O Livro de Receitas Anarquista:

Um Guia Amigável Para a Política Vampírica

Um Guia para

Vampiro™

A Máscara

Por Bill Bridges

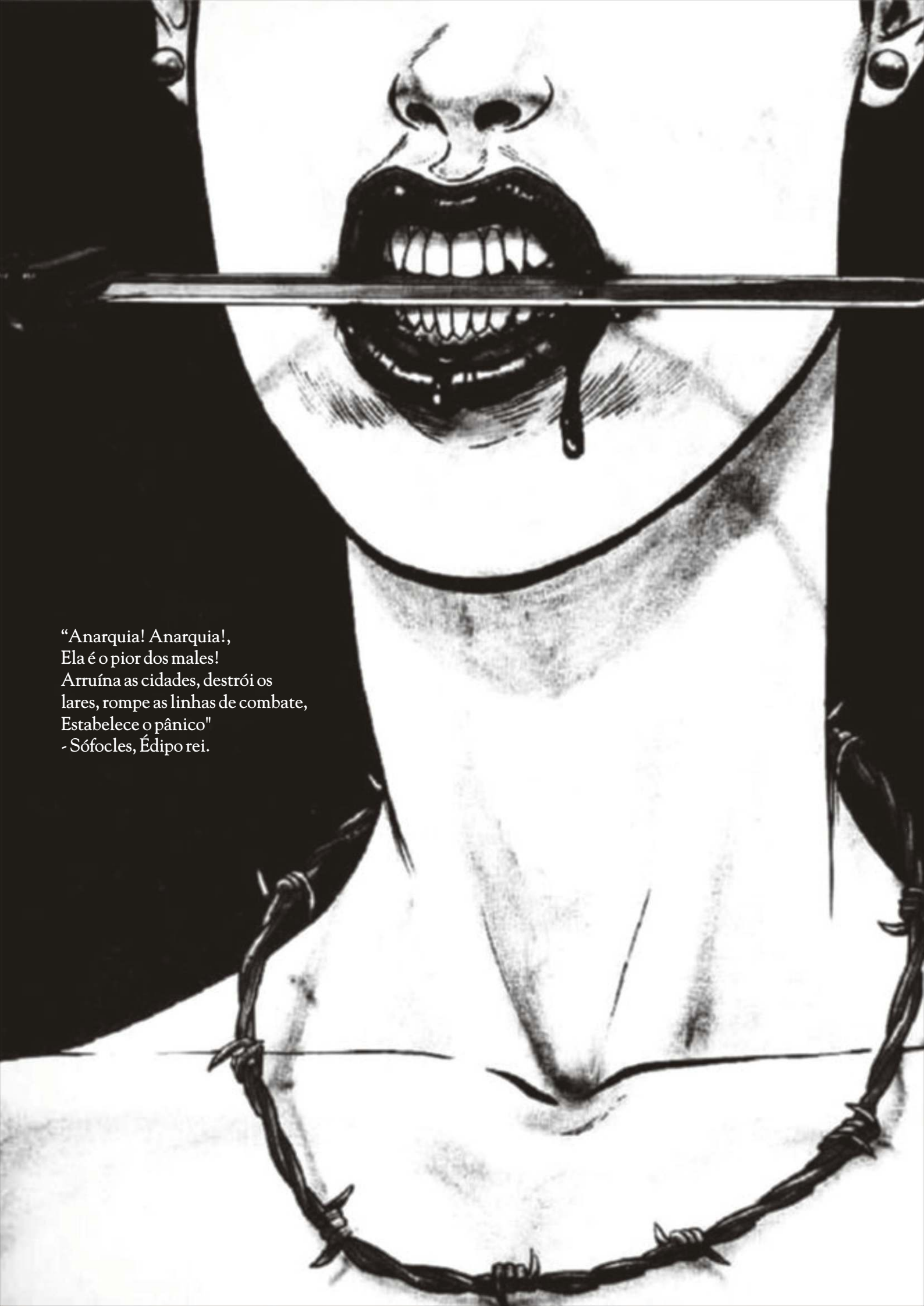
com Kerry Thornley

© 1993 White Wolf, todos os direitos reservados. Proibida reprodução impressa sem permissão expressa do editor, exceto com o propósito de divulgação. Vampiro: A Máscara, Mundo das Trevas, Brujah, Toreador, Nosferatu, Toreador, Tremere, Ventrue, Malkaviano, Assamita, Seguidores de Set, Giovanni, Ravnos, Lasombra, Tzimisce, Sabá, Anarquista, Camarilla, The Kindred, Neófito, Caitiff, Ancilla, Matusalém, Antediluviano, Primogeno, Elisio, As Tradições, Progenie, Inconnu, Justicar, Conclave, Arcano, Sociedade de Leopoldo, Livro de Nod, A Besta Interior, Diablerie, Gehena, A Jihad, The Riddle, Tragically Hip e O Livro de Receitas Anarquista são marcas registradas da White Wolf.

Aviso: Os personagens e eventos descritos nesse livro são ficticios, qualquer semelhança com fatos e pessoas, vivas ou mortas, é mera coincidencia.

A mencão ou qualquer referência a companhias ou produtos nessas paginas não fere as marcas registradas ou direitos autorais dos mesmos.

Devido aos temas maduros abordados nesse livro, recomenda-se cautela ao leitor.



“Anarquia! Anarquia!,
Ela é o pior dos males!
Arruína as cidades, destrói os
lares, rompe as linhas de combate,
Estabelece o pânico"
- Sófocles, Édipo rei.

A ordem eterna da noite, reduzida as cinzas por brilhantes punhais esgrimidos pelos punhos de jovens imortais. Os primeiros a cair por terra são os anciões, guardiões da opressiva "justiça" dos condenados. A tirania do sangue se acaba. Derramada por agitadores oportunistas e sorvidas por bocas ansiosas pelo poder Antediluviano.

A guerra das gerações está aqui. Nas luzes de néon da cidade moderna, os anciões travam uma amarga batalha contra a impetuosa nova ordem: a Revolução Anarquista. Esses jovens não são o orgulho e a alegria de seus senhores vampíricos, são os temíveis arautos da Morte Final.

Por quanto tempo os vampiros podiam continuar ocultos? Quanto tempo se passará até a Máscara seja revelada? Os anarquistas levantaram a mão, para por abaixo a cortina...

Créditos

Título Original: The Anarch Cookbook
Autor: Bill Bridge
Material Adicional: Kerry Thornley
Desenvolvimento: Andrew Greenberg
Editor: Robert Hatch
Diretor de Arte: Richard Thomas
Arte: Joshua Gabriel Timbrook, Jesper Myrfors, Max Fellwalker
Capa: Chris McDonough
Diagramação: Michelle Prahler, Sam Chupp
Contracapa: Chris McDonough
Colaboradores: Amber Bird, Steve Bishop, Stephan "Wolfgan" Bloch, Jennifer Brooks, Tristan M. Duarte, Michelle Elder, Aaren Farnham, Jeff Harris, Fuzzy L. Hatten, Rob Hillard III, Jane Izumoto, Arch Ljepava Jr., Jack Ravenlock, Tim Sedlack, Jesse Stephens, Jillian Sutter, Jherek Swanger, B.J. west, Paige S. Woron, Wayne Young.

Dedicado a:

William Powell, autor de The Anarchist Cookbook, cujo trabalho enobreceu muitas vidas, e Eris. Saudações à Discórdia!

Créditos de Tradução

Tradução: Ian González
http://www.orkut.com/Profile.aspx?uid=4425970286853307404
Revisão: Davi Gomes monte
http://www.orkut.com/Profile.aspx?uid=4894314992275814049
Revisao Final: Ian Gonzalez e Ideos
Capa: Gothmate Igni Delirium
http://www.orkut.com/Profile.aspx?uid=16546215555029344911
Diagramação & Contracapa: Ideos - Ao Som de Cólera, Calibre 12 e Sin Dios! (eu recomendo!)

Agradecimentos Especiais:

À William Powel por ter inspirado esse livro;
À White Wolf por tê-lo publicado;
À velha revista Só Aventuras por ter publicado uma resenha que me fez me apaixonar por ele;
Ao Folha e todos os pioneiros dos grupos de tradução por me fazerem ver que esse trabalho era possível;
Ao Eduardo costa do Sectários de Cthulhu, que ao embarcar comigo na idéia de traduzir CoC me deu ânimo para concluir esse trabalho;
Ao Davi Gomes, por ter aparecido exatamente no momento que eu mais precisava;
Ao Ideos por ser tudo que ele é;
E a todos aqueles que desejaram ver esse e outros livros em português, lembrar de vocês renova as forças para continuar.

Mensagem aos Leitores

Este livro foi feito por diagramadores, tradutores, revisores, divulgadores (vocês são indispensáveis!) e críticos (que nos fazem melhorar!) que mesmo não sendo especialistas nas atividades que exercem dentro do projeto, doaram um pouco do seu tempo para tornar seu cenário favorito de RPG mais rico. Provavelmente você tem um computador para estar lendo isso, talvez com internet para te baixado e quem sabe até uma impressora para te-lo impresso, porem 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 o nosso maior pagamento e, ver que podemos mudar o mundo a nossa volta, será a 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 da nossa extorsiva carga tributaria 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 fazermos à diferença?

Equipe Movimento Anarquista
(Http://www.orkut.com/Community.aspx?cmm=12967885)
(Http://movanarquista.multiply.com)

Chegou a hora da Revolta

Vocês que sempre pensaram que no mundo dos vampiros só existe a velha Camarilla e o brutal Sabá, sinto muito amigos, mas o mundo não é como vocês sempre pensaram que fosse.Todos aqueles que se sentem oprimidos pelas forças antagônicas das duas grandes seitas, devem hoje alegrar-se, pois existe uma saída, e ela se chama Movimento Anarquista.

Mas o que é Movimento Anarquista? Bem, é isso que esse pequeno livro irá lhes mostrar, foi ele escrito por um velho conhecido meu, Salvador Garcia, talvez alguns de vocês já tenham ouvido falar dele e dos Estados Anárquicos Livres na Califórnia.

Esqueçam toda a informação deturpada que nossa podre elite vos passou, abram suas mentes e absorvam as idéias libertadoras contidas aqui, a não ser que Salvador e eu estejamos tremendamente enganados, alguma coisa na maneira como vocês vêem a sociedade dos não vivos irá mudar após a leitura desse livro.

Saibam porém que a liberdade acarreta certos perigos, o conhecimento liberta, mas além de libertar traz responsabilidades. Você que teve a sorte de pegar em uma das proibidas cópias desse material, não fique parado, faça sua parte, espalhe a semente da anarquia, assim teremos um contingente cada vez maior, e poderemos lutar de igual para igual com nossos opressores. Leia atentamente tudo que está aqui, e aprenderá tudo que será preciso para espalhar o ideal da liberdade.

Dirijo esse livro a todos os joven s vampiros que sentem por dentro, a vontade de serem livres e mandarem em si mesmos, quase todos os jovens são assim, e mesmo os que não são, apenas precisar ser esclarecidos. Dirijo isso aos jovens porque no fundo, todos somos anarquistas, mesmo que não declarados, esse livro não irá lhe converter, apenas o fará ver a si mesmo como realmente é, porque VOCÊ JÁ É UM ANARQUISTA.

A escolha, portanto é essa a opressão do Sabá e da Camarilla ou a **Anarquia**. Nossa escolha é obvia.

Vida longa à Anarquia,
Ian González.

O MUNDO NÃO PRECISA DE EXÉRCITOS.
O MUNDO NECESSITA DE GUERREIROS.
SOLDADOS SEGUEM ORDENS.
GUERREIROS SEGUEM O CORAÇÃO.

Introdução ____ 08

Prefácio: Manifesto Anarquista ____ 11

Capítulo Um: Unindo-se à Causa ____ 21

Capítulo Dois: A Revolução ____ 32

Capítulo Três: Armas Para a Luta ____ 50

Capítulo Quatro: Guerra! ____ 70

Epílogo: Defendendo o seu Caso ____ 82

Apêndice Um: Quem é Quem Entre os Anarquistas ____ 86

Apêndice Dois: Gírias Anarquistas ____ 94

Fellowalker
©1993

Introdução

"Tudo é derrubado, o núcleo não resiste, mera anarquia arrasa tudo o que existe, marcas de sangue se espalham por toda parte, a cerimônia dos inocentes é sufocada. Os melhores carecem de convicção, enquanto os piores estão cheios de completa paixão".
- W.B. Yeats, "A Segunda Vinda".

Rebelião! As trombetas anunciam a liberdade! Quando as táticas diplomáticas e de conciliação falham, quando reina a opressão e ninguém é livre, salvo quem ostenta o domínio do poder, é hora desse poder cair perante a revolução. A violência é a tática daqueles que são tão loucos quanto o Inferno e não pensam em esperar nenhum minuto a mais. Esta é a tática dos vampiros anarquistas.

A rebelião é inerente à natureza vampírica. Corre pelas veias dos cainitas como se fosse uma maldição, passada de geração a geração desde a primeira revolta de Caim, o assassino de seu próprio irmão.

A fachada de conformismo sob o auspício da máscara tem feito com que muitos membros pensem o contrario; que eles podem até mesmo manter uma paz duradoura. Mas uma fachada nunca vai deixar de ser apenas uma fachada. Que vampiro não esconde ódios secretos e ânsias de poder? Sonhos nos quais se apresenta a ele a oportunidade de reinar por toda a eternidade?

Os anarquistas possuem um ponto de vista completamente diferente dos outros Membros e acerca do mundo que os cerca. Para eles, os príncipes são os senhores do conformismo, impõem seus próprios valores aos demais, porém eles mesmos não os seguem.

O consentimento da Camarilla legitima essa atitude, mantendo a maioria dos Membros em seu lugar e manipulando-os como se fossem marionetes em seus jogos de poder na Jyhad. O medo é a fonte do poder, o antigo medo que inspirou a inquisição. Aproveitando-se da necessidade de refúgio para se ocultar de todos aqueles que perseguem e assassinam vampiros, a Camarilla construiu suas fundações de controle por todos os lugares em que foi possível.

Muitos, como o Sabá, o clã Ravnos e outros dispersos pelo mundo, escaparam do jugo da Camarilla. Para aqueles que não tiveram tanta sorte, no entanto, o chicote apenas se tornou mais apertado. Claro que os anciões juram que tudo isso é necessário; ou você prefere uma horda de fanáticos religiosos soltos pelas ruas com estacas caçando cainitas para empalá-los?

Os anarquistas se negam a aceitar essa situação. A quantidade de poder que os príncipes exibem lhes parece superar em muitos a proteção que oferecem em troca. Muitos príncipes têm usado o cargo para solidificar sua própria estrutura de poder, independentemente das necessidades de seus súditos. E muitos Membros têm caído pelo caminho, ignorados por eles. Está na hora de dar um basta! Chegou à hora de virar o jogo! Chegou à hora da revolução anarquista.

Como Utilizar Esse Livro:

O Livro de Receitas Anarquistas é voltado tanto para jogadores quanto para Narradores. É um guia para os anarquistas, aqueles Membros que se negam a seguir as regras da camarilla e dos príncipes, se opondo abertamente a esses poderes.

É uma manual que ensina aos anarquistas como escapar do sistema. Incluindo o infame "manifesto anarquista", escrito amplamente divulgado entre os Membros por todo o mundo, para a fúria dos Justicar. Pode ser utilizado como fonte de idéias para suas próprias revoltas.. Porém, tome cuidado, pois os anciões também podem tê-lo lido e estarem prevenidos acerca do que você for fazer. Quem sabe, talvez o manifesto não tenha sido feito apenas para te fazer cair em uma armadilha!

Capítulo Um: Unindo-se a Causa. Este capítulo trata dos próprios anarquistas: quem são, o que fazem e o que não fazem. Também inclui dicas sobre como encontrá-los e unir-se a eles.

Capítulo Dois: A Revolução. Este capítulo explica o ***modus operandi*** do movimento anarquista: como eles escapam das conseqüências de seus atos e o que acontece quando eles contribuem para derrubar o príncipe ou enfraquecer seu poder. Contêm informação acerca do estado do movimento em todo o mundo e sobre como conseguir aliados fora de sua cidade. Além de falar sobre certos companheiros que podem vir a se tornar mais perigosos que úteis.

Capítulo Três: Armas Para a Luta. Este capítulo inclui bons ensinamentos sobre como dar cabo de seus inimigos. Fala sobre a utilização de computadores e de instrumentos de alta tecnologia que podem lhe ajudar a sair de varias situações, e também contêm informações sobre lutas corpo a corpo, entre elas algumas artes marciais, para quando chegar à hora da ação dura e suja. Esse capítulo tem o propósito de preparar os jovens anarquistas para o grande passo seguinte.

Capítulo Quatro: Guerra! Esse é o grande passo seguinte. Se você seguiu todas as instruções: chegou à hora da guerra! Conflitos nas ruas, destruição de vampiros inimigos, e o possível contra ataque do príncipe. Tudo o que você precisa saber pra realizar uma grande batalha, incluindo o que fazer depois da vitória e como escapar da derrota.

Epílogo: Defendendo o seu Caso. O que fazer quando te pegam com a mão na massa e te levam até o príncipe. Sugestões de manobras de negociação para se sair bem da confusão, como se lamentar, denunciar seus amigos e outras táticas tão nobres quanto desprezíveis. Também, como se vingar de alguém que tenha atrapalhado seus planos se for o caso.

Apêndice: Quem é Quem Entre os Anarquistas. Inclui as fichas de alguns dos anarquistas mais famosos e outros nem tanto, entre eles: Salvador, autor do "manifesto anarquista".

Espalhadas ao longo do livro estão varias idéias para cenário, informação e motivações dos anarquistas e de seus antagonistas (todos aqueles que se colocam no caminho da causa). Há também informação para os Narradores sobre como colocar em ação uma crônica de anarquistas, seja colocando-os em oposição a jogadores da camarilla, ou diretamente ao príncipe de uma cidade. Para os jogadores, oferecemos múltiplas idéias para rebeliões e pontos de partida para que eles desenvolvam suas próprias técnicas.

Nesse livro há argumentos que defendem os dois lados da história: as justificações dos anarquistas e a defesa dos príncipes. O assunto é muito complexo para que se possa dizer qual o lado certo e qual o errado. Apesar de tanto os anarquistas quanto os príncipes tentarem enfocá-lo somente sob um único ponto de vista, tomar partido não é tão fácil como poderia parecer a primeira vista, já que ambas as facções ocultam interesses secretos. Suas verdadeiras motivações estão envoltas nas trevas do tempo e da noite.

Tema: Rebelião

A rebelião é o motivo pelo quais os anarquistas estão no mundo, e o melhor que sabem fazer, o motivo pelo qual o príncipe quer os corações deles em uma estaca. Mas os anarquistas não iniciam revoltas apenas por iniciar, eles têm motivos pessoais (se me der vontade de me alimentar em Chez Louis, eu o faço, que me importa o que o príncipe acha de seu lindo restaurante?), ou ideologias (nosso sangue pode nos libertar da tirania da mortalidade, nós iremos trocá-la pela tirania do príncipe?).

Clima: A Investida

Admitamos: a anarquia é diversão. É excitante poder derrubar a ordem estabelecida, e se safar completamente depois. Tudo é visto através de lentes de adrenalina, sem meio termo: "somos nós e eles". As decisões se tomam a todo momento, sem tempo para contemplações ou raciocínios. O anarquista faz aquilo que pensa, e não pensa sobre o que faz. Está todo tempo na crista da onda, com a certeza de que tudo pode ser posto a perder a qualquer momento.

Referências:

O tema da anarquia e da revolução possui uma imensa gama de material escrito, existem fontes de inspiração inesgotáveis.

• O “The Anarchist Cookbook" (O Livro de Receitas Anarquista), de William Powell com introdução de Peter Bergman. Não apenas tem um título estupendo, como possui informação sobre todas as formas de espalhar o caos. Este manual é mais popular entre os pequenos grupos anarquistas, apesar de ser encontrado em algumas livrarias. Mas tenha cuidado! Algumas pessoas acreditam que ele foi escrito pelos agentes da CIA para lhe comprometer.

• Quase qualquer livro do catálogo Loompanies. A lista de leitura inclui; "Como Matar", volumes um ao cinco; "Não se Torne Louco”, “Seja Justo”, “O James Bond dos pobres” e muito mais.

• Para mentes e corações bizarros, há o "Livro dos Gênios", do doutor Ivan Stang e outros, são indispensáveis. Muitos anarquistas saúdam Bob Dobbs como seu único príncipe, e o mesmo com qualquer um dos servos de Jehovah! O Punho Absoluto da Retirada está chegando, você está preparado?

• Para os raros religiosos: recomendamos encarecidamente o clássico da ontologia da guerrilha, “Principia Discórdia”. Não esqueça de comer um cachorro quente sem pão na sexta-feira. Salve Eris! Vida longa a discórdia!

• A **"Trilogia dos Iluminados"**, por Robert Anton Wilson e Robert Shea. Esqueça de JFK de Oliver Stone, descubra a verdade com essa trilogia. Muitos anarquistas sabem que a camarilla não é nada mais que um complô dos iluminados, e que Gruad Rostro Gris é um autêntico antediluviano.

• **V de Vingança**, por Alan Moore e David Lloyd. Um homem enfrenta o fascismo britânico. Porem, quem é esse homem? Uma fantástica minissérie sobre o preço que a política cobra da humanidade. Todas as 12 edições estão disponíveis em capa soft, encontradas na maioria das lojas especializadas.

• Para quem busca um enfoque mais sério do assunto, as obras escritas por Bakunin, Proudhon e Kropotknin oferecem muitas informações acerca do movimento anarquista no mundo. Muitos revolucionários da ultima metade do século XIX viram a anarquia como uma alternativa viável. Tentaram implantá-la na Espanha, e talvez tivessem conseguido se não fosse por Franco.

• **Os Garotos do Bairro**: (dirigido por John Singleton), um vídeo para compreender aquilo pelo qual têm passado muitos anarquistas antes de seu abraço. Uma vida mortal sob a opressão econômica e social. É o ingrediente principal para a revolução, uma vez que se consiga o poder necessário para realizá-la.

• **O Declínio da Civilização Ocidental:** é um excelente filme sobre o movimento musical punk; é uma sorte encontrá-lo por ai.

• **Sid & Nancy** (dirigido por Alex Cox). Uma visão de Sid Vicious (dos Sex Pistols) e sua namorada e como eles chegaram ao inferno. Também é recomendado **Repo Man,** uma viagem bizarra através dos mitos suburbanos da América, pelo mesmo diretor.

• Musicas dos Sex Pistols caem bem para dar um toque anarquista, assim como muitas outras bandas de metal atuais, ou de rap mais violento, como Ice T.

• Nietzsche: ele não foi um anarquista, porém muitos jovens rebeldes gostam de citar suas obras. “Contempla, Eu te mostrarei o Super-homem!” Sua obra foi mal interpretada durante muito tempo por causa da concepção que os nazistas tinham dela, porém atualmente ele esta se tornando um filosofo da moda entra a juventude. Obras recomendadas: “Assim Falou Zaratustra”, “Para Além do Bem e do Mal”, “Humano, Demasiado Humano” (muito popular entre os Membros).

Para concluir:

O caminho da anarquia é um caminho violento. Se você decidir seguí-lo saiba que passou o tempo de ficar apenas reclamando do príncipe, aumente sua força para ter mais chance de vencer. O príncipe e todos os seus aliados virão atrás de você. Mas, pelos diabos, você esta morto, certo?

Se você leu ate aqui, já sabe coisas demais para estar a salvo. Como o príncipe irá confiar em você agora? O melhor a fazer é ler o resto o mais rápido possível para aprender a se defender da sua ira. Continue lendo...

Prefácio: O Manifesto Anarquista

"Paz aos homens, guerra às instituições".
- Slogan anarquista espanhol.

Observe! Um manifesto pela liberdade! Liberdade para todos os que ouvem com seus próprios ouvidos, e não com o que os outros emprestam, um manifesto para aqueles que não se deixam enganar pelas mentiras das quais esse mundo é feito. Eu, Salvador Garcia, corro um grande perigo para entregar essa mensagem. Se você se aprofundar bem nela, achará a faísca da minha existência. Achando essa faísca, transforme-a em uma chama!

Somos anarquistas. Somos aqueles que não querem ser dominados por ninguém; e não desejamos para os outros aquilo que não queremos para nós.

Talvez você me pergunte: "Vocês são loucos?" "Por acaso os príncipes não os detém, e os expõem ao sol para não passarem suas idéia adiante?". Eu te respondo, eles tentam. Sim, como tentam. Porém não conseguem. Pois nossa vontade é forte e nossa astúcia não tem rival!

Então é isso, nos dias em que eu respirava fui convocado por meus irmãos espanhóis para lutar contra o rei e seu terrível governo. Por esse motivo, me deixaram para que eu morresse. Porém veio até mim alguém que reconheceu meu fogo, alguém que não estava disposto a deixá-lo se apagar. Esse alguém me deu o dom que todos os que estão lendo isso compartilham: o dom da vida eterna, a trilha do sangue. Um dom que é empregado para buscar justiça para todos os que não conheceram justiça alguma. Eles não sabem, porém falam sobre isso em segredo, pois suas línguas são como a das serpentes. Serpentes venenosas são esses Príncipes e Justicar!

Quem são os anarquistas? Porque você deveria nos conhecer? Nós somos aqueles que não seguem as leis do tirano, o príncipe ditador. Temos descoberto algo mais importante que servir as necessidades dele: servir às nossas. Somos iguais ao Príncipe, então não nos peça para trabalharmos para ele. Nós não precisamos disso, temos o verdadeiro poder, O Poder do Uno, o poder de todos!, Pense nisso.

Temos o direto de pensar o que quisermos. Nossos anciões têm criado várias lendas, coloridas e terríveis, para nos amedrontar. Dizem que há gigantes na terra, e algum dia eles se levantaram para devorar a todos, que devemos lutar para que esse dia nunca chegue. Dizem que o primeiro dos nossos foi Caim, amaldiçoado por Deus, e que por isso todos fomos amaldiçoados. Nos oferecem estas e outras mentiras, para que tenhamos pena de nós mesmos, para que não nos apartemos da ordem que eles estabeleceram, para que não vejamos a verdade por nós mesmos. Nós estamos mais vivos do que jamais estivemos. Devemos desfrutar do momento, de todos os momentos. E lutar contra a ganância dos antigos por toda a eternidade.

Porque esta verdade nós sabemos: nossa raça é livre, não somos amaldiçoados e não precisamos de redenção nenhuma, eles tentam nos manter nas sombras da ignorância para que não vejamos os crimes que eles cometem contra sua própria lei. Lei? Nós daremos leis a eles, as leis da dor, da morte, da espada, das balas e do sangue!

Por essa razão devemos nos rebelar, por essa razão devemos viver em constante revolução, com cada gota de nossa vitae. Sem desanimarmos sequer por um instante.

Lutamos por nossa sobrevivência, pelo direito as nossas não-vidas, para viver do jeito que queremos. Amaldiçoados sejam os Amaldiçoados que se interpuserem em nosso caminho!

Os Príncipes e os Justicar têm criado uma monarquia a partir dos destroços de sua vida passada. Quando esses anciões eram mortais, respiravam o ar nobre de seus castelos e se vestiam como reis e cavaleiros. Por isso, quando receberam a dádiva de nascer de novo, a utilizaram para alcançar todos os perversos desejos que não podiam ter quando respiravam, o poder e a crueldade dos déspotas. No entanto, pergunta-se porque os mortais se levantaram contra eles na inquisição? Aquela Inquisição pode voltar, porém, dessa vez, serão muitas mãos a mais para empunhar tochas e estacas e reduzir os Príncipes a cinzas enegrecidas.

Somos os filhos da democracia. Temos a faculdade de votar em nossos lideres quando em vida. Porque deveríamos agora perder esse poder? Porque aqueles que reivindicam nosso comando são tão velhos que não aceitam a democracia, em sua juventude só conheceram reis e rainhas: os reis e rainhas são a única coisa na qual pensam quando alcançam a imortalidade. Mas nós podemos ter novos pensamentos, sonhar com novas formas de governo. Chegou a hora de dar a volta por cima. De ensinar aos anciões como voltar a ser jovem.

E se não quiserem escutar, nós quebraremos seus ossos, beberemos seu sangue e os lançaremos vivos nas chamas ardentes.

Minha História

Agora falarei de mim, para que possam entender porque escrevo isso, porque luto e como o faço. É muito importante que compreenda isso, pois do contrario você pode vir a pensar que tudo o que prego é violência e guerra sem sentido. Não é assim, pois todos os meus atos possuem um sentido. Leia e irá me compreender.

Chamo-me Salvador e fui espanhol. Quando nasci pela primeira vez, meu nascimento como mortal, foi em uma pequena, porém unida, família de lavradores em Andaluzia, em 1876. Éramos muito pobres e a situação não era das melhores. Toda a nossa comida ia para as mãos dos ricos senhores de terras, os aristocratas. Recebíamos pouco em troca. Não possuíamos bens e nossas roupas estavam em farrapos. Porém éramos uma família, e nada poderia nos tirar isso.

Quando fiquei maior, gostava de ir às tavernas para escutar o que os homens mais velhos diziam. Haviam começado a falar ao redor de uma nova forma de governo, onde os trabalhadores podiam possuir seus próprios negócios, e todos tinham o que mereciam. Aqueles homens eram chamados anarquistas. Quando cresci, contudo minha fúria cresceu comigo ao ver como éramos tratados, me uni àqueles grupos; não tardei a começar a ajudá-los a fazer panfletos onde eles explicavam como as coisas poderiam mudar para melhor.

Cedo me dei conta de que falar não era o suficiente. A mudança só se produziria por meio da ação. Deveríamos trabalhar com nossas próprias mãos para criar nosso paraíso. Uni-me a um grupo para combater o governo em segredo, como válvula de escape para minha rebeldia juvenil. Chamávamos-nos a Mão Negra. A polícia sempre estava em conflito conosco. E nós com ela.

Passamos por memoráveis fatos juntos, meus companheiros e eu. Demos muita dor de cabeça para a policia, e às vezes nós nos aproximávamos dos seus agentes pelas sombras e lhes dávamos uma lição. Não imaginam como me sentia bem fazendo aquilo, daria pra compreender melhor se tivesse visto nossa família e amigos sendo oprimidos e morrendo de fome por causa das autoridades. Mas às vezes atrapalhavam alguns dos nossos planos e nos prendiam em celas escuras. Tivemos que organizar muitas fugas, e ajudar os amigos fugitivos a saírem do país para que não fossem presos novamente.

Não foi por acaso que depois de vários episódios famosos passados eu reparei na presença de um forasteiro que veio de outra cidade. Chamava-se Fernando. Tinha vindo de outra facção da mão negra para nos ajudar. Era um insurgente e havia incitado várias revoltas entre os trabalhadores das populações e cidades maiores. Era uma lenda secreta para nós. Diziam que seu nome não devia chegar aos ouvidos da polícia, ou redobrariam os esforços para nos atrapalhar. Ele só aparecia à noite, e nunca nos dizia onde passava o resto do dia. Afirmava que tinha outros assuntos que somente ele poderia resolver. Se não se tratasse de um homem tão nobre, jamais haveríamos confiado nele, mas ele nunca nos traiu. Com o tempo descobri que ele era a fonte de nossa inesgotável energia, algo que poucos chegaram a saber.

Eu combatia a polícia pela liberdade e os direitos de todos os homens. Como deixar de enfrentar aqueles que abusavam de seu poder e assassinavam inocentes para mantê-lo? Talvez eu não fosse inocente, porém não conhecia nenhuma pessoa que o fosse.

Meu irmão, Pablo, era apenas um garoto, ainda sem barba, quando o mataram. Caminhávamos à noite, voltando para casa, quando os policiais nos detiveram. Supondo que haviam me reconhecido graças às descrições que circulavam por ai. Levaram-nos para um beco escuro da cidade onde estávamos. Tudo estava coberto de lixo, pois a rua passava por um riacho de águas podres. Empurraram-me no charco podre e esfregaram meu rosto contra o chão. Golpearam-me, sem deixar de rir em momento nenhum. Posso culpá-los por essa surra? Acaso não os havia surrado em outros dias também?

Não, era a risada que me enfurecia. Fazíamos o que devíamos, como exemplo para os outros. Sim, nós gostávamos, porém, somente porque fazíamos aquilo por uma questão de princípios. Aqueles homens não tinham nenhum princípio além do de causar dor aos camponeses ignorantes.

Pablo gritou para que o deixassem, e também riram dele. Um deles o empurrou, golpeando-lhe com a espada contra a parede. Aquilo foi mais do que eu podia suportar. Era meu irmão, sangue do meu sangue, me pus de pé e golpeei o guarda no rosto, quebrando sua mandíbula. Os demais me pegaram e me seguraram para que aquele que havia apanhado pudesse se vingar. Pablo deu um grito e se lançou sobre ele, agarrando-lhe o braço, tentou segurá-lo pelo punho, porém foi

Deram-me uma surra tão forte que senti que tinha rompido algo por dentro e não tardaria a morrer. Tossia sangue, que pude ver escorrendo para o riacho, mesclando-se com os excrementos que flutuavam. Demônios! Não se contentaram com o meu sofrimento. Pegaram Pablo e começaram a surrá-lo também.

Pablo! Meu irmão! Se morressem mil vezes não podiam reparar o que te fizeram! E se faziam chamar de guardiões da justiça. Eu iria lhes dar justiça, uma justiça que lhes faria pedir clemência! Mas a clemência não é para eles... Não por minhas mãos!

Não conseguia me mover. Haviam-me batido demais e meus músculos ardiam. Com a dor! Morrer lentamente ali jogado, escutando as súplicas de meu irmão Pablo enquanto batiam nele até a morte. Como podiam ser tão cruéis? Não sabiam o que faziam! Vi o horror em seus rostos quando se deram conta do que haviam feito. Estavam cegos pelo poder, o poder que ostentavam sobre a vida e a morte. Porém aprenderam o que significa ter poder de verdade.

Deixaram de rir e um deles deu um grito. Pude ouvir o som da luta, e daqueles que estavam próximos a mim, salpicando meu rosto de água. Então vi Fernando entre as brumas de minha visão borrada. Segurava a cabeça do outro guarda e mordia sua garganta. Vi seu uniforme se empapando de sangue, que Fernando se apressou a lamber. Não temi por mim. Regozijei-me ao ver como se fazia justiça, mesmo estando à beira da morte. Alegrei-me em assistir suas mortes sangrentas e dolorosas, extasiado diante do horror que se refletia em seus rostos agonizantes.

Fernando jogou o último guarda sem vida ao solo e se inclinou ao meu lado. “Meu amigo", disse “você está morrendo. Isso me deixa triste, porque você é um excelente guerreiro. E também é muito astuto, ainda quer continuar a lutar?" Eu lhe disse que sim, porém que não seria possível. Ele negou com a cabeça sorrindo, "não, você está equivocado, eu posso fazer isso ser real, fazer você viver de novo e voltar da morte".

Eu acreditei nele “sempre havia confiado nele, e desejava continuar na luta, vingar Pablo; vingar-me de todos os que abusavam do poder, se sua autoridade. Porém, me disse Fernando "existe um preço”. Você deverá beber o sangue dos outros para sobreviver. Matar para continuar vivendo. Você será um vampiro".

Aceitei! Sabia o que era um vampiro, mas não me importava. Não acreditava o que diziam as crenças sobre eles. Somente pensava em me lançar, transformado em um morcego, sobre o chefe de polícia e chupar seu sangue até que caísse aos meus pés, frio e sem vida. Aquela idéia me entusiasmou, assim pedi a Fernando que fizesse o que tinha que fazer.

Foi assim que virei um vampiro, um dos membros do clã Brujah, cria de um anarquista.

Pablo estava morto, era tarde demais para se levantar como eu havia feito. Meu pobre irmão. Jurei continuar a luta em seu nome, que ia vencer todas as batalhas que ele já não podia assistir. Chorei muito naquela noite, a primeira de minha nova vida. Era meu irmão, sangue do meu sangue. Dizem que o tempo cura tudo, porém isso é mentira, algo que os mortais dizem por não saber o que é o tempo. Uma eternidade não bastaria para curar o ódio que senti! Que ainda sinto, ardendo em minhas entranhas entorpecidas.

Ajudei Fernando a lutar a favor dos ideais anarquista na Espanha. Estivemos implicados em todos os acontecimentos que sacudiram os anos seguintes. Agora não lutávamos apenas contra o governo, mas também contra os Ventrue e o resto da Camarilla.

Então chegou a guerra civil. Os Ventrue e os outros amos secretos desfrutaram de uma poderosa marionete na pessoa do ditador Franco. Vimos nossa oportunidade e começamos uma guerra sem precedentes destinada a extirpar o poder da Camarilla da Espanha. Que tempos maravilhosos aqueles, combatendo por nossos ideais com todos os mortais, muitos deles sabendo o que éramos, sem se importar. Sabiam, assim como nós, quem era o verdadeiro inimigo: a ditadura fascista. É na luta, imerso na corrente de atividades e ação, onde às vezes consigo esquecer minha dor, da minha tragédia desde uma vida miserável até uma morte dolorosa.

Mas a Camarilla era mais poderosa que nós. Receberam ajuda de outros países. Tínhamos amigos em Paris, porém era impossível para eles enviarem reforços. Foi nessa guerra que Fernando morreu, mas ele levou consigo o Príncipe de Barcelona. Destroçaram-se mutuamente, bebendo das veias um do outro sem deixar de lutar. Foi Fernando o vencedor, ele que bebeu o último gole de sangue, mas a progênie do príncipe se lançou sobre ele. E ele estava debilitado demais pela perda de sua própria vitae, e assim puderam derrotá-lo. Nas veias de um deles corre agora o sangue me meu senhor, eu haverei de destruí-lo por isso.

Depois daquilo, acreditei que não conseguiríamos vencer. Achei que havia chegado o momento de buscar novas terras, e fui para a América. Ali me uni aos Brujah da Califórnia, Los Angeles e Hollywood. Aquele era um novo mundo, um mundo que eu jamais poderia imaginar que existia. Todos os mortais saiam ao cair da noite para andar pelas praias e ruas brilhantes da cidade de Los Angeles. Não tinham medo da escuridão, pois o sol brilhava com tanta força que continuavam sentindo seu calor durante a noite. Sim, pensei, este poderia ser um bom lugar para levantarmos uma nova Cartago.

Aqui poderíamos conviver em paz, sem precisar ter medo um dos outros. Mas a Camarilla tinha outros planos.

Durante anos tentamos manter a paz, pois não queríamos trazer a guerra a esse novo paraíso. Porém o príncipe não deixava de endurecer suas leis. Pensou que o fato de desejarmos a paz era um símbolo de debilidade. Não acreditou que ainda tínhamos o espírito da luta dentro de nós. Mostramos-lhe o quanto ele estava equivocado.

Os norte-americanos estavam em guerra. E muitos californianos temiam o que os japoneses poderiam fazer. Nossas manobras astutas propagaram o medo entre os mortais. Alguns dos quais chegaram a pensar que os japoneses estavam invadindo Hollywood. As ruas se enchiam de gente aterrorizada, os soldados estavam em todas as partes, tentando averiguar o que estava ocorrendo. Foi então que atuamos. Eu tinha muita experiência com esse tipo de guerra, assim todos me viram como seu líder. Não os decepcionei.

O Príncipe era incapaz de controlar a suas atemorizadas forças policiais e militares. Caçamos, um por um, todos os que compartiam o seu sangue e os matamos, depois, fomos até ele.

Ele habitava uma elegante mansão, um decadente edifício de Beverly Hills onde dava uma imensidão de festas para os famosos. Aquela noite não havia nenhuma festa, pois ele sabia o que iria ocorrer. Havia se preparado. Perdemos alguns de nossos companheiros na batalha, mas o resultado não podia ser outro. Suplicou-me, me rogou como sempre fazem os aristocratas quando a revolução bate a sua porta. Eu ignorei enquanto lhe aplicava a pena de morte e seu sangue cantava em minhas veias, me reforçando com sua antiga vitae.

