de prata, então é hora de colocar esses clichês para dormir e cavar um pouco mais fundo. Encontrar o que está abaixo da superfície. O mundo Punk-Gótico tem pouco ou nada a ver com as modas que definem as subculturas e tudo a ver com as atitudes e motivações que são a força motora por trás dessa escolha de roupas.

GÓTICO

O cenário e atmosfera góticos são uma parte crucial do Mundo das Trevas. Se você compreende a estética gótica e a aplica ao mundo que você está criando, você não acabará com um cenário deserto e desolado. A estética gótica não é sobre mistério e depressão quanto tantas pessoas assumem que ela seja. O estilo gótico é justamente o oposto.

O estilo gótico pega as mesmas coisas que parecem miseráveis e deprimentes e encontram um senso de beleza nelas. No senso gótico, a noite não é uma coisa a se temer. Ao invés disso, a noite lança uma sedutora fascinação naqueles dispostos a vagar e explorar. O mórbido e trágico podem parecer românticos, até mesmo sensuais, para aqueles corajosos o suficiente para olhar dentro dos olhos das coisas que eles mais temem. Ele abraça a decadência do mundo moderno e aprecia a força necessária para fazê-lo. Cercanias esquálidas podem deixar o homem mais fraco insano, mas as ruínas em pedaços em uma cidade que já foi próspera é de alguma forma confortável na estética gótica. Olhar nos olhos dos necessitados é quase extasiante devido à força que existe ali, força que as pessoas comuns não têm. Para o vampiro, o olhar de súplica na face de sua presa pode ser absolutamente encantador...

O ideal gótico encontra uma fascinação com o macabro e uma afinidade por todas as coisas escuras. Escuridão significa mais que uma simples falta de luz do sol. Ela é a atitude dominante, especialmente no sentido gótico. Ao contrário do resto da sociedade, aqueles que abraçam o estilo de vida gótico não temem o lado negro e nem fingem que ele não existe e eles certamente não se escondem dele. A atitude gótica é reconhecimento e aceitação da escuridão. Isso não significa agir pelos instintos que o lado negro algumas vezes trás, mas significa procurar uma compreensão melhor do porque dos instintos estarem ali.

O que pode parecer como uma preocupação com a morte é na verdade uma celebração da vida. Não é sobre suicídio ou assassinato, mas é uma compreensão de que a apreciação da morte concede uma apreciação da vida. Conforto é encontrado nos ícones ou imagens da morte. Cemitérios e cruzes concedem uma ambiência escura ao que poderia de outra maneira ser uma cortina de fundo tediosa.

Estilo, originalidade, e imaginação permeiam o mundo gótico. Criatividade é essencial para o ideal gótico porque naquela mesma busca por beleza em todas as coisas, a sensibilidade gótica se recusa a ceder à estupidez. Seja através de arte, estilo pessoal ou arquitetura, o senso gótico sempre se assegura de que seja interessante.

PUNK

Enquanto a estética gótica procura beleza em uma situação, a atitude punk procura pela besta atrás dela. A mentalidade punk não acredita em ser bonito ou refinado. Um mundo coberto de açúcar é muito repulsivo de se imaginar porque ele é uma mentira. Sempre procurando por honestidade, o ideal punk cava sob a superfície até encontra a feiúra no que parece ser bonito.

No sentido mais claro, punk é impetuoso, severo e direto. Ele se recusa a ser ignorado e não acredita que ninguém deva passar a vida “confortavelmente entorpecido”. Anarquia e ilegalidade reinam supremas. Um conforto inquieto é encontrado ao virar o mundo de cabeça pra baixo. Punk abraça o caos e desordem porque é onde o verdadeiro poder pode ser encontrado.

A fúria que parece prevalecer na mentalidade punk não é sobre racismo ou comportamento de skinheads mas é, ao invés, um desafio ao status quo e um ódio pela máquina corporativa. Na mentalidade punk, o mundo corporativo é um mal que suga qualquer vida e vibração que uma pessoa possa ter. É uma força controladora que, se deixada incontrolada, irá continuar seu ataque à liberdade pessoal até que não exista nada além de abelhas operários se

escravizando para a besta que possui o mundo. Ela promove conformidade enquanto rouba as pessoas das qualidades mais importantes que elas tem: individualidade e imaginação. Conformidade deve ser evitada a todo custo porque isso significaria desistir da própria individualidade. Se conformar é aceitar os pensamentos e idéias dos outros (particularmente daqueles na autoridade) sem questionar, enquanto o ideal punk encoraja pensar por si mesmo. Os dois não podem coexistir até onde os punks estão envolvidos. Livre arbítrio e pensamento independente são casualidades na aceitação do status quo. Aqueles que se vendem e adotam a normalidade se tornam ovelhas para o abate. Qualquer semelhança de normalidade é muito próxima dessa morte em vida para os punk e não pode ser tolerada.

A crença fundamental do ideal punk é que a vida é feita para ser vivida — inteira e completamente não importa que situação possa ser. O ideal punk está sempre empurrando o limite. Tudo é feito com paixão; qualquer coisa menos seria o equivalente a desistir. Ser quem você é é o que torna a vida interessante, e individualidade deve ser protegida a qualquer custo. Se isso significa acordar os vizinhos, que seja. O punk se recusa a se tornar como todo o resto, se recusa a se encaixar e se recusa a abaixar o volume, porque isso seria o mesmo que desistir, e quando você desiste, você pode morrer. É preciso imaginação para ser diferente, uma forte constituição para viver no limite e um corpo forte para trabalhar toda a emoção e energia fluindo através dele. Se você não pode lidar com isso, nem se importe. Vá ser uma abelha operária.

PUNK-GÓTICO

Embora as atitudes punk e góticas não pareçam um encaixe perfeito a princípio, ambas encorajam criatividade e imaginação. Os estilos e imagens dos dois ideais requerem isso. Tanto o estilo de vida gótico quanto o punk se seguram firmemente à criatividade que os permite serem o que são. Eles sabem que a normalidade do status quo e o mundano sufoca a imaginação, e o elemento marginal da sociedade não quer nenhuma parte disso.

Para o modo de vida Punk-Gótico, emoções governam ações. Esqueça lógica e razão. Paixão, para melhor ou pior, é o que mais importa. Se você não tem paixão, você não tem nada. Sentir alguma coisa, mesmo que doloroso, é melhor que não sentir nada.

O resultado de toda essa emoção é energia, especialmente para os punk. Sem letargia ou apatia aqui. É tudo sobre adrenalina. Nunca dormir, nunca descansar, nunca desistir da luta. Diabos, você pode dormir quando você está morto. Até lá, viva a vida da maneira que ela devia ser vivida — com energia,

paixão e em seus próprios termos.

VAMPIROS E O MUNDO PUNK-GÓTICO

O ambiente romântico da estética gótica se complementa com o desafio brutal do ideal punk para criar um mundo que é o refúgio perfeito para o vampiro. A ameaça da morte está sempre presente no mundo Punk-Gótico, seja ela morte real ou a morte ambulante da conformidade. Os vampiros estão fora e ao redor a cada noite, espreitando nas sombras, procurando por aquela vítima perfeita, aquela que tem tudo pelo que viver mas nada que sinta forte o suficiente para morrer por. A escuridão traz esperança para os predadores à medida que os desavisados habitantes mortais do mundo Punk-Gótico saem para brincar. As atividades proibidas do mundo noturno trazem muita esperança para os corajosos e os estúpidos.

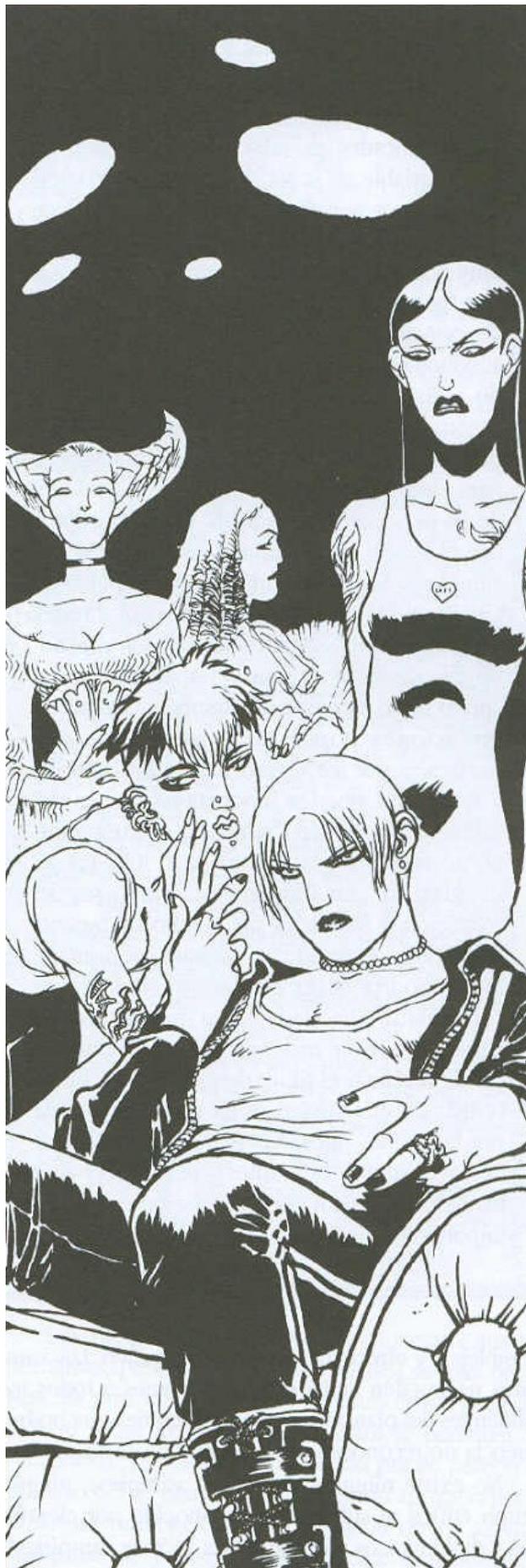
E política entre os morto-vivos não pode ser ignorada. Traição e vingança são maus necessários planejados para amigos e inimigos que frequentemente são a mesma pessoa.

O lado escuro da natureza nunca foi tão encantador...

CONTROLE

Vampiros se gabam entre si que eles governam o mundo, pelo menos partes dele não ocupadas por Lupinos e outras complicações. A verdade é mais complexa — e oferece mais potencial para narrativa. Vampiros não podem simplesmente dar ordens a todo mundo no planeta: Eles trabalham com limitações que eles geralmente não admitem, nem para si mesmos.

Nenhuma nação de Membros existe, nenhum grupo étnico ou sub-espécie reconhecida por cientistas e diplomatas constituem uma “raça vampírica”. Vampiros existem parasiticamente nas instituições que compõem a sociedade humana. Ao invés de tomar controle direto sobre sua comunidade hospedeira, vampiros trabalham indiretamente e através de disfarces, enganando seres humanos a agir de maneiras que serve à agenda dos vampiros, ou simplesmente colhendo os benefícios de suas ações completamente não-influenciadas. Instituições humanas confiam em enganação tanto quando correntes visíveis de comando, é claro, mas para vampiros a oportunidade de dar ordens publicamente ocorre apenas quando vampiros se disfarçam. Nenhum pretense príncipe da noite simplesmente sobe no palanque, expõe suas presas e ladre diretivas que o rebanho infeliz corre para executar. Um Membro príncipe sentado em um trono nas noites modernas está fazendo pose, tem um senso de ironia sobre sua situação ou está iludindo a si mesmo.



CARGOS E TÍTULOS

Essa seção faz frequentes referências a termos como governante, cargo e título. Os significados dessas palavras tem valores variáveis na sociedade dos Membros. Esses termos são usados por conveniência ao invés de sugerir vassalagem. Para ser preciso, muito poucos Membros nas noites modernas são “governantes”, apesar deles poderem invocar o título de príncipe. Um príncipe não controla seus súditos com um aceno de sua mão ou um controle remoto. Vampiros não apertam o botão “On”, “ligando” seus subordinados na polícia para incomodar inimigos ou mandar repórteres para a porta do refúgio de um personagem. Ao invés disso, esses conceitos são a reflexão do contrato social entre vampiros. Vampiros com muito mais frequência influenciam do que controlam diretamente. Um príncipe tem autoridade apenas no sentido que outros vampiros respeitam sua alegação do título. A despeito de alguns juízos falsos populares (geralmente promovidos por aderentes da Camarilla e reforçados pelas ações hipócritas do Sabá), a sociedade Cainita não é um governo das sombras neo-feudal de hierarquias infinitas.

Nenhum vampiro é preso por sua condição a “servir” algum nebuloso e hereditário “senhor” Membro, apesar de um príncipe forte fazer sua vontade parecer como a lei ou pelo menos o curso de ação mais sábio. Qualquer um pode alegar o título de príncipe ou bispo (e mais de uma cidade foi destruída por batalhas de facções entre aqueles que apoiavam múltiplos pretendentes), mas fazer outros reconhecerem esse título é o jogo mais perigoso e vital.

Muitos vampiros gostam de pensar de si mesmos como os senhores e damas que movem o mundo. Alguns realmente tiveram poder social ou político na vida e desejam continuar a fazê-lo após Abraço, enquanto vampiros que não tinham poder algum em vida batalham (consciente ou inconscientemente) para construir na não-vida o que eles não tinham em vida. A inclinação a agir como mestres de impérios cria complicações desnecessárias para os Membros, gastando atenção e energia em formalidades que pouco tem a ver com as realidades de sua existência e encorajando jogadores no jogo do poder a encobrir oportunidades reais a sua volta.

O mundo tem cinco vezes mais Inspirados que Membros. Os Inspirados operam através de grande parte do globo da mesma maneira que os Membros. Ainda por cima os Inspirados tentem fazer o bem,

contribuindo significativamente para o progresso científico e o alívio humano do sofrimento (dessa maneira mudando o futuro indiretamente, através da preservação da vida de crianças que iriam morrer não fosse por isso), tudo sem seus próprios executores. Nem números nem extensão geográfica torna a elaborada estrutura de poder que os Membros gostam de construir a sua volta tão necessária.

Nesse ponto você deve estar imaginando, “Mas então, quando vampiros realmente importam?” Sim, eles importam, em muitas maneiras e através de muitos canais. Suas oportunidades para influência não se encaixam muito bem nos próprios estereótipos dos vampiros, mas isso apenas significa que as oportunidades são diferentes, não inexistentes. Como todo aspecto da não-vida vampírica, a influência dos Membros não é totalmente como eles o fazem crer.

MEMBRO SOBRE MEMBRO

Embora um vampiro individual possa brevemente “controlar” um único ser humano através de um poder de Dominação ou algo do tipo, vampiros como um grupo não controlam assuntos humanos. Qualquer autoridade que um vampiro tenha sobre algum aspecto da comunidade humana depende da apropriação do poder que pertence apenas aos mortais. Vampiros governam mortais apenas à medida que os vampiros conseguem se apresentar também como mortais. Vampiros detêm poder como si mesmos, em suas verdadeiras identidades, apenas um sobre o outro.

Comunidades vampíricas são pequenas. A inteira população mundial de Cainitas, reunida em uma cidade, iria levemente se qualificar como uma área urbana pelos padrões das agências de censo modernas. Nem todos os Membros pertencem a uma única instituição. Nem a Camarilla nem o Sabá poderia encher um típico estádio esportivo se toda a seita se encontrasse de uma vez — e o que estaria toda a Camarilla ou Sabá reunido fazendo, de qualquer modo? Vampiros lidam regularmente com seu círculo ou bando, o príncipe ou bispo e talvez uma dúzia ou duas de outros vampiros residindo nas vizinhanças. A dinâmica de grupos pequenos e subculturas modela seus relacionamentos um com o outro.

O PAPEL DA TRADIÇÃO

Autoridade vampírica depende da tradição e não da lei escrita. Uns poucos tratados famosos codificam assuntos específicos e declaram diretivas formais. Quase todo neófito da Camarilla pode recitar de memória as Tradições. Embora a maioria dos Cainitas nunca veja uma cópia dos documentos pessoalmente, os termos da Convenção de Thorns e do Código de Milão circulam um pouco dentro do Sabá. As

fundações sobre as quais os Membros constroem domínios, no entanto, não tem nenhuma forma escrita impositiva. As Seis Tradições e as doutrinas centrais de cada seita circulam verbalmente, anciões instruindo vampiros mais jovens. Inevitavelmente, os detalhes mudam com o tempo à medida que uma interpretação se torna popular ou perde prestígio.

Tradição pode seguir um longo curso antes que ela se parta e pode acomodar mudanças mais prontamente que leis escritas sem providências para mudanças. Enquanto o que os herdeiros das tradições vêem como sua crença sobrevive, a forma dada à tradição pode variar uma grande quantia. Indivíduos que têm confiança em sua herança podem ajustar para circunstâncias novas. Na cultura tribal Navako, por exemplo, introduções Européias como passas e a pá agora se misturam perfeitamente a estórias pré-contato. Sua presença, contadores de histórias dizem, é em si mesma uma mensagem de que o povo Navajo pode se adequar aos tempos sem perder sua identidade fundamental. As Seis Tradições se originaram em noites antigas, muito antes de qualquer coisa como noções medievais ou mesmo clássicas de reinado e autoridade central; elas mudaram para incorporar idéias mais recentes que atraíram aos Membros o suficiente para serem incluídas.

Tradição geralmente expressa o consenso dos membros de uma comunidade melhor que a lei. Leis emergem das decisão daqueles com o impulso de tomar parte em como quer que sua comunidade governe a si mesma, enquanto tradição incorpora as preocupações de todos que ouvem e repetem as histórias. Nenhum indivíduo pode ordenar outros a gostarem de sua interpretação, mesmo com Disciplinas mentais para compelir cooperação daqueles disponíveis. Pretensos manipuladores da tradição devem persuadir outros, exprimindo suas versões em palavras que satisfaçam as esperanças e medos da audiência. A longo prazo, graça e empatia conta muito mais que Dominação para qualquer vampiro esperando mudar a visão popular sobre as Seis Tradições.

A adoção de terminologia clássica e depois medieval reflete a dependência dos vampiros por inovações de governantes humanos. Um vampiro nas Noites Finais procurando outra dessas mudanças pode montar uma interpretação de alguma adição moderna como refletindo o “verdadeiro espírito” das formulações mais antigos ou pode argumentar que a adição serve a Membros contemporâneos onde as formulações mais velhas falham. Em ambos os casos, o inovador não pode ordenar a mudança: ela demorará décadas ou mais para circular entre a sociedade dos Membros e encontrar (ou falhar em encontrar) aceitação. Uma crise suficientemente atroz pode motivar os Membros a aceitar a quebra de uma ou mais Tradições pela duração da emergência, mas mudança a

longo prazo nunca ocorre rapidamente.

Note que a manipulação das Tradições forma um excelente foco para uma crônica que se estende por séculos com extensos tempos acelerados.

AUTORIDADE

Vampiros aplicam uma variedade de rótulos a seus governantes, mas em quase todos os casos, se resume a um único princípio: Um vampiro exerce tanta autoridade sobre os outros quanto eles o permitem fazer. O príncipe “despótico” de uma cidade pode parecer exatamente o oposto do príncipe de outra cidade, que existe como um testa de ferro apoiado por poderosos primógenos. A Tradição estabelece algumas categorias amplamente aceitas de liderança, os detalhes das quais variam em grande parte na prática.

Como todos os predadores, vampiros sabem (independente de admitirem conscientemente) que no final eles todos competem pelas mesmas presas. Um vampiro pode simplesmente abandonar as complicações da sociedade dos Membros e se retirar para algum lugar com um suprimento de alimento disponível e qualquer distração que ele ache pessoalmente satisfatória. Se ele planeja cuidadosamente e mantém a auto-disciplina, se esconder faz muito sentido como uma estratégia para sobreviver à Jyhad e às Noites Finais. A maioria dos vampiros sente a necessidade de conseguir aceitação, admiração e obediência de sua própria espécie, no entanto, e esses desejos suprimem o simples encanto de auto-preservação no isolamento. Muitas instituições dos Membros refletem o tremendo desejo vampírico de demonstrar sua própria superioridade. Cada distribuição de poder existe em um frágil equilíbrio que se estilhaça no momento que um participante vê vantagem em fazer mais alguma coisa.

Apesar de vampiros poderem desenvolver inteligência e discernimento trans-humanos, eles geralmente ficam atrás em desenvolvimento moral. Seus poderes permitem a eles ultrapassar muitas das limitações colocadas em interações entre seres humanos. Etiqueta e moralidade igualmente refletem as limitações do poder humano e oferecem princípios com os quais resolver disputas. Criaturas que podem simplesmente forçar sua vontade em outros ou nunca desenvolveram a consciência interior dos limites que cria a moralidade ou tem que exercer constante esforço para impedir a consciência de se despedaçar. Desafios morais que humanos resolvem em um instante, podem exigir uma extensa deliberação de um vampiro, cujos instintos o apontam em direção às paixões desenfreadas da Besta.

Em alguns sentidos, então, um domínio vampírico se parece com uma reunião de cúpula de líderes políticos ou econômicos entre os mortais. Cada vampiro tem o potencial para reunir recursos

tremendos, e suas decisões individuais se parecem com as tradições da sociedade como um todo (pelo menos, eles o fazem se o vampiro não quer acordar uma noite com Inquisidores escondidos em seu refúgio, ou a menos que ele seja muito, muito cuidadoso). Em outras situações, o domínio se parece com um jardim de infância particularmente perigoso, habitado por seres que não tem as restrições internas básicas que quase todos os mortais adultos compartilham e que podem apoiar seus caprichos com força sobrenatural. Qualquer líder de sucesso de um desses encontros heterogêneos precisa equilibrar as exigências conflitantes de egos desimpedidos. Nenhum líder faz esse trabalho eternamente.

O príncipe ou oficial da seita quase sempre precisa de competência física. Frenesi e mudanças deliberadas da força física ameaçam a autoridade do príncipe, um príncipe que não pode subjugar um membro por a de controle de seu domínio se mostra indigno do respeito dos outros. Poder físico não é suficiente para manter um líder no poder, no entanto. O príncipe deve amenizar o medo de seus vassalos e demonstrar como apoiá-lo os mantém seguros. Ameaças reais que ele destrói são boas lições... assim como ameaças manufaturadas, desde que ninguém de sua futura

audiência descubra a verdade. O príncipe precisa mostrar que ele pode manter as reservas de vitae seguras, proteger refúgios e prevenir de ameaças contra Lupinos e caçadores. Mesmo isso não é o suficiente, porque qualquer capanga aleatório pode fazer o mesmo. O príncipe deve mostrar a seus futuros vassalos que aceitar sua reivindicação gera algumas oportunidades para que eles também satisfaçam seus sonhos e esperanças.

Poucos príncipes fazem tão bem com persuasão e encorajamento quanto com intimidação, que é o motivo pelo qual sua posição é sempre vulnerável a desafios por forasteiros eloquentes.

Súdito, Servo, Fã, Sócio

A palavra “súdito” em si carrega implicações que apontam os vampiros pra longe da compreensão sobre sua própria situação. Poucas reuniões humanas de uma ou duas dúzias de pessoas têm um “príncipe”, e os membros de um desses clubes não são “súditos” no sentido de serem ligados a seu governante. Eles têm vidas fora do clube. Vampiros também têm existência separadas dos assuntos do domínio, as preocupações privadas que eles se referem entre associados seletos ou mantêm secretas de todos os outros vampiros. O príncipe ajusta o tom do que acontece quando



SÍMBOLOS DE PREFERÊNCIA

Como o portador de autoridade de facto, um líder vampírico — príncipe, bispo, justicar, priscus, o que seja — pode conferir uma variedade de presentes a seus subordinados. O fato de que muitos desses presentes são tradicionais significa que líderes geralmente não pensam muito a seu respeito. Consideração, no entanto, sofre novas aplicações.

Logo abaixo do príncipe local, líderes podem apontar e remover os detentores de cargos dentro de suas respectivas esferas de influência ou até mesmo criar novos títulos. Dependendo das circunstâncias, nomeação pode ser tanto uma punição quanto uma recompensa. Ser o Zelador do Elísio em um domínio próspero e pacífico geralmente significa recompensa e pouco risco, enquanto ser xerife ou algoz em meio a uma guerra entre as seitas e caos social geralmente implica em uma existência reduzida e sofrimento no meio tempo. Assim como principado e cargos maiores, uma posição menor geralmente significa tanto ou tão pouco quanto seu detentor a faz. Respeito entre vampiros geralmente flui por habilidade demonstrada, e cada portador de cargo tem oportunidades de se mostrar aos outros. Uma vez em destaque, um vampiro pode exercer autoridade informal, o que se torna cada vez mais “real” à medida que outros a aceitam. Mais que um príncipe já caiu ao mandar um inimigo para um papel perigoso, apenas para ver o inimigo prosperar e eventualmente substituir o príncipe.

Presentes permitem a um líder recompensar seus seguidores sem as complicações permanentes de manter um cargo. Membros reconhecem duas categorias muito diferentes de concessão de presentes que líderes raramente distinguem. Primeiro, líderes concedem presentes para indivíduos como uma recompensa por serviços específicos prestados. O líder aponta o indivíduo ou indivíduos escolhidos e define tanto as razões pela recompensa e a natureza da recompensa dada. Segundo, líderes concedem presentes a quem quer que possa conceder um serviço em particular, como um prêmio. O líder sofre um risco significativo aqui, já que o favor pode ir para alguém que o líder provavelmente não gostaria de ajudar. Definição cuidadosa da fonte das recompensas permite ao líder dar uma recompensa a um indivíduo com mais probabilidade de completar a tarefa, mas tempo e azar podem alterar tais planos. Presentes como prêmios têm a vantagem de permitir ao líder ver como os vários indivíduos sob seu comando se comportam com seus presentes, descobrindo potenciais alvos para atenção mais personalizada. Adicionalmente, esses presentes não precisam ser coisas físicas. Príncipes podem muito bem conceder direitos sobre áreas de caça de qualidade, soberania sobre influência em certas áreas, promessas de ajuda futura ou mesmo a bênção para criar progênie. Muito poucos presentes tomam a forma de dinheiro, itens ou qualquer outra coisa tão básica.

vampiros se reúnem e pode intervir quando vampiros entram em conflito entre si ou com mortais. A menos que um vampiro apresente um desafio visível a uma das Tradições ou alguma outra regra geralmente aceita, no entanto, o príncipe raramente intervém nos afazeres pessoais de outros vampiros. Príncipes que ultrapassam os limites demais apenas cria rebeldes, anarquistas e autarcas.

Líderes vampíricos têm um arsenal substancial de ferramentas sociais que a maioria deles raramente pensa a respeito. Acima de tudo, vampiros em posições proeminentes se tornam objetos de imitação, da mesma forma que as figuras públicas humanas. Vampiros que querem ser como seu líder aceitam sugestões tão facilmente quanto ordens ou ainda mais facilmente. Quando o objeto de desejo expressa desaprovação, o imitador se disciplina e se esforça para provar sua dignidade com esforços redobrados. Quando o objeto de desejo sorri em satisfação, o imitador pode bem ficar satisfeito com isso e nenhuma recompensa tangível. Culturas diferentes aplicam diferentes termos

à condição: gravitas, a dignidade do rei, graciosidade, ser legal. O conteúdo das características admiradas variam através do tempo e do espaço, mas o princípio de imitadores e imitados parece universal. É uma parte da condição humana que o Abraço não remove.

Quase todo líder também tem seguidores que podem agir como extensões da própria vontade do príncipe. Seguidores entusiastas pregam os méritos de se conformar à vontade do líder, e as recompensas que o líder os concede mostra aos outros as vantagens de se juntar a suas fileiras. Punição cria obediência por pouco tempo através do medo; recompensa ganha lealdade. O líder pode dar uma mensagem em particular que seguidores passam em público sem que outras na área percebam que ela se originou com o líder — assim, o príncipe influencia o tom de seu domínio mesmo naqueles lugares que ele não pode ir pessoalmente. Seguidores vêem coisas que o príncipe não pode. Se o príncipe presta atenção à reação dos vampiros a sua volta, ele pode até mesmo recrutar seguidores a quem o resto do domínio não sabe que é

um confidente recém-forjado; ele também pode forjar uma querela e uma perda de boas graças com um seguidor escolhido. O “intruso” então pode observar para o príncipe sem suspeitas além das que os vampiros normalmente já tem um pelo outro.

O AVANÇO DO TODO

Os objetivos que um líder decide para o grupo diretamente ajudam os interesses individuais de alguns membros enquanto interferem com os assuntos pessoais de outros. O líder precisa saber quem irá ganhar ou perder com suas atividades antes de comprometer o grupo a qualquer coisa além da sobrevivência e manutenção do status quo. Aliados indesejados cria tantos problemas como inimigos indesejados e ainda exige um trato mais cuidadoso.

Vampiros tendem a detectar ofensas cedo e com frequência, intencionais ou não — apenas pergunte às harpias. Um líder prestes a envolver o grupo em um curso significativo de ação deve estar preparado para as objeções que se seguirão em seguida. Qualquer apelo à tradição geralmente funciona, colocando o objeto na não invejável posição de parecer discordar de toda a herança da sociedade dos Membros. Por outro lado, inovação popular pode também colocar o objeto na defensiva, particularmente se o líder pode apontar exemplos onde conservacionismo demais ameaçou o grupo. O líder também pode tentar lançar as objeções como picuinhas puramente pessoais, o objeto obviamente tentando subverter o bem geral por razões egoístas. Mesmo apesar de quase todos os Membros serem seres apaixonadamente egoístas, eles interpretam grandes ardis para parecer mais sofisticados em suas motivações e irão tomar do líder a tarefa de criticar os poucos embaraçados. Quantas vezes os Membros já exprimiram as palavras vazias, “pelo bem da Camarilla”, ou “pelo benefício do clã”? No idioma dos grupos de pares modernos, indivíduos que se preocupam em eles próprios serem legais ostracizam mais duramente seus pares que falham na tarefa.

Poucos problemas aceitam apenas uma solução. Um líder sábio geralmente considera uma vasta gama de opções. Quanto mais ele sabe sobre o que iria ferir ou ajudar os membros de seu grupo, mais ele pode ajustar seus planos para conceder recompensas e penalidades sem que parece que ele está dando esses presentes diretamente. O princípio aqui se aplica a cada nível de domínio a seita; quanto mais alto o nível do líder, mais complexos os cálculos de interesse individual e do sub-grupo e mais difícil é reunir informação suficiente para planejar conscientemente. Essas limitações são responsáveis por muitas das viradas em posições de nível mais alto, já que o fracasso acontece mais facilmente.

TÍTULO E AUTORIDADE

Poder real, no sentido de dar direções e esperar obediência, raramente corresponde à organização formal de um grupo. Tanto aqueles que têm a confiança e respeito do resto do grupo quanto aqueles que detêm os títulos oficiais naturalmente querem saber quem são seus rivais em potencial. Extrair informação sobre quem os outros respeitam, no entanto, geralmente se torna recorrentemente complexo. Indivíduos que se sentem em posições inferiores à aqueles exigindo respostas dizem a seus superiores o que eles pensam que seus superiores querem ouvir. Por outro lado, indivíduos que se sentem superiores a seus interrogadores dizem a seus “inferiores” qualquer coisa que os divirta, ou podem avançar agendas das quais seus “inferiores” permanecem ignorantes.

(O livro *Chicago by Night* introduz um sistema extremamente útil de catalogar o relacionamento entre indivíduos e grupos dentro do cenário. Narradores fariam bem em trabalhar diagramas similares, baseado em como os personagens lidam um com o outro. Personagens propriamente ditos geralmente não têm meios para reunir tal conhecimento objetivo mesmo com a ajuda de Disciplinas: Os participantes em estruturas de poder enganam a si mesmos, assim como uns aos outros. Nenhum líder ou seguidor sabe tanto quanto gostaria, e líderes astutos podem simplesmente planejar pela inevitabilidade da surpresa).

Muitos vampiros com poder pessoal escolhem evitar as complicações de títulos formais. Eles podem prestar seu apoio à autoridade titulares em troca por considerações, precisamente como em qualquer estrutura de poder do clube local de bridge ao Parlamento. Dependendo da perceptividade daqueles no poder, participantes na corrente de comando podem nem mesmo perceber que eles devem sua aparente popularidade à influência por trás das cenas de outros. Por outro lado, um portador de ofício formal esperto pode perceber que alguns dos indivíduos em seu grupo exercem mais influência que eles próprios percebem. Ao influenciá-lo, ele pode incitar o resto do grupo, sem o esforço de lidar com muitas variáveis de interesse pessoal, obsessão, ignorância e equívoco.

Se lembre que os ofícios de seita existem (em grande parte) para avançar os respectivos propósitos da seita. A Camarilla quer proteger a sociedade dos Membros como um todo de ameaças externas; o Sabá quer se livrar da necessidade de se esconder dos mortais e liderar uma cruzada contra os Antediluvianos. Nenhum dos grupos tolera fracasso bem, e especialmente não no momento que ele põe em jogo seus planos globais. Um príncipe ou bispo incompetente pode continuar enganando seus

superiores por muito tempo, mas não eternamente — esse é parte do motivo pelo qual as seitas empregam arcontes, cardeais, justicares e coisas do tipo. O líder local, por sua vez, tem que equilibrar as preocupações de sua seita contra aquelas dos indivíduos em sua vizinhança. Se ele serve à seita tão bem que todos os indivíduos locais enfrentam o extermínio em prol da glória maior da seita, ele não irá durar, nenhum pouco mais que se ele mantiver seu domínio alimentado e feliz enquanto ignora a causa que ele supostamente serve.

Autoridades independentes podem ignorar as ordens de seitas mas devem lidar com esforços de ambos os lados (e outras facções independentes) de trazê-los sob sua jurisdição. Independência real da batalha das seitas vem apenas para indivíduos preparados para abandonar inteiramente a sociedade dos Membros. Já que o mundo tem um número finito de áreas urbanas, e já que outras forças negam o acesso a algumas cidades que de outra forma seriam adequadas, vampiros competem ferozmente pelos recursos restantes. Líderes independentes podem e conseguem prosperar mas apenas ao custo de esforço contínuo, e no fim, a Jyhad vem até todos eles.

Em todos os casos, poder é o que o vampiro individual consegue apanhar.

MEMBROS SOBRE REBANHO

Cada fragmento de poder que vampiros detém sobre mortais depende da enganação: ou o vampiro mente, talvez por omissão, para suas vítimas e vassalos sobre sua natureza real, ou seus agentes sabem a verdade e ajudam a enganar o mundo como um todo. A Inquisição acabou com a última era de vampiros governando (no verdadeiro sentido da palavra) abertamente em suas verdadeiras formas, pelo menos na sociedade Ocidental, e qualquer esforço para reviver a prática iria também reviver a Inquisição ou algum outro sentimento anti-Membros.

Vampiros oferecem a mortais dois tipos de presentes: símbolos de prestígio, poder ou vantagens dentro da sociedade humana que o recruta mortal não alcançaria por si próprio e presentes do reino sobrenatural que nenhum humano poderia conseguir por si próprio. Em retorno, o recruta mortal faz algumas coisas que o vampiro poderia fazer por si mesmo mas que seriam inconvenientes, e algumas coisas que a natureza dos Membros torna impossível para vampiros. Adicionalmente, o vampiro pode ou não revelar sua verdadeira condição ao mortal que ele busca controlar. Cada categoria de troca cria suas próprias complicações.

BARGANHAS INFORMADAS

A mais simples forma de relação vampírica com

seres humanos é o vampiro mostrar seu poder e amedrontar seu alvo mortal à submissão. Ele depois mantém informação sobre a natureza e sociedade dos Membros longe do mortal, que age como seu agente na sociedade humana. O mortal não aprende sobre rivais vampíricos ou superiores que podem reinar em seu novo amo, nem é provável que ele encontre qualquer um entre os vivos que acredita em seus relatos. Isso é controle: o vampiro dá ordens e o humano as executa. Ele funciona enquanto o vampiro não permite a seu servo adquirir conhecimento de como atacá-lo, seja diretamente (com surpresa e uma estaca afiada, por exemplo) ou indiretamente (ao alertar Inquisidores em visita a seu refúgio).

Além dos simples fato de maestria, o vampiro pode lidar com seu servo tão generosa ou asperamente quanto ele veja adequado. Transformar em carniçal concede a seu servo grandes benefícios, mas também aumenta muito o risco de descoberta. Vampiros podem produzir riqueza e recursos de muitos tipos, mas a posição social do servo limita quanto de cada presente ele pode usar, da mesma forma que sua habilidade de gastar os lucros de outros empreendimentos ilícitos o faz. A Receita Federal não irá parar uma investigação apenas porque um homem ficou rico com dinheiro dado a ele por um vampiro ao invés de fraudes. Um servo de um vampiro pode muito bem melhorar seu estilo de vida gradualmente, procedendo lentamente o suficiente para evitar atrair muita atenção ou arranjando uma cobertura adequada — um bom manipulador mental pode recompensar seu servo com um bilhete premiado de loteria ou outra sorte inesperada legítima. A tarefa para a qual ele recrutou o servo continua uma preocupação, no entanto; ele não vai deixá-lo se promover para fora do lugar em que é necessário.

Os problemas se tornam substancialmente mais complicados caso o servo entre em contato com qualquer outro membro do mundo noturno. Agora o servo pode ganhar uma alavancada para usar contra seu amo; o vampiro deve tomar cuidado para não colocar armas (físicas ou sociais) em seus cuidados, não sem fazer preparações muito elaboradas para proteger a si mesmo. Quanto mais seu servo sabe, menos ele deve se arriscar. Os perigos nem todos derivam de suas ações potenciais — um outro Membro pode tê-lo como alvo de manipulação mental, suborno, sequestro e similares. O vampiro pode tentar proteger seu servo com o apoio de transformá-lo em carniçal, precauções defensivas, etc., mas ferramentas e presentes que o distanciem da sociedade mortal trazem seus próprios riscos de exposição e podem tornar muito mais difícil para ele executar tarefas necessárias.

O que começa como um exercício de poder absoluto se desenvolve em uma crescente dependência mútua quanto mais tempo dura.

JUNTOS CONTRA O MUNDO

Homens e mulheres mortais que aceitam os presentes dos vampiros em troca de servidão raramente proclamam sua nova lealdade a alguém. Os desafios que eles enfrentam como servos de poderes ocultos não difere em grande parte dos problemas confrontando espíões, criminosos e revolucionários. Servos de vampiros geralmente pensam em sua condição como única e acabam reinventando a roda quando é hora de lidar com problemas.

Um vampiro procura um mortal porque este pode fazer uma coisa que aquele não pode. Pode ser tão simples quanto ocupar a mesa da frente de um escritório durante o dia, assim apresentando a aparência de um negócio legítimo, ou tão envolvido quanto coordenar o suborno de vários oficiais de alto escalão e dispor de corpos em uma base regular. A maioria dos servos mortais executa tarefas relativamente mundanas, mesmo apesar de seus novos empregadores serem incomuns. À medida que o novo papel do servo exige que ele faça trabalhos fora de seus parâmetros normais, no entanto, ele enfrenta um dilema: Quanto mais atenção ele dá a isso, menos ele pode dar a sua rotina pré-existente e mais riscos ele cria. Sei mestre provavelmente pensa na descoberta como o maior risco, mas demissão e rebaixamento prejudica o mesmo tanto no que diz respeito a fazer o trabalho que atraiu a atenção do mestre em primeiro lugar.

Vampiros frequentemente subestimam a engenhosidade humana. Acostumados a pensar mais rápido e se basear em experiência equivalente a várias vidas mortais, vampiros tecem complexas histórias que eles esperam que engane caçadores em potencial. Seres humanos com experiência em enganação aprendem que as fachadas mais simples são quase sempre as melhores. Mentir exige esforço, e quanto mais complexa a história, mais provável que o mentiroso escorregue em algum momento chave. Um servo que conhece essa lição pode não ter facilidade em persuadir seu mestre. Pior de tudo, o vampiro pode se manter experimentando com várias fachadas, deixando relatos conflituosos a serem descobertos se alguém começar a comparar as histórias.

Mestre e servo precisam trabalhar junto quando a verdade começa a se tornar pública. Infelizmente, as tensões ficam altas nesses momentos. Um vampiro que perde o controle pode facilmente matar seu servo e então tem o problema de dispor do corpo mesmo enquanto o problema que engatilhou isso continua ativo. O mestre também pode recusar isso e ver tudo como um truque do servo para melhorar sua condição e responder com medidas punitivas que apenas atraem mais atenção. É necessário confiança para lidar com uma crise, e confiança não floresce entre os morto-

vivos. Quando mestre e servo cooperam, eles podem lidar com muitos desafios e aproveitar uma enorme vantagem competitiva sobre vampiros e mortais em relacionamentos menos justos.

Para a parceria funcionar, o vampiro deve deixar de lado um pouco de sua maestria absoluta preferida. Se o servo abusa do presente, então ele pode ficar em situação pior que antes. Ele também pode sair da crise melhor que o esperado, com acidentes com os intrusos abrindo oportunidades novas para que ele e seu servo explorem. Ele não saberá até tentar, e inovação raramente é prazerosa para os vampiros. O familiar velho controle parece tão tranquilizador e pode continuar a parecer desse modo até o ponto de exposição e destruição.

Ao planejar as ações de personagens do Narrador, tenha em mente que poucas pessoas respondem a sinais de comportamento ilícito entre seus parentes, vizinhos ou colegas de trabalho imediatamente suspeitando da presença de um vampiro. Eles suspeitam de vícios e crimes mundanos: um caso, doença mental, uso exagerado de drogas ou álcool, fraude e etc. Pessoas tendem a fazer o mundo parecer ter sentido, mesmo que pra isso necessitem insistir em alguns pedaços de evidência que não cooperam. A suspeita que alguma coisa sobrenatural pode estar acontecendo cresce lentamente na mente de quase todo mundo exceto um religioso particularmente devoto ou um lunático delirante. (Narradores tomem nota: Essas não são categorias sinônimas, e se você pensa em religiosos apenas em termos de deficiência mental, leia mais sobre a história do pensamento e prática religiosa).

Pessoas que suspeitam que seu suspeito que seu vizinho está fazendo alguma coisa errada raramente correm para fazer acusações. Sussurros e olhares incitam as piores suspeitas em alvos observadores, que se preocupam se o elo sobrenatural foi descoberto de alguma forma. A interação de mal-entendidos resultante pode ser uma comédia de erros, tragédia ou qualquer coisa no meio — e provavelmente várias de uma vez.

BARGANHAS NÃO INFORMADAS

Finalmente, um vampiro pode disfarçar sua natureza e interagir com seres humanos sob um disfarce de um mortal ou exercer poderes de forma que eles não saibam nem que estão sendo manipulados. Os problemas de servos ignorantes agindo de maneira que deixam em perigo sua utilidade se aplicam quer eles conheçam a fonte de sua mudança de comportamento ou não. Um cuidadoso manipulador por trás das cenas pode se proteger de observação ao usar mortais, se ele os comanda a agirem de maneira que não se tornem bizarras a ponto de justificar um escrutínio mais

próximo. Um manipulador particularmente cuidado prepara evidências para apoiar uma acusação mundana em casos que deva sacrificar um peão. O segredo é deixar o mínimo de pontas soltas possível. Perfeição raramente acontece, mas de qualquer modo, ela não é necessária se o vampiro providência pistas o suficiente para deixar observadores estranhos se sentirem confortáveis com explicações mundanas.

Passar como um ser humano reduz alguns riscos e aumenta outros. Enquanto o vampiro se comporta cuidadosamente, o disfarce que ele adota se baseia em suposições humanas. Pessoas conhecem, mesmo que vagamente e de uma certa distância, sobre gangsteres, espíões e similares. Existe novidade o suficiente em um contato com uma dessas pessoas para satisfazer a maior parte da curiosidade das pessoas; é improvável que elas investiguem em busca de explicações mais estranhas. Por outro lado, pessoas em posições sensíveis geralmente recebem treinamento sobre o que fazer quando um agente externo se aproxima e podem tomar ações preventivas. O pretenso amo deve observar cuidadosamente e por tempo suficiente para estabelecer que seu alvo irá provavelmente responder favoravelmente ao invés de procurar ajuda. Um grito de auxílio traz resposta mais rápido que um grito de encontrar um vampiro, em quase todas as situações.

O MANIPULADOR VISÍVEL

Vampiros geralmente desprezam a atenção pública, não porque eles pararam de desejar adulação e obediência, mas porque sua longa experiência mostra quão difícil a enganação se torna com o tempo.

Inevitavelmente, pessoas começam a se fazer perguntas quando uma figura pública nunca aparece durante o dia. Celebidades de muitos tipos levam vidas noturnas ativas, mas mesmo nas noites modernas, obrigações diurnas pesam em quase qualquer emprego. Um vampiro simplesmente não pode funcionar como um oficial de alto escalão do governo, por exemplo, graças a encontros matutinos, sessões de votação gravadas e etc. Um vampiro que se mistura ao público precisa de uma fonte de renda que não dependa de estruturas de negócios normais. Vampiros afluem para as artes, em parte porque é mais fácil para cantores, escritores, pintores e sua classe manter quaisquer horários eles desejem.

(O público como um todo geralmente subestima quão exigente a rotina de um artista comercial se torna, no entanto. Cantores, por exemplo, precisam fazer sessões de gravação e se encontrar com empresários e atender a ocasiões de publicidade e responder a muitas outras exigências em seu tempo. A opção de ser um recluso total permanece, mas ela corta o artista das redes comerciais geralmente necessárias para alcançar grande fortuna).

Vampiros que têm aptidão com Disfarce,

Ofuscação e talentos relacionados podem arrumar para impostores ficarem em seu lugar em eventos diurnos. Tal tipo de farsa pode durar muito tempo, enquanto o representante conseguir imitar as habilidades de seu mestre secreto. Ela também pode se desintegrar subitamente. A altamente competitiva mídia de massa, sempre faminta por escândalos, concede muitos incentivos a expor os segredos das celebridades. Um vampiro pode provavelmente ter sucesso em matar um ou dois paparazzi, mas uma total esculhambação de mortes, loucura ou mudanças inexplicáveis de comportamento parecem como uma notícia tentadora por si só. Em resumo, a Máscara mantida na cara do público requer um constante esforço e geralmente termina em fracasso apesar desse esforço.

É um pouco mais fácil tomar uma personificação que já tem riqueza e agora tem poucas obrigações regulares. Um vampiro providente pode cultivar um laçao humano ao poder e influência, então surgir como o herdeiro do mortal ou simplesmente matar o laçao e entrar diretamente no papel. Os riscos de exposição continuam, mas menos intensamente nesse caso. O indivíduo de riqueza e desocupado tem que se preocupar com escrutínio de sua história da parte de pretensos biógrafos e outros bisbilhoteiros. Planejadores espertos assumem que qualquer fraqueza na transição de humano para vampiro pode ser exposta; no entanto muitos auto-identificados “príncipes da noite” subestimam a humanidade novamente e se vê confrontando caçadores.

Vampiros experientes que já viram Membros públicos ascender e cair antes pressionam seus camaradas em busca da celebridade a reconsiderar. Uma caçada, afinal, põe em risco todos os habitantes sobrenaturais da área, não apenas o alvo ostensivo. Quando a persuasão falha, a violência pode começar; Nenhum observador externo pode imaginar quantas mortes trágicas entre estrelas ascendentes da ciência, arte, entretenimento ou outros campos podem refletir o conflito secreto entre vampiros a respeito dos limites de uma existência segura. Os esforços para manipular a humanidade de dentro das massas traz as mesmas ameaças que vampiros trazem à humanidade.

Essas dificuldades não significam que personagens nunca devem ser permitidos se misturar publicamente ao rebanho. Embora ninguém possa banir o azar, como Narrador você deve tornar cada tarefa difícil impossível. Recompense preparação cuidadosa e uma conduta consistente, e você concede incentivos para jogadores se prepararem e serem consistentes. Alguns vampiros se movem abertamente entre mortais, enquanto ocultam sua natureza interior e é possível para os Membros exercerem uma tremenda influência desse modo. No final, isso é o que faz interpretar um Membro publicamente conhecido ou famoso tão excitante.

O LONGO E O CURTO

Vampiro a Máscara, o Guia da Camarilla e o Guia do Sabá fornecem informações úteis sobre conduzir uma crônica de duração normal. Presume-se que tais jogos durem uma história ou uma crônica, com um final em seguida. Mas o que fazem os jogos curtos ou longos? Que concessões e preparativos especiais faz um Narrador para precisar e querer fazer isso em sua crônica?

JOGOS CURTOS

Os jogos curtos são um desafio para o planejamento do Narrador e as suas perícias sociais bem como a sua trama. Eles são, realmente, complicados para se fazer de modo adequado. Um período de 3 a 6 horas é bem mais complicado de se trabalhar e produzir um bom resultado do que possa imaginar. Normalmente, jogos curtos são usados para dar demonstrações, ambientar e apresentar um novo grupo de jogadores para um jogo ou (mais comumente) para jogos rápidos. Em tal ambiente controlado, esses jogos revelam a técnica do Narrador e fornecem uma experiência memorável com o jogo.

Conduzidos de modo adequado, jogos curtos são deslumbrantes e pode até mesmo fazer algumas pessoas mudarem de idéia sobre o jogo que estavam convencidas que o odiavam. Conduzidos de modo inadequado, eles podem convencer o maior dos fãs de Vampiro no mundo a balançar a cabeça e nunca mais voltar. A menos que você seja um Narrador experiente ou tenha jogado outros jogos curtos antes, assegure-se de testar suas criações com algumas pessoas que não vão se ofender com tal desastre. Mesmo que se você souber o que está fazendo, você realmente deveria fazer um teste. Se você não souber o que está fazendo, é quase certo que leve uns baques para conseguir acertar. Acredite. Nós compartilhamos nossos jogos desprezíveis.

Abaixo está uma lista de dicas que poderão ser úteis para fazer um jogo curto funcionar e funcionar bem. Aquelas em adição a todas as coisas que você precisa para fazer um jogo bem sucedido. Narradores bem treinados são, de todo modo, até mais criteriosos, visto que a audiência num jogo curto não é geralmente familiar a você ou com você. Várias coisas fogem ao alcance por complicações ou compreensão num grupo estabilizado e você não terá essa luxúria nunca chance única.

TRAMA SIMPLES

Um jogo curto é apenas o que diz ser: curto. Como Narrador você tem entre 4 e 8 horas para dar aos seus jogadores um início e um fim, além de todos

os cuidados no que está entre isso. Lembre-se que esses jogadores podem não ser familiarizados com seu estilo de narrativa e fiquem desconfiados. Mantenha as tramas simples, as listas de suspeitos curtas e as conexões entre os segmentos da história óbvios.

Crônicas curtas tem de ser claramente lineares — elas tem muito mais em comum com filmes ou uma introdução de óperas ou romances. Esses jogos são necessariamente mais direcionados de um ponto inicial até o clímax do que explorar os personagens e o seu lugar no mundo; eles são mais lineares que um capítulo único de uma crônica ou história de Vampiro. Não afunde os jogadores com escolhas. Isso não significa que os jogadores não possam influenciar o jogo: Sinta-se livre para presentear os jogadores com uma grande decisão no clímax. Entretanto, faça o caminho para o clímax o mais diretamente possível e assegure os que jogadores entendam que estão lá.

Além disso, conduzi-los até uma rua sem saída durante uma investigação é válido num jogo normal e pode até mesmo divertido. Entretanto, num jogo que apenas vai durar uma única sessão, esse tipo de coisa é um passatempo. Faça seus quebra-cabeças simples e lembre-se de que o que parece ser óbvio para você não é necessariamente óbvio para os jogadores. Use a “regra dos três” quando estiver construindo uma trama. Em cada segmento, tente deixar ao menos três soluções diferentes para o problema ou três evidências que obviamente levam os jogadores para a próxima cena.

É finalmente, tente colocar os jogadores no mesmo tipo de crise que você como Narrador está apresentando. Se existir algum tipo de contagem regressiva ou pressão imediata, então os jogadores irão tentar apressar as coisas, em vez que retardá-las. Obviamente, isso nem sempre acontece. Algumas vezes os personagens irão alegremente argumentar por 3 horas em tempo real e observar como seus momentos restantes escorrem como areia através de uma ampulheta. Indiferentemente, o jogo é consideravelmente mais provável terminar dentro do prazo determinado se houver algum tipo de crise para prover um senso de urgência.

Por exemplo, um jogo que envolve uma bomba nuclear escondida e algum lugar sob Los Angeles, com um prazo curto antes dos donos da parada apertarem o detonador. Se os personagens não chegarem até a bomba e cortarem o fio azul a tempo, eles e todos os seus amigos e familiares vão se encontrar no Além.

PERSONAGENS SIMPLES

É altamente recomendável que o Narrador prepare personagens para um jogo curto. Isso salva uma imensa quantidade de seu recurso mais crítico — tempo. Lembre-se que os jogadores terão algo entre 10 ou 15 minutos para ficarem familiarizados com seus personagens antes do jogo começar. Faça personagens

simples; todos devem ser arquetípicos o suficiente para que sejam descritos numa única sentença e o personagem detalhado confortavelmente numa única página.

Quando estiver criando personagens, seja cauteloso a vários aspectos. Você precisa fazer cada um ser único. Não force aos jogadores a lutarem tal. Cada personagem deve ter sua conexão especial com a história e ser distinto dos outros.

Faça mais personagens que a quantidade máxima possível de jogadores. Isso assegura que até mesmo os jogadores atrasados tenham a escolha com quem interagir. Por outro lado, o jogo pode não se encaixar complementemente. Você designar um número mínimo de jogadores que irão jogar (normalmente a metade do planejado está de bom tamanho). Seguindo essas orientações, um jogo para 8 pessoas que tem quase 10 possíveis personagens e podem seguir com apenas 4 jogadores.

Obviamente, se você não for cuidadoso quando descrever seus personagens, é possível que ajam círculos não viáveis quando o grupo for pequeno, visto que perícias essenciais podem desaparecer ou não haverem personagens suficientes para enxergar a direção do jogo. Assegure-se que quaisquer combinações possíveis de personagens tenham uma boa chance de completar o jogo. É bem tentador ter um núcleo de 4 ou 5 personagens que tenha a mão, então uma reserva de mesmo tamanho que apenas esteja disponível se o jogo for grande o suficiente para usá-los. Seja muito cuidadoso com isso, é muito fácil tornar desses personagens as figuras mais importantes e os pneus de reserva, respectivamente. Você não quer limitar alguém apenas porque ele chegou 2 minutos atrasado que os outros.

Por exemplo, o jogo previamente citado como exemplo foi feito para um máximo de 6 personagens. Direcionado para ser uma pequena demonstração e visto que seriam Kuei-jin, um dos fatores chave foi assegurar que o grupo seria maleável em termos de tamanho. Quando os personagens foram criados, eles foram idealizados para serem (Membros e Kuei-jin) um especialista social, um especialista de combate e um ocultista. Desde modo, o grupo poderia perder metade de seus participantes e ainda completariam a história. Os membros do círculo poderiam fazer ao menos alguma *outra* coisa, assim uma círculo com apenas 3 personagens poderia ser viável, e um jogo poderia ser mais agradável com 4 ou mais.

Os personagens eram o mais simples — uma Ventruê especializada em ocultar violações da Máscara, sua guarda-costas Toreador, um Giovanni ocultista e só. Cada um tem uma folha contendo as informações básicas do personagem e qualquer conhecimento oculto essencial para a partida. Ninguém iria ter que forçar seu cérebro pensando em

como “funciona” seu personagem, deixando-os focados ao invés do retrato na resolução da trama.

NÃO, AINDA MAIS CURTO

Realmente. A menos que tenha dirigido umas quantas partidas curtas, é muito difícil imaginar o rápido que podem passar seis horas. Tenha em mente que se trata de uma partida de apresentação ou demonstração, talvez as pessoas não possam ficar se você exceder a duração prevista. Dado que partidas curtas quase sempre estão estruturadas em torno de uma convencional escalada ao clímax, isto pode dizer que você tenha que por fim à partida sem chegar à parte realmente dramática. Prefere acabar meia hora antes e que todos participem do clímax, ou aumentar em meia hora e ter metade do grupo perdendo o grande final?

Deixe uns 40 minutos para cada segmento importante do jogo e mais ou menos uma hora para o clímax. Obviamente esta é só uma sugestão — não saberá a real duração até que jogue. O ideal seria fazer dois testes (com diferentes grupos de jogadores) cada vez antes da “estréia”. A primeira partida-teste será poderá ser longa e te revelar todos os horríveis erros que você pode ter cometido. Quando tiver feitos as correções oportunas, o segundo teste mostrará os erros que tenham passado por alto e durará mais ou menos o que corresponderá, assim saberá se tem que encurtar ou aumentar. Nem sempre poderá fazer dois testes, mas sempre deveria fazer ao menos um. Esse primeiro teste é essencial para ver os erros. Quase sempre será uma tragédia — preserve sua dignidade, deixe ser uma tragédia em particular.

É uma boa idéia usar seu habitual grupo de sofridos jogadores para o primeiro teste. Já terão suportado todo tipo de horríveis experimentos em suas mãos sem mais queixas que as necessárias. Se vai preparar várias partidas curtas para convenções, será melhor que tenha um grupo de amigos tolerantes que provem suas inovadoras (ou seja, não provadas) sem que riam demasiadamente quando não funcionarem tão bem na prática.

VENHA PREPARADO

Tempo é essencial. Você tem apenas uma pequena quantidade dele e você está narrando para um grupo novo. Tenha *tudo* o que precisa. Traga seus livros e seus dados. Visto que você não tem uma grande quantidade de tempo, assegure-se que todos os dados cruciais estão em suas anotações grifados em vermelho ou marca-texto. Do mesmo modo, faça uma planilha de regras para você mesmo e para os outros jogadores, de uma ou duas páginas, contendo todas as regras básicas. Se você se sentir audaz o suficiente, você pode até mesmo personalizar a planilha de regras



para cada personagem. Menos tempo procurando nos livros, mais tempo para o jogo.

Além disso, tente ser um bom anfitrião. Enquanto todos são responsáveis por estarem preparados para jogar, como Narrador você é o eixo no qual o jogo gira. Trazer coisas que os jogadores irão precisar para o jogo, mas que não pode ter no momento, como canetas, borrachas e dados extras. Visto que nem todo mundo carrega sua biblioteca completa de rpg a cada jogo, você pode até mesmo querer trazer uma cópia extra, ou duas, das regras. Assegure-se de manter o olho sobre os livros de regras adicionais, se você os trouxer, eles tendem a sumir se não vigiados de perto.

Sim, e o mais importante: Não esqueça as anotações para o jogo. Surpreenderia-te o fácil que é preparar tudo **menos** essas notas, e são o essencial. Quando estiver checando sua lista de dados, lápis, borrachas e tudo isso, as notas da partida são o último o que pensa. Comprove que as tenha antes de sair pela porta. Se vir obrigado a improvisar não é a melhor forma de começar uma partida curta.

INÍCIO FACILITADO

Testes de jogo e vir preparado são dois passos essenciais para que tudo vá segundo o previsto e os jogadores se divirtam. Têm-se apoios e acessórios, assegure-se que estão em ordem e que você tem suficientes cópias. Suas anotações, sobre tudo que vai ler em voz alta, devem estar impressas com letra grande e legível com linhas bem separadas para que não se confunda. Quando alguma regra importante entra em jogo, anote-a às margens.

Observe os jogadores antes da sessão e faça com que os mais calados sentem-se perto de você para que todos tenham ocasião de participar. Se há grupos ou facções entre os jogadores, será melhor que os jogadores correspondentes se sentem juntos. Tenha preparada uma cola com os traços principais de cada

ESCUDOS DO NARRADOR

Os escudos do Narrador podem ser uma benção numa sessão. Guarde-os. Quando você estiver conduzindo um jogo curto, que quase sempre para pessoas que você não conhece muito bem. Observar seus olhos e rostos é essencial, já que não pode saber se irão reagir com a mesma facilidade com que sabe seu grupo habitual. Igualmente, se as coisas vão mal, é demasiadamente fácil esconder-se atrás de uma tela e deixar que a partida vá a o inferno. Em resumo, as telas são apoios que não se pode permitir. Recorre em seu lugar a habilidade e a uma cuidadosa planificação prévia. Use sua folha de “cola” e abra-se aos seus jogadores.

personagem, particularmente incluindo sua Prontidão, Furtividade, Investigação e detalhes relacionados á combate — porque os personagens se *meterão* em brigas. As surpresas e revelações assombrosas funcionam muito melhor nas partidas curtas que nas largas, e preparar-las com tempo te permitirá fazer as rolagens importantes sem que os jogadores saibam o que está ocorrendo.