Jurei então empregar bem seu sangue, utilizando para ganhar poder, para libertar todos os que estivessem fartos dos grilhões da Camarilla. Decidimos não pararmos ali. Tínhamos a oportunidade de libertar a cidade de Los Angeles e reclamá-la pra nós. Podíamos conseguir, éramos fortes nessa cidade. Mais que em qualquer outra dos Estados Unidos. Dirigimos-nos a todos os refúgios e obrigamos todos os membros a se unirem a nós se não quisessem arder no fogo. Não foi fácil submetê-los, perdemos muitos companheiros, porém eles sofreram muito mais baixas que nós. No final, os anciões pediram para pararmos e entregaram seu poder aos nossos pés. Havíamos ganhado!

Trabalhamos com rapidez durante os anos seguintes e nossa revolução se propagou por toda a costa oeste. Logo muitas cidades se encontravam nas mãos dos anarquistas e os príncipes desapareceram. Chamamos nossas novas cidades de Estados Anárquicos Livres .

Agora nos governávamos por nós mesmos. Se surgia alguma disputa, levávamos diante de nossos conselhos, onde todo mundo tinha voz e voto. Isso causa problemas, é claro, em ocasiões onde as discussões podem ser conduzidas, mas não era nada se comparada com a escravidão que havíamos conhecido. Chegaram muitos de todas as partes para se unir a nós. Isso é bom. Em maior quantidade, somos mais fortes.

Mas não haviam desaparecido aqueles que queriam nos deter, arrebatar-nos nossa grande vitória. Eu os digo, para qualquer que queira nos tirar o que é nosso, nós temos bombas, pistolas, veneno e o poder do nosso sangue. Arrancaremos seus membros um por um e colocaremos os restos na torre mais alta da cidade para que saúdem dali o sol nascente.

Uma Lição de História

Um homem sábio, espanhol como eu, disse, "Quem não aprender com o passado está condenado a repeti-lo". Esse homem foi o filosofo Santayana. Estas palavras possuem uma grande sabedoria, sobretudo para nós, pois se não formos capazes de aplicar em nossas vidas as lições tiradas da vida daqueles que vieram antes que nós estamos condenados a repetir seus erros.

Devemos conhecer a história.

Devemos conhecer a história do movimento anarquista para que o mesmo tenha êxito na atualidade.

Tempos Lendários

Quero dividir essa nossa história em seções, a primeira delas eu chamarei de "tempos lendários". O que sabemos desse tempo procede de nossa mitologia particular. Existe um livro que muitos crêem que é real, chamado "O Livro de Nod".

Este livro fala supostamente sobre os segredos dos primeiros vampiros, de nosso pai de todos os seus filhos e filhas.

Muito se fala acerca dessa obra em todas as partes, por isso não debaterei aqui sobre ela. Creio que os antigos a criaram para assustar os jovens, para que acreditássemos que possuem um maior direito sobre a história do que nós.

Todas as histórias desse tempo falam sobre as primeiras gerações de vampiros e suas lutas internas. E então havia aqueles que cobiçavam o poder dos demais. Um dos relatos nos conta da terceira geração, assassinos de seus pais, mas somente porque seus pais haviam tentado matar a eles. Foi em defesa própria. Não é a mesma coisa o que os anarquistas fazem?

Tudo o que se falar sobre essa época será motivo de suspeita. Se há algo que está claro é que não havia anarquistas, tal como se entende nos nossos dias. Os antigos conheciam apenas os antigos. Não havia novas formas de revolução, nem novas formas de governar.

As Conquistas dos Brujah

O clã Brujah se originou a partir de um grupo de honestos trabalhadores. Foram aqueles que não tiveram medo de reger suas próprias existências, de decidir e construir sua nova forma de vida em um plano superior, a fim de revelar o dom que essa nova forma de vida representava. Cartago, nos dizem, foi uma cidade onde os Brujah viviam com os mortais em harmonia, extraindo a luz da verdade que há por baixo das mentiras de nossa suposta maldição. Se fossemos amaldiçoados, essa cidade não poderia haver existido.

Mas outros clãs da família estavam vigiando. O ódio os inundava, o rancor por não poder ver sua nova vida como a maravilha que era. Não queriam que os demais a desfrutassem. Estes foram os Ventrue e os Malkavians de Roma, que conspiraram para destruir Cartago e garantir que vampiros e mortais não voltassem a conviver em paz nunca mais. Essa é a historia que contam para manter sua Máscara, porém nossos olhos transpassam seu véu de mentiras; se pudermos uma vez, apenas mais uma vez repetir a experiência de Cartago. Os humanos não teriam porque nos temer.

Antes da Máscara.

O governo da família naqueles tempos não era muito duro. As regiões geográficas eram divididas demais para se pretender estabelecer um governo central. Em geral, quando um vampiro se sentia oprimido em um local, simplesmente ia para outro, onde poderia viver como lhe proviesse, livre de tudo o que quisesse evitar.

Foi seu desapiedado uso dos mortais que causou sua ruína. Os humanos se levantaram contra eles, com sua santa Inquisição, em nenhum outro lugar tão forte como em minha Espanha natal. Isso ocasionou a criação da Máscara, em princípio com a justificativa de se esconder, mais tarde uma desculpa para reinar sobre todos os vampiros.

A Máscara

Preparou-se o primeiro encontro de muitos e poderosos Membros, e se criou a Máscara. Naquela reunião nos disseram que nos uniríamos para o bem comum de todos. Mentira! Foram muitos os que aceitaram a idéia, mas não da forma como esta foi posta em prática. Não estavam dispostos a ajoelhar-se diante dos anciões sedentos de poder que dirigiram o encontro. Eu ouvi essa história dos lábios de meu próprio senhor, que por sua vez a escutou de outros que estiveram presentes à reunião. E então se criou uma aberta oposição.

O clã Ravnos sentiu repulsa por tudo aquilo. Pois sempre tinha ficado a parte da família e agora a Camarilla queria forçá-los a se afastar um pouco mais, e ainda queriam que eles aceitassem de bom grado, "pelo bem comum", que hipocrisia!

Foi ai que Galaric se opôs. Muitos não acreditam nele, porém foi ele o primeiro a se revelar, naquela primeira noite na qual se ditou a lei. Foi o primeiro anarquista, embora o tenham chamado autarca. Ele foi superado em número, como sempre ocorre conosco, e o obrigaram a marchar junto aos outros. Mas os Ventrue sabiam que ele era uma ameaça, e tomaram providencias para neutralizá-lo.

Atacaram-lhe antes que ele saísse da região. Um antigo e poderoso Ventrue havia enviado seus parceiros à outra parte em uma manobra silenciosa, a fim de acabar com ele e evitar as revoltas. Galaric combateu valentemente e destruiu muitos deles, mas a vantagem numérica do inimigo o derrotou. Nós sabemos isso porque sua cria neófito conseguiu escapar. Os Ventrue estavam tão concentrados em Galaric que ignoraram o neófito e depois foi tarde demais para pegá-lo.

Este neófito, cujo nome ninguém recorda, visitou a todos os clãs que não haviam ido para a reunião e lhes falou do crime que havia sido cometido. Propagou as sementes do medo e rebelião em toda a família.

As novas leis da Camarilla eram severas e de princípios inquestionáveis, posto que os mortais estavam destruindo os vampiros. Mas com o tempo, quando a humanidade havia esquecido de nós, elas não deixaram de ser severas e os princípios foram usados contra aqueles contra os quais os dirigentes tinham rancores pessoais. Foi nesse momento que os anarquistas começaram a lutar como ainda o fazem hoje. Galaric havia sido esquecido, porém a revolução surgiu renovada em outros. A Camarilla os chamou de autarcas, mas os nomes não são importantes agora, e sim os feitos.

Muitos dos primeiros vampiros que chegaram ao novo mundo eram anarquistas, refugiados das caçadas de sangue. Ajudaram muitos os mortais quando esses fizeram sua própria revolução. A revolução que fez nascer os Estados Unidos. Mas com as consecutivas ondas de imigrantes, a Camarilla nos arrebataria grande parte do nosso poder. Muitos anarquistas seguiram avançado para a costa oeste, até chegar à Califórnia e fazerem uma última batalha, a que assentou as bases da nossa atual vitória.

A revolução francesa foi nossa primeira vitória de verdade. Controlamos os camponeses, enquanto a Camarilla estava no comando da elite. O ódio entre classes acabou originando a revolta total, que os anarquistas utilizaram para destruir seus opressores. Um deles me contou que seu senhor, um conde, foi atacado dentro de sua casa pelos mortais, que arrancaram seus braços na guilhotina antes de lançá-lo ao sol. Deste modo, os anarquistas puderam fazer-se fortes na França e manter o controle de Paris nos anos posteriores, apesar do poder da Camarilla que nos

Foi na América que os anarquistas tiveram a oportunidade de construir um lugar próprio, como ocorreu na Califórnia. Os anarquistas são jovens. São neófitos ou crianças da noite, pois somente eles se dão conta de quando mais velho alguém seja, menos sábio se tornará. Aqueles com os quais combati para criar os estados livres estavam endurecidos por suas lutas do outro lado do oceano. Muitos eram soldados, como eu, que haviam fugido para cá em busca de refúgio. Muito tempo se passou desde aquele acontecimento, mas o brilho da liberdade nunca diminuiu em meus olhos. A necessidade de vigiar o movimento dos anciões agora é mais urgente do que nunca.

Os anarquistas mais radicais começaram a aparecer nos anos cinqüenta, quando muitos rebeldes que estavam sendo caçados foram abraçados. Eles se importavam muito pouco em conservar as aparências e se mostravam grosseiros com qualquer um que fosse mais velho que eles.

Não conseguiram ver a si mesmos ajoelhados diante de um ancião. Depois veio o Vietnã. Os mortais regressaram a seus lugares, depois de haver lutado por seu país, somente para suportar desprezo. Alguns foram abraçados e seu novo poder lhes permitiu lutar contra a injustiça. A autoridade havia sido a causa de sua dor, e agora eles podiam dar o troco. Os jovens manifestantes que haviam recebido o impacto de bombas de fumaça também sentiam seu orgulho ferido e os que receberam o dom descarregaram sua ira contra os Príncipes.

Mas eles também aprenderam novas táticas. Começaram a utilizar os violentos mortais revolucionários como carniçais, como nós também o fizemos. Os manipularam para que seus planos estivessem sempre em sintonia com os intuitos dos anarquistas. O resto da família nos culpou por isso, e nos tachou e não menos que crianças violentas que se encantavam com a destruição. Entristece-me que haja grande parte de verdade nisso. Muitos se declaram anarquistas somente para se rebelarem, não tem nada a construir no lugar que ocupam ou destroem. Porém não importa, é a queda da opressão que conta. Sempre haverá alguém para reconstruir os destroços.

Os Anarquistas da Atualidade

Devo falar do Movimento Anarquista, pois é isso o que temos aqui na Califórnia: uma frente unida contra a Camarilla e as autoridades. Unimos-nos para deixar de lado nossas diferenças e evitar que uns exerçam poder sobre os outros. Em todas as partes, também aqui na Califórnia, os anarquistas estão divididos, trabalham em grupos que perseguem suas próprias metas, raras vezes se juntam para ajuda mútua. Resumindo, lutamos entre nós, mas bem menos do que lutamos contra os Príncipes. São os lideres que devem dar o primeiro passo para a reconciliação. Somente trabalhando junto, em grande número, podem os anarquistas de todo o mundo conseguir o que temos na Califórnia: nossa liberdade.

Devemos nos proteger de nossos inimigos. Os Príncipes, Justicar, e seus Arcontes lambe-botas. Eles são iguais em todos os lugares. Velhos e desejosos de conservar o poder que possuem há séculos. Não se dão conta de que acabou o tempo deles? Devem sair da frente e deixar que os jovens tenham seu espaço ou serão reduzidos a pó. O melhor para eles seria que fossem dormir uns séculos para que o mundo voltasse a ser novo e jovem para eles.

São idiotas! Acumulam e acumulam cada vez mais poder sobre aqueles que dominam, e estes são estúpidos demais para se darem conta do que estão fazendo com eles. Depende dos anarquistas mostrarem a verdadeira face de seus planos; a guerra da Jihad.

Os Príncipes e Justicar se lançam cada um ao pescoço do outro e colocam a culpa nos antigos das lendas. Dizem que os Antediluvianos os estão utilizando como soldados em sua guerra; porém na realidade essa luta é somente entre eles. Somente nós, os anarquistas, estamos livres de suas linhas. Apenas nós podemos destruir esses manipuladores de marionetes, e é isso o que faremos. O sangue de seus corações arderá em nossas veias quando caírem sob nossos dentes!

Temos um inimigo que devem conhecer: o Justicar Petrodon, do clã Nosferatu. E não é somente seu rosto que possui incrível feiúra, pior ainda é a feiúra que existe em seu coração. Ele afirma simpatizar com a nossa causa, mas na realidade odeia a todos nós e a todas as nossas ações. É velho demais para ter novas idéias, e sua feiúra tem deixado profundas cicatrizes em seu interior. Tenham cuidado com suas artimanhas! Algum dia, Petrodon, tu te ajoelharás diante de mim pedindo clemência, mas não irá receber mais do que desprezo. Você nem sequer serve para que eu beba o seu sangue envenenado, seu bastardo de merda!

Talvez você seja um dos afortunados e o Príncipe da sua cidade o escute. Que isso não os engane e aceite suas ordens! Podemos ser respeitosos, porém não mansos. Se não nos dão o que pedimos, que ardam em seus refúgios! Vamos queimar os corpos desses filhos da puta!

Um Chamado às Armas

Se há uma coisa que acho bem clara, mas que todas as outras é isso: devemos lutar por nossos direitos. Todos eles. E todos os que se oporem estarão em guerra conosco.

Devemos declarar guerra primeiro. Temos que atuar com sigilo e golpear quando menos esperarem, quando estiverem fracos.

Os peço para começarem as revoltas! Já chegou a hora, pois nem os mortais suportam a opressão por tanto tempo. Podemos ajudar-lhes em sua guerra, para que eles ajudem na nossa batalha. Quando lutarem, lutaremos. Quando fizerem alguma ação, devemos tomar parte nela.

Existem muitas armas com as quais é possível combater o inimigo. Devem nos temer. Use suas mãos. Use armas. Use venenos que sequem o sangue deles. Faça-os tremer diante de você. Use computadores contra eles, pois eles não compreendem esses aparatos modernos. A única coisa que conhecem são castelos e espadas, porém nós podemos conhecer coisas novas.

Para isso devemos ser fortes e pelejar como lobos, não como os vira-latas que eles pensam que somos. Enfrentaremos muitos perigos, mas podemos superar todos. Temos que nos decidir a sermos livres e comandar as rédeas de nosso próprio destino. O pior que pode acontecer é a morte. Tão má nos parece, nós que já morremos uma vez, e segundo muitos só podemos morrer mais uma.

Mas isso é a realidade? Quem disse que não voltaremos a viver em outro tempo, outro lugar? Dizem-nos que somos malditos, e crêem que isso quer dizer que não podemos voltar de nossa segunda morte, porém eu digo que não somos malditos. Se nossa vontade é suficientemente forte, viveremos de novo. Como disse Nietzsche: “minha doutrina, vive como se seu maior desejo fosse voltar a viver. Assim deve ser, pois em qualquer caso voltarás a viver".

Últimas Palavras

Eu falei de muitas coisas aqui, coisas que farão com que muitos me odeiem. Você que leu isso também corre perigo, pois suspeitaram de você agora que sabe a verdade. Se isso te obriga a lutar, ainda que em defesa própria, eu fico alegre. Talvez me odeie por isso também. Mas sei que é necessário. Tal é o caminho para a liberdade, nada se ganha sem sangue, principalmente se você for um vampiro.

Você deve combatê-los em todos os sentidos, sem deixar que sejam melhores que você. Talvez no início esteja sozinho. Talvez não saiba onde pedir ajuda de alguém que pode te ajudar na luta. Nada disso será fácil. Não penso em por em perigo os meus amigos dizendo-lhes como poderia encontrar eles. Isso é algo que terá que fazer por conta própria.

Você será o único culpado se deixar que eles mandem em você. São demônios! Todos eles!

O desejo deles é que você viva no inferno do qual se livrou quando voltou a nascer. Nós seremos o inferno deles! Os empalaremos com nossas estacas e os mergulharemos em lagos de fogo! Gritarão e gritarão e nós riremos! Vingança! A doce, espessa e rubra vingança será minha cada vez que matar um deles!

Em marcha! Empunhem as vorazes chamas da revolução!

Adeus!

Salvador

Carta Aberta a Todos os Cainitas

Do Justicar Petrodon.

Escrevo para dar conta de um lamentável crime cometido contra todos nós. Refiro-me ao panfleto que anda circulando por todos os lugares de reunião de Membros: um “manifesto anarquista". Muitos que o leram lançaram suas queixas contra mim, acreditando que o documento dizia a verdade. Considero imperativo que, de uma vez por todas, se desprendam de qualquer duvida que possa ter nascido no interior de vocês sobre a autenticidade dos acontecimentos narrados no "manifesto".

Denuncio categoricamente que é uma mentira, uma tentativa miserável dos violentos revolucionários de destruir a essência da paz que temos conseguido manter durante séculos. O autor desse desproposito é um agitador, cujo desejo é apenas o de lutar contra seus semelhantes. A diablerie é sua maior paixão, e procura incentivar os outros a lutarem, para servir de desculpa para que bebam a vitae dos demais em um ato de canibalismo.

Sou consciente de que não sou favorecido na descrição que essa pessoa fez de mim. Os digo que não desejo mal algum a ninguém, nem sequer aqueles que buscam destruir nossa maior conquista, a coesão da sociedade vampírica. Salvador Garcia, o autor, tem raiva de mim porque me vi obrigado, em nome da segurança de nossa sociedade, a castigá-lo tempos atrás na Espanha durante a guerra civil, quando ele foi levado diante do Príncipe acusado de diablerie. É curioso que ele não tenha mencionado esse incidente.

Eu usei de tudo que estava ao meu alcance para convencer Salvador de que ele não está conseguindo nada mais alem de prejudicar os jovens neófitos, que escutam o seu canto de sereia. Eu não me importo, mas temo por aqueles convertidos à causa da destruição. Não sabem o que pode ocorrer quando a máscara se vê ameaçada. Jamais tiveram um maníaco mortal nos seus calcanhares, com o único propósito de atravessar seus corações com uma estaca de madeira.

Existem boas e importantes razões para que as leis continuem como estão. Claro que às vezes é inevitável que se abuse delas. Por esse motivo existimos, os outros Justicar e eu. Os anarquistas não compreendem isso. São como crianças, desobedientes cada vez que seus pais lhe dizem para não mexer no fogo.

À luz desses acontecimentos, me vejo obrigado a ditar a seguinte norma: o "manifesto anarquista" deve ser destruído. Qualquer um que seja flagrado de posse de uma cópia será levado ante o príncipe para se submeter o seu parecer. A posse do manifesto anarquista será considerada um crime contra a segunda tradição, uma conspiração contra o regente do domínio. Este é o crime de todos os anarquistas, por conseguinte todos os que possuírem o manifesto serão considerados como tal.

A tradição é tudo. A tradição é a lei.

Firmado em qualidade de testemunha pelo Justicar Carlak.

FellWalker©1993

Capítulo Um: Unindo-se à Causa

"Nossa primeira tarefa consistirá na aniquilação de tudo tal como existe agora"
- Mikhail Bakunin, Deus e o Estado.

Quem São Os Anarquistas?

De novo, com a mais gentil sinceridade, os peço que respondam as minhas perguntas. Esse tipo de tensão é desnecessário e serve apenas para colocar a todos em perigo. Se eu pudesse entender o que os preocupa, poderia apresentar o caso de vocês a Camarilla. Compreenda que só quero salvar a todos. Porém não conseguirei a menos que responda: o que vocês querem? Apenas quero saber: o que vocês querem?

- Justicar Petrodon, em uma carta a Topaz, um anarquista.

Receba isto: escrevo-te somente porque estou farto de tuas malditas cartas. Fala a verdade, você é realmente tão idiota ou se trata de outro de teus truques? Não te pertenço, nem a ti nem a teu príncipe, somente respondo a mim mesmo, sou livre e isso me encanta. Se fores incapaz de entender porque nem a mim nem a meus amigos agrada a idéia de beijar suas nádegas, o melhor que tu farias era deixar de lamber o sangue do antigos e aprender a pensar por si mesmo, assim conseguiria me esquecer.

- Topaz, em resposta ao Justicar Petrodon.

Os anarquistas se opõem ao status quo do mundo dos não mortos. Desdenham das leis do príncipe e, por conseqüência, das da Camarilla, ao considerá-las não mais que uma forma de escravidão. No entanto, Os príncipes não permitem que os Membros se desgarrem do rebanho tão facilmente, e empenham todos os seus poderes para conseguir que regressem ao seio da família e evitar futuras revoltas.

A Camarilla apóia os príncipes com seus Justicar e Arcontes. Sendo que há casos em que esses agentes usaram seus poderes contra os príncipes, porém, quando se trata de uma ameaça anarquista, todas as partes agem em uníssono, colaborando para sufocar qualquer tipo de rebelião contra suas leis. Qualquer deserção é abafada o quanto antes, ainda que estes poderes devam atuar com cautela, se não quiserem fazer com que surjam protestos ainda maiores.

Para os anarquistas é a guerra. Na maioria das cidades da Camarilla, se trata de uma guerra fria, onde o intercâmbio de golpes se produz em um nível ideológico, alternado com um ou outro episódio de violência física. Cada vez mais neófitos caminham em bandos por esses dias, sem que as fileiras dos anarquistas deixem de crescer. Os vampiros da nova geração, acostumados como mortais ao mundo da bomba atômica e da televisão sem alma, carecem de qualquer tipo de estrutura sobre a qual edificar suas novas vidas eternas: se a maioria não esperava sequer chegar aos trinta, imagina aos trezentos!

Isso tem dado lugar a uma perigosa dicotomia no seio da Camarilla, dado que estes neófitos não podem, ou não querem compreender as conseqüências que implicaria a destruição da Máscara. Poucos deles experimentaram o poder e a perseverança de um caçador de vampiros; nenhum se dá conta do que ocorreria de os mortais soubessem novamente sobre os seres que caminham entre eles pela noite.

A maioria dos príncipes e Justicar reagiram de forma tirânica aos atos anarquistas que são cometidos em seu domínio. Descarregam o negro punho da exterminação contra qualquer um que se atreva a descumprir suas leis. E isso não consegue senão exacerbar a situação e fortalecer aos anarquistas. E os príncipes lhes dão o que precisam: uma força contra a qual se rebelar.

Porém, quem são os anarquistas? A melhor maneira de responder a essa pergunta seria descobrir quem eram antes do abraço. A maioria dos anarquistas são neófitos, que, todavia se identificam estreitamente com os mortais. As fileiras anarquistas são cheias de motoqueiros, punks, góticos, trashers, grunges, estudantes de filosofia, gangueiros, gângsteres, brutos, skatistas, libertários, gurus psicodélicos dos anos sessenta, gurus cyberpunk dos anos noventa, e todos aqueles inclinados à anarquia e a liberdade. Pertencem a essa classe dos que nunca ficam parados, a eterna juventude com atitude.

Os anarquistas e os príncipes são oponentes inevitáveis. Uma hora ou outra, a guerra irá começar. As lendas da Gehenna continuam alimentando os fofoqueiros da família, e os anarquistas podem ser as primeiras peças a desencadear esse juízo final, as marionetes perfeitas para a Jihad. Quando a poeira baixar, quem estará em pé?

Ensine Como o Exemplo

É assim que eu morrerei.
Antes que você se dê conta
De que eu era um irmão que tinha
os olhos abertos
-Body count. "Body Count"

Um dos pilares do movimento político anarquista é o ditado segundo o qual as palavras e os feitos juntos ganharão à revolução: ensine com o exemplo, não somente com sermões. O anarquista deverá aplicar esse credo a todos os aspectos de sua vida se quiser derrotar a autoridade. Algo ainda mais certo no caso dos anarquistas vampiros.

No mundo dos condenados, as ações dizem mais que as palavras. O príncipe controla seu domínio atuando contra qualquer que se oponha e ele. O anarquista deve então atuar com maior insistência. Não é que seja difícil que os anarquistas falem com o príncipe, o mais provável é que não façam caso de suas palavras.

A ação e as conquistas são as únicas ferramentas de que os anarquistas dispõem para espalhar sua ideologia.

Além disso, muitos anarquistas são jovens neófitos ou crianças da noite cujo corpo pede ação. Querem utilizar seus novos poderes, não querem ficar sentados falando deles (ainda que também façam isso). O Movimento Anarquista é um movimento jovem, com poucos anciões em seu meio.

Essa fixação constante pela ação é o que mais enfurece aos príncipes. Já têm que se preocupar em consolidar diversos projetos e a atividade anarquista desvia sua atenção ainda mais.

A ação e as conquistas são as únicas ferramentas de que os anarquistas dispõem para espalhar sua ideologia.

Além disso, muitos anarquistas são jovens neófitos ou crianças da noite cujo corpo pede ação. Querem utilizar seus novos poderes, não querem ficar sentados falando deles (ainda que também façam isso). O Movimento Anarquista é um movimento jovem, com poucos anciões em seu meio.

Essa fixação constante pela ação é o que mais enfurece aos príncipes. Já têm que se preocupar em consolidar diversos projetos e a atividade anarquista desvia sua atenção ainda mais.

O Que Fazem os Anarquistas

É tudo o que os jovens podem fazer pelos velhos, surpreendê-los e mantê-los atualizados.
- George Bernard Shaw, Fanny's First Play.

Os anarquistas combatem o poder utilizando a arma mais eficaz da juventude; a violência. Quando você é novo no bairro e a melhor parte do território já está ocupada, e te dizem para sentar nos fundos do ônibus cainita - que tentem te amoldar ao sistema, você quer mesmo é partir a cara de alguém! Você passou por um inferno quando era mortal, sempre com alguém lhe dizendo o que devia fazer e muitas vezes lhe acusando de ser você mesmo. Porém logo vieram a liberdade e o poder! A noite em que você morreu e voltou a vida no mundo dos vampiros foi o melhor momento da sua vida. Mas logo estava claro que não havia ganhado nada. Continuam te dizendo o que tem que fazer e te punem por tua forma de se expressar. Porém você pode enfrentar eles. Pode ser um anarquista.

Também existem anarquistas que utilizam a astúcia e a habilidade no lugar da violência. Constroem redes de informação e poder que podem empregar contra o príncipe e sua corte, ainda que isso requeira tempo e experiência. Muitos neófitos não estão dispostos a aceitar a submissão, ou são demasiadamente impacientes. A única coisa que querem fazer é sair fora e chutar alguns traseiros.

Os anarquistas são a melhor forma de sujar a imagem de um príncipe. Se ele está eximindo a si mesmo do cumprimento de suas leis, ou se tem se afastado dos desejos da primigênie, e mais provável é que os anarquistas o saibam. Usam esse tipo de informação contra ele, para converter outros vampiros a se juntar ao movimento. Deste modo, os anarquistas revelam a opressão do príncipe. Certo que a informação pode estar desvirtuada, ou enxertada de mentiras. Porém pode abrir os olhos dos sanguessugas mais crédulos que não saibam muito sobre a política local, e que crêem que as leis do príncipe existem apenas para protegê-los.

Inadvertidamente, os anarquistas também permitem maior liberdade de ação aos vampiros da Camarilla. Quando os anarquistas montem uma boa trapaça, o príncipe se vê obrigado a prestar atenção neles. A distração resultante permite as outras facções, como os Tremere, atuar de acordo com seus próprios planos e maquinações.

Porque Agem

Vivo assim porque gosto
Já vi demais para ser fingido
Não podes ignorar a beleza do que amas
Assim como não podes suportar o ódio
e as mentiras.
- Big Black, "Steel Worker"

Se alguém perguntar aos anarquistas porque fazem o que fazem, suas respostas com certeza variarão. O que pretendem conseguir com sua rebelião?

O mais comum é que essa rebelião sirva pra escapar da opressão. Que aconteceria se um jovem sanguessuga se desviar um pouco mais da conta das regras do príncipe e a este parecer adequado utilizá-lo como exemplo para os demais? Essa forma de injustiça pessoal é a causa mais comum para se entrar na anarquia. O ódio que a vítima dedica ao príncipe basta para que dedique o resto de suas noites a demolição de tudo o que este tiver construído.

A ânsia de liberdade é outra razão, muitos mortais são muito individualistas e lhes custa abandonar esse costume com o abraço. A forma de governo da Camarilla não esta enfocada na liberdade política do individuo, por não falar da expressão pessoal. Muitos vampiros, asfixiados pelas tradições de séculos de antiguidade, se rebelam e se unem aos anarquistas.

Muitos neófitos se unem ao movimento somente pela aventura. A idéia de passar a eternidade em uma rotina de servilismo aos anciões resulta em uma ótima motivação pra procurar outros rumos. Porque não elaborar melhor essa tela de pintura e deixar uma mensagem para o príncipe - que ocupe a fachada de seu refúgio favorito? A alguns vampiros simplesmente agrada brincar de gato e rato com os lacaios do príncipe.

Embora, os líderes do movimento tenham outra razão para lutar, a sede de poder. Incapazes de obter o posto de príncipe seguindo as regras do jogo de linhagens da Camarilla, ou demasiado impacientes para aguardar os anos e décadas necessárias, reúnem anarquistas ao seu redor e tentam alcançar o poder a força. Essa tática raramente funciona, Califórnia e Peth, na Austrália, são notáveis exceções.

O Movimento Anarquista

O revolucionário desdenha e odeia a imoralidade social atual em todas as suas formas... Tudo que é considerado moral contribui para o triunfo da revolução. Qualquer sentimento calmo e enervante de amizade, camaradagem, amor, gratidão, inclusive humor, deverá ser sufocado com a fria paixão pela causa revolucionaria... Dia e noite haverá de pensar somente em uma coisa, um objetivo: a destruição sem piedade.

-Bakunin e Nechaev, "Catecismo Revolucionário".

Na maioria dos territórios, os anarquistas formam bandos selvagens e indisciplinados, sob o controle de coisa alguma. Também formam gangues, dirigidas por um líder carismático e persuasivo. No geral, seus objetivos principais são passar bem o tempo e "colar no homem". Essas crianças perdidas raramente obtêm um peso autêntico na estrutura política da cidade, ainda que possam ter certa reputação em vista do medo que provocam.

Na Califórnia, no entanto, muitos anarquistas têm se juntado para se assegurar que não voltem a cair sob o domínio de um príncipe. Têm juntado esforços para governar a si mesmos, que com muita liberdade. Isso é o que chamam de Movimento Anarquista, que está se propagando com rapidez por toda a costa oeste de Seattle, ameaçando qualquer príncipe que cruze seu caminho.

O Movimento, ao menos em Los Angeles, somente governa em caso de disputa; as partes conflitantes se apresentam em um conselho de camaradas, outros anarquistas que sejam respeitados por sua experiência ou poder. O conselho vota para decidir o resultado, se alguma das partes não respeita a decisão, deverá enfrentar todos os membros do conselho (normalmente entre três e cinco vampiros) para apelar. Se for descoberto que o voto de alguém do conselho não foi justo (porque quis favorecer a uma das partes), o membro será expulso imediatamente e perderá muito respeito, talvez até a ponto de adquirir o defeito notoriedade.

Isso se assemelha aos governos tribais, nos quais os dirigentes só mantêm a sua autoridade por meio da conservação do respeito suficiente para respaldá-la. Nem sempre funciona; muitas das disputas entre anarquistas continuam se resolvendo por meio de combate, antes que se convoque conselho algum.

Encontrando os Anarquistas

O que um neófito deve fazer para se unir aos anarquistas? Procurá-los pode se tornar uma tarefa bem perigosa. Um neófito que sequer manifestasse o menor interesse poderia ser delatado ao príncipe por algum fofoqueiro.

Depois disse o neófito passaria a fazer parte do grupo de vampiros sob vigilância, e incapaz de qualquer atitude capaz de recuperar a confiança do príncipe.

Muitos neófitos, no entanto, decidem que a liberdade permanente merece o sacrifício e se dedicam ativamente a buscar os anarquistas.

No entanto, os anarquistas não usam insígnias nas roupas indicando sua afiliação ao movimento; na verdade, nem todos os anarquistas se declaram em absoluto. Fazem isso para enganar aos príncipes e arcontes, e há também aqueles que usam o velho termo "autarca". Alguns gostam do nome ou então se acostumaram com ele. Há muitos que levam uma vida "normal" dentro da Camarilla e que planejam uma revolução em segredo. Como um candidato encontrar um desses cainitas? E como saberá que pode confiar em quem encontrar? O melhor é começar buscando os autênticos, aqueles que não tem medo de chamar a si mesmos de anarquistas.

Onde se Reúnem os Anarquistas

Existe uma parcela de anarquistas em toda cidade. Dar com ela é outra historia. Os centros de atividade de uma cidade serão reclamados pelo príncipe, quem o apoiar e vários outros membros dos clãs da Camarilla. Sobra para nós apenas os restos, os lugares "secos de vitae", ou perigosos devido a sua proximidade dos subúrbios ou dos bosques... Onde moram os lupinos.

O príncipe não costuma estar disposto a estender seus domínios para esses locais. Os territórios perigosos não merecem o esforço e o gasto de importante mão-de-obra não é bom negocio apenas para impedir um punhado de anarquistas de se esconderem ali. Essas zonas proporcionam as bases onde os anarquistas se reúnem livres de olhos e ouvidos curiosos, para planejar suas incursões ao coração da cidade.

Um anarquista jamais deve baixar a guarda. Se ele não esta sob a proteção da Camarilla, seu refúgio provavelmente fica em um local perigoso. Deverá estar sempre atento para caçadores ou demais inimigos, vampiros recém chegados à cidade. Se bem que os perversos diabolistas continuam sendo raros, os anarquistas sabem ser seus alvos prediletos, por não terem a proteção do príncipe. Por essas razões, a maioria dos anarquistas sabe que para manter sua pele salva, o melhor é não se meter com eles. O combate é algo necessário em seu mundo e confiam nele não somente para marcar a direção dos seus atos como para ser o principal meio de rebelião.

Dentro de seus territórios, os anarquistas se congregam normalmente nos locais de reunião mais famosos e fáceis de controlar dos mortais, como podem ser os bares para motoristas, as casas de bilhar e os locais mais pobres.

Só é possível encontrar muitos deles distante do centro da cidade, onde nem toda a polícia está sob o controle do príncipe. Alguns anarquistas com sorte podem dominar pequenas delegacias ou departamentos de polícia da cidade. Resultam especialmente úteis como reforços para os ocasionais ataques de lupinos.

Na cidade correm rumores suficientes para que se faça uma idéia de onde se reúnem os anarquistas. Quando seus atos se voltam a assuntos de interesse público, surge o tema das reuniões de clã. Se não houver outro remédio, assistir a uma das audiências do príncipe de vez em quando sempre permite escutar alguém comentar com outro membro isoladamente sobre as ultimas ações dos anarquistas.

Se o Narrador não desejar interpretar a busca de um anarquista, teste Raciocínio + Manha. A dificuldade dependerá dos "buracos" onde os anarquistas se escondem, e seu nível de discrição. Para uma gangue anarquista muito paranóica, que atue com guerrilha, a dificuldade seria nove. Para um grupo mensageiro podia ser sete ou oito. Se eles participam das reuniões de clã dos brujah, cinco ou seis.

Uma vez que o personagem saiba onde se encontram, virá a parte mais difícil, convencer eles de sua sinceridade. Se não andar com cuidado, os anarquistas poderiam derrubar o personagem e deixá-lo ofegando por sangue antes que este tenha a oportunidade de falar alguma coisa. Não é a melhor coisa que se possa fazer alguém passar, ficar caído na pior parte da cidade, fraco demais pela falta de sangue, sem sequer poder se mover. Quem vai ouvir seus gritos de auxílio? E, chegará socorro antes que os lupinos sintam o cheiro de sangue e se aproximem para brincar com o cadáver?

Não existem regras instantâneas para entrar em contato com os anarquistas. O símbolo universal da bandeira branca poderia ajudar, ainda que também possa ser um objeto ridículo. Em qualquer caso, é melhor que não te levem a sério do que te considerarem um inimigo. Se o personagem possui contatos que conheçam os anarquistas, pode tentar fazer correr a notícia de que deseja falar com eles. Isso poderia reduzir as dificuldades, dependendo de quem seja o contato. Negro Luis, traficante de armas para os anarquistas, poderia desfrutar de uma boa reputação entre eles, porem Lionel Jones, o lavador de dinheiro, poderia ter fama de se vender ao melhor preço, e os anarquistas não estariam interessados em conhecer seus amigos. Se os contatos ou aliados mantém boas relações com os anarquistas, esses poderiam procurar o personagem para ver se ele parece "autêntico" e se vale à pena perder tempo com ele.

Uma vez que o personagem os encontre e consiga se fazer ouvido por eles, o passo seguinte consistira em conseguir que lhe deixem unir-se a eles.

O Ritual de Iniciação

"Não se preocupe, você entra, quebra algo, e sai. O que acontece? Merda, T.J. e eu já fizemos isso um monte de vezes. Não foi T.J? Eu fico vigiando, se o príncipe aparecer, você diz que tudo foi idéia dos Malkavians..."

-Rog, anarquista de Washington D.C.

Para se juntar aos anarquistas é preciso fazer algo mais que sair por ai dizendo "sou um anarquista". O personagem terá que provar sua intenção para eles. Muitos vampiros têm considerado a idéia de se unir a eles, porém os rumores que correm acerca dos rituais de iniciação anarquistas os obrigam a continuar sendo nada mais que anarquistas no armário. Os rituais para os novatos anarquistas são apenas para os valentes.

Apesar de os rituais variarem de um domínio para outro, todos tem certo perigo e exigem que o candidato leve a cabo algo arriscado ou louco para desafiar o príncipe ou a primigênie da cidade (dependendo do fato de os membros da primigênie simpatizarem com os anarquistas ou não). Esta é uma prova que demonstra até onde o candidato está disposto a chegar, posto que as confusões realizadas seguramente irão alertar as autoridades sobre a identidade do Membro que quer se juntar aos anarquistas. Isso pode até mesmo iniciar uma caçada de sangue. Para o candidato astuto e com recursos, no entanto, sempre haverá algum meio de escapar disponível que o permita livrar-se de ser identificado durante os rituais.

Mas à frente se descrevem os diferentes tipos de rituais. Eles têm que ser interpretados durante o curso de uma história, pois são bastante complexos e seria fora do comum resolvê-los com uma jogada de habilidade. Sua natureza varia de acordo com a situação política do território. Se alguém da primigênie apóia os anarquistas (talvez incluído como mentor), as ações serão dirigidas contra o príncipe, ou inclusive contra um arconte. Terá sempre que haver alguém que represente a autoridade, alguém contra quem se possa aprontar algo com relativa facilidade. A maioria dos candidatos são neófitos, portanto se a tarefa fosse demasiado difícil eles não sobreviveriam a ela. Portanto, os rituais de iniciação costumam consistir em ações, mas direcionadas a enfurecer ou aborrecer suas vítimas que propriamente causar dano.

Estes rituais não somente demonstram as intenções dos candidatos, também servem para os anarquistas se pavonearem de seu poder. Ao enviar suas "crianças" para ridicularizar os anciões, demonstram ousadia, inclusive a de seus jovens, e o pouco que lhes importa os anciões ao não tomarem a tarefa para si mesmos.

O Mundo é a Tua Tela: neste ritual, os anarquistas pedem ao candidato que desfigure a propriedade favorita do príncipe.