Em resumo, sente e pense bem em tudo que pode fazer para que as coisas funcionem como um relógio. Se pensar em tudo de antemão, estará preparado para os pequenos problemas, e só terá que fazer alterações se as coisas desandarem por completo.

PREPARE-SE PARA O PIOR

E não tenha medo, mas as coisas desandarão. Mesmo depois de vários testes de jogo, seis pessoas aplicando suas próprias soluções e sensibilidades a uma história são uma garantia de que as coisas vão tomar direções inesperadas. É perfeitamente possível que a trama tal e como está escrita se descarrile nos primeiros cinco minutos. Como resolverá isto dependerá de suas preferências e habilidades como Narrador — se puder antecipar isto, você não precisa improvisar. Não é necessariamente algo mal. Simplesmente assume que todos os seus planos podem terminar em nada, e centrar-se em fazer com que as coisas sejam divertidas, não em forçar os personagens de volta à trama original ou sentir-se frustrado porque os jogadores tomaram uma direção inesperada.

Digamos, por exemplo, que os jogadores dos Fogos Celestiais dão um desses saltos de lógica indutiva dos que somente são capazes os jogadores e decidem que a bomba nuclear esta escondida em baixo do estádio dos Dodgers, quando na realidade está em outro lugar. Gastando grande parte de seu precioso tempo preparando-se, e dirigem-se ao estádio para salvar a cidade. O que fazer?

Tem várias opções. Pode ser brutal e dizer que o local está vazio e que se equivocaram. Também poderia dar-lhes pistas adicionais, ou inclusive situar a bomba no estádio para que a aventura continue sem que os jogadores saibam que se equivocaram. O que você *não* deve fazer é pôr-se a chorar e gritar: “Seus idiotas! Como puderam não completar minha perfeita aventura da maneira como estava escrita? Bah, merecem morrer!”. Reaja às ações dos personagens, não às pérolas dos jogadores.

FAÇA-O DIVERTIDO!

As pessoas escolheram seu jogo para ter um bom divertimento. Você está narrando para isso. Não esqueça disso. Vale a pena mencionar algumas considerações. A primeira tem a ver com a morte dos personagens. Obviamente, já que é uma partida única,

fatalidades são muito mais aceitas que em uma partida longa. É totalmente plausível fazer uma aventura em que todos ou muitos dos personagens jogadores morram no clímax. No entanto, a Morte Final *durante* o jogo é outra coisa. Se a história é uma destruidora destinada a acabar com a metade dos personagens na primeira hora de jogo, avise aos jogadores com antecedência para que possam fazer planos no caso de seus personagens acabem embaixo do martelo. Ou prepare algo para que esses jogadores possam seguir o jogo, talvez te ajudando ou interpretando os antagonistas.

Seja cuidadoso com as fontes de dano agravado. É improvável que os personagens tenham tempo suficiente para recuperar-se de mais de um ou dois níveis de dano agravado, não faça disso algo muito duro. Enquanto pode estar bem matar um par de personagens, não é algo bom causar a todos três ou quatro níveis de dano agravado ao menos que saiba o que está fazendo. Poucas histórias poderiam ser completadas por um grupo de personagens cujo denominador comum é que estão feridos e devem arrastar-se de um lugar a outro, deixando um rastro de seu próprio sangue.

Por último, geralmente terá muito pouco controle sobre a classe de jogadores que participarão. Isto significa que pode encontrar-se com jogadores fantásticos, ou com autênticos casos raros de QIs de uma só cifra. Não há tempo para discutir sobre o comportamento adequado nem para pedir desportismo. Se alguém se comporta especialmente mal e está atrapalhando os demais jogadores, apenas mate seu personagem enquanto seja possível e continue. Seja sensato e responsável nisto. Trata-se do tipo de pessoa que parece bêbado e perdido ou insiste em tentar diablerizar o resto do grupo a cada chance que surge, não a pessoa com um perfume que não o agradou. Também, não seja idiota e elimine a alguém de uma forma tão descarada que lhe faça aborrecer. Se montar uma grande cena ou entrar em um combate, o jogo sofrerá por isso.

PRIMEIRA VEZ

Se estiver dirigindo uma partida de exibição, ou está dando aos jogadores sua primeira prova de **Vampiro: a Máscara**, assegure-se de manter coisas simples, e faça que entrem aos poucos no jogo. Por divertido que possa ser para jogadores experientes, é improvável que os novatos se sintam atraídos pelos aspectos mais exóticos.

Na partida, esqueça os debates entre conselhos de primógenos e visitando arcontes e falando sobre a melhor maneira de defender a cidade de ataques do Sabá. Jogadores experientes podem amar isto, mas novatos se sentirão perdidos. Procure usar situações



simples: Lutas, quebras da Máscara e noites no Elísio são coisas que podem ser explicadas em um parágrafo ou dois.

Igualmente, se não está ensinado a mecânica do Sistema Narrativo, certifique-se de dar aos jogadores situações de baixa intensidade para que aprendam. Não é divertido ver-se pressionado a aprender como funciona o sistema de combate enquanto tenta evitar suas mortes nas mãos de um Lupino enfurecido. Deixe os jogadores machuquem a algum mortal ou outra situação simples antes de jogar seus personagens em um turbilhão de usos Disciplinas envolvendo outras criaturas sobrenaturais. É essencial que os jogadores aprendam de forma simples como funciona as jogadas de dados, como o combate procede e como as várias disciplinas funcionam.

GUARDE TUDO PARA O ANO QUE VEM

Tem passado muito tempo escrevendo e testando a partida, o que faz quando termina? Não a jogue fora — leve para casa e arrume os pontos fracos. Se for uma porcaria e a odeia, não hesite em jogar fora e escrever outra. Por outro lado, se saiu bem e só tem algumas falhas, não gaste seus esforços. Guarde-a para uma próxima vez. Os Narradores empreendedores tem muitas ocasiões para dirigir partidas curtas, seja para um grupo de outra cidade, uma convenção, ou demonstração na tenda de jogos local — muitas das quais inclusive oferecem vantagens aos clientes que organizam partidas de exibição no local.

Após quatro ou cinco partidas com grupos distintos, você saberá bastante como funciona a história, onde as coisas podem sair do planejado e como cuidar dos pontos essenciais. O resultado é potencialmente impressionante. Enquanto você não tiver muitos jogadores, quem saberá que você usa a história durante os últimos três anos e que pode recitar a trama enquanto dorme? E mais importante quem se importa?

JOGOS LONGOS

Já sabe tudo sobre dirigir partidas que duram somente umas horas. Mas e o outro extremo? E sobre jogos que duram alguns *anos*? A maioria dos critérios para narração que temos dado é para tramas simples e concretas. Tentar seguir para crônicas que duram cinco ou seis vezes mais o previsto é um convite ao desastre. Seria como sentar para começar uma partida de sessão única e entregar planilhas em branco, preparando para começar a elaborar o cenário.

Oferecemos-te algumas sugestões para jogos compridos. Em muitos aspectos, preparar estas crônicas é uma forma artística de direito próprio. Pode ser um exercício de criatividade tão divertido como dirigir o

jogo, ou inclusive mais. Se você gosta do que faz, é muito melhor. Se tentar algumas vezes e não dá certo, não se preocupe. Não há nada de mal fazer as coisas da forma habitual.

ASSEGURE-SE DE QUE GOSTE

Está a um ponto de construir um cenário que estará usando cada quarta-feira de noite pelos próximos anos. A elaboração pode levar alguns meses de duro trabalho. Provavelmente não quer passar por todo ele a menos que esteja bastante seguro de que vá termina-lo. Se quiser no fundo jogar **Lobisomem: o Apocalipse**, não comece uma crônica de três anos de **Vampiro**.

Em menor escala, não converta em elementos essenciais coisas que não te agradam. Se a idéia dos Nosferatu vagando pelas ruas em suas missões à meia-noite não te interessa, não converta sua cidade num centro de cultura subterrânea. Se crer que o Sabá não é mais que uma turma estúpida de vândalos cujo único objetivo é arruinar uma crônica interessante, não faça que apareça como Nêmesis habitual.

NINGUÉM É INDISPENSÁVEL

Enquanto você faz o possível para conservar todos os jogadores por vários anos (algo quase milagroso), seguirá perdendo alguns personagens por desgaste ou porque terá quem se chateie de interpretar sempre o mesmo papel. Se vai jogar regularmente durante alguns anos, ao menos resigne que terá um elenco inconstante. É muito melhor encontrar uma forma de acomodar personagens mortos ou desaparecidos que forcem a história e a credulidade geral do que tentar manter vivos aqueles que abandonaram.

Se bem feito, é como um seriado ou uma novela de cem capítulos, com uma história mais grande que qualquer uma de um personagem envolvido.

E a forma de fazê-lo bem é evitar a escola argumental da Má Novela de Fantasia. Os jogos narrativos já viram bastante messias, salvadores predestinados e heróis indispensáveis. Assegure-se que os jogadores não são os únicos que fazem coisas significativas no mundo do jogo. Pense na **Casablanca**: é uma atrativa história de personagens para o mundo em geral, mas a Segunda Guerra Mundial seguirá adiante independentemente de que Rick se una a Resistência, venda Victor Lazlo para a SS ou morra tentando defender Ugarte de Gestapo.

Não importa se está contando uma historia tão grande como a migração de jovens vampiros ao Novo Mundo ou tão modesta como uma novela sobre a vida cotidiana na Filadélfia: assegure-se de que teus personagens não jogadores são algo mais que figurantes de papelão deixados ali para dar pistas aos jogadores. Se o cenário depende dos personagens realistas com

motivações genuínas e planos a longo prazo, a morte ou a retirada de um personagem jogador não alterará as coisas.

Ao fazer do cenário ou história global o centro de jogo, adquire uma grande resistência. Não só pode permitir perder um par de personagens sem as coisas se tornarem feias, sendo que pode perder o grupo inteiro. Se os personagens acabam mortos ou perseguidos por uma caçada de sangue, ou se muda, ou o jogo deixa de interessar o grupo, tudo que tem de fazer é passar um ou dois anos no calendário de jogo e figurar o que os personagens do jogador fizeram durante o período. De imediato, o que seria um golpe devastador para um jogo normal se converte a uma mera nota ao pé da página.

Tomemos como exemplo um jogo comprido ambientado em Pittsburgo recentemente reconquistado pelo Sabá nos anos 50. Os personagens são Ancillae em uma quadrilha que tenta cuidar do funcionamento cotidiano do submundo da cidade. Os personagens individuais tem ido e vindo nas tumultuosas noites anteriores ao milênio, mas a historia do declive e decadência do domínio do Príncipe de Pittsburgo continua independente deles. Os personagens jogadores se converteram em personagens do Narrador, se mudaram ou morreram, mas o jogo em si continua.

PLANEJE ANTECIPADAMENTE

Normalmente, como Narrador, pode improvisar para cobrir qualquer inconveniência nos seus planos, e pode deixar de detalhar qualquer habitante do cenário que não seja diretamente relevante para o jogo. Mas no caso de uma crônica comprida, isso não é viável. Dado que o cenário é tão vital para o jogo, é importante que conheça todos os personagens que terão impacto sobre o cenário antes que comece a ação.

Enquanto uma certa quantidade de "este personagem não-jogador estava em torpor até recentemente" e "este outro personagem não tem se revelado nos últimos tempos" é aceitável, deveria procurar ter bem definidas todas as personalidades e grupos importantes do cenário. Afinal de contas, isto é a Guerra dos Deuses, e a Jyhad necessita de muitos participantes. Elencos ricos de características não só ajudam a criar o cenário, mas também servem de Antecedentes como Mentor, Aliados e Contatos muito mais do que como fonte de pistas. Não se limite a uma só cidade. Os níveis mais altos de Auspícios e Dominação permitem os Anciões estender muito seu raio de ação, e a maioria dos Anciões Cainitas pode viajar de uma cidade a outra sem temer um ataque. De fato, um Matusalém pode apagar do mapa uma matilha de Lupinos que tente intervir em seu caminho. A Guerra dos Deuses é algo muito maior que sua cidade.

EXPERIÊNCIA PARA NOVOS JOGADORES

A uma taxa de 2 ou 3 pontos por sessão, uma sessão por semana, um personagem normal embolsa algo entre 150 pontos de experiência num ano, sem contar as recompensas de fim de história e qualquer experiência adquirida de aprendizado durante o tempo acelerado. É completamente possível que um novo personagem alcance 300 ou mais pontos de experiência pelos personagens originais. Você tem duas opções para lidar com isso.

Todos começam do Zero: todos os novos personagens são criados usando o sistema normal de criação. A vantagem para isso é que personagens experientes normalmente brilham e podem mostrar os frutos de vários anos de jogo dedicado, além do que ser muito realístico. O lado ruim de um grupo no qual quase todos tenham 300 pontos de experiência é que os carnicais dos personagens mais experientes podem ser capazes de superar os novatos no círculo. Pode ser realista, mas nem todo mundo vai achar divertido ser o equivalente a um "grupo interno" dentro do jogo. Além disso, se os jogadores experientes tiverem inimigos de poder equivalente, é esperado que casualidades possam vir a acontecer quando a merda voar no ventilador.

Todos começam iguais: Você pode vigiar o número de pontos de experiência distribuídos, dando aos novos personagens um bônus do mesmo tamanho. Pelo lado bom, um jogador cujo personagem que foi chutado para fora de um jogo por um tremendo desastre nos dados não precisaria começar o jogo novamente como um neófito de merda. O lado ruim é que, isso significa que um jogador novato surge com igual poder de pessoas que estão a cada sessão desde o último ano. Isso pode ser injusto com os outros jogadores e também podem causar conflitos. Até mesmo no Mundo das Trevas, vampiros são raros, e uma vez alcançado um certo limite de poder e influência, você será reconhecido por muitos de seus iguais, ao menos por reputação. Onde foi que seu ancillae com ligações no Vale do Silicóne esteve no ano passado quando os personagens dos jogadores organizaram uma reunião sobre como adquirir influência na alta tecnologia?

Do mesmo modo, personagens construídos de uma pilha gigantesca de experiência tendem a enxergar o jogo de um modo bem diferente que os personagens que conseguiram a mesma experiência através de vários anos de jogo. Sessões normais aplicam uma grande pressão em torno do personagem, enquanto recompensas exageradas tendem a criar personagens ultra-especializados. Realmente não existe como simular um meio que um personagem possa subitamente ser pressionado a aprender uma Disciplina estranha ou uma Habilidade Secundária incomum, como Ventriloquismo ou Economia. Além do que, você tem que manter sob controle a quantidade de experiência que você distribui, o que é comum se você começa o jogo do princípio, mas se você decidir começar contando após nove meses de jogo, boa sorte.

Partindo as diferenças: é a solução de compromisso entre começar do zero e por o novo personagem a altura dos veteranos. Os novos personagens recebem alguma bonificação para que sejam mais competitivos com os personagens veteranos, mas não o bastante para que sejam iguais. Um bom critério é um ponto gratuito por cada semana que o jogo segue em frente, ou o resultado de tirar 1D10 para cada dez pontos de experiência que havia recebido o personagem mais velho do jogo. Basicamente, os novos personagens começam com um empurrão suficiente como para que não se sintam desesperadamente inferiores aos demais, mas sim de poder menor. É o método mais recomendado, mas os requerimentos de cada crônica podem mudar.

Tente pensar em escala nacional ou global, não somente em quem está lutando pelos direitos de alimentação em um campus universitário. Certamente, a Primigênie da cidade tem muito mais interesse em mente do que a disposição da influência sobre venda de automóveis usados.

Os jogadores não precisam nem sequer ter a menor idéia de que são os grandes manipuladores atrás da trama. O mesmo fato de que algo tenha lugar no cenário ao invés dos eventos que os personagens estão envolvidos aumenta a veracidade. Já que pode falsificar tendo o Príncipe "indisperto" durante um

tempo, isto funciona muito melhor quando os personagens podem olhar atrás um ano depois e dar-se conta de que o Príncipe estava em reunião com alguém secreto, e que tudo tinha coerência desde o princípio.

Tenha cuidado com isto fora dos jogos compridos. Em um jogo de duração normal, um salto excessivamente longo tende a dilatar o foco do jogo e por os vampiros em papéis mais marginais do que gosta a maioria dos jogadores. Ainda, se os personagens nunca vão descobrir os segredos, detalhar-los por completo é desperdício de esforço.

Quando está preparando o salto, não te limite aos Membros. Há uma grande matilha de Lupinos nas imediações? Onde? E há Magos ou Fadas? Que zonas estão especialmente encantadas? Não converta o jogo em um péssimo filme de monstros, mas há... coisas... aí fora no Mundo das Trevas que não descendem de Caim. Algumas dessas coisas poderiam revelar sua presença, enquanto só havia sido merda estranha e sinistra que os jovens deviam limpar.

E o mais importante, não negligencie seus personagens mortais. Pense em algo mais que caçadores de bruxas e sacerdotes fervorosos. O que acontece com o prefeito e a prefeitura, o chefe de polícia, os delegados e juízes, o bombeiro chefe, celebridades locais, donos das indústrias locais e o crime organizado? E os secretários e ajudantes que assessoram a esta gente e controlam a informação de que dispõem para tomar suas decisões? Quais são os caseiros dos personagens e quem domina o mercado negro? Quem dirige o hotel onde as intrigas dos Membros ocorrem entre milionários e magnatas estrangeiros? Quem é um carníçal, quem está sendo chantageado, e quem é inteligente ou demasiadamente perigoso para que a população Cainita note?

Enquanto não é do todo necessário, pode ser útil também seguir as pistas da polícia destas comunidades. O que farão os personagens quando seus contatos policiais disserem que o temível e velho feiticeiro da zona sul foi brutalmente assassinado em sua casa ou morreu de um infarto? Igualmente, o que ocorre com estes aborrecidos mortais? Está o prefeito a ponto de perder as próximas eleições? Para quem, e por que? Até a mais resistente administração política é um bocejo para um Ancião. Os cainitas vêem que os peões vêm e se vão, e isso pesa sobre eles. Com um jogo comprido, tem uma oportunidade de ouro para representar. Procure fazer seu mundo tão realista quanto possível. Deixe que os jogadores sintam que, se seus personagens desaparecessem na noite seguinte, o mundo continuaria funcionando sem eles.

DIVAGAÇÕES E SUB-TRAMAS

Bem-vidas são. Tem todo o tempo do mundo para explorar as intenções dos personagens por manter contato com sua família mortal, suas aspirações artísticas, sua busca de um refúgio ideal, detalhes sobre a alimentação e qualquer outro aspecto da não-vida vampírica normalmente passado por alto para “seguir a trama”. Quando vai jogar a mesma crônica durante vários anos, esses tipos de coisas *formam* a trama.

Obviamente, e dependendo de quanto tempo tenha para cobrir, pode acelerar um pouco e passar anos ou inclusive décadas de golpe. Mas quando reduz a marcha, aproveita a grande escala de jogo para desenvolver os vínculos do personagem com o mundo.

Se o faz bem, pode evocar sentimentos como tédio e o distanciamento do mundo mortal e o desprendimento da Humanidade que desaparece (já sabe, todas essas coisas das que Vampiro fala tanto, mas que normalmente se perdem entre disputas com Lupinos e a competição para ver quem tem mais influência sobre as gangues da cidade).

Uma coisa que não só vale a pena, mas que também parece ocorrer de forma natural, é dirigir “crônicas secundárias” no mesmo cenário. Qualquer cenário de longo prazo que vale a pena terá mais possibilidades do que as que ocorrem aos jogadores mais intrépidos. Quando o grupo principal de personagens amadurece e seus planos passam a um prazo mais largo, é perfeitamente aceitável mover o foco a outros personagens de não-vida mais excitante. Pode tratar-se dos carníçais ou a progênie dos personagens habituais, outros Neófitos ou inclusive criaturas de outro jogo do Mundo das Trevas.

GEHENNA

A Gehenna tipo “pode ocorrer qualquer uma destas noites, está preparado ou não, assim que não faça inversões em longo prazo nem compre uma casa” pode ser muito problemática em uma crônica comprida. Se começa na atualidade e usa os suplementos, pode parecer que a minguinte Humanidade dos vampiros e sua luta contra a Besta se tornarão pontos atropelados por uma maré de acontecimentos muito maior que as preocupações individuais.

Francamente, é muito fácil resolver. A maior parte do material publicado de **Vampiro** é, no melhor dos casos tangencial a Gehenna. Limite-se a ignorar o fim do mundo, a Regra de Ouro tem uma razão para existir: o jogo não te obriga a desdenhar uma crônica bem construída somente porque algum livro diga qualquer coisa. Se seus jogadores não entendem porque vai prescindir de certo material “canônico”, pode ser que necessite novos jogadores.

Se quiser usar o material referente à Gehenna, também pode usá-lo. Parte de **Vampiro** é a tensão que conduz ao Armagedon. Adie o Apocalipse até que se canse da crônica e quer por fim a ela com um estalo. Nenhum suplemento previsto detalha toda a Gehenna — está por sua conta decidir.

Seja qual for o caso, não deixe que a natureza imediata da ambientação canônica te impeça de fazer o que quer. É seu jogo, assim dirija-o como gosta.

Isto não só aumenta exponencialmente a possibilidade do cenário e aumenta a tolerância do jogo a coisas como o desgaste dos jogadores e a morte dos personagens, sendo que, afinal, é muito mais divertido. Saber que haverá mini-crônicas para explorar obscuras, porém interessantes facetas do cenário é bom para a narrativa central. Isto dá aos jogadores a oportunidade de explorar todas as matérias de possível interesse sem frear o Círculo, e deixa livre o Narrador para que desenvolva coisas interessantes, mas paralelas à história.

Por exemplo, digamos que o Círculo se vê forçado ao exílio devido a uma Caçada de Sangue ou alguma outra ameaça. Enquanto é certo que levarão consigo a maioria de seus Carniçais, o que ocorre com seus criados abandonados e seus outros contatos: amigos, aliados, inimigos, amantes? Como reagirão seus amigos e inimigos Vampíricos? Enquanto os personagens se refugiam em Nova York, o que se passa em casa? Quer melhor forma de descobrir que narrar as aventuras de quem ficou e saber como as coisas vão?

EXPERIÊNCIA

Algo que os jogos compridos põe de manifesto é que, enquanto o Sistema Narrativo pode parecer lento, um par de jogos continuados dará como resultado personagens **formidáveis**. Como explica o fato de que, visto que pode ser um ano ou dois de jogo, os

personagens jogadores alcancem um potencial tão grande?

Sinta-se livre para explorar todo tipo de aproximações. Pode assumir que todo o mundo ganha experiência em mesma velocidade e melhora as Características dos Anciões proporcionalmente. Também pode deixar como uma vantagem repentina para os personagens dos jogadores. Outra possibilidade é assumir que muitos vampiros passam por um período de “expansão” depois do Abraço. A partir de entre os 300 e os 500 pontos de experiência, começa a reduzir as recompensas ou aumenta os multiplicadores para subir as Características. O mais importante é ter presente que os personagens jogadores não devem ser os únicos a melhorar. Enquanto um Ancião não acumule tantas novas Habilidades, pode adquirir um sétimo nível de Manipulação ou Fortitude. Este não é um jogo de “se torne o melhor”, mas os demais personagens deverão ter algo de crescimento ou as coisas de estancarão.

A decisão é sua, mas as diversas direções que eleger determinarão o tipo de jogo que terá. No geral, quanto mais entrincheirados estão os Anciões e maior é o vazio entre eles e os Neófitos, e mais sólido seja o sistema social vampírico, menos dinâmico será o jogo. Ao contrário, se os personagens jogadores podem saldar a distância em um breve lapso, vai parecer um filme de gangsteres, com os protagonistas apartando



seus superiores e ocupando seus lugares. Faça o que queira, mas tenha em mente que terá que viver muito tempo com sua decisão.

TÉCNICAS AVANÇADAS DE NARRAÇÃO

Os filmes, livros, seriados de televisão oferecem a seu público diversos truques que podem ser facilmente adaptados ao reino da narração dramática. Diretores, escritores e editores usam essas técnicas para aumentar a clareza de sua história, manipular nossas emoções e aumentar nosso medo. Estas aproximações únicas dão foco e perspectiva às partes da história que os criadores querem ressaltar. As técnicas ajudam aos criadores a contar essas histórias de forma que as partes animadas se tornem mais animadas e as partes de medo se tornem realmente espantosas. Como Narradores, também podemos usar essas técnicas, que nos darão as mesmas vantagens que aos criadores dos meios não interativos. Os Narradores sempre estão buscando formas de fazer seus jogos menos estáticos, mas satisfatórios desde o ponto de vista dramático e mais pessoais. As crônicas estão atadas à mesa (ou ao sofá, se joga na sala): carecem de liberdade de expressão visual do cinema e da televisão, mas pode ser melhorada usando devidas técnicas dessas formas artísticas. Se as usa, pode adicionar distinção estética a sua história, e melhorando o impacto de suas crônicas de forma que não havia imaginado.

DIÁRIO

Esta técnica permite explorar com maior profundidade a ação fora do cenário. É uma técnica de participação em solitário em que um personagem jogador conta ao Narrador, como se fosse uma história que passa fora do cenário. A obra de Teatro (e depois filme) *Rosencrantz e Guildenstern Estão Mortos*, por exemplo, é uma boa mostra de Diário de filmes, já que a história atende ao que não se vê no cenário de Hamlet, contando desde a perspectiva dos amigos de Hamlet, Rosencrantz e Guildenstern. O público, familiarizado com a ação de Hamlet, pode ver o que acontece a estes dois importantes personagens. Mediante esta primeira pessoa, vemos partes interessantes e essenciais das ações que são mencionadas, mas que não pertencem a trama principal. Os Narradores também podem usar esta técnica. Com frequência, há uma ação interessante fora da trama principal que quer explorar com um só jogador ou um grupo pequeno. Os jogadores te contam

por escrito e em primeira pessoa o que passa com seus personagens fora do cenário nesse momento. Também pode servir durante o jogo para mostra um pedaço de ação que o personagem quer manter em segredo e é uma forma muito simples de manejar os temas delicados.

Exemplo: Stephanie está dirigindo um jogo de Vampiro. Eric interpreta Jackson Asher, um neófito Ventrue com talento para a vigilância eletrônica. Lisa interpreta Sean Andrews, um neófito Toreador que se esconde sob o conceito de repórter local. Jackson e Sean estão enraizados em uma guerra de atrito. As razões são irrelevantes para o exemplo — o importante é que a batalha que estão travando tem lugar fora da trama principal, e nem Lisa nem Eric querem que o outro saiba o que está fazendo seu personagem. A ação se desenvolve fora da sala de interrogatórios de uma camisaria de Los Angeles. Sean está usando sua condição de repórter para conseguir alguns dados que Jackson não quer que descubra.

Jackson vê que Sean tem uma fotografia que pode dar-lhe uma peça essencial para resolver o enigma, e na que o Ventrue aparece claramente.

Eric: Me levando e vou até a porta. A abro e fico no corredor.

Stephanie: A sala está cheia de pessoas — sem dúvidas mortais — mas passa muito tempo aqui e já se acostumou. Você escuta batidas de coração e sente cheiro de Vitae. O que faz?

Eric: Tento ignorar. Não estou realmente faminto agora, ainda se estivesse, seria idiota alimentar em um lugar idiota como esse.

Stephanie: De acordo, não está o bastante faminto a ponto de quebrar a Máscara. O Que faz agora?

Eric: Onde está Sean? Posso ver-lo?

Lisa: Um momento! Eu não quero que me veja, e muito menos que se dirija a mim. Eu o vejo procurando pela sala?

Eric: Veja, eu tento o tratar com indiferença.

Stephanie pede a Lisa que faça uma jogada de Percepção por Sean e obtém sucesso. A jogadora decide que Sean vai fazer o mais sensato e se dirige a porta. Stephanie diz a Eric que jogue para ver se Jackson pode descobrir Sean movendo-se entre as pessoas. Também consegue.

Eric: Nada disso! Esse idiota não vai sair daqui com a fotografia.

Lisa: Ah, não? Veja como faço.

Lisa sorri e pisca para Eric.

Stephanie: De acordo, espera um momento. Estão em meio a uma multidão, estão incapazes de caminhar para onde querem somente seguindo o fluxo. Isto proporciona aos dois uma certa cobertura.

Tentarão manter seus atos em segredo ao que seja possível?

Ambos: Sim.

Stephanie: Então terão que me mostrar anotações. É um bom momento para parar por hoje – lerei seus regritos e trabalharemos o resultado na próxima sessão.

Lisa e Eric pegam seus respectivos cadernos. Cada jogador entrega uma anotação a Stephanie que explica o que tenta fazer seu personagem na cena. Jackson continua seguindo Sean, e este tenta despistar seu perseguidor. Stephanie faz as jogadas apropriadas quando a ação requer que tome uma decisão sobre o êxito ou fracasso de cada um. Quando a ação direta conclui, eles despistam e diretamente um leva o outro todo o caminho dois quartos abaixo. No caminho das instalações da próxima crônica, Jackson e Sean continuam a registrar as anotações de Stephanie sobre o que estão fazendo para sobre-sair um sobre o outro. Tudo vai bem porque nenhum deles sabe o que está fazendo o outro: somente Stephanie sabe. O grupo usa a técnica das anotações para planejar, organizar e levar a fim suas ações, e todos ganham em “realismo” graças ao elemento surpresa.

A técnica não tem por que ser usada somente para manter em segredo as ações diretas e indiretas. Tem diversas aplicações, e pode usar para ressaltar os detalhes mais pessoais ou inclusive materiais adultos que pode ser embaraçoso para outros jogadores (os temas sexuais podem se resolver desta forma, se a maioria do grupo se sente incômoda, mas o “material adulto” não é somente o relacionado com sexo). A técnica serve também para ressaltar a história de fundo (informação relevante só para um personagem em particular) sem que o jogo perca ritmo porque nem todos entrevêm na ação.

CORTE DE CENA

Esta técnica narrativa consiste em saltar entre dois fragmentos simultâneos de ação que podem estar diretamente relacionados, seja por condição de oposição ou por razões dramáticas. Quando se usa o horror ou o suspense, é extremamente eficaz caso se justapõe a natureza monstruosa de determinado ponto da trama com algo inócuo ou até jovial. Esta técnica faz com que o horror pareça mais espantoso em contraste com algo que não dá medo. Uma cena faz com que a outra pareça mais penetrante, aterrorizante e emocional. Pode ver dois excelentes exemplos em filmes recentes como *A Lista de Schindler* e *Os Intocáveis*. Em *A Lista de Schindler*, a trama principal mostra o comandante do campo de concentração Amon Goeth estuprando e batendo na empregada judia dele em seu porão de vinho, e alterna

estas terríveis imagens com cenas de uma noiva judia e cenas de Oskar Schindler e sua mulher dando uma volta pela cidade. O diretor passa de um plano que captura a alegria da noiva ou a agradável atmosfera do cabaré, para o terror e a humilhação no rosto da mulher violentada por Goeth. Sua angústia se torna mais real, horrível e efetiva porque se mostra em direta oposição a algo carinhoso e animado, ou ao menos travesso e divertido. Em *Os Intocáveis*, Al Capone está sentado e chorando de emoção pela interpretação de Henrico Caruso em *Pagliacci*, enquanto Frank Nitti assassina o policial Jimmy Doyle. O contraste de ver Capone arrebatado e às lágrimas pela magia da voz de Caruso, enquanto Doyle se arrasta dolorosamente através de poças de seu próprio sangue para alcançar um mapa da estação de trens mostrando em qual trem Capone enviará seu contador para que se oculte, é duplamente horrível e emocionante. O público ver que Capone pode chorar pela atuação de um cantor de ópera, mas que também sorri com louca alegria quando Nitti comunica que Doyle está morto. Em uma crônica o Narrador pode usar o corte de cena para realçar a ação direta da trama e passar rapidamente a outro fragmento de ação que contrasta com o anterior. Isto acentua o tom emocional da cena original e contribui com contrapontos a isto.

Como pode usar esta técnica? Talvez queira diminuir o terror e o desespero de um personagem concreto quando é Abraçado. Poderia alternar entre a ação direta, o Abraço e todos os jogos de caçador e presa que tem levado até aí, com cenas do prelúdio do personagem, cenas de casa, amizade e amor. Alternando entre imagens de morte (o momento da captura, da roupa rasgada, caninos abrindo a pele, a longa e tortuosa absorção de Vitae) e cenas de vida (rolar com os amigos na grama durante uma partida de futebol, tomar uma erótica ducha com uma amante, rir com os amigos na reunião das sextas-feiras no bar), pode fazer com que o terror do abraço se torne mais vívido e enfatizar o fato de que esta perda é o fim da vida.

Tente distintas aproximações pedindo os serviços de outros jogadores para que façam os papéis curtos da cena — tente usar o corte de cena para levar o tom metafórico da cena de volta ao tema da crônica. Mostre as diferenças e semelhanças entre os personagens jogadores e não jogadores intercalando suas ações e a dos secundários. Use sua imaginação, pense no tema, conceito e ambiente, e escolha imagens que representem seu tema e conceito de forma visual e emocional. Mediante esta técnica, pode levar a trama e o tom emocional de sua crônica a um todo coerente.

Obviamente, é difícil realizar o corte de cena sem atolar abaixo a história. É necessário um grande esforço por parte do Narrador para manejar as rápidas

mudanças de perspectiva, maturidade e dedicação por parte dos jogadores para entender a situação, ou do contrário a cena será chata ou confusa.

FLASHBACKS

Flashbacks são dispositivos de narrativa que tomam cenas que aconteceram no passado e as recontam num momento apropriado. Enquanto cenas cortadas podem trazer uma história de fundo para dar ênfase a um momento particular da ação de uma crônica no presente momento, os flashbacks podem contar o momento passado por completo. Flashbacks também podem ser histórias completas, histórias que nem sempre podem ser retiradas do passado da cena inicial dos personagens, mas cenas que podem contar alguma coisa sobre o que aconteceu com esses personagens agora. Flashbacks são uma técnica de presságio ou alegoria visual e emocional que funcionam porque eles contam a cena imediata dos personagens sobre alguma coisa que aconteceram com eles. Eles são apropriados e úteis numa variedade de formas. Você pode usá-los para adicionar carne aos ossos dos prelúdios de seus personagens do grupo através da interpretação deles por prefigurar os problemas que seu grupo está enfrentando. Flashbacks podem conceder insights ao círculo por mostrar aos seus membros o que aconteceu aos participantes da cena de flashback. Você pode usar flashbacks para dar a seu grupo epifanias e iluminação, conectando esses insights dos personagens ao tema, conceito e clima de sua crônica. Flashbacks são uma técnica muito valorizada para usar durante o horror visto que você pode usá-la para conceder um senso de perigo, medo ou desespero imediato. Você pode usá-la para mostrar ao seu grupo "a face do inimigo" e adicionar seu medo ao verem o que seu inimigo já fez antes. Além disso, eles podem ser usados para salientar diretamente a ação da crônica do mesmo modo que o corte de cenas pode, além de contar uma versão estendida ao contraste de uma ação. Tente misturas diferentes — conte histórias completas ou cenas únicas integrais com diálogos. Tente usá-las para contar histórias associadas que contrastam com sua crônica principal. Faça isso por você. Por exemplo, talvez o círculo esteja ligado a um elemento particular da política da Camarilla na cidade. A ação direta de uma certa cena envolve o grupo encontrando-se com o príncipe para participar de um evento no refúgio do príncipe onde os planos dele exponham o rival como traidor. Talvez um dos personagens seja um Malkaviano com a Disciplina Auspícios e, após um interlúdio com o político, ele toca em seu ombro num gesto de intimidade. Esse toque concede a visão ao Malkaviano que revela a ele toda história sobre exatamente o que ele fez para encaixar o rival como traidor do príncipe.

Como Narrador você pode usar o flashback para trazer todos os outros personagens para a primeira pessoa da narrativa da traição e encaixá-los. Você pode interpretar o real traidor e trabalhar para mostrar uma figura completa de sua atividade e colocar os jogadores na ação simplesmente designando papéis na trama. Após usar essa técnica para mostrar o que aconteceu no passado, você quebra a visão e coloca a ação de volta ao presente trazendo a sala de volta ao foco.

Isso é complicado, mas funciona. Não se preocupe, em contar um flashback, seu grupo pode pegar um ponto da trama no flashback que precisa acontecer para a história presente fazer sentido e conduzi-la para outra direção. Você simplesmente pode concluir que a cena do flashback foi meramente "a primeira tentativa". O que você fez foi ter mostrado, independentemente do que foi contado, aos jogadores que o político é um mentiroso, um trapaceiro filho da puta e uma ameaça ao príncipe de um modo que é infinitamente melhor que apenas contar ao Malkaviano "que seu teste de Auspícios revelou que o político é o verdadeiro traidor".

ENXERTOS

O enxerto é usado no cinema e na televisão de diversas formas. Como o corte de cena e o flashback, dá informação ao público. Se parece com o corte de cena, que passa rapidamente imagens específicas, ou o flashback que pode passar histórias inteiras. Pode dar aos personagens uma rápida imagem do que há ocorrido no passado, ou dar "explicações" sobre uma ação simultânea (ou escurece-la mais ainda). O enxerto é diferente das duas outras técnicas em que se pode usar para dar uma informação do que pode ocorrer no futuro como resultado da ação direta que está tendo lugar no "agora" da crônica. Pense no enxerto como uma narração ao estilo dos vídeos musicais, mostrando várias imagens que mostram o resultado, conseqüências ou recompensas da história principal. Pode usar para evocar uma resposta emocional específica do Círculo, e é um excelente recurso para vincular rapidamente uma imagem ao tema, conceito e atmosfera de sua crônica. De um passo a mais, usando a técnica para inspirar uma sensação de ironia, antecipação ou triunfo.

Imaginemos que estamos no Prelúdio de uma crônica. Talvez o tema seja que a mudança é necessária para alcançar a redenção. Estamos trabalhando com um personagem do Prelúdio e tentamos dar-lhe um olhar rápido de o que se vai converter depois do abraço. Assim que deixemos que passe um dia normal e corrente, e justo depois do crepúsculo, quando está jantando em um restaurante familiar com seu amor, fazemos que olhe pela janela e veja um desconhecido junto à parede de azulejos da

velha igreja gótica do outro lado da rua. A igreja está um pouco descuidada e em mal estado, já que não há fundo para reforma-la. Pessoas vão e vem, os clérigos entram e saem, e um jovem sacerdote se senta em meio de um grupo de pessoas, pobres paroquianos de todas idades e raças. O grupo parece deprimido, e atraindo a atenção do personagem a um grande cartaz na porta da igreja, que proclama que a missa deste domingo será a última, pois a igreja está fechando as portas. A porta do restaurante está aberta, e o personagem capta breves fragmentos da conversa, de vozes mais altas e furiosas. Entende que a principal razão para o fechamento é que o administrador da diocese decidiu desviar os fundos a uma igreja mais rica e melhor atendida dos subúrbios. Depois deixamos que o personagem capte um olhar rápido do estranho que se apóia no edifício, separado da multidão, justamente abaixo de uma borda trabalhada em pedra onde se sobressai uma imagem de um ameaçador gárgula. Seu rosto está oculto pela aba de seu chapéu, seu casaco aparenta estar sujo, até mesmo um pouco esfarrapado. Então, rápido como um raio, nós cortamos a uma imagem de uma perspectiva que está longe deste lugar, dentro do apartamento do personagem. Este vê, iluminado pela luz que sai da janela de saída de incêndio, o mesmo desconhecido, mas desta vez pode ver por um momento seu rosto e seu corpo, sua horrível boca retorcida em uma careta de dor e sofrimento, o sangue gotejando de sua barba, a gola de sua camisa branca empapada e vermelha. A coisa se lança contra o personagem, que vê sua boca aberta e com os caninos reluzentes. Depois, em igual rapidez, voltamos ao presente justamente quando um carro para em frente da igreja e um velho sacerdote sai dele, com uma cansada expressão de alívio no rosto. Esta nova chegada faz com que o grupo interrompa a discussão o suficiente para escutar o que diz, e todos, inclusive os personagens, ouvem que o administrador reconsiderou sua decisão. A igreja recebera fundos para permanecer ativa durante outros cinco anos, cinco anos que podem ser aproveitados para dar a volta por cima. Então, quando a multidão se anima, e todos começam a dar os parabéns uns aos outros, ouvimos o ruído de algo estalando sobre o pavimento, todos os presentes, inclusive o personagem, olham para o lugar da parede onde se apoiava o desconhecido, e podem ver que este se foi e que o gárgula caiu ao chão, tornando-se pedaços.

SEQÜÊNCIAS ONÍRICAS

A seqüência onírica é um instrumento narrativo que usa um sonho para dar informações sobre a história. Muitas das técnicas anteriores podem ser usadas em combinações com as seqüências oníricas, usando-as dentro do estado de sonho da mesma forma

que fora, mas o mais importante das seqüências oníricas é que contam uma história completa dentro do sonho. Pense nisso: os vampiros sonham como todo mundo (talvez mais, pois quanto mais envelhecem, mais tempo passam “adormecidos” em Torpor), e os sonhos buscam purificar a mente subconsciente enchendo-a de pensamentos perturbadores e preocupantes. Enquanto os sonhos podem ser agradáveis, também podem ser espantosos e aterrorizantes. O sonho de um personagem o permite, como Narrador, usar todos tipos de sórdido, paranóico, odioso ou até mesmo animados jogos para levar os temores, esperanças e ambições dos personagens ao panorama de sua crônica. Pode usar imagens oníricas de caráter profético, antecipando algo que ocorrerá ao Círculo no futuro, ou como simples preocupações e temores que se mostram de uma forma que nunca acontecerá na realidade. Lembre que os sonhos são em grande parte simbólicos, e que às vezes dão informações de uma forma totalmente incompreensível.

Um Narrador inteligente pode usar os sonhos com efeitos espetaculares. Em um sonho, pode mostrar seus erros aos personagens e os magnificar, mostrar-lhes seus êxitos e fazer que sejam microscópicos perto de seus erros. Os sonhos são também um estupendo veículo para as referências visuais das Qualidades e Defeitos dos personagens. Um dos personagens tem o defeito Pesadelos? Dê uma mostra dos piores efeitos desta Característica. Pode usar seqüências oníricas para inspirar um sentimento de propósito nos personagens, ou até para implantar uma missão ou busca determinada. Pode reconfortar um personagem com imagens de amigos esquecidos vivendo felizmente até mesmo um interlúdio nostálgico, ou mostrar-lhes estranhas imagens surrealistas de tudo aquilo que aspira ser como vampiro, encaminhando para as primeiras tentativas.

Exemplo: O tema da sua crônica se centra na falta de esperança perante a iminente Gehenna e conecta com o Frenesi milenar. O mundo dos rebanhos é um caos de crime e traição, uma representação metafórica dos putrefatos Antediluvianos voltando para devorar suas crias, como manipuladores do mercado de valores se alimentam especulando sobre os esforços alheios. Pessoas aderem a vazios cultos e profetas assassinos para tentar ter algum sentido na vida. Depravados políticos atarraxam suas nações tão insensivelmente como atarraxam suas amantes. Os Personagens caçam nas ruas de desesperadas cidades, aproveitando da falta de objetivos e o desespero de todos e alimentam-se dos mais vis habitantes das ruas.

Esta noite, depois de alimentar-se, depois dos

personagens terem se passados por vigilantes e ter-se aproveitado disso, os personagens voltam para seus refúgios saciados e satisfeitos. Quando o amanhecer expulsa a noite, faça que entrem em um sonho sobre a Gehenna envoltos nas roupas da passagem do milênio. Ofereças visões da véspera do Ano Novo, mostrando imagens das ruas aglomeradas, com as pessoas movendo-se em um ritmo decadente, metade celebração hedonista e metade experiência religiosa. Os personagens atacam os farristas, atracando-se em Vitae, e deixe que o façam na frente de todos. Surpreendentemente ninguém parece se dar conta, tão envolvidos estão todos no excesso, libertinagem e histeria. Então mude sutilmente o cenário para outro mais ameaçador, e converta o mar de rostos que rodeia os personagens em rostos de outros vampiros entregues ao mesmo Frenesi, a mesma perversão e ao mesmo delírio sagrado. E então começam os gritos, e não se trata de êxtase nem de nenhuma outra das miríades de explicações espirituais para o fim dos tempos, é a volta dos Antediluvianos para acabar com o Tempo do Sangue Fraco. Os personagens nunca chegam a ver o rosto dos Antigos, só os restos dos Membros que sucumbiram a sua terrível sede. Leva os personagens através de uma truncada e emocional seqüência no plano subjetivo que mostra os aspectos mais terríveis. Então, quando cai a noite, deixe que despertem cobertos de sangue que suaram e que saiam de seus refúgios para contemplar o mundo com nova perspectiva e paranóia.

HISTÓRIAS PARALELAS

Essa técnica conduz os jogadores e os coloca numa trama auxiliar da crônica, permitindo que eles a observem por um ponto de vista diferente. Histórias paralelas também podem ser usadas para contar uma história separadamente, mas conectada ao longo da linha principal da crônica.

Histórias paralelas são interessantes, visto que elas dão a você e ao seu grupo um descanso da trama normal da crônica. (Ok, talvez em **Vampiro: A Máscara** nada deveria existir “normal”, mas isso leva o grupo a dar um tempo na trama primária de sua história). Isso dá a história um gancho que permite os jogadores verem o seu impacto sobre o mundo através de outros olhos. Ela também permite ao grupo mudar a face da crônica à medida que eles mudam a suas próprias faces na forma de seus novos personagens.

Grupos podem contar uma história paralela durante uma crônica normal, se você quiser revezar as tarefas da narrativa entre todos os membros do grupo. Cada personagem do grupo tem uma nova história em potencial para contar, assim cada nova história tem a possibilidade de ser contada através de outro ponto de

vista. Tente usar essa técnica em situações onde você não estrague a linha principal da crônica, nem o seu tema, conceito ou clima, visto que todos os Narradores planejam o curso da crônica que precisa ocorrer, mesmo que eles insistam que isso não acontece. “O evento precisa acontecer” é um elemento natural que ocorre em todas as crônicas, pois se trata de uma necessidade inevitável ao escrever uma crônica com uma trama consistente, assim histórias paralelas podem mudar esses eventos. Não presuma que os personagens não irão tentar se aproveitar das brechas que a história paralela oferece para tentar mudar a situação da história principal a tornar mais favorável para seus personagens principais. Por esta razão, provavelmente mais que as outras essa técnica requer maturidade por parte dos jogadores e uma medida de confiança entre o Narrador e seu grupo.

Histórias paralelas também podem apoiar o sub-contexto *emocional* de sua crônica por conectar essas histórias a um elenco coadjuvante do prelúdio dos personagens. Entretanto, elas também funcionam numa variedade de outras ocasiões. Narradores podem dar informações da crônica principal para os personagens paralelos para eles se conectem aos personagens principais. Os personagens das histórias paralelas podem criar um clima de tensão e oposição por se colocarem diretamente num caminho contrário a dos personagens principais do grupo, dando aos personagens paralelos um sentido de que tipo de monstros os personagens primários irão se tornar. Por exemplo, os personagens assistentes podem ser caçadores de bruxas numa pista quente do grupo, desde que a narrativa permita os jogadores não terem dúvidas que quem são seus personagens principais. Essa técnica permite ao grupo encarnar seus carniciais, lacaios e crianças, dando a eles uma direção como personagens de apoio. Desde modo, um Narrador pode mostrar as horas da manhã, quando os personagens principais do grupo estão dormindo, ao invés de simplesmente pular esta parte do dia. (Um grande exemplo disso é o Drácula de Bram Stoker. No livro, o laçao de Drácula, Renfield, está inconscientemente guardando caixas de terra por toda a Inglaterra e não faz idéia de porque está fazendo isso. Ele apenas sabe que seu mestre está vindo e tem que preparar tudo. Stoker usa isso para mostrar o terror e a confusão que Drácula causa em suas vítimas visto Renfield mergulha mais e mais fundo na loucura enquanto segue as ordens de seu mestre).

Histórias paralelas dão outra perspectiva para os resultados de certas Disciplinas, como Demência, por colocar o personagem que a causou literalmente dentro da mente atingida de sua vítima, a pintura do quadro do que a loucura pode ser é mais vívida. Além disso, uma crônica com caçadores pode ilustrar os tipos de vidas que o círculo nunca poderá viver — e,

ironicamente, a obsessão que guia dos caçadores, amputando eles para sempre de suas vidas “normais”.

Reconheça o potencial dessa ferramenta para sua crônica, conecte-a ao seu tema e conceito, e assim, deixe-a ilustrar o clima da obra através da comparação e do contraste com a crônica principal.

CAMPO DE TREINAMENTO

Um termo cunhado pelo Narrador Michael Vogel, essa é uma técnica que envolve os prelúdios humanos dos personagens no início da crônica mais centralizados que o Prelúdio tradicional normalmente oferece. Isso pode ser visto como uma extensão do Prelúdio visto que todos os personagens começam o jogo como mortais e eles muito possivelmente jogam por um arco da história como mortais. Essa técnica é válida visto que adiciona substância ao personagem por forçar aos jogadores a começarem seus personagens como *pessoas* e explorar todas as mudanças que o vampirismo impõe sobre elas. Essa é a maneira mais imediata para seu grupo ganhar controle sobre seus personagens do que simplesmente começarem com um curto Prelúdio visto que eles precisam evoluir como pessoas e também evoluir como vampiros. Isso ajuda aos jogadores explicarem porque seus vampiros são o que são, sem simplesmente supor. Isso não é para todo mundo — muitos membros do grupo querem saltar diretamente para o jogo como vampiros — mas com o grupo certo, isso adiciona camadas de motivação para seus personagens através do contraste de tudo o que é humano com a Maldição de Caim.

Essa é uma técnica viável também para uma apresentação especial do Narrador dos prelúdios dos personagens e deixar que esses relacionamentos evoluam naturalmente. Isso pode mostrar aos personagens as faces de seus senhores antes do Abraço e torna a caçada do predador e da pretensa criança

muito mais cheia de personalidade. Campo de Treinamento também resulta em idéias para gansos de tramas individuais para cada personagem do círculo: Isso pode lançar as sementes para as ambições dos personagens e levar as rivalidades da vida para a não-vida. O processo é muito semelhante para os aliados dos personagens. Isso permite aos personagens sentirem suas famílias humanas e tornar a perda dessas mesmas muito mais comoventes, dando a eles um sentido mais claro de quão inacessível à perda dessas vidas se tornaram para eles agora. Campo de Treinamento atinge seu objetivo, mais facilmente que qualquer outra técnica, diferenciando entre a Humanidade e a Besta através da experiência dos personagens com seus amigos, família, amantes etc caso eles possam mais tarde estar tentados a Abraçá-los e a família que precisa realmente imaginar que eles estão mortos para seguirem em frente com suas vidas.

Narradores também podem combinar isso com uma pausa da criação normal de personagem. Por exemplo, um jogo pode começar no qual os personagens ainda assistem aulas no ginásio, ponto onde a emoção na vida de todos está mais exuberante. Conduza-os através de seus amores, das brigas com seus pais, das batidas de carro e de todo o conflito emocional. Talvez um outro estimado do personagem termine como um lanchinho noturno de um neófito faminto ou uma cobaia de um Tzimisce — que mais tarde se torna o senhor deles.

Essas técnicas avançadas podem enriquecer imensamente sua crônica. Use sua imaginação e não tenha sempre medo de tentar alguma coisa nova ou diferente. Elas podem não ser fáceis, mas visto que eles fazem você pensar em comparações e contrastes emocionais, elas podem adicionar profundidade a sua crônica em vias mais intensas, palpáveis e completas.







CAPÍTULO QUATRO

O GRUPO

A maior alegria do homem é a criatividade
— Boris Strugatsky

CRIAÇÃO DE PERSONAGEM ALTERNATIVA

Vampiro: A Máscara fornece um conjunto de regras muito funcional para a criação de personagem. Todos recebem o mesmo número de pontos alocados nas mesmas determinadas categorias, que, em teoria, levam a personagens aproximadamente equivalentes. Isto ocasionalmente também chega a resultados arbitrários. Um jogador pode ter muitos pontos para uma categoria ou pontos insuficientes para outra. Certos Conceitos podem precisar de apenas dois pontos em Antecedentes ao invés de cinco.

Confrontando com tais questões, um Narrador pode escolher modificar o sistema para caber nas necessidades dos jogadores. Isso é muito simples de fazer, mas alguns Narradores não devem ter idéias em como proceder ou ficar desconfortáveis indo além do livro de regras.

Tenha em mente que a criação de personagem é simplesmente uma ferramenta para jogadores e Narradores que pode ser usada para cumprir com as necessidades da crônica. Nenhum método é particularmente mais válido que qualquer outro. Estas são opções para o Narrador entreter e estão sujeitas as suas aprovações.

AJUSTE FINO AO PROCESSO

Para a maioria dos jogos, a criação de personagem padrão satisfaz, mas alguns pequenos ajustes podem facilitar a administração de uma crônica. Um ajuste pode ser simplesmente não permitir Habilidades ou Antecedentes acima de três. Talvez o Narrador não queria personagens abaixo da 11ª Geração ou que todos os personagens sejam membros de um único clã (ou não ser de certos clãs padrões ao cenário, como Brujah em uma crônica da Camarilla).

Tais ajustes são simples de aplicar, mas respeite os jogadores o suficiente para explicar porque eles são necessários para aquela crônica em particular.

O QUE É UM PERSONAGEM?

Quando um jogador senta para criar um personagem, ele deveria realmente ter ao menos uma idéia básica do que ele quer, mas não há realmente um “jeito certo” de começar. Ele pode montar as Características para encontrar inspiração ou começar com uma idéia clara e construir as Características a partir daí. Quando ele terminar, deve ter uma idéia clara sobre a história do personagem, personalidade, profissão (anterior?), idade e interação com a sociedade mortal e vampírica.

Um personagem completo inclui o ponto de vista, a personalidade e sua história. Ele é mais do que uma coleção de Características. Os pontos são úteis para aqueles momentos que você precisa entender o que acontece, mas você pode geralmente chuta-los para escanteio para propósitos normais de narração. Encoraje seus jogadores a pensar em termos como, “Andrew Hart é um estudante de física de 23 anos, que está preso em uma casa de aluguel barato porque ele não pode pagar por dormitórios. Ele sente falta dos pais, mas ama seus estudos (mesmo se ele não goste do tédio). Ele é um pesquisador e quer fazer uma das próximas grandes descobertas em física quântica, mas não tem certeza por onde começar ainda. Ele gosta muito de comida cubana, mas não consegue encontrar um restaurante decente por perto.” O Narrador usa cada técnica de seu arsenal para ajudar o jogador a criar este tipo de sentimento para seu personagem. Um jogador que pensa em termos como “Axel Blood, líder anarquista e inimigo jurado de Vlad Pretentious, tem 3 pontos em Potência e um taco de baseball de titânio” ainda tem um caminho a seguir.

Não é dizer que toda a responsabilidade cai nos ombros do Narrador, mas não ofende ajudar aqui e ali.

INICIALMENTE MORTAL

Isto pode ser aplicado a qualquer um dos métodos abaixo. Simplesmente, você cria primeiro o mortal com 6/4/3 pontos em Atributos, 11/7/4 pontos em Habilidades, cinco em Antecedentes, sete pontos em Virtudes, Humanidade e Força de Vontade calculados normalmente (incluindo o ponto inicial em cada Atributo e Virtude). O Narrador pode escolher se permite alguns ou todos os 15 pontos de bônus para serem gastos antes do Abraço, mas o objetivo aqui é estabelecer o mortal antes do vampiro. Desde que vampiros são indivíduos em primeiro lugar, em segundo vampiros e clãs em terceiro, é melhor estabelecer quem aquele indivíduo é antes de lhe dar presas. Veja no capítulo anterior sugestões em como começar a crônica desta maneira.

Uma vez que o personagem passa pelo Abraço, simplesmente coloque os pontos adicionais onde for apropriado: 1/1/0 pontos para Atributos, 2/2/1 pontos

para Habilidades, 15 pontos de bônus, ou 56 pontos de bônus extras se a técnica de Pontos de Bônus é usada (veja abaixo).

ESCOLHA O CLÃ

O Narrador não precisa deixar essa decisão nas mãos do jogador. Ao invés disso, ele pode escolher o clã e as Disciplinas para os jogadores, deixando que eles criem o indivíduo pré-Abraço. É melhor se o jogador concorda com esta técnica, assim como qualquer outra. Manifestações de consentimento neste caso são um pouco mais importantes. Embora isto seja comprovadamente mais realista, isto pode muito bem tirar o vento da vela dos jogadores se ele está preso a um personagem que ele não gosta.

Escolher o clã para o jogador pode ser um truque para se sair bem. Quando isso funciona, isso pode ser uma experiência intensa para o jogador, ainda mais se você não disser a ele qual clã você escolheu. Depois de tudo, é inteiramente possível um senhor esperar um pouco antes mesmo de citar o assunto.

ENGANANDO OS JOGADORES

Um outro método que requer mais confiança, mas pode ser muito recompensador se funcionar, é dar aos jogadores fichas de personagem de um dos outros jogos ou suplementos, fazê-los criar pessoas normais que ainda não se tornaram “sobrenaturais”. Diga a eles que você irá decidir qual tradição/tribo/guilda/kith ou que quer que seja que eles irão jogar. Faça-os sentir confortáveis jogando com seus personagens por algumas sessões, depois interprete a cena do Abraço. Não traga livros de **Vampiro** para o jogo, nem para referência. Conduza a história de acordo com as regras de seja qual for o jogo que você escolheu, então eles não irão suspeitar.

Pode ser muito estressante o fato de que este tipo de morde-e-troca pode aborrecer jogadores se não forem bem conduzido. É melhor fazer isso apenas quando os jogadores que confiam no seu julgamento e não irão te escarpelar com dados e lápis no primeiro sinal de traição.

PONTOS DE CARACTERÍSTICA

Este método é muito simples. Você pega todos os pontos para Atributos, e os soma em um número de 15 pontos, aplicando-os a qualquer Atributo que preferir. Você pode escolher os distribuir como 7/5/3, 5/5/5, 6/5/4 ou de qualquer maneira que imaginar. Aplique o mesmo método para as Habilidades, dando 27 pontos para comprar Talentos, Perícias e Conhecimentos a vontade.

Vantagens (Antecedentes, Disciplinas e Virtudes) não se aplicam a esse sistema.

Isso dá mais flexibilidade para a escolha dos

jogadores e um melhor ajuste detalhado de personagens. Porém esteja alerta: Isso também permite um maior grau de mínimo-máximo. Como sempre, preste atenção para o que os jogadores criam. Este sistema age bem para criar danos trágicos ou personagens heróicos bem incomuns; um personagem aleijado pode não precisar de pontos extras em Atributos Físicos, enquanto um gênio necessitará de 8 ou mais pontos entre seus Atributos Mentais.

PONTOS DE BÔNUS

Este método lhe dá até mais flexibilidade. O valor de todos os pontos que apareceriam em uma ficha de personagem (excluindo o primeiro ponto em cada Atributo e Virtude) soma 184 "Pontos de Bônus" no total. Permita que os jogadores distribuam esses pontos em qualquer lugar que eles queiram, mas como acima, fique de olho no mínimo-máximo. O potencial de otimizar para tipos específicos de personagem é mais fácil com esse sistema.

AJUSTANDO O CUSTO

Altere o custo para Características específicas; por exemplo, você pode fazer Conhecimentos custarem um ponto ou aumentar o custo de Força de Vontade para três pontos, dependendo do sabor específico da crônica. Se você quer uma crônica sobre Vampiros eruditos, baixar o custo de Conhecimentos faz todo o sentido. Por outro lado, se você quer que certos Antecedentes sejam mais raros, você pode trocar 2 pontos por algum, como Status ou Geração.

AJUSTANDO OS TOTAIS

Se você quer rolar um jogo de ancillae ou anciões, você deve alterar equivalentemente (ou adicionalmente) o total inicial. Você poderá dobrar ou até triplicar os pontos de bônus iniciais para permitir o maior nível de poder, ou diminuir em um terço, ou então para um verdadeiro jogo de poder baixo (sangue fraco?). Experimente encontrar o qual nível em particular se encaixa melhor em sua crônica, e lide com isso. Seja cauteloso com jogos de alto poder; muitos Narradores se vêem agarrando um tigre pela cauda sem idéia alguma para lidar com os monstros que os jogadores criaram.

CRÉDITO EXTRA

Esse é um programa de incentivo, usado frequentemente para encorajar jogadores a contribuir mais com a crônica que meramente com suas presenças físicas. Isso assume várias formas e funciona melhor com pontos de bônus para a criação. O jogador que criar alguma coisa para a crônica e adicionar maior profundidade que normalmente é necessária, em troca, ele recebe uma recompensa para usar em sua planilha de personagem.

QUALIDADES E DEFEITOS

Qualidades e Defeitos podem inspirar idéias para ganchos para aprofundar os personagens, mas eles são realmente necessários? A maioria das Qualidades pode ser duplicada (ou aproximadas) com um ponto adicional de Habilidade ou Antecedente e a maior parte dos Defeitos é apenas elementos da história do personagem. Se você usar as opções do Diário e da Biografia listadas aqui, os pontos de bônus extras facilmente contam aos pontos garantidos através de Defeitos.

Então novamente, algumas pessoas gostam de Qualidades e Defeitos, explicando o fato deles estarem incluídos como regras opcionais.

Por fim, Qualidades e Defeitos são muletas. Uma Qualidade como Estrela Ascendente dá um benefício não muito diferente de Status. Um Defeito como Inimizade de Clã implica um jogo com uma distinção entre clãs muito rigorosa — os clãs mantêm uma lista de inimigos? "Os Mais Caçados dos Ventrue", enviada a todos os neófitos no lançamento? Qualidades como Vontade de Ferro dão aos jogadores habilidades como quebrar ou alterar regras específicas frequentemente na alteração de humor.

Se um jogador quer o efeito de uma Qualidade ou Defeito, então discuta isso com ele para determinar o que é apropriado para o jogador. Algumas Qualidades e Defeitos têm efeitos específicos que não podem ser duplicados com Atributos, Habilidades ou Antecedentes. Nesses casos, é melhor trabalhar com o efeito específico que o jogador quer e encontrar uma maneira de cumprir isso com outras Características ou através de bônus e penalidades aplicadas quando apropriado. Isto não deveria ser um exercício de equilíbrio, mas sim uma maneira de dar ao personagem maior profundidade e mais ganchos sem adicionar todo o conteúdo adicional requerido por Qualidades e Defeitos.

BIOGRAFIA

Muitos Narradores oferecem pontos de bônus para uma história de vida detalhada (com um mínimo sugerido de 5.000 palavras); talvez cinco pontos de bônus ou então ofereça mais pontos para esforço extra além disso, mas não seja muito generoso. Você quer um pouco mais por um bom trabalho, não monstro ancião pela virtude de uma grossa pilha de papéis.

DIÁRIO

Um jogador pode se propor manter registros — um diário pessoal, uma crônica ou linha do tempo ou talvez até pequenas histórias sobre seu personagem.

Isso se assemelha a seções menores que não envolvem todo o grupo, mas o esforço do diário deve continuar acima e além disso. Este deve ser um compromisso sério, não um processo que só aconteça uma única vez. Ofereça 10 pontos de bônus ou algo assim, mas não os recompense até algumas seções terem passado com os jogadores mantendo sua parte da troca. Se você tem certeza que pode confiar nos jogadores, ofereça isso desde o início. Por outro lado, remova os pontos de bônus se um jogador falhar ao manter esta prática. Dê a ele tempo para recuperar algumas seções perdidas, mas se ele está constantemente negligente...

A CRÔNICA NA INTERNET

Em dias de espaço grátis na Internet, acesso barato e periféricos de computador acessíveis, muitos grupos se divertem postando suas crônicas na rede para outros jogadores visitarem, usarem e comentarem sobre. Um jogador com conhecimentos de Internet pode se oferecer para fazer isso, o que provavelmente vale alguns pontos de bônus extras na criação de seu personagem. Lembre-os de considerar as questões de direitos autorais, mas, além disso, ele tem liberdade irrestrita de ação e decisão. Note que isto algumas vezes requer alguma exposição — Narradores podem ter de revelar as Características de seus personagens e detalhes de suas tramas, então esta opção pode não satisfazer o gosto de todo grupo.

NÍVEIS DIFERENTES DE PODER

Uma das maiores dificuldades para um Narrador lidar é uma crônica em que um ou mais personagens começam mais poderosos que outros. Este pode ser um estilo recompensador para gerenciar se lidar bem com isso. Talvez um jogador interpreta um ancilla e os outros são neófitos que ele abraçou ou recrutou, ou talvez um jogue com vampiro e outros com carniçais.

O problema vem quando jogadores pensam que um jogador recebe uma maior vantagem ou um personagem mais poderoso que os outros. Para evitar tal problema, tenha certeza que todos os personagens, especialmente os mais fracos, tem alguma área para brilhar acima e além dos outros. O ancilla pode ter escolhido um neófito por causa de seus soberbos contatos na alta-sociedade — algo que o ancilla pode não ter evoluído. Assegure-se que todos tem o que mostrar e são úteis para o avanço da trama.

FORMA LIVRE

Este deve ser o estilo mais difícil para se lidar. A idéia é trabalhar com o jogador para criar o personagem que ele descreve, não importando se ele se encaixa nas limitações de pontos definidos pelas regras. Em essência, as regras ficam em segundo lugar

para o personagem. O jogador deve escrever uma descrição detalhada da história do personagem, uma “lista de desejos” de Características nas quais ele quer que seu personagem seja bom (e aproximadamente o quão bom isso é) e justificar tudo. Note que “justificar” aqui não significa “10 páginas digitadas de desculpas para ter a permissão para jogar com um Antediluviano”. Justificativas devem ser claramente pensadas, razoáveis e explicadas na história de fundo.

Naturalmente, tal personagem não deve apenas ser em si consistente, mas também consistente com a crônica que o Narrador e os jogadores imaginam. Por outro lado, um elemento de história mal escolhido pode facilmente interromper o curso do jogo, se não for percebido antes do jogo começar (ou ser podado quando aparecer). Esta técnica requer uma grande confiança e cooperação entre o Narrador e seus jogadores. O Narrador interpreta a lista de desejos em uma ficha de personagem para o jogador e deve escolher ignorar, reduzir ou aumentar algumas Características baseados na história do personagem. É tanto apropriado quanto educado para o Narrador explicar a razão por trás de tais mudanças para o jogador e discutir as decisões através do processo.

Idealmente, a técnica de criação na forma livre pode ser usada juntamente com o Prelúdio, dando maior contexto para cada Característica como ela é definida na ficha de personagem.

SEM LIMITES

“Sem limites” significa exatamente o que diz. O sistema de forma livre permite um jogador exatamente o que ele pede desde que ele seja coerente. Você pode facilmente acabar com um círculo composto por um ancião ou dois, um ancilla, três neófitos e um carniçal. Isto é perfeitamente correto, desde que os jogadores e o Narrador possam lidar com isso. Cada personagem deve ser criado para caber no conceito e não nas regras. Na verdade, tal jogo pode diminuir o valor da Característica e enfatizar o personagem (como todo jogo deveria). Cautela em como você lida com cada jogador em quem com o que cada um ganha; o que deve ser uma bela oportunidade para um jogador pode ser o caminho da mão oposta para a maldição do Narrador para outro. Veja abaixo mais dicas neste tipo de coisa.

O GRANDE SEGREDO

O sistema de criação de personagem tradicional funciona bem para esta tática, assim como qualquer variação proposta aqui. Este não é tanto um sistema de criação quanto é uma opção de crônica. Um Narrador invocando um Grande Segredo reúne as fichas de personagem no início da crônica... e as mantém com ele. Desta maneira, jogadores são encorajados a considerar as forças e fraquezas relativas de seus

personagens. Será o Brujah um melhor enganador do que o Toreador? Bem possivelmente — apenas o Narrador sabe com certeza. Isto tem adicionado o benefício de forçar os jogadores a considerar seus personagens mais que pontos em uma ficha. Jogadores respondem ao jogo mais de acordo com o conceito original do que por equilíbrio das probabilidades estatísticas de suas paradas de dados.

Questões de experiência requer o mínimo de consulta a livros. No fim de cada seção ou história, os jogadores contam ao Narrador onde eles gostariam de alocar sua experiência, e ele mantém um registro, nunca deixando os personagens saberem quando eles adquiriram sua melhora, mas permitindo-os descobrir empiricamente durante o jogo.

Este sistema é extremamente realista, mais do que muitos grupos apreciam. Apesar de tudo, não é como nós podemos “sentir” outro ponto quando aprendemos algo no mundo real, mas novamente, isto é um jogo. No fim das contas, o Narrador e os jogadores devem todos estar felizes.

FLEXIBILIDADE X

TOLERÂNCIA

A primeira lição que qualquer Narrador deve aprender é “como dizer não”. A lição mais importante é *quando dizer sim*. Isso algumas vezes dificulta dizer “não” para um amigo quando ele quer que seu vampiro diablerize seu caminho para a Quinta Geração e

aprende todos os segredos de Necromancia, Quimerismo e Taumaturgia. Permitir tal combinação pode facilmente quebrar ou destruir o clima ou o sabor da crônica, mesmo se isso parece provável no início.

Por outro lado, também é de longe fácil dizer “não” para qualquer coisa que pareça remotamente desbalanceado ou não usual, e que pode algumas vezes punir um jogador simplesmente por ser criativo ou esperto. Pense cuidadosamente antes de dispensar idéias ou pedidos fora de mão dos jogadores. Trabalhe-os, considere se tramas interessantes ou complicações podem envolver essas coisas, as altere se necessário e se você quer usa-las, então ofereça ao jogador um acordo. O resultado final pode fortalecer a crônica mais do que enfraquece-la, se bem administrado. Sempre informe o jogador que tais benefícios ou personagens podem ser retirados a qualquer instante, se elas se tornarem danosas ao jogo.

Uma extensão disto inclui “a quem você deve dizer sim”. Alguns jogadores aparecem com grandes idéias, mas na prática elas podem levar ao paraíso dos jogadores apelões. A responsabilidade dos jogadores é pelo menos tão importante quanto útil para a crônica. Se um jogador se torna irresponsável, não tenha medo de retirar qualquer extra, mas não deixe de explicar porque você retirou algo. Eventualmente, você vai desenvolver um bom senso a quem você pode confiar jogar com personagens privilegiados e a quem você não pode. Veja o desenvolvimento do jogador, do fato de que alguns cruzarão as fronteiras com o tempo.



PERSONAGEM X NECESSIDADE DA CRÔNICA

Por fim, mais importante questão é “Como este personagem beneficia a crônica?”. Acima de tudo, cada personagem deve caber na crônica, deve interagir com outros personagens e deve se conformar com os mesmos termos e condições que os outros personagens. Isto não necessariamente significa que os personagens devem ser amigos próximos (coisa rara entre vampiros), mas isso deve significar que eles têm ganchos interessantes e produtivos para a dinâmica inter personagens. Idealmente, jogadores devem trabalhar com o Narrador para determinar o estilo da crônica e com os outros para determinar qual interpretação cada um gostaria de sentir e como unir os personagens sem usar clichês.

Seja cuidadoso ao permitir jogos de um contra os outros. Tal jogo pode causar ressentimentos e reduzir a diversão dos jogadores. Um círculo é formado para sobreviver contra um grande número de inimigos. Os Membros no círculo podem não gostar um do outro, mas eles podem não agüentar serem apunhalados pelas costas toda noite. Inimigos esperam nas sombras por justamente tal lapso, para explorar e futuramente enfraquecer a aliança dos personagens. O resultado final de um jogo de traições é um círculo quebrado com quase todos os personagens mortos ou dominados por poderes superiores. Outro problema comum é a divisão do círculo original em dois (ou mais) novos círculos. Estes novos círculos tendem a sentir intensamente prejudicados pelos “traidores” do círculo original, tornando os personagens dos jogadores uns contra os outros.

Um caminho para lidar com uma crônica com dois círculos mutuamente antagonistas pode ser dividi-la em duas crônicas simultâneas. O Círculo A joga nos sábados à noite, o Círculo B joga nas quintas à noite (por exemplo). Se um Narrador diferente rola cada jogo, se juntem e comparem anotações mais tarde. Isso torna o conflito pessoal mais fácil de estabilizar. Tenha certeza de que a divisão do grupo faz sentido — cada círculo deve ser coerente.

PROGRESSO ALTERNATIVO

O processo de definição do personagem não termina com todas as bolinhas coloridas na ficha, as perguntas da história do personagem respondidas e o Prelúdio jogado. Ele continua pela não-vida do personagem. Através do tempo, o personagem irá crescer e aprender novos truques, habilidades e poderes. Ele deve ficar mais forte ou mudar suas crenças. Como muitos anciões, suas faculdades podem na verdade cair, atrofiando pelo desuso. Sempre que um evento particularmente traumático ou incomum

acontece na vida de um personagem, o jogador deve provavelmente reexaminar as motivações, crenças, objetivos e atitudes de seu personagem. Da mesma maneira, o que ele faz e como que frequência deve influenciar o que ele aprende com o tempo. Note que estas são opções — elas resultam em uma maneira mais rápida de aumento no poder do personagem do que a maneira normal oferece.

AVANÇO DE CARACTERÍSTICA

Um vampiro aprende mais rápido quando ele coloca as suas habilidades em uso em uma base regular em situações tensas (mais como a maioria dos personagens). Um ancião que assombra seu refúgio e entalha tramas secretas de segurança relativa irá avançar mais devagar em comparação. Você pode desejar manter uma pista de quantos pontos de experiência você normalmente distribui e aplicar um ou dois por seção em Habilidades ou Atributos o personagem usou em maneiras novas ou interessantes ou em que teve grande sucesso (quatro ou mais sucessos). O Narrador também deve manter o jogador informado do avanço de Características específicas, não em termos de pontos de experiência, e sim através de descrição. “Você se sente mais confiante sobre suas visões sobre os planos do seu senhor”.

DISCIPLINAS

Os poderes sobrenaturais dos Membros avançam mais rapidamente se trazidos ao limite com mais frequência (e a maioria dos neófitos certamente fazem isso nas Noites Finais). Com isso em mente, alguns Narradores mantêm um registro de qual Disciplina um personagem usa mais frequentemente e aplica um ponto de experiência extra a ela, dois se sucessos excepcionais surgirem ou o personagem encontra usos criativos ou eficientes para ela. Mantenha anotações desse avanço adicional em um caderno ou algum outro lugar longe dos olhos dos jogadores. Como acima, use descrição para dar dicas dos avanços.

Não mais que uma ou duas Disciplinas devem receber tal prêmio por seção. Em todo caso, exceda o limite de um ponto por Característica por história. Os bônus de experiência devem ser adicionais ao prêmio por uma seção, mas geralmente não mais do que dois pontos adicionais de experiência.

TECENDO PRÊMIOS DE EXPERIÊNCIA E MELHORIA

Algumas vezes, o Narrador começa com o que parece ser uma recompensa razoável e termina com super-sanguessugas assassinos ou com jogadores frustrados diante do avanço lento. Ele precisa acertar uma média feliz, e isso depende inteiramente das necessidades da crônica, do Narrador e dos jogadores.

Uma crônica centrada em torno de anciões não

deve ter a mesma taxa de avanço quanto a uma focada em neófitos lutando para sobreviver às Noites Finais. Uma crônica de longa duração pode facilmente se desenvolver em um jogo extremamente poderoso se o Narrador não for cuidadoso sobre o avanço, visto que um jogo passado nas Noites Finais terá vários momentos intensos e mais oportunidades para os personagens desenvolverem Características em espaços mais curtos de tempo. Existe uma distinta diferença entre “gastando um ano lutando contra a invasão Kuei-jin” e “gastando um século estudando anatomia humana e tolerância à dor”.

Adicionalmente, uma vez que um personagem ultrapassa um certo ponto em seu desenvolvimento, melhorias futuras se tornam mais difíceis. O sistema Storyteller é muito granuloso — mantendo contagens simples e paradas de dados relativamente pequenas, isto leva muitas pessoas a acreditar que ele mede competência aritmeticamente melhor do que geometricamente. Não se confunda — considere Atributos e Habilidades como “bases de uma raiz” e seus valores como “expoentes”. Um personagem com Acadêmicos 5 é literalmente uma ordem de magnitude mais culto que um com Acadêmicos 4 (que não é nenhum incompetente, lembre-se disso). O valor máximo que um humano pode de alguma maneira alcançar em um Atributo ou Habilidade é 5, o que coloca essas pessoas com valores em 5 entre os mais capazes do mundo em seu determinado campo. Enquanto isso parece ser um aviso contra “personagens poderosos”, é mais um aviso para Narradores pensarem como seus jogadores gastarão pontos de experiência. Um personagem que quer aumentar sua Briga de 4 pra 5 provavelmente não vai conseguir isso por arrumar lutas com ladrões bêbados em bares sujos — ele terá de lutar com oponentes muito mais capazes, ao invés de um grande número de inimigos menos competentes. É fácil alguém aprender um primeiro ponto em quase qualquer Habilidade. Quando alguém deseja controlar mais conhecimento ou perícia que praticamente qualquer especialista no campo, entretanto, as coisas ficam mais difíceis.

Naturalmente, isto se aplica apenas a Atributos e Habilidades. Disciplinas são intrinsecamente vampíricas por natureza e outras Características — Virtudes, Humanidade, Força de Vontade — são menos objetivas em natureza e menos quantificáveis por aquisição pessoal.

AVANÇO EM LONGO PRAZO

Crônicas podem se estender por séculos, e Membros não param de aprender (eles simplesmente aprendem mais devagar). O sistema de maturação (ver Capítulo Dois) não reflete realmente uma curva de aprendizado típica de um vampiro; elas são estimativas extremamente conservadoras, baseadas em mera

sobrevivência, não em realizações. Tido isso, você deve trabalhar o quanto rapidamente você quer que os personagens avancem através do tempo e modificar isso baseado na atividade dos personagens. A discussão a seguir não é precisamente um sistema, por si só. Ao invés disso, a intenção é oferecer conceitos para serem pesados quando desenvolver suas próprias linhas.

Um vampiro que gasta tempo aperfeiçoando sua técnica em música desenvolveria um ponto ou dois de Expressão e Performance dentro de uma década ou duas, senão mais cedo, junto com possivelmente Acadêmicos e outras Habilidades que podem estar relacionadas a seus estudos. Outro que gasta seu tempo se informando de eventos atuais e mantendo seus Antecedentes não mostrará progresso algum. Em algumas áreas, ele deve perder níveis. Se você sentir que o personagem tem negligenciado uma Habilidade suficientemente para garantir a perda de um ponto, informe ao jogador antes de tomar a decisão final. Ele deve escolher alterar seus planos, e jogadores geralmente odeiam perder coisas.

Dado tempo, qualquer vampiro irá aprender razoavelmente um pouco de quase tudo. Uma pessoa pode aprender mais em um único século. Dado ainda mais tempo, um vampiro que tenha recursos para atender aos seus estudos pode facilmente se tornar um verdadeiro homem da Renascença. É possível exceder isso e fornecer a um personagem uma incrível quantidade de pontos, e isto deve ser evitado se possível. A maioria das Habilidades deve bastar em um ponto, com apenas os interesses reais do personagem indo até três ou mais. Desenvolver algumas Habilidades para cinco pontos dentro de um século é possível, mas requer muito trabalho.

Um vampiro que gasta todo o seu tempo melhorando Disciplinas, Habilidades e Atributos pode perceber que para fazer isso ele deve negligenciar seus contatos mortais, suas associações e até sua responsabilidade (se alguma) na sociedade Cainita. Considere também as perícias sociais de alguém que ficou trancado longe dos outros por décadas de uma só vez. Ele perdeu sua sensibilidade com o mundo, assim como com a sociedade cainita. É possível estar em contato com um ou outro e gastar toda a noite devorando tanto aprendizado quanto possível, mas isso não é muito comum. Tal dedicação requer uma alta Força de Vontade (7+ pelo menos) para manter isso por mais de alguns anos por vez.

Um vampiro pode gastar seu tempo fazendo favores para outros Membros, fazendo-se útil em geral, trabalhando duro para manter e expandir seus contatos, cultivar conhecimentos mortais e imortais e assim por diante, mas isso deixa pouco tempo para aprendizado de alto impacto. Ele irá fazer bem simplesmente ficando no topo de seus campos preferidos, deixando-os avançar sozinhos.



Um personagem pode atingir um equilíbrio entre os dois extremos, mantendo e aumentando saudavelmente Antecedentes e gastando tempo em novas Habilidades e/ou Disciplinas ou aumentando Características. Ele se mantém na sociedade vampírica, não perde o rastro de seus contatos e pode ganhar alguns pontos para colocar em outras Características. Os Jogadores devem pensar cuidadosamente qual aproximação tomar e entender as desvantagens de cada uma antes de fazer a decisão.

AVANÇO SEM EXPERIÊNCIA

Para aqueles que não se importam com contabilidade ou querem tentar algo diferente, tente oferecer o avanço sem pontos de experiência. Como o sistema acima, os jogadores contam ao seu Narrador o que ele quer estudar ou praticar e, relativamente, quanto tempo ele quer trabalhar nisso. Depois de um período razoável de tempo, o Narrador concede o ponto adicional. O uso dramático de Características durante histórias pode encurtar o tempo necessário para aumentar uma Habilidade.

Melhor que criar um complexo sistema de números de horas gastas por noite, semana ou ano, é simplesmente decidir pelo bom senso, a ser modificado quando necessário. Claro, isso deve levar muito mais tempo para aumentar uma Habilidade de três para quatro do que aumentá-la de um para dois.

PRELÚDIO DO CÍRCULO

Esta pode ser uma ferramenta muito importante. Ela serve como uma introdução para o círculo inteiro, dando aos personagens maior contexto para interação no verdadeiro início da crônica. Talvez eles se unam para defesa mútua contra um antagonista ancião ou para resolver alguns problemas particulares, e então eles se juntam. Seja qual for a razão, eles já estabeleceram contato e se conheceram assim que o jogo começa. Isto irá poupar tempo nas histórias iniciais, desde que as linhas de comunicação não precisam ser estabelecidas antes que a ação comece.

JOGADORES

PROBLEMÁTICOS

Um jogador problemático é um jogador que, por alguma razão, estraga o jogo. É importante para você como Narrador perceber que mais cedo ou mais tarde, cada jogador terá um problema — a não ser que ele se torne crônico, eles não estão fora da linha. Certamente é raro um grupo que, no curso de uns dois anos, cada jogador não fará você querer arrancar seus cabelos em tufo de sangue. Esta seção irá esperançosamente lhe dar alguns mecanismos para lidar com os jogadores que são um pouco mais fáceis do que se escalar.

LIDANDO COM JOGADORES PROBLEMÁTICOS

Lidar com jogadores problemáticos é algo delicado. Se eles não têm nenhuma qualidade que compense, isso seria fácil — você diria apenas para eles nunca mais voltarem. Se você está negociando com o jogador e tentando resolver as coisas significa que eles oferecem algo que você acha que vale a pena salvar, apesar dos problemas. Isso faz do processo de aproximação do jogador e de estabelecer uma comunicação muito importantes.

É vital que você aja antes para lidar com o que você sente que pode dar problemas. Se você espera até estar nos últimos nervos antes de falar com um jogador, seu temperamento vai ser abalado até o limite, espantando a conversa quando você se verá carregando uma série de reclamações. Isto não ajuda a estabelecer um canal aberto de comunicação. É melhor se você interferir quando você vê a situação apenas começando a se desenvolver, então você tem condições emocionais e mentais para ficar calmo com um jogador que provavelmente está na defensiva. E o jogador provavelmente está na defensiva, com uma boa razão. Ele está curtindo a cena, interpretando seu personagem, e aqui você está contando-o que ele está fazendo isso errado. Você pode estar correto de fato, mas isso não faz isso mais fácil de se escutar por ele.

Da mesma forma, não discuta as falhas de um jogador com depois de uma grande briga com a respectiva esposa, um dia ruim no trabalho ou outro encontro oneroso. Seu jogador não precisa saber o quão ruim ele está em seu passatempo no fim de um dia terrível, e você não quer ofender acidentalmente um jogador por algo que não é culpa dele.

Aja com uma mente aberta. Enquanto você deve teoricamente ter uma perspectiva mais objetiva do que seus jogadores acham, você deve ser muito menos indiferente do que você pensa. O jogador deve ter queixas sobre o seu estilo de narração, e essas queixas podem ser bem legítimas. Falando sobre um jogador problemático não é sobre descer a lenha nele. A conversa é sobre tentar alcançar algum tipo de compromisso que preserva a qualidade do jogo. Você não é o adversário do jogador; você e ele estão trabalhando juntos para fazer o jogo divertido. Se você apenas dita a solução, tudo o que fará é dobrar a quantidade de tensão no grupo.

DISCUSSÕES PARTICULARES

O primeiro passo é chamar os jogadores de lado e falar com eles um a um. Faça isso em particular, como sugerido acima, faça isso em uma hora quando ambos estejam em bom espírito. Chegue ao ponto como se fosse algo sério. Não seja exageradamente amigável;

CRÔNICAS ADVERSÁRIAS

Uma crônica envolvendo personagens querendo a cabeça um dos outros pode funcionar, mas não funciona no formato tradicional dos círculos. Se seus jogadores realmente querem acabar uns com os outros, e você quer ajudá-los, é melhor sair do formato e dá-los um ambiente em que isso pode funcionar.

Príncipe da Cidade

Uma idéia é o “jogo de primigênie”. Cada personagem é um ancião ou membro da primigênie em uma cidade específica. Por quaisquer razões específicas (que deveriam ser trabalhadas pelo grupo), eles estão em guerra um com os outros. Alianças podem surgir em jogo e serem quebradas de maneira suja, malícias surgem abertamente ou são secretamente vingadas. Isso resulta em uma guerra na cidade escolhida. Isto pode ser devido a uma disputa pelo principado ou uma tentativa de encobrir certos “problemas” na área. O resultado final será um ancião no topo; os outros irão também reconhecer a reivindicação do principado, esconder-se nas sombras ou sofrer a Morte Final.

Isto pode ser traiçoeiro para se livrar, mas o resultado final é bem válido. Desde que as regras básicas estão estabelecidas no início, todo mundo entende o que está em jogo.

Nesse estilo de jogo, os jogadores devem também criar personagens para representar as crias dos anciões e seguidores para usar como peões e sacrifícios.

Invasão da Cidade

Neste caso, os jogadores devem se dividir em dois ou três grupos, com cada um representando a Camarilla, Sabá, Anarquistas ou Kuei-jin. A idéia é que o intenso conflito de facções começou — o Sabá invade a cidade, os Kuei-jin aparecem para destruir os Kin-jin, a Camarilla quer quebrar a presença do Sabá da cidade. Finalmente, talvez qualquer ou todas as facções acima devem lutar pelo incontestável domínio da cidade. Cada jogador representa um dos líderes por trás dos esforços da facção escolhida. Note que para rodar bem este estilo, o Narrador deve tentar montar um ambiente para a compreensiva representação e interação dos personagens, melhor que permitir que isso se torne um banho de sangue.

agir como um pai abelhudo tentando se aproximar de seus filhos adolescentes para uma “sessão de rap” vai parecer bem idiota. Por outro lado, não prefacie suas

observações com “Pecadores nas Mãos de um Deus Irritado”. Enquanto o que você está fazendo é um pouco sério, a idéia que todo mundo está lá para se divertir realmente faz um jogador se acovardar em um bom comportamento contrário ao espírito das coisas.

Entre na discussão preparado para falar sobre o que você sente que o jogador está fazendo de errado e para ouvir o seu lado das coisas. Não se exalte, não deixe o argumento se tornar rancoroso ou adverso, e não se deixe colocar na defensiva. Você quer explicar calmamente ao jogador o que você pensa que o problema é, sugira uma solução e escuta o seu lado das coisas. Tente enxergar a perspectiva do jogador, mas mantenha em mente que você como Narrador está, na maior parte, preocupado com que você não está negligenciando alguns interesses sérios e legítimos na parte do jogador — não trilhar o seu caminho em uma decisão que não concerta o problema.

PRESSÃO COLETIVA

Se um jogador é hostil na discussão do problema, você talvez terá mais vantagem se livrando dele. Isto é um jogo, não uma obrigação. Entretanto, há muito chão entre a hostilidade e resolver o problema, então

JOGADORES REALMENTE PROBLEMÁTICOS

Mais cedo ou mais tarde (provavelmente mais cedo), você pode ter uma completa aberração em suas mãos. Pode ser alguém que intencionalmente destrói o jogo apenas para estragar a diversão das outras pessoas. Pode ser alguém que é simples demais para entender as refinadas nuances da crônica. Pode ser alguém que aparece bêbado toda sessão. Pode ser alguém que tem tantos problemas que ele apenas consegue participar atuando sobre as frustrações de sua vida real. Estes são apenas alguns membros das hordas bárbaras selvagens destruidoras de jogos que esperam sorrateiros para entrar em seus jogos e estragar as coisas.

A melhor coisa a se fazer com esses “campeões” é ser seletivo para nunca ter de lidar com eles de fato. A próxima melhor coisa é se livrar deles. Você não é um assistente social ou um terapeuta. Você está narrando por diversão, não para ajudar pessoas a lidar com seus problemas. Macacos inquietos não fazem nada além de destruir a narrativa, alienar seus outros jogadores e geralmente não são engraçados de fato. Poupe sua gastrite e a boa vontade dos seus outros jogadores: Troque o local onde os jogos acontecem e não contem ao babaca. Se todos os seus jogadores são ignorantes, cancele o jogo e encontre outro grupo. Guarde suas frustrações para algo que não deveria ser um passatempo entretecedor.

medidas mais sérias do que uma conversa pessoal devem ser consideradas. Espere algumas sessões para ver se o jogador melhora — muitos problemas não podem ser resolvidos instantaneamente.

Se as coisas não melhoram para sua satisfação em algumas sessões, o próximo passo na escala da solução é muito fácil. Se o jogador é uma genuína desgraça, um ou vários dos outros jogadores irão provavelmente estar reclamando tanto quanto você quando a “criança problema” estragar tudo. Na verdade, se você tem uma boa relação com o jogador, é provável que um ou mais deles irão chegar a você com os problemas deles. (Dica: Se ninguém nem parece notar quando o jogador problema age como um completo idiota, aí está uma boa chance de que todos são manés ou aquele grupo é totalmente imaturo. Em ambos os casos, pode ser hora de considerar pastos mais verdes).

Diga aos jogadores que tem reclamações que conversou com o jogador problemático e que seus esforços foram em vão. Frases chave que você deveria usar são, “Talvez você possa conversar com ele”, ou, “Você é amigo dele, porque não tenta chegar nele?”. Esperançosamente, o jogador irá desacreditar e falar com ele de uma maneira que você não consegue. O efeito de muitas pessoas realizando o mesmo trabalho, pressionando o jogador problemático a mudar seu comportamento em um modo positivo, irá (em teoria) alcançar onde você como Narrador não consegue.

Você pode não querer sempre usar a pressão provocativa para trazer um jogador errado de volta a linha. Se o jogador problemático não faz parte do grupo social do jogo, a pressão pode ser muito negativa ou soar como se fosse melhor o jogador problemático sair do jogo do que reconsiderar seu comportamento. Basicamente, se você pensa que o grupo irá colocar o jogador problemático em uma lata de lixo e rola-lo em um lance de escadas até que ele concorde em fazer um trabalho melhor interpretando seu personagem, pule esta etapa. Deixando de lado a questão da exposição legal, nada de bom virá para o seu jogo da versão grupal de contar a alguém o quanto ele é medíocre.

TAPAS NA CARA

O próximo passo é o metafórico tapa na cara durante o jogo. Quando o jogador abusa do seu comportamento problemático, pare o que você está fazendo e vire sua atenção diretamente para ele. Diga calmamente a ele que o que quer que seja que ele esteja fazendo é um problema e ele deve controlar isso. Se você tem qualquer tipo de controle sobre o jogo de alguma maneira, o jogo irá parar instantaneamente e todos os olhares se focarão no jogador.

Se isso funcionar, o jogador irá se retrair, se envergonhando apenas por ter sido chamado pelo crime de estupidez. A performance do jogador é razoavelmente certa de melhorar pelas próximas

sessões. Com o tempo, ele pode começar a deslizar para velhos comportamentos ruins, mas levantando a questão a cada três ou quatro sessões ira combinar com a pressão para fazer bem para manter os hábitos ruins de um jogador medíocre no caminho da melhoria ou pelo menos sob controle.

Se enfrentar o problema de frente não funciona, você irá precipitar uma discussão calorosa ou uma chuva de lágrimas pela sala. Em qualquer tipo de confronto, seja racional. Se os jogadores querem fazer disso uma discussão, não há outra escolha além de “Reveja seus modos ou saia do jogo”. Falar mal pelas costas ou recriminar não têm espaço, então apenas não dê espaço a isso. Chuvas de lágrimas pela sala devem ser lidadas de uma maneira mais adulta. Você pode ter ferido gravemente os sentimentos de alguém, ou eles podem ser do tipo de pessoa que gosta de ganhar uma discussão com melodrama. Se for o primeiro caso, faça o que pode para explicar que isso não é um ataque pessoal, e se for o segundo, deixe-os ir embora e à merda com seus parceiros de discussão.

Apenas não pule direto para o ato repressor da censura pública ou subestimar a eficácia do castigo se ele é bem usado, de maneira controlada. Quando você deixa claro que espera que as pessoas representem, eles irão surpreender até a si mesmos com seus esforços. Se você tem o senso de não provocar seus jogadores e abusar do seu poder, quando você realmente usa sua autoridade, sua desaprovação ganha muito mais peso. Também, apenas como um lembrete, seus elogios em público podem ter tanto efeito quanto sua desaprovação em público: Não esqueça de elogiar uma boa representação ou uma melhora importante da parte do jogador e talvez recompense progresso significativo com um ponto de experiência.

FORA COM ELAS

A escalada final depois da censura pública é decidir que sua avaliação original estava errada, que o jogador é um macaco, e que a única solução real é tirá-lo do jogo. Não se engane, isso é sério. Jogos e amizades podem terminar quando as pessoas começam a jogar, “Quem aqui é realmente meu amigo?”. Se você pensa que isso vai se tornar algum tipo de um horrível drama social de três meses, você deve considerar terminar o jogo com alguma desculpa fajuta e começar algo novo algumas semanas depois com uma relação diferente de jogadores.

Como exatamente você se livra de jogadores obstrutivos depende em quanta cena eles irão fazer e se eles estão propensos a arrancar sua cabeça fora e usa-la como uma bola de futebol. Você deve provavelmente apenas conversar com eles de maneira privada, cara a cara, diga a eles que algumas diferenças inconciliáveis existem e peça a eles para nunca mais voltarem. Isto pode exigir seus nervos. Se eles irão

choramingar em seus sapatos ou enfia-lo dentro de um hospital, você pode desejar apenas deixar um e-mail sobre isso, preferivelmente um tempo antes da próxima sessão, assim você pode lidar com as asperezas antes do próximo encontro do grupo.

Se as coisas estão realmente ruins, e você tem o apoio dos seus jogadores, você pode sempre apenas anunciar que o jogo está encerrado e depois retoma-lo em algum outro lugar em uma outra noite. Isso pode ser covardia e rude, mas novamente, isto deveria ser diversão. Ter sua vida de cabeça pra baixo por duas semanas de melodrama histórico provavelmente não é divertido. Se você tem de fazer algumas coisas furtivamente para manter o jogo, bem, você deve pelo menos querer considera-los.

TIPOS DE JOGADORES

PROBLEMÁTICOS

Abaixo está uma lista de jogadores problemáticos e as diversas maneiras que você como Narrador pode querer usar para lidar com eles. Tenha em mente que nem todo jogador problemático irá se encaixar nesses grupos. A maioria dos jogadores tem alguns defeitos que eles exibem em alguns níveis dependendo de seu humor, da situação e o quão facilmente você será atormentado na hora. Jogadores realmente ruins podem ser tão confusos para resistir a categorização e não valem o esforço da taxação, de qualquer maneira.

A ESTRELA

A criatividade descontrolada, este jogador cria um personagem extremamente detalhado. Completo de histórias detalhadas, esboços bibliográficos, sub-tramas, personagens do Narrador associados, coisas que gosta e não gosta, guarda-roupa de primavera e outono e tudo mais que pode concebivelmente ser necessário para retratar o personagem como o foco de um romance de Dickens. Depois o jogador quer que você se torne familiar com o material e incorporá-lo em seu jogo. Todos os detalhes. Se o grupo é assim, isso apenas significa que o jogo esta imensamente precisando começar. Se apenas um ou dois são assim, o jogo rapidamente se torna o seu show, com os outros personagens como elenco de apoio.

Solução: Lidar com uma Estrela é mais difícil do que se possa imaginar. Jogadores que gastam várias horas por dia detalhando seus personagens geralmente querem ver aquele trabalho duro incorporado ao jogo. Isso se faz mais difícil visto que sempre o material é completamente imaginativo, é apenas que há muito disso para usar sem consumir o jogo. Você é deixado com a escolha de tanto rolar um grande número de histórias solo para eles (e assim recompensar o jogador por seu comportamento destrutivo dando a ele um papel central no jogo) ou apenas ignorar os frutos do

trabalho do jogador. Isso pode gerar problemas, mas é muito difícil dizer a esse tipo de jogador para parar, porque a saída é sempre de alta qualidade e o jogador está agindo por motivos inocentes. A melhor solução é esperançosamente direcionar o jogador por uma história individual ou talvez recompensar seu ato dando um pouco de pontos de experiência de prêmio se ele manter um registro detalhado da crônica.

O PRODÍGIO

Jogadores investem muito amor a seus personagens. Previsivelmente, dado que o personagem é o alter-ego legal do jogador, supernaturalmente poderoso em um mundo de fantasia que existe apenas para a graça dos jogadores. Quando ele falha, o jogador algumas vezes experimenta um profundo sentimento de fraqueza. Coisas como pontos de Força de Vontade existem para permitir personagens terem sucesso em coisas que os jogadores realmente querem, mas alguns jogadores são muito sensíveis sobre falhas. Estes jogadores geralmente tanto insistem que você está trapaceando ou apenas ficar irritados e emburrados. Em qualquer caso, não é bom para o jogo, porque isso acontece em momentos críticos.

Solução: Idealmente, você diria, “Cresça!!”. Se o jogador não tem razão pra reclamar, então se sinta livre pra dizer isso. Algumas vezes, entretanto, o jogador terá pelo menos alguma razão pra reclamar. É essencial que você não encoraje jogadores a arremessar ofensas quando você não os entende, mas não considere toda insatisfação dos jogadores como manha. Lembre-se que como Narrador, você está lá para facilitar um jogo divertido. Enquanto isso pode ser horrível para o jogo se você simplesmente ignora as regras, é tão ruim quanto segui-las dogmaticamente. Se o jogo pudesse rolar exatamente como no livro, você não precisaria de um Narrador humano.

A ABERRAÇÃO

Algumas pessoas confundem horror e repugnância. Os pais de outras pessoas não sabiam que era melhor apenas ignorar Junior quando ele colocava sua língua pra fora e mostrava à família o que ele estava comendo. Em ambos os casos, o resultado é alguém que confunde interpretação que torna seu personagem desconfortável com descrições e situações que deixam *outras* pessoas desconfortáveis. Incesto lésbico e brincadeiras sangrentas lideram o caminho em uma parada do mau gosto. Alguns jogadores fazem isso para ser “maduros” (isso é, dizer coisas que seus pais não gostariam), e outros fazem isso apenas para causar arrepios naqueles azarados o suficiente para ser testemunhas. O resultado final não serve para nada além de ofender, perder tempo e ser estúpido.

Solução: Diga ao jogador para parar e se recuse resolutamente a ficar excitado ou ofendido. Devido a coisas ofensivas serem quase sempre feitas para atrair

atenção, quanto mais você ignorá-lo, menos o jogador será recompensado por mau comportamento.

O EXTERMINADOR

Seja com um rodopio de Garras da Besta, impulsionado por Rapidez, ação de kung fu ou com calibres .12 gêmeas de cano duplo cuspidor um inferno de munição incendiária, esse jogador sabe que a coisa mais importante que seu personagem pode fazer é matar coisas. De fato, quase qualquer obstáculo, real ou imaginário, será encontrado com uma bala ou um poderoso golpe. Isso não é apenas ruim no cenário, é ruim à trama também. Cada interrogatório é um Massacre do Dia de São Valentino. Cada personagem do Narrador, não importa quão obviamente poderoso ou crítico à trama, é espancado e sua mochila recebe uma busca por pistas.

Solução: Muitos RPGs de computadores ou campanhas “matar-pilhar-destruir” deixaram esse jogador incapaz de dizer a diferença entre narrativa e um jogo de tiro em primeira pessoa. Geralmente, fora do tipo de festivais de carnificina que são seu ambiente nativo, esses personagens não duram muito. Eles normalmente fazem uma breve corrida suicida até as forças da sanidade acabarem com ele, normalmente na forma dos personagens de outros jogadores.

Infelizmente, os jogos que compõem o ambiente nativo desses jogadores tem contagens de corpos em nível Chow-Yun-Fat para personagens dos jogadores assim como para os caras maus. Quando seus personagens são mortos, esses jogadores irão alegremente ter outro mais do mesmo, imediatamente. Alguns podem até mesmo fazer vários personagens antes do tempo em preparação para seu fim prematuro; nada muito difícil, já que eles tipicamente são uma cópia a carbono do último personagem. Pelo lado bom, esses jogadores ficam entediados facilmente. Se você conduz as coisas realisticamente e apenas deixa eles mataram automaticamente os mortais em seu caminho, eles ou irão começar a interpretar para sair do centro da confusão que eles causaram, ficar cansados depois de toda essa chata interação entre personagens e abandonar a mesa ou ser mortos. No último caso, apenas diga a ele que ele não é adequado ao jogo ou faça o jogador esperar outro mês até você poder introduzir o novo personagem. Até lá, eles terão ido a muito tempo.

O ADVOGADO DE REGRAS

Cada um de seus julgamentos é gravado e meticulosamente arquivado na mente ou caderno desses jogadores. Eles irão extrapolar dessas regras e quando eles tentarem fazer alguma coisa ridícula e arruinar o jogo, será dito a você o dia e hora de todas as decisões que você fez correspondente ao assunto. O resultado final desta prova é inevitavelmente que você realmente já decidiu a favor do assunto e que agora é

irrevogável. É difícil descrever o grau de irritação experimentado quando você deve fazer anúncios perfeitos e julgamentos acurados de regras enquanto conduz um jogo com cinco jogadores.

Solução: Se você já trabalhou com um desses jogadores antes, todos os subsequentes são fáceis (assumindo que você conheça o jogo realmente bem). Em algum grau, esse jogador tem um caso legítimo. Sua interpretação das regras define a maneira que o mundo funciona. Jogadores não devem ter que chutar o que vai acontecer quando eles fazem alguma coisa elementar. Por outro lado, esses jogadores estão presos em dominar as regras do jogo e não em jogá-lo. Reserve-se o direito de mudar julgamentos instantâneos depois de pensar um pouco neles fora do jogo. Reserve-se o direito de se contradizer. Reserve-se o direito de mudar a maneira que as coisas bem estabelecidas funcionam se for necessário para impedir o jogo de se destruir. O Narrador existe precisamente devido à necessidade de moderação e intervenção humana. Faça seu trabalho e mantenha as coisas correndo calmamente e divertida para todos a quem diz respeito, e racionalize os resultados após o fato.

O PREGO

É inevitável que um jogador que tenha apenas perícias sociais mínimas decida eventualmente jogar com um ex-especialista em interrogação da CIA que era um debutante antes de se juntar à Companhia. Então o que fazer quando a criatura mais agradável desde que Caim inventou Presença está tropeçando em círculos à sua volta tentando se apresentar? Isso pode ser uma séria rachadura no jogo, particularmente se o grupo deixa cada personagem ser incontestado em sua especialidade.

Solução: Se a inaptidão social do jogador é apenas marginal ou se o grupo está disposto a aceitar uma certa parcela de abstração, você pode usar as tentativas do jogador como uma indicação da intenção geral. Uma vez que você determinou a direção de seus esforços, peça o jogador para realizar jogadas usando as Habilidades sociais do personagem para determinar o quão bem o personagem realiza. Depois de tudo, o jogador não tem que atirar uma arma com um certo grau de precisão para seus personagens acertarem em combate. Algumas vezes todo mundo precisa pedir para fazer um teste porque eles não são tão bons quanto o personagem. Essas pessoas apenas precisam fazer isso com mais frequência que todo o resto.

Se o grupo não tolera abstração de situações sociais ou se o jogador tem problemas sociais mais sérios (como timidez grave ou nenhuma compreensão de como humanos interagem), essa aproximação não irá funcionar muito bem. No ponto em que o grosso da interação social do personagem é simulada com dados,



você realmente tem que guiar o jogador pra longe de papéis sociais. Tente encorajá-lo a pegar personagens combativos ou planejadores, ao invés de agir como o porta-voz do grupo. A verdadeira razão para narrativa ao vivo é a interatividade. Embora usar os dados como um apoio seja aceitável — para isso que o sistema existe — ter o personagem social primário do grupo rolando cada encontro social realmente vai contra o ponto do jogo.

O ESTÚPIDO

Alguém tem que ser a faca mais cega da gaveta e esse jogador é esse alguém. Pistas inevitavelmente levam a conclusões erradas. Interações com personagens do Narrador vão em direções inesperadas e não-recompensadoras. Esses jogadores normalmente aprendem sobre a trama em uma explicação lenta, passo-a-passo dado por seus companheiros jogadores a cerca de três segundos de distância de algum arrebatamento suicida. Pior, esses jogadores são geralmente muito defensivos sobre sua falta de discernimento, e as tensões que se desenvolvem entre o grupo como um todo e seus membros menos aptos mentalmente podem ser muito difíceis de administrar.

Solução: Não existe muito o que fazer com jogadores estúpidos. Se você está conduzindo um jogo sofisticado ou complicado, pode ser um incômodo real ter um ou mais jogadores incapazes de compreender o ponto do exercício. Se alguém é apenas um pouco lento, faça-o fazer jogadas de Inteligência + qualquer coisa, e libere algumas pistas — todo mundo precisa de dicas às vezes. Exprima suas revelações em afirmações como, “Você percebe que o sacerdote pode estar mentindo pra você”, para colocar o jogador na direção certa. Se você gosta do jogador, jogue a ele o osso ocasional de uma situação desafiadora não-mental onde seu personagem pode brilhar.

Se o jogador é mais estúpido que um sapo em um toco, tente guiá-lo a personagens que têm defeitos similares, mas seja sutil. Pessoas ficam defensivas com frases como “Você é muito estúpido para jogar com um Tremere”. Não chute o ego de alguém sem esperar uma resposta. Deixe seus ideais igualitários em casa: você é um Narrador, não um assistente social. Jogadores estúpidos que são um rompimento sério ou uma responsabilidade que uma narrativa delicada não pode suportar devem ser cortados do grupo.

O TRANSPARENTE

Esse é o jogador, geralmente novo no jogo, com um caso de timidez terminal. Calmamente, ele se senta atrás do grupo e observa o jogo acontecer. Durante períodos em que seu jogo muda para o modo marcha rápida, todo-mundo-gritando-com-o-máximo-de-seu-fôlego-pra-ser-ouvido, você pode nem mesmo perceber que esse jogador está presente por 30 minutos ou mais de uma vez. Isso pode ser bastante disruptivo

quando o jogador timidamente fica fora de vários turnos de um combate maior.

Solução: Não confunda alguém que está representando um personagem quieto com um jogador problema. Nem todos os vampiros falam constantemente. Se é o jogador e não o personagem que está se retraindo, pode dar muito trabalho para o Narrador tirá-lo de dentro de sua couraça.

Primeiro, abra seu jogo para uma audiência sincera, calma e interessada. Um monte de jogadores realmente quietos apenas querem ver o jogo se desenrolar mas não fazerem isso sem um personagem. Salve-se da ruptura de um personagem cujo jogador realmente está ali apenas para observar, e absorva o impulso ao ego de ter espectadores em seu jogo. Quando estiver acostumado à idéia de tê-los por perto, espectadores que são quietos e não incomodam não são problema. Apenas pense em seu jogo como um teatro de vanguarda e não fique com pânico de palco.

Segundo, se certifique como Narrador que você está fazendo a sua parte. Não é intuitivo para pessoas criadas com um conjunto convencional de maneiras que a melhor maneira de se fazer ouvido em uma multidão barulhenta é gritar mais alto. Um monte de pessoas ficam assustadas ou confusas pela quantidade de falação fora da vez que acontece em um jogo. Se certifique que você pergunta ao jogador sua opinião e ações. Você já deve ter tentado distribuir sua atenção imparcialmente. Insista e deixa a pessoa quieta ter uma palavra mais alta meio a multidão dizendo a você que ela também irá estudar o Ritual de Esmagar o Antagonista Principal.

Enquanto isso, chame o jogador de lado e explique que ele deve ser agressivo ou será atropelado. Claro, pessoas não pulam simplesmente em novas situações sociais, mas durante o curso de algumas sessões, o jogador deve começar a se expressar sem indução. Deixe claro ao jogador que você não estará ali para ajudá-lo sempre. Você pode perder alguns jogadores no caminho, mas eventualmente você tem que tirar as rodinhas.

O VETERANO

É um instinto humano natural contar histórias. Infelizmente, algumas pessoas têm problemas em segurar esse instinto. Qualquer evento em jogo (ou qualquer evento em geral, nos piores casos) é desculpa suficiente para esse jogador se lançar em uma extensa história de guerra sobre a crônica passada, as explorações militares do jogador ou qualquer um de 10000 outros tópicos. Isso fica pior devido ao fato que a recitação quase sempre é entregue em um volume suficiente para abafar as vozes de jogadores mais concentrados.

Solução: Não existe nenhuma sessão de jogo sem comentários inoportunos. Numa sessão média irá

provavelmente ocorrer entre um quinto e um terço de desvio do assunto, particularmente se os jogadores são parte de um grupo social que não se encontra com muita frequência fora do jogo. Tente separar algum tempo no começo da sessão para essas pessoas se socializarem. Se o grupo faz uma parada para o lanche, deixe ser uma relativamente longa para conceder mais tempo para socialização. Durante o jogo, fique familiar com o uso das palavras “vamos manter o jogo andando”. Da mesma maneira que atuar, contar histórias é uma maneira de ser o centro da atenção. Se você e todos os jogadores parar e olham friamente para o incômodo, suspiram e perguntam se você pode continuar o jogo agora, você ficaria surpreso com quantas pessoas entram na linha.

O CITADOR ASQUEROSO

Desvio compulsivo é pelo menos divertido quando você não tem que ouvir as histórias cinco vezes cada. No entanto, você e todo mundo em seu grupo pode muito bem ter ouvido tudo que Yoda e aqueles caras malucos do Monty Python têm pra dizer. No entanto, é quase certo que você terá que ouvir isso de novo (de novo e de novo) nas mãos do Citador Asqueroso. O que exatamente faz o abuso exaustivo e repetitivo uma parte tão crítica das experiências de narrativa de algumas pessoas é desconhecido. Qualquer que seja a causa, você pode apostar que quando um personagem corre para o lado de seu antigo amor mortal, agora uma mulher decrépita, doente e velha, uma voz irá ecoar através da sala “*Quando 900 anos de idade você tiver...*” destruindo totalmente o momento.

Solução: Diga ao jogador para parar de citar Highlander em momentos inapropriados. Tire seus pontos de experiência se ele não parar. Convide-o a deixar se ele continuar a fazer isso. Citar é um hábito vil e encoraja pensamento inato.

O COVARDE

Uma versão mais especializado do jogador cujo personagem é muito estiloso para fracassar, esse jogador quer que seu personagem esteja no centro de todo o material excitante mas não quer sofrer as consequências por ser a pessoa que aperta o botão. Ele irá insistir em ser o cabeça de qualquer situação, até que dê tudo terrivelmente errado, ponto no qual ele informa a você que ele nunca tomou parte. Isso irá aborrecê-lo e os argumentos resultantes podem desperdiçar uma grande quantia de tempo.

Solução: Certifique-se que você está descrevendo a cena bem o suficiente para que todos os jogadores a visualizem em uma maneira similar. Se certifique de perguntar a todos onde seus personagens estão quando algum evento crítico começa a se desenrolar, e mantenha o controle da localização das pessoas. Ninguém quer ser dito que ela está na zona da morte

depois de ter tomado precauções especiais para não estar lá. Quando finalmente chega a hora, você é o árbitro, sua palavra é a lei. Se você diz que um personagem estava perambulando pela cripta na hora que o ancião Tzimisce se estendeu para puxar alguém pra dentro do caixão, esse personagem se torna poeira nas presas do ancião. Fim da história. Não abuse dos poderes da Onipotência do Narrador.

O MATADOR DE JOGADORES

Sempre que ações ou relacionamentos entre os personagens comecem a espelhar relações entre os jogadores, problemas estão se desenvolvendo em seu jogo. Eles podem se inflamar por muito tempo antes de se manifestar, ou eles podem ser tão instantâneos quanto alguém criar um novo personagem para “pegar” o personagem que matou o último personagem do jogador desprezado. Em qualquer caso, você terá problemas com a continuidade do jogo.

Problemas do mundo real acontecem, e coisas como discussões e começos de relacionamentos entre seus jogadores realmente não são problema seu como Narrador. No entanto, quando personagens em uma continuidade já estabelecida subitamente mudam de atitude para espelhar os sentimentos de seus jogadores, isso ameaça o jogo, e isso é problema seu.

Solução: Esse é um destruidor de jogos em potencial. Pessoal terão muitos sentimentos fortes e irracionais. Você não tem o direito de ditar vidas e sentimentos pessoais, mas você pode muito bem chamar os jogadores em questão de lado e insistir em particular que eles se dêem bem em jogo ou que ambos irão cair fora. A palavra “cresça” pode ser empregada para obter algum efeito. Não tenha, sob nenhuma circunstância, favoritos. Além disso, tudo que você pode fazer é bancar o controle de danos e tentar pensar como manter o jogo em frente com um ou mais personagens subitamente desaparecidos ou mortos.

O PERSONAGEM DE PAPELÃO

Algumas pessoas confundem jogar com um personagem único e individualizado com jogar com o último membro de uma raça em extinção. Outros não tem nenhuma intenção de realmente interpretar um personagem mas querem ter uma estonteante lista de pistolas e espadas em sua ficha. Esses são os jogadores que irão implorá-lo para interpretar um Baali, um Capadócio, um jacará vampiro metamorfo com magia verdadeiro ou um personagem como “o cara de Highlander, exceto que ele tem katanas gêmeas de prata e um par de Ruger Redhawks carregadas com munição Glaser. E uma Uzi. Além disso, ele é a prova de lasers e invisível”.

Solução: O jogador pode simplesmente querer fodaum ou ser capaz de metralhar seu caminho através de problemas que de outra maneira exigiriam cérebro. Mais provavelmente, ele não compreende que o que



torna um personagem única não é a implausibilidade do prelúdio do personagem ou alguma capacidade frenética para combate. Embora você deve também apenas aprender a dizer não, não seja rápido em puxar a tomada da criatividade dos seus jogadores. Ser um Lasombra antitribu ou um quebrador de ossos não irá de alguma maneira destruir o seu jogo.

O problema é quando o personagem é uma coleção de poderes e equipamento reunidos sem razão alguma além de matar coisas ou a personificação de um prelúdio improvável, vazio de qualquer personalidade real além de estereótipos de clã e uma personalidade bi-dimensional retirada de uma série de ficção científica da tevê a cabo. Você geralmente pode dizer a diferença entre os macacos e os jogadores procurando fazer alguma coisa interessante. Use seu julgamento, mas não se esqueça que como Narrador você tem o direito do veto, não importa quanto o jogador trabalhou reunindo uma lista de modelos favoritos de Soldados da Fortuna.

O SABICHÃO

Esse jogador não se controla em pensar no jogo em termos mecânicos. Qualquer demonstração de habilidade sobrenatural irá fazer o jogador cavar em suas pilhas de livros tentando descobrir precisamente que poder terá sido. Tais jogadores são Advogados de Regras e geralmente usarão um leque de nomes de outros jogos do Mundo das Trevas; por exemplo, "Porque, todo neófito do clã Tremere aprende que a América do Sul já foi habitada pelos Camazotz que foram maculados pela entidade sobrenatural maléfica que os Garou conhecem como Wyrml!"

Solução: O dano que esses jogadores podem fazer à atmosfera do jogo em pontos críticos e dramáticos é enorme. Taxonomistas compulsivos competem com viciados em combate e citadores de Monty Python pelos nichos alimentares do fundo da ecologia do jogo. Diga ao jogador para parar, o penalize em experiência se ele não o fizer, peça-o para se retirar do jogo se ele ainda se recusar a ceder. Nada arruína o clima de um jogo como um jogador detestável rudemente revelando os cordões da marionete.

O FATOR-X

Para esse jogador, os horários do jogo são um assunto a ser determinado em uma base semanal baseada na hora que for mais conveniente para seu planejamento diário. Ele pode chegar uma hora ou mais atrasado ou pode apenas não aparecer.

Solução: Frequência não é uma coisa opcional para um jogo de narrativa. Embora todo mundo tenha que cancelar às vezes, um jogador que não consiga aparecer em uma base regular deve ser dito para apenas se poupar do problema ocasional e não aparecer nunca. Uma maneira fácil de combater isto é fazer um jogador ir a duas ou três sessões de

“observação” a um jogo estabelecido antes de você deixá-lo criar um personagem. Se o jogador não conseguir fazer isso em duas ou três sessões seguidas sem uma ausência, ele não precisa ter o incômodo de criar um personagem.

O IMITADOR

Isso é talvez parecido com uma forma muito peculiar de devoção ou emulação de um herói. Um jogador irá encontrar outro jogador ou um personagem que ele realmente gosta e admira e fazer seu personagem ficar como o do outro jogador. Ou ele pedirá para criar um novo personagem na imagem do ídolo ou começar a adotar mais e mais dos hábitos do personagem. Também cobre pessoas que interpretam sem parar personagens de filmes, quadrinhos, livros ou outras fontes diferentes de sua própria mente.

Solução: Se feito porque o jogador está transmitindo a devoção a um herói do personagem, isso é tremendamente legal. Se feito porque o jogador está sofrendo de devoção ao herói, é perturbador. Isso pode significar que o jogador está tendo problemas pessoais de auto-estima que, se você for um amigo, você pode querer conversar com ele sobre. Pode ser apenas que ele vê alguma coisa que ele idolatra naquela jogador ou personagem. Pode ser também que o jogador não seja alguém tremendamente original ou está convencido de que não tem idéias legais, então ele se sente compelido a tirá-las de algum outro lugar.

Assuntos pessoais de lado, você está mais interessado no fato de que um dos seus jogadores está assiduamente roubando o material de outro. Se isso é inaceitável pelas regras da casa do jogo, você precisa falar com o jogador imitador sobre isso. Um monte desses jogadores mudam de emulação para emulação, e não existe nenhuma ajuda pra eles, exceto convencê-los que é uma idéia ruim copiar de filmes ou outros jogadores ao invés de desenvolver seu próprio material.

NARRANDO A DEGENERAÇÃO

Todos os vampiros existem no limiar da auto-destruição. Um passo em falso e um vampiro se torna um monstro voraz conduzido completamente pela fome e por instintos primitivos. A batalha constante para manter qualquer tipo de sistema ético em face às tentações da Besta é um dos temas centrais de **Vampiro: a Máscara**: uma Besta sou eu, a menos que uma Besta eu me torne. Essa seção oferece conselhos práticos sobre narrar esse tema já que ele se relaciona a ações específicas no curso do jogo.

A vasta maioria dos vampiros segue alguma forma da Humanidade, então a maioria da discussão se

concentra na Humanidade. As Trilhas da Iluminação criam algumas oportunidades especiais e problemas próprios, cobertos após os princípios gerais.

SABENDO O QUE VOCÊ SABE

Sempre que você tomar temas de sofrimento, fracasso e perda, você deve saber que compreensão do mundo real e de suas inspirações ficcionais você trará a tona. A maioria das pessoas que gosta de jogos de narrativa são homens e mulheres relativamente jovens. Muito provavelmente, qualquer coisa que nós saibamos sobre o longo e lento peso das décadas (e séculos) nós aprendemos de relatos de outros e atos de imaginação da nossa parte, ao invés de experiência. Alguns de nós passaram por horríveis tragédias e aprenderam da maneira difícil quão surpreendentes as reações de uma pessoa podem ser nas profundezas de uma crise. Outros de nós levam uma vida com um nível generosamente alto de conforto, como o sofrimento em grande parte confinada aos estresses menores da existência de classe média no fim do século. As chances são altas de que você não sofreu nenhuma debilitação permanente, doença crônica, fome prolongada, tortura, exílio ou qualquer dos outros maiores desafios que levam pessoas em momentos de dúvida moral. Então novamente, jogadores o suficiente levaram vidas tão incomuns que seria imprudente assumir aqui que todas as suas experiências de tragédia são de segunda mão.