Talvez esta seja um novo centro corporativo que ele idolatre, onde planeje instalar seus criados luxuosamente. As luxuosas paredes de mármore e os corredores de cristal são pináculos da arquitetura moderna. Todo o mundo sabe que sequer chegar perto deles sem autorização pode ser causa de muitos problemas... Isso é perfeito para as confusões dos anarquistas. Decidem dar uma mão ao príncipe com a decoração. Assim eles dão ao neófito uma lata de tinta (para esse elegante mural a lá "Jackson Pollock"), uma mão nova em certo quadro (para ressaltar essas veias de sangue), algumas garrafas de água do esgoto (o príncipe esqueceu de mandar lavar esses tapetes estampados, imperdoável!) e o mandam para lá.

A primeira coisa que o neófito tem que fazer é descobrir uma maneira de entrar e, o conseguindo, provocar todo o dano que puder. Uma das regras estabelece que ele deverá deixar algum tipo de prova que indique quem cometeu o ato. O príncipe deve saber que os anarquistas estão por trás da renovação de suas obras favoritas. Esta pista poderia algo tão simples como um símbolo anarquista pintado na parede: o "A" dentro de um circulo.

Este pode ser um ritual de iniciação perigoso: o príncipe com certeza terá guardas. Seu número variará, dependendo da audácia que os anarquistas tenham demonstrado na cidade anteriormente. Quando mais problemáticos sejam os anarquistas, mais guardas haverá. Se o príncipe se sente confiante, pode ser que nem sequer lhe ocorra que alguém seja capaz desse ato bárbaro. Portanto, talvez não haja nenhum guarda ou, havendo, estes não esperem encontrar nenhum tipo de problema.

O Mundo Inteiro é Um Palco: este ritual é mais arriscado que o anterior; implica em deixar que o príncipe veja o candidato, ainda que este possa estar disfarçado. Seu objetivo é de estragar uma noite de diversão do príncipe em um teatro (melhorá-la, em termos anarquistas).

Muitos príncipes, sobretudo todos os das grandes cidades (Washington D.C., Chicago, Seattle, etc) se vangloriam de seus gostos excêntricos. Os teatros mais prestigiados costumam estar sob seu controle, ou sob o controle da primigênie. Os anarquistas aguardarão uma noite na qual o príncipe pense em assistir uma peça, momento no qual realizam o ritual.

O novato deve ir ate o palco, a vista de todo o público, e, portanto, também do príncipe. Pode tomar o lugar de um dos autores ou simplesmente, irromper no meio da exibição, o que for. Então começará a devastar a apresentação. Se tratar de um drama, ele dará um toque de comédia; se for uma comédia, ele a transformará em um drama.

Esse ritual não tem porque se limitar ao teatro, qualquer entretenimento do gosto do príncipe servirá. Se for o cinema, o neófito deve colocar um rolo de outro filme durante a exibição, algo que faça o príncipe se dar conta de que os anarquistas voltaram à carga.

Isso pode se dar de muitas outras formas, cada vez que o príncipe insere um vídeo em seu aparelho reprodutor, pode aparecer TV Anarquia, isso pode ser feito colocando-se etiquetas falsas sobre os vídeos do neófito e colocá-los de algum modo no meio da coleção do príncipe (se os vídeos são bons o suficiente, o anarquista com um pouco de experiência poderia escolher essa última modalidade, somente para ver como o príncipe reagiria). O verdadeiro perigo desse ritual é o de arriscar a Máscara. A maioria dos anarquistas se assegura de que não haja arcontes na cidade durante a execução dele.

O Rebanho é a Chave: este ritual visa conseguir fazer com que os lacaios mortais e carniçais do príncipe caiam no ridículo, provocando a perda de reputação nas profissões destes e propiciando que toda a sociedade vampírica da cidade ria à custa do príncipe. Isso pode incluir que o neófito se faça passar por agente da polícia (se o departamento for controlado pelo príncipe) para propagar o caos nas suas fileiras e a falta de respeito por partes dos cidadãos. Pode também ser feito com que o prefeito caia e torça o tornozelo enquanto estiver pronunciando um discurso em dia de festa pública. A ofuscação é uma disciplina muito útil para esse tipo de ritual. Dada a natureza ridícula e sem importância desses atos, pode ser pedido que o neófito realize vários deles como modo de compensar por não ter que suportar uma única e mais perigosa missão.

Começando Seu Próprio Movimento

Talvez em algumas cidades nem sequer exista um movimento anarquista, seja porque todos eles tenham sido destruídos ou porque as normas de afiliação sejam muito elitistas para o gosto dos personagens.

Portanto, muitos vampiros intrépidos decidem começar suas próprias gangues de anarquistas.

A primeira coisa com a qual se preocupar é o recrutamento. Como fazer correr a notícia de que existe um novo grupo e quais são os requisitos necessários para entrar e fazer parte do mesmo? Este é o x da questão; se não se tomar cuidado, até os arcontes poderiam tentar alcançar o cargo. O recrutamento deve ser interpretado. Se o jogador quiser fazer uma convocação pública solicitando membros (utilizando carisma + Manha) o Narrador terá total liberdade para dar ao personagem os solicitantes que este mereça, inclusive aquele tipo estranho que não costuma abrir a boca (é uma estaca isso que você esconde embaixo do casaco?).

A forma mais simples de conseguir membros é o abraço. Ao criar sua própria progênie, o personagem se assegurará da lealdade e do controle sobre o número de membros de sua gangue. Apontaremos, no entanto, que existem poucas coisas que provocam mais a ira do príncipe que esse crime. A criação de novos vampiros sem sua permissão, quebrando uma das tradições, pede uma caçada de sangue a menos que o personagem lhe peça perdão de imediato e renegue sua atitude anarquista. A nova progênie deverá ser exposta ao sol, ou outro modo de destruição, de forma a assegurar que a cidade não se veja exposta a um problema de superpopulação.

Status

"Oh, essa Daliab é uma desajeitada e uma língua solta. Totalmente fora de controle, e claro está, de todo inadequada para qualquer tipo de acontecimento social. Por outro lado, quando se trata de coragem, ela tem para dar e vender".

-Extraido de uma conversa entre harpias.

O status é um tesouro na pirâmide social que é o mundo dos membros, e ainda que os anarquistas excluam a si mesmos das reuniões sociais desse mundo, continuam podendo obter posição por meio de sua audácia. Os demais vampiros respeitarão os relutantes, inclusive o invejarão, desejando ser tão ousados quanto eles. Estar indisposto com o príncipe pode dar muito que falar às harpias da corte e, quando mais se fale de um anarquista; mas se solidificará sua posição. Esta, no entanto, é efêmera, ainda quando consegue o máximo de notoriedade, o anarquista raras vezes consegue mais de dois pontos de status, salvo em territórios controlados pelos anarquistas, como Los Angeles.

Conseguir prestígio de clã por meio de atividades anarquistas já é outra história, e dependerá de cada clã. Os ventrue se sentirão mortificados se descobrirem um de seu clã se vangloriando de ações anarquistas, porém os Brujah aplaudiriam. O Narrador terá que determinar a situação particular do clã em uma cidade e decidir a partir daí se será possível ou não ganhar prestígio de clã por meio de atividades anarquistas.Os Brujah, Gangrel e Malkavianos quase sempre apreciam os impulsos libertários, mas para os Toreador isso poderia parecer algo de muito mau gosto. É bem mais simples obter status na costa oeste que em qualquer outra parte dos EUA, se bem que a situação está evoluindo em lugares como Miami e Nova Iorque. Os anarquistas dessas cidades costumam enfrentar o Sabá, o que em certas ocasiões lhes granjeia as simpatias da Camarilla.

Seus Inimigos

"Estes anarquistas devem ser reduzidos. Não posso tolerar sua presença por mais tempo. Não sobrevivi a séculos de alvoroços mortais para permitir que eles coexistam comigo. Devem aprender que não são mais que crianças e, enquanto se comportarem como crianças, serão tratados como tal. Quando aprenderem por fim a respeitar os mais velhos, poderão desfrutar dos frutos da civilização como o resto de nós. Caso contrário, serão exterminados como se fossem mero gado".

-Hargan, Ancião do clã Tremere.

Uma vez que o personagem esteja dentro do movimento e possa se dizer anarquista, ainda lhe falta uma boa prova que é escalar antes de chegar a parte de cima. Acabou de ganhar um monte de inimigos, não somente graças aos rituais de iniciação, sobretudo pelo que é agora: um rebelde.

O príncipe é o principal antagonista, ainda que os príncipes de algumas cidades sejam bastante negligentes no que se refere a controlar esse tipo de distúrbio. Em qualquer caso, o príncipe representa a estrutura de poder contra a qual o anarquista acaba de voltar a espada. Não é possível um seguir seu caminho como se o outro não existisse. Pois os dois são pólos opostos e não podem se unir a não ser que um dos dois renuncie à sua natureza.

Os Justiçar e os arcontes também se opõem ao personagem. Sua principal missão é proteger a Máscara, e os atos dos personagens com regularidade acabarão chamando a atenção para a existência da família. Se suas ações não deixam de pôr em perigo o grande segredo dos cainitas, o mais certo a acontecer é que sempre se poderá contar com a interferência desses dois agentes da Camarilla.

Independentemente das ramificações políticas que implicam ser um anarquista, o personagem se opõe também ao ***status quo*** do saber tradicional. Ameaça o poder da antiga ordem, o que pode incorrer na ira dos anciões. Defender o poder e a liberdade dos jovens, que é como se rir de tudo que os antigos vampiros têm construído ao longo dos séculos. Um vampiro que tenha visto a corte de Carlos Magno com certeza não se sente muito inclinado a deixar qualquer criança da noite que ainda usa fraldas venha lhe exigir igualdade. Para os antigos, a idade é o estandarte do poder e dos direitos. Jamais cederão antes às petições de igualdade por parte de um jovem neófito anarquista.

Além das estruturas de poder do mundo dos condenados, o personagem inevitavelmente se encontrará com outros inimigos. Seus antagonistas "normais" serão mortais ou lupinos, que não vão deixar de caçá-lo só porque ele agora é um anarquista. Suas atividades alvoroçadas poderiam acidentalmente indispô-lo com um mago que tenha tido seus planos prejudicados por elas. Outros clãs fora da Camarilla talvez vejam suas atividades como uma ameaça para seus florescentes propósitos na cidade, isso poderia acabar por colocá-lo na mira dos Setitas.

Talvez pareça que os anarquistas enfrentam o mundo sozinhos. No entanto, se sabem jogar com suas cartas, muitos daqueles que agora são inimigos podem depois se converter em aliados.

Ideologia

"Não nos assustam as ruínas em absoluto. Vamos herdar a terra. A burguesia pode destroçar e arruinar o mundo antes de desaparecer do mapa da história. Porém nós portamos um novo mundo dentro de nossos corações."

-Boaventura Durruti, anarquista da Guerra Civil Espanhola.

A maioria dos anarquistas não procura justificativas filosóficas para seu comportamento; somente sabem que gostam do que fazem. No entanto, alguns anarquistas possuem um lado intelectual, lembrança de seus dias como mortais. Procuram formular argumentos ideológicos para utilizar contra a propaganda da Camarilla e convencer a si mesmo da justiça de sua causa.

Muitos desses anarquistas com inclinações filosóficas se limitam a citar sem cessar seus filósofos mortais favoritos, afirmações pronunciadas em favor da liberdade ao longo dos séculos.

Particularmente famosas são as obras de anarquistas mortais como Kropotknin, Bakunin e Proudhon. Os tratados políticos desses rebeldes intelectuais costumam estar sempre na boca dos anarquistas, sobretudo nas reuniões em cafés nas altas horas da madrugada nos Estados Anárquicos Livres .

Em sua maioria os anarquistas põem em dúvida as lendas dos anciões e não acreditam nas historias sobre Caim e a Gehenna. É muito fácil vê-los como fábulas e contos para "atemorizar criancinhas". Aos anarquistas, essas histórias parecem insultantes, porque eles chegaram à conclusão, assim como muitos mortais de hoje em dia, que a imensa maioria dos mitos e lendas não são mais que falácias criadas pelos mais velhos para por travas à liberdade e a imaginação da juventude.

Contudo, muitos sanguessugas dos Estados Anárquicos Livres dedicam seu tempo a procurar resolver os grandes problemas filosóficos, com a vantagem que lhes proporciona sua nova forma de vida, empregando os segredos que têm conseguido descobrir acerca dos conhecimentos vampíricos e das disciplinas.

Uma das linhas filosóficas correntes defende que a liberdade dos vampiros é muito mais importante que as ordens de grupos como a Camarilla. Tem sido chamada de filosofia de Libertas, propõe que, além da humanidade, os vampiros possuem uma substância espiritual chamada Libertas, a qual permite seu livre pensamento metafísico. O ponto em que sua Libertas está desenvolvida é que mede até que ponto o vampiro está livre do controle dos demais. Os defensores dessa filosofia crêem que assim como os mortais se livraram das instituições nocivas à sua liberdade, chegou a hora dos vampiros se livrarem das instituições da sociedade da Camarilla. O vampiro é responsável pelo controle de sua Libertas, portanto, as disciplinas dominação e presença, juntamente com o vínculo de sangue, representam a prova última da sua relação com a mesma. É dever de todos os anarquistas se libertarem desse tipo de poder que uns vampiros exercem sobre os outros.

A Libertas afirma que cada entidade possui um "ponto panorâmico" único, a perspectiva do mundo. Quanto menos consciente seja a entidade desse ponto panorâmico, mais fácil será para os demais manipular suas percepções. A percepção compreende fatores que transportam informações pelo universo: o que "está acontecendo". O ponto panorâmico restringe o número de vetores que penetram na esfera da consciência da entidade. Deste modo, quanto mais ampla for a perspectiva (quantos mais pontos panorâmicos estejam a disposição da entidade); mais vetores poderá assimilar o observador e mais completa será sua visão do mundo. Por esse motivo, a entidade que deseje ser livre terá que se esforçar para aumentar seus pontos panorâmicos: liberar a Libertas. Dado que os vampiros foram mortais uma vez, dispõem de dois tipos de pontos panorâmicos raciais: da família e do rebanho.

A disciplina auspícios é um grande emancipador da perspectiva, assim como vários alucinógenos e drogas psicoativas.

A Libertas forma parte do individuo, se encontra no núcleo de seu ser, vitalmente conectada ao resto da unidade e jamais a pode privar de seus pontos panorâmicos. A Libertas pode ser reprimida para que a entidade não seja consciente de sua conexão com o universo, para que creia que os vetores que estão ligados à sua percepção não são mais que acontecimentos externos. O aumento da Libertas conduz essa conexão ao despertar da consciência, complicando sua repressão por parte de outros. As disciplinas dominação e presença funcionam pervertendo as conexões essenciais entre entidades, empregando-as para escravizar ao invés de liberar. A ofuscação utiliza as conexões para restringir os vetores que façam com que se seja percebido pelos outros.

Os mitos e as lendas podem afetar a libertas de modo que se consiga certos efeitos físicos. A crença nos mitos obriga a entidade a restringir suas percepções de outros vetores mais reais. Os defensores da Libertas crêem que a vulnerabilidade dos vampiros à madeira e ao fogo seja apenas um efeito psicológico. Igual ao que ocorre com aqueles vampiros vítimas de ilusões que crêem que algo que não existe pode lhe causar dano. Pensam que se puder ser liberado por completo de qualquer tipo de controle externo, todos os efeitos que separam o vampiro de sua liberdade desaparecerão... Inclusive a impossibilidade de andar durante o dia.

Acredita-se que ser um anarquista estimula a libertas, e há rumores segundo os quais alguns anarquistas conseguiram tal capacidade de transmutar todos os seus valores que adquiriram poderes na forma de uma nova disciplina. A maioria, no entanto, considera que isso é apenas exagero e propaganda.

Um anarquista evangélico chamado Laecanus se converteu em um famoso pregador de uma nova perspectiva moral de Caim, o pai de todos os vampiros. Caim é representado como o filho mais maligno, castigado por um deus zeloso e injusto.

Caim deve sofrer estoicamente, portanto, uma maldição injusta assim como todos os outros vampiros.

O argumento, expondo que a maldição foi injusta, conclui então que os vampiros não são malignos. Os estragos da besta procedem do deus zeloso, não dos cainitas. Absolvendo a família das conseqüências dos seus atos. Laecanus prega que por meio da absolvição da culpa, os cainitas podem libertar-se do frenesi ao se dar conta de que as causas são externas.

Certos anarquistas com inclinações místicas têm chegado a expor que o mundo não é mais que o pensamento materializado de um antediluviano adormecido (talvez o próprio Caim), e que a vitae é a única conexão real com esse vampiro primário. Se seguir as conexões através das consecutivas "emanações" (gerações), o vampiro poderia regressar ao mundo real, o mundo desperto. Isso é definitivamente uma desculpa religiosa para a diablerie, bastante popular entre aqueles neófitos que a praticam.

A maioria dos anarquistas tem ouvido falar destas filosofias, ainda que não as compreendam bem, o que não lhes importa em absoluto. Alguns neófitos, no entanto, estão começando a interessar-se por estas formas de pensamento, em sua busca de uma alternativa ao niilismo.

O niilismo é, de resto, a causa das maiores divisões dentro do Movimento Anarquista. Muitos anarquistas lutam para destruir a opressão que impera e construir um sistema melhor. O resto tão somente quer destruir, sem preocupar-se com o virá depois. As facções se conhecem respectivamente como Construtivistas e Niilistas. Este cisma a muito tem feito que várias vezes os anarquistas lutem entre si ao invés de contra o príncipe. Um príncipe astuto saberá aproveitar-se desta brecha na armadura dos anarquistas.

FELLAWALKER © 1993

Capítulo Dois: A Revolução

"Em cada estado destas opressões temos solicitado a correção em termos de humildade: nossas repetidas petições tem recebido o dano constante como única resposta. Um príncipe, cujo caráter esteja marcado em cada ato que poderia ser definido com o de um tirano, não é a pessoa adequada para governar um povo livre".

-Declaração de independência dos estados unidos.

Anarquia Pessoal: Táticas de Sobrevivência

Viver livre e sem ligações é estimulante... Até que te peguem. Há várias coisas que os jovens anarquistas deveriam aprender se desejam sobreviver no mundo feudal em que não tenham senhor ou lealdade; o feudo do príncipe é o seu reino, e os vampiros da Camarilla seus vassalos, que lhe juraram lealdade. Porém, Robin Hood saiu-se tão bem de suas confusões contra o sistema antes, que os anarquistas também podem conseguir. A única coisa que precisam saber é como fazê-lo.

Aqui apresentamos algumas sugestões de sobrevivência como anarquista.

Alimentação Grátis

Muitos príncipes têm estabelecido um estrito controle sobre os hábitos de alimentação dos vampiros de suas cidades. Que melhor maneira haveria de controlar os movimentos dos vampiros e regular sua atividade mais importante? Mas em certas ocasiões seus éditos podem ser totalmente imparciais.

Sobretudo no que diz respeito a seus aliados e a eles mesmos, permitindo-lhes se alimentar da maneira como desejem enquanto muitos jovens neófitos se esforçam desesperadamente para encontrar alguma vítima fora da cidade, onde há pouco entre o que escolher.

Muitos anarquistas ignoram essas leis e infiltram nas zonas "bem servidas" da cidade apesar de tudo, ignorando as normas do príncipe. É preciso certa habilidade para realizar alguma incursão na zona, rapinar um pouco de vitae, e voltar para casa, tudo sem que nada lhe atrapalhe.

Uma das primeiras coisas que os cainitas aprendem é lamber a ferida depois de se alimentar, a fim de evitar qualquer evidência física contra si (qualquer sinal da perda de sangue da vítima). Porém, o anarquista que se alimente em uma zona restrita deverá tomar certas atitudes preventivas. Não poderá beber demasiado ou os efeitos ficarão claros na vítima, talvez esta até morra. Além do horror que o vampiro pode experimentar quando mata, ocultar um corpo em uma parte da cidade freqüentada por vampiros não é uma tarefa simples, principalmente de um modo que fique escondido permanentemente. Além do perigo de talvez chamar a atenção dos caçadores, se começarem a se tornarem freqüentes as denuncias sobre o aparecimento de cadáveres exangues, o príncipe poderia tomar medidas para proteger os limites e endurecer seus vetos acerca da alimentação.

Se o anarquista houver bebido demais, o mortal poderá ter que dar entrada em um hospital. Se não possui um método de confundir as lembranças da vítima, a mesma poderia contar ao médico uma história das mais curiosas. Não se pode levar o mortal a um médico lacaio de um vampiro, por ter quebrado a lei de alimentação. Portanto, enquanto se alimenta em local proibido, o melhor a fazer é ficar sempre alerta. De resto, muitos anarquistas se negam a beber em uma zona perigosa se estiverem sentindo muita fome. Pois o risco de frenesi é muito elevado.

Uma maneira de se alimentar consiste em seduzir um mortal; dar uma de Casanova. Durante o ato sexual, a maioria dos mortais pensará que a mordida é apenas uma amostra de paixão. Atribuem sua extenuação posterior à fogosidade de seu parceiro e não a perda de sangue. A sedução é um método bastante difundido entre os anarquistas. Considera-se tudo uma armação para beber nos locais favoritos do príncipe antes de fazê-lo de idiota.

Beber de mortais adormecidos também costuma ser relativamente simples, ainda que se possa ganhar o sobrenome de "Sandman" e muitos anarquistas não consideram esse elogio nada exaltador. Para a maioria, beber significa um desafio e uma forma de demonstrar sua habilidade, burlando as leis da Máscara.

O perigo principal são os homens do príncipe, sempre em guarda contra aqueles que transgridem as leis estabelecidas por este sobre como se alimentar. O anarquista deveria saber quem são e aprender a reconhecê-los; se estiverem nas imediações, o melhor será não beber. Pode-se utilizar um mortal para que chamem sua atenção, ainda que isso ponha em perigo o mesmo.

Os bons criados não devem ser sacrificados somente para proporcionar uma alimentação prazerosa, embora possam atuar como observadores, mantendo uma zona sob vigilância para assegurar que nada interrompa o festim.

A forma mais comum de utilizar os mortais quando se trata de alimentação é como caçadores (além de como recipientes de vitae). Um lacaio pode levar uma presa incauta até o refúgio de seu senhor: comida a domicílio. Isso pode pôr em perigo o lacaio se for feito muitas vezes. Algum policial poderia se interessar por essa pessoa que sempre está presente em locais onde mais tarde desaparece gente. Por isso, o método mais comum consiste em convidar algum vagabundo para jantar; é claro que se tratando do jantar do vampiro, e não do vagabundo. A sedução, combinada com uma alimentação moderada, é outra opção viável; se possuir talento o suficiente (ou ainda Dominação ou Presença), a vítima estará a sua disposição pontualmente, semana após semana. Os carniçais podem conduzir o rebanho e servir o repasto na bandeja de forma organizada e sem chamar muita atenção.

Forjando Alianças

Para os anarquistas é de vital importância dispor de aliados, seja para conseguir informação, simpatias políticas ou reforços em combate. Com tantos vampiros poderosos contra eles, necessitarão de alguns amigos nas altas (e baixas) esferas. Contudo, a um anarquista não é tão simples forjar e solidificar alianças como a um membro da Camarilla.

O anarquista nem sempre pode assistir às reuniões de seu clã, embora em algumas cidades estas estejam abertas até aos membros renegados. Estes clãs vêem a unidade e a coesão do clã como algo mais importante que a afiliação de seus membros às causas da Camarilla. Quase todos os Brujah pensam assim e, na realidade, quase todos os anarquistas procedem do clã Brujah.

Ainda quando os anarquistas compareçam a essas reuniões de clã, será difícil conseguir alguma coisa por meio da exposição de seus argumentos. Quase todos os demais membros do clã sem dúvida apóiam o príncipe, e nem mesmo os membros neutros querem ser visto "conspirando" com os anarquistas contra o príncipe.

O anarquista terá que se acercar daqueles com quem deseja forjar alianças na área de seus colaboradores em potencial. Isto está claro, não deixa de oferecer perigo. O anarquista será alvo de todo aquele que queira impressionar o príncipe. O personagem terá que se assegurar de respeitar os desejos daqueles dos quais se acerque; caso contrário, não confiaram nele para nada. A maioria dos vampiros irá querer que a aliança permaneça em segredo, buscando como lugares de reunião alguns sótãos escuros distantes dos ouvidos do príncipe.

Para conseguir informação, o melhor será se tornar amigo dos Nosferatu. De princípio podem ser desconfiados, porém se o personagem cumprir com sua palavra, com certeza acabará por ganhar sua amizade. Quase todos os membros da Camarilla os repugnam e negam-se a lhes estirar a mão em sinal de amizade. O personagem terá que ser mais abertos que eles. Como anarquista deverá entender que nem tudo é o que parece. Pode-se recorrer a um amigo Nosferatu em busca de todo tipo de informação: o clã deve possuir a melhor rede de informação da cidade (talvez do país também). Muitos príncipes desconhecem a quantidade de informação armazenada pelos Nosferatu; se não fosse assim, com certeza procurariam estabelecer limitações ao contato do clã com os anarquistas.

A simpatia política da primigênie, o conselho de anciões da cidade, sempre se mostra útil. Seus membros representam a única alternativa de poder autêntico dentro da cidade. A primigênie de algumas cidades não tem peso político, enquanto que em outras regiões são fortes opções ao poder monárquico do príncipe (ainda que sejam poucos os anarquistas que prefeririam esse tipo de oligarquia). A ajuda de um membro desse conselho tem um valor incalculável. As decisões tomadas pela primigênie já chegaram a pôr fim a algumas das medidas mais violentas tomadas pelos príncipes contra os anarquistas. Conseguir essas alianças é muito difícil. O que desejará um ancião em troca de sua simpatia dependerá do indivíduo em questão: os planos e as maquinações desses antigos vampiros podem ser bastante complexos e particulares.

No geral, os anciões utilizam os anarquistas para ocasionar problemas, conhecedores de que, de todos os modos, isso é o melhor que esses radicais sabem fazer. Eles seriam castigados se transgredissem as leis de seu clã em pessoa, por isso preferem utilizar os anarquistas como "tropa de choque". O que oferecem, sua influência em assuntos que dizem respeito a leis, é considerada pela maioria dos anarquistas uma moeda de troca mais que suficiente. Por desgraça, poucos anarquistas param para pensar que ajudando a Camarilla, não conseguem mais que reforçar seu poder em última instância, ainda que seja por meio da violência entre clãs. Demasiadas vezes, os anarquistas têm-se convertido em marionetes rebeldes dos antigos, servindo assim a Jihad.

Para firmar um pacto sem descobrir depois que este te obriga a dançar conforme a dança dos anciões, o melhor é recorrer ao talento da intriga. No geral, quando quiser verificar se seu personagem está sendo manipulado por seus aliados, você rola raciocínio + intriga (dificuldade oito). Os aliados terão a oportunidade de resistir (se realmente estiverem tentando manipular o personagem); rolam seus dados de manipulação + intriga (dificuldade oito) e compara-se o seu número de sucessos com os sucessos do personagem. Se o NPC ganhar, o personagem não poderá descobrir nada estranho neles. Se o vencedor for o personagem, descobrirá a armação do NPC (ao menos se houver alguma coisa para descobrir). Se o personagem fracassar, pensará que seu aliado está mais limpo que água sanitária e aumentará em um a dificuldade de cada teste posterior de investigação sobre o mesmo sujeito.

Os anarquistas fazem alianças pelas mais diversas razões, embora a mais comum sem dúvida seja a conveniência. As duas partes precisam uma da outra; caso contrário, o risco faria com que o esforço não valesse a pena. Os anarquistas não costumam trabalhar em conjunto com não anarquistas durante muito tempo, as diferenças ideológicas em geral são grandes demais para isso. No entanto, isso não tem impedido que alguns anarquistas firmem pactos realmente sólidos com outros clãs em certas cidades. Miami é um bom exemplo de cooperação entre os radicais e a Camarilla, unidos contra o Sabá. E ainda que a Camarilla tenha ascendido ao poder, muitas das alianças continuam ativas.

Os anarquistas odeiam ser usados, o que não evita que eles não sintam remorso algum ao manipular os outros em segredo para seus próprios propósitos: os fins justificam os meios. O duplo jogo é o jogo dos anarquistas. Quando eles se vêem em dificuldades, recorrem à violência e aos seus contatos para ajudarem no combate. As fileiras de combatentes dispostos a ajudar os anarquistas em qualquer operação costumam estar compostas em sua maioria por Brujah, cujos membros são suficientemente violentos e carentes de escrúpulos para aproveitar as batalhas sem pensar nas conseqüências.

Em certas ocasiões, alguns Gangrel colaboram com os anarquistas se uma batalha dessas ameaçar se aproximar de suas áreas selvagens. Em tal caso, não estarão fazendo mais que se aliar ao bando que posteriormente possa garantir sua sobrevivência. O príncipe provavelmente se negará a prestar ajuda a qualquer um que se encontre na cidade, e isso inclui muitos Gangrel. Geralmente, os anarquistas estabelecerão pactos de proteção mútua com os Gangrel que vivem nas áreas selvagens ao redor da cidade.

Os Caitiff solitários que não sintam desejo algum de se unir ao movimento ainda podem ser convocados uma vez ou outra para um típico "golpe" ocasional. O ditado "favor com favor se paga" pode funcionar nesse caso, e se há algo que todo mundo sabe é que os Caitiff sempre precisarão de todos os favores que puderem receber.

Muitas habilidades se mostram de grande utilidade na hora de forjar alianças: empatia, liderança, política, diplomacia e até mesmo sedução. Todas elas se somam com o Carisma (em caso de um pacto amistoso) ou a Manipulação (se tratar de um pacto mais formal).

Reconhecendo o Controle Vampírico

É vital para o anarquista conhecer os tipos diferentes de coerção que os vampiros praticam. Ele terá que ser capaz de distinguir quando seu suposto aliado está sob o controle de outro cainita. A confiança nos aliados exige que se esteja seguro que eles sempre vão estar do seu lado.

O laço de sangue é a forma de controle mais difundida e persuasiva que a família possui. Somente em pensar nesse tipo de escravidão, os anarquistas se enchem de temor. Isso não quer dizer, claro, que eles não pratiquem esta forma de controle do sangue. De resto, o laço é às vezes a única maneira de garantir que os neófitos não o delatarão ao príncipe.

Só é possível reconhecer um vampiro sob laço vendo-o na presença do vampiro que exerce o controle sobre ele. Não tardará em demonstrar uma submissão sem limites. Ainda quando o vampiro sob laço deprecie seu regente, continuará velando pelo bem dos seus interesses. Estes são os mais fáceis de detectar, os que sentem amor e ódio intensos em partes iguais por outro vampiro.

O interrogatório que um investigador esperto leve a cabo também poderia revelar o laço ou outro tipo de controle vampíricos. As habilidades de interrogatório ou detecção de mentiras (especialmente mentiras de vampiro) podem permitir ao jogador notar se um personagem está sob laço, dominado ou sob efeitos de presença.

O interrogador joga Raciocínio + Interrogatório para obter as respostas adequadas; esta será uma ação prolongada. A dificuldade será a força de vontade do alvo. O número de sucessos necessários geralmente depende do tipo de controle que o alvo sofre. Se não está sob nenhum tipo de controle, três sucessos serão o bastante para revelá-lo. Se for vítima de um laço de sangue, serão necessários dez sucessos. A dominação e a presença costumam ser revelada com cinco sucessos. O tempo necessário para detectar cada tipo de controle irá variar, mas no geral se assume dez minutos de interrogatório para cada rolagem de dados. O Narrador deveria incentivar o jogador a sempre interpretar o interrogatório, permitindo uma rolada de dados cada vez que suas perguntas sejam particularmente boas e sagazes.

A rolagem de dados está sujeita aos modificadores. Quanto mais tempo o alvo estiver sob o controle de alguém, mais será difícil descobrir. O Narrador teria que aumentar a dificuldade do interrogatório se o interrogado está sendo controlado há bastante tempo. Se o interrogador possuir o poder de auspícios percepção de aura (nível dois), a dificuldade será reduzida em três. É muito difícil ocultar o vínculo de um exame minucioso com essa disciplina. Se o alvo do interrogatório é um mortal, somente será necessário um sucesso para descobrir qualquer tipo de controle.

Muitos líderes do Movimento Anarquista têm empenhado todo tipo de esforço para aprender essa habilidade; a prolongação de sua existência poderia depender do interrogatório regular de seus seguidores.

Os Clãs

Em quem se pode confiar na Camarilla? Quais são as informações arquivadas dos diversos clãs no que toca à ajuda que tenham prestado a causa anarquista?

Brujah - Este clã não somente é o que mais simpatiza com os anarquistas, como também é o clã no qual o movimento se originou. Muitos se perguntam por que os Brujah continuam se considerando parte da Camarilla quando tantos deles têm se convertido ao anarquismo. Os vampiros que possuem tais dúvidas não se dão conta de que os Brujah continuam sendo um clã, e que seus membros continuam ligados pelos laços de clã. A maioria dos membros desse clã são rebeldes de alguma forma ou de outra, a idéia que um Brujah tem da rebelião varia conforme a época em que viveu como mortal e foi abraçado. Dado que a maioria dos anciões Brujah (os que ostentam o poder dentro do clã) foi abraçada antes do século das luzes, suas idéias acerca dos movimentos radicais costumam diferir em grande medida do ponto de vista de suas crias do século XX. Muitos anciões do clã vêem a Camarilla como uma seita mais que viável, uma utopia em potencial, de resto, ainda que correndo o risco de ser derrotada por causa de todo o poder depositado nas mãos erradas.

Por isso, enquanto trabalham dentro do sistema para deter os excessos dos Ventrue e dos Tremere, não lhes agrada muito a idéia de destruir a seita totalmente. No mais, muitos desses anciões do clã foram filósofos em vida, assim o pugilismo verbal lhes parece infinitamente mais estimulante que o niilismo exacerbado.

Os Brujah anarquistas, por outro lado, são aqueles que já se fartaram completamente do sistema. Ridicularizam os anciões, que gastam suas não vidas em debates com os Ventrue nas reuniões da Camarilla. Eles preferem resolver suas disputas na rua.

Caitiff - Ainda que os Caitiff não sejam um clã, para a maioria da família são a mesma coisa que um, o clã dos cães sarnentos. São os párias, abandonados por seus próprios senhores e ridicularizados pela Camarilla. A quem pedirão ajuda nessa situação? Aos anarquistas, claro. Os anarquistas podem proporcionar a família que esses membros nunca tiveram. Por esse motivo, muitos Caitiff que alcançam um nível satisfatório passam a engrossar as fileiras anarquistas. Depois dos Brujah, os Caitiff são os mais numerosos entre os radicais. A Camarilla não os interessa em absoluto e tendo em vista os abusos que sofreram antes de se juntar aos anarquistas, agora eles fazem de tudo para dar o troco já que têm uma base sobre a qual atuar.

Gangrel - Este clã abriga muitos simpatizantes dos anarquistas e seus membros formam parte do Movimento Anarquista nas partes selvagens do mundo. Para os Gangrel a política não é importante, e isso é o único motivo pelo qual estão do lado da Camarilla. Como membros de sua organização, podem deixar que outros se preocupem com a Máscara, proteção da família e o governo das cidades. São fervorosos individualistas, principalmente porque querem que os deixem em paz. Por esse motivo, também respeitam os anarquistas, a quem vêem como colegas que só desejam ser deixados quietos.

Malkaviano - Este clã tem muitas coisas em comum com os anarquistas, como a inclinação para confusões, mas os objetivos de seus membros são bem diferentes. Os Malkavianos somente desejam usar a confusão para adquirir poder dentro do clã, ou para manter os outros clãs em um estado de confusão permanente. Isso os torna simpatizantes ideológicos para muitos anarquistas e muitos rebeldes respeitam esse clã. Porém já que geralmente muitos Malkavianos afirmam não pertencer a clã nenhum, eles tampouco se declaram anarquistas, mesmo que se comportem como tal.

Nosferatu - Este clã deseja a paz e a proteção da Camarilla, porém também sabe o que significa sofrer o desprezo dos demais. Por isso, seus membros costumam simpatizar com os anarquistas. Aqueles que ponham em perigo seus planos ou se mostram grosseiros no que se refere ao seu aspecto, não receberão nenhum tipo de apoio desse clã. Porém, um ou outro anarquista tem conseguido superar sua obsessão pela aparência e visto a verdadeira natureza deste clã.

Se os anarquistas oferecem amizade, os Nosferatu com certeza responderão. Raras vezes agiram de forma ativa nos conflitos, porém estarão dispostos a fornecer preciosas informações.

Toreador - A busca pela beleza não é terrivelmente importante para os anarquistas, por isso os Toreador não têm grande afinidade para com eles. Os Toreador adoram a proteção que a Camarilla lhes proporciona. Se o clã não gosta do príncipe atual, costumam colocar bem rápido um substituto no poder. Raro é o Toreador capaz de abandonar a segurança de suas galerias e teatros do centro para viver nas ruas por questões ideológicas, ainda que isso aconteça em alguns casos. Existem Toreador que se uniram aos anarquistas e têm transformado a rebelião em uma arte.

Tremere - No geral, somente aqueles que tenham sido banidos do clã chegaram a se converter em anarquistas. E somente aos mais tolos dos neófitos é permitido abandonar o clã assim. Nos últimos tempos surgiu uma cisma dentro do clã, todavia, os anarquistas se encontram na raiz do problema. Muitos Tremere acreditam que o clã está se deteriorando sob a influência da Camarilla e seu sistema de consenso, e têm se voltado para os anarquistas para o bem do clã Tremere. Isso tem provocado uma grande disputa entre capelas, sem que nada garanta até que ponto o conselho dos sete vai tolerar essa situação. Ademais, este clã tem maquinado vários complôs contra os Ventrue ao longo dos séculos; firmaram aliança com os anarquistas mais de uma vez para ajudar na concretização dos seus planos. No entanto, Os anarquistas se mostram desconfiados em lidar com esse clã, dado que os Tremere sempre costumam se dar melhor com essas alianças.

Ventrue - Esse clã se opõe quase em sua absoluta maioria aos anarquistas. A motivação primaria dos Ventrue consiste em governar a Camarilla. Os anarquistas são uma ameaça a esse objetivo. Em certas ocasiões, no entanto, quando tem surgido a inevitável rivalidade entre os membros do clã, aqueles que tinham o principado como objetivo fizeram alianças com os anarquistas para acumular poder. Após alcançar suas metas, os Ventrue costumam delatar seus aliados anarquistas, fomentando ainda mais a deterioração das relações do clã com os rebeldes.

Clãs e Seitas de Fora da Camarilla

O Sabá - Já foram feitas muitas alianças entre o Sabá e os anarquistas, já que ambas as facções aspiram ao poder dentro da cidade. O Sabá costuma oferecer aos radicais ajuda e apoio em troca de domínios na cidade. Muitos anarquistas têm descoberto que esses domínios do Sabá crescem até um ponto em que fica quase impossível desfazê-lo. No entanto, a grande experiência que o Sabá possui na hora de enfrentar a Camarilla costuma fazer com que o preço valha a pena.

Seguidores de Set - Em algumas ocasiões a causa anarquista se vê tão desesperada que se alia com esse clã traiçoeiro, somente para descobrir que sua reputação não era infundada. Atraiçoar os outros é algo que se espera desse clã, pelo que os anarquistas têm aprendido a pisar com cuidado ao tratar com eles. Somente as situações mais desesperadoras podem impulsionar o movimento a buscar a ajuda dessas serpentes.

Assamitas - Antes que se declare guerra total, tanto o príncipe quanto os anarquistas recorrem ao assassinato. O príncipe costuma ser esperto o bastante para entrar em contato com esse clã antes que os anarquistas o façam, ainda que em alguns casos os radicais tenham sido mais rápidos, resultando em uma vantagem. Também têm acontecido casos nos quais ambos os bandos contatam Assamitas, e silenciosamente inundam as ruas de sangue.

É pouco freqüente que o Movimento Anarquista entre em contato com alguém de qualquer outro clã, embora eles sejam capazes de tentar qualquer coisa. Corre um rumor de que em Seattle existe uma aliança com o clã Ravnos em uma tentativa de debilitar a força do príncipe, embora nada tenha confirmado esse extravagante boato.