Apenas você e seus jogadores sabem qual é a sua situação. Seja ela qual for, existem algumas coisas que você pode fazer para se preparar. Você pode e deve escavar suas próprias experiências para discernir; você deve também colocar história e literatura humana em dia para trabalhar para você. Estude a tragédia. Sempre que possível, veja grandes peças sendo atuadas ou pelo menos assista-as em vídeo, ao invés de apenas lê-las. Procure na história de Édipo para calamidade pré-destinada, Júlio César como uma exemplo de boas intenções mal-interpretadas, a ascensão e queda de Ricardo II pelo ego casado à tolice, o horripilante progresso de Ricardo III pela escolha calculada de vilania e assim por diante. Visões de mundo mudam, mas alguns aspectos da condição humana não. Faça uso dos esforços acumulados por gerações passadas para criar um colapso do senso artístico de moral; você não é o primeiro a tentar isso e você não tem que inventar tudo sozinho. Adapte e conserte.

Não confunda o jogo com a realidade. A experiência de jogar e narrar a batalha vampírica pode dizer a você coisas sobre o mundo real. A maioria das verdades que você descobrirá serão simbólicas e metafóricas. Seja cuidadoso para não assumir que você sabe tudo uma vez que você passou por vários desafios em jogo através de sucesso ou fracasso. Nós temos uma tendência a nos surpreender quando uma crise de

verdade chega, para o bem ou para o mal. Você pode compreender melhor as opções disponíveis, mas chega um ponto que nenhuma narrativa realmente prepara você para se confrontar com seus próprios limites ou diz a você a verdade interior da experiência de outra pessoa. Narrar algumas vezes é **um entretenimento** potente; apenas lembre que é um entretenimento, apesar de ser cativante e complexo. Tome as lições tão longe quanto elas chegarem, mas não mais que isso.

HUMANIDADE

Todo vampiro já foi humano. Ele aprendeu as noções de certo e errado, seja aceitando os ensinamentos que adultos e figuras de autoridade o ofereceram ou rejeitando-os em prol de suas próprias idéias. Ele morreu no Abraço, se tornou um vampiro e teve que ajustar seus valores para se encaixar em sua nova existência. O conflito quase infundável entre sua condição de não-vida e os ideais que ele desenvolveu em vida são um campo fértil para a narrativa.

QUANTA BONDADÉ?

Humanidade como apresentada em **Vampiro** é uma abstração, unindo incontáveis crenças individuais em uma estrutura geral. É uma medida do relacionamento entre a Besta e o Homem — não um cálculo geral de quão “legal” um vampiro é. Nem todo vampiro que segue a Humanidade a segue no mesmo grau. Quanto mais baixo o valor de Humanidade, mais proeminente a Besta nele é.

Por exemplo, um vampiro com Humanidade 8 e um vampiro com Humanidade 5 vão se alimentar juntos e acidentalmente matam suas fontes e provavelmente vão ter reações muito diferentes. O vampiro com Humanidade 8 se preocupa. Estaria ele se tornando um assassino sem consciência? Se ele falha em manter o auto-controle a respeito disso, onde mais ele deve se preocupar em perder o controle? A morte não-intencional desafia sua noção de quem ele é e o força a confrontar sua consciência. O jogador deveria fazer um teste de Consciência. (veja **Vampiro: a Máscara** pág. 221). O vampiro com Humanidade 5, por outro lado, toma isso como um avanço. Seu senso de si mesmo como uma criatura com auto-controle permite erros ocasionais. Ele pode muito bem se punir por razões práticas, como as dificuldades em se livrar do corpo, mas isso não abala seu interior.

Trabalhe com seus jogadores quão fortemente um dado vampiro quer ser mais humano que é. Um vampiro com Humanidade 5 pode ver a morte acidental como um progresso, enquanto outro se lembra saudosamente das noites em que ele não tinha que beber sangue para viver e deseja que ele pudesse pelo menos evitar matar pessoas. Nenhuma resposta está “certa” ou “errada”. O valor de Humanidade mede que atos um vampiro pode tomar como um fato sem

sentir degeneração moral; isso não impõe limites a que o vampiro aspira.

Nem pessoas vivas nem vampiros concordam nos méritos de cada elemento na Hierarquia de Pecados. Alguns sistemas morais tornam egoísmo uma virtude positiva ao invés de um pecado, enquanto outros ensinam que não existe propriedade legítima de qualquer propriedade física e dessa maneira não existe roubo. Como Narrador, passe um tempo para rever com seu jogador o que ele acha de seu personagem — Humanidade é uma escala governada por você. Quanto mais você sabe sobre como o personagem viu o mundo no passado e como ele o vê agora, melhor você pode tornar o processo de degeneração e perturbação um desafio real. Através de literalismo de mente fechada, você pode punir personagens mais ou menos à vontade, já que quase qualquer coisa pode parecer horripilante se interpretada apropriadamente. Através de impulsos extremamente generosos e falta de atenção você pode tornar a Humanidade insignificante, nenhum obstáculo para toda a auto-indulgência vampírica. A melhor narrativa está entre esses dois extremos.

É importante que você e seus jogadores saibam quanta ênfase vocês querem colocar na batalha contra a degeneração. Não existem escolhas ruins, apenas aquelas que tornam a história mais ou menos divertidas. Presunções conflitantes servem mais para sabotar o prazer do jogo que qualquer outra coisa. Pense sobre o que você quer, fale com seus jogadores sobre o que eles querem e trabalhem de acordo.

A TRILHA ESTREITA

Da mesma maneira que algumas ficções clássicas de vampiros fazem, você pode colocar a degeneração de cabo a rabo. Os assuntos e conflitos de grande escala da sociedade vampírica somem ao fundo, na maior parte do tempo; quando se quer examinar as almas dos personagens em profundidade, é bom olhar de perto em sua rotina noturna e circunstâncias imediatas. Uma crônica focada na perda da Humanidade quase certamente leva a tragédia. A longo prazo, os vampiros perdem. Não comece a menos que você saiba que você e seus jogadores estão preparados para lidar com o tema de sacrifício e fracasso. Isso pode ser um estilo extremamente recompensador de narrativa, mas não é para todo mundo. Como outra sugestão, uma história pode se concentrar nos pilares da sociedade dos Membros e sua moralidade. Se você e seus jogadores querem lidar como o lado pessoal do poder, faça uma crônica lidando com príncipes, arcontes, justicares ou outros membros proeminentes da sociedade noturna. Uma crônica desse tipo se leva a interação com o metaplot, desde que esses personagens tenham que reagir e fazer decisões a respeito das crises que se desenrolam nas

Noites Finais. Eles pagam um preço alto por seu poder pela perda de suas almas, através de compromisso constante e traição de ideais em busca de uma vantagem.

Na interpretação restrita à Humanidade, cada fracasso conta. Julgue cada lapso duramente. Personagens devem julgar seus próprios fracassos de modo igualmente duro, com uma dolorosa consciência de que mais uma vez ele está caindo do que ele já foi. (Alguns vampiros foram homens e mulheres demoníacos, tendo a existência como certa. Agora que eles sabem quão frágil o controle sobre a Humanidade realmente é, eles almejam um padrão de pureza moral que se tornou mais importante que qualquer coisa pela qual eles se importavam em vida).

Os aspectos mais simples da existência dos Membros representam problemas morais. Alimentação apresenta riscos constantes e existe alguma coisa tão fundamentalmente egoísta quanto se alimentar dos fluidos vitais de outro? Pode um mortal genuinamente consentir, dada as vantagens vampíricas na manipulação, e se não, não é toda forma de alimentação um ataque ou estupro? Vampiros moralistas se preocupam com isso. Refúgios criam outro problema. Nenhum governo no mundo tem categorias de imposto para “vampiros”, então algum tipo de fraude deve ocorrer. O vampiro mente diretamente para os oficiais ou persuade outros para fazê-lo por ele? São as incontáveis mentiras cercando a existência vampírica entre mortais uma forma de fraude? Elas constituem insultos? E se um vampiro decide por um curso que ele sabe que irá privar outros do uso de seus recursos como eles planejam, isso é uma forma de dano intencional a propriedade?

A era moderna geralmente não tem muito respeito às alegações de moralidade em nenhuma escala maior que o indivíduo. Vampiros que tentam falar sobre seus problemas com qualquer outro arriscam uma despedida como malucos problemáticos.

Entretanto, moralidade não é o domínio exclusivo de Puritanos e Vitorianos. A antiga Máfia praticava um código que era, a sua maneira, muito rigoroso: Mafiosos podiam fazer quase qualquer coisa um ao outro, com justificação mínima, mas punia ofensas contra espectadores inocentes duramente. Mesmo conflitos com a polícia permaneciam (na teoria, se não na prática) puramente profissionais. A versão de um Mafioso da Humanidade pode muito bem ser diferente de um trabalhador japonês, mas ele iria tratar a perda de controle com a mesma seriedade. O código da Máfia impede seus próprios impulsos e dá estrutura a sua existência.

A trilha estreita não requer nenhum sistema de moral *particular*. Exige que a moral seja claramente definida e que não se igual a “faça o que você quiser, apenas não faça essas coisas que você não iria querer

fazer mesmo”. O conflito contra a Besta significa lutar contra desejos que parecem muito atraentes.

A maioria dos vampiros lutam com o problema de padrões inalcançáveis ao “definir desvios como ruins”, aceitando limitações impostas neles por sua condição. Eles desistem de aspirações. Note que isso não tem que significar uma mudança em seu valor atual de Humanidade. Um vampiro com Humanidade 6 que costumava sonhar com a redenção através de serviço abnegado a outros desiste da esperança de fazer isso regularmente. Seu comportamento atual não mudou, apenas a maneira que ele pensa sobre isso. Você e seus jogadores devem tirar vantagem dessas oportunidades de narrativa independente da mudança de algum número na ficha de personagem. A mecânica existe para servir à tarefa de contar histórias interessantes sobre personagens interessantes; as histórias e personagens algumas vezes florescem e deixam os números para trás. A perda de esperança pode levar a atos que cortejam a degradação, mas apenas indiretamente, pois pessoas que se encontram sem esperança geralmente cometem atos desesperados enquanto procuram por uma nova âncora.

OS LIMITES DO CÓDIGO

Alguns sistemas morais não vão o caminho todo até 10. Ninguém realmente mantém “Humanidade” como um conceito abstrato; pessoas têm idéias específicas sobre certo e errado. Simplesmente muitas pessoas não codificam alguns itens da Hierarquia de Pecados da Humanidade como problemas. Não existe nenhum corporativo com Humanidade 10: se eles ficarem cheios de zelo por uma vida (moralmente)

REGRA OPCIONAL:

OS SEGREDOS DA ALMA

Se seus jogadores confiam em você (e se não confiam, tem alguma coisa errada), considere manter anotações dos valores de Humanidade e Virtudes de seus personagens. Na vida real nós não podemos olhar em nossas “fichas de personagem” e personagens de Vampiro sofrem as mesmas limitações. Com o tempo, um personagem e seu jogador desenvolverão um senso muito bom do que provavelmente irá ter sucesso ou não. O elemento de incerteza impede jogador e personagem de ficarem muito confiantes.

Esse tipo de coisa funciona bem em alguns grupos e de maneira nenhuma em outros. Informação limitada não é prova de superioridade de narrativa e alguns jogadores não têm problemas em separar os raciocínios do personagem e do jogador. A incerteza é divertida se você e seus jogadores assim acharem. Experimente-a para ver quão bem seu grupo lida com ela.

melhor, mais cedo ou mais tarde eles terão que mudar para outro código de conduta. O mesmo é verdade para a vasta maioria das opiniões em cada sociedade.

Como Narrador, é seu trabalho ter a última palavra em quão longe uma opinião particular pode levar um vampiro em busca da perfeição moral.

Alguns jogadores podem dizer que isso é arbitrário. Eles estão certos. Você está fazendo uma decisão sobre o escopo de uma filosofia moral. Você simplesmente está fazendo isso no curso do jogo. Sinta-se livre para apontar aos jogadores que seu julgamento se aplica apenas a vampiros lidando com a Maldição de Caim e que a menos que exista alguma coisa muito singular sobre seus jogadores, o mesmo julgamento não se aplica a eles. Humanidade é um sistema de jogo, não um código tangível do mundo real.

Algumas vezes um jogador tem em mente um conceito que requer ajustes na Hierarquia de Pecados normal. Sinta-se livre para fazer as mudanças necessárias, desde que todos os envolvidos concordem com o que você está fazendo. Um punk violento provavelmente sente pouco pesar por roubar de alguns alvos e a **destruição** da propriedade de algumas pessoas, enquanto se importa muito com o que acontece com compatriotas e qualquer um que se encaixe na sua definição de “os oprimidos” em sua opinião. Ele se importa com egoísmo quando isso fere seus camaradas, não quando ele afeta estranhos que ainda compram os valores sociais que ele espera destruir. Um chefe tribal que sobreviveu até as Noites Finais pode nunca ter aceito a noção de propriedade pessoal adequadamente mas pode ter visões sobre privacidade e papel social que concedem pecados comparáveis contra os quais ele deve se proteger. Enquanto a hierarquia revisada tiver restrições que o vampiro deve levar a sério, modifique-a o quanto for necessário. A escala deve se adaptar para acomodar o indivíduo — ela é feita para ser maleável, então você pode fazer o uso mais versátil dela.

A TRILHA LARGA

Degeneração pode ocupar espaço ao lado de sua crônica ao invés do centro. Vampiros devem sempre sentir alguma pressão para desenhar uma linha contra a Besta, mas pode normalmente não ser mais que um fraco empurrão no fundo de suas mentes. O vampiro típico chega a um ponto de equilíbrio e permanece nele por anos ou décadas, descendo lentamente.

Sim, Humanidade **pode** se sentar no fundo de sua crônica. No entanto, **Vampiro** é escrito com a batalha entre a Besta e o Homem em mente. Nós não exploraríamos uma crônica que têm ênfases mínimas na moralidade, mas essa opção sempre está aberta a você. Seja cuidadoso, no entanto — histórias que não fazem os vampiros responsáveis por seus atos podem

facilmente se tornar nada mais que uma matança e matar-pilhar-destruir.

HUMANIDADE E AS IDADES

Neófitos

Poucos vampiros viveram como exemplos morais antes de seu Abraço; a maioria começou com Humanidade 7 ou um ponto ou dois pontos abaixo disso. Não são muitos os que começaram com 4 ou menos. Tais pessoas tendem a ser tratadas por senhores em potencial (mesmo entre o Sabá) como muito selvagens para controlar ou simplesmente muito monstruosas. Quando eles se tornam vampiros, eles tendem a descontrolar-se com facilidade. Vampiros que começam com Humanidade 8 ou acima, por outro lado, algumas vezes acham a existência como Membros intolerável e destroem a si mesmos ou dão um jeito para que outra pessoa os destrua.

Muitos neófitos não gostam da idéia de aderir a um código moral muito estrito como meio de conviver com a condição de Membro. Poucos se prendem a isso por muito tempo antes de achar isso não apenas difícil mas também idiota e não muito recompensador. Um punhado persistente se guia a Humanidade 8 ou maior... e muitos apresentam fins trágicos. Membros com Humanidade tão alta tem tantas dificuldades em se misturar com seres humanos quanto Membros com Humanidade baixa e também se vêem alienados da companhia de outros vampiros. O menor deslize manda o cruzado moral direto para baixo. É também muito comum para um vampiro mergulhar de Humanidade 9 até zero em questão de noites, devido a uma crise que força o vampiro a se desviar apenas uma vez em uma maneira distinta de seu código pessoal.

A maioria dos neófitos permanece em uma condição estável de Humanidade 5-7. É necessário algum esforço para manter essa posição. Membros têm que fazer todo tipo de esforços para sobreviver em geral, então na maioria dos casos isto não é mais difícil que a rotina noturna do vampiro. Mas estes tipos estóicos não são o foco de sua crônica...

Ancillae

Depois do primeiro século de não-vida, muitos vampiros começam a perder o controle de sua moralidade. Todas as pessoas mortais com as quais eles se importavam provavelmente estão mortas e uma grande quantidade de moralidade depende do senso de obrigação pessoal. Ideais de maior escala devem sustentá-los agora, ideais que raramente parecem muito importantes em face a uma eternidade de parasitismo. Auto-preservação se torna a preocupação dominante para quase todos os ancilla.

Note que a busca de interesses próprios não requer que o ancilla libertinamente mate todo o resto das pessoas. Aliados têm valor pragmático. Assim como uma boa reputação. Muitos ancilla cuidadosos

trabalham para recuperar a Humanidade perdida não tanto porque eles realmente se importam com o princípio quanto porque eles acham que ela serve a seus objetivos — manter a Besta em cheque. Ela proporciona oportunidades e benefícios o suficiente para valer o incômodo.

Anciões

Vampiros com mais que alguns séculos de idade geralmente tendem a extremos. Ou eles podem se misturar sem serem detectados entre a maioria dos mortais, protegidos por um código moral seguro rigidamente ou eles são criaturas profundamente inumanas que não podem entrar de maneira alguma no mundo mortal sem medo de detecção e pânico. Por definição, nenhum ancião é medíocre. Exige muito esforço e força de vontade sobreviver através de todos os desafios que os séculos apresentam. Independente da perspectiva que o ancião mantenha, ele a mantém com fervor. Discutir com ele sobre ela tende a produzir um péssimo resultado para quem está discutindo.

Perspectivas de anciões sobre a Humanidade tendem para as altamente idiossincráticas. Eles fazem estardalhaço sobre desafios que ninguém mais leva em consideração e então não mostram sermões sobre atos horripilantes. Vampiros mais jovens moderadamente conscientes percebem estas versões personalizadas de Humanidade como inescrutáveis. Um comentário

descuidado sobre isso geralmente resulta em um vampiro mais jovem destruído. Vampiros com mais que cerca de 600 anos podem se lembrar dos anos da Inquisição, quando vampiros inumanos que não podiam se misturar atraíram a atenção de caçadores mortais e a chocante maioria de todos os Membros existentes pereceu. Antes da Inquisição, vampiros achavam que um Membro para cada 1.000 mortais era um valor justo, sustentável. Depois, um Membro para 100.000 mortais pareceu mais seguro. Exigiu auto-controle para sobreviver àquele tempo, e mesmo no Sabá, anciões quase sempre concordam que força moral faz a diferença entre a não-vida e a Morte Final.

RECUPERANDO HUMANIDADE

É muito mais fácil cometer erros que consertá-los. A maneira padrão de se recuperar Humanidade perdida é com pontos de experiência (veja **Vampiro: A Máscara**, pág. 135). Para narrativas satisfatórias, no entanto, o gasto de pontos de experiência deve seguir a algum esforço dentro do jogo.

Primeiro, o personagem deve perceber que ele está perdendo o controle sobre sua alma e que ele precisa trabalhar para derrubar a Besta. Você pode pensar que isso seria evidente, com os personagens não apenas desenvolvendo nova coragem moral subitamente. A experiência mostra que não dói ser



explícito sobre isso. Até o personagem mostrar uma compreensão do problema, sinte-se livre para não permitir nenhum gasto para aumentar a Humanidade.

Segundo, o personagem deve fazer um esforço sustentado para melhorar. O período de tempo e o limiar de excelência moral que você determina tem uma longa parcela em determinar o tom do jogo.

- **Não se arriscar versus não falhar.** Se você requer que um personagem tentando recuperar Humanidade não cometa nenhuma ação que requeira um teste de degeneração, você torna qualquer tipo de aumento muito difícil. Se você exige que ele não falhe em nenhum teste de degeneração durante a recuperação, então você permite a presença da tentação enquanto ainda mantém o personagem a um padrão de comportamento geralmente consistente.

- **O caminho longo versus o caminho ainda mais longo.** Se você exige que o personagem tentando recuperar Humanidade gaste noites ou semanas sem nenhum teste de degeneração (ou pelo menos sem falhar em nenhum), você impõe restrições significativas em sua liberdade de ação mas concede um objetivo claro e prontamente alcançável. Se o personagem deve passar meses ou anos antes de ganhar a oportunidade de tentar se recuperar, então a vasta maioria dos vampiros irá simplesmente entrar em acordo com seus pecados, deixando o auto-perfeiçoamento para poucos fanáticos.

- **Progresso certo versus incerto.** Se você permite ao jogador gastar pontos de experiência e colher o benefício depois que o personagem passa por um período de auto-disciplina, então você estabelece que o caminho para o progresso moral é generosamente claro e distinto. Vampiros podem saber quanto esforço é necessário e pesar custos contra benefícios. Se você exige que o personagem gaste pontos de experiência e depois faça um teste de degeneração (ou melhor, regeneração), rolando a Humanidade atual do personagem contra uma dificuldade do nível mais alto desejado, então você torna todo o progresso futuro incerto. Vampiros tendem a tratar isso como uma causa perdida ou pelo menos muito cheia de perigos para valer a pena na maioria dos casos.

As respostas “padrão” são que o personagem deve evitar falhar em testes de degeneração, deve passar algumas noites ou semanas por ponto atual de Humanidade e recebe o aumento automaticamente quando o jogador gasta os pontos de experiência. Quantas complicações você adiciona deve depender de quão trágico o sentimento que você quer e quão central você quer que o esforço moral seja. Se o progresso parece muito difícil, personagens e jogadores simplesmente não se importarão, então se você quer fazer disso um desafio e uma ênfase, torne o progresso difícil, mas recompense o esforço com frequência o

suficiente para impedir jogadores e personagens de perder a esperança.

AS TRILHAS

Vampiros que têm alguma forma de Humanidade não enfrentam a Besta totalmente sozinhos. Apesar deles perderem contato com muitas das suas condições de vida à medida que os anos passam, alguma coisa do que eles aprenderam e experimentaram enquanto respiravam sob o sol permanece. Alguns vampiros escolhem dar suas costas completamente à condição mortal, não apenas a deixando desvanecer-se, mas ativamente rejeitando-a. Estes vampiros adotam uma ou outra das Trilhas da Iluminação.

Rejeitar a Humanidade não permite ao vampiro expulsar sua Besta tão facilmente. Sem algum sistema de conduta pelo qual se avaliar, o vampiro que não detém mais a Humanidade não cai simplesmente perante a Besta, ele geralmente se precipita com uma velocidade inigualável. A Besta explora todos os seus desejos e toma o controle para a fúria final.

As Trilhas da Iluminação refletem os esforços de vampiros inumanos para manter suas Bestas em linha. As Trilhas são artificiais de maneiras que a Humanidade não é, não evoluíram através de gerações de tentativa e erro vivos, mas arrumadas pedaço por pedaço como em um laboratório. As Trilhas não têm margem para erro: Vampiros em Trilhas procuram substituir todos os seus impulsos acumulados subconscientemente com um código de conduta escolhido deliberadamente que começa rejeitando a moral mortal. Cada Trilha concede uma rígida estrutura que apóia o vampiro que se prende a ela, mas que quebra e entra em colapso no momento em que eles começam a deixar rolar. Vampiros com Humanidade têm algumas oportunidades para improvisar e ajustar, enquanto vampiros que desejam improvisar com suas Trilhas devem reescrever o sistema todo de uma vez (e também lidar com a Besta durante o intervalo sem guias morais).

QUANTA ILUMINAÇÃO?

Como suas contrapartes dedicadas à Humanidade, vampiros que adotam uma Trilha podem não adotá-la inteiramente. Um vampiro em particular pode nem mesmo conhecer toda a extensão de da Trilha, dependendo de quanto seu senhor e outros moralistas da Trilha o disseram. Ele pode considerar um pouco do que sabe como remoto e abstrato, não sendo relevante para qualquer condição em que ele espera se encontrar. Nem todo seguidor de Trilha é um exemplo das virtudes (ou Virtudes) da Trilha.

Por exemplo, uma jovem Ravnos Abraçado frivolarmente por suas aptidões criminosas particulares começa a estudar a cultura de sua linhagem e adota a Trilha do Paradoxo. Ela entende o básico no começo e desenvolve um valor de Trilha de 6 em pouco tempo.

Os passos mais altos da Trilha a confundem, no entanto. Ela própria uma mulher, ela pode nunca concordar com a ação de Abraçar mulheres como um pecado: Se alguém não tivesse feito isso a ela, ela nunca teria sido capaz de perseguir essa iluminação! Similarmente, desde que ela vem de fora de qualquer jati e ainda mostra claramente uma boa quantidade de compreensão, o pecado de Abraçar fora do jati parece tolo para ela. Ela é fiel aos princípios da Trilha. Ela aceita que anciões considerem essas coisas violações desses princípios. Ela simplesmente não sente que ela tem que achar que eles estão cem por cento corretos todas as vezes. Seu valor de Trilha provavelmente nunca irá subir acima de 7 ou mesmo 6.

Ao lidar com um personagem em uma Trilha, se certifique que seu jogador compreenda a ética de Trilha. O vampiro deve aceitar a ética, mesmo se ele discordar de cada passo de traduzi-lo em pecados específicos. Sem alguma estrutura ética, a Besta vence. Ela *sempre* vence. Vampiros que adotam uma Trilha devem estar cientes de quão precariamente eles se equilibram. Um vampiro pode não conseguir se tornar o seguidor modelo de sua Trilha, mas onde quer que sua visão o leve afora, ele deve se ater a esses princípios com tenacidade bruta.

NARRANDO A MUDANÇA

Não deixe a troca de um personagem da Humanidade para uma Trilha passar sem uma significativa atenção no período de jogo. Sim, as mecânicas para isto são claras e diretas. Os números existem para marcar uma mudança radical de ponto de vista e qualquer destas drásticas mudanças na alma do personagem pertence ao jogo.

Poucos, pouquíssimos vampiros cogitam a idéia de abandonar a Humanidade totalmente sós. Algum vampiro que já pertença a uma Trilha observa o potencial do personagem e se aproxima para recrutá-lo. Geralmente o personagem gasta um bom tempo de observação antes de perceber o que está acontecendo. Use este tempo para desenvolver um pouco de paranóia e suspeita, se quiser. Em particular, personagens com Auspícios elevados devem ter algum senso de perda e ganho derradeiros sem compreender o que isso pode significar.

A aproximação em si traz o personagem face a face com mudanças em si mesmo que ele pode não ter reconhecido e pode não querer aceitar. Vampiros com Trilhas não fazem suas aproximações levemente e o recrutador não sairá das sombras até estar certo que o recruta aceitará. O período levando a isso concede muitas oportunidades para narrativa sofisticada, já que o jogador precisa manter seu próprio conhecimento da condição do personagem separada do que o personagem sabe sobre ele mesmo.

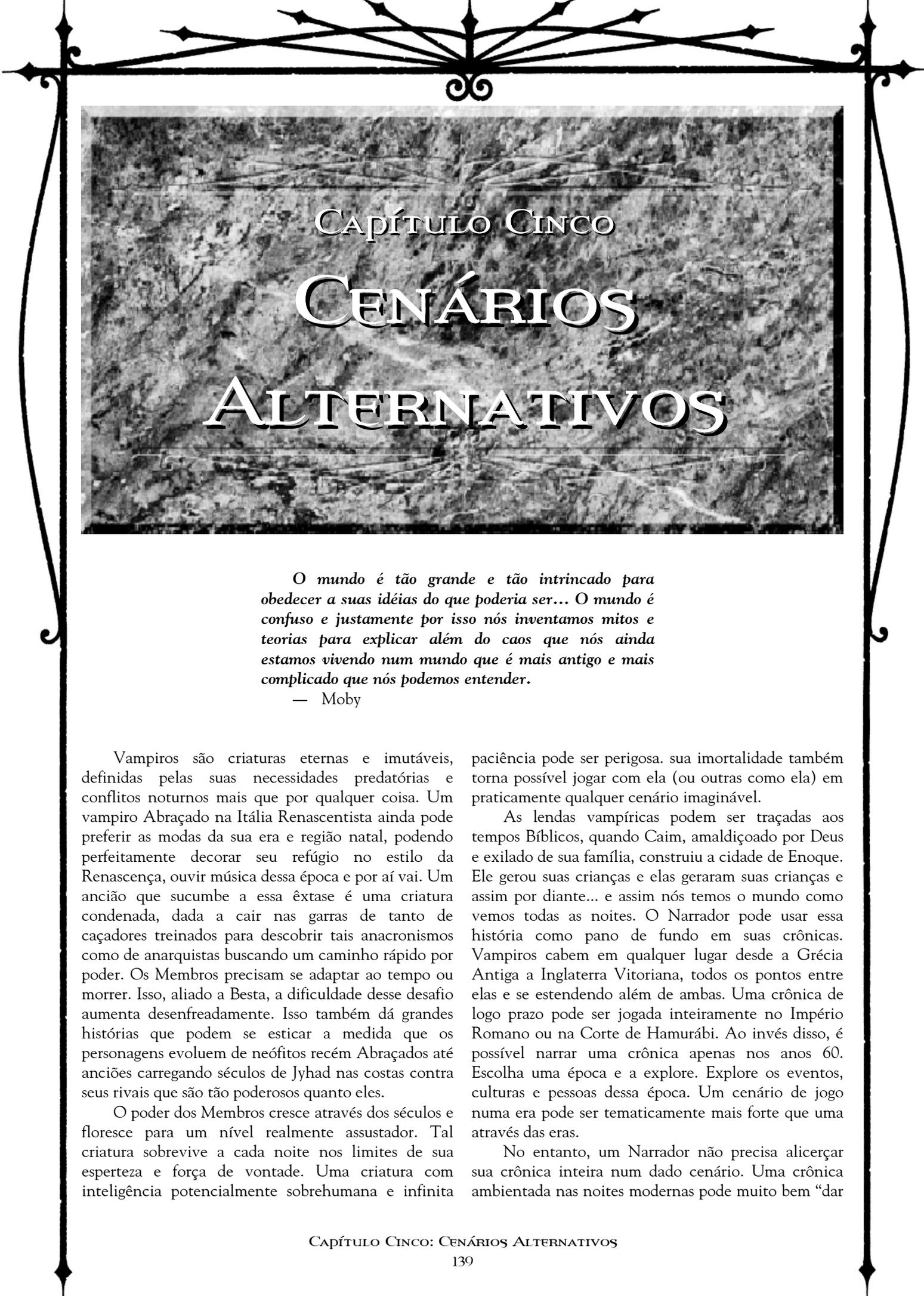
NÃO CONFIE EM NINGUÉM

Um vampiro que quer aprender mais sobre as Trilhas, particularmente se ele é alvo de um esforço de recrutamento, deve proceder com muito cuidado quando tenta encontrar informação. A maioria dos anciões prefere errar devido à cautela e tratam interesses súbitos nas Trilhas como sinal de uma traição planejada, punível por destruição. Jovens vampiros geralmente conhecem uma mixórdia de verdades parciais e lendas urbanas dos Membros. (Sinta-se livre para contar histórias falsas interessantes. Quanto mais bizarras forem, mais plausíveis elas podem parecer. Cada era acusa seus dissidentes de sacrifícios de infantes, conspirar contra os oprimidos e torpor moral em geral). Como com o próprio processo de mudança, conceda aos personagens e jogadores com um pouco de contexto. A maioria dos senhores ensina a suas crianças que algumas perguntas realmente não devem ser feitas. Enquanto os jogadores conhecerem os riscos, a caça por alguém com o conhecimento relevante faz um contraponto aproveitável para a marcha (proposital ou não) para longe da Humanidade.

Então vem a mudança. O personagem deve trabalhar seu caminho descendo até Humanidade 3. Isso não se trata apenas de atravessar a rua sem olhar para os dois lados, sonegar impostos e usar o garfo errado para saladas. Vampiros com um valor de Humanidade de 3 podem se engajar rotineiramente em violência mental, física e social. Eles provavelmente não têm nenhum laço significativo com a sociedade humana ou mesmo a dos Membros. Para alcançar deliberadamente esta condição, o vampiro se convertendo deve rejeitar tudo que já importou para ele, se virando contra vizinhos, amigos e aliados com o propósito de endurecer sua alma.

A mudança pode não funcionar. De acordo com as mecânicas em Vampiro (pág. 288) o jogador deve fazer uma jogada quando o personagem alcança Humanidade 3. Se o esforço falhar, o personagem pode tentar alcançar ainda mais fundo no reino da degradação. O resultado final disso pode facilmente ser a destruição do completa dos impulsos superiores do personagem e o triunfo total da Besta. Para cada vampiro que entra em uma Trilha, pelo menos mais um falha. Como Narrador, você não é obrigado a fazer uma mudança tão radical fácil ou automática. Se certifique que o jogador compreende os riscos antes de prosseguir, de maneira que o personagem tenha uma chance de declinar. Uma vez que o processo começa, jogue através dele e veja onde ele leva; não intervenha para forçar um resultado.





CAPÍTULO CINCO

CENÁRIOS

ALTERNATIVOS

O mundo é tão grande e tão intrincado para obedecer a suas idéias do que poderia ser... O mundo é confuso e justamente por isso nós inventamos mitos e teorias para explicar além do caos que nós ainda estamos vivendo num mundo que é mais antigo e mais complicado que nós podemos entender.

— Moby

Vampiros são criaturas eternas e imutáveis, definidas pelas suas necessidades predatórias e conflitos noturnos mais que por qualquer coisa. Um vampiro Abraçado na Itália Renascentista ainda pode preferir as modas da sua era e região natal, podendo perfeitamente decorar seu refúgio no estilo da Renascença, ouvir música dessa época e por aí vai. Um ancião que sucumbe a essa êxtase é uma criatura condenada, dada a cair nas garras de tanto de caçadores treinados para descobrir tais anacronismos como de anarquistas buscando um caminho rápido por poder. Os Membros precisam se adaptar ao tempo ou morrer. Isso, aliado a Besta, a dificuldade desse desafio aumenta desenfreadamente. Isso também dá grandes histórias que podem se esticar a medida que os personagens evoluem de neófitos recém Abraçados até anciões carregando séculos de Jyhad nas costas contra seus rivais que são tão poderosos quanto eles.

O poder dos Membros cresce através dos séculos e floresce para um nível realmente assustador. Tal criatura sobrevive a cada noite nos limites de sua esperteza e força de vontade. Uma criatura com inteligência potencialmente sobrehumana e infinita

paciência pode ser perigosa. sua imortalidade também torna possível jogar com ela (ou outras como ela) em praticamente qualquer cenário imaginável.

As lendas vampíricas podem ser traçadas aos tempos Bíblicos, quando Caim, amaldiçoado por Deus e exilado de sua família, construiu a cidade de Enoque. Ele gerou suas crianças e elas geraram suas crianças e assim por diante... e assim nós temos o mundo como vemos todas as noites. O Narrador pode usar essa história como pano de fundo em suas crônicas. Vampiros cabem em qualquer lugar desde a Grécia Antiga a Inglaterra Vitoriana, todos os pontos entre elas e se estendendo além de ambas. Uma crônica de logo prazo pode ser jogada inteiramente no Império Romano ou na Corte de Hamurábi. Ao invés disso, é possível narrar uma crônica apenas nos anos 60. Escolha uma época e a explore. Explore os eventos, culturas e pessoas dessa época. Um cenário de jogo numa era pode ser tematicamente mais forte que uma através das eras.

No entanto, um Narrador não precisa alicerçar sua crônica inteira num dado cenário. Uma crônica ambientada nas noites modernas pode muito bem “dar

OS VENTOS DO TEMPO

Os Narradores estão algumas vezes tentados a colocar vampiros por trás de muitos ou até mesmo os mais significantes eventos na história humana — suplementos antigos de *Vampiro* tinham a tendência para tal tratamento — mas a verdade é que os Membros estão mais aptos a seguir os eventos históricos, não criá-los. Certamente, vários os eventos históricos mais importantes tem uma causa sobrenatural no Mundo das Trevas, mas eles não estão tão profundamente ligados ao cenário. Quando você ponderar sobre colocar um Membro por trás de um evento significativo, considere seriamente sua intensidade adicionada ao cenário ou crie uma inexpressiva (e improvável) linha conspiratória que os jogadores (e seus personagens) possam nunca enxergar.

Fatos históricos, por definição, aconteceram no mundo real — isso significa (esperamos) que eles não necessitem de suporte sobrenatural para ocorrerem. Não quer dizer que o envolvimento sobrenatural seja ausente — oportunistas podem levar vantagem dos eventos do mesmo modo no Mundo das Trevas como no mundo real, vampiros não são nada além de perfeitos oportunistas. Ao olhar para a história, considere o quão os vampiros podem interferir nos fatos maiores, tais com a queda de Roma ou a Guerra Civil dos Estados Unidos. Como um vampiro usaria seu poder em tais eventos para expandir sua influência e poder pessoal? Com preparo, isso pode aprofundar mais o cenário que depreciá-lo.

Alguns exemplos de interferência nos atos humanos incluem:

- Um ancilla "dá um jeito" para invadir com soldados para atacar o refúgio de seu senhor.
- Um ancião usa seu suporte industrial para conter Lupinos hostis.
- Um anarquista toma vantagem de uma greve para atacar os contatos do príncipe.
- Um ancião que incita uma perseguição religiosa após uma assustadora experiência com Fé Verdadeira.

Como descrito, tente evitar tornar pessoas famosas em vampiros. É claro que, nós desejamos que você faça o que quer, mas considere algumas coisas. Apesar de tudo, os Membros tentam permanecer escondidos da notoriedade — a fama é normalmente um obstáculo que uma ajuda para eles. Considere também que qualquer figura histórica bem conhecida também tem uma morte e um sepultamento bem documentado. Por outro lado, não é apropriado usar as figuras históricas como *inspiração* para personagens do Narrador.

uma pausa" e ilustrar o início de uma vingança de um ancião na África Colonial. Um grupo de jogo pode se divertir experimentando em primeira mão a ascensão de seu príncipe ao poder, ocultos por trás de eventos da Aquisição da Luisiana. Um inimigo sombrio pode ter tido contato com o senhor de um personagem durante a Longa Noite. Cenários alternativos não funcionam apenas como crônicas prolongadas, mas também como prenúncios para diversas crônicas.

PERÍODOS ALTERNATIVOS

Crônicas de *Vampiro* podem ser ambientadas em qualquer época. O que segue é uma lição de básica de história de *Vampiro*. Tome isso como um começo - ela é bem incompleta, mas não temos a intenção dela ser mais que um ponto de partida. e você quiser narrar uma crônica nesses períodos de tempo, vá até uma livraria ou biblioteca, pegue os livros pertinentes e estude, estude e estude.

Um aspecto particular do cenário de *Vampiro* é que os humanos tem uma habilidade maior de lutar contar os Membros, os vampiros enfraquecem através das gerações. Na Segunda Cidade, os Antediluvianos eram tidos como deuses, mas nas noites modernas, o típico anarquista tem apenas o sangue suficientemente forte para gerar progênie. Em teoria, períodos mais antigos significam personagens mais poderosos. Mesmo assim, seja cauteloso para não permitir o poder do personagem extrapolar a crônica. Permita a história acomodar tal poder e espere, mas não permita seus jogadores usarem tais potentes forças para arruinar o jogo. Um ponto importante a se considerar é que em eras antigas, uma porcentagem maior de vampiros estavam cientes de cada um que em épocas posteriores. Caim, a Segunda Geração e os Antediluvianos todos conheciam um ao outro pessoalmente. Os mais antigos da Quarta Geração conhecem um ao outro e os Antediluvianos: Isso é mais difícil para Reushka, Brujah de quarta geração, promover desgraças sobre toda a face da terra quando existem três ou mais outros de poder igual ou maior que possa pará-la.

Por fim, sinta-se livre para pegar qualquer evento histórico e alterá-lo. Daí, você pode desenvolver um mundo até mesmo distante do Mundo das Trevas. O que poderia ter acontecido se Gengis Khan não tivesse morrido, causando as hordas Mongóis se retirarem para a Ásia e cessar sua invasão? Se a Armada Espanhola não tivesse sido destruída pela tempestade? Poderia a Inglaterra ter subjogado a Espanha? Faça essas questões, pesquise os eventos e crie suas próprias respostas. Tal resposta pode satisfazer anos de um jogo divertido.

PRÉ-HISTÓRIA

Vampiro não reconhece Cainitas na pré-história, mas que isso não limite você — ao menos não se você realmente quiser isso. É possível postular algum tipo de proto-vampiro, talvez almas condenadas forçadas a vagar pela face da terra e beber o sangue dos homens. Talvez essas criaturas, carentes da tutela de Lilith, nunca aprenderam atravessar pela Maldição ou desenvolver poderosas Disciplinas (como, digamos, além do nível cinco). Tal vampiro seria uma criatura fraca para os padrões dos Membros, mas ainda seria relativamente um deus para os mortais em torno dele.

Tal vampiro pré-histórico poderia existir devido a uma maldição imputável, por Deus, pelo homem ou por espíritos por crimes terríveis (como, digamos, assassinar seu próprio irmão).

Se tais vampiros sequer existiram, é improvável que qualquer um tenha sobrevivido após a disseminação da Maldição de Caim. Talvez a Velha no Livro de Nod tenha sido tal criatura? É possível que Caim, seus filhos e netos tenham exterminado tais criaturas predecessoras? Ou que eles ainda caminhem pela Terra, em domínios esquecidos ou secretos?

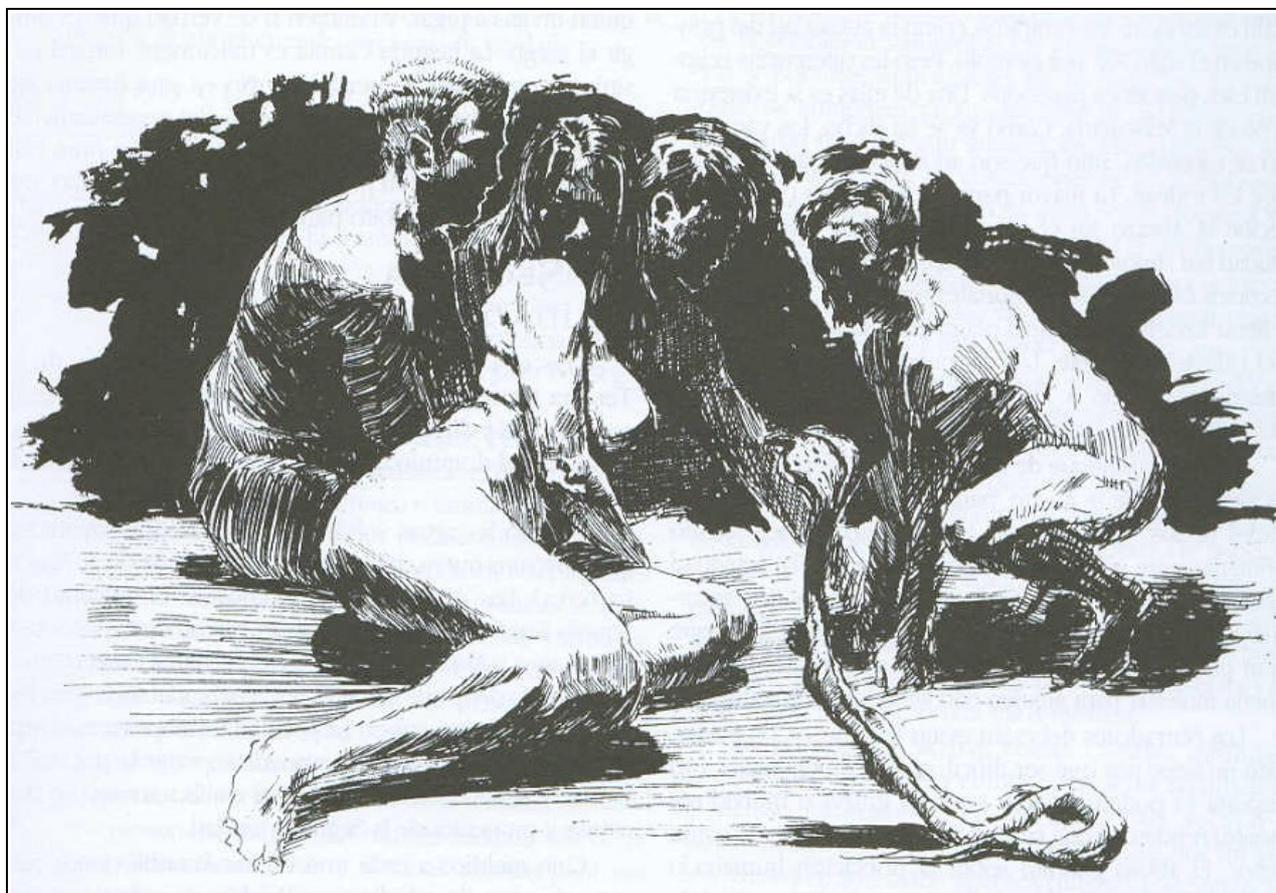
É provável que Wan Xian tenha existido antes dos Cainitas aparecerem, assim um jogo pré-histórico de **Vampiros do Oriente** é amplamente viável.

ENOQUE (ÉPOCA BÍBLICA)

Enoque, a “Primeira Cidade” da lenda Cainita, pode ser qualquer coisa. Teria sido uma vila primitiva ou uma grande cidade? Nessa solidão, Caim gerou três filhos - Enoque o Sábio, Zillah a Bela e Irad o Forte. Ao tempo que, concedeu uma benção ou maldição, a Segunda Geração trouxe vários para a não-vida. A lei de Caim pôs um limite de um Cainita para três mortais — tornando assim uma cidade povoada de mortos-vivos. Os humanos de Enoque adoravam e serviam aos Cainitas e assim eles podem ter ascendido a alguns cultos ancestrais do antigo Oriente Médio.

A adoração de vampiros e a interação aberta entre Cainitas e o gado desafiou a maldição de Deus sobre Caim. Em resposta, Deus enviou o Grande Dilúvio para expurgar Enoque. O Dilúvio matou muitos vampiros e forçou os sobreviventes a prover sua própria subsistência até que a cultura humana ascendesse novamente.

É desconhecido quantas crianças a Segunda Geração Abraçaram dentro dos muros de Enoque ou quantos escaparam antes do Dilúvio vir. Enoque é um amplo território para crônicas, com um vasto território inexplorado — **O Livro de Nod** fornece material em primeira mão sobre como era a não-vida em Enoque, quais eram as leis de Caim e a destruição que se seguiu.



Personagens de Enoque são de Terceira Geração (ou até mesmo Quarta — será que a Terceira Geração teriam gerado criaturas de sangue fraco? É provável que a Segunda Geração — ou Caim — tivesse destruído quaisquer desses miseráveis imundos que os desafiassem). Os humanos adoram os personagens como deuses (ou servos e mensageiros dos deuses), mas eles ainda estão sujeitos aos caprichos de seus senhores (ou mesmo de Caim). A Terceira Geração (não ainda Antediluvianos, visto que o Dilúvio ainda não teria acontecido) ainda devem dominar o poder inerente de sua potente vitae.

Muitos não terão tal chance: Dentro de alguns séculos (Quantos? O Narrador decide. A História é deliberadamente vaga), o Grande Dilúvio destruirá Enoque, obliterando muitos da Terceira Geração e ceifando grande parte da humanidade, deixando apenas alguns fragmentos após as águas recuarem. Nenhum Cainita mais fraco que os da Terceira Geração é tido ter sobrevivido ao Dilúvio.

Enoque é única na história Cainita. Ela exhibe algumas similaridades com as cidades modernas: A voz de Caim é lei entre os vampiros, como reclama um príncipe no século XX, por exemplo. As diferenças, no entanto, são mais importantes que tais trechos de familiaridade. A maior diferença está na Máscara ou na falta da mesma. Vampiros são (como dito acima) adorados e reverenciados pelos humanos em torno deles, não estão escondidos deles. Muitos da Terceira Geração receberam o Abraço sem o consentimento de Caim. Numa cidade tão abarrotada por mortos-vivos, a competição por recursos é feroz e mortal. Mortais rebeldes avançam contra eles para varrer Enoque dessa praga profana. Agouros sombrios da vinda do Dilúvio tornam-se lentamente claros. Choques de personalidades são inevitáveis em Enoque a medida que a Terceira Geração competem por seus senhores e até mesmo favores de Caim.

Enoque é diferente das cidades posteriores visto que está ativa durante toda a noite, para acomodar o que os “deuses” necessitam, apesar dos humanos serem primariamente diurnos. Muita da atividade noturna será dos vampiros e seus servos. Tochas e outras fontes de fogo podem provocar Rötschreck, sendo assim a maior parte da cidade vive nas trevas — um pequeno obstáculo para quem possui sentidos sobrenaturais.

O Narrador deve ter cuidado para evitar os abusos de poder. Isso não é tão difícil, visto que os personagens, não importando o quão poderosos (individualmente ou em grupo), existem na cidade onde Caim governa soberanamente. Abusos desnecessários de humanos ou da população vampírica ou mesmo da violação das leis de Caim irão se defrontar com a ira da Segunda Geração ou do próprio Caim. Não está fora de senso para o bem estar dos humanos que os vampiros ajam para proteger os

mortais, mas apenas por medo de perder o sustento. Todos os problemas vampíricos normais são tão importantes em Enoque como em qualquer época — a Besta é a principal aflição de todos os vampiros, tornando assim tantos Cainitas entre poucos mortais uma receita para um desastre.

Quando há punição, o exílio é a mais provável. Cainitas que violam as leis de Caim ou vampiros de sangue relativamente fraco podem se ver excluídos da relativa segurança de Enoque, forçados a encontrar algum outro lugar para tal escória. Povoados humanos não são muitos numerosos nessa época, aqueles que existem são esparsamente povoados e a viagem é extremamente perigosa, além de outras dificuldades das épocas posteriores. A possibilidade existe que personagens exilados possam entrar em conflito com temerosos Lupinos ou exilados mais antigos que se estabilizaram (e prosperaram) num dado local.

Como precaução, crônicas em Enoque (e algumas sugestões abaixo) exigem uma significativa quantidade de maturidade do grupo envolvido. A história Cainita não é uma litania de psicóticos lançadores de bolas de fogo vomitados do inferno sobre a terra. Pense bem — duas ou três vezes — antes de decidir quem convidar para esse jogo. Pense um pouco mais antes de decidir se você quer realmente narrar tal crônica. A história Cainita é traiçoeira, misteriosa, sombria, perigosa e medonha. Isso não se trata de “Vampiro-mans” (super-heróis ancestrais com presas), nem é necessariamente sobre busca por poder. Se o motivo principal de jogar com personagens da Terceira Geração é “ter 10 em todas as minhas Disciplinas”, talvez um local diferente para agressões possa servir melhor aos jogadores.

A SEGUNDA CIDADE (PÓS-DILÚVIO)

Depois do Dilúvio, os membros sobreviventes da Terceira Geração (agora chamados Antediluvianos) se rebelaram em massa e destruíram seus senhores. Esses Antediluvianos procuraram dominar o que foi um dia a Segunda Cidade.

Quando as águas baixaram para suas profundezas, a humanidade construiu uma nova cidade sobre (ou próximo) ao local de Enoque. Os Antediluvianos afirmaram domínio sobre essa Segunda Cidade. Eles ainda não tinham aprendido as lições de seus senhores e Abraçaram muitas crianças. A Quarta Geração, mais fraca que seus senhores, são personagens apropriados para esta época. A população vampírica novamente cresce além do que a população mortal pode suportar e sangrentas rixas explodem entre os círculos e as proles da Segunda Cidade.

Caim amaldiçoa cada um dos Antediluvianos pelos seus crimes de rebelião e arrogância em se levantar contra seus senhores. Dessas maldições vem

as fraquezas associadas com cada um dos clãs.

Nesse ponto, os Antediluvianos percebe, que suas crianças são mais uma ameaça para eles assim como eles foram para a Segunda Geração. Quando isso acontece, os Antediluvianos se ocultam em meio ao anonimato, promovendo silenciosamente e em segurança a Jyhad. É possível que um círculo da Quarta Geração tem êxito em atacar e destruir (ou cometer Amaranto) sobre um membro da Terceira Geração. Tal assassinato pode ter sido suficiente para exilar os Antediluvianos na escuridão. Outra possibilidade é que um dos Antediluvianos tenha fraudado sua morte para seus seguidores para se ocultar, tornando suas atividades mais fáceis. Até mais provável, uma verdadeira ameaça de rebelião pode ter levado a Terceira Geração à reclusão.

O potencial para belicismo entre os Cainitas ou entre os Cainitas e a Canaille apresenta grandes oportunidades para crônicas dramáticas. Repetindo o ponto anterior, seja cuidadoso para não permitir que os jogadores abusem do poder dos personagens. A arte da guerra Cainita (Jyhad) é sutil, uma coisa pérfida, que leva meses ou anos para gerar frutos. Você não vê os Matusaléns de punhos cerrados nas ruas, usando sua “técnica de explodir coisas” uns nos outros, nem organizando exércitos para marcharem contra as fortalezas dos inimigos. A Jyhad é um conflito silencioso, guiado por segredos e decepções, e a hora da Segunda Cidade é quando isso realmente começa.

MUNDO CLÁSSICO E

ANTIGO

A Segunda Cidade cai e os Cainitas se espalham pelos quatro cantos. A Quarta Geração cria a Quinta Geração para servi-los (e criar uma nova revolução. Será que eles nunca aprendem?). O mundo antigo apresenta um rico período de narrativa épica. Encontros vampíricos são raros e difíceis de se lidar, mas eles podem e acontecem (diga-se Cartago, por exemplo). Alguns vampiros podem se unir por mútua proteção ou alcançar algum objetivo místico.

O mundo antigo abrange a Babilônia, Fenícia, Egito (Khem), Grécia Helênica e Helenística, o Império Romano, a descoberta de Israel, Cartago e incontáveis outras culturas e cidades escondidas. A crônica pode cobrir a descoberta de Cartago pelos Brujah e sua eventual queda para as legiões Romanas um milênio mais tarde. Muitos Cainitas se põem como verdadeiros deuses para adoração e sacrifício — e vários deuses do mundo antigo demandavam sangue. Muitas culturas antigas também viam traços (e defeitos) humanos em seus deuses. É possível que rixas Cainitas (igualmente tão mesquinhas ou tirânicas como as de qualquer rancor Olímpiano) inspiraram algumas dessas lendas — como é da natureza da Jyhad.

Personagens nativos do mundo antigo são de Quinta e Sexta Geração, normalmente trabalhando para seus senhores, ou até mesmo sobrevivendo por si próprio. Poucos sobrevivem ao Abraço e a Besta se torna outro peão. Vários Cainitas criaram reputações que se espalharam pelo mundo conhecido.

GRÉCIA

Lar das cidades estados de Atenas, Esparta e outras, berço para muitos filósofos, a Grécia Clássica serve como ponto de partida para o que evoluiu para muitas das idéias modernas, tais como a democracia. Isso é verdade até mesmo para os Cainitas. O Elísio nasceu aqui para estabilizar um local seguro para os vampiros interagirem e debaterem sem medo de ataques. Cainitas que falharam em se adequar a essa nova moda normalmente foram satirizados, aqueles que a violaram, foram destruídos.

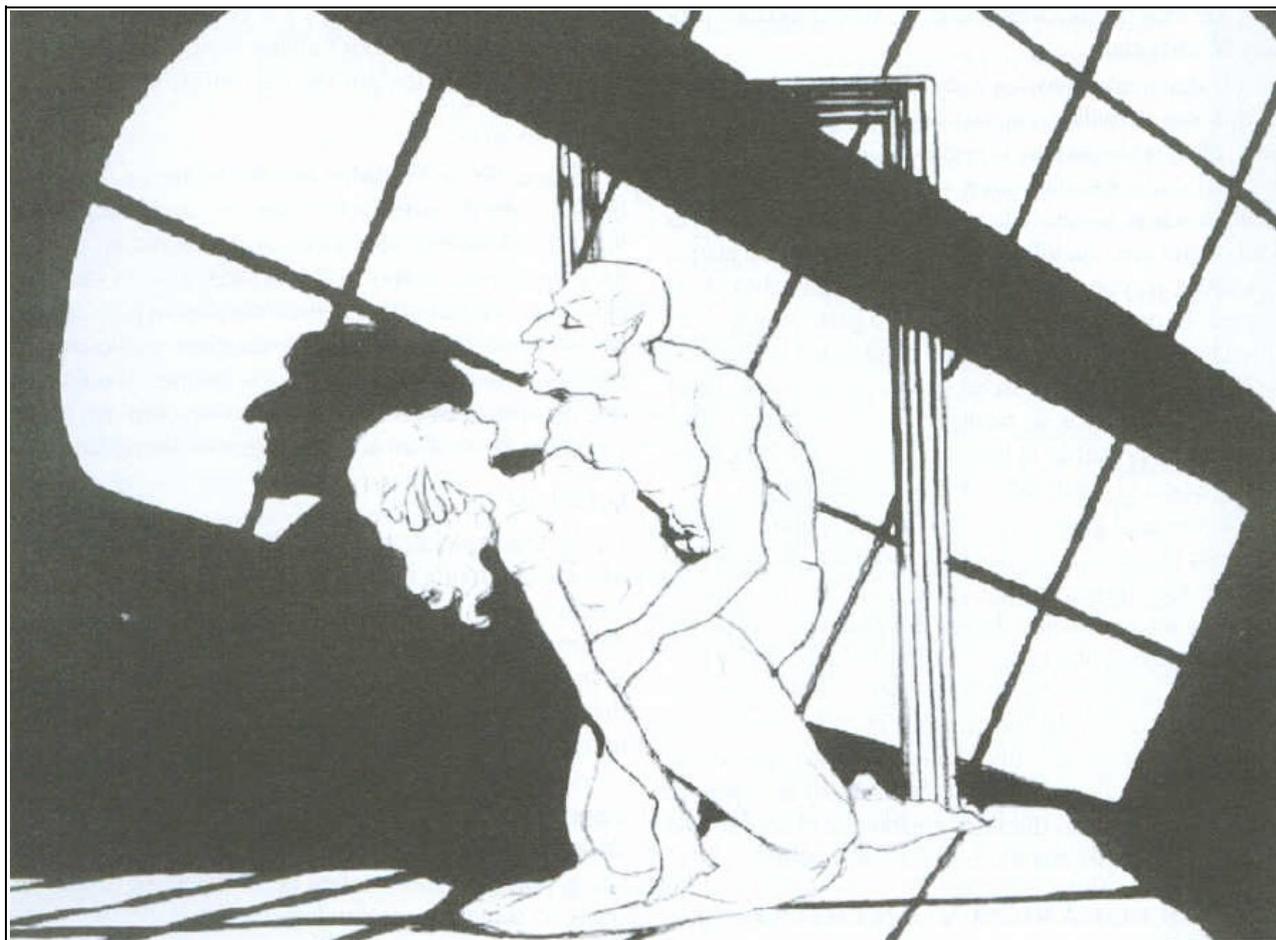
CARTAGO

Cartago é a grande tentativa dos Brujah de recriar Enoque, uma cidade onde os Cainitas poderiam abertamente governar os mortais, admitindo sangue, sacrifício e adoração. Isso não é um paraíso idílico que muitos Brujah dos séculos posteriores acham que seja — a população humana é demandada para sacrifício de crianças para os deuses da cidade e rumores de ligações infernais dividem os Cainitas entre si.

Cartago dura por um milênio. Nessa época, os Brujah de lá exploram novos níveis da condição vampírica — estudiosos descobrem novas e potentes aplicações para a magia do sangue, outros caem profundamente nos braços da Besta, esperando obter conhecimento durante o processo. Alguns se vêem em condições apavorantes e tentam resgatar a cidade para a trilha utópica. Outros, incluindo muitos Brujah, a levam ainda mais para a depravação.

Através de toda a existência de Cartago, vampiros viajaram pelo mundo conhecido, descrevendo as maravilhas da cidade que eles encontraram, recrutando mortos-vivos para o sonho dos Brujah. Personagens podem investir décadas buscando outros vampiros simpáticos a sua causa e tentando convencê-los a se unir a ela.

Muitos vampiros que ouviram falar de Cartago não a vêem como um sonho, mas como um pesadelo. A tirania do sangue e da morte dos Brujah sobre a população mortal é vista como um incitamento para os humanos se rebelarem contra seus "mestres" mortos-vivos. Alguns Cainitas sagazes vêem como isso pode se espalhar contra os vampiros por toda a parte, mais especificamente contra eles mesmo. Esses vampiros agem contra Cartago, espalhando rumores, buscando recrutas e eventualmente se infiltrando e minando a cidade por dentro. Quando Cartago cai perante os Romanos, é por causa desses agentes que traíram a cidade em seu íntimo.



ALEXANDRE O GRANDE

Alexandre o Grande, um dos maiores generais ocidentais a liderar um exército, começa uma campanha sem precedentes de conquistas que termina apenas com sua morte. Ele conquista a Pérsia e marcha com seu exército para a Índia. Alexandre é um estrategista e um gênio militar, mas muito de seu sucesso se deve aos seus subordinados (tais como Cleitus o Negro, que foi executado por Alexandre bêbado, ao atingir seu objetivo).