Alianças Não Desejadas

Alguns habitantes do mundo das trevas são perigosos demais para que os anarquistas se aproximem deles. Os anarquistas amam o perigo e por isso que às vezes se arriscam a unir esforços com algumas dessas entidades para eliminar algum vampiro em particular, ou para encurralar o príncipe, principalmente em época de guerra declarada.

Algumas vezes, um vampiro solitário pode aproximar-se de um caçador e estabelecer um pacto. Se os anarquistas querem que algum cainita específico saia definitivamente do mapa, pode se limitar a dizer a um caçador onde encontrar esse cainita. Isso é uma faca de dois gumes: quase qualquer outro vampiro fique sabendo do pacto ficará furioso, e o caçador poderia se encarregar primeiro do delator e depois ir atrás do seu inimigo.

O Arcano - Pode-se ficar seguro de que estes estudiosos não levarão uma estaca para enfiar no personagem enquanto durarem as negociações, porém o caso é que eles têm pouca utilidade para a causa anarquista. Não são combatentes, preferem dedicar-se a armazenar informações de forma passiva. O Máximo que poderiam conseguir seria preocupar o príncipe descobrindo o que não deveriam. Em cujo caso com certeza serão tomadas medidas para detê-los. Eles se mostram astutos e em seus educados gestos costumam esconder o que realmente pensam (a não ser que você possua as disciplinas adequadas. Para os anarquistas, este grupo pode se tornar o objetivo ideal com o qual se meter. Não costumam oferecer perigo físico algum, e qualquer problema que causem no geral recairá sobre a Camarilla).

De vez em quando são vítimas de cruéis armações dos anarquistas destinadas a atraí-los para o obscuro mundo dos vampiros revelando pistas acerca do príncipe e seus servos. Poucos membros do Arcano têm descoberto do cisma político que separa os anarquistas do príncipe; e a maioria crê ingenuamente que todos os vampiros obedecem cegamente a seu senhor morto vivo.

A Unidade de Assuntos Especiais do FBI - Nem todo mundo sabe da existência desses agentes, e dependerá do Narrador permitir que o jogador decida se seu personagem pode pensar neles como uma opção possível. Se o personagem recorre a eles, provavelmente a manobra sairá com um tiro pela culatra. São intensamente paranóicos e sua habilidade na hora de reunir informação implica que logo irão saber mais sobre o personagem do este gostaria de revelar. Talvez se transforme no alvo de suas miras, no lugar do objetivo original. Qualquer "aliança" com esse grupo deverá ser forjada sem que eles se dêem conta, deixando pistas que os conduzam aonde você quer que eles vão. Isso traz muito perigo, já que colaborar com eles ou proporcionar-lhes informação poderia provocar as represálias de um príncipe ou Justicar contra o personagem.

A Inquisição - Sem dúvida, não; só um lunático poderia lhe pedir auxílio. Talvez sirvam ao propósito do personagem, porém este teria que saber que, uma vez terminado o trabalho, o próximo da lista será ele, e a lista da inquisição jamais se apaga. Estes fanáticos nunca admitiram o direito a vida do vampiro, e costumam se gabar de um inexplicável poder quando esgrimem seus crucifixos. Tenha cuidado.

Os Magos - os magos mortais são um grupo perigoso, já que não há forma de saber que tipo de poderes eles irão apresentar. Ao contrário dos caçadores mortais, seus motivos costumam ser mais egoístas que idealistas. Se lhes parece que há algo a ganhar aliando-se com os anarquistas, eles o farão. Muitos irão querer estabelecer algum pacto em longo prazo, algo como "eu te faço esse favor agora, porém poderei cobrá-lo de você daqui a um tempo..." isso pode se tornar uma situação das mais vantajosas ou um completo inferno, dependendo do mago com o qual o personagem se alie. Aqui, a melhor tática é descobrir tudo que for possível sobre o mago antes de se aproximar dele.

Lupinos: Muito, muito perigoso. Muitos vampiros não entendem porque os lobisomens os odeiam tanto, e isso torna a tarefa de imaginar uma boa maneira de se aproximar deles muito difícil. Sabe-se que alguns Gangrel têm estabelecido amizade com os metamorfos, mas não revelam o segredo da prática. Se o personagem conhecer um anarquista Gangrel, o melhor seria se aliar a ele primeiro. E depois talvez pudesse chegar, através dele, a um lobisomem mais disposto a escutar que a esquartejar. Muitos comentam que existem tribos de lobisomens mais abertas aos vampiros. Como e onde encontrá-las poderia ser o tema de, pelo menos, uma história.

Espíritos e Fantasmas - na maioria dos casos, essas estranhas entidades somente podem ser contatadas e utilizadas pelos vampiros que sigam a rara trilha da Taumaturgia Espiritual. Os espíritos se manifestam sob muitas formas diferentes, e às vezes podem ser descobertos por acidente. O espírito liberado de um vínculo espiritual geralmente será um bom aliado, embora encontrar com um deles seja algo difícil.

O Rebanho

Os anarquistas, geralmente, adotam duas posturas com relação ao rebanho: podem abandoná-los simplesmente, depois de terem deixado suas próprias vidas mortais para trás, ou podem sentir um carinhoso respeito (pena talvez) por eles, mais que a maioria dos vampiros da Camarilla.

Para o primeiro tipo de anarquistas, os mortais não são mais que gado. Em certas ocasiões eles empregariam um mortal como proteção, depois de tê-lo dominado ou transformado em carniçal. Essa atitude encontra sua origem no pensamento de que suas preocupações giram agora em torno do mundo vampirico e suas relações com outros vampiros. Os mortais, que eles foram um dia, somente servem para servir. Este ponto de vista é característico dos neófitos mais niilistas, aqueles que foram desprezados ou ridicularizados nos seus dias como mortais.

Os anarquistas que pensam de outro modo tendem a tratar os mortais com muito respeito, concedendo-lhes maior liberdade de ação em suas relações e evitando a dominação ou o laço de sangue a menos que seja necessário. Ainda nesse caso, procurará não danificar sua mente. Este atitude surge do respeito básico pela liberdade. O anarquista combate o príncipe para libertar a si mesmo, e não comprometerá seus valores durante o combate. Em outras palavras, os mortais não se converteram em meras marionetes na batalha. Esta atitude tende a alimentar a humanidade que resta no coração do vampiro.

Claro que muitos radicais tratam de ambos os modos, dependendo do indivíduo. A variedade e individualismo dos anarquistas evitam que se possa classificá-los, embora suas ações sigam sempre um dos métodos anteriormente citados.

O propósito mais comum pelos quais os anarquistas utilizam criados mortais é a proteção. Viver nas periferias pode ser perigoso. Alguns lupinos caçam durante o dia, o que torna obrigatório a presença de um carniçal para vigiar o refúgio. Infelizmente, a maioria dos anarquistas são neófitos e não têm experiência para lidar com os mortais em segurança. Muitos anarquistas têm que dormir sem proteção, razão pela qual às vezes desaparecem sem pistas, deixando seus amigos pensando se foi um caçador ou um lobisomem quem o destruiu.

Muitos anarquistas utilizam suas antigas vidas como mortais como recurso para reunir carniçais, caso do metaleiro Brujah que se uniu aos anarquistas e transformou sua antiga banda em carniçais. Estes atuam como escolta enquanto o furgão do anarquista, onde ele está dormindo, percorre as estradas durante o dia.

Não é uma tarefa simples para os anarquistas reunir rebanho em seus domínios abandonados. Nos subúrbios da periferia, os rumores correm de boca em boca como a pólvora.

É muito simples se perder na cidade, onde ninguém sabe como você se chama, porém nos subúrbios, os ataques persistentes não tardam em levantar comentários.

As melhores opções de rebanho para os anarquistas são geralmente os vagabundos ou os reclusos, aqueles que raramente saem de casa. Em algumas zonas, existe uma persistente população de bêbados que dormem pelas ruas que se tornam uma fruta madura para ser recolhida nas altas horas da madrugada. O anarquista que se sustente com esse rebanho deve se acostumar com o gosto de cerveja barata.

Não é freqüente que os anarquistas disponham de lacaios mortais nas altas esferas da sociedade, sendo sua única oportunidade "sem dono" os modestos oficiais dos condados da periferia. Qualquer mortal que ostente o poder com certeza se encontra nas mãos de algum cainita mais poderoso e com posição mais sólida e se aproximar de um deles pode ser perigoso. Portanto, os anarquistas se fixam naqueles desprezados pela sociedade, com preocupações pelas quais estão dispostos a lutar: grupos militantes radicais anarcoterroristas.

Quaisquer das facções extremistas que operam nos EUA na atualidade poderiam estar sob o controle dos anarquistas. A seguir mostramos alguns desses grupos aos quais os jogadores podem recorrer para alcançar objetivos comuns:

Guerrilhas Ecológicas - esta é uma categoria muito ampla que engloba qualquer organização meio-ambiental que não teme as medidas extremas. No mundo punk-gótico de vampiro, estes grupos poderiam ser ainda mais radicais e colocar explosivos em madeireiras. Nestes grupos poderia haver Gangrel anarquistas infiltrados, porém cuidado, também poderia haver guerreiros de Gaia (lobisomens) neles.

Os Panteras Negras - O famoso grupo militante do poder negro dos anos sessenta. Estão voltando com força nos nossos dias, e no mundo das trevas já poderiam estar envolvendo-se em atividades radicais e revolucionárias. Um dos grupos favoritos dos anarquistas Brujah.

A KKK - O famoso grupo de racistas. Sabe-se que alguns de seus membros estão envolvidos no tráfico de armas e em atentados com cartas bombas. Existem rumores de que estão sob o controle dos Ventrue, embora possa ser que alguns sejam manipulados pelos anarquistas. Eles tendem à revolução. Sem importar o credo que estão defendendo.

Skinheads - Outro punhado de racistas. Pode-se encontrar algum de seus bandos em qualquer cidade de bom tamanho. Não é difícil convencer-lhes a se voltar contra qualquer que acreditem ser negro ou judeu. E podem ser utilizados como distração para a polícia. Alguns Brujah radicais simpatizam com os membros desse grupo.

Sobreviventes - Os bosques estadunidenses se encontram abarrotados de grupos de sobreviventes loucos. Aguardam o dia em que as bombas vão cair e destruir tudo, para poderem dizer "bem que eu avisei". Armazenam rifles de assalto, bombas, e todo tipo de armamento ilegal. Seus acampamentos podem ser utilizados como bases nas florestas e proporcionam um bom refúgio contra uma caçada de sangue. Se estiverem suficientemente dominados, ou sob os efeitos da presença, poderiam até mesmo enfrentar lupinos (não se esqueça das balas de prata).

Psicopatas e Assassinos em Série - Poderia ser uma tarefa simples para um anarquista reunir um bando de dementes que se dediquem ao assassinato indiscriminado, ***a la*** família Manson. Os psicopatas são os favoritos dos anarquistas Malkavianos.

Cultistas - Existem muitos cultos extravagantes nos EUA. É impossível contar todos (ainda que o FBI tente). As disciplinas vampíricas são de grande ajuda na hora de convencer qualquer membro de uma seita de seus poderes espirituais, manipulando-o sem esforço para que entrem em um frenesi messiânico. Os anarquistas Tremere algumas vezes se utilizam desse artifício para controlar os mortais.

Grupos Terroristas Estrangeiros - Temos um verdadeiro menu onde escolher: o IRA (exército republicano irlandês), a liga para a libertação da Líbia, e um monte de esquadrões suicidas. Porém cuidado, trabalhar com esses grupos pode chamar a atenção do departamento de assuntos especiais do FBI ou da ASN (Agência de Segurança Nacional).

A Diablerie Como Revolução:

Há um passo que muitos anarquistas resistem a dar: a diablerie. Para aqueles que o fazem, o terror e o ódio que têm por seus inimigos faz com que mereçam a pena. Beber a vitae de outro vampiro é algo que muitos vampiros nunca farão, por medo de uma caçada de sangue. Isso não tem sido obstáculo para que muitos anarquistas se tenham lançado em orgias de sangue a fim de amedrontar o príncipe e seus aliados. A sensação é incomparável, além de tornar o vampiro mais forte.

No entanto, esta perigosa forma de se alimentar possui riscos para qualquer anarquista da cidade. Poderiam agrupar-se para deter esse costume antes que o príncipe declare uma guerra que ninguém deseja. Se o príncipe enfrenta casos de diablerie em sua cidade, o mais provável é que coloque a culpa nos anarquistas, sem importar-lhe quem seja o verdadeiro responsável.

Se a presa da diablerie possuir sangue realmente potente, os riscos envolvidos no ato poderiam ser considerados insignificantes. Muitos anarquistas são bastante jovens e sabem que não chegarão ao próximo século se não tiverem real poder em suas veias. Já que não podem envelhecer com dignidade, eles roubarão a idade dos outros.

Os jovens anarquistas chamar a isso de "o roubo de anos" ou as vezes "a liberação de anos", ao invés do termo comum, diablerie.

O fato de a diablerie ser considerada justificável ou não para um grupo de anarquistas vai depender dos objetivos que esse grupo persiga. Se tratar de poder, o mais provável é que não sintam remorso algum. Se estiverem preocupados exclusivamente em por fim a opressão do príncipe, no entanto, não verão com bons olhos essa pratica canibal.

Como Sair Ileso de Qualquer Coisa

"A mim não me olhes, homem, eu não fiz nada"

- Omar Khayyam, Principia Discórdia.

O anarquista costuma se ver sempre envolvido em operações arriscadas e imprevisíveis, Por isso às vezes corre o risco de acabar se atrapalhando. Precisam saber como escapar das conseqüências dos seus atos, e como colocar a culpa por eles em outra pessoa.

Livrando-se da Culpa.

Uma das táticas mais difundidas entre os anarquistas (e dos demais vampiros) é imputar à culpa a outra pessoa por seus erros e crimes. Isso costuma requerer certo planejamento, a fim de se assegurar de que haja algum bode expiatório para o caso de tudo se sair mal. Alguns anarquistas criam situações de propósito somente para encrencar alguém. Planejar a queda de um ancião é um jogo tão perigoso como psicologicamente gratificante.

Existem muitas formas diferentes de descarregar a culpa dos seus atos em cima de outra pessoa. Se se tem em mente alguém em particular, o anarquista poderia deixar algum tipo de pista, como um objeto pessoal, na cena do crime. Um dos métodos favoritos para encobrir as pistas de uma alimentação é deixar o corpo no território de quem se deseja prejudicar. Para depois deixar algum tipo de pista que aponte para esse vampiro em particular.

Os caçadores costumam ser os bodes expiatórios favoritos. A família está disposta a acreditar em qualquer rumor, por mais distorcido que seja, relacionado com os perigosos e, às vezes, desequilibrados mortais. Tudo que se tem que fazer é forjar evidências de que há um caçador cravando estacas na área. Não precisa que sejam vampiros, os caçadores também cometem erros, e quanto mais absortos estejam na caçada, mais difícil será diferenciarem um vampiro de uma pessoa normal. Conseguir que algum lacaio conduza um caçador até a cena de um crime com certeza irá reforçar a desculpa. Mas, cuidado, em certas ocasiões os caçadores aparecem com ferramentas de efeitos inexplicáveis, tentar incriminar um caçador pode sair pela culatra.

Os vampiros de outras cidades podem ser usados como testas de ferro. Se você dispõe de uma rede de informações adequada, o personagem poderia descobrir o momento em que alguém de fora virá visitar a cidade, e se assegurar de ir semeando crimes ao longo de seu itinerário. Os Gangrel nômades parecem ter sido feitos para isso. Se um Gangrel escapou dos lupinos na floresta, pode ter sido porque está aliado a eles para destruir os outros vampiros. Sempre é bom exagerar nos estereótipos na hora de enrascar alguém.

Distração

Os métodos de distração também são muito úteis. Se for possível provocar incidentes que distraiam as atenções das mancadas que o personagem comete, não será difícil evitar ser pego. Os aliados e lacaios são de grande ajuda nesse caso. Fazer que os carniçais incitem certas agitações manterá o príncipe ocupado durante algum tempo, tempo que o personagem saberá aproveitar para criar o caos, tendo certeza de que o príncipe estará ocupado demais para impedi-lo.

Se o personagem possui aliados ou lacaios dentro da Camarilla, poderia pedir para eles fazerem circular rumores sobre um vampiro em particular, quando o personagem o escolher como alvo posteriormente, todo mundo estará disposto a desconfiar da palavra da vítima. O personagem também pode fazer que seus aliados vigiem o outro vampiro na noite em que planeja cometer algum crime. Podem causar problemas que distraiam sua atenção a fim de que não perceba o que está acontecendo do outro lado da cidade.

Alter Egos

Outra forma de sair de enrascadas é possuir o que os mais irreverentes chamam de identidade secreta. Na maioria das noites, o personagem será um tranqüilo membro da Camarilla, respeitoso com a lei e defensor mortal do príncipe. Em outras, para descontar, se dedicaria a sabotar às escondidas os planos que o príncipe elaborou com tanto cuidado. Terá que construir seu ***alter ego*** na Camarilla de tal modo que ninguém possa suspeitar que ele fosse capaz de algum ato rebelde. Isso pode ser um obstáculo às vezes, se sair de circulação durante muito tempo, enquanto se dedica a suas atividades anarquistas, os demais vampiros começarão a suspeitar. O personagem deve assegurar-se de que ninguém o reconheça quando está cometendo alguma ação anarquista. A ofuscação é muito útil nesses casos.

Outra maneira de o anarquista escapar de ser punido por alguma de suas audazes ações é se ajoelhar e suplicar perdão, convencendo quem o escute a não delatá-lo. Já não procura ocultar sua culpa, e sim fazer seu descobridor o entenda e o permita seguir.

Isso só funciona com aqueles que sintam certa simpatia pela causa.

O anarquista testa Carisma + Lábia (ou Liderança) e o alvo da suplica testa Inteligência + Consciência (dificuldade 8 para ambos). O anarquista tenta convencer outro de que a justificação dos seus atos é diminuir a opressão do príncipe, ou se limita a suplicar perdão: "todos cometemos erros...".

Com um sucesso, o alvo não permitirá que o personagem escape, porém irá interceder por ele junto ao príncipe. Dois sucessos significam que deixará ir, porém comunicará o ocorrido imediatamente. Com três sucessos, o alvo irá esperar a noite seguinte para comunicar o ocorrido, o que dará tempo ao personagem para se preparar para enfrentar às conseqüências. Quatro sucessos indicam que o alvo não comentará o assunto até que outra pessoa toque nele fazendo "lembrá-lo". Com cinco sucessos ou mais, o alvo se convence se todo aquilo foi um terrível mal entendido, ou uma ação necessária para dar ao príncipe uma lição de humildade, e não tardará a esquecer o ocorrido.

A Cidade

O meio ambiente dos anarquistas é um fator importante na hora de determinar a natureza de sua revolução. Cidades distintas exigem ações anarquistas distintas, Milwaukee possui uma grande população anarquista, porém quase nenhum apoio externo devido a seu problema com os lupinos. Chicago desfruta de um sólido Movimento Anarquista, sob a liderança de Juggler, porém também possui um príncipe igualmente forte.

Todo anarquista teria que conhecer sua cidade. É de vital importância saber quem "possui" quais zonas, onde se pode alimentar, quem trabalha para quem, etc. o Narrador deve detalhar a descrição de sua cidade o suficiente para responder às perguntar dos jogadores anarquistas, ou estar preparado para controlar os anarquistas quando os jogadores forem procurá-los. O **Manual do Narrador** possui uma ficha para cidades a fim de ajudar o Narrador a responder às perguntas mais freqüentes acerca da infiltração de vampiros na sociedade.

Entrando e Saindo da Cidade

Às vezes a situação pode se tornar insustentável para um anarquista, sobretudo se o príncipe declarou uma caçada de sangue contra ele. Em tais situações, o anarquista irá querer ocultar-se ou desaparecer da cidade durante uma temporada.

Um dos principais fatores que restringem o vampiro é sua incapacidade de viajar com total liberdade. Na maioria das cidades, os aeroportos e estações de trem estão sob o controle do príncipe ou daqueles que simpatizam com ele. Isso nos deixa as rodovias, as quais às vezes sofrem as emboscadas dos lupinos. O anarquista que viaje por uma rodovia terá que se rodear de um bom bando que possa defendê-lo no caso de um ataque.

Dado que a maioria dos mortais viaja de dia, o método mais seguro consiste em ser transportado por um grupo de mortais sob efeito de dominação ou carniçais, que sirvam como seguranças.

Viajar rodeado de mortais costuma ser seguro, já que a maioria dos lupinos não irá atacar um numero elevado de pessoas. Misteriosamente, esses ataques costumam ser descritos pelos mortais como obra de lobos selvagens ou algo desse estilo, porém as possibilidades de que na realidade se trate de lobisomens são grandes. Portanto, muitos anarquistas se vêem obrigados a utilizar as rodovias, junto a um forte grupo de criados para ajudá-los.

O número de rodovias que levam à cidade costuma ser grande demais para que o príncipe vigie todas, por isso é provável que se possa entrar e sair sem ser visto. No entanto, se for usado um grupo de criados mortais, como um bando de motoristas, pode ser que a notícia chegue aos ouvidos do príncipe imediatamente e este poderia sentir curiosidade suficiente para enviar alguém para investigar. Nesses casos, o melhor é manter-se nas sombras durante algum tempo. Mandando o grupo de criados em outra direção enquanto se fica no refúgio. Quem estiver investigando para o príncipe será despistado e seguirá os criados, embora o anarquista tenha que cuidar daqueles que tiverem disciplinas que os permitam saber qual a real direção que ele tomou.

Se o personagem possuir aliados (como outros anarquistas) nas cidades que planeja visitar, poderia avisá-los com antecedência de sua ida. Nesses tempos de alta tecnologia, os anarquistas têm se adaptado muito mais rápido que os anciões.

Muitos anarquistas dispõem de números de telefone onde possam ser encontrados, como o número de algum bar. O garçom "saberá" a quem tem que chamar se escutar a contra senha adequada. Uma vez que se tenha entrado em contato com os aliados, estes poderão ajudar a encobrir a chegada do novo vampiro criando uma distração em qualquer outra parte, ou encontrando-se com o personagem nos arredores da cidade para conduzi-lo por um caminho que saiba ser seguro.

Quando se entra ou sai de uma cidade pelas rodovias, deve-se testar Raciocínio + Manha para passar despercebido (a dificuldade varia de acordo com o tamanho da cidade).

As grandes cidades, como Chicago, impõem uma dificuldade de quatro ou cinco. (As cidades de menor tamanho, com poucas rotas que levam a ela, terão uma dificuldade de sete ou oito.)

Um conhecimento secundário que pode ajudar é Cultura Local. Se o personagem não tem como encobrir sua chegada, o príncipe provavelmente irá querer que o novo cainita vá até ele para apresentar-se. Esta é uma das leis básicas da Camarilla.

Ignorá-la pode acarretar problemas.

A discrição na hora de entrar na cidade é a melhor maneira de evitar qualquer tipo de incidentes com o príncipe.

Conhece Teu Príncipe

Quem é o príncipe? Que motivações sustentam seu governo? Dado que o príncipe é o inimigo principal dos anarquistas, esses têm que aprender o Máximo possível sobre àquele contra quem lutam.

Sua identidade e a história de sua chegada ao poder é uma informação que o Narrador deverá fornecer. O Narrador somente deve dar a informações básicas. Se o príncipe possui algum tipo de segredo, os personagens deverão descobrir isso durante o jogo. A história pessoal de um príncipe é um assunto de interesse geral daqueles que habitam o seu domínio, seja porque querem encontrar qualidades para enaltecer ou porque buscam alguma falha em sua armadura.

Manha é um talento muito útil quando se trata de obter informações acerca do príncipe, Intriga e Cultura da Família também são boas qualidades para complementar.

A Primigênie

Em muitas cidades, os príncipes governam sem oposição. Seu poder em tais lugares é a lei: sua palavra, inquestionável. Por outro lado, algumas cidades abrigam uma forte primigênie, o conselho de anciões que se reúne para assegurar que o príncipe opere segundo o interesse de todos os clãs.

Nem todas as cidades dispõem de uma primigênie.

Algumas das cidades norte-americanas mais recentes só possuem príncipes, embora sejam pequenas demais para que haja poucos vampiros e menos revoltas. O poder da primigênie varia enormemente segundo a cidade.

Um príncipe forte, que governe com relativa imparcialidade, costuma controlar a maior parte dos anciões da cidade, e isso faz com que suas reuniões sejam muito freqüentes. Onde o príncipe atue contra os interesses dos demais clãs, a primigênie poderia ser suficientemente forte para obrigá-lo a pensar duas vezes antes de agir.

Nessas cidades, o príncipe oferece muitas oportunidades de estourar uma guerra civil.

Ainda que a primigênie se oponha ao príncipe, a maioria de seus membros, como anciões, costuma achar difícil separar-se das tradições. Tendem a crer que a posição do príncipe é necessária para o governo vampírico.

Se não gostam do príncipe, eles tentarão colocar outro de sua preferência no posto antes de optar por uma sociedade vampírica de caráter democrático. O príncipe anterior raramente estará disposto a renunciar ao cargo, por isso qualquer aspirante ao trono terá que lutar pra chegar a ele.

Opinião Sobre os Anarquistas

Cada príncipe tem sua própria opinião acerca dos anarquistas. Alguns não consideram o movimento uma ameaça. Ao contrário, para eles são meras ferramentas para os verdadeiros inimigos da primigênie. Esses príncipes podem usar os anarquistas como fantoches, alimentando as chamas da rebelião por meio de asfixiantes regras que os oprimam e depois utilizando sua violência como desculpa para tomar medidas energéticas contra outros membros da Camarilla. Deste modo, a violência anarquista pode criar uma opressão ainda maior do que a que a originou.

Nas cidades onde os anarquistas sejam fortes, o príncipe não se arriscará a brincar com eles; irá querer eliminar a ameaça e trabalhará com todos os seus recursos para consegui-lo. Os anarquistas destas cidades terão que andar com cuidado e estar muito comprometidos com a causa, pois a guerra é certa.

Táticas Principescas

Embora cada príncipe governe seu domínio de uma maneira, todos têm algo em comum. A sexta tradição da Camarilla lhes dá a faculdade de criar suas próprias leis, já foram feitas interpretações das tradições bem extravagantes em virtude disso, ou aplicações delas ao pé da letra de forma impiedosa. Dependerá unicamente do príncipe o modo como ele punirá as violações das tradições, se bem que afastar-se demasiadamente das normas gerais poderia levantar a ira da primigênie.

A franqueza do príncipe determina suas táticas. Alguns príncipes preferem a punhalada pelas costas e nas sombras (embora os vampiros que se dediquem à política acabam utilizando esta estratégia por pura necessidade). Outros poderiam preferir um ataque mais direto, sem fingir jamais sobre o que lhes agrada ou não. Muitos anarquistas respeitam relutantemente esses príncipes por sua honradez. Raras vezes eles baixam a guarda, no entanto. Quando chega a hora de lutar, o combate será aberto e direto.

A maioria dos príncipes, para compensar, prefere agir nas sombras e atuar em segredo por meio de seus lacaios, sem que jamais ninguém saiba notar se esse ou aquele incidente foi obra sua ou de qualquer outro vampiro. A base de poder de um príncipe lhe proporciona os meios perfeitos para executar esses planos, razão pela quais muitos desejam o posto de príncipe. Por esse motivo, muitos príncipes, se tornam particularmente desagradáveis; suas ações não conseguem senão justificar o Movimento Anarquista. Esse tipo de tática tem justificado o fato de os anarquistas se referirem a eles como "filhos de Maquiavel".

Territórios e Criados

O príncipe de uma cidade quase sempre controla a força policial mortal; isso é uma das vantagens que vêm junto com o posto. Nas cidades onde isso não aconteçe, seguramente encontraremos conflitos entre o príncipe e o "proprietário" da referida instituição. O controle da força policial é algo que a maioria considera necessário para proteger eficientemente a Máscara, embora a maior parte dos príncipes utilize essa valiosa ferramenta para seus próprios fins.

O principal problema que os anarquistas enfrentam na hora de controlar criados humanos é que o príncipe costuma fazer com que sejam presos. Por isso, os anarquistas costumam escolher como criados grupos capazes de resistir à prisão, ou de passarem despercebidos pelo príncipe após dar um golpe, caso dos mortais revolucionários que utilizam bombas.

Existe um método seguro pelos quais os anarquistas têm conseguido minar o poder do príncipe; muitos Brujah tem reunido esforço para controlar os prefeitos de muitas cidades. Isso lhes permite exercer certo controle sobre o uso de forças massivas por parte do príncipe em situações de conflito. O prefeito pode restringir o poder policial do príncipe em certas ocasiões, por isso os Brujah tomam muitas medidas para assegurar que as eleições municipais estejam sob seu controle e não dos Ventrue.

O príncipe é uma personalidade autoritária a qual os anarquistas devem enfrentar uma vez ou outra para poderem vencer. Ainda quando caia um príncipe, virá outro em seu lugar, que chegará ao posto graças às maquinações de outro clã. Nesses casos, os anarquistas podem negociar às vezes com o novo príncipe para conseguir alguns territórios em troca de não cometerem atos vândalos incontrolados. Se o novo poder que está no trono aceitará esse tipo de negociação dependerá de quem seja e do que queira. Os príncipes possuem fortes personalidades; assim deve ser, para terem chegado onde estão. Não é simples generalizar suas posições; o que fazem e as razões que têm para fazê-lo dependem completamente deles.

O Mundo Lá Fora

Os anarquistas se encontram dispersos por todo o mundo punk-gótico de **Vampiro**. Às vezes, o melhor apoio para o Movimento Anarquista vem do exterior, dos anarquistas de outras cidades ou países. Os anarquistas que estejam passando por dificuldades com seu príncipe poderiam recorrer a estes outros grupos de radicais.

Qual é o estado do Movimento Anarquista no planeta? A seguir oferecemos uma lista com os lugares aonde os anarquistas são mais fortes, assim como sugestões sobre o que podem estar fazendo pelo resto do mundo.

Os Estados Anárquicos Livres

Um grande exemplo para os domínios anarquistas, principalmente porque lhes pertence completamente; não há nenhum príncipe da Camarilla que governe seus domínios. A Califórnia é a melhor prova de êxito da revolução anarquista, onde os radicais venceram completamente os príncipes.

Os Estados Anárquicos Livres cobrem grande parte da costa noroeste do México, passando por San Diego e Los Angeles até chegar ao território de São Francisco. Ao norte dos Estados Livres se encontram as zonas da Califórnia onde os príncipes continuam controlando alguns territórios. Os estados de Oregon e Washington, férteis campos da revolta anarquista, recebem um fluxo constante de anarquistas californianos. O príncipe de Seattle certamente terá que enfrentar a guerra dentro de pouco tempo.

Os anos quarenta foram o ponto alto do Movimento Anarquista na Califórnia. O príncipe de Los Angeles foi destruído em 1944 e sua cidade caiu sob o controle dos anarquistas. A revolta não tardou a se propagar e, quase de uma noite para a outra, os anarquistas conquistaram grande parte da Califórnia.

Os anarquistas estabelecem conselhos para substituir o príncipe. Os rebeldes mais respeitados (ou poderosos) tomam as decisões necessárias para conservar a paz. E assegurar que os demais clãs não queiram usurpar seu recém inaugurado domínio. Até os dias de hoje, parece que o sistema funciona; a vida mortal da Califórnia proporciona distrações de sobra para evitar que muitos anarquistas se preocupem com a política. Os clãs da Camarilla não fazem nada contra a situação, no entanto, esperam a noite em que poderão penetrar na cidade e pacificar o que consideram uma perigosa situação.

L.A. é uma cidade que denuncia a falta de um governo central. Um príncipe da Camarilla jamais permitiria que a situação nas ruas se tornasse tão ameaçadora. Os selvagens e indisciplinados anarquistas não têm feito nada para evitar a violência, na verdade, a fomentam. Os jovens neófitos de L.A. fazem parte de suas gangues de rua assim como o eram em vida, e seus novos poderes servem apenas para somar-se ao seu desejo de lutar com as gangues rivais. O chefe de polícia, sob o controle de um dos antigos primogênitos, não faz nada para acalmar as tensões raciais. Isso tem provocado uma guerra entre os anarquistas e o que resta de uma antiga primigênie da Camarilla, resultando na destituição do chefe de polícia, substituído por outro sob o controle dos Brujah. Todavia é cedo demais para dizer que efeito isso terá sobre a delicada situação racial de L.A.

Existe um constante êxodo de anarquistas para a Califórnia procedente de muitas cidades controladas pelas Camarilla ou pelo Sabá. Isso tem causado problemas de superpopulação, e combates de anarquistas nas ruas para ver quem ficará com determinado território.

Os conselhos têm votado por unanimidade invadir as cidades mais ao norte, expandindo suas fronteiras ao invés de criar alguém tipo de lei como aquelas das quais o movimento foge.

Portanto, os anarquistas avançam para o norte e para outras cidades por todo o continente, onde acreditem que encontrarão um lugar onde cavar um refugio.

Alaska

Embora a única zona metropolitana do estado se encontre em um lugar seguramente controlado pela Camarilla, os anarquistas costumam encontrar aqui um refúgio em tempo de crise. Mesmo com todo o estado tão infestado de lupinos que a presença de qualquer vampiro é no mínimo arriscada, é sabido que os anarquistas vêem aqui pelos mais variados propósitos, para se reunir ou simplesmente para escapar à guerra constante da vida.

Meio-Oeste

Sob o controle absoluto da Camarilla, embora vários grupos anarquistas (como o de Juggler em Chicago) ameaçam as estruturas de poder nas cidades maiores. Os vastos bairros de subúrbios que rodeiam as cidades do médio oeste norte-americano servem de abrigo a muitos anarquistas, ainda que a atividade principal do Movimento na região seja crescer dentro das cidades.

O Sul

A Camarilla é muito forte no sul dos EUA. Alguns grupos de anarquistas costumam tentar provocar levantes, porem seu poder é débil aqui devido aos vários séculos de controle ininterrupto da Camarilla. O Sabá é uma ameaçadora influência em algumas áreas e os Setitas controlam partes da zona pantanosa da Louisiana, onde usam mortais para proteger seus territórios. Dizem que os anarquistas se aliam às vezes com essas duas facções.

A Costa Oeste

Controlada alternadamente pela Camarilla e o Sabá, com uma ou outra rebelião anarquista. Washington D.C. é o centro de uma guerra fria entre as três facções, as quais também combatem em Baltimore, embora aqui o Sabá leve nítida vantagem. Os anarquistas de Baltimore lutam mais contra a Mão Negra que contra a Camarilla, como fazem em Nova York; os anarquistas se metem no caminho de todo mundo.

Canadá

A Camarilla e o Sabá têm transformado as principais cidades canadenses em silenciosos campos de batalha, embora também haja revoltas anarquistas importantes, sobretudo no oeste do país. Quebec tem poucos anarquistas, enquanto que a Colúmbia Britânica possui um número respeitável deles. Os anarquistas desfrutam de muitos lacaios nos diversos movimentos pró-direitos indígenas; a violência que os anarquistas empregam tem sido uma dura prova para o controle da Camarilla.

México

Controlado principalmente pelo Sabá, o México não é estranho às revoltas relacionadas com os anarquistas. O descontentamento da população mortal da Cidade do México tem possibilitado que muitos anarquistas disponham de aliados aqui, e com isso podem chegar a incitar a violência futuramente.

América do Sul

Os anarquistas têm mantido o controle de certas facções mortais anti-americanas durante muito tempo. À medida que estas facções ganham força, o mesmo acontece com os anarquistas. O Panamá é um centro de conflitos, com os anarquistas, o Sabá e a Camarilla combatendo por meio de seus lacaios. O mesmo acontece em grande parte do continente sul-americano. Os Setitas controlam algumas regiões, no entanto, e as usam para fortalecer seus laços com o narcotráfico.

Ásia

Os anarquistas norte-americanos sabem muito pouco sobre essas terras. Com quase total certeza, se existe um grupo de vampiros oprimidos, serão eles anarquistas, ainda que possam chamar a si mesmos de outro modo. Hong Kong possui uma população de anarquistas no auge, já que lá os vampiros estão se preparando para combater pela "propriedade" dos mortais enquanto os britânicos se preparam para se retirar.

Rússia

Mesmo com os Brujah tendo controlado esse país durante décadas, os anarquistas não encontram abrigo algum nas suas fronteiras. Seus dirigentes se mostram ainda mais intolerantes com quem lutaram pela liberdade, sendo que não precisam de muitas desculpas para destruir quem quer que lhes pareça se opor aos seus objetivos. Quando os governantes Brujah desapareceram, muitos anarquistas chegaram à Rússia, com a esperança de aproveitar o poder do clã no lugar. Eles também desapareceram.

Europa

Embora ainda existam vários bandos anarquistas pelo velho mundo, a maioria dos líderes desses grupos emigraram para a América, onde as possibilidades de vir a possuir um domínio próprio são muito maiores. A Camarilla governa tão duramente em seus próprios reinos que os anarquistas daqui tendem a ser especialmente violentos, ao não ver nenhuma outra maneira de alcançar o poder. A guerra civil espanhola deu à luz a muitos anarquistas, alguns se seus homônimos mortais utilizados como lacaios, que combateram Franco. Desde sua derrota, os anarquistas da revolução espanhola têm se espalhado por todo o mundo.

As Ilhas Britânicas

Belfast é um campo de batalha entre os Ventrue e os anarquistas (Brujah, Gangrel e Malkavians), embora muitos acreditem que os Tremere estão se aproveitando da situação para distrair a atenção de seus próprios planos no resto da Inglaterra. Liverpool é um sólido refúgio para o Movimento Anarquista.

Arábia

Com a exceção das atividades de um punhado de vampiros poderosos, aqui não encontramos um Movimento Anarquista organizado. Está área é um tabuleiro para os jogos de outros cainitas mais antigos.

África

A África do Sul é um dos maiores campos de batalha da atualidade entre os anarquistas Brujah (dentre eles alguns que conheceram a glória de Cartago) e a Camarilla (Ventrue e Malkavians europeus). Ambos os bandos utilizam a violência da população mortal para camuflar seus ataques. Os anarquistas têm tido êxito recentemente ao destruir um dos príncipes mais poderosos, e seu sucessor tem deixado bem claro que está disposto a ser conciliador. As duas facções esperam para ver a possibilidade de um acordo.

Austrália

Perth, na costa ocidental, se parece muito com a Califórnia: os anarquistas governam essa cidade. Os primeiros vampiros que chegaram à Austrália eram predominantemente Brujah e Malkavians, embora tenham descoberto que já havia Gangrel ali muito tempo antes deles. Os Ventrue não tardaram a chegar para consolidar a nova terra para a Camarilla, mas os anarquistas que haviam chegado primeiro travaram uma árdua e feroz batalha contra o governo central.

Atualmente, a Camarilla controla Sidney e Melbourne, com algumas cidades regidas por príncipes Gangrel. Ninguém reclama o despovoado interior, embora corram rumores acerca de estranhos clãs vampiros desconhecidos que moram ali. Quase todas as cidades pequenas estão nas mãos de anarquistas ou de Gangrel que simpatizam com a causa.

Tasmânia e Nova Zelândia possuem populações de vampiros muito pequenas, porem os que ali se encontram pertencem à Camarilla (principalmente Gangrel, ou Toreador em Hobart).

Alianças Estrangeiras

Os anarquistas do passado costumavam formar grupos revoltosos isolados uns dos outros. Isso tem mudado recentemente, graças às novas tecnologias da comunicação. Alem de forjar alianças com seus vizinhos da cidade mais próxima, os anarquistas começam a aliar-se entre si pelo mundo todo. Essas alianças são causadas em grande parte pelo êxodo anarquista para a América. Agora muitos anarquistas dispõem de mais informações sobre as condições do movimento do outro lado do mundo, por isso lhes parece que vale a pena correr o risco de viajar.

Por meio das alianças intercontinentais, os anarquistas têm podido começar a tomar parte em assuntos de interesse internacional. Muitos dos movimentos militantes ecologistas da atualidade por todo o mundo recebem a ajuda dos vampiros anarquistas, em uma tentativa de botar a perder os negócios da Camarilla (principalmente dos Ventrue).

Redes De Informação

Estabelecer contatos no estrangeiro não é uma tarefa simples. O personagem terá que saber com quem quer falar e como contactar o individuo em questão. A maioria dos vampiros não aparece na lista telefônica, por isso deverá ser criada uma rede de informação entre o grupo do personagem e os demais bandos de rebeldes, isso tem se tornado uma prática cada vez mais comum entre os anarquistas e os príncipes da Camarilla, por fazerem parte de um grupo mais arcaico, parecem não se dar conta de em quais extremos está demonstrando ser capaz de chegar a capacidade de comunicação dos anarquistas.

Devido a isso, muitos grupos anarquistas de todo o mundo estão começando a consolidar seus interesses, utilizando a Internet para se disfarçarem como associações de programadores, aficionados por jogos de computador e ,claro, grupos de hackers. Ao utilizar o jargão anarquista pela rede, atraem outros anarquistas que os ajudam a consolidar alianças.

Opiniões Sobre a Revolução Anarquista

"Os anarquistas são a maior ameaça à sobrevivência da família desde os tempos da Inquisição. O desprezo generalizado entre eles pela Máscara poderia destruir todos os nossos planos. A violência dos anarquistas neófitos poderia sacudir nosso mundo até o ponto no qual os Antediluvianos se ergueriam para trazer a morte final a todos, jovens e anciões, na apocalíptica Gehenna".

- LeQuarte, Ancião do Clã Tremere

"Alguns vampiros acreditam que os anarquistas são um mal necessário. Mantêm ocupado o príncipe, longe do apoio de seus súditos, ainda quando estes se tornam ainda mais opressivos como modo de represália. Outros vampiros acreditam que os anarquistas são uma força de evolução necessária, que evita que os príncipes se tornem fracos ou complacentes, assegurando-se que somente o príncipe que seja capaz de conservar seu reino ante os rebeldes podem ostentar o poder. À mim, o que me parece? À mim não parece nada, eu me limito a repassar as informações que recebo".

-Llewellyn, Clã Nosferatu.

"Oh, sim, eles são os perigosos gangueiros e rufiões. Ameaçam as virtudes da propriedade e da nobreza, e isso não é nada bom, não é mesmo? Sim! Sim! Sim! Não, não, todo isso é da maior importância já que, se não fosse por eles, careceríamos de civilização. E, sem civilização, todo mundo estaria feliz e contente e não haveria ninguém que estivesse louco, e se isso não seria nada bom, não, não, porém que nada bem...".

-O'Grady, Clã Malkaviano.

"São serpentes da personalidade mais indisciplinada, porém, quão afiados são seus dentes! E quão letal seu veneno! Admito que às vezes os respeito... pelo menos enquanto permanecem em seus bairros e não tentem se misturar com a alta classe. Quero dizer que são bárbaros, não! Sujos e asquerosos bárbaros, sem enfeitar".

- Justinius, Clã Toreador.

"Hummm... podem ser de utilidade. Sua incapacidade de compreender a importância das alianças me inquieta. Porém... isso pode ser concertado".

- Jagal, Sabá

"Sabem que nossa nova vida é para ser desfrutada. E que os desígnios do mundo não são mais que simples jogos de espelhos. O que eu digo é, criai vossas próprias ilusões".

-Bozzi, Clã Ravnos.

"São toscos e ignoram as necessidades do mundo. Nada cresce de uma noite para outra. As coisas precisam ser planejadas com cuidado, se deve pensar na oferta e na procura. Tal incondicional desprezo pelo passado ignora o saber dos que já viveram antes de nós, saber que hoje em dia pode ser de grande ajuda".

-Brucilla. Clã Giovanni.

"Eles são peões".

- Ghede, Seguidor de Set.

"Meu amigo, me declaro neutro nesse assunto. Não importa quem faz o que nem por que. Não procure respostas do universo dos outros, pois somente às encontrarás em teu interior. E no silêncio".

-Ali Kar, Assamita.

"Oh, os anarquistas desgastados; são fenômenos, cara! E vão tomar essa cidade! Já te avisei, eu os verei amanhã. Você quer vir?".

- Todd, Caitiff.

Capítulo Três: Armas Para a Luta

"Revolução permanente com a palavra em tua boca ou sobre o papel, com a adaga, o rifle, a dinamite... Tudo o que esteja à margem da legalidade nos serve"

Os anarquistas usarão qualquer meio para combater o poder: computadores, pistolas, bombas, televisão, e, sobretudo, suas próprias mãos. Na luta não se descarta nada. Na guerra de guerrilhas pela cidade, até a própria cidade pode ser uma arma.

A Cidade Nua

O principal motivo da impotência do Movimento Anarquista em algumas cidades é a falta de estratégia. Os anarquistas sabem como enraivecer o príncipe, porém não sabem o que fazer depois. Precisam de um plano para o que fazer com o controle da cidade quando se lhes apresenta uma oportunidade. Pode-se utilizar a violência para conseguir o poder, porém só a estratégia ajudará a mantê-lo.

Como os anarquistas utilizam a cidade contra o príncipe? Cada cidade é diferente, e os costumes que os príncipes aplicam em seus domínios variam em grande medida. Os anarquistas dispõem de múltiplas opções para por abaixo os planos que o príncipe elaborou para sua "propriedade".

Renovação Urbana

Muitos dos planos do príncipe exigem que sua cidade mantenha baixíssima a qualidade de vida dos mortais. Nesses casos, quanto piores forem as condições sociais da cidade, mais fácil será para o príncipe alimentar a si e a seus aliados ou empregar a violência contra quem quer que se oponha a ele. Quanto mais covardes forem os habitantes da cidade, mais liberdade de ação os vampiros possuíram.

O problema é que os mortais que vivem nessas condições costumam se revoltar.

O príncipe tem pouco com que se preocupar, já que dispõem da melhor proteção contra os bandos de mortais descontentes. Porém, aqueles jovens vampiros que ganham a vida nas zonas mais perigosas podem sentir dramaticamente as conseqüências, esmagados pelos altos índices de criminalidade. Os ajustes de contas podem pegar o vampiro em uma saraivada de balas, obrigando-o às vezes a uma perda de sangue inesperada e a sucumbir à fome e ao frenesi. Deste modo, a loucura se propaga da família para o rebanho e retorna novamente para a família.

Qualquer cidade pode ser um lugar muito violento, principalmente se o príncipe se esforçar para que assim seja. Nesses casos, os anarquistas podem contra-atacar através da renovação urbana.

Podem manipular os mortais para seu próprio bem, combatendo os planos secretos do príncipe limpando os piores bairros e aumentando a força policial desses lugares.

O príncipe, que controlará a policia, terá que lidar com grupos de cidadãos organizados exigindo mais policiamento nas zonas com maior índice de criminalidade. Assim, os anarquistas podem atacar os interesses mais encobertos do príncipe, como talvez o tráfico de drogas.

O desenvolvimento dos bairros pobres é outra maneira segundo a qual os anarquistas poderiam arruinar o príncipe. Ao controlar o mercado da área, poderiam criar incentivos para que os jovens casais se estabeleçam nos bairros de má reputação e renovem os velhos edifícios. Com eles, os negócios aumentarão a medida que forem abertas novas lojas nas redondezas para atender suas necessidades.

Novamente, os interesses criminosos do príncipe serão forçados a direcionarem-se para outro lugar.

Estas ações poderiam obrigar os negócios ilegais do príncipe a transferir-se para as periferias, onde os anarquistas são mais fortes.

Tornando-se então, simples levar por terra os interesses do príncipe em seu próprio território.

Ao trabalhar com aliados em outras cidades, os anarquistas podem atrair interesses comerciais para a cidade. Isso causará um aumento da renovação do núcleo empresarial, seguido de perto pelo aumento da proteção policial na área, independentemente do que deseje o príncipe. Este não tardará a ficar sem locais nos quais possa realizar seus negócios em segurança.

O problema que esta tática apresenta é que os mortais se tornarão mais difíceis de controlar. Quanto mais liberdade e esperança lhes sejam oferecidas, menos se poderá tratar com o rebanho.

O aumento do policiamento implicará em uma queda dos locais de alimentação, a menos que os anarquistas possam se misturar com os mortais abastados.

Em outras palavras, se o vampiro se parece com um executivo, lhe será fácil se alimentar de executivos.

No entanto, precisa se desprender de velhos costumes. Se o personagem já usava uma jaqueta de caçador e botas militares antes do abraço, poderia não querer trocá-las por uma camisa de gola alta com um crocodilo tricotado no peito.

O policial que perceber que um personagem com aspecto de punk vive rondando certo bairro recém aburguesado não irá acreditar que ele está visitando um antigo amigo nem que se esqueceu das chaves.

O Antecedente Influência é necessário para dar inicio a um plano de renovação urbana.

Política, Aliados, Contatos e Lacaios também são de grande utilidade.

Geralmente, para que o poder legislativo de uma cidade aprove uma lei, o personagem testará Manipulação + Influência (dificuldade oito). Se obtiver êxito a lei será aprovada, a menos que alguém com que também possua influência se oponha a ela, nesse caso, deverá ser feito um teste resistido, ganha quem obtiver mais sucessos. Burocracia é uma habilidade que pode auxiliar.

Abandono Urbano

Em certas ocasiões, no entanto, o príncipe irá querer que sua cidade seja um lugar saudável para a população mortal, dado que seus interesses particulares poderiam recair sobre negócios mortais.

Nesse caso, os anarquistas teriam que se esforçar em transformar essa cidade em um inferno sobre a terra.

Ao intensificar os atos de violência indiscriminada nas ruas, e apoiar os perniciosos interesses criminosos, os anarquistas poderiam transformar a cidade em um pesadelo para o rebanho.

Isso provocará um êxodo para locais mais calmos, deixando para trás somente os pobres e infelizes que não conseguissem se retirar.

Os interesses financeiros do príncipe serão derrubados de fora para dentro, e a força policial se tornará susceptível de aceitar subornos (com alguma ajuda dos anarquistas) e será bem mais rígida com a população. Isso a tornará bem mais difícil de controlar.

O problema que o abandono urbano acarreta já foi mencionado: os mortais podem se tornar maliciosos e difíceis de controlar, embora seja mais simples ocultar os restos depois de se alimentar, sempre que a um vampiro não se importar em deixar um rastro de corpos por onde passar estará dando boas vindas a besta.

Em qualquer um dos casos, os anarquistas se lançam com firmeza contra os interesses do príncipe e, segundo o êxito que obtenham, poderia não passar muito tempo antes que comece a guerra no momento em que o príncipe tentar desesperadamente deter aqueles que vigiam e atrapalham cada um dos seus atos.

Computadores

Os anarquistas neófitos dispõem de uma vantagem enorme sobre os anciões: sua juventude.

A maioria dos novos vampiros cresceram como mortais imersos no meteórico auge da tecnologia, e sabem como utilizá-la. O príncipe abraçado durante o reinado de Henrique V não achará fácil entender a importância e a utilidade da Computação.

Preferirá confiar nos métodos de governo tradicionais: a audiência pessoal. Porém os anarquistas se comunicam pelo telefone ou deixam mensagens nos painéis de notícias - bem embaixo do nariz do príncipe.

O Guia do Jogador oferece alguns exemplos de computadores na seção dedicada a equipamentos, assim como regras para invadir sistemas de informação e bancos de dados. Porem os anarquistas não somente extraem informações com suas incursões pela rede, às vezes também deixam alguns presentes - em forma de vírus. Para tal fim, muitos deles têm desenvolvido suas habilidades como hackers.

Novo Conhecimento Secundário: Pirataria de Dados

O jogador deverá possuir pelo menos dois pontos em Computação antes de adquirir esse novo conhecimento.

A Pirataria de Dados permite ao usuário de computador quebrar as normas. Não se trata de uma habilidade de programação, que requereria o conhecimento de Computação. A Pirataria de Dados representa uma imaginativa faculdade que está além do uso de códigos de programação. No mundo da Computação do sim ou não, o hacker seria o gênio que diria "bem, talvez..."

Quando se utiliza Pirataria de Dados ao invés de Computação? Quando o usuário quiser penetrar em outros sistemas informáticos ou tente manipular dados em tempo real. A habilidade de Computação é utilizada para programar e para outras múltiplas tarefas. A Pirataria de Dados é uma habilidade complementar da Computação, embora possa ajudar o programador permitindo-lhe trabalhar mais depressa ou decifrar códigos militares que um programador normal nem sequer seria capaz de imaginar (veja mais a frente).

Novato: você é um usuário de computador que sabe um ou outro truque, como alterar suas notas no banco de dados da universidade.

Treinado: você tem muita "sorte" na hora de adivinhar senhas.

Competente: no mês passado a conta de luz lhe pareceu cara demais, porém isso é algo que pode ser ajeitado com algumas tecladas.

Perito: agora que você já decifrou os códigos dos bancos, qual te agrada mais: Rio ou as Bermudas?

Mestre: a União Européia se estressou um pouco com aquele incidente termonuclear, porém você tem certeza de que nunca irão lhe relacionar com ele.

Possuído por: usuários de computadores, operários da CIA

Especialidades: Vírus, Roubo de Dados, Conexão de Redes, Telecomunicações.

Vírus

Um vírus é um programa de software criado para invadir outros computadores e executar uma função avessa ao gosto do usuário desse computador. Os vírus variam desde aqueles com ações inofensivas, como uma simples imagem que aparece na tela quando menos se espera, a invasores devastadores que destroem toda a informação armazenada ou danificam até mesmo o hardware. O vírus deve ser introduzido em um sistema por contato "físico". Seja através de um CD infectado, um modem, ou uma conexão de redes.

A maioria dos computadores desfruta de programas se segurança que detectam e neutralizam um bom número de vírus, porem um especialmente programado poderia superar essas medidas de segurança. A sofisticação da segurança de um computador depende geralmente da importância dos dados que ela protege. É muito mais simples criar um vírus que elimine os arquivos do computador de seu vizinho que roubar informações do computador central da CIA em Langley.

O programador precisa utilizar comandos para criar um vírus: um para que este aja sem ser detectado (enganando os antivírus) e outro para programar sua função. Ambos os comandos são realizados no momento de criação do vírus. As possibilidades do programador de obter êxito no acesso ao computador alvo, assim como o tempo que isso levará, são regidos pelas regras do Guia do Jogador.

Programar é uma ação prolongada (Inteligência + Computação); costuma-se levar semanas para criar a combinação de elementos apropriada que obrigue o computador a fazer o que o personagem deseja que este faça. Pode-se realizar o máximo de cinco rolagens de dados por programa. Cada rolagem costuma ocupar oito horas, embora o Narrador possa ajustar para uma hora ou até mesmo meses, dependendo da complexidade do programa.

Pirataria de Dados pode ser utilizada para diminuir o tempo necessário, com uma rolagem para cada aspecto da programação: segurança e função. Testa-se Inteligência + Pirataria de Dados (dificuldade oito). Um sucesso permite uma rolagem a cada quatro horas (reduzindo o tempo normal pela metade. Dois sucessos permitem uma rolagem a cada duas horas. Três sucessos permitem uma rolagem por hora, quatro sucessos permitem uma rolagem a cada meia hora e cinco sucessos a cada dez minutos! (O Narrador sempre tem a ultima palavra.) a Pirataria de Dados também pode ser utilizado para reduzir o tempo que se leva para invadir um sistema de Computação.

O Narrador teria que jogar ambas as rolagens (segurança e função) e manter os resultados das mesmas em segredo até que o vírus entre em ação. Muitos programas são criados com muita antecedência em relação ao seu uso, por isso os Narradores teriam que levar em conta os sucessos correspondentes de cada programa para quando os jogadores se decidam a soltá-los dentro de um sistema de informação.

Por esse motivo, os jogadores talvez prefiram provar os vírus antes em seus próprios sistemas.

Para verificar se o vírus passara ou não despercebido, o programador testa Inteligência + Computação com uma dificuldade de cinco ou seis, dependendo de seu alvo. Os computadores caseiros costumam possuir dificuldade de cinco a seis (alguns computadores não possuem proteção alguma), enquanto que a dificuldade para os minicomputadores costuma ser de sete ou oito. Os computadores centrais possuem dificuldade de oito ou nove, e os computadores militares ou bem protegidos possuirão uma dificuldade de 10 ou mais (é possível que um computador possua dificuldade acima de dez, se o hacker não é for capaz de reduzir a dificuldade com suas habilidades e ferramentas, não terá nenhuma possibilidade de invadir o sistema). A dificuldade pode ser reduzida se o programador estiver familiarizado com o sistema de segurança; por exemplo, se já o tiver invadido antes.

O número de sucessos necessários dependerá da complexidade do software de segurança: um computador pessoal poderia exigir 3 sucessos, o computador de um banco, seis, e os arquivos criminais do FBI , oito sucessos. Quando for alcançado o número de sucessos necessários, o vírus poderá entrar no sistema e realizar seu propósito. Uma falha significa que o vírus não é suficientemente forte para burlar o sistema de segurança. Uma falha crítica significa que foi deixada alguma pista, o que permitirá a uma vítima esperta rastrear o vírus até sua fonte de origem.

A Pirataria de Dados é necessário para reduzir a dificuldade para menos que dez. isso exige que o hacker faça uma rolagem de dados separadamente antes da criação do personagem. Para cada sucesso (Inteligência + Pirataria de Dados , dificuldade 8), a dificuldade se reduz em um, até que o hacker reduza a dificuldade para dez ou menos, não haverá nenhuma possibilidade de criar um vírus eficaz. O tempo necessário para cada rolagem é o mesmo que é exigido para o ataque a um sistema. A Habilidade Pirataria de Dados pode permitir ao hacker ser seu próprio instrumento de ataque, quando se trata de computadores com dificuldade acima de dez.

O programador também terá que fazer uma rolagem para saber como o programa funcionará efetivamente. Os vírus são programados para se ativarem por conta própria, sem a ajuda do programador, para isso dispõem de suas próprias paradas de dados. O programador testa Inteligência + Computação (a dificuldade é a mesma que foi dada antes para os diferentes tipos de computadores). O número de sucessos determina a parada de dados do vírus. Nenhuma função do vírus terá uma parada de mais de dez dados, não importa quanto tempo o programador dedicar a ela (máximo de cinto rolagens de dados), embora um vírus possa ter mais de uma parada de dados: uma para cada tarefa que irá realizar.

Uma falha crítica durante qualquer fase da programação elimina todos os sucessos obtidos, obrigando o programador a começar tudo de novo.

Uma vez dentro do computador, o vírus pode fazer um teste contra a dificuldade do computador a cada turno. Cada rolagem ocupa uma hora. Muitos vírus somente funcionam quando o computador está ligado, portanto, o vírus somente pode fazer o teste uma vez por cada hora de funcionamento do computador.

Quando o número de sucessos exigidos para a tarefa for obtido, se conseguirá o efeito desejado. O número de sucessos necessários dependerá da tarefa. Transferir dinheiro da conta de uma pessoa para outra poderia exigir oito sucessos, eliminar uma ficha criminal, vinte sucessos, e iniciar um ataque termonuclear exigiria 50 sucessos (muitos códigos terão que ser quebrados até que o se chegue ao objetivo final). Uma falha crítica significa que o programa ativou o sistema de defesa do computador (mesmo que o vírus já tenha entrado) e irá rastrear a origem do programa invasor; se seu vírus teve como vitima a CIA, fuja da cidade o mais rápido possível.

O usuário do computador poderá verificar seu sistema a qualquer momento em busca de vírus ou outras atividades fora do normal (Percepção + [Computação ou Pirataria], dificuldade sete). Com três sucessos, o vírus será descoberto. Outro programa pode ser criado para derrotar o vírus. Este antivírus não precisa de rolagem de segurança, somente de função. O antivírus deverá reunir um número de sucessos igual a parada de dados do vírus para destruí-lo.

Se o usuário possui ao menos um ponto em Pirataria de Dados es, poderá rolar Inteligência + Pirataria uma vez por hora; o número de sucessos acumulados é comparado à parada de dados do vírus para derrotar o mesmo.

Exemplo: Trask quer criar um vírus que destroce o computador de um Nosferatu, eliminando seus arquivos. O Narrador determina que o computador do Nosferatu é um PC, com um programa de segurança especial que o protege (dificuldade oito). O vírus de Trask necessitará de dez sucessos para enganar o programa de segurança, e mais vinte para anular o computador.

Ele dedica tempo a programação do vírus, utilizando oito horas para cada rolagem. Também possui a habilidade Pirataria de Dados . Trask tenta reduzir o tempo necessário com uma rolagem de Inteligência + Pirataria contra uma dificuldade de oito, conseguindo três sucessos. Agora poderá fazer uma rolagem por hora.

Trask projeta primeiro a habilidade do programa para penetrar no computador alvo. Dedica quatro horas à programação, o que lhe permite quatro rolagens de dados. O Narrador decide que serão necessários dez sucessos contra uma dificuldade de oito antes de lançar os dados por Trask (para que ele não saiba se obteve sucesso ou não), o Narrador joga os dados e obtém um total de treze sucessos, dos quais toma nota para quando o programa for utilizado. Então Trask programa a eficácia do programa na hora de conseguir seu propósito. Trask também quer reduzir o tempo utilizado para isso.

Rola Inteligência + Pirataria de Dados es contra uma dificuldade de oito: dois sucessos. Poderá fazer uma rolagem de dados a cada duas horas. Dedica uma noite inteira a isso (oito horas),quatro rolagens. O Narrador novamente faz as rolagens: doze sucessos. O vírus tem uma parada de 10 dados. Pois embora tenha conseguido doze sucessos, o valor Máximo permitido é dez.

Trask criou um vírus com sucesso em doze horas, porém não tem tempo para testá-lo primeiro. Envia o vírus via modem para o computador do Nosferatu. Para cada hora que o computador passar ligado, o vírus lança dez dados contra a dificuldade de oito que o Narrador decidiu anteriormente. Se o Nosferatu decidir fazer uma busca de vírus e atividades suspeitas no computador, ele lança sua Percepção + Computação (ou Pirataria) contra uma dificuldade de sete. Por sorte, o Narrador decide que o Nosferatu não tem motivos para suspeitar que algo fora do comum esteja ocorrendo. O Narrador também decide que o Nosferatu utiliza seu computador umas quatro horas por noite, o que dá ao vírus o direito lançar sua parada de dados quatro vezes, com 10 dados cada uma, ele obtém 5,6,4 e 7 sucessos. O total de 22 sucessos supera os 20 que seriam necessários.

Na metade da quarta hora de trabalho, o Nosferatu se sobressalta ao ver como a tela de seu pc fica completamente branca e todos os seus arquivos e programas são apagados em uma destruição em massa.

Grupos de Notícias

Os grupos de notícias são uma arma essencial para o anarquista dos dias de hoje. Consistem em uma rede de informação feita através da internet. Os grupos de notícias proporcionam centros de envio de mensagens para várias organizações e sociedades, onde cada membro pode buscar mensagens ou notícias sobre os próximos acontecimentos.

Os grupos também são utilizados como caixas de correios coletivas. Qualquer um com acesso à caixa pode deixar uma mensagem ou qualquer outro tipo de informação para todos. Por meio desses mecanismos, os anarquistas podem trocar informações em quase total intimidade, utilizando seus próprios códigos e jargões. O mundo mortal dos grupos de notícias é confuso, com uma miríade de organizações curiosas e extravagantes. Poucos vampiros podem esquadrinhar essa confusão e detectar um grupo anarquista.

Quando os anarquistas de uma cidade se agrupam para colocar em operação um grupo de notícias, costumam pensar em um disfarce e um "idioma" antecipadamente. Por exemplo, os anarquistas de Washington D.C. decidem reunir-se em um grupo onde podem manter-se informados das últimas atividades do príncipe. Combinam de se fazerem passar por um grupo de fãs de videogames.

Deste modo, poderiam falar a vontade sobre todo tipo de tema violento, sem que pareça outra coisa além de um bando de fanáticos comentando as particularidades do último jogo de computador de fantasia.

Os hackers do grupo se adiantam e criam um jogo que possam jogar de verdade, chamado "Ultimate 6"; com personagens que representam a sociedade vampírica da cidade: o senhor das trevas será o príncipe, os servos do bruxo seriam os Tremere, os trogloditas seriam os Nosferatu, enquanto as feras seriam os Gangrel. Deste modo, podem fingir estar debatendo sobre acontecimentos que ocorreram durante o jogo, quando na verdade estão referindo-se a táticas e operações contra o príncipe. Há tantos grupos de jogadores na rede que nada chamará a atenção para essa analogia (ao menos, os anarquistas esperam que não).

Os grupos de notícias podem ser utilizados para trocar informações em qualquer lugar do mundo. Porem os anarquistas tem que ter muito cuidado, pois existem rumores de que os Justicar têm descoberto esse estratagema e começado a estender seu controle sobre as redes de telecomunicações do país para tentar por um fim nelas.

Combate Desarmado

Quando os computadores são bloqueados e a munição acaba - o anarquista precisa empregar suas mãos. Combater com unhas e dentes usando todos os truques sujos do manual é o estilo de luta favorito dos anarquistas. No método anarquista de briga de rua não existem regras nem cavalheirismos. Os anarquistas golpeiam seus inimigos onde doer mais.

Aqui apresentamos algumas regras avançadas para o combate corpo a corpo em Vampiro, com algumas das táticas empregadas pelos anarquistas. Muitos outros vampiros, sobretudo os Brujah e Gangrel, poderiam conhecer e utilizar esses métodos.

Artes Marciais

No Guia do Jogador existem regras detalhadas para o manejo de armas, inclusive manobras especiais que podem ser realizadas com certas armas. Aqui apresentamos regras para o combate corpo a corpo, quando não há armas a mão, ou quando se preferir usar os punhos como uma arma letal.

A jogada básica de ataque é Destreza + Briga. Aqui introduzimos variantes de estilos especializados para seu uso com o talento Briga. Todos eles são somados a Destreza para determinar a parada de dados a ser usada para golpear o adversário.

A força determina o dano causado, com modificadores para manobras especiais ou estilos de combate, como apresentados mais a frente.

Ao invés de apresentar aqui uma lista de novos talentos secundários, estas regras permitem dar ao personagem uma especialização, o estilo de combate, quando alcance o nível quatro em seu talento de Briga. A cada nível alcançado acima deste, é possível adquirir outro estilo. Por exemplo, quando Tâmara conseguir quatro pontos em Briga, o Narrador dirá que sua especialidade será Aikido, o que a permitirá usar a manobra especial de Aikido: derrubar atacantes múltiplos (veja adiante). Logo depois, ela alcançará o nível cinco, podendo então escolher outro estilo, ela escolhe o Goju-Ryu (uma variante do Karatê). Ela poderá continuar a adquirir novos estilos, e as manobras especiais dos mesmos, com cada nível adicional de Briga.

Bloqueio

O personagem pode decidir bloquear ao invés de esquivar. A manobra bloquear corpo a corpo somente pode ser utilizado contra punhos, chutes ou objetos contundentes. Uma ação de bloqueio não pode deter uma espada, nem tampouco uma flecha ou uma bala, a menos que o defensor possua uma manobra especialmente para isso o, no caso das espadas, a disciplina Fortitude. Rola-se Destreza + Briga (dificuldade igual a Briga + 4 do oponente). Cada sucesso reduz o número de sucessos do atacante em um.

Karatê

Originalmente um estilo de luta japonês, adquiriu enorme popularidade nos Estados Unidos. Existem muitas variações diferentes, como o Shotokan, e ramificações, como o Goku-Ryu, mas todas elas conservam a idéia original de causar uma grande quantidade de dano com poucos golpes. Trata-se de um estilo de luta sem adornos; o objetivo principal é ferir o oponente. Utiliza tanto socos quanto chutes.

Manobra Especial: Quebrar Objeto

O karateka treina para concentrar o poder e a força de seus golpes em um ponto definido com um gasto de energia mínima.

Isso lhe permite realizar o famoso truque de quebrar tijolos ou gelo sem sofrer danos nas mãos nem nos pés. Isso pode ser utilizado no mundo das trevas para criar uma estaca improvisada ou conseguir algo para arremessar.

O karateka soma + 3 a sua parada de dados de dano para realizar essa ação, embora deva se preparar durante um número de turnos equivalentes a fim de beneficiar-se da bonificação. Se for usado somente um turno em concentração, será somado apenas um dado.

Dificuldade: 6, dano: especial (Força +3)

Tae Kwon Do

Desenvolvido na Coréia, esta arte se assemelha ao Karatê, com a diferença de dar mais ênfase aos chutes. Também tem adquirido grande popularidade nos EUA, o que torna a tarefa de encontrar um local para se treinar algo não muito difícil.

Manobra especial: Chute por Trás

Popularizada por Chuck Norris: o lutador gira descrevendo um círculo em grande velocidade, com uma perna levantada, para descarregar um golpe com incrível força.

Dificuldade: 7, dano, Força + 2.

Aikido

Moderna arte de defesa pessoal japonesa, considerado um dos estilos mais filosóficos devido às crenças espirituais de seu fundador, Morihei Ueshiba. As manobras, quando executadas corretamente, lembram passos de balé. Não há golpes no Aikido (embora esses existam em algumas de suas variantes, como o Gozo Shioda); o objetivo é derrubar o atacante ou imobilizá-lo. Ao contrário do Judô, o praticante raramente tem que agarrar o adversário para derrubá-lo, os fechamentos de punho e a força de alavanca são as ferramentas a sua disposição. As fintas formam uma parte essencial do Aikido, por isso qualquer praticante possui um valor elevado no talento Esquiva.

Fechamento de Punho: dificuldade 6, dano: Briga (ao invés de Força)

Manobra especial: Derrubar Atacantes Múltiplos

Ao utilizar o próprio impulso de seus atacantes contra eles, junto com os fechamentos de punho especiais do Aikido, o lutador pode derrubar mais de um atacante no mesmo turno. Esta manobra exige que seus adversários ataquem primeiro, pois se trata de uma manobra de auto defesa, e não de ataque. O lutador testa Destreza + Briga contra uma dificuldade igual ao número de atacantes + 4; máximo de 10. Os sucessos do praticante de Aikido são comparados com os de cada atacante. Se o defensor conseguir mais sucessos, terá ganhado a posição e o atacante voará pelos ares. Se for o agressor que conseguir mais sucessos, terá ganhado a posição e causará dano normal. Um empate significa que o atacante perdeu o equilíbrio mas não chegou a cair.

Por exemplo, Hama se vê encurralado por três assassinos que tentam imobilizá-lo. Aqui enfrentaremos uma dificuldade de sete (3 gorilas + 4). Hama lança os dados e consegue quatro sucessos. Os atacantes obtém três, quatro e dois sucessos, respectivamente. O primeiro e o ultimo beijam o chão, mas o do meio apenas solta sua presa.

Judô

Estilo japonês de defesa pessoal em que o objetivo é derrubar o oponente. Deve-se conseguir agarrar com sucesso segundo as regras de Vampiro: a Máscara.

Manobra Especial: Deixar Inconsciente

Uma vez tendo o praticante de Judô derrubado o adversário através de um agarro, poderia tentar deixá-lo inconsciente por meio do sistema de dano massivo.

Ele rola Briga contra o Vigor + 3 do oponente (para mortais, inclusive carniçais, lobisomens e múmias) ou Vigor + 5 (para vampiros). O teste é feito a cada turno, levando em conta os sucessos acumulados. Isso é somado as rolagens normais de Força + Briga realizadas durante o agarro. Uma vez tendo derrotado o Vigor +3 do adversário, este ficará inconsciente e continuará assim por 10 minutos para cada sucesso que o judoka tenha conseguido acima do número requerido.

Kung Fu

O famoso estilo de luta chinês, cujo expoente máximo foi Bruce Lee. Na realidade é formado por uma gama de estilos diferentes: estilo gorila, estilo macaco, e até mesmo estilo águia. A limitação de espaço nos obriga a omitir todas as manobras especiais de todos os vários estilos, por isso ofereceremos apenas um exemplo. O jogador terá que escolher um estilo particular para conseguir a manobra do mesmo. O Kung Fu se especializa em chutes elaborados, socos e patadas, o que o torna muito espetacular.

Manobra Especial: Estilo Macaco.

Este estilo foi desenvolvido a partir da imitação dos gestos dos macacos. O "macaco", praticante desse estilo, costuma parecer um idiota - embora as aparências enganem. Os praticantes na verdade são espertos, fingindo tropeços e acidentes para conseguir que seu oponente baixe a guarda para lançar um golpe quando ele menos esperar. O macaco poderia "tropeçar" sem querer, aproveitando a queda para ter acesso a parte de baixo do corpo do adversário e ali aplicar um vigoroso golpe. É um estilo de luta muito sucinto, porém, o que pode um macaco saber de honra? O macaco rola Destreza + Manha (dificuldade 8); o número de sucessos será tirado da dificuldade para golpear seu oponente. O número de vezes que o macaco pode lançar seus dados e enganar a seu oponente dependerá do Narrador .

Wu Shu

Esta é a arte marcial empregada nas olimpíadas chinesas. Alguns estilos têm evoluído mais para a exibição do que para a prática efetiva, se bem que seus praticantes continuam sabendo se defender em um combate real. Para aqueles que treinaram essa arte principalmente para impressionar, temos a seguinte manobra.

Manobra Especial: Movimentos Impressionantes.

O praticante é capaz de realizar proezas de incrível agilidade ou assombrosa beleza. Testa Manipulação + Briga contra a Raciocínio + Briga de seu oponente (dificuldade 7 para ambos), a fim de assombrar os espectadores com seus movimentos.

O número de sucessos que obtiver será somado à dificuldade do ataque de seu oponente, já que este se colocará na defensiva contra o que parecerá um estilo marcial dos mais impressionantes.

Exemplo: Wang realiza alguns gestos particularmente impressionantes antes de se lançar contra Gregor, para parecer mais perigoso. Testa Manipulação + Briga: quatro sucessos. Gregor lança os dados de seu Raciocínio + Briga e consegue três sucessos. Wang vence por um, por isso será aumentada em um a dificuldade de Gregor quando este quiser atacar com qualquer manobra. Gregor acredita que Wang é uma espécie de demônio do Kung Fu, por isso será muito cauteloso. Esta manobra somente pode ser realizada uma vez por atacante e combate.

Hsin-I

Uma das artes marciais da China; seu poder não se baseia na força, e sim no "chi", a energia interior. Os movimentos desse estilo vão direto ao ponto, por isso eles ostentam uma economia de movimentos inversamente proporcional a força dos mesmos, como uma bala disparada pelo cano de um rifle.

Manobra Especial: Soco Chi

Um golpe extremamente rápido e poderoso. Dificuldade:6. Dano: Força + 1.

Pa Kwa

Outra arte da força interior, o Pa Kwa se baseia nos hexagramas do I-ching e sua filosofia é bastante esotérica. Às vezes é chamado de estilo dragão.

Manobra Especial: Golpe Surpresa.

O artista do Pa Kwa pode lançar um golpe procedente de uma direção inesperada fazendo pompa de uma flexibilidade incrível e um ataque relâmpago. É utilizado com socos e chutes. Dificuldade: 5/6, Dano: o mesmo que um soco ou chute normal.

Tai Chi

Arte marcial chinesa que já foi muito famosa nos EUA como forma de exercício físico. Foi desenvolvido pelos taoistas chineses, com as forças do yin e do yang como base para muitas manobras. Possui poucos chutes; o estilo gira em torno dos socos e dos agarrões.

Manobra Especial: Empurrar com as Mãos.

O praticante de Tai Chi pode utilizar a própria força do atacante contra ele para derrubá-lo. Trata-se de uma manobra defensiva e exige que quem a pratique seja atacado primeiro. Não se pode pô-la em prática com um adversário que não ataca. O artista marcial testa Destreza + Briga. Se o número de sucessos superar o do rival, este cairá no chão, sofrendo sua própria força como dano.

O praticante dará a impressão de mover-se com tal fluidez, fintando e se distanciando como se fosse água para que seu atacante não possa tocá-lo e acabe no chão.

Por exemplo, Lars ataca Wanda, que decide usar seu Tai Chi para mostrá-lo como sua ação foi equivocada. Lars lança os dados de seu ataque e consegue quatro sucessos. Wanda faz o mesmo para sua manobra e consegue cinco sucessos: bingo, Lars beija o solo, sofrendo quatro dados (sua Força) de dano.

Dificuldade: 7; Dano: especial (Força do atacante).

Boxe

O incessante esporte norte-americano é uma forma de luta muito popular. Não apropriada para os fracos, no entanto. Baseia-se em acertar um direto tão sólido que não haja lugar para contra-ataque algum. Não se pode esquivar no mesmo turno em que se lance um direto.

Dificuldade: 8; Dano: Força + 3.

Briga De Rua

Também parte da formação marcial dos marginais, posto que o objetivo não seja outro senão ferir o oponente sem se preocupar com jogo limpo. Aqui a Manobra Especial não funciona contra vampiros, dado que se baseia em ataque aos órgãos vitais que estes já não utilizam. No entanto, os vampiros que conheçam este estilo podem empregá-lo contra mortais (incluindo lupinos, carniçais e múmias)

Manobra Especial: Golpe aos Órgãos Vitais

O lutador tenta golpear um órgão vital e anular assim seu atacante; exemplos destes ataques seriam o golpe aos rins, os socos a pontos sensíveis e os apertos de garganta.

Dificuldade: 8. Dano: Força + 3.

Golpes Localizados

Em certas ocasiões o lutador irá querer acertar uma parte específica do corpo de seu oponente. Isso é especificamente útil conta vampiros, já que o dano geral não costuma detê-los. O objetivo será quebrar algum membro para que este não possa utilizá-lo sem gastar um pouco de sangue. Deste modo, os combates entre vampiros costumam terminar com rivais incapazes de caminhar devido a pernas rotas e à perda de sangue.

Aqui apresentamos uma lista de partes do corpo e as dificuldades necessárias para acertá-las em um combate, o dano exigido para inutilizar estas partes e o efeito de tais inutilizações. Todo o dano mencionado (salvo a decapitação) podem ser sanados com pontos de sangue, em cujo caso o membro será recuperado por completo. Um vampiro pode ter as mãos quebradas várias vezes durante um mesmo combate, regenerando-as repetidas vezes.

O atacante terá que declarar o ponto de impacto de seu golpe antes de lançar os dados. Se não conseguir nenhum sucesso, o golpe falhará completamente.

Cabeça Dificuldade: + 3. Dano: um resultado de ferido gravemente significaria uma perda de consciência para um mortal, enquanto que um vampiro ficará simplesmente aturdido e incapaz de fazer nada nesse turno. Um resultado de aleijado significa que o vampiro permanecerá atordoado ate que supere um teste de Vigor (dificuldade 8). Incapacitado quer dizer que o pescoço do vampiro se rompe e este cairá paralisado até que possa gastar os pontos de sangue suficientes para recuperar o nível de aleijado. Se tratar de um golpe com armas cortantes e o dano for maior que o necessário para levar o vampiro ao nível de incapacitado, o vampiro cairá decapitado: a morte final.

Mãos/Braços Dificuldade: +3/+2, Dano: um resultado de ferido gravemente significa que a mão ou o braço se quebra e qualquer arma que estiver sendo esgrimida não poderá mais ser utilizada: as espadas cairão no chão, os dedos não poderão apertar o gatilho de uma pistola, etc. Se a arma atacante for de fio, um resultado aleijado significa que o membro foi amputado. Para uni-lo novamente, o membro deverá ser pressionado contra a ferida enquanto o vampiro gasta sangue para regenerar até o nível espancado. O órgão não poderá voltar a ser utilizado até que seja recuperado por completo (será tratado como se tivesse sofrido dano agravado).

Pernas Dificuldade: + 1, Dano: um resultado de ferido gravemente significa que a perna se quebra; aplicam-se penalidades às paradas de dados para qualquer ação que envolva corrida. Um resultado de incapacitado com uma arma branca significa que a perna foi amputada, com as mesmas consequências que no caso de mão ou braço amputados.