Neófitos cujos senhores permitam a eles uma pequena oportunidade para acompanhamento e desenvolvimento pessoal podem escolher seguir o exército de Alexandre e levar vantagem no caos e confusão das estruturas de poder existentes. Jovens Cainitas poderiam buscar estabelecer bases de poder nas nações e cidades próximas conquistadas. Isso não é tão fácil quanto parece ser — o caos que a guerra inevitavelmente traz pode servir para mitigar os alvos, mas outros vampiros possuem estruturas de poder no local que podem sobreviver por séculos. Desalojar esses anciões de seus lares é algo perigoso, uma tarefa assustadora e crônicas bem condizentes.

O IMPÉRIO ROMANO

Possivelmente o maior império do mundo

ocidental, se estendendo, em seu momento de maior auge, desde o que futuramente será a Grã Bretanha até o Oriente Médio, desde a Alemanha até o Norte da África. Seu comércio chega mais longe. Culturalmente ecléticos, os romanos adotam muitas coisas de seus povos assimilados, religiões, costumes, cozinha — é com facilidade a nação mais cosmopolita de sua época.

A cidade de Roma é como o coração do império. Esta (previsivelmente) infestada de vampiros oportunistas que lutam entre si (e com os mortais) por influência, recursos, e a oportunidade de guiar Roma no futuro. Os Cainitas encontram grandes prêmios nas lutas políticas, tanto as abertas como as secretas. Se Cartago é o orgulho dos Brujah, Roma pertence aos Ventrué. Mesmo assim, vampiros de todos os clãs chegam na cidade em busca de grandes riquezas que podem conseguir nessa fabulosa capital.

Roma é um bastião de fé: a profusão de religiões não é um obstáculo para a fé verdadeira. Os Cainitas devem ser cautelosos ao se tratar ou trabalhar contra os grandes templos Romanos.

Enquanto Roma tinha alguma importância, multidões de Nosferatu estabeleceram seu refúgio ali. Visto que “todos os caminhos levam a Roma”, igualmente todas as notícias devem circular por lá.

ANTIGUIDADE CLÁSSICA/ IDADE DAS TREVAS (450-900?)

Após a queda de Roma veio uma época caracterizada como carente de arte, ciência, filosofia ou cultura. Essa suposição é obviamente falsa: as histórias do Rei Arthur se originaram durante a época e a Igreja Católica firmou suas raízes e chegou ao ponto mais alto de seu poder.

Europa e Oriente Médio se dividem em numerosas novas nações, monarquias surgem e o feudalismo cresce fora do comum. Seguindo as tendências mortais, Cainitas governam feudos por toda Europa — e muitos o fazem abertamente, sem preocupar-se em manter sua natureza em segredo. Estas práticas plantam sementes que breve florescerão em outros problemas, mas, no momento, os Cainitas prosperam. Os Anciões estabelecem a Lei das Mil e Uma Noites (um vampiro para cada 1.001 mortais) para impedir a superpopulação. Nessas circunstancia, centenas, quem sabe milhares, de Cainitas povoam a Europa, o norte da África e o Oriente Médio.

Os Inconnu da época são Ventrue romanos cansados dos jogos noturnos que buscam agora a paz da incessante Jyhad. A reservada Mão Negra inicia sua cruzada para preparar-se para a Gehenna e para servir aos Antediluvianos quando acordarem. Poucas outras seitas existem neste período, já que os vampiros se concentram nos assuntos locais. O Sangue é mais importante que lealdade a uma facção, isso argumenta a maioria dos Cainitas.

Com a ascensão ao poder da Igreja Católica Romana na Europa Ocidental, a aura de fé de Roma se converte em algo ativamente perigoso para a maioria dos Cainitas. Os vampiros passam a se sentirem desconfortáveis, tendo sonhos perturbadores na antiga cidade, e inclusive são destruídos em certos casos. Isto não é um problema para todos os vampiros, e alguns optam por unir-se à igreja (uns se convertem sinceramente ao Cristianismo e outros usar o poder da igreja para seus próprios fins).

IDADE MÉDIA (900-1400?)

Vampiro: a Idade das Trevas oferece um ponto de partida muito mais completo para as crônicas ambientadas nesta época, mas não é indispensável. O jogo concentra-se nos fins do século XII, e esta seção fala de toda a época medieval.

Para os Cainitas, o primeiro acontecimento autêntico que marca a transição da era medieval é um roubo de sangue antigo: os membros de uma cabala de magos herméticos se transformaram por meios mágicos em vampiros. Seu líder, buscando a legitimidade na

sociedade Cainita, busca e diableriza o Antediluviano Salubri. Desde ato de canibalismo segue uma purgação do clã Salubri.

A chegada ao poder do clã Tremere graças ao sangue e as almas que roubaram dos Salubri estremeceram o sistema vampírico, que permanecia quase imutável desde a queda do Império Romano. Os demais Cainitas, sem, saber com certeza como enfrentar aos “Usurpadores”, os aceitam, os ignoram ou os aborrecem. Os Tzimisce, Gangrel e Nosferatu, e várias cabalas Herméticas, liberam uma sangrenta guerra contra os novos não-vivos Feiticeiros nas terras da Europa Oriental.

A INQUISIÇÃO

O auge da Inquisição Católica é um traumático período na história Cainita “recente”. A Igreja cria a Inquisição para erradicar os hereges, escutar suas confissões e executá-los. Enquanto os elementos dentro da Igreja Católica a usam como ferramenta para conseguir dinheiro e terras ou como uma arma para usar contra seus inimigos, no geral serve ao seu propósito previsto. A Inquisição acaba com heresias, elimina “bruxas”, erradica e destrói monstros (como os Cainitas) e serve para alertar a Igreja sobre o perigo que o sobrenatural incide sobre os mortais.

Anciões delatam suas crianças à Inquisição para ganhar tempo e garantir sua própria sobrevivência: vários vampiros de todas as idades e gerações caem nas chamas da Inquisição. Os Cainitas se vêem obrigados a sair da vista dos mortais e ocultar sua natureza para não sofrer os castigos da Inquisição. São destruídos literalmente aos milhares, deixando a população Cainita às sombras de seu antigo número. A traição e o derramamento de sangue quebra as relações entre as gerações (senhor se vira contra criança, e vice-versa) plantando as sementes da Revolta Anarquista.

A PESTE NEGRA

Em meados do século XIV, uma virulenta praga varre a Europa, matando ao menos um quarto da população — e fazendo com que os vampiros tenham problemas para alimentar-se em algumas áreas (e muito facilmente em outras). A questão é: a praga afeta os vampiros? Podem ser portadores da mesma? O que ocorre se um vampiro morde uma vítima da praga? Ocorre mutação com exposição a Vitae? E que classe de praga resultaria? Ou é a Peste Negra o resultado dessa mistura?

A peste provoca uma grande escassez de mão-de-obra, desestabiliza as relações sociais tradicionais e leva ao colapso a mobilidade e as rendas dos camponeses. O povo comum responde com algumas das maiores revoltas vistas na Europa medieval. Estas revoltas, por sua vez, inspiraram ao já privados neófitos a uma guerra aberta com seus Senhores: A Revolta Anarquista.

A REVOLTA ANARQUISTA

Os Neófitos e Ancillae que sobreviveram à traição de seus Anciões juraram vingança e viraram-se contra seus Senhores. Este levantamento depois de séculos de pressão cria uma onda de súbita violência através da Europa, deixando muitos Anciões destruídos ou diablerizados.

Uma crônica baseada nestes acontecimentos poderia centrar-se numa manada de anarquistas que escaparam da Inquisição e buscam agora se vingar de seus senhores traidores. Outra possibilidade seria a dos oportunistas que usam o conflito como cobertura para conseguir Vitae de Anciões. Por último, os Cainitas que manipulam Anciões e anarquistas por igual para avançar em seus planos pessoais (sem preocupar-se pelo que há no jogo) estão constantemente atentos à aparição de Cainitas ingênuos.

ASSAMITAS

Este clã de assassinos usa a confusão para intensificar sua campanha de Amarantho contra os Anciões europeus, esperando arrebatá-lo seu poder e acabar com o controle dos Cainitas europeus sobre o mundo. Enquanto o dogma Assamita afirma que é um dever religioso, é igualmente provável que muitos estão apenas buscando poder, sangue e satisfação.

Os personagens podem ser um bando de Assamitas a caça de sangue de Ancião, ou quem sabe uma quadrilha especialmente escolhida (um dos primeiros grupos de Arcontes), criada e treinada especialmente para acabar com os Assamitas. Os Assassinos perdem a guerra quando os agentes dos Anciões Nosferatu descobrem Alamut, seu quartel general escondido entre as montanhas de Anatólia. Os personagens dos jogadores podem ser esses mesmos agentes. Uma terceira idéia seria combinar as anteriores, com um bando infiltrando-se no outro.

SEITAS

Entre as chamas da Inquisição e a Revolta nascem as primeiras verdadeiras seitas. O nascimento da Camarilla data de antes da data oficial de sua formação com a Convenção dos Espinhos em 1493. Os Fundadores e outros enviam emissários para abordar a todos os Cainitas conhecidos e convidá-los a unir-se à nova seita como proteção frente à Inquisição, os anarquistas, os Assamitas e outros inimigos.

Esta tarefa diplomática poderia converter-se facilmente no centro de uma crônica. Os personagens teriam que ser o mais convincente possível e estar atentos a todas possíveis traições, gangues de anarquistas e pior.



RENAASCIMENTO REFORMA (1400-1650)

Para a Canaille, o Renascimento é uma bênção misturada. Por um lado, a época presencia o desenvolvimento da prensa de Gutenberg, o auge do Luteranismo (e outras formas de protestantismo), grande passo nas artes e nas ciências e um aleijamento do feudalismo. Mas também é uma época de absolutismo, do direito divino dos reis e do totalitarismo. A Inquisição continua com inquisidores como Torquemada e outros fazendo purgas em nome da Santa Madre Igreja.

Esta era marca três traumas para o mundo Cainita. Os anarquistas guiados pelo Tzimisce Lugo atacam ao próprio Tzimisce e (segundo crêem erroneamente muitos Cainitas) comentem Diablerie sobre ele. Anarquistas e Assamitas afirmam ter destruído o fundados dos Lasombra. Finalmente, em 1444, Augustus Giovanni trai seu senhor Cappadocius e consome seu sangue. Isto marca a queda de um segundo clã quando os recém ascendidos Giovanni buscam exterminar todos Capadócius.

Em menos de cinco séculos caem quatro Antediluvianos, aparentemente indestrutíveis forças da natureza. Isto estremece muitos Anciões no mais profundo de seu ser: Se a terrível Terceira Geração não está a salvo, quem está? Quem são esses Cainitas assassinos de deuses?

Outro acontecimento importante é o descobrimento da América. Cristóvão Colombo navega até o Novo Mundo, iniciando uma nova era de colonialismo quando os poderes europeus se apressam para mover varias populações indesejáveis à América do Norte ou do Sul, ou simplesmente se expandem por meio da conquista. O imperialismo começa a crescer muito durante a época.

A CONVENÇÃO DOS ESPINHOS

Dia 23 de Outubro de 1493. A noite em que se forma oficialmente a Camarilla, os Assamitas são castigados com a maldição sobre seu sangue e “sabás” de anarquistas renegados devastam uma aldeia próxima. Mais tarde, esses renegados formão o núcleo do Sabá. Os personagens que serviram antes como emissários tem muitas possibilidades de estarem presentes como os Assamitas ou anarquistas que lutaram para acabar com os Anciões.

A Camarilla estabelece uma política restritiva quanto à Máscara: não somente para ocultar-se da humanidade, mas também para que esta esqueça de sua existência. Também se acorda a adoção da palavra “Membro” para se designar a vampiros e a decisão de apartar-se ao possível dos velhos códigos de moralidade praticados até o momento. Os personagens

da recém formada Camarilla podem ser empregados como Arcontes, ou enviados para transmitir as noticias à quem não pôde assistir a convenção. Os vampiros com códigos de moralidade inumanos tem dificuldades em passar pelos mortais sem serem detectados, e são um perigo para a (agora) restrita Máscara.

Os personagens renegados podem também se estender pelo mundo... para conhecer a traição dos Anciões e a adoção de uma nova ordem. Tem aqui a possibilidade de participar na formação do Sabá e a possibilidade de servir aos líderes das seitas.

PROTESTANTES

A Reforma de Lutero traz muitas mudanças a seu novo rebanho, que tem acesso a Palavra de Deus em idioma compreensível, e não estão mais sujeitos à Igreja Católica. Infelizmente, por diversos motivos, os protestantes não são nenhuma melhoria para os hereges e os Membros: tem suas próprias inquisições, entre outras coisas. Lutero apóia os massacres contra os guetos judeus e os calvinistas não são nenhum bastião de tolerância. Os Membros com refúgios em territórios calvinistas sentem dificuldades em prosperar, já que muitas leis parecem dirigidas especialmente contra os hábitos vampíricos, como, por exemplo, sair de noite. Os calvinistas se vigiam estreitamente uns aos outros em busca de sinais de “atividade pecaminosa” (muito amplamente definida), e também estão sujeitos a rigorosos toques de recolher. Sob doutrina calvinista, há pouquíssimo espaço para a vida privada: um Membro residente em uma comunidade calvinista deve ser muito cuidadoso para sobreviver. Um problema adicional é que muitos calvinistas têm fortes crenças — fortes o bastante para chegar a Fé Verdadeira em muitos casos, o que faz da existência dos vampiros muito mais difícil. Os extremamente devotos calvinistas tendem a produzir firmes e fanáticos caçadores de bruxas, que não vacilam em queimar um edifício para destruir todos vampiros que existem nele.

A MÁSCARA

A recém nascida Camarilla inicia uma campanha para apagar todo o rastro de existência vampírica e deixar somente rumores e superstições. Como “Arcontes”, os personagens podem buscar e inclusive erradicar ou resolver as quebras da Máscara, algumas das quais tem séculos de existência. É difícil para os Anciões mudarem de hábitos tão rapidamente, mas a outra única opção é a Morte Final.

Por sorte, os mortais encontram suas próprias distrações dos monstros do passado, e muitos começam a buscar respostas de fenômenos observáveis: a ciência. Os Membros apóiam encantados esta mudança de foco. Muitos patrocinam estudiosos e investigadores e incentivam os estudos de campos distantes do

sobrenatural. Os Membros não mantêm a Máscara somente para não se revelar, mas também incentivam aos mortais a buscar respostas que não admitam a existência de vampiros.

O ILUMINISMO (SÉCULO XVIII)

O Iluminismo se caracteriza pelo avanço das ciências, as numerosas novas (ou evoluídas) filosofias e novas formas de se ver a religião e o espiritualismo, e a revolução (ou suas sementes). É uma época em que o povo deixa de buscar respostas na religião, mas também não passam a buscar de verdade as respostas na ciência. Os filósofos explicam o mundo em termos de razão, não de fé. A história geralmente retrata isto como um tempo de crescimento positivo, em que as monarquias perdem poder e o individualismo ganha espaço. No entanto, há notáveis como Catarina, a Grande da Rússia, que fazem por melhorar a qualidade de vida de seus súditos.

OPORTUNIDADES ILIMITADAS

Com a expansão das ciências, as filosofias e os poderes das realezas, os Membros tem muitas possibilidades de intrigas. Imagine um debate entre eruditos da Camarilla e do Sabá sobre a existência e/ou tendências dos Antediluvianos, ou conspirar na corte do Rei Sol. Catarina introduz as poucas idéias ocidentais que lhe convém e por demais mantém um governo autocrático, aumentando seu poder militar. Como reagirá um Membro progressista à adoção por Catarina de valores iluminados sem permitir que as reformas ou os ideais modernos afetem seu reino? Tem os príncipes russos políticas similares à de Catarina pelo que se refere a seus súditos vampiros? E em alguma outra parte?

REVOLUÇÃO

Aos finais do século XVIII, as populações francesas e americanas se rebelam contra suas respectivas monarquias, estabelecendo muitas diferentes formas de governo. Nenhuma se baseia no “direito divino da Monarquia”. Os Estados Unidos se formam como uma república democrática, garantindo a representação do povo comum e sem reconhecer a autoridade dos reis. Com certeza, a verdade é muito menos idealista, e o resultado não é uma melhoria para a grande maioria da população humana, mas é um começo. Os Membros americanos, por sua vez, conseguem uma maior autonomia de seus Anciões, no que se resume também em menos apoio por parte destes. A Revolução Francesa elimina por completo a monarquia. Como reza o ditado “madame guilhotina nunca dorme”. As execuções seguem dia e noite por quase um ano inteiro (de junho de 1793 a julho de 1794). Muitos mortais vêem a Revolução Francesa

como um triunfo da razão sobre a superstição e o privilégio, e serve como influência para o desenvolvimento intelectual britânico do século seguinte. Para os Membros, pode ser uma história diferente. Os anarquistas e o Sabá podem usar a revolução como cobertura para acabar com poderosos Anciões, e muitos desses mesmos Anciões se escondem ou deixam a França para evitar derramamento de sangue. Muitos outros morrem na revolução, vistos (provavelmente com razão) como parte do problema.

ROMANTISMO (SÉC. XIX)

A época romântica marca vários acontecimentos e mudanças sociais; William Goldwin prediz o socialismo, Napoleão conquista quase toda a Europa somente para ser derrotado em Waterloo, começa a industrialização (que, não por coincidência, piora a situação das classes trabalhadoras) e aparecem os primeiros poetas românticos, como William Blake e Robert Burns. Os românticos vêem que o auge da tecnologia podem levar a alienação do homem da natureza, e que esse progresso pode significar a prosperidade de uns poucos, mas maior pobreza e opressão para a maioria dos mortais. Muitos Membros estão encantados perante a perspectiva. Os mortais ricos e poderosos não pensam em interessar-se pela mudança social. Ao contrário, a classe trabalhadora tem pouco tempo livre para pensar em coisas que não sejam a simples sobrevivência.

OS POETAS

Samuel Taylor Coleridge escreve obras como A Balada do Velho Marinheiro e Kubla Khan. Blake escreve O Matrimônio do Céu e Inferno, uma sátira da religião organizada — algo que seria impensável em outros tempos. Qualquer membro com inclinações artísticas poderiam associar-se com esses luminares ou aspirar a ser um poeta romântico. Dada a natureza iconoclasta de obras como a de Blake, há espaço para todo tipo de sensibilidades.

A INDUSTRIALIZAÇÃO

O que parecia ser uma benção se transforma em uma maldição, com grande parte da classe baixa trabalhando em condições de escravidão nas fábricas. A liberdade de expressão não tem muito valor na maior parte da sociedade. A Industrialização traz o auge de grandes fábricas com penosas condições de trabalho (para a classe baixa) e grandes benefícios (para a classe alta). A Aristocracia não mantém todas as rédeas do poder, em decorrência a recentes revoluções e ao crescimento econômico (dos industriais). A classe trabalhadora é uma presa fácil e desesperada para os vampiros, que os recrutam como aliados, usam-nos como criados ou os caçam como comida. A nova “aristocracia” industrial proporciona

uma nova camada, talvez mais influente que a aristocracia tradicional. Há muitas possibilidades para os Neófitos que buscam formas de ganhar o favor de seus Anciões.

A INGLATERRA VITORIANA

A época vitoriana presencia a conversão da Inglaterra em um império global. Aos finais do século XIX, Londres é o centro político e econômico do mundo. As reformas políticas acabam com o monopólio dos ricos proprietários de terras sobre o Parlamento, graças ao direito de voto. Por outro lado, a vida da classe trabalhadora se torna cada vez mais opressiva com o avanço da revolução industrial. Os senhores da indústria dão pouca atenção às penalidades de seus trabalhadores. A economia da época leva a um ciclo de depressões cada vez mais severas (que chegam até a Quinta-Feira Negra de 1929), que afetam todas as classes populares. A flutuação econômica pode criar ou destruir a fortuna de um vampiro tão facilmente como a de um mortal. Os Neófitos que querem tornar-se ricos necessitam encontrar mortais que dominem as matérias financeiras e vigiar estreitamente os acontecimentos para tirar proveitos dos mesmos. Se um Neófito joga bem suas cartas, pode conseguir suficientes recursos para impressionar seus Anciões, enquanto outro pode se arruinar após fazer uma má escolha. Os vampiros também podem usar as manipulações do mercado para tentar arruinar a Ancillae ou Anciões mais influentes e recorrer ao bote depois.

Os vampiros se beneficiam muito da revolução industrial: aumenta a carga horária do povo e proporciona maiores concentrações de mortais em áreas pequenas, o que facilita a alimentação. Os horários mais amplos deixam menos tempo à classe trabalhadora para preocupar-se com assuntos como se os vampiros estão se alimentando de seus familiares. Os valores materialistas aumentam à custa dos espirituais (com exceções, claramente), o que significa que os recém enriquecidos têm interesse de natureza mais imediata que a possível presença de predadores sobrenaturais.

CIÊNCIA E POLÍTICA

Dois textos muito influentes são publicados durante o período: *A Origem das Espécies*, de Charles Darwin, e *O Manifesto Comunista* de Marx e Engels. O primeiro revoluciona a forma em que os cientistas vêem a origem e a evolução da vida na Terra. O segundo tem um drástico efeito sobre a evolução política em anos posteriores, levando a varias nações (incluindo duas potencias mundiais) a adaptar os preceitos à suas necessidades.

A Origem das Espécies é uma espécie de vitória para a Máscara. Demonstra de forma concludente que

no pensamento científico não há espaço para o sobrenatural, nem tempo para buscá-lo. É muito possível que proeminentes Ancillae fizeram pressão apoiando a investigação científica destes temas. *O Manifesto Comunista* é uma vitória de outro tipo. Muitos Brujah, que seguem lamentando a perda de Cartago, o vêem como uma evolução necessária das perspectivas cultivadas por seus Anciões a tanto tempo atrás. Uma verdadeira sociedade sem classes poderia ver Membros e Rebanho vivendo junto em igualdade de condições. Observe que se trata de uma visão idealista, fantasiosa e pouco exata de Cartago. Uma cultura assim seria inviável: os mortais são as presas dos Membros. Mas poucos vampiros da época têm uma idéia clara de como era Cartago: no geral se limitam a referências fragmentadas e idealizadas passadas de Senhor à Criança através de milênios. Os poucos que sabem a verdade não tem razões para as revelar.

LITERATURA

A época vitoriana não se caracteriza por nenhum estilo específico de literatura. Os escritores se conformam em chegar a certos critérios aceitados (ou esperados), bastante puritanos. Espera-se que novela e poesia sigam certos códigos rigorosos, a antítese da experimentação com o estilo dos poetas românticos.

Até a década de 1890, os escritores rejeitavam estes critérios. A obra de Oscar Wilde é um exemplo desta mudança de foco; suas obras podem descrever-se como sensacionais mais que respeitáveis. *Drácula*, do irlandês Bram Stoker, tem uma impressionante entrada nos Elísios de toda a Europa, com os membros tentando descobrir o responsável de tal violação da Máscara. Alguns invejavam em segredo o valor de Vlad Tepes ao permitir ou inspirar tal história para o consumo mortal. Em qualquer caso, serve para fazer do vampiro uma figura de horror e romance mais que algo com uma mínima aparência de realidade.

O Vampiro Literário

Drácula não é a primeira dessas histórias. O primeiro vampiro desta tradição literária é o *Lord Ruthven* de John Polidori, inspirado nada menos que por George Gordon, Lord Byron. Muitos suspeitam que a inspiração é mais profunda, já que a de Ruthven é a primeira história de vampiro que introduz elementos “autênticos”, ao menos no Mundo das Trevas. Para o desmaio de muitos Membros, Ruthven serve como modelo a personagens posteriores. Figuras posteriores incluem as séries *109-part penny dreadful*, de Varney o Vampiro ou o Festim de Sangue; e “Carmilla” de Sheridan Le Fanu. Poderia dizer que o campo da literatura vitoriana define a imagem moderna do vampiro, aproximando-se por coincidência à realidade do Mundo das Trevas, mas também demonstra uma mortal fascinação pelos mortos-vivos. Ainda, para a diversão de muitos

Membros, se da origem uma inundação de “aspirantes” a vampiro, ao mesmo tempo em que se zomba dos vampiros presos em sua própria época.

IMPERIALISMO

Sem reter-se por sua perda dos Estados Unidos, o Império Britânico segue expandindo-se. Suas posses se estendem pela Austrália, China, Índia e quase todo o mundo. A verdade é que o sol nunca se põe no Império, ou mais apropriadamente para os Membros que seguem sua expansão, as estrelas sempre brilham no Império Britânico. Com esta expansão chegam muitas oportunidades, para os Membros, de estabelecer novas bases de poder. Infelizmente, quase sempre há conflitos com os sobrenaturais nativos, sejam outros vampiros, os misteriosos Cataianos ou os ferozes lupinos.

Os Anciões podem enviar incômodos Ancillae ou Neófitos embora, para achar (ou cavar) seus próprios lugares — preferencialmente longe do refúgio de seus Anciões. Também é possível que os Anciões despossuídos optem por mudar-se para novas terras para evitar velhos problemas e vinganças, ou para terminá-los. Como sempre, os Membros se agarram na barra da saia da humanidade.

OS VIOLENTOS ANOS 20

É uma época excelente para uma crônica, com o fim da “guerra para acabar com todas as guerras”, os anos pós-revolucionários da União Soviética, a Lei Seca, o crime organizado, o primeiro longa-metragem e muito mais. Esta época tem altos e baixos de sobra. Os Membros podem ver-se envoltos no crime organizado — ou tentar detê-lo. Não precisa pensar muito para ver as possibilidades entre a malandragem

UM GOLPE MILITAR?

Enquanto esta teoria pode não ser certa no mundo real, se encaixa perfeitamente no Mundo das Trevas. Alarmados pelo “New Deal” do presidente Roosevelt, vários homens de negócios milionários (liderados por Du Pont e J.P. Morgan) conspiram para derrubar o governo dos Estados Unidos e substituir por uma ditadura fascista semelhante à Itália de Mussolini. A trama é frustrada quando o general Smedley Butler, convidado a unir-se à conspiração, informa sobre ela ao Congresso.

É muito possível que os Membros estão envolvidos no plano, ou inclusive o detenha. Também poderia ter êxito em um Mundo das Trevas paralelo, mudando drasticamente o futuro.

e os vampiros. A aliança é outra opção, se seus objetivos coincidem — os Membros europeus podem ganhar ou perder tudo graças à Grande Guerra. A reconstrução da Europa traz a devastação da guerra e uma terrível epidemia de gripe a converte em uma região particularmente dinâmica.

A LEI SECA

Em 1919, o álcool é proibido nos Estados Unidos, o que tem o efeito prático de alimentar o crime organizado, em lugar de supor uma verdadeira prevenção. Os Membros ativos nos anos 20 podem aproveitar a situação para conseguir uma fatia do bolo, ou usar os bares clandestinos como secretos lugares para se alimentar. As batidas dos agentes federais ou da polícia podem descobrir acidentalmente o refúgio de um vampiro (ou ser usada para cobrir um) provocando distintos tipos de problemas.

POLÍTICA EUROPEIA

Depois do fim da Grande Guerra, muitas nações européias se apressam a assegurar que “nunca voltará a se suceder”. Sessenta e quatro países firmam um tratado para declarar ilegal a guerra: o pacto de Kellogg-Briand. Os estadistas anunciam de forma hipócrita o fim do conflito enquanto ao mesmo tempo planta as sementes da próxima guerra. O clima Pós-Guerra na Europa é perfeito para os vampiros oportunistas que querem aproveitar-se das consequências do conflito: Anciões e Ancillae podem ter morrido, deixando espaços a serem ocupados. Por outro lado, alguns Anciões podem ter as mesmas intenções, e não acolheram bem os recém-chegados. Um Ancião pode optar por recrutar Neófitos ao lugar de torná-los inimigos, apropriando-se de suas ganâncias, enquanto este pode pôr seus inimigos sobre a pista dos neófitos.

A QUINTA-FEIRA NEGRA

A quinta-feira 24 de outubro de 1929, o mercado de valores inicia uma queda que dura até a terça-feira seguinte, arruinando fortunas, vidas e economias familiares. Enquanto é uma surpresa para alguns, qualquer economista poderia ter visto o desastre no horizonte: a economia alemã vem abaixo em 1927, anunciando o grande colapso de dois anos depois, mas muitos ignoram os sinais em favor da aparente prosperidade econômica.

Muitos Membros são bastante conservadores, e é possível que percam pouco no **crack** da bolsa. Mas o que ocorre com os especuladores? Um vampiro desprevenido pode perder o acesso a seus contatos mais influentes ou acabar sem dinheiro. O que acontece a um vampiro que perde seu refúgio, seus aliados e até sua roupa em 24 horas?

A GRANDE DEPRESSÃO

Depois do *crack* da bolsa de valores de 1929, vários bancos se arruinam e o comércio internacional cai, assim como investimentos (nacionais e internacionais). Economicamente, o mundo está atarraxado. Sempre haverá umas quantas famílias ricas, muito ricas para os critérios da época. Os pobres são muito mais numerosos e vivem na miséria.

O SABÁ

O Sabá considera ideal para suas ideologias a miséria da Depressão e aproveita a situação para acelerar o número de Abraços. Esta falta de cuidado leva a propagação de uma enfermidade através da seita e a guerra civil de 1957.

A SEGUNDA GUERRA MUNDIAL

As raízes históricas desta guerra se remontam a várias décadas atrás, mas a ação começa 12 de março de 1938, quando Hitler ocupa a Áustria. Em 10 de novembro de 1938, a *Kristallnacht*, é o primeiro movimento aberto das forças nazistas contra os judeus.

Em 1 de setembro de 1939, Hitler invade a Polônia. Dois dias depois, França e Inglaterra declaram a guerra. Roosevelt se mantém neutro. Em 27 de setembro de 1940, Japão se une oficialmente ao Eixo. Por fim, em 7 de dezembro de 1941, a armada japonesa ataca a frota estadunidense atracada em Pearl Harbor, e os Estados Unidos entra em guerra.

A Segunda Guerra Mundial se prolonga até 1945, quando os aliados ocupam a Alemanha e atiram as primeiras bombas atômicas sobre as cidades japonesas de Hiroshima e Nagasaki. Apesar de ser um período fascinante, não dispomos de espaço para tratar cada acontecimento. Consulte um livro de história referente a tal período para conhecer mais detalhes.

É uma época de grande tensão para os Membros europeus. Quem se recorda da guerra anterior não tem o porque de se sentir muito contente perante a nova, que emprega pela primeira vez diversas armas e táticas, como a *blitzkrieg*, o bombardeiro aéreo massivo e as primeiras bombas atômicas. Quando os Membros tem notícias de Hiroshima, Anciões e Neófitos caem estremecidos perante o resultado: a humanidade domou o sol. Uma crônica ou história pode começar próxima (ou em) uma batalha. A primeira saída para os personagens seria sobreviver e escapar. Outras situações podem requerer que os vampiros vão à ou se aproximem de uma batalha para encontrar algo ou alguém, ou resolver um problema. O que será se um do círculo for pego por qualquer que seja o lado? E se os inimigos do personagem fizerem que a batalha tenha lugar justo ao lado de sua porta?

O HOLOCAUSTO

Também conhecido como Shoah para os judeus e como Porrajmos pelos romanos, um dos atos mais espantosos da história da humanidade servem também aos Membros. Enquanto os vampiros não criaram os campos de extermínio, muitos o usaram em benefício próprio.

Os campos servem como cobertura ideal para alimentar-se fazer experimentos, tanto para a Camarilla quanto para o Sabá. Vários Tzimisce, Tremere e outros trabalham em campos para ter fácil acesso a sujeitos involuntários de seus estudos.

Mossad e outras agências possuem registros o mais completo possível dos oficiais e soldados dos campos, e provavelmente tem fotos e referências de primeira mão dos vampiros que haviam ali. Estas agências pretendem perseguir e levar ante a justiça todos os criminais da guerra nazista. Para os vampiros que dominam a arte do disfarce, como os Tzimisce com seus poderes de moldar a carne, não é um grande risco — no entanto, um excepcional investigador poderia encontrar o rastro de um vampiro convencido. Outros Membros tem problemas distintos: aparecer com a mesma idade das fotos, o que pode ser uma ameaça para a Máscara. É improvável que um Príncipe ou Arcebispo perdoe um Ancião nazista cuja presença atraia agentes de Mossad ou da Interpool em seus domínios.

ANOS 60 E 70

Os anos 60 e 70 são uma época de violenta mudança social. Desde a Baía dos Porcos ao assassinato de Kennedy até o nascimento do *punk*, o mundo muda drasticamente. Os vampiros podem formar um grupo de rock e tocar em Los Angeles junto com The Doors, Led Zeppelin, The Turtles e tantos outros. E quanto a política, os vampiros podem estar envolvidos em qualquer dos numerosos movimentos da época (os modernos movimentos liberal e conservador são produtos dos anos 60). Um vampiro pode encontrar facilmente utilidade para grupos como Os Homens do Tempo, o Exército Simbiótico de Libertação e os Panteras Negras, todos grupos políticos radicais de atividade violenta.

Os Membros também podem optar por liderar cultos, atraindo mortais à sua bandeira para conseguir dinheiro e sangue. Charles Manson, Jim Jones e o Reverendo Sun Myung Moon são exemplos deste fenômeno. Certamente, há tantos gurus mortais que uns poucos vampiros não tem porque serem detectados.

Como os percussores das noites modernas, os anos 60 e 70 são tempos importantes para os Neófitos. Muitos são Abraçados durante estas décadas, podendo dedicar-se literalmente, a *qualquer* coisa. Ambientar



uma crônica nesta época pode ser divertido: a contracultura obtém seu impulso nos anos 60 e continua nos anos 70. A música e a política mudam vertiginosamente. As comunidades podem servir como rebanho. Imagina o que seria para um veterano voltar da guerra do Vietnã só para ser Abraçado. Considere como pode relacionar um Neófito Abraçado nos anos 50 com as mudanças da época — ou como o pode aproveitar.

A GUERRA FRIA

Milhões de pessoas vivem com um medo constante que a guerra nuclear possa estourar a qualquer momento, uma guerra que seria o fim da humanidade. Para os Membros, isto significa nada menos que a Gehenna. Muitos Anciões exercem sua própria influência para deter ou retardar a marcha do Armageddon, temendo que seus senhores acordem. Outros optam por ignorar a questão, supondo que não há tal problema ou que não os afete. Os personagens da época podem estar em qualquer lado, mas muitos vampiros jovens conhecem melhor o assunto e as forças políticas implicadas.

Grupos de crianças não acreditam que seus anciões não possam apertar o botão, e muitos escolhem protestar contra o fato. Na sociedade vampírica, o abismo geracional é muito maior e os

Neófitos sentem com mais agudez os erros dos Anciões. Esta época presencia a deserção massiva dos anarquistas e a rebelião contra os vampiros mais velhos.

DIVERSÕES POPULARES

A música popular da um pronunciado giro, com canções que falam de guerra, drogas, loucura e outros temas perturbadores. A indulgência hedonista dos músicos de Rock-and-Roll atrai muitos Neófitos à sua bandeira, talvez como meio de protesto não violenta contra os Anciões e/ou a política do governo.

OS MOVIMENTOS PUNK E GÓTICO

Os extremos musicais evoluem em direção ao Punk, um estilo caracterizado pelo ritmo rápido e a violência nas melodias e letras. Los Ramones este entre os primeiros grupos Punk, junto com Sex Pistols, Patti Smith, Stooges e outros. A moda Punk se caracteriza por uma estética agressiva: couro, espinhos de metal, moicanos, cabelos com cores chamativas, botas militares e calças jeans.

O Gótico evolui a partir do movimento Punk original, marcado por grupos como Bauhaus, Christian Death, Southern Death Cult, Joy Division, Sisters of Mercy e Siouxsie and the Banshees. Alguns marcam o nascimento do Gótico com a canção de Bauhaus —

Bela Lugosi's Dead. Caracterizada por um estilo sinistro e obscuro, a música marca o passo do Punk ao Gótico, no entanto o termo não é utilizado referindo ao movimento até 1981.

Estes movimentos marcam o início do mundo “Gótico-Punk”, assim que parece apropriado um estudo de suas origens.

QUANTO PODER É DEMAIS?

Algumas destas idéias para crônicas sugerem personagens de até a 3ª Geração. Isto é, com certeza, fora de mão. Ou pode ser, mas isto não vem ao caso. O Narrador somente necessita não perder o rastro de umas poucas idéias entre planejamento, tramas e dirigir sua crônica.

Sempre há Alguém Melhor

O primeiro e quem sabe o mais importante de todos os conceitos fundamentais ao dirigir crônicas de grande poder é que nenhum jogador deve deixar que as Disciplinas pensem por ele, nem há de usar como substituta da Narração — Quanto mais poderoso seja o personagem, mais provável será o uso reflexível de poderes Taumátúrgicos ou de luta livre como uma combinação de Rapidez e Potência atraia a atenção indesejada de outros de igual ou maior poder. Ironicamente, quanto mais poderosa é a criatura, mais cuidado deve ter ao usar seus poderes.

Menos é Mais

Com frequência, os jogadores querem usar os joguetes mais brilhantes, as novas Disciplinas e pintar tantas bolinhas quanto seja possível — talvez seja uma espécie de loucura de jogo. Se não se controla o resultado final é uma espécie de monstro impossível de controlar. A idéia é assegurar-se que os personagens não tenham mais poder do absolutamente necessário para a crônica. E inclusive um pouco menos funciona melhor. Os jogadores se esforçam mais, não quando estão inclinados e sedentos por mais, mas quando eles precisam pensar sobre suas situações ao invés de aplicar um poder oportuno. É difícil querer algo quando já se tem tudo.

Os Desafios são Interessantes

Se não há espaço para o conflito, talvez seja porque os personagens são demasiadamente poderosos. Se nada pode opor-se a potente quadrilha que foi formada, é o momento de reconsiderar a oposição ou o sistema de criação de personagens. Não importa se a crônica esta ambientada nas Noites Finais, com Caitiff de 15ª Geração, ou no Império Romano, com emissários da 6ª Geração de um Ventrue, a oposição deve supor um desafio para os personagens. Ninguém se diverte com desafios fáceis, nem o Narrador, nem os jogadores. Simplesmente não é divertido.

Baixo Nível de Poder

Os jogadores podem se divertir igualmente em crônicas idealizadas para personagens relativamente fracos. Onde um Ancião tem que escolher onde e como usar seu incrível poder, um Neófito não pode recorrer a isto, somente a seu raciocínio.

Isto não quer dizer que os poderes disponíveis aos personagens mais fracos sejam inúteis. Pode-se conseguir muito com O Comando, Fascínio ou Ignis Fatuus. O truque esta em aplicar estes poderes quando seja apropriado, e de uma forma criativa e interessante. Há um certo encanto em sair vitoriosos contra toda a desvantagem aplicando somente a força necessária. Se os personagens superam em inteligência o Príncipe, melhoram sua posição no processo e acabam com um ou dois membros da Primigênie devendo-lhes favores, o resultado é muito mais doce do quando o conseguem como “Neófitos graduados”.

Como dizem, a necessidade é a mãe da invenção.

Abusos do Narrador

É fácil reagir de forma excessiva ao poder dos personagens e preparar uma esmagadora oposição contra eles porque não parece haver outra forma de fazer as coisas. Isto se torna o jogo em um confronto em que os jogadores e o Narrador se vêem como inimigos e tentam derrotar-se mutuamente. Não é um estilo muito construtivo. A melhor reação quando ocorre isto é retroceder e considerar de novo a situação. Por que é necessário que os personagens caiam? Por que é tão difícil oferecer um desafio realista? Discuta com os jogadores — Pode ser que reparem em coisas que o Narrador deixou passar. Pode encontrar mais material sobre as relações entre Narrador e jogadores no Capítulo Quatro.



A GEHENNA

Isso é tudo. O fim da sociedade vampírica tal e como a conhecemos. Os Antediluvianos se levantam para devorar suas crianças e acabar com a Jyhad. As profecias estão no Livro de Nod, e os jogadores já estão próximos às Noites Finais. Por que não dar o último passo?

Os Antediluvianos não tem porque começar a devorar suas crianças de imediato. Pode ser que optem pela discrição, pondo-se em contato com seus descendentes para saciar sua sede sem despertar suspeitas e começar depois com o jogo final.

Aqui é onde interferem os personagens. Qualquer nível de poder é apropriado. Os personagens podem querer render culto à Terceira Geração ou a aniquilar. O Sabá tentará destruir todos os monstros um a um — talvez não terá êxito, mas é uma tentativa gloriosa.

A Camarilla pode ver-se derrubada quando um dos princípios básicos de sua existência vai por água a baixo. Os personagens se verão envolvidos no caos, tentando manter a coesão e preparando-se para a tormenta iminente. Os Membros podem sucumbir em um Frenesi de matança e Diablerie, buscando o poder necessário para garantir sua sobrevivência. Outros podem dirigir-se ao sol para evitar a ira de Caim — talvez deixem boas oportunidades, mas quem irá aproveitá-las?

A Máscara não sobreviverá muito tempo quando os Antediluvianos aumentarem suas depredações, e a humanidade tentará destruir estes obscuros deuses. Os ataques dos Lupinos serão mais frequentes, e qualquer outra espécie com algum interesse no bem-estar da raça humana intervirá na ação.

UM MUNDO

DIFERENTE

Vampiro tem um sistema muito apropriado para simular quase qualquer tipo de vampiro surgido no folclore, na ficção ou no cinema. Os Clãs, Gerações e mitos Nodistas não são imprescindíveis para uma boa crônica.

LOCALIZAÇÕES

ALTERNATIVAS

Basta explorar um pouco para mudar as idéias sobre os vampiros tal como conhecemos no Mundo das Trevas. Não gosta da história “Canônica”? Mude-a. Não gosta de um Clã? Elimine-o, ou faça alterações necessárias. Não gosta da estrutura de poder de uma cidade tal como é descrita em um suplemento? Mude-a, ou ignore esta cidade. Nada está escrito em pedra, incluindo a linha cronológica.

QUE CLÃ CAI?

Os Ravnos caíram há pouco tempo. Algo destruiu seu Antediluviano, e a maior parte do Clã morreu nos acontecimentos posteriores. Mas se quer que os Ravnos sigam presentes, mantenha-os. Talvez o Antediluviano sobreviveu ao ataque — ou talvez não houve tal ataque — você quem decide. Também pode ajustar o número de sobreviventes. Apesar do desastre, sobreviveram bastante Ravnos para que sejam personagens viáveis. Ou talvez não sobreviveu nenhum, ou a metade...

Também pode usar o desastre para acabar com outro Clã. Imagina o que tivesse ocorrido a um Ancião nas ruínas de Cartago ou no Oriente Médio. Quer destruir os Tremeres? Destrua-os. A queda dos Ravnos é um modelo de acontecimentos, não uma camisa de força. A meta-trama de **Vampiro** é só uma linha cronológica de acontecimentos sugeridos e histórias para suas crônicas.

SEM CLÃS?

Imagine um mundo em que não existam os clãs — ou todos os vampiros sejam Caitiffs, ou os jogadores elegem três “Disciplinas de Clã” ao criar seus personagens. Em um mundo assim é possível que várias das Disciplinas “especializadas” tais como Necromancia, Quietus e Quimerismo não existam.

Esta sociedade seria muito distinta da de **Vampiro: a Máscara**, ao desaparecer as linhas dos Clãs. Isto pode ser útil para eliminar os estereótipos (todos os Brujah vestem couro e carregam submetralhadoras, ou os Ventrue vestem ternos e carregam um celular...). os jogadores tem mais razões para que seus personagens sejam únicos e menos para que se “encaixem” em um grupo.

As seitas podem existir ou não, a Revolta Anarquista e outros acontecimentos históricos seguem sendo possíveis (os Anciões não deixam de ser uns bastardos egoístas, afinal).

Linhagens podem ter conflitos, tanto internos quanto externos. Presumivelmente, os senhores escolhem suas crianças pelas mesmas razões que no jogo normal e um Neófito pode odiar seu senhor pelos mesmos motivos. Somente os assuntos de Clã são eliminados.

SEM CAMARILLA

Quando os Anciões convocaram a Convenção dos Espinhos, os anarquistas se prepararam para sua vingança final contra os Anciões que os haviam sacrificado para a Inquisição. De um só golpe, os principais partidários da Camarilla foram destruídos em uma terrível conflagração. O Sabá pode se formar sobre as cinzas para dominar o mundo mortal mediante o medo no lugar de recorrer à sutileza. Isto poderia levar a uma guerra aberta contra a humanidade e a um banho de sangue ainda maior, ou

forçar o Sabá a passar para a clandestinidade, adotando alguns conceitos da Camarilla. Pense como seria a sociedade vampírica se estivesse dominada pela ideologia do Sabá. Quantos Clãs se uniriam, e quantos se manteriam independentes? Tentariam formar uma aliança mais tarde, para enfrentar os ditos do Sabá?

SEM SABÁ

Ao contrário, e se os Anciões da Camarilla orquestraram a destruição dos anarquistas mais influentes, deixando o Sabá sem liderança que o fizesse prosperar? A Camarilla poderia crescer livre da oposição do Sabá, talvez incluindo distintas filosofias. Ao carecer de um oponente não precisaria preocupar-se com muitos assuntos.

Poderia converter-se em uma seita opressiva, o que provocaria uma segunda Revolta Anarquista, com novas gerações lutando contra a “tirania de Anciões”. Ainda assim, teriam que se defender para ser livres.

Ao não haver ameaças exteriores imediatas, teria tempos e energias para cumprir a Máscara e resolver outros problemas, como os estados livres da Califórnia. Esta crônica poderia girar em torno das células da resistência anarquista obrigadas a atuar ainda mais discretamente que seus inimigos Anciões.

SEM SEITAS

Talvez a Revolução Anarquista nunca teve lugar. Ao invés, vários Clãs optaram sob a luz da Inquisição por formar uma aliança informal, sem tratados nem leis, para enfrentar o problema. Esta sociedade seguiria o modelo básico de **Vampiro: a Idade das Trevas**, onde os príncipes seguem reclamando domínios nas cidades, mas sem nenhuma seita. Sem a tensão de uma possível invasão do Sabá ou intrigas da Camarilla, as histórias podem tomar um rumo muito distinto, com conflitos surgindo de temas pessoais. De novo, é possível que haja anarquistas. Não existe Circulo Interno, Regentes, Justicares, Arcontes, Serafins nem Mão Negra que pode impor-se a outros vampiros — a menos que tenham o poder pessoal necessário para impor suas ordens. Por outro lado, pode haver um maior número de investigadores ou caçadores de recompensas à espreita, agindo com mais flexibilidade.

O conflito em grande escala pode ser ausente à crônica, mas a mudança trás muito espaço para confrontos entre cidades, progênes, quadrilhas, manadas e outras unidades sociais vampíricas. Sem a estrutura arbitrária das seitas, podem aparecer organizações similares a menor escalas em distintas regiões. Talvez os Príncipes da Nova Inglaterra se unam contra as ameaças exteriores, ou ao sul da Califórnia haja uma desenfreada guerra por território e recursos.

A viagem entre cidades é muito mais arriscada: os personagens não tem a garantia de um sistema de leis comumente aceito, nem sequer de interpretações



gerais. Pode ser que o Príncipe Lasombra de Seattle não tenha muito tempo nem vontade de cuidar dos emissários do Príncipe Toreador de Vancouver.

MITOS VAMPÍRICOS

ALTERNATIVOS

Para cada vampiro no folclore, no cinema, ou na literatura, há possivelmente duas ou três histórias sobre sua origem. O mito de Caim não tem porque ser a única história (nem a certa). Nem sequer tem porque aparecer nas crônicas individuais, podendo ser substituído por outros.

MITOLOGIA CLÁSSICA

Os vampiros, e outros seres similares aparecem em lendas de quase todos os países do mundo, desde a *Lamia* grega, até as criaturas asiáticas que absorvem o fluido espinhal. Aqui temos alguns mitos sobre as origens dos vampiros:

- Os excomungados pela Igreja voltam às vezes como vampiros depois de serem enterrados.
- Alguém enterrado em terreno não consagrado pode converter-se em vampiro.
- Os suicidas e os ruivos podem ressuscitar como vampiros.
- As vítimas de um vampiro se levantam da tumba ansiando sangue (às vezes tem que ser servido três vezes como alimento para um vampiro).

Seja qual for a causa, o vampiro está amaldiçoado por Deus e deve vagar pela Terra alimentando-se do sangue dos vivos. Estes monstros não são as sofisticadas e sexy estrelas do Rock tão frequentes nas histórias de vampiro (e em muitas crônicas), são famélicos sanguessugas e portadores de epidemias.

Em um jogo baseado nestes mitos, é necessário determinar como se tratara o assunto das gerações, a sociedade vampírica (se há uma) e as origens. Pode ser apropriado distinguir entre os vampiros criados por um enterro inadequado ou os organizados por outros vampiros. As Disciplinas podem estar baseadas nesta origem, por exemplo.

Neste cenário, a Geração poderia estar em função da Idade, em vez da distância até um mítico (e possivelmente ignorado) primeiro vampiro. Os temas seriam distintos, tratando com mortes, danação, redenção com mais frequência que no jogo normal, pois os personagens tentaram reconciliar-se com sua condição de condenados.

MITOLOGIA FICTÍCIA

A ficção oferece diversas origens, desde possessões demoníacas acidentais até colonizadores alienígenas do passado remoto. Os vampiros transmitem a maldição de forma hereditária, ou mediante uma mordida, ou talvez seja necessária uma troca de sangue. Em algumas histórias, distintas linhagens se

desenvolvem através do tempo ou a partir de indivíduos fortes que de alguma forma definem os traços daquilo que se tornam.

É possível que qualquer destas histórias sejam somente uma cortina de fumaça para a verdadeira causa, que pode ser muito importante para o personagem. Uma crônica poderia centrar-se na busca da verdade — os personagens poderiam desenterrar (às vezes literalmente) reservados e eruditos Anciões, buscar pergaminhos ou inscrições em templos perdidos ou interpretar profecias para descobrir a verdade — Esta revelação pode levar a um fim ao estilo da Gehenna para todos os vampiros, ou talvez a que um vampiro recupere sua humanidade perdida — muitas boas razões para ocultar a verdade.

MITOLOGIA NODISTA

Vampiro já tem uma mitologia completa e consistente, que começa com maldição de Caim e termina com a Gehenna. E se mudássemos alguns elementos? Imagine que não houve Dilúvio, ou que os Antediluvianos não acabaram com a Segunda Geração. E se Caim não foi na realidade o primeiro vampiro, sendo simplesmente o mais conhecido?

As variações sobre a história poderia pôr Gilgamesh como o primeiro vampiro, que entro no mundo dos mortos para resgatar seu amigo Enkidu, e recorreu ao mundo conhecido para ganhar a imortalidade. Ou talvez o primeiro vampiro seja uma figura Prometeana, amaldiçoada pelos deuses pelo seu roubo da vida eterna. Outras variantes poderiam ser a de Cibele e Átis, a de Ísis e Osíris e outros mitos de “mistérios” similares, com deuses que morrem e ressuscitam. Qualquer pessoa poderia ser o primeiro vampiro. Realmente, a morte/ressurreição das colheitas (Caim era agricultor), e a mãe como tutora (Lilith?) aparecem em diversas culturas mediterrâneas. O mito de Caim poderia ser adaptado com facilidade.

MITOLOGIA BAHARI

As mudanças poderiam ser introduzidas com Lilith no lugar de Caim. Talvez Lilith fosse a primeira vampira, e Caim a diablerizou ou mudou de lugar. E se o polêmico “ciclo de Lilith” fosse real? Lilith como a igual feminina de Deus? Talvez se já outra figura de

outro mito, como a mãe que ressuscita seu filho/amado. Ou pode ser que seja verdade a figura demoníaca vista em alguns textos apócrifos ou a primeira rebelde “humana” contra a vontade de Deus, e a igual de Adão a ser criada.

O JOGO É SEU, PORRA!

De acordo, a linha de Vampiro tem milhares de palavras sobre os cuidados que deve ter o narrador com o modo e o tema de suas crônicas. Mas nem todo mundo quer isso. Há ouvido falar de crônicas que todos interpretam Abominações Tzimisce-Nagaraja de Quarta Geração, com estacas de madeira envenenadas ou os Antediluvianos despertando-se na Gehenna e caminhando pelas ruas para batalhar aos socos com outros vampiros. Algumas partidas podem incluir tiroteios ao estilo de Tarantino nas ruas de Los Angeles diante de testemunhas mortais, ou qualquer um dos estilos que podem ser descritos como “jogo de super-heróis” ou “pesadelos de matança”.

Mas, e daí? É seu jogo. Adiante. A Polícia Narrativa não vai bater à sua porta e te obrigar a interpretar um vampiro angustiado e supergótico clamando contra seu destino e contra Deus por ser um sanguessuga morto-vivo, condenado a vagar para sempre como uma peça estancada de história andante. Apenas porque nós não sejamos uns **Gumbies** não significa que você não possa ser. Mas não deixa de ser uma boa idéia preparar alguma crônica ou história de interesse e coerência interna. Se quer narrar uma crônica em que Matusaléns armados com escopetas se dedicam a arrebentar-se uns aos outros em diversos locais estranhos e a dirigir sindicatos do crime, nada o impede. Mas procure que seja interessante e um desafio. Não ceda terreno facilmente — faça-o tão duro como pedras. Mas acima de tudo, assegure que seja divertido para você e para seus jogadores. Dê explicações lógicas. Seja sensato. Apenas porque uma história ultrapasse os limites, não significa que necessariamente seja ruim.





CAPÍTULO SEIS

UM MUNDO DE TREVAS

*...com um povo alienígena agarrando seus deuses.
Eu deveria estar alegre por outra morte.
— T.S. Eliot, "Journey of the Magi"*

As sessões seguintes incluem algumas sugestões para incorporar alguns dos outros habitantes do Mundo das Trevas em suas histórias de **Vampiro: a Máscara**. Essas são guias, não regras completas de qualquer maneira, e são melhor usadas para trazer outros sobrenaturais como adversários, aliados ou contatos. Narradores e jogadores que queiram introduzir constantemente personagens jogadores de outros tipos sobrenaturais, deveriam consultar os outros livros básicos. Detalhes de qualquer Disciplina, Dom, Esfera, Arcanos ou Arte em particular deve sobrepor essas regras em caso de conflito. Como sempre, o Narrador tem a palavra final.

Finalmente, essas regras são inclinadas em direção à "realidade" Punk-Gótica de **Vampiro** ao invés da existência quimérica dos changeling ou a visão de mundo espiritual dos Lupinos. Os vários jogos têm temas radicalmente diferentes e em nenhum caso você pode simplesmente empilhar um em cima do outro e alcançar um híbrido perfeito. Os princípios fundamentais que dão a cada jogo sua identidade impede uma mistura tão perfeita — personagens de **Vampiro** irão logo se encontrar entregues à Besta se eles perseguiram vidas de matança gratuita, enquanto esses combates são uma parte da fúria desesperada de **Lobisomem** contra um apocalipse iminente. Combinar os jogos distorce a linha entre eles: como um aviso, não tente um crossover a menos que você seja um Narrador muito hábil ou apenas queira chutar

algumas bundas. Qualquer crossover irá resultar na perda de certos elementos temáticos de quaisquer jogos que sejam introduzidos na mistura — muitos "ingredientes" ou manejo de um Narrador ruim resulta em uma confusa mistura de "superpoderes", ao invés dos horrores individuais construídos nos cenários distintos de cada jogo. Proceda com cautela, se o fizer.

NÍVEIS RELATIVOS DE PODER

Quando um personagem usa um poder sobrenatural contra outro e a habilidade do primeiro personagem de realizar a façanha é contestada pelos poderes sobrenaturais do segundo personagem, compare o seguinte: nível de Disciplina de vampiros, Posto de lobisomens, nível de Esfera de magos, valor de Arcanoi das aparições, nível de Arte dos changelings ou nível das Benesses de caçadores. O sobrenatural com o maior valor vence; empates são resolvidos através de um teste resistido, e empates nesse teste vão para o defensor.

Nota Importante: Os valores comparados são o maior nível que o personagem alcançou, não o nível do poder em questão. Se um vampiro tem **Auspícios** 4 mas usa **Percepção da Aura**, o valor usado é 4 (o nível máximo a que o vampiro desenvolveu seu poder), não 2 (o nível do poder de **Auspícios** em uso). Assim, um

EXEMPLO DE CROSSOVER

Andrew, Filho do Éter caçador de vampiros com Forças 4 (entre outras coisas), se pegou com Oliver van Grift, um Malkaviano que tem Ofuscação 3 na sua bolsa de truques. Andrew tem o traíçoeiro Lamedor bem à vista, mas van Grift decide usar um conveniente cacto e Presença Invisível (Ofuscação 2) para um rápido sumiço. Andrew sabe que o vampiro está em algum lugar e usa um efeito de Forças 1 para escanear o deserto ainda quente do Novo México atrás de fontes de calor que são significativamente mais frias do que o ambiente. Já que o valor de Esfera de Andrew é 4 e maior que o valor da Disciplina de van Grift (4), o mago tem chance de observar o vampiro, mesmo que o poder que Andrew está usando seja de nível menor que o de Van Grift.

“Tem uma chance” é a parte importante aqui. O sistema não anula as regras existentes e não é automático. O mago ainda deve testar seu Arete (igual a qualquer outro mago usando um efeito sensorial). Se ele não teve sucessos, então van Grift continua escondido. Um sucesso indica a Andrew a localização do vampiro.

Agora, e se Andrew tivesse apenas Forças 3? Seu poder é igual à Ofuscação 3 de van Grift. O resultado depende de uma jogada resistida. Andrew testa seu Arete, enquanto van Grift testa Raciocínio + Furtividade (como qualquer outro vampiro usando Presença Invisível). Quem tiver mais sucesso vence. Se van Grift vencer, ele permanece oculto. Se Andrew vencer, ele percebe a localização de seu alvo. Empates vão para o “defensor”; nesse caso, o vampiro permanece escondido. Já que é Andrew quem está ativamente procurando, Oliver ganha o benefício do empate.

E se Andrew tivesse só Forças 2? Sua Forças é menor que a Ofuscação de van Grift, assim, não é capaz de ver a Presença Invisível. No entanto, o Narrador deveria deixá-lo jogar de qualquer modo e simplesmente dizer que não detecta nada.

ancião com Presença 5 irá usar o poder de segundo nível de Presença Olhar Aterrorizante muito mais efetivamente que um neófito que acabou de desenvolver seu segundo nível de Presença. Elementos como alcance e duração do efeito não mudam, mas a força do poder sobre outros sobrenaturais aumenta.

DIFICULDADES

Algumas vezes uma regra pede para um personagem se defender com uma Característica que ela não possui. Por exemplo, alguns Dons de Lobisomem usam o valor de Fúria do alvo como número alvo. Membros não costumam ter Fúria muito alta. Quando essa situação acontece você tem várias alternativas. Se nada mais te chamar a atenção, a dificuldade padrão sempre é 6. Se o alvo está ativamente resistindo ao poder, o Narrador pode decidir usar sua Força de Vontade permanente ou atual como alvo, já que essa Característica é comum a todos os outros jogos do sistema Storyteller. Outras dificuldades facilmente derivadas podem ser o total de um Atributo + Habilidade. Bom senso, é claro, deve substituir o uso da calculadora.

LOBISOMENS

Os Garou e outras Raças Metamórficas são criaturas de dois mundos — o físico e o espiritual. Com a exceção dos Dançarinos da Espiral Negra e certos outros indivíduos corrompidos pela Wyrn, os metamorfos seguem uma crença que vê os morto-vivos como anátema. Assim, a maioria dos Dons de metamorfos aplicados em vampiros serão do tipo ofensivo, e a grande maioria das interações entre os dois do tipo violenta.

As regras a seguir foram designadas para usar com Garou, a Raça Metamórfica mais provável dos Membros encontrar. Elas podem ser adaptadas para uso com outros metamorfos a critério do Narrador.

DONS E DISCIPLINAS

Dons de lobisomens vêm diretamente do mundo

Disciplina	Posto	Esfera*	Arcanos	Arte	Benesse
1	1	1	1	1	1
2	2	2	2	2	2
3	3	3	3	3	3
4	4	4	4	4	4
5	5	5	5	5	5
6	6	6	-	-	-
7-9	-	6+	-	-	-

* Em caso de Efeitos Conjuntos, usar a Esfera de nível mais alta que o Mago está utilizando.

espiritual. Eles não funcionam nos mesmos princípios básicos que Disciplinas de Membros. Vampiros nunca podem aprender Dons e a única maneira de um lobisomem aprender Disciplinas é sendo transformado em um Carniçal ou Abominação, nenhum dos quais é mesmo remotamente comum no Mundo das Trevas.

Animalismo: Poderes que afetem especificamente apenas animais (ex: O Chamado) não terão qualquer efeito em um metamorfo, mesmo um de raça Lupina. Garou, no entanto, têm Bestas (como expresso através de sua característica Fúria) e essas podem ser usadas com os poderes apropriados de Animalismo. A única exceção é comunicação — um vampiro usando Sussurros Selvagens, por exemplo, pode ter uma conversa com um Lupino através do idioma dos lobos.

Auspícios: A maioria dos Dons que atrapalham detecção pode ser visto através de um nível suficiente de Auspícios, como nas regras acima. Simular o Cheiro de Água Corrente pode ser quebrado com Auspícios suficiente se o vampiro tentar rastrear o lobisomem pelo cheiro.

Ofuscação: Todos os Dons que aprimoram os sentidos podem ser usados para perfurar a Ofuscação de um membro, como nas regras acima.

Cura: Todos os Dons que lidam com cura (ex: Toque da Mãe) são planejados para funcionar em criaturas vivas. Eles não têm nenhum efeito em um vampiro — no improvável evento em que um metamorfo é de alguma maneira persuadido a usá-los em um Lamedor ferido. Dons que consertam objetos inanimados também não curam vampiros — os espíritos não permitiriam essa ambiguidade.

Criaturas da Wyrn: Qualquer vampiro com um valor de Humanidade menor que 7 é considerado uma criatura da Wyrn pelo ponto de vista de um Garou e é afetado pelos Dons apropriados. Um vampiro na maioria das Trilhas da Sabedoria modernas é automaticamente considerado maculado pela Wyrn, a despeito do valor da Trilha. A Trilha do Coração Selvagem é a única exceção a isso, que é tratada como Humanidade para propósitos de detecção da mácula da Wyrn.

Resistência à Toxinas não impede um Garou de ser transformado em Carniçal. No entanto, ela dá ao lobisomem quatro dados adicionais para absorver os poderes apropriados de Quietus, Tanatose ou outras Disciplinas que inflijam dano através de contato com o sangue, doenças ou apodrecimento.

Feridas Abertas faz um vampiro sob seus efeitos perder um ponto de sangue por turno ao invés de um nível de vitalidade.

SANGUE DE LOBISOMENS

A Fúria de um lobisomem permeia seu ser inteiro... incluindo seu sangue. Um vampiro que se alimenta de um lobisomem pode se encontrar à beira



do frenesi até a potente vitae ser purgada do seu sangue. Cada ponto de sangue Lupino na reserva de sangue de um vampiro adiciona 1 à dificuldade para resistir ao frenesi (dificuldade máxima 10). No entanto, lobisomens concedem muito mais sustento que mortais — um lobisomem sem ferimentos tem o equivalente a 25 pontos de sangue em seu sistema. Lupinos também são muito mais resistentes que mortais: a vida de um lobisomem não está em perigo devido à perda de sangue até que ele seja completamente drenado, ponto no qual ele cai Incapacitado e irá morrer em 10 minutos sem ajuda. Um lobisomem recupera um ponto de sangue por hora (o que se torna importante, digamos, se algum for mantido acorrentado no refúgio de um vampiro como uma fonte de sustento). A potência do sangue de um lobisomem o torna psicologicamente viciante, o que deve ser interpretado — mas Narradores sádicos devem se sentir livres para infligir efeitos de jogo em “sugadores de cachorros” que ficam muito tempo sem uma dose de “suco de lobo”.

Há rumores que sangue Lupino concede efeitos similares aos efeitos de Rapidez e Potência. Na verdade — e nenhum Membro sabe disso — o benefício adicional é um fator do Antecedente Raça Pura do lobisomem. No turno após o vampiro gastar um ou mais pontos de sangue que veio de um lobisomem com um valor de Raça Pura, ele ganha ações extras e/ou sucessos automáticos adicionais em todos os testes de Força, de acordo com a tabela:

Raça Pura Efeito

- | | |
|---|---|
| 1 | 1 ação adicional |
| 2 | 1 ação adicional e 1 sucesso automático em todos os testes de Força |
| 3 | 2 ações adicionais e 1 sucesso automático em todos os testes de Força |
| 4 | 2 ações adicionais e 2 sucessos automáticos em todos os testes de Força |
| 5 | 3 ações adicionais e 3 sucessos automáticos em todos os testes de Força |

Os efeitos não são cumulativos (apesar deles se adicionarem a benefícios existentes de Rapidez ou Potência), e apenas o valor mais alto de Raça Pura se aplica. Por exemplo, se Jesse, em um turno, gasta dois pontos de sangue de um lobisomem com Raça Pura 2 e um ponto de sangue de um lobisomem com Raça Pura 3, ela irá ganhar 2 ações completas adicionais e 1 sucesso automático em todos os testes de Força feitos apenas durante o próximo turno.

Se você está narrando um crossover e o Lupino de Raça Pura do grupo se torna uma reserva de sangue esteróide para os Membros do grupo, você está fazendo errado. Pense na sua própria reação se um vampiro

pedisse para “usar” alguns litros do seu sangue.

OS EFEITOS

Um Lupino pode ser transformado em carníçal; ele ganha um nível de Potência como qualquer outro carníçal. A maioria dos lobisomens, no entanto, vai se forçar a cuspir ou vomitar vitae ao invés de ingeri-la, já que o sangue dos mortos é uma sátira de tudo que é natural. Tentativas de Abraçar lobisomens geralmente falham. Ela graça de sua mãe-espiritual, a maioria dos lobisomens morre com a tentativa. No entanto, o Abraço funciona em algumas poucas ocasiões raras e cruéis — e os resultados são as adequadamente intituladas como Abominações.

Nota: Essas regras para Abominações são tomadas do ponto de vista de Vampiro. Regras mais completas podem ser encontradas no **Guia dos Jogadores para Lobisomem** Segunda Edição. Esse livro não pretende ter toda a complexidade cosmológica de **Lobisomem**, então nós apresentamos essa informação como ela se aplica a esse jogo apenas.

Membros Lupinos são literalmente coisas que não deviam existir. O Abraço corta os lobisomens da alma do mundo, sua verdadeira razão para existir. Assim, a principal causa da Morte Final entre Abominações que existem em qualquer tempo é suicídio.

Abominações são criadas da mesma maneira que outros Membros, exceto que eles têm uma última chance de uma morte piedosa. O jogador do lobisomem pode fazer um teste de Gnose, dificuldade 6, para morrer tranquilamente. Se o teste for bem sucedido, ele morre sem dor e seu espírito viaja para seu lugar destinado. Se o teste falha, ele morre em uma agonia torturante, mas seu espírito fica livre. Se ele obtém uma falha crítica, o lobisomem se transforma numa Abominação. Nenhuma Disciplina, Dom, magia ou qualquer outro poder a não ser intervenção divina pode afetar esse teste, exceto um — o lobisomem pode gastar um ponto de Força de Vontade para obter sucesso automático e morrer pacificamente (e é quase certo que vá fazer isso).

Uma Abominação, claro, é do mesmo clã do seu senhor, aprende três pontos em Disciplinas do clã e exhibe a fraqueza do clã, como qualquer Membro. Uma Abominação pode também ser Caitiff. Ela também pode gastar pontos de sangue para aumentar seus atributos ou se curar como qualquer outro vampiro.

É aí que os benefícios acabam. A partir disso, as coisas ficam realmente desagradáveis.

O Abraço geralmente faz com que mesmo poderosos anciões Lupinos caiam da estima de seus antigos iguais. Abominações também não podem aumentar sua característica Gnose.

Com o Abraço, a conexão do Lupino com o mundo espiritual começa a romper. Essa perda significa que Abominações não podem regenerar seus ferimentos como outros lobisomens; elas só podem se

curar gastando pontos de sangue. Apesar de Abominações geralmente se lembrarem de seus Dons e rituais que eles possuíam antes do Abraço, eles não podem realizar nenhum ritual exceto rituais da Wym; apenas espíritos vis e corruptos respondem a um chamado feito por uma coisa morta. Abominações também não podem nunca aprender Dons de qualquer espírito exceto Malditos, e esses espíritos são professores maliciosos e enganadores.

Abominações não podem gastar pontos de sangue por qualquer motivo no mesmo turno que eles gastam Gnose, fazem jogadas de Gnose, gastam Fúria ou fazem testes de Fúria. As propriedades místicas de Fúria, Gnose e o Sangue todas interferem uma com a outra. Abominações tem reservas de sangue de acordo com sua geração, como sempre.

Abominações existem em um estado de permanente depressão debilitante. Eles não podem escapar da sua dor com testes de Força de Vontade e não podem suportar a maldição enquanto eles “vivem”. Em efeito, uma Abominação deve gastar um ponto de Força de Vontade para jogar uma cena com sua parada de dados completa. Adicionalmente, Abominações nunca podem gastar Força de Vontade para obter

sucesso em nenhuma jogada.

A característica Humanidade das Abominações geralmente desce vertiginosamente rápido, jogando-as ou nas garras da Besta ou no piedoso esquecimento. Eles nunca podem aumentar sua Humanidade, Força de Vontade ou Virtudes com pontos de experiência, já que eles sofrem uma incessante erosão psicológica.

E caso você ainda não tenha percebido, nós colocamos Abominações no **Manual do Narrador** por uma razão. Eles foram incluídos para serem inimigos poderosos e ferozes e devem ser usados esparsamente, se usados.

MAGOS

Apesar dos Tremere dizerem que sua Taumaturgia é superior à mágica praticada pela obscura “Ordem de Hermes”, as Esferas dos magos são mais versáteis do que qualquer Disciplina jamais será. Devido à natureza maleável da mágica verdadeira, é impossível listar cada situação que poderia acontecer com um mago. As regras seguintes são uma estrutura aberta na qual um Narrador criativo pode construir da maneira que for necessária.

OS EFEITOS

Quando um vampiro ingeriu dois ou mais tipos diferentes de sangue, algumas vezes é necessário marcar quantos pontos de sangue de cada tipo estão em seu sistema. Um vampiro tipicamente gasta sangue na ordem em que ele foi ingerido, sangue mais velho (a vitae que está em sua reserva de sangue a mais tempo) primeiro. Não é possível escolher gastar sangue consumido mais recentemente primeiro. Nós sugerimos que você trate a área de reserva de sangue no base da sua ficha de personagem como uma trilha rotatória e escreva a lápis abreviações para tipos diferentes de vitae.

Por exemplo, Jesse geralmente se alimenta de mortais. Ele tem oito pontos de sangue no início da noite.

☒ ☒ ☒ ☒ ☒ ☒ ☒ ☒ ☐ ☐

Ele entra em uma briga com um lobisomem e, miraculosamente, o derrota, gastando quatro pontos de sangue no processo (isso o deixa com quatro). Jesse então toma três pontos de sangue do Lupino caído para repor parte do que ele perdeu.

☒ ☒ ☒ ☒ ☒ ☒ ☒ ☒ ☐ ☐ ☐
L L L

Jesse entra arrogante no bar, sentindo-se de pavio curto, prestes a estourar, e toma mais dois pontos de sangue de um mortal. Ele então gasta um ponto de sangue para curar seu último ferimento restante.

☒ ☒ ☒ ☒ ☒ ☒ ☒ ☒ ☐ ☐
L L L

Nosso herói então decide encerrar a noite depois de mais um aperitivo. Ele acha uma atraente jovem e consegue coagi-la a saírem sozinhos. Jessé toma um ponto de sangue dela, apenas para ser estapeado com força o suficiente para causar um nível de vitalidade de dano enquanto ela se liberta e foge! Jesse gasta 1 ponto de sangue para curar o dano, apenas para perceber que ele está vendo... coisas. A ultima “refeição” de Jesse era, sem que ele soubesse, um changeling, e ele terá que passar por sete pontos de sangue antes que ele possa gastar o que ele tomou dela e tirar sua vitae de seu sistema.

☒ ☒ ☒ ☒ ☒ ☒ ☒ ☒ ☐ ☐
L L L C

PERCEBENDO

Conflitos envolvendo Auspícios contra rotinas de ilusão e invisibilidade — ou Ofuscação e Quimerismo contra efeitos sensoriais — são resolvidas de acordo com as regras dadas acima. O nível da Esfera usada (ou maior Esfera para efeitos conjuntos) e o nível da Disciplina são comparados para determinar se existe ou não uma chance para o indivíduo ver através das ilusões, ocultações ou camuflagem do outro.

CONTRAMÁGICA

Um mago pode usar suas Esferas para se opor a Animalismo, Dominação, Presença e Taumaturgia. De acordo com o Narrador, outras Disciplinas — ou poderes específicos de Disciplinas — que afetem a mente ou alma podem ser opostos com as Esferas apropriadas (ex: o poder de nível oito de Auspícios Ataque Psíquico pode ser oposto por Mente ou Espírito). Adicionalmente, o Narrador pode decidir que qualquer Disciplina vampírica pode ser oposta por um mago com conhecimento apropriado das Esferas — os poderes estáticos dos Membros raramente são rivais para as feitiçarias versáteis dos artifices da vontade.

No caso de bloquear Animalismo, Dominação e Presença, o mago deve ter algum comando (pelo menos um ponto) da Esfera Mente. O jogador do mago (ou o narrador) testa Arete (dificuldade igual ao nível da Disciplina oposta +3 [máximo 10]); cada

sucesso anula um dos sucessos do vampiro.

Para usar contramágica contra Taumaturgia, o jogador testa Arete (dificuldade igual ao valor de Taumaturgia do vampiro +2 [máximo 10]); cada sucesso cancela um dos sucessos do vampiro. Isso pode ser usado para interromper rituais Taumatúrgicos (com dificuldade +1) ou negar e dissipar seus efeitos depois que eles estão completos (com dificuldade +3).

A magia do sangue vampírica é quintessencial por natureza, já que ela é potencializada pela vitae cainita. Ela é muito menos versátil que magia de Esferas, mas ela é menos que uma imposição na realidade aceita. Devido à natureza da Taumaturgia, ela pode ser usada para se opor aos Efeitos de um mago. Isso conta como a ação do vampiro para o turno e não pode ser uma ação múltipla devido à Rapidez. O jogador testa Taumaturgia (dificuldade igual à Força de Vontade do mago). Cada dois sucessos cancela um dos sucessos do mago. Se o vampiro tem Contramágica Taumatúrgica (veja o **Guia da Camarilla**, pág. 108), cada nível soma um nível ao valor efetivo de Taumaturgia do personagem para os propósitos desse teste.

VAMPIROS E MAGIA DE VIDA

Vampiros são criaturas morto-vivas. Assim, magia de Vida não os afeta. A maioria dos Efeitos de Vida que funciona em corpos mortais (ex: transformação, aumento temporário de Atributos Físicos) pode ser realizada em vampiros com a Esfera de Matéria.

Para “curar” um vampiro, um mago deve usar um Efeito de Matéria 3 e Primórdio 2. Esse Efeito é coincidente sob as mesmas circunstâncias que seria se fosse realizado num mortal comum. Curar ferimentos agravados sempre é vulgar.

DANO AGRAVADO

Como uma regra geral, qualquer Efeito de dano (exceto Efeitos de Vida) potencializados por Primórdio inflige dano agravado em um vampiro, assim como um ataque incorporando Primórdio 4+ ou um ataque de Forças baseado em eletricidade ou fogo. Qualquer tentativa de causar dano agravado através da criação de luz do sol requer Forças 3 e Primórdio 2. Criar verdadeira luz do sol à noite é vulgar, assim como “canalizar” a luz do sol do outro lado do planeta na área (Correspondência 5).

SANGUE E OS MAGOS

Um mago, a menos que ele tenha realizado Efeitos em si mesmo que alterem seu sangue, tem sangue mortal normal em suas veias. No entanto, magos podem receber alguns dos benefícios de sangue vampírico (além de se tornar carniçais, é claro). Dois pontos de sangue vampírico valem um ponto de Sôrvo. Esse é geralmente coletado em algum tipo de recipiente — um mago que ingere diretamente sangue vampírico se torna um carniçal e se arrisca a formar um Laço de Sangue, apesar de poucos magos estarem

"EQUILIBRANDO" OS PODERES UNIVERSAIS DOS MAGOS

Magos são poderosos e sua habilidade potencial de afetar o mundo com sua força de vontade excede de longe o limite de desenvolvimento de disciplinas da maioria dos Membros. No entanto, magos não devem se manter tanto acima dos descendentes de Caim. Como mortais, eles são muito mais suscetíveis a dano físico que morto-vivos. Vampiros também podem criar (um número teoricamente ilimitado de) progênie, que é muito mais fácil que Despertar o Avatar de um indivíduo, então eles têm vantagem nos números. Adicionalmente, vampiros geralmente tem muito mais influência socialmente do que magos, que devem gastar seu tempo em estudo ao invés de cultivar contatos entre a polícia ou mídia. Um mago soberbo pode muito bem se encontrar vítima de qualquer número de circunstâncias desagradáveis, se não violência física direta.

Em outras palavras, a maioria dos magos ainda é mortal e deve estudar quase à exclusão de outros interesses. Essas são suas maiores limitações quando oponentes Membros estão envolvidos.

cientes disso.

Um mago pode ser Abraçado como qualquer outro mortal. No entanto, o Abraço destrói o Avatar do mago, o transformando em vampiro “normal”. A maioria dos magos que se encontra nessa condição comete suicídio em alguma noites.

APARIÇÕES

Interações entre a maioria dos morto-vivos e os Mortos sem Descanso são raras. Na maior parte, aparições existem em um nível diferente da realidade que a maioria dos Membros. No entanto, é incomum o vampiro que passa mais de um século sem atrair a atenção de uma aparição — geralmente através da inadvertida criação de uma. Além disso, vampiros que praticam a desagradável Disciplina da Necromancia vêem sua parcela dos Inquietos.

DETECÇÃO

Um vampiro deve conhecer o primeiro nível da Linha das Cinzas de Necromancia para ver através da Mortalha. Nível Três ou maior de Auspícios algumas vezes permitem visões de relance no canto dos olhos (a critério do Narrador), mas não mais. Quando uma aparição que está nas Terras das Sombras tenta se esconder de um observador no mundo dos vivos através do uso de algum Arcanos, use ou valor de Auspícios ou Linha das Cinzas do vampiro, o que for maior, para determinar sucesso de acordo com as regras gerais acima. Todas as aparições podem ver através de Ofuscação com o uso de Visão da Vida e um teste de Percepção + Prontidão (dificuldade da Ofuscação do vampiro +3).

ARCANOI

Encorporar é uma exceção à separação física normal entre vampiros e aparições, já que ela permite a aparições cruzar a Mortalha e interagir com o mundo físico dos Membros. Aparições Encorporadas são afetadas normalmente por todas as Disciplinas que afetam mortais (ex: Dominação) e todos os Arcanoi que são obstruídos pela Mortalha funcionam sem penalidade.

Fatalismo não funciona tão bem através da Mortalha (mínimo de 3 sucessos para conseguir uma leitura). No entanto, informações obtidas a respeito de vampiros tendem a ser mais... interessantes... que aquelas envolvendo mortais. Ocasionalmente (a critério do Narrador) uma leitura de Visão Fatal (Fatalismo Nível Um) mostra ao Adivinho como a existência mortal de um vampiro terminou — seu Abraço.

Lamúria: A critério do Narrador, uma aparição Encorporada pode gastar um ponto de Força de Vontade e usar Réquiem (Lamúria Nível Cinco) para forçar um vampiro a entrar ou sair de um frenesi. A

RESTAURANDO A MORTALIDADE

A reversão do Abraço através da mágica verdadeira não é um feito fácil. O mago corre o risco de uma catastrófica acumulação de Paradoxo, já que esse é um Efeito altamente vulgar.

As Esferas mínimas necessárias para desfazer o Abraço são Entropia 4, Vida 4, Matéria 4 e Primórdio 6. Esse efeito é considerado vulgar com testemunhas (mesmo porque, alguns diriam que é a reversão de uma maldição sobrenatural) e é realizado com dificuldade +1 para cada século (ou fração disso) que o vampiro tenha de Abraço e a cada geração que o vampiro tem abaixo da 13ª (apesar de não ficar nem um pouco mais fácil com gerações mais altas). Assim, a dificuldade de restaurar a mortalidade de um ancião de 550 anos, de oitava geração seria um impossível 24 (ou dificuldade 10 com 15 sucessos, se o Narrador se sentir generoso). Obviamente, o Efeito não é realizado levemente — não existem magos que tem o hábito de andar por aí restaurando a humanidade perdida dos morto-vivos, especialmente os mortos-vivos poderosos. Não existe nenhuma maneira de restaurar um Avatar Desperto para uma vítima do Abraço, mesmo depois de reverter com sucesso esse Abraço.

Magia também pode ser usada para quebrar um Laço de Sangue. Esse é um efeito coincidente. O mínimo necessário em Esferas para esse feito são Entropia 3, Vida 4 (se for pra quebrar um laço sofrido por um vampiro, Matéria 4 no lugar), Mente 3 e Primórdio 1. Esse efeito tem +1 na dificuldade para cada década em que aja o laço. Note que o Laço de Sangue não impede o mago de usar esse Efeito nele mesmo, mas ele deve estar ciente do laço e sua natureza para poder anulá-lo.

Ambos esses Efeitos requerem que o mago tenha um alto nível de Ocultismo (5) para quebrar um laço de sangue, 6 para reverter o Abraço. Magos que possuem esse conhecimento são poucos e escassos — os Eutanatos conhecem mais a respeito dos vampiros, e alguns Progenitores, Filhos do Éter e Verbena tem feito estudos dos morto-vivos, assim como os Nefandi.

vítima desta tentativa pode resistir com um teste de Força de Vontade (dificuldade 7) se ela estiver preparada para tais manipulações.

A despeito da enorme similaridade de **Modelar** com a Disciplina Vicissitude, os dois poderes não são iguais. Modelar funciona em plasma e não pode afetar o corpo de um vampiro, enquanto Vicissitude é estritamente guiada à alteração da carne e não irá

funcionar em uma aparição (mesmo Incorporada). Ela pode, entretanto, funcionar no infeliz que a aparição esteja possuindo, mas não tem efeito na aparição.

Insulto: Fogo iniciado por Toque da Morte (Insulto Nível Quatro) não podem colocar fogo diretamente no corpo morto-vivo. No entanto, roupas podem facilmente ser incendiadas. Obliterar (Insulto Nível Cinco) funciona normalmente em vampiros e pode ser absorvida apenas com Fortitude (não Vigor + Fortitude).

Pandemonium: Qualquer “sangue” gerado com esse poder é completamente indigesto para vampiros e irão induzir intenso vômito se ingeridos. Um vampiro alvo de Tempus Fugit (Pandemonium Nível Cinco) não pode usar Rapidez para ganhar ações extras além daquelas concedidas por Tempus Fugit, mas Tempus Fugit pode negar ações extra de Rapidez como em suas regras normais.

Phantasma afeta vampiros da mesma maneira que afeta mortais. Membros colocados em estados oníricos não podem usar Disciplinas ou gastar pontos de sangue enquanto presos no sonho.

Titerismo pode ser resistido pelo Membro que está ciente de seus efeitos. O jogador resiste gastando um ponto de Força de Vontade e fazendo um teste de Força de Vontade (dificuldade 7). Se comandos dados através de Dominação e Titerismo entram em conflito, o vampiro e a aparição fazem um teste resistido de Força de Vontade. O perdedor não pode fazer outra tentativa de sobrepujar os comandos do ganhador até a próxima noite.

Usura não pode ser usada para roubar ou restaurar níveis de vitalidade de um Membro, nem pode ser usado para criar ou roubar sangue.

APARIÇÕES E SANGUE

Aparições não servem de sustento, transformadas em carniçais nem Abraçadas (apesar de Niilística dos Nagaraja oferecer uma exceção a essa proibição de alimentação, na forma de Festim de Almas).

CHANGELINGS

Changelings tendem a evitar os Membros — a maioria dos vampiros os deixa desconfortáveis e a maioria deles deixa vampiros famintos. Entretanto, encontros casuais ocorrem e alguns slugh e redcaps sentem certa irmandade aos Pródigos sanguessugas.

DISCIPLINAS

Auspícios Nível Dois (Percepção da Aura) irá revelar uma fada como o que ela é. As auras de changelings geralmente aparecem com cores brilhantes e iridescentes, tornando a identificação de emoções específicas mais difícil — Narradores devem se sentir livres para descrever que cores podem estar na aura de uma fada, talvez evitando a escala de cores

um pouco. Um forte poder de Auspícios também contradiz os poderes de Chicana que criam ilusões ou escondem objetos ou indivíduos da visão, como pelas regras gerais acima.

Quimerismo pode infligir dano quimérico em fadas. Slugh usando Sentidos Aguçados podem ver através de ilusões criadas por Quimerismo com um teste de Percepção + Prontidão (dificuldade igual ao nível de Quimerismo +3). O poder de Nível Cinco de Quimerismo Cruel Realidade pode criar o efeito de ferro frio; uma fada “morta” com ferro frio ilusório dessa fonte ganha um ponto permanente de Banalidade e cai inconsciente até ser revivida com uma infusão de Glamour.

O segundo nível de **Mytherceria**, a Disciplina única da rara linhagem Kyasid, permite a um vampiro ver (e reconhecer como tal) o aspecto feérico de uma fada. Um vampiro com o segundo nível de Mytherceria pode também ver a natureza quimérica de territórios livres e perceber quimeras com um teste de Percepção + Ocultismo (dificuldade 9).

A maioria das fadas é afetada por **Ofuscação** como se fossem mortais. Slugh podem ver através disso usando Sentidos Aguçados com um teste de Percepção + Prontidão (dificuldade do nível de Ofuscação do vampiro +3).

DANO AGRAVADO

Presas e Garras da Besta de Membros infligem dano agravado em fadas (veja Changeling: O Sonhar pág.247). Qualquer truque de uma fada que inflija dano diretamente em seu alvo (ex: Princípio Nível Quatro Bordão de Azevinho) causa dano agravado em Membros. Como qualquer dano agravado, Membros podem absorver com sua Fortitude.

SUSTENTO GLAMOUROSO

Vampiros tipicamente não estão equipados mentalmente para lidar com realidade quimérica, e ingerir o sangue de uma criatura com uma natureza quimérica tem alguns efeitos desagradáveis. Sempre que um vampiro se alimenta de uma fada, ele ganha a habilidade ver quimeras e os aspectos quiméricos do mundo a sua volta enquanto ele tiver um ponto de sangue de uma fada em sua reserva de sangue. Ele também deve testar imediatamente sua Coragem (dificuldade igual ao número de pontos de sangue ingeridos +3). Falha indica que ele entra no segundo patamar de Desvario (Changeling: O Sonhar pág. 208): ele não pode distinguir quimeras da realidade, e ele ganha uma perturbação temporária derivado do kith ou Legado da fada (a critério do Narrador). Uma falha crítica no teste de Coragem joga o vampiro no terceiro patamar de Desvario: tudo acima com o “benefício” especial de uma nova perturbação permanente a escolha do Narrador, geralmente relacionada ao Legado Unseelie.

CHANGELINGS MEMBROS

Várias tentativas já foram feitas de Abraçar fadas. Isso quase sempre falha: o alvo morre, gritando em agonia. Se uma fada é Abraçada antes de sua Consignação, ela se torna um vampiro sem nenhum benefício especial ou poder extra, igual a qualquer outro mortal que passa pelo Abraço (apesar desses personagens poderem ter personalidades bem... únicas... e muitos terem alguma Qualidade ou Defeito Sobrenatural).

Fadas podem ser transformadas em carniçais ou vítimas do laço de sangue. Uma fada carniçal ganha dois pontos permanentes de Banalidade que duram enquanto ela tiver sangue vampírico em seu sistema.

CAÇADORES

Até pouco tempo, os caçadores viviam vidas normais. Agora eles são alguma coisa mais, imbuídos com poder e escolhidos para caçar monstros. Caçadores ganham seus poderes dos Mensageiros, misteriosos seres incitados a agir pela recente catástrofe nos reinos espirituais. Nenhum caçador ainda sabe a agenda completa dos Mensageiros, apenas que os mensageiros querem livrar o mundo de entidades sobrenaturais. Caçadores lutam mais frequentemente contra os números e variedades crescentes dos mortos que andam. Depois dos mortos que andam, vampiros atraem com mais frequência a atenção dos caçadores.

Um ou mais caçadores pode aparecer quase a qualquer momento para tornar a não-vida mais complicada para os Membros locais. Seguidores do

PODER E CONVICÇÃO: REGRA OPCIONAL

Caçador: A Revanche permite a caçadores resistir a todos os esforços de enganação e manipulação sobrenatural gastando Convicção. Se você quiser permitir seres realmente poderosos — particularmente anciões e matusaléns — quebrar a Inspiração, use essa regra. Compare o número de pontos na Disciplina ou habilidade que o vampiro está usando aos níveis do caçador na Virtude de seu Credo. Se o nível do caçador é maior, o esforço falha. Se os valores são iguais ou o vampiro é superior, o esforço em enganar ou controlar pode continuar. Adicione o valor da Virtude a quaisquer dados que o personagem normalmente teria para se defender contra a tentativa do vampiro. Em casos onde normalmente não existe defesa possível, teste um número de dados igual ao valor de Zelo do caçador, dificuldade 6, para cancelar sucessos do atacante.



Zelo procuram Membros para vingar o mal que os Lambedores causam. Seguidores da Visão também procuram Membros, tanto para entendê-los quanto combatê-los — mas eles entendem exatamente para lutar mais efetivamente. Os Seguidores da Misericórdia raramente se apressam para iniciar batalhas, preferindo se concentrar em proteger as vítimas dos vampiros.

DISCIPLINAS

Muitas Disciplinas falham contra um caçador com suas defesas mentais ativas, incluindo Quimerismo, Demência, Dominação, Ofuscação, o Nível Dois de Tenebrosidade, Presença e o Nível Um de Serpents.

Animalismo: Acalmar a Besta não afeta um caçador que gastou Convicção para ativar sua segunda visão e defesa mental. Nem pode um vampiro à beira de um frenesi usar Expulsar a Besta em um caçador com suas defesas ativas.

Auspícios: Use a tabela no começo do capítulo para comparar Auspícios contra o valor do caçador na benesse Inocência quando o caçador usa Esconder. Percepção da Aura mostra a aura de um caçador como anormalmente vivida e ativa. Enquanto usa qualquer um de suas Benesses, a aura de um caçador brilha ainda mais forte. Alvos monstruosos da benesse de Mártir Retorno mostram auras com manifestações humanas misturadas a suas auras normais. Sentidos Aguçados revelam os efeitos da benesse de Vingança Trilha. Telepatia só funciona em um caçador com defesas ativas se ele decidir permiti-lo. Qualquer uso de Percepção da Aura em um caçador revela um nimbo ou auréola acima dele, similar às pinturas de santos medievais e da Renascença.

Tenebrosidade: Mortalha das Trevas não impede poderes que aumentem a visão como a Benesse de Julgamento Discernir.

Quietus: Os poderes dessa Disciplina funcionam contra um caçador com defesas ativas. Esses poderes são efeitos físicos, não mentais ou emocionais, e força de vontade não os impede nenhum pouco mais que pura vontade para um soco com a força de Potência. A única exceção é o Nível Um de Quietus, que um caçador pode confundir como descrito acima.

Vicissitude: Um vampiro com Vicissitude pode remodelar um caçador mas a Inspiração do caçador luta contra isso. Teste a Convicção atual do caçador, dificuldade 6; cada sucesso cancela um dos sucessos no teste de Vicissitude. A segunda visão dos caçadores não perfura um disfarce criado por Aspecto Maleável, já que é uma transformação física. Benesses que aceleram a cura, como Restaurar e Rejuvenescer, reverterem os efeitos de Vicissitude; o dano se cura como se fosse um nível mais alto, porque demora mais tempo para desfazer a transformação grotesca não-

natural.

BENESSES

Defesa: Guarda se aplica a vampiros intangíveis. Os efeitos de Marca permanecem visíveis para outros vampiros a despeito de A Máscara das Mil Faces, Moldar Carne e similares.

Inocência: Iluminar funciona mesmo em vampiros em formas altamente inumanas, incluindo aquelas criadas por Tenebrosidade Níveis Quatro e Cinco, Metamorfose Níveis Quatro e Cinco e Vicissitude. Um vampiro na cena pode ser detectado, a despeito da forma.

Julgamento: Um vampiro afetado por Fardo pode mudar de forma, mas ainda não pode se mover do ponto até a benesse expirar. Balancear se aplica a todo gasto de pontos de sangue, incluindo cura, aumento de atributos e similares, além de abastecer disciplinas.

Martírio: Diferente da segunda visão padrão dos caçadores, Testemunhar ultrapassa disfarces criados por Vicissitude. Devastação se aplica a qualquer vampiro que o caçador possa ver, a despeito da forma atual do vampiro. Um vampiro afetado por Retorno não pode escapar da limitação através de mudanças de forma ou outras transformações; os efeitos da benesse duram a duração completa e pode impedir o vampiro de usar algumas ou todas as suas Disciplinas, dependendo da limitação imposta.

Redenção: Um vampiro em formas não-humanas pode ser alvejado por Insinuar se ele puder ouvir e compreender a pergunta em sua forma humana. Quando o caçador drena todos os níveis de vitalidade de um vampiro, ele pode continuar drenando pontos de sangue com Respirar.

Vingança: Sentidos Aguçados e Olhos do Caos permitem a um vampiro ver os efeitos de Trilha e sobrepujar Névoa.

Visão: Como Narrador, permita ao jogador de um caçador usando Definir especificar se ele quer informações sobre fraquezas específicas do alvo ou aplicáveis à sua espécie. Fraquezas específicas podem incluir fraquezas de clãs e outras características que não afetam a todos os Membros. Pesquisar ultrapassa defesas normais contra espionagem a menos que você queira aplicar a regra opcional de poder contra Convicção.

SER INABRAÇÁVEL

Caçadores não podem ser Abraçados, alvos de laço de sangue ou transformados em carniçais. A Inspiração dos Mensageiros simplesmente não deixa isso acontecer. Reflexos automáticos do corpo fazem um Caçador que ingeriu vitae cuspi-la novamente, e vitae injetada ou inserida de outra maneira simplesmente se dissipa sem efeito. Drene todo o sangue de um caçador e ele morre. (Ele também não se torna uma Aparição).

KUEI-JINS E VAMPIRO REVISADO

Onde o material dessa seção contradiz o texto de **Vampiros do Oriente**, ele deve ser considerado mais atual e substitui o material publicado anteriormente. Narradores são encorajados a julgar cada caso quando em dúvida ou descartar essas regras em favor das suas.

BÔNUS DO DHARMA

Enquanto os Macacos Agitados e Jina podem ficar impressionados com demonstrações de sabedoria, os Mandarins sabem que os ancestrais e mesmo os poderosos Bodhisattvas, embora iluminados, ainda são falíveis. Kuei-jin que recebem bônus em interações sociais baseados em seu Nível de Dharma (veja **Vampiros do Oriente**, pág. 54) podem subtrair o número de dados extras que eles recebem do número de dados adicionais que um ancião de nível mais alto recebe quando os personagens estão interagindo. Então por exemplo, um Bodhisattva de Dharma 9 receberia só 3 dados adicionais em testes Sociais contra um Mandarin de Dharma 7. Os Kuei-jin têm poucas dúvidas que os incríveis poderes de persuasão dos Bodhisattvas são uma das razões pela qual os Mandarins limitam a quantidade de contato que eles têm com discípulos e Jina.

CHI DEMONÍACO

Como explicado na pág. 91 de **Vampiros do Oriente**, um Kuei-jin deve testar P'ó (dificuldade Hun +3) para ganhar acesso a seu Chi Demoníaco por uma cena. Quatro ou mais sucessos nesse teste colocam o vampiro em natureza de fogo. Esse teste precisa ser feito apenas quanto o Kuei-jin deseja queimar Chi Demoníaco "bruto".

O teste de P'ó usado ao ativar uma Arte Demoníaca é um teste de Alma Sombria usando Hun (dificuldade P'ó), como especificado na pág. 90 de **Vampiros do Oriente**. Quando um Kuei-jin ativa uma Arte Demoníaca, se certifique de usar esse teste especial e não o teste padrão de Natureza Sombria descrito nas págs. 91 e 151 do mesmo livro. Kuei-jin invocando Vento Negro devem fazer esse teste especial de Alma Sombria quando ativa a arte, assim como um teste de P'ó (dificuldade 8) a cada turno que ele está ativo. Como especificado na pág. 108 de **Vampiros do Oriente**, falhar nesse teste resulta em Natureza de Fogo automaticamente.

RESISTINDO A INVASÃO

MENTAL

Através do poder do P'ó, Kuei-jin podem resistir a

correntes espirituais de qualquer tipo, sejam elas aprisionar almas, o laço de sangue, Dominação, Presença ou as habilidades mais exóticas de outros shen. Note que Kuei-jin cuja geração equivalente seja mais baixa que a do Kin-jin (veja **Vampiros do Oriente**, págs. 12-13) são automaticamente imunes aos efeitos de Dominação deste Cainita. Qualquer poder mágico que iria subjugar mentalmente a vontade do Kuei-jin pode ser resistido com o P'ó. Isso inclui até mesmo poderes como Proteção do Dragão de Ch'iu Muh, Demência e os poderes de Mibashan Pors'dan e Enigma de Maya.

Kuei-jin podem gastar Força de Vontade para resistir a esses controles mentais, mas apenas se eles souberem que estão presos. Narradores devem ser generosos com isso. Em geral, apenas uma tentativa de se libertar é permitida por uso de poder, apesar de circunstâncias extraordinárias poderem permitir um teste adicional, a critério do Narrador.

Note que o P'ó não pode resistir a poderes que investigam ao invés de manipular (por exemplo, Auspícios ou certos poderes de Obrigação), aqueles que se baseiam em enganação mental (como Ofuscação e Lua Encoberta) ou aqueles que atacam especificamente a natureza do Demônios (como Cultivo, Olhar Aterrorizante ou Formas Goblin).

COMBATE

Devido à sua complexidade, combate é o alvo de regras extensas e a faceta de Vampiro que mais mudou entre as edições. A maioria das mudanças envolvem o novo sistema de iniciativa, poderes que permitem a vampiros realizar múltiplas ações por turno e a nova divisão entre dano contusivo e letal. Apesar dessas coisas poderem ser encobertas, parece melhor dar aos Narradores uma conversão completa e estabelecida a partir para trabalhar e deixar que os grupos decidam para onde seguir a partir das normas estabelecidas.

CONVERSÕES GERAIS

Use as regras revisadas de Vampiro para armas normais e ataques desarmados. Armas sobrenaturais manifestadas através de Shintai Demoníaco, Prana Yin ou outros poderes causam a quantidade de dano listada para a arma na pág. 214 de **Vampiro: a Máscara**. Esse dano é agravado apenas se especificado na descrição do poder.

Fontes de dano que não têm equivalentes mortais mas dependem de testes de ataque têm seu dano reduzido em um. Assim, por exemplo, garras de ossos criadas através do uso de Obediência dos Ossos agora irão causar Força +1 de dano agravado ao invés de Força +2. Incluído nestas categorias estão espadas de ossos, o Chicote de Sangue, garras, presas, mandíbulas, espinhos, ventosas e em grande parte todos os ataques que seguem o sistema normal de combate (ataque-

esquiva-dano-absorção) para serem decididos.

Ataques que não causam dano direto (por exemplo, o Atemi do Sangue) ou que não precisam de testes de ataque para determinar se eles acertam (por exemplo, a Nuvem dos Cinco Venenos) fazem a transição para as regras revisadas sem nenhuma mudança da sua forma original.

Exceções são discutidas abaixo, sob Disciplinas.

DANO POR ARMAS DE FOGO

A despeito do Aspecto ou Equilíbrio de Chi do Kuei-jin, eles tratam dano de armas de fogo como dano por contusão. Nota: o **Kindred of the East Companion** diz que Kuei-jin Yang-orientados sofrem dano letal por armas de fogo. Essa nova regra substitui aquela. A despeito de sua elevada temperatura corporal e habilidade de funcionar sexualmente, Kuei-jin Yang-orientados ainda são morto-vivos. Enquanto a destruição de órgãos maiores pode incomodá-los, não é mais que uma chateação. Isso é verdadeiro mesmo para Kuei-jin com desbalanço Yang permanente. No entanto, o Narrador deve aumentar ligeiramente a dificuldade dos testes mensais de infecção de Kuei-jin permanentemente Yang-desbalanceados se eles forem gravemente feridos e deixarem os ferimentos abertos ou sem tratamento. Narradores podem até mesmo pedir imediatamente um teste com dificuldade 8 ou 9 se o vampiro encontra condições altamente sépticas enquanto porta ferimentos abertos. O Chi escarlate que permeia a carne dessas Cataios os torna um terreno fértil para doenças do tipo mais virulento.

ATAQUES REFLEXIVOS

Um ataque que exija que o vampiro toque seu alvo permite ao Cataio fazer um teste reflexivo de Destreza + Artes Marciais ou Destreza + Briga para determinar se ele consegue tocar seu alvo com sucesso. Esse ataque reflexivo não causa dano além dos efeitos do poder. Um Kuei-jin realizando múltiplas vezes uma Disciplina que requeira um ataque reflexivo na mesma ação sofre as mesmas penalidades na sua parada de dados para o ataque reflexivo; o Kuei-jin ganha apenas uma parada de ataque reflexivo por ação. Kuei-jin tentando fazer algo mais complexo como escalar uma escada enquanto faz um ataque normal em um alvo e usa Equilíbrio em um alvo diferente deve sofrer penalidades em todas as ações incluindo a tentativa de toque em nome da simplicidade.

Um Kuei-jin com ações adicionais não pode fazer um ataque bem sucedido num alvo com uma ação e então usar um poder numa ação posterior baseado no “toque” previamente estabelecido. O tipo de contato exigido para o uso de Disciplinas é bem específico ao poder em questão, não apenas uma condição simples do efeito do poder.

AÇÕES ADICIONAIS

Vento Negro, Chi Demoníaco e Prana Yang, todos dependem de fontes de energia diferentes e mutuamente incompatíveis. Como resultado, essas fontes de ações extra não são compatíveis (com a limitada exceção de Dança do Dragão e Vento Negro). Igual às ações concedidas por Rapidez, as ações adicionais de um Cataio só podem ser usadas para ações físicas. A diferença entre ações físicas e mentais é geralmente muito indistinta para Kuei-jin e é deixada para julgamento do Narrador. Geralmente, Artes do Chi e Shintais podem ser usados múltiplas vezes por turno, enquanto a maioria das Artes da Alma não podem. Em qualquer caso, tenha em mente o limite de gasto de Chi do Kuei-jin.

Ações ganhas através do uso de poderes de Chi Demoníaco puro e Prana Yang ocorrem na próxima rodada, como se fossem concedidas por Rapidez. Exatamente como Rapidez, essas ações adicionais só podem ser usadas para atividades físicas. Ações ganhas pelo uso de Vento Negro ocorrem no turno em que o Chi Demoníaco é gasto, fazendo assim o primeiro nível de Vento Negro uma compra muito valiosa.

AÇÕES REFLEXIVAS

As seguintes ações são reflexivas. Ela não requerem uma ação e assim não impõem penalidades na parada de dados do vampiro.

- Usar o P'o para resistir a dominação mental.
- Gastar Chi para ativar Disciplinas ou aumentar

Atributos Físicos.

- Curar dano com Chi.
- Fazer um ataque reflexivo para ativar um poder que requer que o vampiro toque seu alvo.
- Absorver dano.

DISCIPLINAS

Como Combate, Disciplinas requerem uma certa quantidade de mecânica adicional baseada em sua importância para o jogo. Como resultado, a seção de Disciplinas da conversão é bastante extensa.

EQUILÍBRIO

Poderes como Domínio do Chi e Interromper o Chi podem ser usados nas ações adicionais, tornando mortais em combate os Cataios peritos nesta arte.

TRAMA

Trama é uma Disciplina difícil e geralmente árdua de realizar e poderes de Trama não podem ser usados com ações adicionais.

Moldar o Chi

O efeito joss ruim de Moldar o Chi tem efeitos diferentes com as regras revisadas. Quando um alvo ou área é afetado com joss ruim, “1” e “2” são subtraídos do número de sucessos rolados. Note que falhas críticas ainda acontecem quando não há nenhum

sucesso e pelo menos um “1” seja rolado — nenhum sucesso, nenhum “1” e um ou mais “2” não é uma falha crítica.

PRANA YANG

O Princípio do Movimento

Cada ponto de Chi Yang canalizado através de Princípio do Movimento soma 3 ao valor total de iniciativa do Kuei-jin para o turno, não três dados.

Névoa Yang

Apesar de estar explícito, os sucessos adicionais no teste do Cataio de Destreza + Armas Brancas para atacar com um raio Yang somam ao dano causado pelo raio, que causa dois de dano agravado por si só.

Dança do Dragão

Devido a sucessos nos testes de ataque somarem às paradas de dado de dano nas regras revisadas, os efeitos de Dança do Dragão são um pouco diferentes. Sucessos nos ataques feitos por um Kuei-jin usando a Dança do Dragão não são contados duas vezes.

Ao invés disso, ao realizar a Dança do Dragão, a dificuldade dos testes de ataque e dano do Kuei-jin são reduzidas em 1 quando ele está em combate corpo-a-corpo. Além disso, os ataques corpo-a-corpo do Cataiano causam dano letal, mesmo se feitos desarmados ou com armas contusivas, fazendo os golpes de praticantes de Prana Yang devastadores contra mortais assim como efetivos contra aqueles que sofreram o Segundo Alento. A anulação de penalidades de ferimentos e outros efeitos da Dança do Dragão são exatamente como visto nas págs. 105-106 de *Vampiros do Oriente*.

PRANA YIN

Névoa Yin

Como em Névoa Yang acima, sucessos adicionais em um ataque de raio Yin somam a uma base de dois dados de dano agravado.

Oito Névoas Yin

Para esclarecer o método pelo qual o wayang sofre dano, ele absorve apenas com Vigor básico, sem adicionar outros bônus como armadura de ossos, bônus de Vigor de artes Shintai ou reduções na dificuldade de absorção de Permeiar. No entanto, um wayang sofre metade do dano de ataques de contusão e trata tiros como dano por contusão. Ele não passa, no final, de uma sombra animada.

VENTO NEGRO

Vento Negro é como descrito em Ações Adicionais e Desvendando o Chi Demoníaco, concedendo suas ações adicionais no turno em que o Chi Demoníaco é gasto. Como mostrado na pág. 106 de *Vampiros do Oriente*, Vento Negro pode ser invocado durante a Dança do Dragão. Quando isto é feito, o Vento Negro só pode ser usado para conceder sucessos automáticos em dano ou para aumentar a velocidade de corrida. Falhar no teste de Alma de



Fogo no turno de Vento Negro enquanto usando a Disciplina junto com a Dança do Dragão geralmente resulta em uma terrível combinação de alma de fogo e sombria, na qual o Kuei-jin é reduzido a pouco mais que um Chih-mei por horas, algumas vezes noites. Como resultado, a maioria dos vampiros evita misturar as Disciplinas, mas durante horas de desespero, muitos

"O DELÍRIO"

Kuei-jin na forma Shintai Demoníaco geralmente têm a Característica Horror. Esse terror é um efeito sobrenaturalmente poderoso que atinge mortais que vêem o vampiro em sua forma demoníaca. O medo instilado ao ser confrontado com tal criatura é de um caráter espiritual e não racional e é normalmente encontrado apenas nas profundezas dos piores pesadelos. Mortais de Força de Vontade 6 ou menor (a maioria da população) geralmente irá fugir da presença do vampiro em graus variáveis de terror, dependendo da sua Força de Vontade. Aqueles com valores mais altos de Força de Vontade irão reagir de maneira variável, tipicamente baseado na situação e seu papel nela. Mortais capazes de suportar esse tipo de terror oculto não são necessariamente compelidos a se jogar em um combate mortal com um monstro do além-túmulo, apesar de fúria histérica ser uma resposta ocasional.

Depois da exposição, a maioria dos mortais não se lembra direito do evento, ou esquece completamente, por uma combinação de amnésia induzida por choque e mecanismos de bloqueio. Lapsos psicológicos, alcoolismo, abuso de drogas, suicídios, abuso matrimonial e outros sintomas de estresse pós-traumático são comuns entre aqueles que foram expostos ao Delírio, particularmente em situações violentas ou traumáticas de outra maneira. Ser forçado a ficar muito perto e por muito tempo de uma criatura tão horrível irá induzir uma perturbação massiva, geralmente culminando em um lapso catatônico. Kuei-jin com essa característica de Shintai Demoníaco devem ser cuidadosos, esse terror divino é uma arma que não conhece amigo nem inimigo.

Shen, incluindo magos e carnicais (e mortais com Fé Verdadeira, mesmo apesar deles não serem realmente shen), são imunes a esse efeito. Apesar deles provavelmente não acharem o vampiro agradável de se ver, eles não são tomados por pânico histérico. Mortais com treinamento avançado de combate, que estão defendendo suas crianças ou têm alguma familiaridade com o oculto testar Raciocínio + Ocultismo (dificuldade 6), sucessos aumentam sua Força de Vontade em um para os propósitos de suportar esse terror.

Cataios estão dispostos a se arriscar pelo poder extra.

SHINTAI DEMONÍACO

Bônus de Atributos de Shintai Demoníaco funcionam como no livro. Como mostrado em Conversões Gerais (veja acima), armas geradas com Arma Demoníaca agora usam a tabela revisada de armas para determinar as Características da arma. Outros Investimentos que causam dano direto têm a quantidade de dano que elas causam reduzidas em um.

SHINTAI DE SANGUE

Além da redução do dano de Chicote de Sangue para Força +1 de dano agravado, Shintai do Sangue funciona igual ao livro.

SHINTAI DOS OSSOS

Obediência dos Ossos

Garras causam Força +1 de dano agravado e Lâmina de Ossos causa Força +2 de dano agravado.

Nuvem dos Cinco Venenos

Nuvem dos Cinco Venenos funciona igual ao que está no livro. Já que não existe teste de ataque, o dano continua o mesmo.

Ch'ing Shih

Um Kuei-jin que ativou Ch'ing Shih tem acesso aos poderes Garras, Semblante e Chave de Obediência dos Ossos gratuitamente (apesar dele ainda ter que esperar para os apêndices crescerem). Armadura de Ossos e Lâmina de Ossos continuam a ter custo em Chi, mas o efeito por ponto gasto é duplicado – Armadura de Ossos concede dois dados adicionais de absorção, e a Lâmina de Ossos dura seis turnos por ponto, ao invés de três. Ferimentos infligidos com a Lâmina de Ossos carregam o mesmo veneno que as mordidas e garras do ch'ing shih.

Cadáveres animados criados através do veneno do ch'ing shih sofrem dano como se fossem vampiros (isso, metade do dano por contusão após um ataque e trate armas de fogo como armas de contusão). A menos que o corpo esteja muito mutilado, o zumbi retorna com todos os níveis de vitalidade.

SHINTAI DE JADE

Servo de Jade do Personagem Venerável

Ataques por Kuei-jin usando qualquer dos cinco mantos elementais causam dano letal. Além do mais, enquanto o manto elemental concede três dados de absorção adicionais (como uma armadura corporal Classe Três), eles não dão nenhuma penalidade na Destreza do vampiro.

SHINTAI DA CARNE

Soltar Membro

Dano de constrição é contusivo. Dano de mordidas é agravado, mas se lembre que o Kuei-jin deve gastar Chi Demoníaco para crescer presas ou uma mandíbula. Note que Kuei-jin penangallan saltando ou flutuando podem fazer ataques de mordida sem um

teste de agarrar.

Pelesit

Os ataques feitos por pelesits normalmente causam dano letal, apesar de Kuei-jin poderem modelar o homúnculi em formas que causam dano contusivo.

Dez Mil Formas

Kuei-jin usando Dez Mil Formas podem gerar uma variedade de chifres, espinhos, garras e presas que causam dano letal. Use as características de Obediência dos Ossos e Shintai Demoníaco como base para calcular o dano dessas armas corporais. No entanto, Dez Mil Formas não permite ao Kuei-jin criar armas naturais que causem dano agravado. Cataios devem usar outros poderes (geralmente o Shintai Demoníaco ou o poder Obediência dos Ossos de Shintai dos Ossos) para fazer tais ataques.

SHINTAI DA CHAMA-FANTASMA

Rosto Goblin

Se por alguma razão a mordida do Kuei-jin causa dano por contusão ou letal, o uso de Rosto Goblin em conjunto com a mordida faz o dano se tornar agravado.

Centelha Goblin

O nível de Yang dito no terceiro parágrafo da descrição do poder é o nível permanente de Yang do alvo.

CHU'IU MUH

A “dominação P’o” referida nesta Disciplina é a forma Shintai Demoníaco. Kuei-jin devem conhecer o Shintai Demoníaco para manifestar a Lágrima do Dragão. Enquanto em sua forma mortal normal, eles podem usar apenas o lado Hun da Disciplina, enquanto na forma Shintai Demoníaco, eles podem

usar apenas a versão P’o da mesma. É a forma física do vampiro e não o estado atual da sua alma que determina que poder pode ser usado.

A Lágrima do Dragão é uma forma de controle mental. Kuei-jin que querem resistir a seus efeitos, mesmo Devorar a Alma, podem fazer isso com um teste de P’o (dificuldade 9), como detalhado na pág. 91 de Vampiros do Oriente. Esse teste pode ser feito apenas uma vez por tentativa.

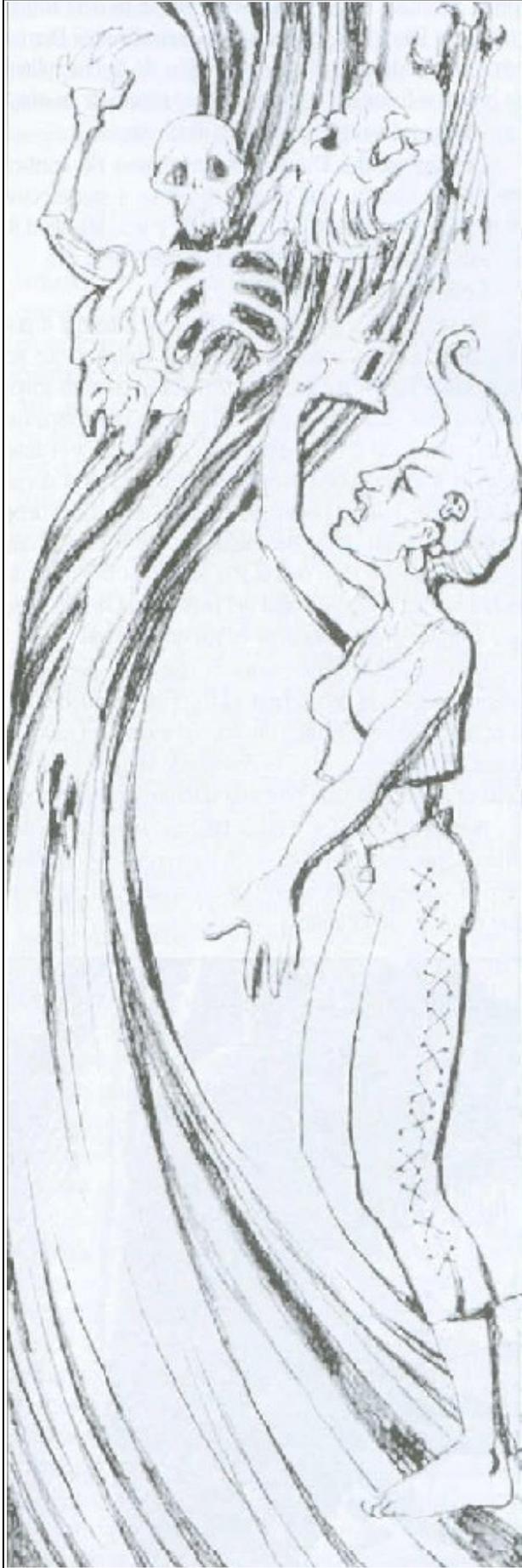
Devorar a Alma

Note que a perda do nível de Dharma por devorar uma arma é automática para vampiros além dos Tigre-Demônios. O Hun e P’o devem estar em acordo para usar qualquer das versões do poder — Devorar a Alma é um processo que demanda metafisicamente, e a alma dual do Kuei-jin deve estar em harmonia sobre o assunto. Se a alma atualmente dominante deseja usar Devorar a Alma sem a permissão da outra metade, ela deve forçar a tentativa em uma batalha de vontades. Isso é feito através de uma ação prolongada e resistida do Hun contra o P’o, com a dificuldade de ambos os testes sendo a Força de Vontade do vampiro. O vencedor é o primeiro a acumular três sucessos a mais que seu rival.

Se a alma dominante vence, então a alma menor deve permitir que a tentativa de Devorar a Alma aconteça. Se a alma secundária vencer, então o Kuei-jin não pode usar Devorar a Alma nesse alvo por (pelo menos) o resto da noite. Uma falha crítica nessa disputa geralmente deixa a alma que falhou prostrada por algum tempo.

Finalmente, se lembre que os Tigre Demônios podem perder Dharma por consumir almas sem nenhum objetivo real, mas mesmo os piores abusos não constituirão mais do que um Ato Impensado.





INTERNALIZAR

Kata da Morte Distante

Apenas ataques físicos simples podem ser feitos com o Kata da Morte Distante. Ataques que tenham algum efeito além de causar dano (por exemplo, a maioria dos ataques baseados em Equilíbrio) não funcionam com o kata. A dificuldade é a normal para o ataque, e o jogador deve obter três ou mais sucessos para realizar o Kata da Morte Distante corretamente. Sucessos não somam no dano infligido pelo kata, nem sucessos automáticos no dano por Vento Negro ou o gasto de Chi Demoníaco puro. Ataques que causariam dano agravado infligem dano letal quando infligidos pelo Kata da Morte Distante.

MONTANHA DE FERRO

Absorção se tornou mais difícil com as regras revisadas, e Montanha de Ferro mudou para refletir isso. Para ativar essa Arte Demoníaca, o vampiro deve fazer um teste de P'o (dificuldade igual a seu Hun) para alma sombria, como normal. Para cada turno em que ela está ativa, o Kuei-jin deve gastar um ponto de Chi Demoníaco.

SHINTAI DA BESTA

A despeito do nome da Disciplina, ela deve ser tratada como uma Disciplina da Alma, incluindo a inabilidade do Kuei-jin de usar seus poderes em uma forma Shintai Demoníaco. Shintai da Besta não permite ao Kuei-jin aumentar seu Atributo Força com as regras revisadas de Vampiro.

MIBASHAM

Marcha das Pedras

O efeito de Marcha das Pedras não é instantâneo. O número de sucessos no teste de Inteligência + Ocultismo é comparado à tabela na pág. 147 de **Vampiros do Oriente** para determinar a quantidade de tempo necessária para atravessar a Muralha.

Mais importante, Seguindo as Pegadas do Caranguejo e os Pranas concedem ao Kuei-jin proteção contra os ambientes geralmente hostis do mundo espiritual. Tanto o Mundo Yin quanto Yang são hostis àqueles sem as naturezas espirituais adequadas incluindo os Wan Kuei caídos. Kuei-jin viajando no Mundo Yang através de Marcha das Pedras podem sofrer de um a três dados de dano agravado por turno. O Mundo Yin entrou em uma de suas grandes estações de tempestade à medida que a Sexta Era se aproxima, e Kuei-jin usando Marcha das Pedras para entrar nas Fontes Amarelas arriscam obliteração instantânea. Aqueles poucos Kuei-jin que dominam Misbasham tipicamente usam Marcha das Pedras como método de sair dos mundos espirituais numa emergência, usando Seguindo as Pegadas do Caranguejo para entrar nos Mundos Yin e Yang.

Entrar no Yomi através de Marcha das Pedras é

muito menos arriscado. No entanto, o portão que se abre em um sentido não segue para o caminho oposto tão facilmente. Vampiros que entram nos Reinos Yomi através de Marcha das Pedras algumas vezes se vêem ou no terreno acidentado da Estrada de Ébano ou o Caminho Escarlata ou mesmo no outro lado de um portão em um dos próprios Cem Infernos. No primeiro caso, o Kuei-jin precisa se preocupar apenas em manter sua existência por tempo suficiente para recuperar sua postura. No último caso, é provável que o Cataio veja suas tentativas de deixar o inferno bloqueadas pelos vários espíritos atormentados que agem como vigias dos portões para os Reis Yama.