Tórax/Tronco Dificuldade: +1, Dano: um resultado de incapacitado representa um abalo: o vampiro perde temporariamente o controle de seu sangue. Deverá superar uma rolagem de Vigor + Fortitude (dificuldade igual a perda total de níveis de vitalidade + 2) a fim de se recuperar, o que o manterá ocupado por um turno. Não poderá gastar pontos de sangue até que o consiga. Um mortal verá o ar ser expulso de seus pulmões com um resultado de ferido gravemente (atordoado durante um turno), e se romperão algumas costelas com um resultado de aleijado (nenhum desses resultados representam impedimento algum para um vampiro). Se o vampiro é atacado por uma espada e o resultado ultrapassa o nível de incapacitado, sua coluna será rompida, o que o fará ficar paralisado até que consiga gastar os pontos de sangue necessários para chegar ao nível espancado.

Táticas Entre Vampiros

Os vampiros que se enveredam em combates corpo a corpo com outros vampiros tem se defrontado com a necessidade de desenvolver novas técnicas para enfrentarem os de sua espécie.

Os golpes aos rins ou a garganta não afetam os vampiros do mesmo modo que a um mortal. A exceção do coração, os vampiros carecem de órgãos vulneráveis. Portanto, o atacante deverá ocasionar o maior dano possível em locais determinados, tentando eliminar a possibilidade de que o vampiro utiliza armas quebrando-lhe as mãos, ou evitando que fuja mutilando-lhe as pernas. Isto obriga o vampiro ferido a gastar uma grande quantidade de pontos de sangue para poder curar os membros feridos a fim de não perder o combate.

Um método muito útil consiste em amarrar o oponente ao solo e imobilizá-lo, o que o converte em uma presa fácil para qualquer diablerista. No entanto, ambas as partes ficarão vulneráveis ao frenesi.

Os métodos mais efetivos implicam em dano a órgãos fundamentais como os olhos. A dificuldade para este ataque é de dez, se bem que os níveis de vitalidade apenas cegarão o vampiro até que este gaste pontos de sangue para regenerá-los. Um lutador cegado deste modo terá que superar uma dificuldade de 10 para golpear qualquer coisa que não esteja exatamente na sua frente. Se o vampiro possuir Auspícios, poderá rolar seu Raciocínio + Prontidão (dificuldade 8) a fim de localizar seu objetivo por meio da audição. Os sucessos dessa rolagem reduzirão a dificuldade de 10 para aplicar golpes. Exemplo: Bors perdeu a visão por causa do impacto de uma bala em seu olho. No turno seguinte ele gira em busca de seu atacante. Possui Auspícios, por isso testa Raciocínio + Prontidão: três sucessos. Sua dificuldade final para golpear é, portanto, sete (10 3). Isso não pode reduzir a dificuldade para um valor menos que seu número base; por exemplo.: um soco sempre terá uma dificuldade de pelo menos seis.

O oponente pode jogar sua Destreza + Furtividade contra a rolagem de escuta; qualquer sucesso obtido reduz um dos sucessos conseguidos pelo personagem cego. No mais, se o atacante se encontra fora do alcance do vampiro cego, este não terá chance alguma de golpeá-lo. No entanto, se voltar a atacar (a menos que o faça com uma arma de longo alcance ou uma lança), voltará a se por como alvo. Lucinda, após haver cegado Bors, tenta ficar em silêncio às suas costas. Testa sua Destreza + Furtividade e consegue quatro sucessos. Isso supera os três de Bors, então ele não a ouve e continua enfrentando uma dificuldade de 10 para golpear.

O Narrador deveria permitir que o personagem cego declare como pensa atacar a algo que seus sentidos não podem captar. Poderia fazer com que os demais jogadores, caso sejam eles os atacantes, escrevam suas ações em pedaços de papel, ao invés de anunciá-las em voz alta. A tensão de estar "na escuridão" do jogador cego facilita em muito a interpretação. No exemplo anterior, Bors não sabe que Lucinda está desembainhando sua espada, e a menos que anuncie o contrário, o Narrador deve considerar que os socos que ele lançar às cegas serão dirigidos ao ar a sua frente. No caso, o jogador não tem nenhuma oportunidade de ajustar um golpe, porém o Narrador terá que deixar que ele role os dados turno a turno, a fim de que este não saiba que seu objetivo não se encontra a seu alcance.

Com Unhas E Dentes: Ao Estilo Gangrel

O clã Gangrel desenvolveu um estilo de luta especialmente mortal. É um segredo de clã, porém alguns anarquistas o descobriram. Requer a habilidade de Garras da Besta (Metamorfose nível dois), somente os anarquistas com esse poder poderão praticar essa técnica.

Essa habilidade pode ser aprendida como uma especialidade quando o personagem possuir quatro ou mais níveis em Briga e alguém o ensine. O estudante lançará seu Raciocínio + Briga (dificuldade 8) por cada dia que empregue treinando. Quando houver acumulado dez sucessos, ele poderá adquirir ela como uma especialidade sua. Esta formação costuma ser realizada em pleno contato com a natureza, treinando com animais. Se o treinamento é realizado com seres humanos, o praticante deverá superar um teste de Consciência (dificuldade 9). Se falhar, perderá um ponto de humanidade, mergulhando ainda mais no escuro abismo da besta a medida que dilacere carne humana em seu louco desejo de aprender a combater.

Manobra especial Gangrel: Dilacerar

Um vampiro com garras pode tentar conseguir que seu oponente perca mais sangue que o normal ao abrir-lhe feridas nas zonas do corpo onde há maior circulação. As veias dos vampiros já não são utilizadas para transportar sangue; em seu lugar, parecem empregar uma curiosa função de osmose.

No entanto, continuam apresentando partes do corpo onde se concentram grandes quantidades de sangue, como o coração, o pescoço (por onde o sangue passa para chegar ao cérebro). Abrir essas zonas são mais que o suficiente para que esta manobra surta efeito, por isso os Gangrel têm desenvolvido um método segundo o qual dilaceram grandes pedaços de carne, utilizando suas garras como se fossem garfos. Isso abre um canal no vampiro. Provocando tal derramamento de sangue que a vítima não conseguirá detê-la de forma imediata.

O vampiro testa Destreza + Briga (dificuldade 8); além do dano normal das garras, seu rival sofrerá a perda de um ponto de sangue. Não precisa dizer que isso é devastador para um mortal, e todo um desperdício de boa vitae, além disso.

Armas

Armas De Fogo

"As armas são ferramentas de mau agouro"
- Sun Tzu, A Arte da Guerra.

A grande maioria dos anarquistas se encantam com o fogo pesado. Talvez gastem muitas balas para derrubar um ancião, mas eles não se importam. As armas automáticas são um apoio bélico padrão entre os rebeldes.

O Narrador deveria verificar que leis sobre proibição de armas estão vigentes na cidade onde se passa a crônica (ou inventá-las, já que o mundo punk-gótico de vampiro difere do real). Em algumas zonas, pode-se comprar armas sem necessidade de um período de espera, enquanto que em outras talvez seja preciso apresentar antecedentes, esperar durante uma semana e demonstrar que é cidadão do lugar. As armas automáticas, ou de assalto militar, poderiam não estar ao alcance de consumidor comum de maneira alguma. Tudo isso se deve levar em conta quando os anarquistas forem cercados pela polícia; se não possuírem porte de armas, o mais provável é que sejam fichados.

Por causa da rígida legislação sobre armas de fogo, muitos anarquistas recorrem ao mercado negro. Os contatos no mercado negro de armas são considerados de vital importância. Em quase todo grupo anarquista, ao menos um membro saberá como entrar em contato com o mercado negro. Pode ser pedida uma rolagem de Raciocínio + Manha para adquirir certos objetos (ver **Guia do Jogador**, Capítulo seis). Se o traficante for um contato ou aliado, a tarefa será muito mais simples. De resto, os mercados negros de algumas cidades poderiam estar nas mãos dos anarquistas.

O controle do tráfico ilegal é necessário para eles, não somente para comprar suas próprias armas, como para poder colocar a sua disposição as facções mortais revolucionarias que as vezes recebem seu apoio. Além das armas ilegais, os anarquistas poderiam empregar outros artefatos destrutivos, de bombas a

Coisas Que Fazem Bum Pela Noite: Bombas

É quase um estereotipo fixo imaginar um anarquista com uma bomba na mão. Os vampiros anarquistas, assim como os seus equivalentes (e, em certas ocasiões, camaradas) mortais, sabem como utilizar substâncias explosivas e incendiárias. O **Guia do Jogador** fornece uma lista dos tipos mais comuns de explosivos, ainda que também possam fabricar componentes voláteis em casa, utilizando materiais que se encontram em qualquer supermercado.

O Narrador terá que se informar acerca das leis referentes a explosivos, ou inventá-las. Embora os materiais individuais que formão os componentes caseiros costumam serem legais, quando se unem em sua forma letal poderiam ser considerados um ato criminoso. Qualquer um apreendido com um desses artigos poderia ser acusado de porte de substância ilegal e perigosa, assim como também se levar a cabo um ato vândalo ou revolucionário. Assim, as bombas caseiras são bem populares entre os anarquistas, já que são aquisição costuma ser bem mais fácil de realizar do que a compra de uma C-4.

O artefato incendiário mais simples, fácil de montar em apenas alguns segundos, é o "coquetel Molotov". Um dos favoritos dos rebeldes dos rebeldes de rua há muito tempo. Consiste em uma garrafa cheia de gasolina com um pavio, acende-se o pavio e joga-se a garrafa contra o alvo.

Quando a garrafa se quebra devido ao impacto, as chamas prendem o gás que é expelido e - Bum! O lançador testa Destreza + Atletismo (ou Arremesso) contra uma dificuldade que irá variar de acordo com o alvo. A vitrine de uma loja (do outro lado da rua) possui dificuldade três. Um veiculo anti-distúrbios da polícia possui cinco. Um objetivo em movimento, seja vampiro ou mortal, possui sete. A dificuldade para absorver o dano do fogo do Molotov é cinco, e este produz uma ferida (somente na parte do corpo afetada). As chamas continuarão ardendo por três turnos ou até que a vítima consiga resistir ao dano.

Criar seus próprios objetos explosivos requer a Habilidade Demolição. A construção do artefato é considerada uma ação prolongada, por isso é preciso acumular certo número de sucessos até que o dispositivo alcance sua forma final. O terrorista rola Inteligência + Demolição (dificuldade variável de acordo com a instabilidade da substância: nitroglicerina, 9; pólvora, 7; e plástico, 4). O número de sucessos dependerá da complexidade do explosivo. Uma falha significa que o explosivo foi conectado de forma incorreta e não explodirá quando for ativado.

Cuidado: uma falha crítica em qualquer momento durante a ação prolongada significa que o explosivo é ativado e o personagem sofre todo o dano. Se houver um condutor de gás na área, poderia levar pelos ares todo um quarteirão - dano triplicado para todos os residentes. A maioria dos mortais não sobreviverá, e se considera dano agravado para os vampiros, por isso estes terão chances bem pequenas de escapar de seu refúgio em chamas.

Os explosivos costumam precisar de um detonador ativado por meio de um pavio. Estes podem ser encontrados nas mais variadas formas, possuem uma cadência de consumo que permitem regular o tempo que levará para explodir de acordo com o tamanho do pavio. Existem muitas outras formas de ativar uma bomba: eletrônicas, químicas, mecânicas, de pressão e movimento.

O principal perigo do uso de explosivos não é o risco a própria não-vida, e sim à Máscara. É muito arriscado encobrir uma bomba. As explosões chamam atenção da polícia e, se esta acreditar que existem terroristas implicados, chamará o FBI e, se encontrarem provas suficientes das implicações de membros, a divisão de assuntos especiais poderia aparecer antes que o galo cante - e então o personagem terá caçadores seguindo seu rastro. Alem disso, os Justicar não perdoam o uso de explosivos. Embora os anarquistas tenham conseguido manter a guerra entre eles e o príncipe, os arcontes não tardarão em aparecer em cena uma vez que bombas começarem a ser detonadas. Pouco depois chegará um Justicar para verificar a situação em pessoa. Quando querem colocar explosivos, os anarquistas deveriam utilizar mortais como bodes expiatórios para evitar a implicações dos verdadeiros responsáveis.

Fabricar Dinamite

Cada cartucho precisa de cinco sucessos, incluindo na conta o pavio. Dado que a nitroglicerina é relativamente estável em sua forma plástica, a dificuldade será apenas de cinco. No entanto, se a dinamite for velha e estiver molhada (cristalizada no exterior), a dificuldade aumentaria para oito ou nove, de acordo com o grau de umidade. O filme "Feiticeiro" (com Roy Scheider, dirigido por William Freidkin) oferece um bom exemplo do susto que se pode passar com o manejo de dinamite instável - sobretudo transportando-a. um cartucho de dinamite possui um poder explosivo de três.

Bombas de Pólvora

Os materiais são relativamente fáceis de conseguir em boas quantidades: são vendidos como munição para o consumo público. O atirador terá que definir um recipiente e o modo de ativá-lo. No geral, se tratará simplesmente de pólvora prensada em uma caixa de leite o qualquer garrafa de água com um pavio inflamável. Somente são necessários três sucessos. É preciso apenas meio ou um quilo de pólvora. A pólvora negra possui um poder explosivo de um por turno, enquanto a pólvora explosiva possui um nível de dois por turno.

Um artifício interessante seria encher o recipiente onde será feita a bomba com pregos ou pontas de madeira. O que acrescentaria três dados adicionais à parada de dano, perdendo um dado para cada cem metros que separem o alvo do centro da explosão.

É aconselhado ao Narrador e aos jogadores que reflitam se a história precisa da presença de artefatos explosivos ou não. O mercado oferece uma infinidade de livros acerca de matérias explosivos, embora possa ser difícil, encontrá-los nas livrarias convencionais. Além disso, pedir esses livros pelos correios, embora seja o método mais cômodo, colocará o jogador em uma lista. Os governos costumam acumular informações sobre aquelas pessoas que se interessam por métodos violentos, ainda que o interesse seja puramente acadêmico.

Armadilhas

A montagem de armadilhas é uma arte necessária para o anarquista. A fim de manter longe os diableristas errantes e os lupinos. É possível colocar uma imensa variedade de armadilhas em casa para se assegurar de que um intruso não escape dela ileso, isso se ele conseguir sair por conta própria. Os fossos com estacas pontiagudas (de madeira, por exemplo) estão muito difundidas entre aqueles que vivem nos subterrâneos, embora também possam ser colocados em um jardim.

A ocultação desse tipo de armadilha requer um teste de Inteligência + Armadilhas; a dificuldade dependerá da complexidade e do tamanho da armadilha. As estacas afiadas requerem que se abra um buraco que depois será coberto, talvez com uma rede camuflada com folhas, isso teria uma dificuldade de sete. O armadilheiro pode reduzir a dificuldade em um por cada hora que dedique a elaboração da armadilha, até o máximo de seu nível na habilidade armadilhas. O número de sucessos é confrontado com a Percepção + Prontidão do intruso (dificuldade 8). Se o intruso estiver em busca de armadilhas propositalmente, poderia lançar Percepção + Armadilhas (dificuldade 6), contra os sucessos do armadilheiro.

Com relação às armas que deveriam ser disparadas ao ativar a armadilha, o personagem terá que passar em um teste de Inteligência + a habilidade da arma correspondente (Besta para bestas, Armas de Fogo para pistolas, etc). A dificuldade dependerá da natureza do mecanismo. Uma armadilha que queremos que dispare quando uma porta for aberta tem uma chance bem grande de ferir alguém que apareça na ombreira, devido a seu amplo raio de ação. Nesse caso, o Narrador poderia estipular que a dificuldade seria cinco. Mas uma estaca que quisermos que balance sobre a cabeça de alguém, visa somente uma parte do intruso. O Narrador decide que a dificuldade será de oito. Contra um oponente que seja pego de surpresa (que não suspeite de armadilha alguma), no entanto, a dificuldade diminui em três. A parada de dados da armadilha é lançada uma vez que esta seja ativada.

Exemplo: Johann coloca uma besta (flechas de madeira com pontas de prata) conectada a um cabo no pátio traseiro de sua casa (o lugar mais provável para a entrada de um intruso, em seu julgamento). Oculta a besta em um arbusto próximo, ele tem que acomodá-la de modo a não atrapalhar a trajetória da flecha. Existe um fio transparente de lado a lado do jardim; um extremo se encontra conectado ao gatilho da besta e o outro, a outro arbusto. O Narrador calcula que a dificuldade de ocultar essa emboscada é somente de seis. Johann supera com três sucessos sua rolagem de Inteligência + Armadilhas. O Narrador decide que a dificuldade do ataque de uma besta é sete, dado que ela aponta para um ponto determinado pelo fio que a ativará.

Tempos depois, Golvagh, um garou, adentra no jardim com quatro patas, em forma de lobo. Ele sentiu o cheiro do refúgio de um vampiro e se acercou a fim de acabar com ele. Não perde tempo buscando armadilhas, então acelera o passo em direção a casa. Testa Percepção + Prontidão e consegue dois sucessos (má noite!), por isso não percebe o fio até que seja tarde demais. Então Johann lança sua Inteligência + Besta, dificuldade 4 (Golvagh não desconfiava de nada, assim a dificuldade se reduz em três). Obtém seis sucessos! Golvagh escuta um sonoro estalo a sua esquerda antes que um flecha de prata incruste em seu músculo. Escapa da casa de Johann rapidamente, entre guinchos de dor.

Venenos

Não conhecemos nenhuma outra atividade além da obra do extermínio, embora admitamos que as pelas quais esse fim pode ser atingido são as mais variadas: veneno, punhal, forca, etc. Na luta, a revolução glorifica a todos igualmente.

- Bakunin e Nechaev. "Catecismo Revolucionário".

O uso de substâncias químicas na guerra contra os anciões é outra das táticas favoritas dos anarquistas. O Guia do Jogador fornece uma boa lista de produtos químicos que afetam à família. O vampiro necessita da habilidade, conhecimentos secundários, Toxicologia, a fim de criar e manejar venenos. De acordo com o que quiser fabricar, as habilidades complementares poderiam ser Herborismo, Alquimia, Destilar ou até mesmo Culinária (a fim de ocultar o veneno em uma comida).

A lista de venenos capazes de ferir realmente um vampiro não é grande. Muitos venenos requerem a ação de fluidos digestivos para metabolizarem-se em químicos letais que não surtem efeito nos membros da Família. Quando muito, sofrem algum nível de vitalidade de dano, nada que os pontos de sangue não possam recuperar. Se pode utilizar como distração, porém a maioria dos anarquistas que recorrem ao veneno querem matar.

A lista padrão, tão comum entre os escritores de romances policiais, é inútil contra os vampiros. O arsênico, a estricnina, o cianureto e outros podem provocar a perda de um ou outro nível de vitalidade, porém não mataria a quem já está morto. Os tipos de veneno capazes de causar dano a um vampiro são aqueles que destroem o sangue. Muitos venenos que afetam os glóbulos brancos e vermelhos poderiam causar a perda de pontos de sangue, induzir ao frenesi ou até mesmo provocar o torpor.

A maioria dos anarquistas que usam venenos tem que criar os seus próprios se quiser assegurar-se de realmente matar seu alvo. Ele precisa realizar uma ação prolongada, rola Inteligência + Toxicologia (dificuldade 9). O número de sucessos necessários dependerá do veneno. As habilidades complementares aqui seriam Química, Investigação e Alquimia. Uma falha crítica durante o processo de criação significa que, ou o criador é vítima de sua própria substância, ou que não poderá criar o veneno ao menos que aumente em um o seu nível de Toxicologia.

As formas populares de substâncias químicas entre os anarquistas são pastas claras que podem ser passadas sobre a lâmina de um punhal ou uma espada, envenenando o sangue se for causado algum dano. Injetar venenos de ação lenta é outro método popular, porém exige que o anarquista tenha acesso aos mortais

O príncipe poderia possuir certa experiência na hora de evitar as substâncias perigosas. O reconhecimento de venenos exige um teste de Percepção + Toxicologia (a dificuldade dependerá do veneno; o normal será 6, se sabe o que se está procurando, e 9 em qualquer outro caso).

Às vezes, o veneno pode ser camuflado na comida. Isso não funcionará com vampiros a menos que possuam a Qualidade Ingerir Comida e tentar se passar por humano em um restaurante. Um anarquista sagaz poderia descobrir que seu inimigo sai para jantar de vez em quando e poderia planejar servi-lo um prato fatal. A possibilidade de o alvo dar-se conta do veneno dependerá de qual seja este, embora os sucessos conseguidos na camuflagem (Inteligência + Culinária) seriam contrapostos a um teste para perceber o mesmo. Pode-se utilizar a Habilidade Destilar para ocultar o veneno no vinho, da mesma maneira.

Uma forma curiosa de envenenamento que funciona com o sangue dos vampiros é o uso de armas biológicas: vírus ou micróbios perniciosos. A criação destes estranhos, e a princípio incontroláveis (por suas rápidas mutações) venenos exige as Habilidades de Conhecimentos de Biologia e Medicina (somadas a Inteligência). As Habilidades complementares incluiriam Investigação e Toxicologia. A criação de armas biológicas precisa de um laboratório bem equipado (ao menos 4 em recursos), e uma ação prolongada de no mínimo 30 sucessos.

Veneno: Bacilo do Frenesi

Vetor: Ingestão.

Aspecto: Invisível a simples vista, oculto no sangue.

Efeitos: Trata-se de um microorganismo que submete o vampiro a um frenesi espasmódico. No sangue mortal permanece inofensivo, em estado latente. Quando um vampiro o bebe, no entanto, infecta seu organismo, crescendo com cada ponto de sangue que for gasto. Cada ponto de sangue empregado após a infecção conta como um modificador que é somado a dificuldade do vampiro para resistir ao frenesi. O organismo incita lentamente a natureza da besta do vampiro, até que este por fim sucumba ao frenesi, o que também mata o organismo. Quando a dificuldade para resistir ao frenesi for superior a dez, este se dará automaticamente.

Beber o sangue: Veja acima.

Antídoto: Um frenesi eliminará o organismo venenoso. O nível dois de Taumaturgia, Fúria do sangue, também pode expulsar o organismo do corpo.

História: Este estranho vírus é obra de um debilitado Cainita sul-americano, que cruzou vários microorganismos distintos. É perigoso apenas para vampiros, embora também possa afetar os carniçais que possuam o defeito: A Besta Interior. Nem mesmo o criador deste veneno compreende de todo porque este ser atua do modo como o faz.

Alquimia

A Alquimia permite ao seu praticante criar novos venenos. O Narrador terá que permitir que seus jogadores usem a imaginação na hora de propor ingredientes e efeitos para os venenos. A Alquimia transmuta objetos a seus estados "puros". Um exemplo de pensamento alquímico é a velha superstição de se um diamante for banhado em sangue de cabra ficará debilitado, tornando-se quebradiço. A teoria estabelece que o diamante é uma das substâncias mais puras, e o sangue de cabra, um das mais impuras. A energia negativa do sangue de cabra exercerá um efeito adverso sobre o diamante. Do mesmo modo, a energia positiva entre objetos de uma natureza mais pura pode contribuir para a transmutação. O objeto transformado continuaria ocupando o mesmo espaço, mas sua natureza mística estaria mudada completamente

Criar substâncias Alquímicas será quase sempre uma ação prolongada. A dificuldade de tal tarefa dependerá da complexidade da ação, e o número de sucessos necessários marca o grau de transmutação. Das preferências do Narrador dependerá a existência ou não dessa prática dos magos.

Veneno alquímico: "Lâmina Coagulante" ou "Sonho do Sangue"

Vetor: Intravenoso.

Aspecto: Pasta Clara, inodora.

Efeitos: Empregada como ungüento sobre lâminas ou pontas de flecha, sobretudo nos punhais automáticos dos anarquistas de hoje em dia. Este veneno ataca o sangue, provocando sua coagulação dentro do corpo. Isso impede o gasto de pontos de sangue, e que sangue chegue ao cérebro. Os efeitos iniciais aparecem um turno depois que o veneno tiver entrado em contato com o sangue (geralmente através de um golpe: um nível de vitalidade é o suficiente). São lançados cinco dados contra o Vigor + 3 da vítima. Cada turno a partir deste, será realizado outro teste, até conseguir 15 sucessos. Chegado a esse ponto, o vampiro cairá em torpor devido a coagulação do sangue em seu cérebro. Além disso, cada sucesso conseguido reduz a reserva de sangue, "congelando" esse número de pontos de sangue e impedindo seu uso. Se houver uma falha crítica em algum momento, o veneno cessaria seu efeito, embora o sangue que tiver sido coagulado não possa ser usado nem substituído a não pelo gasto rotineiro noturno de pontos de sangue.

Antídoto: A vitae de um vampiro de geração inferior a da vítima anulará o veneno. É necessário um número de pontos de sangue igual ao número de sucessos do veneno. Além disso, o nível três da disciplina Taumaturgia permite à vítima expulsar o veneno sem precisar gastar pontos de sangue.

Em muitos casos, no entanto, a família não pode exercer esse controle, em virtude do perigo demasiado elevado para a Máscara. Portanto, muitas cadeias se encontram a salvo nas mãos de seus proprietários mortais.

Há casos em que os noticiários revelaram informações perigosas acerca de vampiros, mas quando os escassos telespectadores a quem a notícia chamou a atenção aumentam o volume para escutar melhor, o incidente era tirado do ar de maneira misteriosa. Os Justicar e os arcontes vigiam exaustivamente os noticiários locais e nacionais, e se esforçam para encobrir essas pequenas falhas. Suas Disciplinas colocaram um fim em muitos rumores que conseguiram vencer as adversidades e vir a público.

Apesar de tudo, os anarquistas que querem enviar mensagens ao príncipe costumam fazê-lo através da televisão. Planeja-se um golpe sobre alguns de seus grupos de lacaios, gravam o incidente e lhe enviam uma cópia. Para enfurecê-lo ainda mais, também enviam uma cópia para a rede de TV local para que apareça nos telejornais.

Quando o espancamento em Rodney King foi transmitido pelas televisões, o poder da câmara de vídeo para denunciar a opressão se tornou evidente. Os anarquistas fanáticos por vídeos patrulham a noite com câmeras para flagrar outros vampiros cometendo atos indevidos. Podem chantagear o desafortunado sanguessuga, ou mandar uma cópia para o príncipe.

Imprensa

Os livros e as revistas continuam sendo o principal meio de informação da atualidade. Alem disso, os livros duram toda a vida (ou, ao menos, muito tempo). Têm ocorrido muitos casos em que os segredos da Máscara foram revelados através da literatura, dentro de um contexto fictício. Em sua maioria, se tratava de planos da Camarilla que pretendiam fomentar a crença da humanidade no absurdo da existência de vampiros. Porém, se deram casos em que Cainitas revoltados lançaram ataques contra seus inimigos através da imprensa. A Camarilla tem se dedicado a encobri-los durante todo esse tempo, por isso a maioria desses livros reveladores a muito estão esgotadas ou foram esquecidos pelos mortais.

Para os anarquistas, a imprensa continua sendo um fórum popular na hora de manifestar seu descontentamento. Alguns chegaram a assumir pseudônimos para publicar artigos e colunas em algumas das mais famosas revistas da cultura alternativa. Enquanto isso, a Camarilla não se importa muito com essas publicações, dado que o público a que são dirigidas é composto em sua maioria por rebeldes mortais, em quem ninguém acreditaria se descobrissem os segredos dos vampiros. Porém, dado que cada vez mais anarquistas escrevem em segredo ficção sobre vampiros, os Justicar começam a interessar-se pelo mercado da letra impressa e tenta pôr-lhe um cabresto para controlar a publicação de literatura fantástica.

Os periódicos são outra das ferramentas dos anarquistas. Muitos intrépidos repórteres mortais em busca do Pulitzer têm sido abordados por estranhas figuras ocultas na sombra que lhes falam com voz profunda. Estas figuras lhes fornecem pistas sobre uma imensa conspiração nos altos cargos do governo da cidade. Deste modo, aos anarquistas agrada a idéia de utilizar repórteres mortais, não como criados, e sim como contatos a quem proporcionar pistas de pactos secretos entre outros mortais, que invariavelmente estão a serviço do príncipe. Os destemidos repórteres de investigação dos jornais norte-americanos são o chicote da maioria dos príncipes. Estes se mostram reticentes quanto a empregar os mortais do mesmo modo, por medo de violar a máscara, risco que os anarquistas correm a todo o momento.

No entanto, muitos dos periódicos mais tradicionais são controlados com mão de ferro por editores marionetes que se mexem apenas quando a Camarilla move seus fios. Qualquer referência que puder pôr em perigo a Máscara é eliminada antes de chegar a sala de prensas, antes disso os repórteres costumam ser demitidos. Nesses casos, os anarquistas que desejam que uma história seja publicada precisam confiar em suas Disciplinas para deter as tesouras da censura, geralmente usando dominação nos editores e pondo em marcha às máquinas antes que seus senhores da Camarilla ordenem o contrário.

Existem perigos para as duas partes que tentem manipular as instituições mortais de informação, seja ela o cinema, a televisão ou a imprensa. Estes meios são terra fértil para a criação de caçadores de vampiros. O descuidado encobrimento de qualquer tipo de notícia poderia animar as investigações de um repórter, que poderia suspeitar de intervenção do governo e acabaria topando com a assombrosa verdade da manipulação vampírica. Isso poderia originar uma cruzada pessoal do investigador para fazer chegar a verdade ao público, o que poderia por em risco todos os vampiros.

Rituais

No mundo punk-gótico de vampiro, os poderes sobrenaturais do oculto estão a disposição inclusive dos anarquistas. Mesmo a Taumaturgia sendo rara entre eles, alguns se tem proposto a aprender seus segredos em busca de novas táticas para empregar contra seus inimigos.

Tem havido alguns casos de anarquistas que conseguiram dominar os métodos rituais de magia, deixando a seus camaradas rebeldes um legado de feitiços e rituais. Muitos destes são frutos da colaboração com os Ravnos, já que os anarquistas apreciam suas ilusões.

O Narrador teria que criar seus próprios rituais para os anarquistas, levando em conta que a Taumaturgia não está muito difundida entre os jovens rebeldes, inclusive aqueles que utilizam a magia geralmente adquire seus conhecimentos rituais roubando-os dos outros.

A criação de um ritual é uma tarefa muito complexa que exige grande quantidade de poder e criatividade. Os anarquistas possuem esse último item em grandes quantidades, porém o primeiro só se consegue com o tempo. Tempo do qual nem sempre eles dispõem.

Delatando a Autoria
(Ritual de Nível Um)

Este ritual permite a quem o lançar deixar uma mensagem "Gravada" na cena do crime, somente para os olhos do príncipe e seus lacaios. Esse ritual costuma ser usado como um meio para se comunicar ao príncipe exatamente quem foi que destroçou seu refúgio, ou destruiu seu teatro. Só será ativado quando o príncipe ou um de seus servos entrarem no lugar, e somente eles o verão. O lançador precisa passar em um teste de Raciocínio + Intimidação (dificuldade 8). Os alvos do ritual devem ser necessariamente vampiros; a preparação do ritual requer 15 minutos e um pedaço de giz.

Um sucesso permite uma mensagem visual, como um símbolo ou um ícone que surgirá diante do príncipe. Dois sucessos possibilitam uma breve mensagem verbal, como uma gargalhada ou uma frase de efeito do Movimento Anarquista. Três sucessos permitem incluir imagens em movimento. Quatro, a criação de múltiplas imagens e sons. Com cinco, as imagens poderão ser tocadas, embora estas não possam ocasionar nenhum dano. Uma vez a mensagem tendo sido entregue, desaparecerá qualquer rastro do ritual e não se poderá usar nenhum método mágico para localizar o lançador.

Exemplo: Gibson e seu bando acabam de escalar o Teatro Imperial, porque simplesmente desejaram fazer isso. Trata-se do teatro favorito do príncipe, assim eles não querem partir sem deixar seu cartão de visita.

Gibson decide deixar uma mensagem ritual que somente os homens do príncipe possam escutar. Lança seu feitiço, testando seu Raciocínio + Intimidação contra uma dificuldade de oito. Consegue dois sucessos. Quando o príncipe chegar para verificar os danos sofridos por seu querido teatro, será surpreendido por um resplandecente símbolo anarquista flutuando diante de seu nariz e uma risada que ele reconhece... "Gibson... escória anarquista!"

Detectar Autoridade
(Ritual de Nível Dois)

Trata-se de um ritual de prova, utilizado em novos membros neófitos para assegurar que eles não trabalham para o príncipe. O lançador faz um corte na palma da mão, e depois faz o mesmo na mão do neófito, após isso encostaram os dois ferimentos e deixa o sangue se misturar enquanto o lançador fixa os olhos do neófito, em busca de qualquer indício místico do sangue ou do poder do príncipe.

Devera ter êxito em um teste de Percepção + Intimidação (dificuldade igual a Força de Vontade do neófito). Apenas um sucesso basta para revelar a existência de um laço de sangue, ou se o neófito se encontra sob o efeito de alguma disciplina vampírica. Os anarquistas geralmente se negam a aceitar qualquer um que não passe pela prova desse ritual, a menos que for oferecida uma explicação realmente convincente.

A Cilada
(Ritual de Nível Três)

Este ritual permite se montar uma "cilada" para outro arcar com a responsabilidade por algo que você fez. É necessário algum objeto pessoal da vítima na cena ou, algo ainda melhor, sua vitae. O ritual deverá ser realizado antes que a ação cuja culpa será imputada a vitima. O Taumaturgo deverá fazer um teste de Aparência + Manha (dificuldade 8). Se obtiver êxito, poderá executar o que tiver em mente, pois qualquer um que o ver o tomará pela vítima do feitiço. Um sucesso produz um efeito meramente visual. Três sucessos permitem ao lançador falar igual à vítima.com cinco, o ritual afetará a todos os sentidos; nem mesmo a Disciplina Auspícios poderia detectar a presença de um encantamento. Os efeitos desse ritual duram o tempo necessário para perpetrar o crime.

Exemplo: James planeja infiltrar-se na joalheria favorita do príncipe, porem sabe que a mesma foi declarada área proibida para todos os vampiros. Portanto, planeja fazer outro levar a culpa por sua ação. Ele escolhe como vítima Gregor, um Malkaviano. Antes, James havia roubado uma jaqueta de Gregor. Ele utiliza a jaqueta para invocar o ritual sobre Gregor. Obtém três sucessos em seu teste de Aparência + Manha. Agora, qualquer um que o veja acreditará que se trata de Gregor.

Anti-Rituais

A maioria dos anarquistas desdenha dos conhecimentos sobre Taumaturgia, já que a consideram uma explicita tentativa por parte dos fascistas Tremere e seus aliados burgueses para converter o misticismo em um arsenal de destruição. Em seu lugar, estes contra-taumaturgos tem desenvolvido os anti-rituais. Elaboraram essas misteriosas cerimônias para abalar o poder dos Tremere, deixando-lhes atônicos e desorientados demais para reagir. Estes anti-rituais foram retirados do Grande Compêndio de Promoção da Discórdia, Obra de Omar Khayam Ravenhurt, publicada em segredo. Muitos consideram seu autor uma espécie de anarquista e anti-anarquista ao mesmo tempo (um anti-anti-anarquista). A seguir mostramos um fragmento extraído dessa obra diabólica.

Levante Milagroso

Em 1968, estudantes e trabalhadores franceses se rebelaram e chegaram a ponto de quase derrubar o governo.

Embora a maioria dos milagres há muito tempo ficaram para trás, em certas ocasiões alguém em alguma parte se desvencilha de sua obediência e consumo compulsivo de supérfluos, ainda que isso seja somente por um instante. Tão extraordinário acontecimento, chamado revolução, é considerado um genuíno e autêntico milagre segundo tem podido investigar e verificar a Legião da Discórdia Dinâmica e nosso Ganso Touro do Limbo.

Nossa investigação tem determinado que a revolta trabalhista e estudantil de 1968 foi obra de um poderoso mago que, desde Fátima, realizou este prodígio fervendo asas de morcego na água salgada de Loudes e entoando um cântico secreto que somente recitaremos com a supressão de uma palavra essencial:

"Três, dois, um, _____;
Acabar com o estado quero!"

Após repetir este mantra vinte e três vezes, nosso misterioso bruxo bebeu sua sopa de morcego e voltou para Paris no cabo de uma vassoura, para possuir Daniel Cohn-Bendit a fim de seguir e criticar (em termos neo-marxistas) os resultados públicos de sua obra arcana.

Por desgraça, o Partido Comunista Francês considera a magia uma ciência burguesa, por isso que (pelo bem dos trabalhares e camponeses) abortou esse milagre ao se tomar e restituir o poder do presidente francês DeGaulle.

FELLWALKER ©1993

Capítulo Quatro: Guerra!

"Salve! Seu temido império do caos! Restaurado:
a luz se desvanece ante a palavra sem significado.
Que tua mão, grande anarquista, cerre as cortinas,
E a escuridão universal consuma toda a sua criação".
- Alexander Pope, " O Mentecapto"

Ruas de Fogo

Se os ânimos se exaltam e, por fim, alguém acaba por levar a coisa longe demais... começa a guerra. A luta de guerrilhas entre os anarquistas e o príncipe costuma ser a ruína, mas parece algo pequeno quando é produzido um conflito aberto e prolongado. Nenhum vampiro estará a salvo. Na guerra é quase impossível se manter neutro. Quem não tiver escolhido um lado fará bem em desaparecer do mapa, enquanto as ruas são inundadas de sangue, embora sua fuga possa não servir de nada. A guerra anarquista significa revolução para todos.

A Cidade Tática

Em caso de guerra, o Narrador terá que conhecer sua cidade. O trabalho do Narrador implica interpretar uma das facções em contenda, ele comandará o príncipe e seus partidários contra os anarquistas dos jogadores, ou comandará os anarquistas da cidade contra o príncipe, cabendo aos jogadores proteger a cidade contra os ataques dos rebeldes.

Vampiro é um jogo de contar historias, mas para dar mais credibilidade (e acrescentar dramaticidade), o Narrador precisa conhecer o desdobramento de suas forças. A primeira coisa que terá que planejar será a estratégia geral: como o príncipe e os anarquistas reagem à facção contraria?

Como cada lado pretende reduzir a oposição e destruir definitivamente o inimigo? Quem são os aliados e lacaios nessa guerra? Onde cada um é mais ou menos forte na cidade?

As táticas de uma guerra entre vampiros podem ser bastante complexas, mas lembre-se disso sempre: não deixe que as táticas se intrometam na trama da história. Elas devem complementá-la. As táticas podem ser parte do ambiente, porém a interpretação pura e simples deveria ser sempre o núcleo na narração.

Mapas

Seria aconselhável que todos consigam cópias do mapa da cidade onde o conflito se dará. Pode-se usar cores diferentes para demarcar os territórios e fortalezas do inimigo. O "QG" do príncipe, onde ele realiza suas audiências, será geralmente o lugar onde se reúnem seus aliados, tanto mortais como vampiros. Esse ponto teria que aparecer em todos os mapas.

O mapa pessoal do Narrador deverá ser mais detalhado que o dos jogadores; somente ele conhece todos os pontos principais. Os mapas dos jogadores deveriam representar somente a informação que eles possuem no momento, a menos que trabalhem para o príncipe e este lhes tenha confiado algumas informações secretas. Nem sequer o príncipe, no entanto, esta consciente de tudo o que ocorre em sua cidade, como por exemplo, onde se reúnem os anarquistas.

Com o apoio dos mapas, ambas as facções poderiam elaborar planos estratégicos, assinalando onde estarão seus lacaios e quais serão suas vias de ação. Trata-se de uma guerra planejada, ao invés de um simples ataque relâmpago, os dois lados teria que dispor de radiocomunicadores a fim se informar a suas respectivas bases sobre o resultado das batalhas, ou onde outros grupos aliados estão localizados. A Habilidade Eletrônica é necessária para manipular as rádios para transmitir em uma freqüência secreta que o inimigo não seja capaz de rastrear.

O Exército

É quase certo que os dois lados da disputa dispõem de lacaios e aliados as suas ordens. Geralmente, a guerra será iniciada pelos lacaios mortais, e será vencida ou perdida sem que a humanidade jamais saiba o que está ocorrendo. No passado, os anarquistas têm relacionado suas guerras com a defesa dos movimentos estudantis, protestos dos sindicatos e conflitos inter-raciais.

O príncipe empregará sua arma mais apreciada e poderosa: a polícia. Usará seu controle sobre a mesma com impunidade, deixando para mais tarde a discussão sobre a legitimidade de seus atos. O Narrador precisa contrabalançar a influência que o príncipe ostenta sobre a polícia. Os xerifes e capitães do distrito serão os criados mais úteis em caso de guerra, dado que tem a seu serviço um conjunto de oficiais uniformizados. A segurança interna tem pouco a fazer nesses casos; normalmente a luta termina antes que dê tempo de chegarem e intervir.

O Narrador deverá estar ciente dos preparativos do príncipe antes da guerra. Se for a principal força do conflito, como costuma ser o caso, o Narrador deverá planejar o que fazer com a polícia e o resto de seus peões mortais. Chicago em 1968 seria um bom exemplo do príncipe agindo antes que os anarquistas. A polícia golpeou com dureza e logo os cercou. As cicatrizes e repercussões daquele incidente têm criado muitos anarquistas em cidades afastadas como Chicago.

A Guerra e o Grupo de Jogadores

Os jogadores, não importa de que lado da guerra se encontrem, poderiam dispor de lacaios para mobilizar em caso de necessidade, enviando-os de um lado para outro da cidade para resolver situações que eles não possam atender pessoalmente. Como o Narrador determina o resultado dessas ações? Pode escolher entre dois métodos de guerra distintos: a guerra de bandos e o tático.

Guerra de Bandos

No método de guerras de bandos, os jogadores interpretam os lacaios de seus personagens. Isso pode significar um sopro de ar fresco, oferecendo pontos de vista diferentes sobre a cidade, assolada pela guerra. Se os jogadores anarquistas enviaram seus carniçais ao sul da cidade para distrair a polícia do príncipe. Deixe que os jogadores manobrem com eles.

Os jogadores poderiam usar uma bomba, já que não é provável que se ocupem em demasia pelo estado de saúde de um personagem secundário. No entanto, o Narrador não deveria permitir-lhes usar seus personagens carniçais como pilotos Kamikaze; pode ser necessária rolagem de Autocontrole e/ou Coragem. Modificada pelo laço de sangue.

Se os jogadores não possuem carniçais, outra opção seria interpretar os contatos ou aliados mortais. Se os jogadores anarquistas tiverem convencido os humanos anarco-terroristas e radicais a ajudá-los... Faça-os interpretá-los.

O Narrador não deverá ter medo de permitir que esses episódios paralelos fizessem varias vitimas. Se os lacaios ou aliados são feridos ou mortos em uma missão para os personagens, estes teriam que enfrentar um teste de humanidade para ver se sofrem remorso por haver usado a outros com tão poucos escrúpulos.

Ao comandar episódios de guerra, o Narrador terá que levar em conta que se trata de meros episódios, não de toda a história. A ação deverá voltar sempre aos personagens principais. Os capítulos em que são tratadas essas escaramuças deveriam ser rápidos e dinâmicos, dirigidos em um ritmo frenético. É a guerra! A guerra de bandos não deverá servir de desculpa para traçar planos mais elaborados ou ações em longo prazo; se houver o trabalho para fazer, este deve ser feito o quanto antes.

O Método Tático

A outra opção na hora de comandar lacaios e aliados é o método tático, ideal para aquelas ocasiões em que o Narrador não deseja desviar da ação principal para focar em guerras de bandos. Este método implica a criação de simples "fichas de personagem" para os grupos que forem utilizados pelos personagens (e pelo príncipe) enquanto durar o conflito.

Estes grupos possuem muito das características dos personagens: nomes, naturezas, comportamentos, virtudes, habilidade e antecedentes. Ao invés de toda a lista de atributos, os grupos terão apenas pontuações físicas, sociais e mentais. Também precisarão de humanidade e força de vontade. Os grupos se caracterizam de acordo com quem os controla e o equipamento bélico de que dispõem. O Narrador deverá registrar e descrever cada grupo envolvido no conflito. Suas ações podem ser resolvidas com simples rolagens de dados, cujos resultados seriam traduzidos em informações e antecedentes.

Certos equipamentos podem conferir dados extras às paradas de ataque de um grupo. As pistolas adicionam um dado, e as escopetas e fuzis adicionam três. As machadinhas conferem um dado extra em combates corpo a corpo, enquanto as espadas conferem dois. Um soco inglês confere um dado extra a parada de dados de briga.

Os resultados do combate entre grupos continuarão precisando de interpretação por parte do Narrador . O resultado será determinado segundo o número de sucessos que cada grupo obtiver. O que primeiro alcançar o número de sucessos necessários, ganha. Dependerá do Narrador explicar como eles ganharão. A polícia raramente atirará para matar; se forem eles os vencedores, terão conseguido reduzir e prender o bando inimigo. Uma organização terrorista, por sua vez, poderia não mostrar tantos pudores. Nesse caso, o Narrador poderia decidir que cada sucesso acaba com a vida de um membro do grupo oponente. Assim, poderiam perder a luta sem deixar de provocar baixas.

Exemplo: O corpo policial de River City (oficiais uniformizados) representa o grupo médio da polícia uniformizada da cidade. Número: 3-10 (aumenta-se às características caso o número de membros ultrapasse 10). Natureza: Juiz, Comportamento: Protetor, Atributos: Físicos 3, Sociais 3, Mentais 2. Virtudes: Consciência 2, Autocontrole 3, Coragem 3. Habilidades: Briga 3, Intimidação 3, Liderança 3, Manha 2, Condução 2, Armas de Fogo 3, Armas Brancas 2, Segurança 3, Investigação 2, Direito 2, Cultura Local 3. Antecedentes: Aliados 4, Contatos 3, Influência 3, Recursos 2. Controlador: Príncipe Ludwig. Equipamentos: Revólveres calibre 38, Escopetas, Rádios, Carros de Polícia.

Exemplo 2: A Liga para a Libertação Negra. Número: 7. Natureza: Visionário. Comportamento: Bravo. Atributos: Físicos 3, Sociais 2, Mental 2. Virtudes: Consciência 2, Autocontrole 2, Coragem 5. Habilidades: Briga 3, Intimidação 3, Manha 4, Lábia 3, Armas de fogo 3, Demolições 3, Política 1. Antecedentes: Contatos (mercado negro) 1. Controlador: Anarquista Earle. Equipamentos: Uzis, Coquetéis Molotov, C-4 e uma velha Van.

Exemplo de resolução tática: O anarquista Earle controla a Liga para Libertação Negra, um pequeno bando de militantes radicais do centro da cidade. Ele os manipula para que bombardeiem a residência de um juiz. Sabendo que isso chamará a atenção da polícia e a distrairá do verdadeiro objetivo de Earle.

O Narrador interpreta a história do ataque do próprio Earle (que é um personagem jogador), porém resolve o atentado da L.L.N segundo o método tático. A polícia de River City tentará deter os terroristas.

O Narrador decide que é necessário um total de cinco sucessos para que qualquer facção vença o embate. A polícia e a L.L.N rolam seus testes de Físicos + Armas de Fogo (a polícia ganha um dado por suas pistolas e a L.L.N dois por seus Uzis). A dificuldade para ambos os bandos será de 6. A polícia consegue cinco sucessos, enquanto a liga consegue dois, deixando as autoridades com três. Turno seguinte: a polícia consegue novamente cinco sucessos, enquanto a L.L.N consegue três, restando dois sucessos aos adversários.

Isso significa que a polícia de River City conseguiu juntar um total de cinco sucessos: eles são os vencedores.

Nessa mesma noite, algum tempo depois, Earle consulta seu informante para saber como funcionaram suas táticas. Descobre que a L.L.N foi presa pela polícia após terem incendiado a casa do juiz (ao menos proporcionaram a distração que Earle desejava).

Esse sistema pode ser utilizado para qualquer ação de grupos, não somente em situação de combate. O príncipe talvez queira que a polícia procure os aliados dos anarquistas: Mentais + Investigação (ou Manha). Os anarquistas poderiam fazer com que seus grupos terroristas aterrorizem a população: Sociais + Intimidação. O príncipe quer que a polícia afugente os terroristas dos anarquistas: Teste de Sociais + Intimidação contra Mentais + Coragem dos terroristas. Estas regras foram desenvolvidas para resolver qualquer ação de grupo secundária com rapidez. O Narrador sempre pode dizer: "Bem, os policiais são duros de briga, por isso os estudantes se rendem e vão para casa, deixando pelo gramado do campus as marcas de sua manifestação". Com esse sistema, poderia ser testada a soma de Sociais + Liderança da polícia contra a de Mentais + Autocontrole dos estudantes para ver se estes se acovardam ante a autoritária voz da razão.

As situações de grupos em tempos de paz também podem ser resolvidas com esse sistema, através do uso de ações prolongadas. A sociedade estudantil para fazer avançar a anarquia terá que superar uma ação prolongada de Sociais + Lábia (ou Intimidação) para convencer o conselho dos estudantes de que precisam de mais subvenções. A União de Donas de Casa contra os Jogos (U.D.J.) teriam que superar um teste prolongado de Sociais + Influência para proibir os Jogos de R.P.G nas escolas públicas (o príncipe se preocupa com o fato de um desses jogos violar a máscara).

O laço de sangue, assim como a Dominação e a Presença podem modificar temporariamente as características do grupo. Se o grupo ataca porque recebeu uma ordem através de dominação, adicionará a sua parada de dados de Coragem. Se estiver sob o efeito de Presença, adicionará a sua parada de dados de Mentais para resistir a qualquer tentativa de trair a fonte vampírica de seu encantamento.

O Narrador nunca deve deixar esse sistema atrapalhar a interpretação; ele deve ser usado em ações que sirvam de pano de fundo, não nas intrigas principais da história. Se os resultados dos dados estiverem em conflito com a história, o Narrador deve se sentir livre para mudá-los ou ignorá-los. As regras são feitas para complementar a interpretação, não sobrepujá-la.

Nome	Calibre	Dificuldade	Alcance	Dano	Cad.	Clip	Ocult
Arma Lança Granadas[1]	37mm	5	150	Gás	1	1	N
Pist. Antidisturbios Federal[2]	37mm	5	109	Gás	1	1	N
Lança Granadas de Repetição[3]	37 ou 40mm	6	109	Gás	1	12	N
Pistola Multiuso Shermuly[4]	37mm	5	164	Gás	1	3	N
Arwen[5]	37mm	5	120	Gás	1	5	N
Stopper[6]	37mm	7	120	3	1	1	N
Projetor de Gás Irritante[7]	Nenhum	7	22	Gás	1	15-20	N

1-Rajada especial: Goliath n° 14: combinação de rajada atordoante/de gás: dois dados de dano contra quem sofrer o impacto, impacto 7.

2-Rajada especial: SKAT Federal: granadas de gás que pulam e giram no solo (destreza + atletismo para segurá-las: dificuldade 9).

3-Se assemelha a uma Tommy, pode disparar uma ampla gama de munição: gás, balas de borracha, dardos tranqüilizantes e balas incendiárias ou explosivas.

4-Pistola antidisturbios britânica.

5-Arma sul-africana; dispara balas antidisturbios com grande potencia.

6-Empregada na Alemanha, parece com um lança chamas, com dois cilindros nas costas do usuário. Libera gás lacrimogêneo (ou qualquer outro tipo de gás antidisturbios) e pesa 23 kg quando está carregada.

Declaração de Guerra

Quando a lei entra em ação
Pode acabar de duas maneiras
Morto por uma bala nas ruas
Ou esperando no corredor na morte.
- The Clash, "The Guns of Brixton".

Alguém tem que iniciar a guerra. Será o príncipe ou os anarquistas? Quem der o primeiro passo conta com o elemento surpresa.

Se forem os personagens quem começam o conflito, desfrutarão da vantagem de poder reunir primeiro as suas forças. Isso, por is só, pode botar a perder o elemento surpresa, principalmente se as forças reunidas procedem de varias partes da cidade. Quando o príncipe começa a reunir todas as patrulhas de polícia da cidade em um local em particular, os anarquistas ficam de sobreaviso. O personagem que quiser mover seus efetivos de forma discreta terá que fazer um teste Manipulação + (o antecedente adequado: Aliados ou Lacaios), dificuldade 8.

O número de sucessos é somado à dificuldade do outro bando na hora de tomar conhecimento do movimento. Lábia pode ser utilizada como habilidade complementar. O outro bando testará Percepção + Manha (ou Contatos, se dispõem deles no lugar adequado), a dificuldade é 7. Um sucesso significa que o rival se dá conta de algo (atividade policial em demasia, por exemplo). Três sucessos significam que são percebidas as atividades dos homens do bando inimigo (uma reunião). Com cinco sucessos, perceberá que a guerra é iminente (algum dos homens do inimigo dá com a língua nos dentes).

Se forem os anarquistas que estão se preparando para a guerra, o príncipe poderia descobri-lo de varias maneiras. Se dispuser de algum espião infiltrado em meio aos anarquistas, poderia inteirar-se facilmente dos planos destes. Toda uma horda de fofoqueiros de todos os lados da cidade poderia aparecer para comentar o avanço do Movimento Anarquista. Se o príncipe investiga ativamente em busca de atividade rebelde, poderia fazer um teste de Raciocínio + Manha ou Segredos da Cidade. Se dispuser dos contatos adequados (e quase todos os príncipes dispõem deles), poderia testar Raciocínio + Liderança ou Intimidação. Os anarquistas podem dificultar essa investigação agindo com discrição, testam Raciocínio + Lábia, se conseguirem mais sucessos que o príncipe, conseguem manter seus planos de guerra em segredo.

Distúrbios

Distúrbios a subida incomparável
Distúrbios com os nervos a flor da pele
Distúrbios coloque-os em suas mãos
Amanha não terás uma casa
Esta noite é o que importa
- Dead Kennedys, "Riot"

Os distúrbios nas ruas do mundo Punk-Gótico de VAMPIRO costumam significar que a Revolução Anarquista esta em marcha. A humanidade é mais do que capaz de incitar seus próprios tumultos sem ajuda dos anarquistas, tumultos esses que estes sempre usam como desculpa para sua própria forma de espalhar a violência.

Incitar um Tumulto

Provocar pequenos distúrbios não é muito difícil, porem criar um levante popular de grandes proporções exige que sejam semeadas com cuidado muitas sementes de discórdia. Um dos métodos anarquistas na hora da preparação para a guerra consiste em criar tensões entre os cidadãos e a polícia. Dominar a polícia permite aos anarquistas simular incidentes raciais ou exemplos de brutalidade policial contra cidadãos inocentes.

Os anarquistas tentam cultivar lacaios entre a descontente população mortal, visando esquentar a cabeça daqueles mais dispostos a incitar distúrbios quando chegar o momento certo. Os lideres sindicais, estudantes com carisma e ideais, ou lideres de comunidades nos bairros pobres são os objetivos favoritos do controle anarquista. Quando a guerra está declarada, agitam a população mortal para que ajudem na luta. O príncipe também pode incitar esses distúrbios, e todos os mortais que acabamos de mencionar poderiam estar submetidos a sua influência. Geralmente, o príncipe incitará revoltas entre grupos controlados pelos anarquistas como desculpa para atacá-los diretamente.

A incitação de um levante nas ruas precisa do uso de lacaios ou aliados, e um teste de Carisma + Liderança (ou Oratória), dificuldade 10. A dificuldade reduz em situações de descontentamento social. Se há pancadarias provocadas pela xenofobia, a dificuldade reduz para sete ou oito. Se foram revelados publicamente casos de fraude eleitoral, a dificuldade se reduz para seis. Três sucessos causam distúrbios em uma zona, e implicam em um grupo de pessoas. Cinco sucessos ajudam a propagar o tumulto rapidamente para outros grupos e outras partes da cidade. Uma falha crítica significa que o grupo se voltará contra o incitador. Somente é permitida uma tentativa por grupo.

A disciplina Presença pode ajudar muito nesse teste. Cada nível da disciplina reduz em um a dificuldade para provocar e soma em um a dificuldade para parar o tumulto, ao menos que quem tente deter o tumulto seja um vampiro com Presença.

Deter um tumulto custa muito mais do que começá-lo. Em certas ocasiões a situação escapa completamente ao controle de ambas as partes e os vampiros acabam lutando para manter seus próprios territórios ao invés de tomar o do adversário. Na Europa tem se dado muitos casos de guerras entre vampiros fora de controle, em que as partes sofreram baixas completamente inesperadas. A paralisação de um distúrbio exige uma ação prolongada. Testa-se Carisma + Liderança (ou Oratória), dificuldade 8. São necessários dez sucessos para tranqüilizar a multidão, uma rolagem de dados por hora. Cada grupo pode lançar os dados três vezes. Qualquer falha crítica indica que a violência se volta contra o personagem; talvez este sofra um linchamento.

Se o outro bando continuar usando seus lacaios para incitar o tumulto, os testes serão resistidos. A Presença reduzirá a dificuldade em um por nível. Dominação pode deter alvoroços individuais, porem a menos que o vampiro possua o nível sete (Governar a Multidão), os distúrbios continuarão. Uma falha crítica significa que os conflitos escapam a qualquer tipo de controle e o personagem não poderá voltar a tentar detê-lo.

A Policia Antidisturbios.

Qualquer idiota sabe que o cachorro necessita de uma casa,
Um refúgio contra os porcos voadores
- Pink Floyd, "Pigs"

Os governos têm investido enormes quantidades de dinheiro para controlar a população, e a polícia dispõe de um vasto e eficaz arsenal para deter distúrbios civis. No Mundo das Trevas atual, as revoltas são algo cada vez mais comum. Embora ainda se desconheça até que ponto a Família está implicada nisso. No mundo todo, a humanidade está farta do status quo e tem tomado as ruas para demonstrá-lo; exemplos recentes seriam Los Angeles, Panamá e Brasil. Independentemente de quem cause esses distúrbios, serão os anarquistas que os usarão para encobrir suas sangrentas insurreições.

Os agitadores deveram enfrentar a polícia antidisturbios e, cedo ou tarde, todo anarquista terá que aprender a conhecer as armas que são usadas para derrubá-los. A polícia geralmente escolhe três tipos de armas para dispersar a turba e por um ponto final às manifestações: gás lacrimogêneo, balas de borracha e canhões de água.

O gás lacrimogêneo é o gás comumente empregado pela polícia contra os cidadãos. O gás é disparado de uma arma especialmente desenvolvida e explode ao impacto, liberando o gás no ar em grande velocidade. O gás se propaga a um ritmo de três metros por turno, velocidade que pode dobrar se o vento estiver forte. Às vezes o golpe é devolvido aos agentes. O que poderia causar problemas caso esses não estivessem prevenidos para isso. Esta ação exige um teste de Destreza + Arremesso (dificuldade seis para alvos em movimento ou quatro pra um espaço aberto). Às vezes se adiciona um colorante ao gás, a fim de que a polícia possa identificar e cercar mais tarde os radicais.

As balas de borracha são usadas contra agitadores mais violentos, principalmente na Europa, Irlanda e Oriente Médio. Costuma ser projéteis de não penetração, desenvolvidos para atordoar o individuo.

Provocam hematomas e, a curta distância, pode provocar fraturas nos ossos e até mesmo a morte. Um tipo particular de munição atordoante é a "torta voadora": um projétil que atinge o alvo com um grande o raio de impacto.

Se a torta acerta seu alvo, este sofrerá dois dados de dano. A pessoa que sofrer o impacto deve fazer um teste de Destreza + Atletismo (ou Acrobacia) para permanecer de pé (dificuldade igual ao número de sucessos do dano + 3). A distância muito curta, a parada de dano pode aumentar em dois ou três dados.

Os canhões de água são outra forma de dispersar os manifestantes; costumam-se dispará-los do alto de um veículo blindado. Se alcance não supera os 30 metros, porém nesse raio jogará ao solo quase qualquer coisa. Não provocam danos, mas quem se encontrar na trajetória do jorro deverá fazer um teste de Destreza + Atletismo (dificuldade 7) para permanecer de pé enquanto é banhado pela água. Assume-se que a mangueira dispõe de cinco sucessos permanentes para essa ação resistida.

Poucos policiais em meio a um distúrbio sério se arriscam a se aproximar desprotegido da multidão. O equipamento antidistubios é indispensável para o policial que cumpra o turno noturno em uma cidade anarquista. A forma de proteção mais comum é o colete a prova de balas e em certas ocasiões também um escudo de plástico a prova de balas.

Os coletes a prova de balas existem em diversos tamanhos, modelos e pesos, dado que seus usuários vão das tropas de choque aos espiões.

Colete de Kevlar da polícia - um colete um tanto volumoso que pode ser ocultado por baixo de um sobretudo, acrescenta um dado às rolagens de absorção de ataques normais (mãos, porretes) e três contra balas. Quem o vestir terá a dificuldade de todos os seus testes de destreza aumentada em dois. Acerca das regras de dano localizado, esse colete cobre o peito, os ombros e os braços.

Jaqueta antiaérea do exercito pomposa jaqueta, impossível de ocultar. Acrescenta dois dados de absorção contra dano normal e quatro contra balas. Penalização na Destreza: 3. Somente cobre o peito, os ombros e os braços.

Camisa de Kevlar de interesse particular para espiões e agentes secretos, dada a sua agilidade e facilidade de camuflar-se sob algumas peças de roupa. Adicione dois danos na parada de absorção contra balas. Não implica em penalidade nenhuma para a Destreza. Somente cobre o peito e os ombros.

Capacete de combate antidisturbios capacete rígido desenvolvido para proteger seu usuário de balas. Absorve dois dados de dano contra golpes na cabeça e cinco contra impactos de bala. Cobre somente a cabeça. A versão policial possui uma viseira de plexiglass que cobre o rosto e adiciona dois dados contra balas. A dificuldade dos testes de percepção do usuário aumenta em dois.

Quando se veste um traje completo, somente se aplica a penalização mais elevada à Destreza; não se acumulam. Alem disso, as balas de perfuração de armadura causam quatro dados de danos na armadura; atravessam quase qualquer traje policial ou militar, porém, elas só causam dano à armadura, não afeta ao corpo do personagem.

Escudo policial escudo transparente feito de um plástico a prova de balas; nos EUA costumam ser vistos adornados com a sigla SWAT. É preciso possuir a habilidade Armas Brancas ou Escudo para manejá-lo. O escudo pode ser empregado contra uma grande variedade de projeteis, de balas a flechas (dificuldade igual ao nível do oponente na habilidade com o projétil + 4). Também pode ser utilizado contra armaduras. Qualquer golpe que o braço que sustenta o escudo receber, deverá atravessar o escudo primeiro, tendo o golpe sido aparado propositalmente ou casualmente.

Os escudos da polícia antidisturbios adicionam três dados a parada de absorção contra ataques normais e cinco contra balas. O personagem também pode declarar que está sustentando o escudo diante de uma parte do corpo em especial para conceder a essa parte a proteção da armadura, essa ação anula a possibilidade de aparar; exemplo: Carlos, usando um escudo antidisturbios, declara que o está sustentando diante do peito para proteger essa parte do corpo de projeteis lançados contra ele. Não poderá usar o escudo para bloquear ataques enquanto estiver protegendo o peito.

Nova Habilidade Secundária: Defender-se

Esta é uma antiga habilidade que os mais jovens não possuem, no entanto, seguem usando-a alguns mortos-vivos que portaram escudos enquanto marchavam junto às legiões romanas. Alem disso, alguns policiais também são treinados em seu uso. Deve ser feito um teste de Destreza + Escudo para bloquear ataques corpo a corpo (para resistir aos sucessos do atacante). Qualquer sucesso significa que é adicionado todo o valor de armadura do escudo ao vigor para absorver o dano. Costuma ser utilizado em conjunto com a Habilidade Armas Brancas.

Guerra de Guerrilhas

A tática de assalto principal do vampiro é a guerra de guerrilhas; poucos a dominam tão bem como os anarquistas. Ao príncipe costuma ser difícil compreender a estratégia do inimigo. Tudo tem um propósito, claro: mova-se rápido e não deixa que imaginem quem você é e o que pretende. Assim sobrevivem os anarquistas.

Assustar os Inimigos

A guerra de guerrilhas pode ser utilizada, não somente para eliminar inimigos, mas também para semear o medo em seus corações.

Se um cainita se encontra atemorizado o suficiente, poderia abandonar a batalha antes de perder sua não vida. Esta é uma tática que costuma ser usada para que os aliados que se encontram com o príncipe busquem um refúgio enquanto a tormenta da revolução se alastra, abandonando o campo de batalha e ficando nele apenas o príncipe e os anarquistas.

Muitos desses métodos, como conduzir caçadores de bruxas ate o refúgio de inimigo, são tão perigosos para os anarquistas quanto para seus alvos. Fornecer pistas da atividade vampírica para caçadores conhecidos tornará o ambiente das ruas pesado demais para alguns. Provocar os lupinos para irem a cidade em meio a uma guerra é uma distração das boas, embora os anarquistas geralmente tenham que esperar os lobisomens se retirarem para recomeçarem seus planos. Descobrir refúgios e deixar provas de tais conhecimentos deixará um cainita de cabelos em pé.

O Narrador pode determinar os efeitos gerais que provocados por uma campanha de terror fazendo um teste resistido da Manipulação + Intimidação do líder anarquista contra Raciocínio + Coragem da vítima. Esta será uma ação resistida e prolongada, com um número de sucessos a ser alcançado.

Quanto mais sucessos conseguir o líder anarquista, mais aterrorizadas ficarão as vítimas, menos respeito sentirão pelos anarquistas e mais estarão dispostos a ajudar o príncipe a exterminar essa ameaça.

O Narrador terá que interpretar essa situação, permitindo rolagens quando forem empregadas boas táticas. Levar o medo longe demais pode culminar no frenesi.

Um vampiro assustado e encurralado, quando por se encontrar frente a seus inimigos, deverá fazer um teste de Autocontrole (dificuldade 5). Se não conseguir sucesso, perderá o controle e será presa de uma fúria cega contra seus inimigos.

Uma falha crítica induzirá ao Rötscheck, acompanhado de uma perturbação permanente.

Emboscando o Principe

O anarquista também pode tentar montar uma cilada para o príncipe, ao tentar fazer seus aliados se voltarem contra ele. Isso se conseguirá geralmente usando Dominação contra os lacaios do príncipe, em especial a polícia. Voltar a polícia contra os amigos do príncipe dará lugar à suspeitas e rancores, já que os demais acreditarão que é o próprio príncipe quem está por trás dos ataques. Aos anarquistas é extremamente prazeroso fazer a primigênie se voltar contra o príncipe dessa maneira. No entanto, se um membro da primigênie descobrir que está sendo manipulado por um simples anarquista, poderia se tornar um inimigo ainda mais terrível que o próprio príncipe.

Usar a ilusão de um reinado de terror e opressão costuma ser um meio empregado para converter agentes neutros para a causa anarquista. Aqueles clãs já inclinados a comungar com seus ideais, como os Brujah, Gangrel ou Malkaviano, serão os alvos principais dessa tática. O príncipe pode contra-atacar usando as mesmas artimanhas contra os lacaios e aliados dos anarquistas.

Guerra Civil

Por meio das táticas antes mencionadas, pode-se instigar uma guerra civil entre os clãs da Camarilla. Isso dará lugar a um conflito de três facções dentro da cidade: os anarquistas, o príncipe e os clãs enfurecidos. Outras facções, como o Sabá e os Setitas, poderiam ser adicionadas, originando guerras de quatro ou cinco lados.

A Camarilla perdeu Detroit em uma guerra de cinco bandos pelo controle da cidade, começou com uma típica disputa entre príncipe e anarquistas e terminou convertida em uma guerra desencadeada entre os anarquistas, o príncipe, a primigênie da Camarilla, os Setitas e o Sabá. Após o derramamento de sangue, somente o Sabá estava de pé, o resto da família se encontrava destruída. O Sabá alcançou a vitória graças à feroz lealdade dos membros de sua seita. Os lacaios e os demais membros haviam sido dominados tantas vezes, por tantos vampiros diferentes, que ninguém sabia a que facção servia este mortal ou aquele carniçal.

A maioria das guerras, no entanto, permanecem limitadas aos anarquistas e ao príncipe. A principal preocupação tanto do príncipe como dos clãs em tempos de guerra é proteger a Máscara, assim eles unem forças contra os anarquistas se sua santidade se vê ameaçada. Por isso, os anarquistas também têm o cuidado de proteger a Máscara durante a guerra. Muitos anarquistas sabem como é difícil governar uma cidade recém conquistada se o rebanho conhecer a sua existência.

Caçando Anciões

Uma poça de sangue
E órgão flutuando
Me fazem sorrir
- Ice-T, "Pulse of the Rhyme"

A guerra proporciona aos anarquistas a oportunidade de caçar seus inimigos e assassiná-los sem medo de represálias: aa guerra, tudo é valido. O principal motivo pelo qual os anarquistas não costumam enfrentar diretamente seus inimigos é o temor de desencadear uma guerra. Se ela já está acontecendo, o melhor a ser feito é aproveitar o máximo possível. Por isso eles se lançam às ruas, para acossar os anciões que tanto oprimem suas não vidas.

Em Busca de Refúgios

Os vampiros mais antigos (e mais sábios) não saem às ruas durante uma guerra, deixando a luta para sua progênie e seus lacaios. Por esse motivo, os anarquistas têm que conhecer a localização dos refúgios dos anciões. Se não conhecem nenhum esconderijo, terão que procurá-lo (o passatempo preferido dos anarquistas em tempos de paz).

Se os personagens são anarquistas, a busca por refúgios será melhor interpretada dentro da história. Terão que maquinar para descobrir onde se esconde "esse maldito Ventrue". Conhecer os territórios de caça de seus inimigos lhes proporcionará a primeira pista, porem o resto dependerá dos jogadores. O Narrador pode permitir que os rastreadores utilizem suas Habilidades durante a caçada e que façam um teste de Raciocínio + Segredos da Cidade (dificuldade 10). Um sucesso indica os personagens uma zona geral, como um bairro (ex: a parte alta do Brooklyn). Dois sucessos permitem aos personagens reduzir a localização a uma área de três ou quatro quarteirões. Com três sucessos, saberão exatamente onde se encontra o alvo. Cada sucesso adicional proporcionará uma informação relativa a refúgios alternativos do vampiro.

Deste modo, os anarquistas em pé de guerra poderiam eliminar de forma sistemática grande parte da população de vampiros da cidade. Acabar com eles, no entanto, nem sempre será aconselhável. Em certas ocasiões os anarquistas dão uma escolha aos vampiros encurralados: ajudá-los a combater o príncipe ou pagar com sua vida. Assim, os anarquistas podem receber uma grande quantidade informação em primeira mão, que poderiam conduzir-lhes inclusive ao refúgio secreto do príncipe para uma batalha real em seus próprios aposentos. De resto, este é o resultado que a maioria dos vampiros neutros desejam, já que querem o fim da guerra o quando antes.

Lidando com Justicar e Arcontes

Quando explode a guerra, não seria de se estranhar que apareça algum Justicar na cidade o mais rápido possível... enviando previamente seus arcontes para investigar. Se a cidade passa um bom tempo instável, antes que se declare a guerra formal, é provável que se encontre algum arconte nela.Os arcontes deveriam ser deixados de lado se o objetivo da guerra é simplesmente tirar o príncipe dos calcanhares dos anarquistas ou se foi o príncipe que iniciou a guerra. Assim, o justicar poderia se mostrar menos rígido, e ate mesmo ir contra o príncipe se ficar claro que os anarquistas agiram em legitima defesa. Se os anarquistas buscam o total e absoluto controle da cidade por meio da guerra, então a força dos arcontes e seus senhores justicar se mostrarão necessária para frustrar seus intentos e desencorajar futuros rebeldes.

Os justicar costumam sacudir o mundo dos vampiros por onde passam, por isso manter a orelha junto ao chão pode ser uma boa maneira de estimar seu paradeiro atual. Em tempos de guerra oficial, um justicar poderia chegar a correr nas ruas, buscando uma luta direta com os Autarcas. Encontrar sua localização, se a informação não for clara, exigirá um teste de Raciocínio + Manha (dificuldade variável, dependendo de quanto o justicar se interessa em se manter oculto).

Se tentarem ocultar suas atividades, a dificuldade seria oito ou nove. Se suas atividades provocaram um estrago grande, como a desativação do Succubbus Club local, a dificuldade se reduziria para cinco.

Uma vez tendo sido encontrados, não será fácil derrotá-los. Sua geração e anos de não vida bastam para dar a certeza de que cumprirão bem seu trabalho. Por isso, os anarquistas geralmente jogarão sujo, lançando lupinos e caçadores contra eles.

Tirando O Príncipe de seu Refúgio

Ouço o rugir de uma grande maquina
Dois mundos e entre metades
Metal ardente e fundindo
Ouço como se derruba um império
- Sisters of Mercy, "Lucretia my reflection"

O propósito definitivo de toda guerra para os anarquistas, à destruição do príncipe trará um período de caos, o que lhes permitirá estender seu controle sobre a cidade.

Encontrar o príncipe durante a guerra irá depender de seu modo de agir. Ele sai às ruas, procurando destruir os anarquistas com suas próprias mãos, ou se senta em seu refúgio, comandando os fios da guerra de seu trono? O mais provável é que ele não seja encontrado nos locais previsíveis. Para achar o príncipe é preciso fazer um teste de Raciocínio + Manha. (o Narrador determina a dificuldade, que dependerá das atividades do príncipe. Se este se dedica a patrulhar os subúrbios com seus homens, a dificuldade será três. Se observa as coisas de seu carro (blindado, claro), conduzindo aleatoriamente para evitar que o sigam, a dificuldade será nove.)

Quando chegar a hora da luta final contra o príncipe, antes terá que passar por cima de seus homens. Não é uma tarefa simples se aproximar do príncipe e lutar diretamente com ele, a menos que ele o deseje.

Usar lacaios para distrair sua guarda poderia ajudar, e o líder anarquista poderia confrontar seus próprios homens com os do príncipe enquanto se lança de cabeça contra ele. No entanto, o príncipe sempre será um ancião e, portanto, difícil de derrotar. As melhores armas de um jovem anarquista contra um príncipe são sua energia e inflexível determinação, misturadas com um toque de Niilismo.

O mais provável é que o príncipe lute na defensiva, enquanto o anarquista colocará todas as suas forças no ataque. Que ganhe o melhor sanguessuga.

Quando a Poeira Baixar

Te apresento a nova verdade, igual a anterior
- The Who, "Won't Get Fooled Again"

Ao final, os ânimos se tranqüilizarão e a guerra poderia terminar com o gemido ou um disparo. Quem herdará a cidade será aquele que restar de pé. As guerras costumam ser finalizadas de maneira inconclusiva, sem que nada garanta quem realmente foi o vencedor até que transcorram alguns anos e a base de poder se restabeleça novamente. Se o príncipe pereceu na revolta, poderia ter inicio um grande período de lutas pelo trono.

Se os anarquistas são suficientemente fortes e numerosos, como ocorre na Califórnia, poderia tomar as rédeas do poder em suas mãos e instituir sua nova forma de governo ao invés da tradicional monarquia da Camarilla. Seu líder poderia autonomear-se príncipe e seguir com mesma forma de governo de antes, para isso desfazendo-se se seus seguidores anarquistas. antes que tenha transcorrido muito tempo, será levantado outro Movimento Anarquista para ocupar o lugar de seu predecessor. Muitas facções na cidade verão tal levantamento como a oportunidade que esperavam para assumir o comando. Este costuma ser o plano do clã Tremere, quando a cidade está há muito tempo sob o comando dos Ventrue. Os Toreador poderia colocar seu próprio príncipe no trono. É quase certo que os Malkavianos teriam suas próprias maquinações principescas, e poderiam alcançar o sucesso sem que nada os atrapalhe, tão toscas e distorcidas são suas ações. Os Nosferatu, geralmente, não costumam se misturar na política, embora se a situação for propicia seu líder poderia cogitar a possibilidade de comandar o domínio. Os Gangrel não tentarão dominar uma cidade a menos que esta possua algum tipo de significado para eles (como uma cidade que possuir vastos recursos naturais), com ocorre na Austrália.

Os Brujah não anarquistas poderiam tentar eleger seu próprio príncipe.

Em uma guerra em que os anarquistas derramaram mais sangue, no entanto, poucos Brujah se oporiam a suas determinações. Também o Sabá e os Setitas tentarão aumentar seu poder em uma cidade que sofra os estragos da guerra. As cidades da costa oeste têm caído ante o Sabá uma por uma. No momento, somente Miami tem conseguido se manter longe de suas garras. Os Setitas tem se infiltrado no território de muitos clãs na América do sul em sua tentativa de controlar os férteis campos de cultivo de droga.

Consolidando o Controle

Uma vez que se tenha dominado a cidade, o novo pode deverá tomar medidas imediatas para consolidar seu controle. Isto costuma ser feito através da destruição sem piedade de todos aqueles que se oponham aos vencedores, ou garantindo que eles se mantenham passivos.

Se os anarquistas ganharem, terão que obrigar os outros clãs da Camarilla a reconhecer sua nova posição de governantes da cidade. A melhor maneira de conseguí-lo é através de um laço de sangue com toda a antiga população de membros da cidade, algo que deveria ser visto com um pecado por um verdadeiro anarquista. A Califórnia estabeleceu o Conselho Anarquista, que obrigou imediatamente os anciões mais importantes de cada clã a fazerem laços com membros diferentes do Movimento.

Talvez os clãs continuem lutando, porem se os anarquistas demonstram a força e astúcia necessária, com o tempo todos ficaram cansados de batalhas. A rapidez com que isso ocorrerá vai depender na natureza do novo governo.

FELLWALKER
©1993

Post Scriptum: Defendendo o seu Caso

Foi um processo dos mais fascinantes. A cadela rebelde Kaly, foi colocada em uma cela, e ficou claro para todos que ela havia aprendido uma dura e inesquecível lição. Suas súplicas converteram até a mim, testemunha de muitos casos ao largo dos anos. Confio em que sua submissão ao laço de sangue seja a medida mais que necessária para evitar uma nova sublevação, tanto dela como de seus camaradas.

- Justicar Petrodon, novembro de 1992.

Exijo a todos que direcione toda a sua força e poder para este assunto - você! Que é chamado de príncipe! Não esqueça jamais de governar esta cidade por nossa vontade. Aquela louca que você libertou, Kaly, tem transformado nossos planos em um caos! Quando aprenderá que não se pode consertar um anarquista? Somente um estúpido acreditaria em suas promessas...

- Justicar Petrodon, dezembro de 1992.

A Derrota

Agora é outono, tempo de frutos caídos
E a longa jornada em direção ao esquecimento
--- D.H. Lawrence, "O Navio da Morte"

Às vezes (na verdade, quase sempre). O príncipe ganha a guerra. Freqüentemente, os anarquistas se limitam a se arrastar de volta aos bairros da periferia e tentar passar despercebidos durante algum tempo. Em certas ocasiões, se tiver havido uma guerra especialmente sangrenta, serão cercados e levados até o príncipe para serem submetidos a julgamento.

Se seus crimes violaram a Máscara, poderiam ser julgados não só pelo príncipe, mas também por um Justicar.

Em caso de derrota, o melhor que um anarquista pode fazer é fugir da cidade. Não importa para onde vá, contanto que se mantenha longe da fúria do príncipe.

Por fatalidade, se colocaram a Máscara em um grande perigo, os arcontes seguirão seu rastro. Os contatos com anarquistas de outras cidades poderiam ajudar o personagem a "sumir do mapa".