Um Desvio no Caminho

Os céus não sorriem para aqueles que empurram seus irmãos do caminho da iluminação. Kuei-jin que não são akuma podem muito bem sofrer um Ato Impensado pelo uso de Um Desvio no Caminho.

REPRESENTANDO DISTINÇÕES

Em seu conceito, Vampiro foi planejado para ser jogado como um jogo único. As várias facções, grupos e subculturas prevalentes em outros jogos da série Storyteller simplesmente não existem se você planeja jogar apenas Vampiro. Vampiro não tem Peregrinos Silenciosos, nem Tecnocracia e nenhuma Corte Unseelie como elas são definidas por regras.

Isso é intencional.

Você leu os avisos acima sobre os temas dos jogos se degradando quando muitos elementos díspares são introduzidos. Magos não têm a característica Humanidade, então misturá-los no círculo e deixá-los matar sem consequência, enquanto aceitável pelas regras, prejudica tanto a contribuição dos magos quanto dos vampiros à história.

Certamente, um grupo de lobisomens pode se chamar Peregrinos Silenciosos em seu jogo de Vampiro, mas eles não serão os Peregrinos Silenciosos como codificado na página tal de um certo livro de outra linha de jogo. Vampiros não estão preparados para se preocupar com coisas como Umbras e Reinos do Fragmento e o Sonhar.

Agora, nós ficamos conhecidos por quebrar essa regra aqui e ali. Necromancia, por exemplo, foi reescrita na edição revisada para se encaixar mais adequadamente para **Wraith**. Essas pequenas infrações são considerações para o conceito maior. É um pouco estúpido ter regras para fantasmas que, bem, falham em levar os fantasmas em consideração. Mas na maior parte, Vampiro não depende da presença de outros sobrenaturais. Seu grupo tem que se preocupar mais com os agitados anarquistas do que com algum nebuloso e raramente visto Mixória de changelings

(que, por extensão, tem seus próprios problemas e não estão nem aí para os vampiros...).

Os outros sobrenaturais funcionam melhor como aliados ou inimigos misteriosos, potencializados pelas necessidades da história e quantificados pelo drama que o Narrador quer que seu grupo interprete. Não sinta que sua cidade está incompleta porque você não criou uma matilha de Roedores de Ossos para espreitar nos parques e um culto de slugh para se esgueirar nos esgotos. Você não precisa desses outros elementos para jogar um jogo atraente de Vampiro, e 90 por cento das vezes, você está melhor sem eles. Super-popular o mundo com monstros torna os mortais irrelevantes — e se fosse esse o caso, vampiros não precisariam da Máscara. Os outros habitantes do Mundo das Trevas deveriam existir como enigmas e não como moldes confiáveis. Colocando de lado por um momento o pestilento problema de clones de clã/tribo/e o que for, colocar uma criatura sobrenatural por trás de cada trama torna o mundo Punk-Gótico muito menos misterioso. Se os Membros devem temer o fair folk, usar hooligans redcap genéricos como leões-de-chácara em cada clube noturno da cidade faz um desserviço à atmosfera e ao jogo.

Nós não estamos dizendo, “Não faça crossover!” De qualquer jeito, é o seu jogo; faça o que deixa você e seus jogadores felizes. Quebre a Regra de Ouro sobre nossas cabeças coletivas se isso entretém você. O que nós estamos dizendo é que você deveria considerar as necessidades da sua história. Como Narrador, você tem a maior responsabilidade em se certificar que o conto que você e seu grupo estão contando não desarranje. O motorista do príncipe precisa ser um Andarilho do Asfalto preso pelo laço de sangue? Ele não poderia apenas ser um carníçal? Ou, mais provável estatisticamente, um mortal, normal e ignorante? Familiaridade traz desdém. Se o grupo precisa realmente temer o assassino pago pelo bispo, é seu trabalho fazê-los tremer. Você estará sendo preguiçoso se depender que eles pensem, “Oh, é um lobisomem. Ele pode chutar as nossas bundas.”

O mundo Punk-Gótico é principalmente um mundo de sutileza e ameaça. Ostentação e violência certamente têm seu lugar, mas pense no resultado lógico de todo ato de um personagem. Um gangster com uma pistola vai ter uma vida curta e violenta, mas vai ter o que ele quer. O assessor de fala mansa do senador também vai ter isso — e é menos provável que ele seja morto em uma guerra de gangues, preso por posse, etc. Usar os outros sobrenaturais é análogo. Se você os usa para amedrontar seus jogadores ou para disparar poderes estranhos por aí, seu jogo vai ser curto e violento. Se você usá-los para construir suspense e tensão, seu jogo será mais longo, mais rico, mais profundo e mais maturo.

E melhor.





CAPÍTULO SETE

A MÃO NEGRA

Não há um fim, somente um somatório: a arrastada
Consequência de tais dias e horas,
Enquanto a emoção leva para si os anos
Sem emoção de ter vivido a destruição
Do que se acreditava ser o correto...
E portanto mais fácil de renunciar
— T.S. Eliott, “The Dry Salvages”

O Sabá e a Camarilla são organizações novas para os padrões dos Membros, com apenas alguns séculos de idade. Os vampiros que as criaram eram muito mais velhos, suas mentes cheias de esperanças e medos do alvorecer da história. Alguns vampiros se preocuparam com seus próprios assuntos, enquanto outros agiram para um bem maior. Uma facção, que operava sob uma variedade de nomes e através de uma variedade desnoriente de fachadas, mergulhou de domínio secreto para destruição e dispersão. Mesmo que a “Verdadeira Mão Negra” caia no mesmo segredo que uma vez tentou governar, está passando assuntos para o Sabá e mesmo para os Membros além deste.

HISTÓRIA

ANTES DO SABÁ

PRÉ-HISTÓRIA

A verdade sobre os eventos que aconteceram milhares de anos atrás raramente vem fácil. Pretensos mestres secretos do mundo raramente deixam para trás uma vasta documentação, e quando eles contam suas histórias para audiências mais jovens, a decepção obscurece detalhe de forma mais completa que mentiras deliberadas. Todas as histórias sobre as noites antigas devem começar com “De acordo com...”

De acordo com os sobreviventes da Verdadeira Mão Negra, sua seita teve origem no antigo Oriente Médio, com magos dedicados ao estudo da morte, espíritos e da vida após a morte. Alguns sobreviventes referem-se a esta seita como a *Tal'mahe'Ra*, e dão informações conflitantes de qual linguagem provém a palavra e o que significa quando traduzida aos idiomas atuais. Outros nomeiam o grupo de forma diferente e muitos sequer lhe dão um nome. Os membros dos grupos conheciam uns aos outros e sua reunião era (como a máfia diria mais tarde) “coisa nossa”.

Independentemente de como se chamavam, aqueles magos fizeram contato com Cainitas e ambos buscaram ensinar os ofícios mágicos e aprender Disciplinas vampíricas. Nenhum dos esforços teve sucesso. Um pequeno grupo de magos aceitou o Abraço para aprender as Disciplinas, ao custo de suas antigas habilidades.

A VISÃO CONSPIRATÓRIA DA HISTÓRIA

Para os conspiradores, tudo aparenta ser um plano ou um acidente. Treinados para trabalharem em segredo disciplinado e acostumados a usar aparentemente pequenas mudanças para avançarem em seus objetivos, os conspiradores perdem de vista a realidade de que a maioria das pessoas não age daquela maneira. Conspiradores procuram por esquemas rivais e podem interpretar facilmente a falta de evidências como prova de que seus rivais existem e são muito eficientes. Sofrendo de uma forma de visão estreita, os conspiradores vêem todos como eles mesmos ou como matéria prima irracional. Motivações como inspiração súbita e ambições honestamente declaradas não impressionam os conspiradores, que então falham em entender porque os eventos não terminam conforme o plano principal.

Jogadores e Narradores devem se lembrar que há mais para a história do que conspirações conflitantes e simples caos. Indivíduos agem por razões — não necessariamente boas ou coerentes, mas, no entanto, razões. Eventos maiores não possuem causas únicas, mas acontecem por conta de muitos percursos que interagem entre si de forma imprevista. A Manus Nigrum caiu parcialmente porque seus membros perderam o rastro dessa verdade. Você não precisa cometer o mesmo erro. Quanto mais você permitir que indivíduos e grupos atuem fora de um vasta ordem de motivos planejados ou não, mais interessantes poderão ser os eventos de sua crônica. No final das contas, a maioria dos vampiros são inteiramente egoístas.

A medida que o conhecimento compartilhado sobre a condição vampírica crescia, os membros do grupo começaram a desenvolver um gama maior de objetivos. Acima de tudo, eles queriam acelerar a ressurreição e a volta dos Antediluvianos, conduzindo a (na visão do grupo) uma nova era de visões mágicas. Vampiros passariam a interferir nos mortais para dominar o potencial místico dentro deles, sob o controle absoluto dos Antediluvianos. Isto posto, o grupo tornou-se um culto à Gehenna, com partidários tanto humanos quanto vampiros.

UMA SOCIEDADE DE VAMPIROS

Gradualmente os vampiros ganharam uma vantagem maior, manipulando os magos para servirem aos propósitos daqueles Cainitas. Conforme os sobreviventes do culto, em torno de 500 a.C. a maioria dos magos saíram e fundaram uma sociedade de magos que, com o tempo tornar-se-ia a maior aglomeração de feiticeiros devotados à morte e ao destino. (Os vários pretensos ao título de “maior aglomeração mundial” contam histórias de suas origens que não incluem associação alguma com uma sociedade secreta de vampiros. Alguns estranhos que chegam a conhecer os dois lados da história devem escolher sozinhos qual entre magos imortais que devem viver fora da realidade material para evitar sua própria imolação ou vampiros anciões que gostam de residir entre fantasmas e carniçais conta uma história mais aceitável).

Agora no comando, ao invés de estudando com os feiticeiros remanescentes do grupo, os vampiros ampliaram o alcance de seus estudos. Eles viajaram para a Europa tentando (sem sucesso) aprender os segredos dos magos mortais e (com muito mais sucesso) ganhar influencia sobre as instituições mortais. Os mestres de estudo do culto Cainita começaram a traçar várias novas Disciplinas, que continuaram a evoluir até tomarem suas formas, entre 1000 e 1500 anos atrás.

A unidade do culto terminou em torno de 450 a.C., por razões que os sobreviventes debatem tão ferrenhamente quanto fazem com o nome do grupo. Dependendo de quem conta a história, os reais culpados eram vampiros muito dispostos (ou não tão dispostos) a se concentrar no Mundo Inferior, Setitas, o Inconnu ou forças misteriosas além das bordas do universo que podem personificar qualquer coisa. A própria divisão seguiu a geografia, o lado Oriental estava menos preocupado com a política mortal do que o lado Ocidental. Contos diferem se o nome latino Manus Nigrum, ou “Mão Negra”, veio a ser usado depois da discórdia. A medida que as maquinacões do grupo atraíam a atenção dos outros, observadores e vítimas referiam-se aos manipuladores ocultos como a Manus Nigrum. De maneira

semelhante, aquele nome ganhou popularidade dentro do grupo também.

A Manus Nigrum não queria que qualquer vampiro exceto seus próprios interferisse com os negócios humanos. Durante a “Longa Noite”, ou período medieval, membros do culto tentaram fortalecer instituições humanas que poderiam contra atacar vampiros que escondiam-se entre os mortais. Funcionou, apesar de sem os resultados que a Manus Nigrum esperava.

A Inquisição reuniu devotos caçadores de vampiros e coordenou seus esforços, destruindo vampiros descuidados pelo caminho. Desconhecidos para a Manus Nigrum, vampiros que acreditavam à Heresia Cainita — acreditavam que Caim fora abençoado por Deus com a natureza vampírica — geralmente usavam o tumulto da caçada para destruir seus próprios inimigos e cortar substancialmente a influência da Manus Nigrum. Os vampiros que a Manus Nigrum mais queria remover, poderosos anciões que poderiam ameaçar o retorno dos Antediluvianos, provaram ser os mais aptos a escapar das chamas clericais. Por outro lado, Neófitos e Ancillae alimentaram as chamas. Os sobreviventes foram exatamente aqueles mais capazes de direcionar a

atenção mortal para outro lugar: isto é, precisamente, os vampiros capazes de desafiar o poder da Manus Nigrum sobre os mortais.

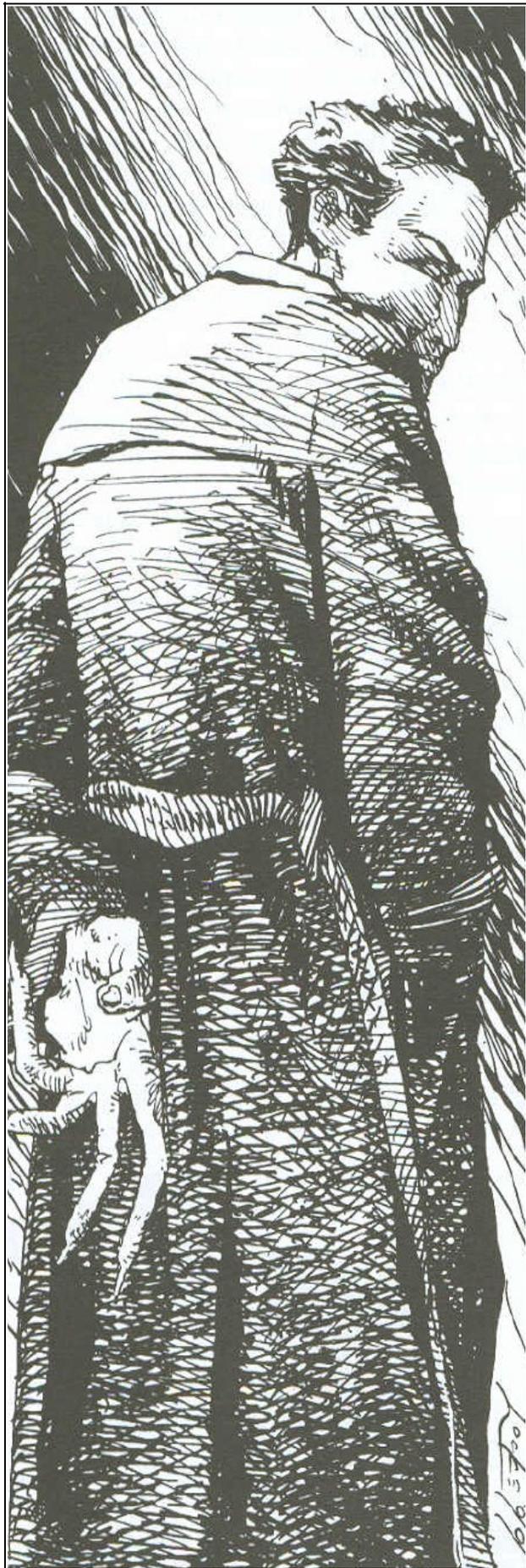
Os líderes do culto não pararam para examinar suas presunções iniciais ou considerar que o desastre em volta deles poderia agir logicamente a partir de suas próprias ações. Eles atribuíram maus resultados a uma variedade de inimigos, reais e imaginários, e continuaram com outros esquemas. Ninguém dentro da Manus Nigrum expressou uma preocupação de que a estratégia global do culto poderia não funcionar.

MORTOS-VIVOS ENTRE OS MORTOS

Ver **Vampiro: A Máscara** pág. 282-283 para uma introdução à condição de uma aparição.

O Mundo Inferior se estende infinitamente “abaixo” do mundo dos vivos, e quanto mais distante um viajante vai das “Terras da Carne”, mais estranhas as coisas ficam. Abaixo das Terras das Sombras, que espelha o mundo mortal, uma tormenta se forma, com nuvens tempestuosas que não carregam água, mas escombros de memórias e criaturas vindas do Mundo Inferior. Apenas poucos refúgios seguros se encontram no caos da Tempestade. Uma destas ilhas de calmaria foi crucial para a história da Manus Nigrum.





Vampiros que aprendem qualquer coisa sobre a mitologia de sua espécie conhecem Enoque, a Primeira Cidade. Nenhum conhecimento detém muita informação sobre onde Enoque estava; Nodistas eruditos se perguntam todas as noites sobre o mérito dessas várias possibilidades. Certamente não há sinais no mundo moderno de uma cidade que pode ser plausivelmente interpretada como Enoque. Os primeiros exploradores da Manus Nigrum no Mundo Inferior encontraram a cidade que chamam de Enoque nas profundezas da Tempestade.

Ela *poderia* muito bem ser a original. Objetos que tinham grande ligação pessoal podem aparecer nas Terras das Sombras ao serem destruídas no reino dos vivos, e várias artes podem movê-las das Terras das Sombras mais profundamente na vida após a morte. Por outro lado, sonhos, esperanças e medos também criam ecos no Mundo Inferior. As semelhanças íntimas entre a fantasmagórica Enoque e as descrições da original refletem apenas o fato de que vampiros frequentemente sentem de forma muito forte o seu mito. Os Antediluvianos podem ter criado a Enoque fantasmagórica pela força de vontade, por suas próprias razões. Nenhum teste poderia distinguir facilmente entre as duas possibilidades.

Para os verdadeiros crentes da Manus Nigrum, apenas a primeira possibilidade contou. Aqui foi o primeiro lugar de reunião dos Membros, revelado para o punhado de fiéis para seu próprio uso. Muitos dos Membros mais antigos do lado Oriental do culto se estabeleceram em Enoque, junto com os Ocidentais de mente mais mística. Limpa além de qualquer população significativa de aparições, os eruditos estudaram pistas para os propósitos dos Antediluvianos nos tesouros artísticos de Enoque, enquanto os destemidos desenvolveram planos ainda mais complicados para influenciar os afazeres nas Terras da Carne.

Dentro das fundações de Enoque, os vampiros encontraram as tumbas de quatro seres chamados de "Aralu". Inscrições obscuras sugeriam que os seres poderiam ser Antediluvianos. Os primeiros exploradores do culto tiveram sonhos claramente enviados por estes seres que confirmavam isso, utilizando os símbolos familiares aos rituais do culto. Nem todas as evidências encaixaram-se à interpretação Antediluviana, mas com o passar do tempo, os possíveis desafios enfraqueceram de visão e os colonos da Manus Nigrum viram seus pensamentos guiados para longe da dúvida. O nível da paixão gerada pela descoberta de Enoque pode ter parecido estranha para os de fora, mas os cultistas não pararam de perguntar se os Aralu poderiam estar alterando a Manus Nigrum para propósitos bem diferentes dos motivos do culto.

A Enoque da Tempestade tornou-se uma espécie

de quartel general para o culto. Apesar da maioria dos cultistas não poderem chegar lá sem auxílio de rituais, quase todos os cultistas fizeram a viagem em algum momento. Sua atmosfera reforçou sua convicção de que estavam certos, lembrando-os das glórias do passado e sugerindo triunfos futuros. Todos os problemas da viagem — que geralmente envolviam mortes cerimoniais tanto quanto extensas viagens astrais — pareciam obviamente valer a pena quando os viajantes chegavam.

OS DEDOS DA MÃO

A Manus Nigrum reuniu uma enorme quantidade de vampiros de vários clãs. Como todos os cultos à Gehenna, ela particularmente atraiu indivíduos e grupos que se sentiam excluídos da sociedade “normal” dos Membros, em conflito com seus clãs e preenchidos com uma visão especial que muitos poderiam mas não prestavam atenção. Alguns deles pertenciam à outros cultos à Gehenna em eras passadas mas rejeitaram suas organizações por faltar-lhes uma percepção mais íntegra da verdade. Inevitavelmente, várias dezenas de vampiros, todos convencidos que suas visões eram as únicas corretas, criaram uma organização turbulenta cujos objetivos comuns tinham pouco a ver com o que membros individuais queriam. Eles categorizaram e culpavam uns aos outros quase tão frequentemente quanto os de fora.

A maioria dos membros da Manus Nigrum vieram de um dos nove clãs ou linhagens.

- **Assamita antitribu:** Uns poucos Assamitas ajudaram a fundar o culto, e eles recrutaram com sucesso após a maldição Tremere. Assamitas do culto viam-se como os protetores de seus irmãos que se uniam ao Sabá e clamavam crédito por manter seus irmãos mais desfavorecidos seguros.

- **Brujah Verdadeiros:** Os membros desta linhagem afirmam ser os descendentes diretos de Brujah, imaculados da descendência de Troile, que cometeu diablerie em seu/sua (as lendas conflitam) senhor(a). Os Brujah Verdadeiros diferem muito dos outros membros do seu clã, não apenas nas Disciplinas (ver pág. 35), mas na psicologia. Outros membros da Manus Nigrum vezes especulavam que os Brujah Verdadeiros originaram-se em uma geração posterior e avançaram através da diablerie, reivindicações que trouxeram a vingança cuidadosamente calculada dos ofendidos Brujah Verdadeiros.

- **Gangrel e antitribu:** a Manus Nigrum sempre respeitou os Gangrel como guardiões das tradições antigas e puras, e bons servos dos verdadeiros mestres dos vampiros, os Antediluvianos. Ambos, Gangrel adeptos da Camarilla e, muito mais tarde, os Gangrel Urbanos, atacaram o culto como traidores daqueles costumes antigos; a Manus Nigrum busca indivíduos, tanto no clã principal quanto na linhagem, preparados

para receber a iluminação.

- **Malkavianos e antitribu:** A Manus Nigrum deu um valor de peso nas visões místicas, desde que o próprio culto começou com as revelações concedidas pelos Antediluvianos para vampiros favorecidos. Qualquer Malkaviano disposto a ouvir os dogmas do culto encontra um lugar na Manus Nigrum, independente da lealdade de clã ou antitribu.

- **Nagaraja:** Uma linhagem curiosa conhecida apenas dentro da Manus Nigrum, os Nagaraja datam de menos de 2.000 anos. Eles começaram seus experimentos para fundir a magia da morte dos magos mortais com o vampirismo. O resultado final foi, pelos padrões dos Hindus e Budistas que testemunharam o experimento, uma quase perfeita combinação de blasfêmias; cortados do ciclo reencarnação e dependentes do mais pecaminosos atos predatórios para sobreviver. Os Nagaraja não podem praticar nenhuma das maiores leis das religiões ensinadas pela sua sociedade. Sempre que o Nagaraja chamava a atenção de vampiros que possuíssem visões Hindus ou Budistas, deixavam sozinhos mortais moderadamente devotos ou Kuei-Jin, seguia-se uma purgação. Os Nagaraja encontram segurança apenas dentro da Manus Nigrum.

- **Nosferatu e antitribu:** Os Nosferatu que se uniram à Manus Nigrum frequentemente o faziam sem um desejo de purgar o pecado de seu clã contra Caim, sem de fato se matarem. Eles caminharam uma estreita linha entre o desespero suicida e fúria fratricida e sucumbiam ao desapontamento mais frequentemente que qualquer outro grupo dentro do culto.

- **Toreador e antitribu:** A Manus Nigrum se imagina culta, tão bem quanto espiritualmente correta. Os Toreador trazem satisfação estética, assim como uma maior conexão com o mundo mortal que outros cultistas. As conexões dos Toreador provaram-se particularmente úteis na Índia, onde os Nagaraja precisavam de abrigo e os planos do culto requeriam uma ajuda mortal extra para encobrir o quase que habitual isolamento dos Nagaraja. Isso geralmente envolvia guiar caçadores de vampiros para outros alvos, quando os esforços para retratar a caça aos vampiros como supersticiosa e desmerecedora não eram o suficiente, até que, com o tempo, os Toreador tornaram-se cruciais para a Manus Nigrum atacar vampiros rivais.

- **Velho Clã Tzimisce:** O Velho Clã não é uma linhagem mas uma coleção de anciões que concordaram que o corpo principal do clã se iludiu. Uns poucos acreditavam (ou assim diziam) que a Vicissitude não era uma disciplina, mas uma doença. A maioria do Velho Clã Tzimisce rejeitou essa afirmação e, ao invés disso, concentrou-se no óbvio fato de insubordinação. O Velho Clã culpou os anciões do clã principal tal revolta catastroficamente



bem sucedida e concentrou-se em construir uma sucessão de esquemas para reclamar a terra natal do clã para eles mesmos.

- **Ventru e antitribu:** Como os Treador, os Ventru ajudaram o culto principalmente através da influência entre os mortais. Eles também trouxeram um rígido senso de hierarquia — sendo antitribu ou não, os Ventru da Manus Nigrum desprezam o clã principal por favorecer mero status econômico em detrimento da sua nobreza e mérito intrínseco.

A Manus Nigrum nunca foi um movimento muito grande. Ela tinha cerca de 150 a 200 membros vampiros durante da sua existência, com baixas durante guerras internas e crises. Com a formação da Camarilla e do Sabá, membros do culto se dividiram asperamente de forma uniforme entre as duas seitas e comunidades de Membros independentes. A maioria deste terceiro fez seus refúgios no Oriente Médio, Ásia Central e Índia. Além disso, um punhado de outros seres que não eram Membros uniram-se algumas vezes com o culto. Aparições uniam-se com mais frequência, para aproveitar as vantagens dos estudos do culto sobre a vida após a morte. De tempos em tempos, magos associavam-se com o culto, embora em menor número, e a seita também ganhava membros sobrenaturais enigmáticos, menos confiáveis algumas vezes. Em determinado momento, seis a 10 não-vampiros entrosaram-se com a maioria Cainita.

CARNIÇAIS

A Manus Nigrum confiou em três famílias de onde eles selecionavam muitos carniçais. A maioria deles serviram o culto por tanto tempo quanto foram úteis, morrendo em serviço ou morrendo pela desejada *vitae* quando provavam ser inúteis. Além disso, o culto incluía uma sub-comunidade através-dos-clãs de vampiros recrutados das fileiras de carniçais. Estes Membros recém Abraçados compartilhavam laços sociais e espirituais com os carniçais.

ENRATHI

Por mais de 1000 anos, a família Enrathi de carniçais proveram a Manus Nigrum com crianças para os vampiros treinarem. A Manus Nigrum confiou nos servos mortais, não apenas para levar a cabo ordens enquanto atuavam na sociedade humana, mas para atender os vampiros do culto e outros membros não humanos. A maioria dos carniçais favorecidos cresceu em Enoque, recebendo instrução nas terras dos mortos; outros carniçais deviam vir para Enoque para cursos específicos de estudo, mas viviam a maior parte de suas vidas no mundo físico.

A família Enrathi traça a sua ascendência até os fazendeiros etruscos, muito antes de Roma tornar-se um poder político significativo. Aproximadamente na época em que a República Romana tornou-se um império, os Enrathi experimentaram o tráfico de

escravos. Eles viram que eram bons nisso, e dentro de duas gerações, isto se tornou o principal meio de aquisição de recursos da família. O império caiu, mas ainda restaram indivíduos ou grupos que necessitavam de escravos; seres humanos famintos pelo poder, Cainitas, outros seres sobrenaturais. Em tempos e lugares onde a escravidão era ilegal, os Enrathi desenvolveram uma rede de contatos e um grande repertório de truques para enganar a lei. Quando a Manus Nigrum se aproximou dos Enrathi com uma oferta de um relacionamento extenso, a família já sabia muito sobre a sociedade vampírica e meramente resolveram os detalhes específicos sob negociação.

A doutrina da Manus Nigrum inclui a doutrina que nenhum outro vampiro deve interferir com mortais, mas isso não passa de sentimentos profundamente compassivos. Mais que isso, os cultistas simplesmente acreditam que apenas eles sabem o suficiente para governar os mortais adequadamente. Alguns vampiros no culto continuam se ressentindo da idéia de negociar com seres humanos ao invés de comandá-los e destruir quem desobedece. Os Enrathi sabem que é um ponto dolorido e não chama muita atenção ao fato de que eles têm um contrato social de obrigação mútua com a Manus Nigrum ao invés de termos de submissão.

A abertura das Américas e a ascensão que se seguiu no tráfico transatlântico de escravos permitiram aos Enrathi florescer como nunca antes. Sob uma variedade de nomes (e mudanças de aparência auxiliadas por Disciplinas), os Enrathi tornaram-se fabulosamente ricos e bem conectados. Seus experimentos com poder político nos séculos XVII e XVIII foram ruins, pois a natureza distinta dos carniçais atraiu a atenção de caçadores de vampiros. Desde então, os Enrathi se contentam em ser ricos e confidenciais.

MARIJAVA

Os registros da família Marijava mostram negociações com vampiros desde as eras remotas do Hinduísmo. A família inclui ladrões devotos a cada geração e os têm auxiliado com uma variedade de estudos mágicos. Na época em que a família encontrou representantes da Manus Nigrum, os carniçais Marijava eram bem estabelecidos dentro das linhagens Assamita e Ravnos. O Culto da Gehenna nunca atraiu a maioria da família, sendo uma fé muito estranha e dada a obsessões de pouco interesse para a maioria dos Marijava.

Um ramo da família prendeu-se aos serviços da Manus Nigrum em torno de 500 a.C., e eles desapareceram dos anais da família. Graças as defesas mágicas da família, os novos servos da Manus Nigrum também perderam a trilha de sua espécie e nunca os encontrou de novo. A linha de carniçais devotou-se

aos estudos esotéricos, buscando trocas blasfemas da religião indiana em parceria com vampiros do culto, particularmente os Nagaraja. Os servos Marijava do culto mantiveram enormes bibliotecas de escritos teológicos e filosóficos que fascinariam e repeliriam mortais eruditos.

Os carniçais Marijava serviram à Manus Nigrum como observadores dos negócios dos Membros a partir de disfarces mortais. Nunca muito numerosos, os carniçais se espalharam ao redor do mundo, infiltrando-se em cultos de sangue, domínios que confiavam fortemente em carniçais, e agências mortais (tanto governamentais quanto particulares), que poderiam servir para monitorar Membros à distância. Muito do que a Manus Nigrum teorizou sobre o atual estado das negociações, e ainda o que decidiu fazer em seguida, vinha da inteligência Marijava.

Entretanto, nem todos os indivíduos Marijava proveram informações igualmente confiáveis, contudo. Alguns se venderam para antigos cultos inimigos, como os Setitas ou Ravnos, contando falsas histórias para atrair os vampiros do culto para armadilhas. Outros simplesmente criaram informações e forjaram detalhes que davam suporte e preenchiam lacunas nas informações adquiridas por eles. Quando os vampiros descobriram a traição de seus servos, membros Marijava e seus parentes imediatos morreram em expurgo, mas a linhagem como um todo pareceu muito útil para ser destruída.

RAFASTIO

Membros da Manus Nigrum inclinados a ostentar a influencia do culto dizem que a família Rafastio preserva a antiga associação do culto com uma poderosa cabala de magos chamada Verbena. Os Rafastio apenas sorriem e aquietem. Outros cultistas dizem que nem todos os bruxos pertencem a uma organização mais que qualquer vampiro. Quaisquer que fossem os segredos pré-históricos, os Rafastio começaram a servir a Manus Nigrum muitos séculos antes da era cristã, praticando a magia do sangue e natureza para o bem dos vampiros.

Como os Enrathi, os Rafastio traçam sua descendência até o norte da Itália — no caso dos Rafastio, para as vilas do Vale do Rio Po. Ao contrário dos Enrathi, quase todos os Rafastio permaneceram perto de casa. Uns poucos membros da família emigraram para o Novo Mundo no século XIX, e uma parte tem administrado fazendas no Quênia desde o começo do século XX. Todos os outros continuam vivendo há umas poucas dúzias de quilômetros das propriedades ancestrais da família.

Os Rafastio nunca apreciaram o status de quase igual dos Enrathi. Desde o início, estava claro que os Rafastio *serviram* à Manus Nigrum, operando ao arbítrio do culto e se sujeitando às punições que um

superior podia infligir aos inferiores. Indivíduos particularmente úteis na família recebiam o Abraço, mas isso ocorria muito raramente. O serviço que os Rafastio prestavam era obviamente a forma de magia mortal que o Abraço tornava impossível. Enquanto que quase todos os Rafastio Abraçados mostraram grande aptidão para a magia do sangue vampírico, o culto poderia conseguir competência naquela Disciplina através de mais canais do que poderia achar um humano competente em magia disposto a ajudar.

Onde os Enrathi sempre lideram com muitos contatos além da Manus Nigrum, os Rafastio produziam mágica para seu benefício próprio, para a Manus Nigrum e ninguém mais. Aprisionamento de espíritos, poções de cura e envenenamento, proteções para espionagem a distância; tudo que os vampiros do culto não podiam fazer por si mesmos através da magia, os Rafastio faziam. O culto os pagava regularmente, mas complementavam o dinheiro com abuso e tormentos das mais variadas formas. Algumas vezes os Rafastio tentaram fugir. Nenhum conseguiu, e seus tormentos providenciaram lições adicionais a favor da submissão contínua para o resto da família. Se algumas vezes um primo caía por causa de uma maldição conjurada sem cuidado ou era drenado até a morte em um momento por um vampiro em frenesi, este era meramente parte do preço pago por refúgio das Noites Finais vindouras.

CARNIÇAIS SEM FAMÍLIA

As famílias Rafastio e Enrathi ocupavam posições especiais formalizadas. Outros carniçais entraram para o serviço da Manus Nigrum individualmente, em resposta a necessidades específicas. Suas condições alcançavam desde luxúria altamente favorecida até trabalhos sujos e exaustivos porque alguém precisava fazê-los. Em dado momento, ao menos 20 carniçais tinham o trabalho de levar os escombros da tempestade para fora de Enoque, um trabalho que algumas vezes incluía manusear detritos extremamente tóxicos e criaturas “vivas” de poder desconhecido. O índice de mortalidade entre os membros da faxina poderiam alcançar 50% ao ano em tempos de grande perturbação no Mundo Inferior e nunca foi inferior a 5% por ano. Ordenando manuscritos na biblioteca de Enoque, por outro lado, quase nunca matou um carniçal e raramente causava ferimentos mais sérios do que dores nas costas.

Carniçais servindo a Manus Nigrum viviam vidas muito parecidas com as de carniçais em qualquer lugar, atendendo à segurança pessoal de seu mestre e realizando incumbências que poderiam ou não ser explicadas a eles.

OS SUBORDINADOS

Todos os vampiros desenvolveram perspectivas do mundo muito diferentes de qualquer mortal,

homem ou mulher. Os subordinados começaram com um ponto de vista estranho. Cada subordinado veio para Enoque quando criança, trazidos pelos Enrathi que os/as sequestravam e assim, cresceram na terra dos mortos. Os rituais usados para cruzar a Mortalha são caros em custo de sangue e risco, então muitos dos “recrutas” Enrathi passaram anos sem fim em Enoque antes de poderem ver a luz das Terras da Carne. Vampiros anciões instruíram as crianças em religião esotérica, enquanto aparições livres e prisioneiras ensinaram sobre o Mundo Inferior aos alunos vivos. Qualquer ser humano que as crianças encontraram eram ou companheiros subordinados ou carniçais que escolheram (ou foram ordenados) a permanecer em Enoque. Os Aralu, o que quer que fossem, falavam com as crianças em sonhos.

Apesar dos Enrathi examinarem suas vítimas antes de sequestrá-las, nem todas as crianças trazidas à Enoque sobreviviam a essa vida. Geralmente um terço de cada “classe” anual enlouquecia antes de completar o treinamento, e algo entre um décimo e a metade perecia nas décadas subsequentes devido a acidentes sofridos ao tentarem atravessar a Mortalha. Os sobreviventes aprenderam a suportar uma eternidade de céus escuros, aberturas transitórias na realidade do Mundo Inferior por onde Espectros tentariam conduzi-los, uma gama enorme de escombros jogados por tormentas na Tempestade e as peculiaridades dos residentes de Enoque. Eles aceitavam a doutrina da Manus Nigrum, com a ajuda dos Aralu a confirmar sinais e maravilhas.

Então eles voltaram ao mundo material.

De uma cidade de centenas de habitantes, foram para cidades de milhares e milhões. As Terras da Carne continham cores, sons, aromas e texturas diferentes de qualquer coisa no Mundo Inferior e diferia de muitas particularidades comuns na vida após a morte. Os carniçais da Manus Nigrum só compreendiam a sociedade do mundo para o qual voltavam academicamente, pela experiência de outros. Muitos ficaram tão sufocados com tudo aquilo que tiveram que deixar seus objetivos à margem da humanidade. Os de maior força de vontade conseguiam persistir e até mesmo superar.

Muitos subordinados serviam seus senhores vampíricos o tempo que um carniçal era útil então pereciam. O simples fato de desaprovação vampírica levava muitos carniçais ao suicídio. Depois de uma vida de condicionamento e servidão, nenhuma existência fora da Manus Nigrum parecia valer a pena. Mesmo os carniçais que tinham sucesso na volta para as Terras da Carne sabiam que eram estrangeiros, carregando uma carga interna e um conhecimento secreto que nenhuma pessoa poderia compartilhar. Muito poucos carniçais se rebelaram, e aqueles que o fizeram podiam ser destruídos ou recondicionados.

A Manus Nigrum selecionou alguns de cada corte de carniçais para receber o Abraço. Esses subordinados quase sempre ocupavam um dos extremos. Alguns mostravam uma afinidade especial para moverem-se entre os mortais sem mostrar suas diferenças. Outros mostravam uma aptidão particular operando no Mundo Inferior. Esses últimos proviam a Manus Nigrum com os grupos de bajuladores, administradores e assistentes pessoais de anciões vampiros que estavam em Enoque. Os outros serviam como vigias em cultos que se esforçavam em guiar a humanidade, o que provia uma perspectiva “mais humana” nos planejamentos de sessões e agindo como um par independente de olhos para relatar os resultados de cada operação.

A ERA SABÁ

A partir do momento que os meios mortais não funcionavam como planejado, a Manus Nigrum usava meios Cainitas. A Camarilla via-se obviamente como instrumento de adversários invisíveis, exigindo uma organização para limitá-la. A Manus Nigrum silenciosamente deu suporte à Revolta Anarquista e na destruição de alguns anciões. Novamente, as coisas não saíram como planejado.

A reputada destruição dos Antediluvianos Lasombra e Tzimisce pegou a Manus Nigrum completamente de surpresa. Os próprios anciões, jamais sonharam que os “jovens” poderiam formar uma ação tão efetiva. De fato, alguns membros do culto decidiram que os jovens *não poderiam* fazer algo assim, decidindo que os Antediluvianos devem ter planejado sua falsa destruição põe razões que sem dúvida fazem sentido para os Antediluvianos. Os poucos devotos não superaram o suporte dos muitos preocupados, contudo. Como um todo, a Manus Nigrum concordou monitorar as emergentes organizações anarquistas na esperança de direcioná-la para alvos mais úteis. Anarquistas furiosos poderiam exterminar todos os anciões opressores que quisessem e achar assim, estarem se preparando para lutar na Gehenna, quando o culto possuía seus próprios objetivos. Assim, a Mão Negra surgiu como um aparentemente novo jogador na Guerra das Eras.

Simultaneamente, a Manus Nigrum sugeriu que alguns de seus membros se infiltrassem na Camarilla. De início, tentaram dominar a seita. Quando tornou-se óbvio que a seita era, além de jovem, bem estável, eles atribuíram de início sua falha à presença de inimigos invisíveis (normalmente o Inconnu, que na mitologia da Manus Nigrum coordenava toda resistência aos Antediluvianos), então decidiram tentar usar a Camarilla no lugar de destruí-la.

A MANUS NIGRUM ORIENTAL

O braço Oriental do culto tinha seus próprios



problemas enquanto o braço Ocidental tentava dominar a política Cainita. Os cultistas Orientais se descreviam como mais devotos aos propósitos originais do grupo. Na prática o seu “estudos sobre o mistério da morte” consistia na maior parte em criar uma rede de seguidores e travar estudos individuais em Enoque. O culto prestou cada vez menos atenção às ações de aparições além das paredes de mármore negro de Enoque, gradualmente perdendo de vista mesmo a linha política e organização social entre os Mortos Sem Descanso.

Os cultistas Orientais ainda ativos no mundo material lutaram guerras secretas contra os Assamitas e Setitas, começando na Idade Média e durando séculos depois disso. Ao menos a Manus Nigrum diz que lutou guerras contra esses clãs. Para os clãs, nenhum grupo de duas dúzias de vampiros jamais pareceu inimigos nesse sentido de ser um adversário comparável aos clãs. Duas dúzias de vampiros que se encontraram somente secretamente e atingiram a independência criteriosamente em público não parecem adversários de maneira alguma, mas algo como um inconveniente que constantemente surge na sociedade dos Membros.

A Manus Nigrum também lutou (com mais frequência e seriedade) com seres sobrenaturais de vários tipos na Índia. Os Nagaraja atraíram particularmente uma oposição virulenta de outros vampiros, ambos por serem “artificiais” de uma forma diferente de muitos vampiros e por sua necessidade de comer carne. Os Carnívoros deixam para trás danos muito difíceis de encobrir que vampiros normais e estimulam mortais furiosos a caçar todos os monstros da área. Vampiros caçadores dos Nagaraja vêm-se como agindo em auto-defesa, enquanto os Nagaraja vêm isso como ambos, uma oblíqua admissão de incompetência (bons sobreviventes não precisam se preocupar assim) e ciúmes da evidente superioridade dos Nagaraja.

Para alguns Ravnos, a caçada aos Nagaraja tem um significado mais profundo. Os Ravnos que permanecem na Índia são exatamente aqueles que tornaram os Ravnos o que os outros vampiros tendem a pensar deles — os Enganadores associados aos romanos. Ravnos indianos levam sua história a sério, isso inclui o papel de si mesmos como defensores da cultura e religião locais; mesmo que os mortais não soubessem dos deuses sombrios da noite, lá estavam eles, suprimindo um auto-imposto mandato de manter a ordem espiritual indiana. (“Onde santos falharam, os demônios prevalecerão”, como diz um ditado Ravnos).

O CULTO REUNIFICADO

A desatenção da Manus Nigrum pelo desenvolvimento do Mundo Inferior levou a uma catástrofe não muito depois da virada do século XVII.

Durante uma das grandes tempestades que algumas vezes se formava no mundo dos Mortos Sem Descanso, um exército de aparições fanáticas tomou Enoque de assalto. As defesas da cidade tombaram e apenas um punhado de sobreviventes escapou. Levou mais de um século para os cultistas Orientais persuadirem os irmãos Ocidentais unir forças para reconstruir Enoque. A própria campanha levou três anos. O supremo comandante militar dessa expedição combinada, o Del'Roh na antiga língua escolhida por alguns cultistas, depois tornou-se a cabeça do culto como um todo. A divisão em braços tornou-se formal em meados do século XVII, mas sub-grupos dentro do culto continuou a seguir abjetivos distintos.

DISPUTAS DENTRO DO SABÁ

A visível Mão Negra nunca operou por vontade dos seus mentores secretos. Os membros da Mão Negra se uniram pois aceitaram suas visões sobre a maneira correta e meios que o Sabá procura, não porque poderes invisíveis os forçaram a se unir. Enquanto a Manus Nigrum poderia tentar conduzir a Mão Negra, no fim a facção se moveria ou não como seus membros desejassem. A Guerra Civil do Sabá deveria ter feito essa simples realidade clara para o culto, mas a Manus Nigrum nunca levou seus peões à sério como indivíduos. Quando peões se comportavam, eram dispensáveis, e quando criavam problemas, eram um inconveniente a ser resolvido e não pessoas a serem compreendidas. A conspiração mental encoraja pensar nos indivíduos mais como maquinas que como pessoas.

Cada vez que a tensão no Sabá estourava em níveis de violência absurdos, a Manus Nigrum era pega de surpresa. Cada vez, o culto atribuía a violência aos seus isolados, inimigos invisíveis. Desde que manipulação criasse as guerras ao invés de agravar injustiças, manipulação poderia dar conta. A Manus Nigrum deu pouca atenção aos termos que terminavam com cada guerra, os tratando (algumas vezes com razão) como propina jogada aos peões para que permitissem que o culto seguisse seus próprios objetivos. Em cada caso, essa atitude dolosa em relação aos outros ajudou a preparar a próxima guerra civil e finalmente à queda do culto.

A Manus Nigrum diz ter crédito por salvar o Sabá durante a Primeira Guerra Civil da seita (no final do século XVIII passando pela virada do século XIX) distraindo a Camarilla e os anarquistas, através de agentes em pontos específicos. Há mais verdade nisso no que muito do que o culto faz. A Camarilla poderia ter mergulhado nos domínios em guerra e exterminado o Sabá em pouco tempo ou ao menos diminuído o contingente da seita radicalmente. No entanto, graças em parte pelas palavras inspiradoras de distintos anciões e agentes da Manus Nigrum, a Camarilla se

focou na expansão sobre domínios ainda não tomados, abrindo novos territórios e esperando pelo sossego da dizimação para escolher entre os domínios Sabá antes de atacar. Além disso, a proibição de conflito entre vampiros Sabá em tempo de guerra, o Tratado de Sustentação, tornou possível para a influência do culto afetar o Sabá como um todo. Mesmo a mais tensa diplomacia serviria aos objetivos dos manipuladores melhor que a guerra normalmente servia.

A Segunda Guerra Civil do Sabá, no início do século XX, demonstrou os limites dessa diplomacia. As oportunidades (e ameaças) surgiam dos mortais conflitos crescentes levados ao Sabá por batalhas facionadas, esporádica e continuamente. Mais uma vez, a Camarilla ganhou às custas do Sabá, especialmente no Canadá, onde novamente os que pensaram mais rápido ganharam vantagem em algumas das batalhas. O Código de Milão em 1993, que terminou com a guerra, foi um triunfo duplo: proclamou ideais perfeitos (perfeitos, ao menos, nos termos do Sabá) e então os proclamou sem sentido colocando praticamente o poder nas mãos dos líderes da seita. A Manus Nigrum influenciou pouco na criação do Código, mas então, nem precisava. Agentes cheios de um sentimento de sua própria importância agiram para proteger suas posições em meio os desafios de baixo e para direcionar as hostilidades em esferas de expressão mais controláveis. Quase maliciosamente, o código levou o Sabá como um todo a ajudar a Mão Negra, garantindo à Manus Nigrum muito mais influência.

A Terceira Guerra Civil do Sabá, que durou meras 100 noites em 1957, terminou com uma decisão que agradou a Manus Nigrum, mesmo que o culto não tivesse o tempo para chegar a um entendimento sobre como agir. Caitiff organizados em um novo “clã” serviram aos desejos da Manus Nigrum para facções definidas, que poderiam então se organizar umas contra as outras. Grupos eram mais fáceis de conduzir que indivíduos, assim quanto mais coerência entre os membros mais problemáticos e agressivos do Sabá, melhor.

O crescimento recente nas fileiras da Inquisição Sabá alarmou a Manus Nigrum e seus líderes, que lembraram como a Inquisição mortal se provou insatisfatória (mesmo que eles nunca admitissem que foi sua própria culpa).

A SOMA DE PODERES

Os acontecimentos raramente ocorrem por um só motivo. Falar do impacto de um movimento secreto requer que separemos suas influências das outras causas que se aplicariam de uma forma ou de outra. Na falta de uma visão de alguém de fora, conspiradores podem e dirão que tudo que eles aprovaram depende de sua intervenção, enquanto tudo que eles

desaprovam vêm de conspirações ou por pura má sorte. O desejo de governar o mundo por trás do palco raramente vai de mão em mão sem a vontade de acessar o comportamento de alguém objetiva ou ceticamente.

Membros da Manus Nigrum tinham certeza que o caos que atingia as duas maiores seitas existia por que eles queriam que existisse. Eles jamais aceitaram a responsabilidade por deslises como incitar a revolução anarquista e sua avaliação sobre seu sucesso não era mais realística que isso. Poucos membros do culto ao menos acreditavam que algum outro vampiro poderia desenvolver grandes planos como a Manus Nigrum e menos deles acreditavam que neófitos ou ancillae poderiam agir juntos por um objetivo maior, sem seus esquemas secretos para coordenar tudo.

Enfim, nenhuma resposta pronta para a pergunta “Quanto da história dos Membros depende das maquinações da Manus Nigrum?” parece surgir. Como Narrador, você tem a liberdade para tornar o culto completamente irrelevante e ilusória, tão necessária aos eventos como ela pensa ou alguma coisa entre esses dois. A auto-avaliação do culto não deveria ser totalmente verdadeira. Nenhum grupo gosta desse tipo de infalibilidade sensorial. Contudo, as avaliações de fora do culto e de seus inimigos devem estar erradas também. Se você tiver jogadores com personagens que pertençam ao culto, permita-os algumas confirmações satisfatórias e alguns desapontamentos se eles começarem a examinar o culto em detalhes. Mantenha em mente que em alguns casos o culto pode importar mais do que seus membros acham, para que as surpresas não estejam sempre do mesmo lado.

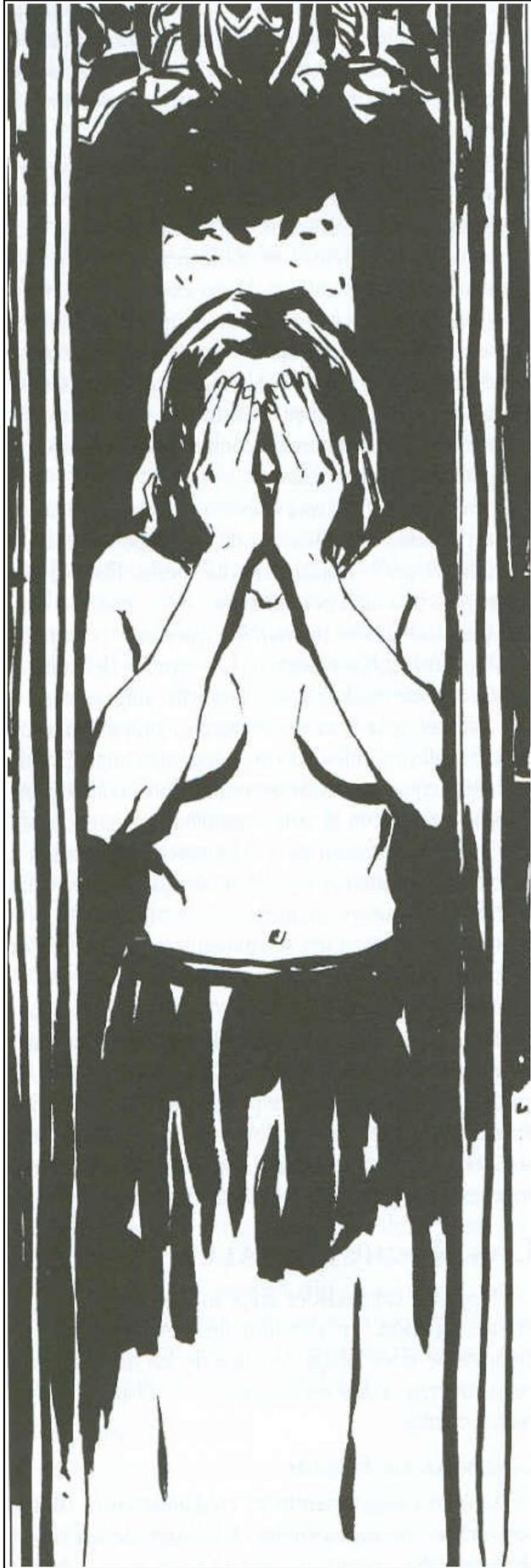
Se você escolher usar o material da Manus Nigrum em sua crônica, tenha em mente que o culto amplamente superestima seu impacto no mundo mais visível dos Membros. Tendo em vista a vantagem das noites das Noites Finais, obviamente, alguns elementos deste ponto de vista devem ser errados; misture erro e acerto para satisfazê-lo e intrigar (e de preferência, satisfazer) seus jogadores. O papel da Manus Nigrum é o mesmo dos Iluminati, no qual apenas raramente atinge seus objetivos, devido sua constante manutenção do segredo.

AS NOITES FINAIS

Calamidades decisivas arremeteram-se sobre a Manus Nigrum em rápida sucessão. Em apenas alguns meses, o trabalho de um milênio ruiu. A maioria dos membros do culto morreram e os sobreviventes se espalharam aos quatro ventos.

A QUEDA DE ENOQUE

A Manus Nigrum perdeu sua cidadela no Mundo Inferior subitamente. Através dos séculos, as aparições ocasionalmente chegavam à Enoque; quando o faziam



ou eram capturadas por vampiros, ou destruídas quando tentavam fugir ou voltavam à sociedade das aparições e não encontravam quem acreditasse na história de uma cidade vampírica na Tempestade. O Império do Mundo Inferior que governava entre as aparições Européias e Americanas, e os Senhores da Morte que as governavam, souberam há muito tempo sobre Enoque. Eles sonharam por séculos dominarem a cidade mas jamais conseguiram as direções certas para guiarem suas tropas através da Tempestade... até recentemente. Por muito tempo, aparições que não eram amigas do Império, mas ainda menos amigas de Enoque, deram informações precisas à força Imperial sobre a localização de Enoque. Em pouco tempo a marinha fantasma, composta por navios fantasmas de séculos atrás, iniciou sua viagem para cercar e bombardear Enoque.

As defesas de Enoque começavam com um muro mágico de mármore negro de cerca de 30 metros de altura. Nenhum grupinho de aventureiros poderia atravessá-lo. Mas o Império não enviaria um grupinho de aventureiros mas uma frota fantasmagórica armada com o melhor poder de fogo possível. O punhado de vampiros presentes em Enoque (e seus grupos de aparições escravizadas) detinham um poder enorme, o suficiente para afundar os primeiros navios a se aproximarem. No fim, a superioridade numérica prevaleceu. O cordão naval permaneceu tempo o bastante para o Império usar sua maior arma, o fantasma de uma bomba nuclear. Com a luz cegante, Enoque e toda a Manus Nigrum foi dissolvida em nada.

Muitos dos habitantes de Enoque, mesmo aqueles com altos níveis em Auspícios, não previram o atentado. Os Aralu, quem quer que tenham sido, não deram pistas nos sonhos dos seus fiéis seguidores e caíram para o fogo nuclear assim como a população acordada da cidade. Os inimigos de Enoque tinham poder suficiente para esconder sua aproximação até que fosse tarde demais para os defensores escaparem. No início do cerco, aparições em patrulha capturaram três carniçais tentando fugir do bloqueio; depois da destruição de Enoque, o Império ordenou que os carniçais soltos levassem a notícia para os membros da Manus Nigrum nas Terras da Carne. “Além da Mortalha”, os mortos do império diziam, “vampiros vêm apenas conhecer a justiça da qual escaparam entre os mortais.”

CRISE DE LIDERANÇA

A perda dos indivíduos cruciais para a Manus Nigrum assim como seu paraíso com a queda de Enoque. O Del'Roh atual, um recluso Ventrue antitribu, pereceu com todos os seus comandantes. Como seus antecessores, ele havia sido avisado pelos Liches, três poderosos magos do antigo Oriente Médio

que foram Abraçados no início da história do culto. Uma história póstuma diz que eles sobreviveram à explosão nuclear tempo suficiente para verem os marinheiros fantasmas, queimando e reformando enquanto drenavam a essência vital das almas perdidas da cidade, finalmente derretendo para criação de outra energia. Cultistas esperançosos tentaram recuperar parte dessa história, apenas para verem ela desvanecer nas brumas da lenda social: ninguém estava lá, somente ouviu alguém contar. A história parece ser uma mera citação dos Mortos Sem Descanso em respeito à força de seus oponentes.

Os Serafins começaram a disputar entre si pelo direito de escolher o novo Del'Roh. Recriminações surgiam de quem teria sido o responsável pela queda de Enoque — os Serafins concordavam somente que alguém de dentro do culto deveria ser responsabilizado e destruído por isso. Facções não representadas na suprema liderança do culto também exigiam consideração. O culto começou a se dividir mais até que durante o breve confronto entre os braços Oriental e Ocidental. Clãs e linhagens uns contra os outros, vampiros contra não-vampiros, fanáticos contra crentes, vampiros protetores dos mortais contra vampiros protetores da sociedade vampírica: Cada argumentação que pudesse gerar violência, geraria.

A SEMANA DOS PESADELOS

A Manus Nigrum poderia ter sobrevivido à queda de Enoch, apesar de numa condição enfraquecida e desorganizada. As principais crenças do culto não diziam nada sobre cidades no Mundo Inferior, nem mesmo o legado fantasmagórico da Primeira Cidade. Mesmo se alguns Antediluvianos permitiram a si mesmos perecer, sem dúvida era tudo parte de seu plano mestre. A Gehenna ainda estava chegando, o culto poderia continuar a reunir forças. O senso geral de urgência podia até mesmo unir novamente o culto.

Então a Gehenna começou e os cultistas viram suas esperanças se desfazer.

De acordo com Membros escatológicos, o Antediluviano Ravnos acordou de um sono semiconsciente em algum momento por volta de Julho de 1999. Durante a semana seguinte ele lutou contra diversos oponentes, tudo enquanto mandava telepaticamente retratos simbólicos da batalha. Finalmente, uma combinação única de poder sobrenatural e tecnológico destruiu o Antediluviano. Os medos criados durante esta semana ecoaram através da sociedade dos Membros, mas eles têm significados especiais para a Manus Nigrum.

Desde sua concepção, o culto recebeu instruções dos Antediluvianos através de sonhos. Profetas carregaram a palavra dos antigos. Em Enoch, os Antediluvianos falaram ainda mais diretamente, confirmando ensinamentos anteriores e concedendo

detalhes o tempo todo. Cultistas se moviam na certeza de que eles faziam a vontade de seus mestres adormecidos.

O Antediluviano Ravnos, no entanto, não tinha *nada* a dizer para ou sobre eles. Sequer um elemento dos gritos mentais do Antediluviano pode ser plausivelmente interpretado como se dirigindo aos trabalhos da Manus Nigrum. No momento de maior necessidade, seu mestre não pediu apoio ao culto. Ele não repreendeu seus seguidores por negligenciarem algum dever inescrutável. Ele não mostrou nenhum sinal de que soubesse que eles sequer existiam. Muitos dos membros do ramo Oriental do grupo partiram em seu auxílio quando eles perceberam a verdadeira natureza da batalha; eles não receberam nenhum reconhecimento. O culto simplesmente não importa para seu mestre.

O desespero se instaurou.

A racionalização não tardou. Afinal, o Antediluviano Ravnos era insano por todas as definições. Ele estava ocupado. Alguns até mesmo sussurram que ele ficou louco por sonhos criados por sua própria maestria do Quimerismo. Talvez o próximo Antediluviano irá acordar com mais compostura e premeditação. As racionalizações desmoronaram tão rápido quanto surgiram, no entanto. Nenhum dos Antediluvianos agora fala em sonhos para a Manus Nigrum. Talvez, os cultistas imaginam, nenhum Antediluviano jamais fez isso. Ou talvez o culto começou com a pura verdade mas permitiu a si mesmo se perder através da enganação de vampiros inferiores (ou outras criaturas). Nenhuma profecia dada ao culto falava da Semana dos Pesadelos e se uma profecia não prepara para as grandes crises, então qual sua utilidade? Talvez os profetas enganaram a si mesmos ou exploraram intencionalmente o resto do culto.

Muito pior que faccionalismo, a perda da fé quebrou o culto em muitos indivíduos desiludidos. Alguns procuram desesperadamente por novas fontes de esperança. Outros esperam o fim chegar, na convicção que eles também só podem perecer nas mãos dos Antediluvianos. A Manus Nigrum não mais existe como uma entidade unificada em qualquer sentido.

A MÃO DECEPADA

Grupos existem porque pessoas acreditam neles. Os fatos da história da Manus Nigrum não mudaram devido aos eventos do Ano do Acerto de Contas. Mas acontece que agora os cultistas não mais acreditam em sua própria infalibilidade. Um profundo senso de perda afeta a seita — eles sentem uma profunda frustração por ter perdido tanto de seu tempo. Enquanto o culto se fragmenta, alguns de seus antigos membros alegam

ter herdado o manto da verdade original, enquanto outros procuram uma fé inteiramente nova.

O mundo como um todo ainda não conhece nada da Manus Nigrum. A fragmentação do culto não atrai atenção, já que ele se manifesta como um tumulto maior onde uma secreta mão guiadora foi removida. Apenas os mais astutos observadores já encaixaram peças o suficiente para deduzir a existência da Manus Nigrum, mas mesmo o punhado de associações que alguns vampiros percebem abastecem uma infinidade de teorias da conspiração.

OS PEDAÇOS DA MÃO

OS CLÃS

A maioria dos membros da Manus Nigrum que pertencem a um dos maiores clãs continuam suas vidas normais após a Semana dos Pesadelos. O fracasso da Manus Nigrum mostra que a sociedade vampírica como um todo não será redimida, eles pensam, mas talvez eles podem influenciar grupos menores dentro da sociedade e redimir alguma fração. Um punhado de cultos da Gehenna em miniatura surgem entre os Assamitas, Gangrel, Malkavianos, Nosferatu, Toreador e Ventrue. Um único ancião, ou talvez dois ou três juntos, começa a pregar o iminente fim dos tempos e o desejo de se submeter às vontades dos Antediluvianos.

Em outra era, poucos vampiros de qualquer idade iriam responder felizmente à mensagem que suas únicas esperanças são obediência à incompreensível vontade de criaturas superiores que podem apenas devorá-los a todos. Com os céus mudando e forças sem precedentes populando a noite, mais vampiros aceitam a idéia que eles não conhecem o suficiente para sobreviver sozinhos. A maioria de nenhum clã aceita a mensagem do culto da Gehenna, mas cultos descendendo da Manus Nigrum crescem prontamente. Alguns anciões que pensavam sobre si mesmos como mestres da Jihad percebem que eles estão muito abaixo na escada que eles imaginavam, enquanto números crescentes de neófitos e ancillae acham sua sorte ainda mais triste que ela parecia em anos mais calmos. Submissão agora parece uma mensagem de esperança ao invés de desespero para Membros batalhando para tirar sentido da nova era.

Pregadores da Gehenna que se tornam particularmente bem sucedidos enfrentam a oposição de pretensos líderes de clã com outras idéias. Tensões crescentes dentro do clã Assamita torna particularmente perigoso pregar qualquer doutrina “estrangeira”. O surto de Demência entre os Malkavianos significa que muitas idéias estranhas circulam, assim antigos membros da Manus Nigrum devem competir por uma audiência.

OS BRUJAH VERDADEIROS

As crias leais de Brujah não são nada além de pacientes. Os Brujah Verdadeiros começaram a tramar muito antes que a Manus Nigrum surgisse e podem continuar a fazer isso por muito tempo depois que ela se for. Enquanto os Brujah Verdadeiros não levem a causa do culto à Gehenna muito a sério, sua natureza racional torna-os menos suscetíveis aos encantos da profecia maníaca. O desejo de servir ao Antediluviano deriva do que os Brujah Verdadeiros consideram uma avaliação calma e analítica de precedentes históricos e realidades atuais.

Pelo menos, isso é como os Brujah Verdadeiros responderiam a qualquer questionamento. O cada vez mais próximo fim do mundo pede respostas diferentes.

Os Brujah Verdadeiros não sabem lidar com crises. Desacostumados a experimentar emoções intensas regularmente, surpresas dramáticas e assustadoras criam mais confusão do que seria normal às mentes de vampiros mais familiares à paixão. O começo da Gehenna força os Brujah Verdadeiros a agir rapidamente e com informação limitada, duas coisas antagônicas a sua natureza. Decidir abandonar a Manus Nigrum não foi demorado; decidir o que fazer depois ainda ocupa a atenção coletiva da linhagem. Discussões se enfurecem amargamente — com injúrias ácidas e elegantes manobras retóricas quando os participantes recuperam sua pose, com pancadas de verdade quando a razão falha.

A maior parte dos membros da linhagem concorda que o tempo requer a punição de todos os vampiros deturpados (na prática, quase todos os vampiros) o mais rápido possível. Os Brujah Verdadeiros projetam sua própria psicologia aos Antediluvianos, racionalizando que quanto menos pecadores precisando de punição os Antediluvianos encontrarem ao acordar, mais concentrada e contida a carnificina da Gehenna seria.

Desde que a sociedade dos Membros como um todo conhece muito pouco sobre os Brujah Verdadeiros, indivíduos e círculos da linhagem podem operar sob uma variedade de disfarces. Na ausência de burocracias centrais com dossiês completos, nenhum observador individual conecta o friamente racional “Ventrue” com aquele friamente racional “Malkaviano” ou o outro friamente racional “Gangrel Urbano”. Os Brujah Verdadeiros procuram vampiros propensos a matar algum outro grupo de vampiros e aceleram o processo. Na escala de conflitos modernos como a matança dos de sangue fraco, os esforços dos Brujah Verdadeiros não totalizam muito. Os ativistas da linhagem persistem com a simples observação de que cada pouco ajuda.

Os únicos Brujah Verdadeiros a assumir sua verdadeira natureza formaram uma tênue relação com

NARRANDO:

UM PRATO QUE SE SERVE FRIO

Todos os vampiros possuem um comprimido especto comprimido de respostas emocionais. A maldição da não-vida toma muitas das satisfações humanas. Os Brujah Verdadeiros exemplificam estas limitações em uma forma extrema. Eles apenas aproveitam satisfações intelectuais e, acima de todas, a da vingança. Interpretar Brujah Verdadeiros requer um esforço particular para entrar e sustentar no amargo e estéril panorama interior. Se seus jogadores desejam ardentemente a chance de machucar alguns vampiros, os Brujah Verdadeiros oferecem a eles uma maneira de fazê-lo sem que degenerem em uma matança tediosa. Os Brujah Verdadeiros devem compensar por sua falta de números e influência com engenhosidade e contatos dispersos. Literatura de vingança em romances e peças de teatro através das eras sugerem inspirações... para calamidades e fracassos assim como sucessos.

os Setitas. A história Setita preserva os Brujah Verdadeiros secretos desde o passado distante e os Setitas preferem conhecer o máximo possível de seus compatriotas na subversão. Poucos Brujah Verdadeiros têm muito sucesso em persuadir qualquer um fora de sua própria linhagem, então eles fornecem informações e sugestões táticas para os Setitas aplicarem. A combinação funciona muito bem, combinando inteligência bruta com um senso intuitivo das vulnerabilidades dos outros. Em alguns casos, os Setitas realizam um esforço particular para sabotar Brujah do clã principal, com uma concentração secundária em Brujah antitribu. O resto das empreitadas Setita-Brujah atacam absolutamente em qualquer lugar onde surgir uma abertura atraente.

Uma minoria dos Brujah Verdadeiros — solitários e anciões realmente antigos — teme os riscos da cooperação e preferem trabalhar sozinhos. Alguns desses dissidentes na verdade sabotam os esforços de seus próprios círculos, apesar da maioria se confinar a tentativas de persuasão. Quando ativistas Brujah Verdadeiros encontram dissidentes interferindo, brigas ferrenhas geralmente surgem e as fileiras da linhagem diminuem ainda mais. Esforços da parte de Brujah Verdadeiros progressistas para organizar uma campanha de recrutamento sistemática e Abraço recebe atenção. A resposta tradicional de “você não pode apressar o processo” agora dá vez a “nós não temos tempo para ações prolongadas, não com o mundo acabando”.

OS NAGARAJA

Os Nagaraja nunca tiveram mais que algumas dúzias de membros. Quase todos os ativos nas noites modernas pereceram em Enoch. Com eles se foi a única maneira que a maioria dos membros do culto tinham de cruzar a Mortalha e alcançar a cidade. Menos que uma dúzia de Nagaraja sobreviveram e eles perceberam que eles precisariam de um santuário melhor que os fragmentos restantes do culto lhes poderia conceder. Depois de várias noites de debate internos, eles decidiram procurar abrigo entre uma das cortes dos Kuei-jin.

Os Kuei-jin dentro e em volta da Índia conhecem os Nagaraja — geralmente por reputação, já que nunca houveram muitos Membros para os Cataios encontrarem de verdade — e iriam preferir empalar os Membros que ajudá-los de qualquer forma. Então os Nagaraja voltaram seus olhos para as Cortes Verdes da Coréia. As Cortes Verdes ouviram as súplicas dos Nagaraja com poucos preconceitos. As Cortes Verdes há muito têm uma visão extremamente pragmática da existência e iriam oferecer santuário em troca de informação, mesmo se eles soubessem tanto sobre os Nagaraja quanto os Kuei-jin da Índia. Os Nagaraja pagaram caro pelo abrigo, compartilhando quase tudo que eles sabiam sobre formas Ocidentais de Necromancia e organizações necromânticas. A oferta funcionou. As Cortes Verdes declararam os Nagaraja “hóspedes de honra” por um período indefinido.

A novidade que mais interessou às Cortes Verdes tem a ver com as origens das monstruosas tempestades atualmente açoitando pelas terras dos mortos. A explicação dos Nagaraja sobre a guerra em Enoch adiciona informação sobre as fundações do poder

NARRANDO:

EM MEIO A MISTÉRIOS

Um grupo procurando uma combinação de intriga social e muita ação com Disciplinas exóticas pode encontrar diversas oportunidades na situação dos Nagaraja. Um punhado de Membros, desprezados pela maioria de seu próprio povo e se escondendo de inimigos em grande parte desconhecidos, anda em uma linha tênue no centro da política dos Cataios. Jogadores que não conhecem muito bem **Vampiros do Oriente** podem encontrar desafios genuinamente desconhecidos, já que seus personagens estão constantemente cercados por seres de poder e opiniões desconhecidas. Apenas alguns dos “embaixadores” Nagaraja precisam conhecer o suficiente sobre os Kuei-jin para conduzir as negociações; o resto pode ser tão ignorante quanto os jogadores.



Giovanni para sugerir aos ancestrais das Cortes Verdes as possibilidades de um grande ataque contra os Giovanni no Reino Médio. Adicionalmente, poucos Kuei-jin orientados em direção aos mortos e familiarizados com os Necromantes Ocidentais podem tolerar os Giovanni e se as Cortes Verdes montam uma cruzada, outras cortes podem muito bem suspender as discussões o suficiente para se unir. A batalha dos Nagaraja para se manter visíveis se equilibra em sua súbita transformação de refugiados desesperados a menores mais significativos jogadores na política dos Cataios. As Cortes Verdes não permitem aos Nagaraja Abraçar, então, até agora, a linhagem permanece às margens da extinção. Ancestrais da corte polidamente mudam de assunto quando perguntados se essa restrição pode ser suspensa no futuro próximo.

O VELHO CLÃ TZIMISCE

O Velho Clã Tzimisce — pois não existe algo como Tzimisce Antitribu — inclui tanto anciões tipicamente descontentes (e suas crianças leais e bem doutrinadas) e um punhado de lunáticos completos. Os lunáticos fizeram um grande mal à imagem do Velho Clã nas mentes de outros devotos da Manus Nigrum e continuam a fazê-lo mesmo enquanto o culto se destrói.

O Velho Clã difere da parte principal do Clã Tzimisce porque nenhum dos membros do Velho Clã

possui Vicissitude. As Disciplinas do Velho Clã, Animalismo, Auspícios e Dominação, refletem as preocupações de antigos governantes em selvas austeras e comunidades pequenas. Vicissitude é vista pelo Velho Clã como não-natural e doentia, uma tentação incessante a perder o controle e fazer alguma coisa bizarra que provoca respostas hostis. O Velho Clã Tzimisce se imagina como líderes baseados em sabedoria e conhecimento, não em shows de aberrações constantemente em mutação.

A parcela lunática leva o desgosto por Vicissitude ainda mais longe e alega que a Disciplina sequer é uma Disciplina mas sim a manifestação de um espírito maligno. A maior parte do Velho Clã Tzimisce sabe melhor mas viu que tentar silenciar os lunáticos meramente os convenceu que o Velho Clã também pertencia à conspiração da Vicissitude. Discursos abusivos não importaram; esforços para purgar refúgios por fogo e espada sim. Os membros mais sãos do Velho Clã agora geralmente tenta simplesmente manter os lunáticos em algum lugar que o resto do Velho Clã não está.

A perda de Enoch e o choque da Semana dos Pesadelos convenceu o Velho Clã que não existe razão para tentar cooperar com um grupo diverso de vampiros. À medida que o fim bate a porta, o Velho Clã deve se provar digno em seus próprios termos, em suas próprias propriedades destruídas. Quando o

Antediluviano Tzimisce acordar (se é que ele já não fez isso) ele pode aceitá-los sem ter que lidar com a indignidade do resto da Manus Nigrum. Alguns membros do Velho Clã nunca desistiram de seus refúgios ancestrais no Leste Europeu e agora passam todo (ou quase todo) o seu tempo em casa, revivendo os velhos caminhos como koldun e expulsando outros vampiros. Tzimisce do Velho Clã sem posses anteriores no Leste Europeu adquirem suas posses através de combinações de força, fraude e persuasão.

No tumulto econômico e social da era pós-socialista, a tirania do Velho Clã Tzimisce geralmente captura fazendeiros e aldeões como uma nota tranquilizante de estabilidade. Os mais sábios entre os anciões do Velho Clã se lembram vividamente de quer demonstrações ostensivas de poder vampírico sempre atrai caçadores e Inquisidores mais cedo ou mais tarde. Também sabem que o poder vampírico pode fazer muito, mesmo quando disfarçado como carisma, discursos de comando e outras ferramentas sociais familiares a mortais. Tzimisce do Velho Clã chegam ao poder local na personificação de herdeiros que retornam a propriedades nobres, magnatas de negócios ou cidadãos locais de sorte. Fortalecem as instituições locais, ajudam a ampliar o orgulho local e canalizam o entusiasmo resultante para seu benefício. Então, eles desaparecem da inútil sociedade dos Membros para cultivar domínios virtuosos no velho país.

CARNIÇAIS E OUTROS

ENRATHI

A queda de Enoch cortou da família de carneiros Enrathi suas principais fontes de renda e investimentos. A fragmentação da Manus Nigrum depois da Semana dos Pesadelos deixou os Enrathi com poucos deveres aos membros remanescentes do culto. Os Enrathi nunca empenharam todos os seus recursos ao culto, apenas no caso de alguma coisa dar errado, então, embora existam algumas dificuldades a curto prazo, a família se move calmamente para construir o descanso de seu comércio de escravos. Dentro de dois a cinco anos, os contadores da família projetam, a fonte de renda dos Enrathi irá alcançar e então ultrapassar níveis pré-colapso.

Hábitos a muito mantidos entre os Enrathi dão a eles uma vantagem na sobrevivência em noites modernas. Como os Giovanni e outras famílias proeminentes dentro da sociedade sobrenatural, os Enrathi não se mostram em geral como sendo relacionados. Eles parecem a estranhos como um bando bastando diverso de carniçais e mortais normais que por acaso traficam seres humanos cativos. Estudantes de assuntos místicos sabem que o dom da mediunidade e outros talentos aparecem em cada grupo étnico, então a presença de talentos

NARRANDO:

SENHOR ABSOLUTO

Jogadores confortáveis com personagens com níveis de poder amplamente variados podem querer jogar com um círculo consistindo de um único Tzimisce do Velho Clã e seus lacaios, carniçais ou não. Os antagonistas potenciais incluem Tzimisce do clã principal, vampiros nômades (ou fugitivos) de outras linhagens, Lupinos e seres humanos determinados a construir sua própria sociedade perfeita nos destroços do Socialismo Soviético. Plebeus na virada do milênio não mais marcham em castelos apenas com ancinhos e tochas, mas com rifles automáticos e até mesmo tanques. O novo pretense governante deve aplicar diplomacia tanto quanto força para tornar seu domínio seguro. Um bem intencionado trabalhador de caridade ou um inspetor intrumetido do Fundo Monetário Internacional não podem simplesmente sumir sem que estranhos façam perguntas, e o senhor certamente não quer atrair atenção da mídia. O arsenal dos bem-equipados voivode agora incluem computadores e subsidiárias de exportação tanto como szlachta brutais.

compartilhados não cria suspeitas. Os Enrathi se reúnem como uma família apenas em locais onde estranhos não vão, como o Mundo Inferior.

Os príncipes de cidades com um aeroporto ou porto maior sabem, obviamente, que tanto o rebanho quanto sobrenaturais contrabandeiam carga humana por uma variedade de razões. Enquanto o tráfico não atrai muita atenção das agências de manutenção da lei e enquanto os “presentes” e “expressões de gratidão” continuam seu fluxo para os cofres do domínio, a maioria dos príncipes não se importa. A destruição da Manus Nigrum adiciona à situação apenas um pequeno aumento no número de carniçais experientes procurando por novos regentes. Contra o pano de fundo das Noites Finais, apenas príncipes profundamente paranóicos procuram por armadilhas, e a maioria deles vê suas próprias ilusões ao invés da verdade sobre uma conspiração desaparecida. Príncipes (e seus vassalos) que aceitam os serviços de peregrino Enrathi obtém acesso à sabedoria acumulada da família sobre preservação da Máscara e como tratar com fantasmas.

Os Enrathi não gostam de tudo sobre sua nova situação. Como todos os médiuns e sensitivos psíquicos, fantasmas deslocados pelas atuais tempestades no Mundo Inferior pedem, negociam e

NARRANDO:

OS CORRETORES ASSOMBRADOS

Um círculo de Enrathi pode florescer em qualquer cidade fortemente contestada pela Camarilla e Sabá. O Sabá habitualmente usa tropas de choque, e em horas de desespero, a Camarilla faz o mesmo. Devido à experiência de sua família, os Enrathi podem procurar muito mais indivíduos para súbitos Abraços sem alarmar ao público em geral que a maioria dos vampiros conseguiria. Uma crônica com um grupo independente de Enrathi como os personagens dos jogadores tem duas ênfases: sequestro em massa e lidar com Membros em meio à guerra. No mundo real, não existem cultos Satânicos organizados ou agências do governo servindo a alienígenas arrastando pessoas todos os dias, mas a literatura alegando expor tais grupos concede uma boa inspiração para o Mundo das Trevas. As virtudes da Humanidade apodrecem e murcham sob a demanda de regularmente colher pessoas para a destruição; Enrathi experientes seguem Trilhas com mais frequência que quase qualquer outros carniceiros.

As políticas de guerra entre Membros pode ficar tão sórdida quanto o Narrador e os jogadores quiserem. Se lembre que as seitas levam suas batalhas muito a sério, e quanto maior o custo em vidas e recursos, menos provável que cada lado recue. Enrathi podem se aliar com um lado ou com outro ou tentar lidar com ambos. O último requer apostar que eles podem fazer sua utilidade parecer maior que a ajuda que eles dão à oposição. Um passo em falso faz a operação despencar em uma ruína sangrenta, mas as recompensas do sucesso quando a guerra acaba pode valer os perigos...

Lembre-se, também, que Enrathi que podem perceber o Mundo Inferior atraem a atenção de fantasmas desesperados. Uma assombração maliciosa pode sabotar uma negociação delicada e até mesmo fantasmas que não oferecem perigo podem causar sérios danos ao distrair vampiros rivais no momento errado. Enrathi que gastam muito tempo tratando com fantasmas arriscam a parecer indignos de confiança ou apenas muito estranhos. Adicionalmente, a concentração de fantasmas e violência dos Membros pode inspirar caçadores recém-imbuídos a colocar um fim em tudo.

clamam por atenção dos Enrathi. Fantasmas demandam qualquer coisa entre vingança contra alvos ainda vivos à criação de santuários mágicos onde fantasmas podem esperar as tempestades passarem. Enrathi vulneráveis ao assédio emocional sofrem doenças psicossomáticas; indivíduos particularmente desesperados procuram perder seus dons através de trepanação ou lobotomia e alguns cometem suicídio. Esse expurgo em pequena escala dá a vantagem a indivíduos que combinam a habilidade de compreender fantasmas com falta de piedade suficiente para resistir a gritos de socorro.

MARIJAVA

Privados de seus mestres que ordenaram suas vidas por milênios, os Marijava devotados à servidão à Manus Nigrum entraram em pânico. Muitos se ligaram ao serviço de indivíduos ou círculos sobreviventes, esperando preservar algum pedaço de seus hábitos tradicionais. Um problema com qualquer desses arranjos é que vampiros individuais se borrando de medo da Gehenna precisam de menos espíões e assassinos que um culto fortemente ligado a aliciar toda a sociedade dos Membros. Simplesmente não existe sangue o suficiente para sobreviventes isolados do culto apoiarem redes extensas de carniçais. Mais que um terço dos Marijava agora estão morrendo por falta de acesso à vitae e esse número não inclui os carniçais que se estabeleceram em carreiras de caçar

O INIMIGO DO MEU INIMIGO

Um círculo de carniçais Marijava que compartilha o desdém de seus antigos mestres por outros vampiros pode agora acelerar o retorno dos Antediluvianos ao ajudar mortais a destruírem Membros. Os carniçais podem tentar trabalhar com a Inquisição ou outros grupos religiosos, mas a predileção da família por Hinduísmo muito, muito heterodoxo torna uma negociação confortável pouco provável. É mais provável que agências do governo empreguem os carniçais sem fazer muitas perguntas desconfortáveis, já que os carniçais provam que seus conselhos são dignos de atenção. Então, os contatos da agência têm que esconder sua própria associação com estranhos imigrantes da Índia sobrenaturalmente poderosos que sabem muito mais do que deviam sobre vampiros. Os vampiros também não se sentam e deixam os caçadores fazer seu trabalho: vampiros usam sua própria influência para desacreditar e destruir mortais que interferem. Marijava que se dedicam à caça enfrentam oposição por todos os lados e só podem sobreviver com muito cuidado, astúcia e uma boa parcela de sorte.

vampiros “profissionalmente” para atender às necessidades de carniçais clandestinos como eles mesmos.

Alguns Marijava procuram, de maneira leviana ou desesperada dependendo do indivíduo, pelos membros a muito perdidos de sua família. Até agora, nenhum coltou com histórias de sucesso para seus parentes; cerca de metade dos pesquisadores simplesmente desaparece, vítimas de ataques de vampiros e outras ameaças das Noites Finais. (Marijava acostumados à existência urbana geralmente subestimam os perigos apresentados por Lupinos e outros monstros selvagens. A aproximação da Gehenna não aboliu os antigos riscos). Os outros Marijava podem ter morrido a muito tempo ou podem estar escondidos além da capacidade de carniçais que mostram a distinta aura espiritual do contato prolongado com a Manus Nigrum.

Carniçais que se asseguram de seu suprimento de vitae simplesmente praticam o negócio a que estão acostumados como indivíduos e grupos independentes. Vampiros pagam em sangue assim como dinheiro e outros recursos por informações sobre seus rivais. Agências do governo preocupadas com a caça a vampiros e organizações privadas com esperança de livrar os seres humanos das depredações dos monstros também podem se tornar benfeitores dos carniçais. Alguns Marijava que se vêem odiando sua antiga existência cooperam com a nova classe de caçadores portando poderes misteriosos e direção oracular.

RAFASTIO

A perda da presença constante da Manus Nigrum abala o senso de identidade coletivo dos Rafastio. Sem seus mestres vampíricos, que estiveram por trás dele por mais tempo do que qualquer civilização que exista hoje, os Rafastio se perguntam o que pode possivelmente dar propósito a sua existência. Outros magos vivos iriam evitá-los (se não caça-los); a amarga experiência de detectores para outras comunidades mágicas tornou isso claro a muito tempo. Nem a maioria dos vampiros confia em magos mortais que contam histórias de servir senhores desconhecidos dos Membros.

Dúzias de Rafastio morrem nos meses após a Semana dos Pesadelos. Eles enfurecem um vampiro à beira do frenesi ou tentam um perigoso ritual sem a preparação adequada ou encontraram finais menos publicáveis. Muitos cometem suicídio, acreditando que não restou nenhuma esperança em um mundo sem a Manus Nigrum. Os descendentes sobreviventes da família percebem que seu povo precisa de supervisores e se reúne para planejar um curso de ação que possa manter os membros restantes da família vivos e controlados.

NARRANDO: A BRUXA POLÍTICA

Como no mundo real, grupos separatistas pressionam por status independente para as províncias do norte da Itália, sob o nome de Padania. Alguns ativistas querem que a Padania seja em grande parte autônoma sob o governo Italiano, outros querem que a Padania seja um país por si mesmo. Representantes da pretensa nação negociam com a União Européia em Bruxelas, com as Nações Unidas e mesmo algumas vezes com os Estados Unidos; até agora, nenhum corpo nacional ou internacional maior suporta reivindicações Padanianas, mas a persistência sempre traz resultados nesse tipo de negociação.

A família Rafastio pode fazer uma diferença. Nem separatistas nem nacionalistas fazem qualquer menção pública a magia como uma consideração, obviamente, e de fato muitos oficiais e pretensas oficiais descredita-na. Ambos os lados tem algumas oportunidades e manipuladores que sabem mais. Em adição a tentar usar a influência dos Membros, conspiradores Padanianos e anti-Padanianos com conhecimento contatam magos mortais e os oferecem acordos para usar mágica contra seus inimigos conspiradores. A combinação de experiência com vampiros e maestria sobre formas de magia que impressionam plebeus e proletários supersticiosos torna os Rafastio alvos muito atraentes — ou extremamente imprevisíveis — para serem eliminados.

Sub-famílias dentro dos Rafastio se ligam a vampiros individuais que já pertenceram à Manus Nigrum ou a grupos originados dos cultistas. Os membros mais velhos da família — alguns com mais de 1000 anos de idade, graças a um suprimento regular de vitae — agem como corretores para as novas afiliações, assim como arranjam serviço para eles próprios. Vários Tzimisce do Velho Clã individuais adotaram muitos Rafastio “órfãos”, já que os tradicionais vampiros se sentem confortáveis com a magia do sangue dos Rafastio e apreciam o valor de mortais para agir como mensageiros assim como servos. Outros Rafastio se reúnem em refúgios através do mundo, meia dúzia servindo um velho Malkaviano aqui, dois ou três vivendo com um círculo misto ali. A maioria dos Rafastio compartilha uma visão muito sombria do futuro e escolhem seus novos mestres com atenção especial à pureza religiosa, na esperança que apenas possivelmente seu novo mestre possa ganhar as graças de um Antediluviano.

COMO NOS VELHOS TEMPOS

Grupos procurando pela “tradicional” experiência Manus Nigrum devem considerar uma crônica centrada em subordinados. Um pequeno bando de subordinados pode operar nas Noites Finais da mesma forma que seus predecessores fizeram por milênios, aplicando a sabedoria do culto e seus recursos pessoais para guiar alguma facção da sociedade dos Membros em uma direção desejada. Eles podem construir simpatia pela idéia de servir aos Antediluvianos, espalhar o caos entre grupos de Membros muito aversos ao verdadeiro caminho de servidão ou manipular a sociedade mortal de maneira a enfraquecer a habilidade de outros Membros de dirigir o rebanho. Como anos ou décadas podem se passar entre o contato com outros cultistas, o círculo subordinado precisa lidar com as mudanças que afetam a todos os Membros (como a Semana dos Pesadelos) mas não com a própria queda da Manus Nigrum. Subordinados que encontram sobreviventes da queda do culto podem muito bem decidir que é um truque ou teste de sua lealdade e punir o malvado Membro.

Uma significativa minoria dos Rafastio, talvez 50 a 100 indivíduos, procuram Ravnos sobreviventes da Semana dos Pesadelos. Estes Rafastio racionalizam que os Ravnos chegaram a um contato mais próximo com seu Antediluviano do que qualquer vampiro que ande pelo mundo atualmente. Portanto, os Ravnos têm uma santidade especial, que pode proteger os Rafastio contra os males que virão. Simplesmente encontrar Ravnos toma uma grande quantidade de esforço, mesmo com a especialidade dos Rafastio em análise mágica de sangue para rastrear associações. Uma vez encontrados, poucos Ravnos até mesmo entendem o que os Rafastio querem e menos ainda aceitam a oferta. Qualquer Ravnos que permite Rafastio a permanecer em sua presença reúne um corpo crescente de discípulos muito, muito interessados em protegê-lo.

Os Rafastio restantes entram em negócios sozinhos, tanto como indivíduos quanto como parcerias familiares. As piores ovelhas negras da família na verdade se juntam a grupos caçadores de vampiros: a Inquisição, forças especiais do governo e até mesmo o Arcanum. Os que odeiam vampiros entre os Rafastio sentem que a Manus Nigrum era indigna, então nenhum outro vampiro pode merecer a sobrevivência. Membros menos drasticamente desiludidos da família oferecem seus serviços a vampiros fora da Manus Nigrum ou trabalham com clientes mortais. No caos do fim dos tempos, muitos seres humanos normais procuram qualquer vantagem sobrenatural que eles podem achar para ajudá-los a

passar por tudo. Ancorados como os Rafastio são na magia tradicional, eles podem atender a muitos pedidos de ajuda com variadas combinações de magia genuína e baboseira supersticiosa.

SUBORDINADOS

Quase todos os subordinados que já serviram à Manus Nigrum morreram quando o fantasma de uma bomba nuclear caiu em Enoch. Mais subordinados que o normal estavam presentes lá no momento, por razões independentes indo de coordenar uma lista atualizada de simpatizantes do culto na Camarilla a convocações para gerações de séculos passados com taxas de sobrevivência anormalmente altas.

Todos os sobreviventes compartilhavam uma aptidão para se mover entre mortais. Alguns operavam sob cobertura profunda e esperam passar anos sem contatar seus mestres. Eles ainda nem sabem que o que sobrou da Manus Nigrum não se importa mais com as atividades dos subordinados. Subordinados melhor informados sabem do fim do culto. A maioria deles continua o que estavam fazendo, na esperança de que novos líderes surgirão para dizê-los o que fazer. Deste modo, parte da agenda do culto sobrevive em sua ausência.

LEGADOS E SUCESSORES

A MÃO NEGRA LIVRE

Agora que não existe mais distinção entre a “Verdadeira” e a “Falsa” Mão Negra, apenas a Mão Negra existe. O grupo mais intimamente influenciado pela Manus Nigrum agora se contorce selvagemmente à medida que seus líderes procuram por novas direções.

O Serafim Djuhah ficou impaciente alguns anos atrás com a velocidade do recrutamento da Manus Nigrum e começou a acelerá-lo. Ele ordenou a criação de novos bandos da Mão Negra mais independentes do resto do Sabá, com membros especificamente escolhidos pela probabilidade de aceitarem ser membros da Manus Nigrum. Ele não parou para considerar como a mudança seria vista por estranhos e agora se vê amplamente suspeito de planejar um golpe contra a liderança central do Sabá. Outros devotos da Manus Nigrum se distanciam dele e cultivam novas linhas de influência, na esperança de que logo Djuhah irá iluminar algum amanhecer.

O Serafim Izhim ur-Baal se considera o herdeiro do manto de Del'Roh. As circunstâncias o detiveram em outro lugar no Mundo Inferior enquanto Enoch caia; se o tivessem avisado antes, ele teria tomado parte na batalha final. Agora ele preside sobre o resto da Manus Nigrum da cratera onde já foi Enoch.

Tempestades massivas açoitam pelo Mundo Inferior desde algumas horas depois da destruição de Enoch. Apenas alguns vampiros particularmente fortes conseguem sobreviver. Izhim ur-Baal é um deles.

Os membros do culto não mais respondem com obediência cega a ordens de cima, então ele trabalha diretamente através da Mão Negra, assim como através de seus laços secretos. Como Djuhah, Izhim agora opera bandos da Mão Negra próprios, com o mesmo medo afetando observadores do Sabá. Djuhah e Izhim acusam um ao outro de tramar uma guerra civil; apenas seus camaradas devotos da Manus Nigrum reconhecem a batalha como uma pelo controle do culto assim como da Mão Negra.

Os outros Serafins da Mão Negra não têm nenhuma conexão à Manus Nigrum. Os "Serafins" do próprio culto pereceram junto o Del'Roh e os liches em Enoch. Djuhah e Izhim escaparam precisamente porque seus deveres visíveis os impedia de desaparecer por períodos extensos. Alguns cultistas debatem a sabedoria de tentar recrutar o Serafim Elimelech, mas seus pares temem que o serafim é muito insano para ser uma ferramenta confiável, muito menos um irmão em causa. Outros desejam permitir à seita uma morte piedosa e defendem deixá-la se espatifar ao invés de operar como uma casca de sua potência anterior.

Bandos da Mão Negra que já receberam ordens da Manus Nigrum compreendem pelo menos um pouco da decepção criada pela Semana dos Pesadelos. Pelo menos, as antigas ferramentas sabem que alguns de seus mestres morreram e outros sucumbiram ao desespero. Com o fim dos tempos agora nas mãos, vampiros do Sabá competem entre si para provar sua preparação para a grande batalha. Bandos agora independentes procuram provar para si mesmos que eles podem agir brava e efetivamente sem o benefício de instruções secretas. Bravura vem mais prontamente que eficiência: bandos pereceram em feitos mal-considerados de bravura, sem fazer nenhum bem à causa do Sabá. Outras facções no Sabá não compreendem o que é responsável por tal frenesi na Mão Negra e procuram freia-lo ou pelo menos canalizá-lo. Até agora, esforços em controlar produzem poucos resultados. O Sabá como um todo não aprecia sua boa sorte em ter tantos alvos genuinamente merecedores nos quais jogar a Mão Negra.

QUESTÕES NARRATIVAS

Além de influenciar alguns líderes da Mão Negra, agentes da Manus Nigrum recrutavam indivíduos e bandos através da linha de comando. A Manus Nigrum procurou desviar o Sabá de realmente desafiar Antediluvianos e Matusaléns, tanto ao simplesmente arrumar alvos mais fáceis como a empurrar indivíduos (ou bandos) particularmente hostis em direção a cultos da Gehenna. O Sabá ganha uma enorme força



de sua habilidade de agir de uma maneira mais ou menos coordenada; nenhum pequeno culto à Gehenna pôde alcançar tanto, então vampiros manobrados para fora do Sabá se tornam menos efetivos. O Sabá se concentrou nas batalhas do momento, deixando a estratégia a longo prazo vago, para ajudar a extirpar vampiros indignos.

Uma simples verdade de missões em disfarce é que o agente não pode se deixar parecer simpático a seus verdadeiros mestres. Agentes duplos altamente colocados parecem fazer um bom trabalho para seu suposto lado ou eles se arriscam ser expostos. No caso do Sabá, isso significa que a maior parte dos agentes da Manus Nigrum pregavam a guerra contra os Antediluvianos enquanto na verdade ajudavam a impedir o Sabá de preencher seu destino.

Bandos de jogadores podem ter histórias incluindo serviço à Manus Nigrum, tanto cientes quanto não. Se eles sabiam que eles operavam sob os desígnios de um antigo culto da Gehenna com uma agenda diferente do Sabá, eles se arriscam a exposição. Eles sobrevivem através de sorte, inteligência ou ambos? Faça os jogadores trabalharem as respostas a vários desafios: Inquisidores Sabá que suspeitam que os personagens sejam infernalistas, membros de bando que ouvem por alto um fragmento de conversa, anciões com Auspícios e Ofuscação que encontram coisas estranhas nas mentes dos personagens. Talvez os personagens tenham que fugir e estabelecer novas identidades. Talvez eles tenham que fazê-lo mais que uma vez. O Sabá não mantém listas de membros, mas conhecidos pessoais podem alcançar longe, então correr nem sempre funciona para sempre.

Se os personagens não sabem sobre a Manus Nigrum, mas você quer que tenham isso como uma surpresa da história para que eles descubram, pense sobre como sua fachada era. Recrutadores espíões rotineiramente posam como alguém por quem recrutam em potencial sentem simpatia. No Sabá, isso pode ser a Inquisição Sabá ou um respeitado líder com uma agenda pessoal. Se os personagens sentem dúvidas sobre a causa do Sabá, seu contato com a Manus Nigrum provavelmente posa como um operativo da Camarilla esperando convencer os personagens a enfraquecer o Sabá. Você precisará ter um senso claro do que os personagens encontraram para saber onde a cobertura pode quebrar e permiti-los rastrear a verdade. (Se não pretende que descubram, considere seriamente nem fazer. Jogadores podem por fim perceber que são marionetes de forças desconhecidas e não gostar disso. Desafios insolúveis são melhores guardados para jogos incoerentes de tiroteios).

Personagens que têm sido membros leais do Sabá podem descobrir que um dos seus companheiros de bando, ou um bispo local ou algum outro vampiro que eles conhecem a muito tempo. Os riscos de detecção

ao enfrentar agentes interpretados como personagens também se aplica a personagens do Narrador. Não apenas solte a informação nua “você conhece um espião” aos personagens, conceda pistas e permita aos personagens entender as entrelinhas ou não. Quando descobrem um espião em seu meio, eles devem decidir como responder. Rápidos relatórios a superiores obtém preferência, mas relatórios que incluem muitas verdades descobertas podem conseguir ainda mais respeito: Caça-espíões independentes se gabam que podem aprender mais e não colocar o alvo em fuga. Relatórios atrasados que incluem a admissão da fuga de um espião são recompensados com punição.

Espiões descobertos reagem a sua descoberta de modos variados. Um único indivíduo forte pode muito bem tentar destruir seus descobridores, e um bando de neófitos pode ser sobrecarregado ao tentar ganhar de um ancião fanático. Outros espíões tentam recrutar seus descobridores, e no tumulto das Noites Finais, a mensagem de um culto da Gehenna pode parecer atraente (particularmente se o espião deixa de for a complicados detalhes sobre o recente fim de seu culto). Um espião pode tentar passar como membro de alguma terceira organização, para mandar seus perseguidores contra algum outro alvo adequado. O fato que alguém descobriu um ancião não significa que não resta nenhum segredo e personagens muito confiantes podem precisar ser lembrados disso com uma severa lição objetiva.

Personagens que trazem novidades sobre a Manus Nigrum encontram outras dificuldades. A liderança do Sabá não pode permitir admitir que um culto da Gehenna foi bem sucedido em seduzir importantes membros do Sabá. A história não deve chegar onde ela pode danificar a moral ou alimentar os críticos do Sabá. Personagens esperando generosas recompensas podem consegui-la, mas acompanhada de ameaças atroz e uso ainda mais hostil de Disciplinas mentais. Um espião particularmente astuto poderia ganhar sua liberdade quando o maquinário de cobertura desperta ao se oferecer para levar suas descobertas com ele ao fugir. Líderes Sabá igualmente astutos podem escolher manter as descobertas veladas através de subornos e incentivos ao invés de ameaças, o que significa que os personagens podem ganhar promoções inesperadas... e os perigos que vem com elas.

A CAMARILLA LIVRE

Alegações da Manus Nigrum de controlar um ou outro elemento da Camarilla reflete algumas concepções erradas comuns sobre a autoridade individual contra coletiva e controle contra influência (ver pág. 89).

Indivíduos na Camarilla, algumas vezes em lugares proeminentes, recebem ordens da Manus Nigrum. Mais indivíduos respondem a sugestões da

Manus Nigrum liberadas através de condutores e intermediários, apenas alguns dos quais entendem exatamente o que estão fazendo. A Camarilla como um todo não deve nada à Manus Nigrum e o culto não pode exigir demais sem que seus agentes (intencionais ou não) se arrisquem a exposição por servir a agendas hostis. Embora os cultistas se gabem entre si até onde sua influência vai, em termos práticos podem intervir apenas em casos limitados muito específicos ou a longo prazo para gradualmente modelar o consenso.

Assim a ausência de intervenção coordenada da Manus Nigrum significa relativamente pouco para a Camarilla como um todo. A seita nunca pertenceu ao culto e continua agora como no passado, tentando tirar a média das alegações contraditórias de seus líderes e responder a um ambiente caótico crescente. O significado real da queda do culto ocorre em nível individual, quando membros que antes recebiam ordens agora não recebem nenhuma instrução.

Para alguns, a ausência de mestres secretos cria apenas confusão. Pensamento independente não chega com facilidade a qualquer um e depois de alguns séculos sendo um peão útil, um vampiro pode perder muito de sua capacidade de iniciar e inovar. Outros membros da Camarilla respondem da mesma forma que servos libertos da Mão Negra, com agressão e experimentação ampliadas. Eles querem provar a si mesmos que não perderam sua individualidade durante os anos de servidão. Antigos servos que genuinamente aceitavam a doutrina da Manus Nigrum continuam o melhor que podem, imaginando o que aconteceu a seus mestres e esperando que a corrente de comando possa retornar alguma noite em breve. No meio tempo, eles cultivam seus recursos e promovem a visão do culto entre aqueles vampiros da Camarilla que mostram sinal de estarem ouvindo.

QUESTÕES NARRATIVAS

Como Narrador, você pode por ex agentes disruptivos da Mão Negra onde você quiser na Camarilla. Tenha em mente que poucos deles já existiram em qualquer época; é improvável que os personagens de sua crônica encontrem mais de um punhado de membros do alto escalão (ou baixo escalão) da Camarilla que se tornaram agressivos ou incomuns de outra maneira recentemente. Uma investigação nos motivos da mudança pode levar personagens cuidados direto no coração do culto desaparecido, se seu grupo quer lidar com isso, ou as mudanças comportamentais podem servir apenas como parte do pano de fundo das Noites Finais. Não traga ex-agentes para sua crônica a menos que eles realmente sejam úteis a sua história.

CULTOS DA GEHENNA

Muitos sobreviventes da Manus Nigrum mantém

o impulso de se devotar fanaticamente a alguma coisa. Já que sua velha fé agora parece insatisfatória, eles se colocam a criar substitutos. Em adição a cultos da Gehenna existentes, incorpore esses se eles se encaixam nas necessidades de sua crônica.

A IRMANDADE EMPÍREA

O carneiro Enrathi Niccolo Espuccio mantém sua convicção de que Enoch era o centro espiritual do universo. A cratera onde ela antes ficava agora expõe a substância primal do universo, a essência alquímica da existência que magos do sangue e outros estudantes do oculto procuram duplicar. Ele crê que todo o universo deve se tornar a mesma substância e que fogo nuclear combinado com poderosa magia pode fazer a transformação. Os Antediluvianos apenas acordarão quando o mundo for negro e estéril, pronto para eles.

Ele não tem seguidores em tempo integral mas se empenha em debates pessoais e correspondência tanto com magos vivos quanto vampíricos. Alguns Giovanni filosoficamente inclinados acham essa teoria intrigante e gostariam de conduzir alguns experimentos. No pior caso, eles chegarão muito perto da colheita de almas com a qual eles esperam derrubar a Mortalha, e se existe alguma coisa nas alegações de Espuccio, os Giovanni devem saber. Lobistas na legislatura de várias nações com capacidade nuclear montam campanhas frescas para testes terrestres e aéreos de armas nucleares, enquanto especialistas em ocultismo constroem redes de contatos entre os engenheiros que conduziram os testes.

A FACA DO PRIMEIRO

Os antes príncipes Ventrue Claudia Schoenecht e Karl Weissmont entraram na servidão à Manus Nigrum no começo do século XIX. Eles clamavam praxis em pequenas cidades do Ruhr Valley com a assistência de carniçais do culto e conseqüentemente passavam adiante informação sobre onde a crescente produção industrial Germânica veio em resposta a influência da Camarilla. O culto nunca os tratou como membros completos, mas os príncipes receberam agradecimentos de vários líderes do culto, incluindo um dos liches quando os vampiros fizeram uma rara viagem ao Mundo Inferior. O súbito desaparecimento do culto deixou os príncipes abalados e desorientados; graças a suas conexões, eles obtiveram uma imagem muito mais completa do escopo da queda do culto que a maioria dos seguidores poderia.

Schoenecht acordou uma noite com a intuição de que os Antediluvianos só poderiam triunfar depois que as gerações posteriores de Membros parassem de resistir. A consumação da história deve começar com a remoção de todos os Membros que sabem alguma coisa sobre os planos dos Antediluvianos e acima de tudo com a remoção de cultistas da Gehenna. A Manus Nigrum caiu, Schoenecht determinou de forma

CIENTISTAS E O OCULTO

A imagem popular de cientistas como racionalistas céticos não se aplica universalmente. Mesmo desde o começo da ciência moderna, investigadores como Isaac Newton e Robert Hooke tem combinado pesquisas científicas com estudos do mundo sobrenatural. No século XX, engenheiros tomaram parte na Ordem Alvorada Dourada em seu apogeu entre as guerras mundiais. Jack Parsons, um dos famosos engenheiros dos anos 30, participou de magia cerimonial com o jovem L. Ron Hubbard. Embora a maioria dos engenheiros e cientistas detenham um forte ceticismo sobre magia, não são todos. Giovanni e necromantes independentes se preparando para testar as teorias de Espuccio não estão trabalhando em um completo vácuo e sim se movendo entre pequenas comunidades de interesse que eles podem conhecer a muito tempo.

porque ela conhecia o suficiente para ser um obstáculo, intencionalmente ou não. Ela explicou o tópico para Weissmont, que imediatamente concordou. Juntos eles falsificaram sua própria destruição e começaram a construir uma rede de seguidores que poderiam ajudá-los a purgar as fileiras dos Membros que podiam se opor à história.

Dez Assamitas que costumavam pertencer à Manus Nigrum compõem a força principal do pequeno exército de Schoenecht e Weissmont. Grupos menores de Malkavian antitribu, Ventrue e carniçais vagam independentes, com relatórios ocasionais para os líderes do movimento. Os visionários agora vivem em um cortiço em Barcelona que os oferece uma boa visão da catedral de La Sagrada Família. Os antigos príncipes e alguns poucos assistentes escolhidos rastreiam critérios numerológicos na catedral, que eles usam para compilar horários para a guerra contra os cultos. Weissmont algumas vezes tem sonhos remissivos daqueles mandados pelos Aralu para os devotos de Enoch, mesmo apesar dos Aralu agora já terem ido. Ele e Schoenecht debatem sem paixão se ele está recebendo mensagens verdadeiras ou se ficou louco e deve ser destruído.

OS SERVOS DO PRÓXIMO MUNDO

Amanda Ruof-Jones supervisionou a instrução de subordinados em Enoch por mais de três séculos. Aconteceu que ela estava fazendo uma rara visita à

terra dos vivos quando Enoch caiu. Agora ela reside em Pretoria, dirigindo um grupo interacial de pretensos médiuns, muitos deles crianças. Ela os ensina que o mundo está a ponto de ser transformado e que eles devem se preparar fazendo contato com almas libertas no cataclismo, já que alguns fantasmas podem alcançar através do tempo. O governo Sul Africano trata as dúzias de membros do grupo de estudos com alguma suspeita, temendo que espiritualismo com uma inclinação de algum modo Ocidental pode ser parte de uma conspiração geral para subverter o regime de Mandela. Amanda também ofereceu refúgio secreto para um par de vampiros de sangue fraco, que trouxeram com eles um bebê que eles alegam ser seu. Amanda descobriu que a criança é um dhampir e possui uma marca de nascença em forma de crescente na base de sua espinha. Amanda convenceu seus médiuns que a criança é um “precursor de uma nova era” e que os fantasmas com quem os médiuns falam podem ter respostas para os mistérios da “hora de todos renascermem”.

A CRUZADA DAS SOMBRAS

Quase que desde a fundação da Manus Nigrum, alguns membros encontraram sinais de monstros escondidos espreitando sob a pele de outros vampiros. Dependendo do pesquisador paranóico em particular, os monstros podem ser fantasmas e outros espíritos, estranhas criaturas criadas por magia ou até mesmo criaturas tão alienígenas que são irreconhecíveis para os Membros ou o rebanho. As racionalizações variam, mas todas convergem para a idéia de que alguns vampiros não são realmente vampiros e consequentemente devem ser destruídos. No despertar do colapso do culto, a Cruzada das Sombras gradualmente emerge como uma organização em seu próprio direito. Tzimisce e outros vampiros com Vicissitude são os alvos mais populares, já que mudança de forma prova aos cruzados que alguma coisa está errada. (Mestres de Metamorfose se tornam alvos com muito menos frequência, apesar de um pequeno, mas expressivo número de cruzados argumentarem que toda mudança de forma vem de infecção ou corrupção). Algumas vezes os cruzados destroem vampiros que realmente provam não ser vampiros, como cuidadosos infiltradores Lupinos ou fantasmas usando poderes esotéricos. Mais frequentemente, não há nada errado com a vítima, apenas as percepções dos cruzados, mas a Cruzada das Sombras não apresenta nenhum modo fácil de corrigir equívocos.

ÍNDICE

A

Abominação 16, 162
Ambiente 79, 80, 85
Anciões 60
Antecedentes
 Idade 36
 Força Militar 37
 Arcanum 36
Aparições 16, 165
Arcanum 36

B

Baali 30
Bom Senso 21
Brujah Verdadeiros 34, 181, 190

C

Caçadores 16, 167
Campo de Treinamento 112
Clãs 16, 23
 Assamita 25
 Assamita Antitribu 181
 Brujah 25
 Gangrel 25
 Giovanni 25
 Lasombra 26
 Linhagens 16, 49
 Baali 30
 Nagaraja 32
 Brujah Verdadeiros 34
 Malkavianos 26
 Nosferatu 26
 Ravnos 26
 Setitas 27
 Toreador 27
 Tremere 27
 Tzimisce 27
 Ventruue 28
Carniçais 182
 Enrathi 182, 193
 Marijava 183, 194
 Rafastio 183, 195
Cenário 79, 80
Changeling 16, 166
Conceito 79
Controle 89
Crédito Extra 117
 Biografia 117
 Diário 117
 Crônica pela Internet 118
 Forma Livre 118

Inicialmente Mortal 116
O Grande Segredo 118
Níveis Diferentes de Poder 118
Pontos de Bônus 117
Pontos de Característica 116
Criação de Personagem Alter. 115

D

Daimonon 38
Dano Agravado 17
Degeneração 131
Diário 107
Disciplinas 15, 38
 Daimonon 38
 Condenação 39
 Conflagração 38
 Contágio 40
 Harmonia 39
 Invocar a Grande Besta 40
 Invocar o Arauto de Topheth 39
 Psicomachia 38
 Sentir o Pecado 38
 Terror do Vazio 38
Linha Vítreia 40
 Os Olhos dos Mortos 40
 A Hora da Morte 41
 Julgamento da Alma 41
 Sopro de Tanatos 41
 Banquete de Almas 42
Necromancia 40
Temporis 43
 Atar as Mãos de Átropos 49
 Beijo de Clio 48
 Beijo de Lachensis 46
 Dom de Clotho 46
 Lapso 45
 Recursão Interna 44
 Salão da Corte de Hades 47
 Sintonia Temporal 44
 Suspensão Subjetiva 45

E

Elísio 66
Enrathi 182, 193
Equilíbrio do Jogo 73
Estilo em Grupo 70
Enxertos 109

F

Flashbacks 109
Força Militar 37

H

Histórias Paralelas 111
Humanidade 132

I

Idade 36
Infernalismo 16

J

Jogo Misto 160, 175
Jogos Curtos 98
Jogos Longos 102

K

Kuei-Jin 169

L

Linha Vítreia 40
Linhagens 16, 49
Lobisomens 160
Localizações Alternativas 154

M

Magos 16, 163
Mão Negra 177
Marijava 183, 194
Mundo das Trevas 10, 11, 79, 159
Música 11, 86

N

Nagaraja 32, 181, 191
Necromancia 40

P

Perguntas Frequentes 15
Períodos Alternativos 140
 Pré-História 141
 Enoque 141
 Segunda Cidade 142
 Mundo Clássico e Antigo 143
 Antiguidade Clássica 145
 Idade das Trevas 145
 Idade Média 145
 Renascimento 146
 Reforma 146
 Iluminismo 148
 Romantismo 148

Inglaterra Vitoriana 149
Anos 20s 150
Grande Depressão 151
Segunda Guerra Mundial 151
Anos 60 e 70s 151
Gehenna 154
Personagens do Narrador 53
Aliados 55
Antagonistas 56
Neutros 56
População (Membros) 16

Q

Qualidades e Defeitos 117

R

Rafastio 183, 195

S

Salões 67
Culturais 68
de Caça ao Tesouro 69
de Clã 67
de Divertimento 69
de Patrocínio 67
de Xadrez 69
Políticos e Marciais 68
Sequências Oníricas 110

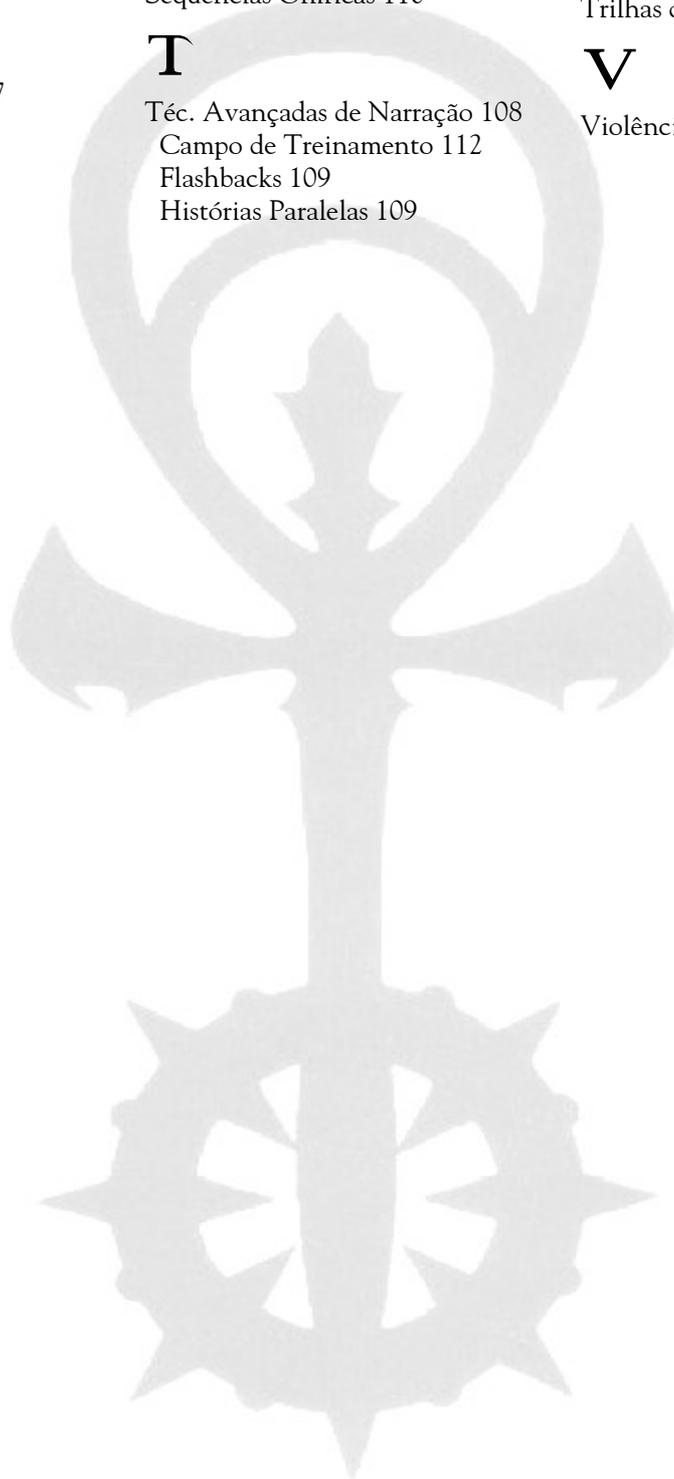
T

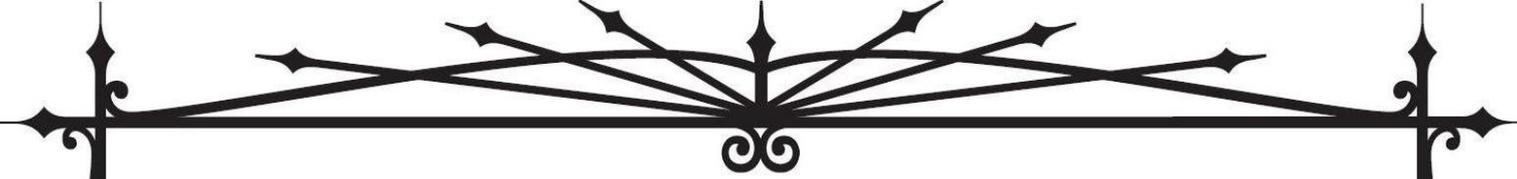
Téc. Avançadas de Narração 108
Campo de Treinamento 112
Flashbacks 109
Histórias Paralelas 109

Enxertos 109
Diário 107
Histórias Paralelas 109
Sequências Oníricas 110
Tema 8, 79
Tempo Morto 70
Mudança de Perspectiva 71
Estilo em Grupo 7
Maturação 70
Sessões Individuais 71
Temporis 43
Trilhas da Iluminação 136

V

Violência 11





Ficha sintética da crônica

Nome da crônica: _____

Narrador: _____

Local, data e horário das sessões: _____

Cenário: _____

Tema(s) e ambientação: _____

Critérios de criação de personagens

Seita: _____

Clãs ou linhagens restritas: _____

Antecedentes restritos ou limitados: _____

Disciplinas ou Linhas restritas: _____

Qualidades e Defeitos permitidos ou restritos: _____

Elementos do cenário de conhecimento geral (lugares, pessoas importantes etc):

NOTAS DA EDIÇÃO BRASILEIRA (E A JYHAD CONTINUA...)

UMA BREVE HISTÓRIA

Passamos tempo para poder lançar o segundo livro por conta de falta de pessoal para fazer isso. O Movimento Anarquista nasceu com o nome de Anarch Moviment, fundado por Lucita (um fake de Folha do Outono), e de lá para cá temos um bom tempo de estrada, mas pouca produção. Claro que compensamos isso com este livro aqui, mas temos que ser francos: há muitos livros ainda por fazer e precisamos de mais gente para isso.

Porém, neste momento, o Movimento Anarquista tem o prazer de distribuir mais um livro para os jogadores de Vampiro: A Máscara, de forma gratuita, pela internet. No lugar de vários agradecimentos, decidimos mudar um pouco e apenas falar do livro, não de nós.

PROBLEMAS

Tivemos problemas para terminar esse livro, os principais citamos aqui. Primeiro, não tínhamos um exemplo para diagramação, o .PDF do livro original escaneado em inglês tem apenas texto. Segundo, este aqui é um livro bem maior que o primeiro, nosso primeiro livro tem em torno de 70 páginas e este tem por volta de 200! Certamente o maior livro feito até hoje, tanto em quantidade de páginas, como em riqueza de informações. Não temos receio em dizer que *este é o livro mais importante até hoje feito por grupos de tradução*, superando até mesmo a versão em português do *Wraith the Oblivion* (primeira edição) pela galera do PFP. É a História sendo escrita pelo Movimento Anarquista!

Uma grande amiga nossa conseguiu a versão em espanhol, que tanto resolveu o problema de falta do exemplo de diagramação, como nos ajudou na tradução de termos dúbios. A segunda questão foi resolvida de forma bem lenta. Depois do primeiro trabalho se espalhar como febre pela internet, vieram vários voluntários, querendo ajudar o projeto, tornando-o maior. Muitos vierem e foram embora, deixando ou não contribuições, mas quem ficou está hoje assinando este livro nos créditos.

AGRADECIMENTOS MAIS QUE ESPECIAIS

Todas as pessoas que fazem parte de nossa comunidade contribuíram para o livro sair, mas temos que reconhecer de forma escrita o mérito de algumas delas.

Chokos (que nos deu a mão), Folha do Outono (por se manter firme), Doodlezs (por ser confiante na causa), Gothmate (por nos socorrer na hora mais certa), Gashburz (por ser companheiro), RGT (pelas capas e pela paciência de esperar tanto por ver seu trabalho sendo útil). Mas temos que agradecer em especial a Rodrigo Oliveira, ele sim deu um gás tremendo e não sou vão em dizer que sem ele esse livro ainda demoraria mais para ser lançado. Obrigado Rodrigo Oliveira, obrigado a todos.

PARA TODAS AS PESSOAS DO PAÍS!

Todos nós temos outras coisas por fazer, não somos apenas fakes de Orkut que estão ali para traduzir livros, somos pessoas reais, de carne e osso. Temos universidade, relacionamentos, família e amigos, trabalho e tantas outras coisas que cada um de vocês que lêem isso sabem do que estamos falando. Claro que gostaríamos de traduzir todos os livros, encher as mesas de todo o nosso país de informação de qualidade e gratuita, mas infelizmente não podemos. O projeto tem crescido, somos jovens, nem temos um ano de projeto e já demos dois livros totalmente prontos, quem sabe o livro que você tanto deseja não está em nossa agenda?

Junte-se a nós e faça a diferença!

AS noites finais escondem um milhão de histórias

Dos horrores ocultos da Camarilla à perversidade desnuda do Sabá, os vampiros disputam a eterna Jyhad. Anciões, ancillae, neófitos e... outros caminham à noite. Apenas uma pessoa conhece todos os segredos do Mundo das Trevas.

E todas elas precisam ser contadas

O papel do Narrador é um desafio, e este livro é uma ajuda inestimável para aqueles que organizam crônicas de Vampiro. Ele fornece uma grande quantidade de informação, incluindo enigmas que estão melhor fora do alcance dos jogadores, para criar e povoar histórias épicas. O Vampiro Manual do Narrador Revisado não deixa pedra sobre pedra - exceto aquelas que ocultam segredos que nenhum mortal deve conhecer.

vampiro: manual do narrador

- Inclui regras sobre as linhagens raras, Disciplinas e vampiros anciões
- Apresenta uma seção de perguntas e respostas frequentes sobre vampiro, detalhes sobre a verdadeira Mão Negra, crossovers com outros jogos do Mundo das Trevas e outros segredos de narrativa.
- Inclui sugestões para a criação alternativa de personagens, cenários históricos e criação de crônicas