A fim de evitar as missões de busca ao termino da guerra, o anarquista deve fazer um teste de Raciocínio + Manha. Habilidades complementares seriam Lábia, Furtividade e Cultura local. Este teste será prolongado e resistido contra as rolagens dos caçadores do príncipe; eles também rolarão Raciocínio + Manha, utilizando como habilidades complementares Cultura Local e Investigação. Cada lado joga contra uma dificuldade de sete. São necessários 10 sucessos: ou o personagem será encontrado, ou conseguirá despistar os emissários do príncipe permanentemente. Isso deverá ser interpretado durante o jogo, com rolagens quando o Narrador achar necessário e modificações por ações sagazes ou estúpidas dos jogadores.

Se for declarada uma caçada de sangue, a fuga da cidade será a única chance de sobrevivência dos personagens.

Cada noite que permaneçam na cidade aumenta um dado nos testes para caçá-los. Isso representa o efeito de mais ou menos sanguessugas participando ativamente da caça em busca de sangue grátis.

Quando os fugitivos forem descobertos, o Narrador terá que alterar o modo de jogo. O número de sucessos que superar os requeridos será igual ao número de vampiros que darão com os infelizes anarquistas. Os personagens podem lutar conta seus perseguidores ou escapar da armadilha implorando por sua vida. O perdão deverá ser solicitado ao príncipe, mas em uma caçada de sangue não deve haver lugar para súplicas

.

Suplicar Clemência

Quando for levado perante as autoridades para ser submetido a julgamento, o personagem poderá tentar usar vários métodos para escapar dessa com vida.

Rogar ao Príncipe

A melhor maneira de evitar sua morte é jurar lealdade a sua majestade. O anarquista que aceite um laço de sangue (embora "aceitar" não seja a palavra correta a ser usada nesse caso) se tornará uma preocupação a menos para o príncipe, que ficará confiante de que este não se colocará mais em seu caminho. O anarquista cujos crimes tenham sido menores poderia receber a graça através de um solene juramento e um providencial gole da vitae principesca. A possibilidade de isso ser permitido ou não dependerá da gravidade de seus crimes. Os lideres anarquistas raramente recebem liberdade e, mesmo assim, são submetidos ao laço.

Outra forma de se sair bem seria fazer um pacto com o príncipe, geralmente para fazer alguma coisa que seria deveras complicada para o próprio príncipe realizar. O personagem pode vender seus amigos, se tornar um espião dentro do Movimento Anarquista ou realizar uma missão de alto risco.

Quando atraiçoar seus amigos, o personagem deverá se assegurar de que esses jamais se darão conta disso, ou de que não voltará a mais vê-los. Teria que abandonar a cidade e aliar-se ao príncipe, ou acabar com eles.

Dependendo das pretensões do príncipe, o personagem pode escapar fornecendo nada mais alem de informação. Também poderia querer realizar uma caça aos delatados, colocando o personagem chefiando essa ação. Isso deveria sempre ser feito em uma história separada, pois a caça do personagem aos seus próprios amigos tem uma grande carga dramática que não poderia deixar de ser explorada colocando o tema em segundo plano.

Se ninguém tiver conhecimento do perdão do príncipe concedido ao personagem, esse poderia "escapar" e se tornar um agente do trono. O príncipe raramente autoriza isso sem um prévio laço de sangue. Agindo assim, poderia procurar o Sabá para tentar romper o laço, porém o preço a ser pago por isso poderia ser caro demais.

Ser um espião dentro do Movimento Anarquista não é uma tarefa das mais difíceis, a menos que os amigos do personagem suspeitem de algo. Se desconfiarem, poderiam submeter o mesmo a uma sessão de interrogação sem piedade - até que fosse fornecida a informação que eles estivessem querendo averiguar. Normalmente, o personagem deverá testar Carisma + Lábia a cada semana (ou talvez a cada mês) a fim de manter as suspeitas de seus amigos afastadas dele. Os sucessos se opõem aos do grupo em uma ação resistida de Percepção + Lábia (dificuldade sete).

O príncipe sempre está precisando de pessoas para realizar missões arriscadas - o personagem poderia ser a próxima bucha de canhão. Talvez o jogador se considere sortudo por o príncipe lhe enviar a uma outra cidade para entregar alguma coisa (uma boa oportunidade para sumir de circulação durante um tempo não é?).

O problema é que os lupinos poderiam surpreender o "sortudo" em sua viagem. O problema é que o príncipe quer que a encomenda chegue a seu destino a todo custo, não importa quantos se interponham no caminho. O personagem é o candidato perfeito para a tarefa.

O Narrador encontrará aqui uma estupenda oportunidade para comandar uma história envolta em perigo e suspense. Talvez o príncipe queira fornecer uma informação falsa aos agentes da Divisão de Assuntos Especiais do FBI - em pessoa! Ou necessite de um idiota para resolver certa pendência com a Inquisição.

O último método seria suplicar de joelhos pelo perdão. Se conseguir se mostrar miserável e arrependido, talvez o personagem possa convencer o príncipe a deixá-lo ir em paz. Boa sorte.

A Primigenie e os Clãs

Se o personagem dispõe de aliados dentro da primigênie, esse é o momento de usá-los. Eles poderiam falar em seu favor e recomendar um castigo menos severo para o personagem.

Talvez isso provoque alguma disputa ente os membros do conselho, e quão longe um aliado irá a sua defesa dependerá completamente da utilidade do personagem.

Em troca esperariam o cumprimento de algum serviço para eles, ou talvez mais de um. Isso poderia se tornar uma espécie de contrato de servidão, mas pelo menos o personagem estará livre do príncipe.

Cobrando Favores

Este é o momento ideal para que sejam devolvidos ao personagem todos os favores que ele tenha prestado em sua vida. Talvez seus companheiros anarquistas também estejam se esforçando para libertá-lo, assim, não há motivo para perder as esperanças. O personagem pode apelar para toda a sociedade vampírica, basta que convença a todos de que fez o que fez perseguindo o bem comum (não importa de isso é verdade ou não). Erguendo uma súplica de simpatia perante todos os clãs reunidos, talvez consiga se livrar.

Castigo

Uma vez todas as testemunhas tendo sido escutado todas as apelações e a defesa tenha sido ouvida, o príncipe ou o Justicar ditará a sentença. Na maioria dos casos de violência anarquista, se não foi convocada uma caçada de sangue, o anarquista deverá beber o sangue do príncipe por três vezes, formando um laço com ele. Este é considerado o ponto final da questão, em que a justiça se consuma. Nada põe em dúvida a supremacia do laço. Se o laço de sangue não for a opção escolhidas, será imposto o degredo ou o exílio. O anarquista será abandonado nas regiões mais inóspitas do mundo, onde deverá sobreviver por conta própria longe do restando da família. O mais certo é que pereça nas mãos dos lupinos, embora alguns (principalmente Gangrel) tenham sobrevivido para contar a história.

Os arcontes de outras cidades da Camarilla receberão notificações para se manterem alertar caso algum exilado apareça em sua cidade. Está em seu direito julgá-los novamente se o exílio for violado. Este é um castigo muito severo, mas aqueles que sobreviverem a ele voltam muito mais resistentes. Ao regressar, a vingança é a única coisa que ocupará seus pensamentos.

O castigo mais extremo e definitivo é a morte final. O coração do vampiro é atravessado com uma estaca e posteriormente ele é exposto ao sol, sob a vigilância de carniçais leais ao príncipe que se assegurarão de que ele não escape. Salvo raríssimas exceções, este costuma ser o fim.

A arcaica tradição cainita dita que o vampiro condenado deste modo pode pronunciar o seu ultimo discurso antes da execução da sentença, para abandonar esse mundo com dignidade. Este é um costume transmitido desde os tempos em que a honra e a dignidade significavam alguma coisa tanto para a família como para o rebanho. Muitos príncipes se opõem a essa prática, porém quase todos os Justicar a respeitam. O condenado costuma receber um tempo durante o qual se prepara para proferir suas últimas palavras.

Muitos condenados usam esse tempo para convocar os seus, utilizando a disciplina Presença, ou para falar com eles pela última vez por meio de um ritual taumatúrgico. Poucos aproveitam essa última conversa para dizer adeus - preferem planejar sua vingança. O vampiro fará de tudo nos seus últimos momentos para garantir que sua progênie utilizará todos os meios possíveis para vingar sua execução.

Esse é o motivo pelo qual tantos príncipes passam por cima do discurso final. Os Justicar, mais apegados à tradição, sem importar com o uso que será feito dessa instituição da dignidade, exigem que ela seja respeitada.

Maldições

Por último, ao invés de se preocupar com o que será feito após sua passagem, o condenado pode recorrer às maldições capazes de descarregar toda uma praga de infortúnios sobre o príncipe e todos os outros. Estas maldições não são tão comuns como no século XX - poucos vampiros conservam tais conhecimentos. No entanto, como antecipação aos severos castigos que sofrem, os anarquistas têm desenvolvido essas áreas da taumaturgia negra para preparar uma ultima cuspida no olho do príncipe.

As maldições devem ser pronunciadas em voz alta, dirigida contra seu alvo. Cada maldição utiliza expressões diferentes. Se a maldição é mortal, seu orador pode verter toda a sua força vital nela, "gastando seu último fôlego" em um último gesto de ódio do vilipendiado. O amaldiçoador deverá gastar pontos permanentes de Força de Vontade para ativar o feitiço; cada ponto funciona como um sucesso para a maldição. Pode ser usada toda a Força de Vontade que o lançador queira gastar, porém terá que fazê-lo em um único turno, e os pontos jamais poderão ser recuperados. Não poderão ser comprados nem ganhos de nenhum outro modo; desaparecerão para sempre quando parte da força vital que anima o cadáver vivente se consome em um momento de supremo ódio destrutivo.

Ira da Morte
(Ritual de Nível Quatro)

O ódio cego do lançador alcança seu alvo na forma da besta furiosa, fazendo-o sucumbir ao frenesi. O amaldiçoador testa sua Força de Vontade (dificuldade igual à Força de Vontade do alvo). Cada ponto de Força de Vontade gasto conta como um sucesso. O numero de sucessos conseguidos serão adicionados à dificuldade do alvo na hora de resistir ao frenesi. Esta maldição somente pode ser anulada por meio de uma aventura direcionada ao controle da besta interior (uma história), o alcance da Golconda ou um ritual de nível cinco ou mais.

Maldita Seja a Tua Casa
(Ritual de Nível Cinco)

Essa maldição afeta não somente a pessoa contra quem é lançada, mas também toda a sua progênie e seu circulo de relacionamentos.

O lançador testa Manipulação + Intimidação (dificuldade 8). É necessário um sucesso, mas cada sucesso adicional afetará outro vampiro (começando por aqueles mais próximos ao alvo). Cada ponto de Força de Vontade empregado também afeta outro vampiro. Todos sofrem o defeito destino negro até que o alvo pague pelo crime cometido contra o lançador da maldição. Se o lançador for um anarquista, e o alvo for um príncipe, este teria que restabelecer de alguma maneira a reputação do rebelde. É necessário uma "boa ação" para superar essa maldição. Se o alvo morrer, o segundo na hierarquia de afetados herdaria a responsabilidade de reparar a ofensa.

Marca da Besta
(Ritual de Nível Cinco)

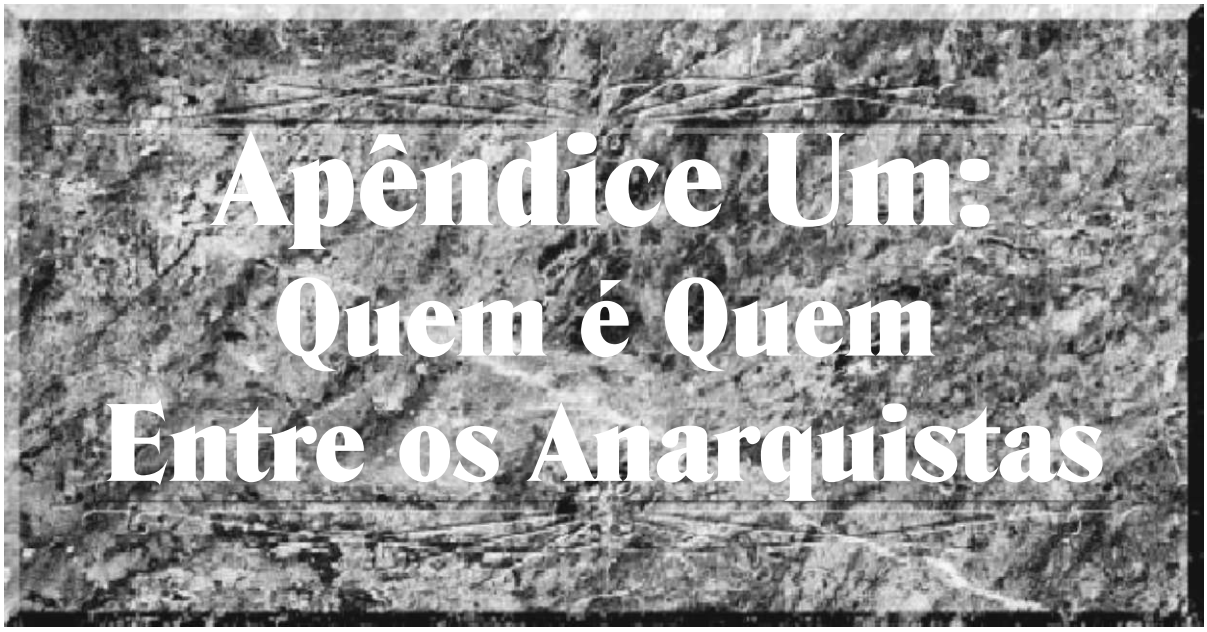
Este é um ritual muito antigo, criado quando o mundo ainda era jovem. A vítima sofre uma horrenda transformação, após a qual apresentará a marca da besta impressa em seu rosto, que ficará tão deformado que será difícil mirá-lo diretamente, será parecido com os Nosferatu; sua aparência se reduzirá a zero. Os Nosferatu são imunes a essa maldição. O amaldiçoador testa sua Força de Vontade (dificuldade igual a Raciocínio + Empatia do alvo [máximo 10]). A única oportunidade de curar seria a vitima se apaixonar: não falamos de desejo, e sim de amor verdadeiro - amor pelo qual seja capaz de enfrentar a morte final. Se este amor for correspondido, a vítima recuperaria sua antiga forma. O Narrador teria que interpretar isso em uma história. Se apaixonar é também um ato que ajudaria o vampiro a recuperar humanidade.

A Guerra das Gerações

Não importa quantos príncipes os anarquistas destruam. A luta sempre irá continuar. Os vampiros tem-se lançado uns às gargantas dos outros desde que a história começou a ser escrita, e somente os Antediluvianos sabem o que aconteceu antes disso.

O anarquista representa a manifestação atual do espírito rebelde da família. O rebelde vampiro de outras eras buscava somente o poder para si, ou eliminar seus inimigos. O espírito da individualidade imortal nascido em meio ao rebanho e santificado em tantas revoluções tem germinado no interior dos vampiros. Os jovens neófitos, criados em um mundo mortal de liberdades sociais, não estão dispostos a vender seus despreocupados estilos de vida em troca do mundo feudal dos condenados.

O cainita é o produto de dois nascimentos: um como mortal e outro como vampiro. O anarquista se cria, não nasce, forjado no ardente forno da opressa e temperado com o sangue de seus anciões. Viva a Revolução!



Apêndice Um: Quem é Quem Entre os Anarquistas

"Ainda não chegou minha hora também; há homens que já nascem póstumos"
- Nietzsche, "O Eterno Retorno".

Juniper

Era uma noite chuvosa na cidade de Oklahoma, onde não havia nada para se fazer. Como de costume, Juniper havia ido ao Cine Will Rogers com seus amigos. Era o único cinema de verdade da cidade, por isso não se tinha outra opção alem de ir para lá quando se desejava assistir algum filme. Ou era ele, ou a televisão.

Juniper e seus amigos estavam apenas dando umas voltas, jogando conversa fora. Então apareceram de novo aqueles homens, estilo cowboy dos de verdade, recém saídos do rancho, porém demonstrando saberem andar pela cidade. Juniper se desvencilhou de seu grupo para se aproximar e flertar com eles, por puro tédio. Não tardaram a prestar atenção nela, repetindo mais de uma vez que ela possuía algo "irresistível". Ela gostou, assim ao ser convidada subiu na pick-up deles, disposta a dar um passeio com aqueles homens.

Não havia passado muito tempo quando se aproximaram do "rancho". Era um edifício enorme, rodeado de estábulos. Quando a caminhoneta parou em frente ao alpendre, apareceu um homem corpulento, bebendo de uma garrafa de Hawaiian Punch, ou algo do tipo. Ele deu mais um trejeito que um sorriso, despertando a desconfiança de Juniper pela primeira vez, enquanto o resto do grupo se dedicava a agitar brincando e gritando sem parar.

Eles a conduziram ao interior do edifício e a sentaram em uma enorme cadeira, onde teve que beber cerveja atrás de cerveja.

Pouco acostumada ao álcool, não demorou a se sentir tonta. Foi então que o homem grande se aproximou e sentou-se ao seu lado, saltando todas as pré-liminares antes de começar a apalpá-la e beijá-la. Desvencilhou-se de seu abraço com um salto e começou a gritar que ela não era desse tipo de moça. Os homens se aproximaram cautelosos, e como se tivessem combinados, começaram a gargalhar em uníssono. O grandalhão de limitou a agarrá-la e empurrá-la de volta ao assento, com uma força que a jovem jamais havia visto antes.

Dessa vez não se limitou a cobri-la de saliva. Rasgou sua garganta e começou a beber o sangue a medida que esse brotava aos borbotões. Juniper quis gritar, mas não conseguiu. Todo o ar lhe escapava através da boca em seu pescoço. A única coisa que podia fazer era emitir horríveis sons enquanto engasgava com seu próprio sangue. Mas, naquele momento, algo aconteceu dentro dela, começou a se sentir realmente furiosa, esquecendo por um instante do sangue que escapava de seu corpo. Seus membros perdiam a força rapidamente, porém sua mente não cessava de acumular ódio. Sabia que o homem havia roubado quase todo o seu sangue, e que ia morrer, vitima de seus abomináveis jogos. Em um gesto de ira, realizou um último gesto de desafia e fincou os dentes no homem. Quase no mesmo instante, tudo mudou. O sangue do homem inundou sua boca, fazendo-a se sentir mais alerta do que jamais havia sido. A força inundava seus membros a cada trago.

Com um gesto brusco, o homem soltou sua presa, com uma expressão de incredulidade e surpresa no rosto. Juniper soube reconhecer sua oportunidade aproveitou para escapar com um salto do homem e dos atônicos vaqueiros. Cruzou a porta a toda pressa, sumindo na noite. Começaram a perseguí-la. Sentia-se tão confusa que perdeu o sentido de orientação. Seu pai a havia ensinado a se mover pelos bosques quando saia para caçar. Após um tempo se deteve para recuperar o fôlego, ainda não conseguia acreditar no que havia ocorrido. A visão de suas mãos, tornando-se pálidas e frias diante de seus olhos, morrendo, lhe fez soltar um grito abafado em sua garganta. Mas não se sentia como se estivesse morta.

Nao, pelo contrario, agora era que ela estava começando a viver. Disso estava certa.

A duras penas conseguiu sobreviver a seus primeiros dias como vampiro.

Sozinha, sem ninguém a quem recorrer, teve que usar toda a sua força interior, forças que jamais havia imaginado que encontraria dentro de si.

Descobriu outros iguais a ela e obteve pela força a informação que lhe deram de bom grado. Então se deu conta de que seu sangue era mais forte que o da maioria, e não tardou para descobrir o motivo. Seu atacante, o homenzarrão, era o príncipe da cidade de Oklahoma. Agora seu sangue corria nas veias de Juniper.

A partir daquele dia, lutou contra os planos do príncipe para controlá-la; se uniu a um bando anarquista da cidade.

Desde então tem dado muita dor de cabeça a seu criador, chegando certa muito próxima de acabar com ele. Os anarquista de todo o médio oeste acodem a ela em busca de ajuda.

Senhor: Buckson
Clã: Ventrue
Abraço: 1977
Idade aparente: 17

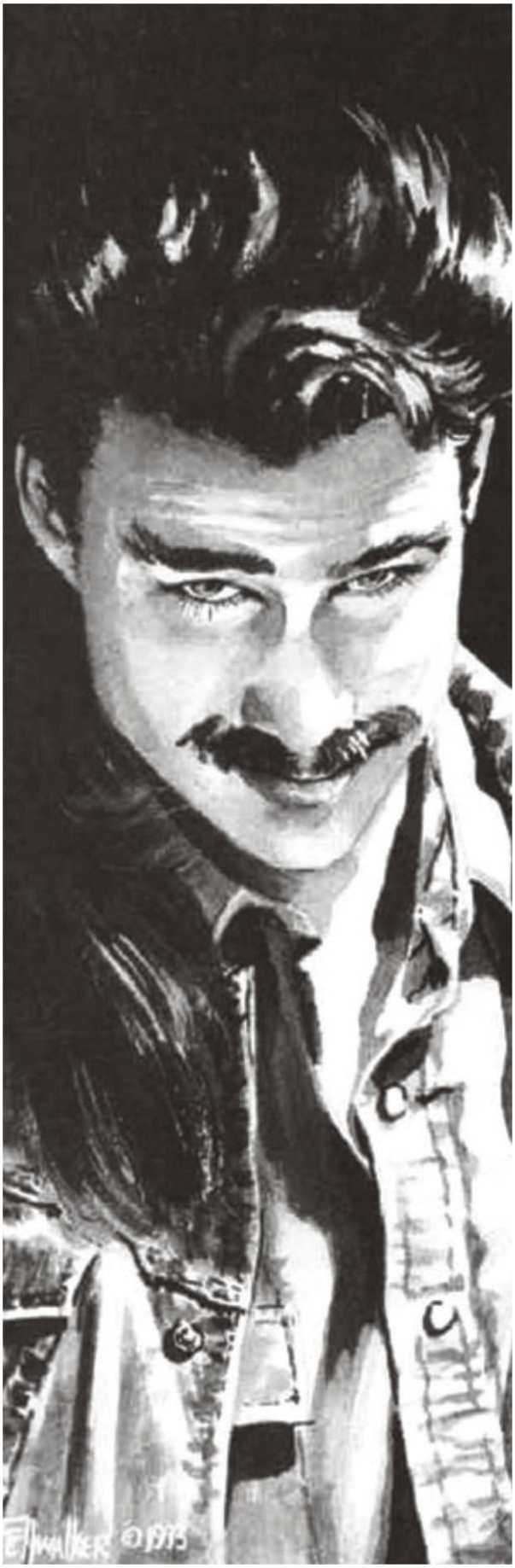
Aparência: Juniper é uma moça muito atraente, com o lábio inferior fazendo beicinho e grandes olhos, que como utilizar seus encantos.

Costuma vestir botas e chapéu de vaqueiro, material que compõe a sua indumentária, juntamente com o couro.

Dicas de interpretação: Está farta de ser usada, assim decidiu que será você que dará inicio aos embates. Tem a coragem necessária para respaldar sua atitude, apesar da pouca idade. Costuma ser educada, a não ser que alguém queria tratar-lhe como se fosse uma garotinha. Ai ela apela para chutes e socos.

Refúgio: Sua caravana, vigiada por lacaios carniçais com aspecto de ajudantes de rodeio.

Influência: Ela forjou uma boa reputação entre os anarquistas do médio oeste, que a tratam com imenso respeito.



Salvador

Salvador é o autor do "Manifesto Anarquista", uma panfleto que trata do Movimento Anarquista e que é distribuído gratuitamente entre todos os vampiros de todos os locais. No "Manifesto" ele conta a história de seu abraço e sua implicação na revolta que deu origem aos Estados Anárquicos Livres .

Na atualidade reside junto a seus lacaios na comunidade hispânica de Los Angeles. Está implicado na formação e equipamento dos mais diversos grupos revolucionários dos Estados Unidos e até no estrangeiro. Viaja ao México em várias ocasiões a fim de ajudar aos anarquistas em sua luta tanto contra o Sabá como contra a Camarilla, o que tem provocado que ambas as facções o acuse de colaborar com a outra, e não com os anarquistas. Resta dizer que ele é um personagem de grande renome entre os membros da família.

Nome real: Salvador García.
Senhor: Fernando
Abraço: 1892
Idade aparente: 23

Aspecto: A tez de Salvador conserva parte de seu aspecto mortal, embora ele tenha empalidecido consideravelmente desde sua "morte". Seu cabelo, negro e lustroso, cai sobre seus ombros quando não está preso em uma trança.

Sua bochecha direita está permanentemente inchada (uma ferida que não sarou com o abraço). Possui uma ampla e reluzente dentição, e um sorriso sincero que ele sempre está disposto a oferecer aos amigos.

Dicas de interpretação: Encanta-te desfrutar a vida e você sempre sabe onde precisa estar: onde quer que esteja no momento. Não fala inglês muito bem, porém é melhor assim.

Seus gestos e sua postura não pretendem enganar a ninguém. Todas as suas características saltam a vista, sem máscaras. Quando você ri, o faz alto e claramente.

Refúgio: Vários, divididos entre Los Angeles e os arredores da cidade. Geralmente, anda pelos bairros da cidade com seus carniçais.

Influência: Sua palavra pesa muito entre a comunidade Hispânica e as agencias governamentais reguladoras das relações com as vizinhanças latino-americanas.

Como um dos primeiros nomes relacionados à criação dos Estados Anárquicos Livres , os membros do conselho anarquista sentem muito respeito por ele, embora as vezes tenham o acusado de ignorar os interesses dos Estados Livres para se concentrar em revoluções em curso em outro lugar.

Notas: Salvador anda as vezes com uma aljava cheia de estacas de madeira quando está viajando fora de Los Angeles, além do seu rifle 30-06.

Toby

Toby era um mago da informática. Sua casa abrigava um equipamento incrível. Sempre usava o dinheiro de pagar a universidade para ampliá-lo, mentindo a seus pais acerca de seus estudos. Falsificava boletins de admissão das universidades e obtinha o dinheiro correspondente ao pagamento das suas matriculas, pois não via necessidade alguma de assistir aulas de verdade. O que desejava com toda a sua alma era penetrar nos computadores de defesa do governo. Isso por si só seria a façanha das façanhas, suficiente para fazer dele uma lenda na história hacker.

Toby era bonzinho demais. Acabou chamando a atenção da única pessoa da cidade que era melhor que ele: Oswald, do clã Nosferatu. Oswald andava sempre em busca de hackers para recrutar para seus próprios propósitos. Pôs-se em contato com Toby por meio do computador e virou seu "patrão", fazendo com que Toby realizasse várias ações ilegais para ele. Toby, naturalmente, desconhecia a verdadeira natureza de Oswald.

Toby se mostrava muito ansioso para utilizar suas habilidades para conseguir dinheiro, porém principalmente para conseguir elogios de seu misterioso e invisível "Mr. Oswald". Era indiferente quanto aos atos que realizava e o alvo dos mesmos e, na maior parte das vezes, nem sequer sabia a quem pertencia o computador que estava atacando e nem o que estava fazendo exatamente ali. O enigmático "Mr. Oswald" lhe assegurava que era bem mais seguro se não soubesse de nada. Um triste equivoco.

Toby estava trabalhando no sótão de sua casa quando sua casa foi invadida. Tentou fugir pela janela do sótão, mas todas as vias de fuga estavam bloqueadas. Dispararam uma breve saraivada de metralhadora contra Toby e desapareceram. Jazia no chão, moribundo, perguntando-se o que havia acontecido, quando Oswald finalmente apareceu.

Oswald se inclinou sobre ele e bebeu o resto do sangue que restava em seu corpo, o pouco que ainda não tinha saído pelos ferimentos, depois molhou os lábios de Toby com uma gota se sua própria vitae. Uma gota - isso foi tudo o que bastou para transformar Toby em um monstro.

A dor e o horror da transformação não foram nada comparados com o novo aspecto de Toby. Era uma aberração. Quebrou todos os espelhos de sua casa, e depois transportou seu equipamento para um armazém próximo aos canais abertos do esgoto. Não podia permitir que ninguém o visse desse modo.

Seu novo clã agiu bem com ele. Somente eles, entre todos os membros da família, podiam olhá-lo e ver o que havia além de seu aspecto físico. Era ainda mais espantoso que qualquer um deles, e isso os reconfortava. Começou a ter a impressão de que lhe visitavam apenas para aumentar a própria auto-estima.

Apenas um dos visitantes se mostrava sincero com ele. Fazia-se chamar "Abe, o honrado". Era o líder anarquista da cidade, uma verdadeira pedra no caminho do príncipe ancião. Era um Brujah, bastante bonito, mas não se importava com o aspecto de Toby. Este não tardou para ter por ele grande apreço, nem em unir-se a sua causa - em segredo. Sabia que se deixasse que alguém descobrisse, o resto do clã venderia a informação a algum peixe grande - talvez até mesmo ao príncipe. Assim ele se pôs a trabalhar com os anarquistas, como um hacker de primeira linha. Faria quase tudo que fosse preciso por Abe, o honrado.

Invadiu mais de uma vez os computadores do governo por Abe, porém ainda mais para Oswald e Nathan, os misteriosos lideres Nosferatu da cidade. Nunca viu Nathan pessoalmente, e somente os mais velhos entre os Nosferatu já o conheciam. Quando perguntava que aspecto ele tinha, se limitavam a dar de ombros. Isso fazia Toby se sentir melhor.

Começou a explorara a tecnologia da realidade virtual a pouco tempo, em sua busca desesperada por uma válvula de escape deste mundo perverso, mesmo que seja temporária.

Senhor: Oswald
Clã: Nosferatu
Abraço: 1988
Idade aparente: 20

Aspecto: Toby é uma pessoa rechonchuda; a gordura se destaca em seu corpo em múltiplas voltas em sua barriga. Nenhuma camiseta lhe serve, e ele não manda fazer nenhuma sob medida com medo do que possa pensar o alfaiate. Seu rosto é lotado de cicatrizes de acne e suas glândulas vivem inflamadas e cheias de pus. Ele limpa o cara com trapos velhos que depois lança nos esgotos, já que ficam impossíveis de ser lavados.

Dicas de interpretação: seu corpo é o de uma criatura que inspira piedade, mas sua mente é mais aguçada que a de muitos. Mal observa um problema relacionado a informática e já lhe ocorre uma solução. E você emprega essa habilidade para impressionar inclusive profissionais da informática como o enigmático Nathan. Você se mostra orgulhoso quando fala de seu talento, faminto por elogios. Despreza todos aqueles que não sabem apreciar seus assombrosos dotes.

Refúgio: Um armazém abandonado nas cercanias do rio Potomac, em Washington D.C. Conhece todo o esgoto da área e dispõe de refúgios alternativos para o caso de ser descoberto em suas atividades hackers.

Notas: Dá-lhe muito medo pensar no que pode acontecer se Nathan descobrir sua aliança com os anarquistas, por isso toma todas as medidas possíveis para manter isso em segredo. Também descobriu um código para ter acesso aos computadores do Arcano, e as vezes passa informações a Oswald, em troca de certos favores.

Daliah

Daliah estava metida em assuntos perigosos. Gostava de ser boneca de sangue no centro de Miami, e gostou mais ainda quando Gavriel lhe ofereceu o presente da vida eterna. Gavriel era do Sabá e ela não gostou de descobrir que seus jogos não eram brincadeiras, e sim autênticos festins de sangue e orgias de morte. Tampouco gostou de saber o que eles faziam com quem não concordava com eles. Tudo aquilo parecia draconiano demais para ela.

Foi então que conheceu Garret, do clã Brujah. Foi amor a primeira vista para ambos. Graças e ele ela descobriu o mundo da Camarilla, que lhe pareceu uma troca agradável após ter vivenciado os negros e violentos costumes de seu senhor. Só que este estava de olho em seu amigo, por isso Garret foi vítima da tomada de Miami pelo Sabá. Daliah já havia visto antes a morte, porém nunca a de alguém querido. A fúria tomou conta de seu interior.

Os clãs da Camarilla haviam sido expulsos em massa de seus próprios territórios, mas ela deu com amigos de Garret que não estavam dispostos a renunciar ao que lhes pertencia. Eram anarquistas e sabiam como combater o Sabá utilizando os mesmo truques sujos deles. Daliah se uniu à causa, impulsionada pela ira nascida de seu amor perdido. Porém descobriu que o laço de sangue era mais forte que qualquer emoção que ela pudesse sentir. Foi capturada e obrigada a servir seu senhor e protegê-lo de seus companheiros anarquistas.

Quando estes destruíram Gavriel, primeiro tiveram que passar por cima dela. Odiava o que se via obrigada a fazer, porém não tinha outra opção além de defender-lhe. Por sorte dela, os anarquistas estavam prevenidos, reuniram forças para prendê-la e imobilizá-la com uma rede. Quando conseguiu escapar da armadilha, Gavriel e três anarquistas estavam sem vida no chão. Mas ela sabia que estava livre do laço.

Ela e os anarquistas haviam ganhado apenas uma pequena batalha, se bem que se tratava de uma que preparava o caminho para a Camarilla reclamar novamente o domínio da cidade. Contudo, aquilo não evitou que o príncipe se lançasse sobre ela e seus amigos. Agora, Daliah dedica seu tempo a combater em duas frentes, uma contra a Camarilla e outra contra sua antiga seita, o Sabá, que continua se negando a renunciar tanto a ela quanto à cidade de Miami.

Senhor: Gavriel
Clã: Tzimisce ***antitribu***
Abraço: 1982
Idade aparente: 26
Aspecto: Cabelos longos e negros como as asas de um corvo, penteado com múltiplas tranças. Olhos marcados com maquiagem escura que realça seu aspecto vampírico. Pele suficientemente pálida para não necessitar de produtos de beleza.

Alta e magra, de passos sempre prontos para adotar uma posição defensiva. Ocasionais tatuagens de vicissitude que podem chegar a cobrir toda a superfície de sua pele, antes que enjoe delas e lhes dê um fim usando pontos de sangue.

Dicas de interpretação: Você despreza o Sabá. A quem culpa pela morte de seu único amor verdadeiro. Você sabe que jamais voltará a sentir o mesmo por mais ninguém. Agora trata a todos, salvo seus amigos anarquistas mais próximos, como a objetos, desprovidos de qualquer significado para você. Vive imersa em um constante estado de mal humor.

Refúgio: Uma casa abandonada no centro de Miami. As vezes utiliza um refúgio alternativo que possui nos subúrbios.

Influência: Personagem proeminente na política anarquistas da região, constantemente tenta convencer os demais a se juntarem a ela para atacar o Sabá. As vezes a escutam, as vezes não.

Ice Box

Vernon era um garoto gordo, vítima constante de brincadeiras pesadas acerca de seu tamanho e de seu apetite. O problema era que nunca era capaz de comer até fartar-se. O auxílio que sua família recebia do governo servia para comprar as bebidas de sua mãe. O que deixava muito pouco para a comida.
O peso de Vernon era conseqüência de seu baixo metabolismo, ou algo assim. Era gordo, não importava se comia ou não.

Vernon invejava os rapazes do bairro, que usavam ótimas roupas. Eles sempre tinham dinheiro, e a Vernon não importava se era dinheiro de droga. Começou a andar com eles, como outros garotos faziam, e a prestar-lhes pequenos favores. Em troca, eles lhe davam dinheiro, que Vernon sempre gastava com comida. Mas era um garoto resistente, e mais assim ficava a medida que ia crescendo. Os outros garotos se metiam com ele quando era menor, porém agora que tinha amigos planejava mostrar o cano de sua pistola a todos àqueles que voltassem a perturbá-lo. Porque agora tinha uma pistola, uma automática que havia achado na rua.

A primeira vez que manto alguém tinha onze anos. Foi atrás do antigo edifício de apartamentos abandonado. Um garoto de outro bairro que estava tirando sarro dele por causa de seu tamanho. Mandou o garoto se calar, porem este continuava e continuava. Os amigos de Vernon começaram a rir dele também, foi a gota d'água. Vernon sacou a pistola e matou o garoto. Com um único disparo.

Todos os outros correram, menos Mohammed. Mohammed ficou pensando na maneira como Vernon havia agido, e falou que o garoto havia demonstrado ter gelo nas veias, assim a partir daquele dia passou a chamar Vernon de "Ice".

Assim levou Ice Box ao vampiro Earle, que se fazia chamar de anarquista. Earle escutou o relato do acontecido e decidiu se encarregar de Ice Box e treiná-lo para que pudesse se defender sozinho do Homem, que havia outorgado a si mesmo o título de príncipe da cidade.

Enquanto aprendia o que significava ser um anarquista, e quem eram seus inimigos, caçou os indivíduos que haviam atirado nele, bebeu-lhes o sangue e disse ao resto do bando que agora era seu chefe. Não discutiram: estavam acostumados com a violência. Alem disso, embora fosse pouco mais que uma criança, era capaz de vencer qualquer um dentre eles. Conseguia para eles coisas impossíveis de qualquer outro modo, assim lhes pareceu bom que fosse seu líder.

Agora Ice Box comanda o bando, que utiliza para vender drogas e conseguir dinheiro para ajudar seu antigo bairro. Costuma unir-se aos anarquistas para desbaratar os planos do príncipe e de sua polícia.

Senhor: Luther
Clã: Brujah
Abraço: 1991
Idade aparente: 14

Aspecto: Ice Box continua sendo um garoto obeso, porém se move muito rápido para seu tamanho. Sempre anda com um gorro de beisebol com seu nome, camisetas de rapper e tênis caros.

Dicas de interpretação: Ainda gosta de comer, embora saiba que a comida não lhe serve para mais nada. Ainda se lembra de todas as vezes que lhe ridicularizaram na escola. Se alguém zoar com você agora, você o pegaria e comeria seu coração enquanto ainda estivesse batendo. Você gostaria de ser conhecido por suas canções de rap, porém nesse ramo nunca se deu nada bem. Embora custe admitir isso.

Refúgio: Uma casa na pior zona da cidade, em frente a uma casa de crack que utiliza para distrair a atenção de seu refúgio. Seus carniçais, membros de seu bando, vigiam o edifício durante o dia.

Influência: Controla uma pequena gangue de rua e possui certos contatos no mercado negro.

O Inimigo

Justicar Petrodon

No século XIV, o conde Petrodon da Espanha estava a ponto de morrer da peste que assolava a Europa. Sobreviveu graças ao abraço dado por um Nosferatu que necessitava de seu poder.

Petrodon jamais se importou muito com seu novo aspecto. Colocava uma máscara na presença de seus súditos, com a desculpa de que a peste lhe havia desfigurado o rosto e o sol danificava sua delicada pele.

Desse modo, ninguém jamais suspeitou de sua verdadeira natureza. Visitavam a sua corte somente ao cair da noite, a fim de poupar-lhe do suplício do flagelante sol espanhol.

Com o passar dos anos, Petrodon foi abrindo caminho nas fileiras da Camarilla, por ser perfeito conhecedor dos costumes da aristocracia. Reconhecia a perfeição no estilo de vida feudal da Camarilla. O Justicar Castillo lhe nomeou arconte, após o que ele passou a liderar uma campanha de perseguição aos anarquistas espanhóis, que se haviam feito uma aliança nacional, ao invés de ficarem confinados em suas respectivas cidades como haviam feito até ali. Um dos jovens anarquistas que ele tentou converter para a causa da Camarilla, Salvador, escapou da justiça. Petrodon o persegue desde aquela noite.

É o único Justicar que reside de forma quase permanente nos Estados Unidos, em Seattle, de onde organiza ações contra os anarquistas ao longo de toda a costa. Cada vez que se desloca se espera que o príncipe anfitrião, ou um ancião Nosferatu, lhe dê abrigo. Dispõe de um grupo de arcontes que são seus olhos e ouvidos e que o defenderiam com suas vidas (todos estão submetidos a laço de sangue com ele).

Senhor: Cristo
Clã: Nosferatu
Abraço: 1348
Idade aparente: 40 e poucos anos

Aspecto: Petrodon possuía um rosto aristocrático, notado por sua barba e seu bigode - e por seus olhos. O branco de seus olhos é na realidade negro, e suas pupilas apresentam uma coloração amarelada. Observá-las fixamente é como mirar dois poços de pura escuridão onde vive uma besta que não deve ser observada. Seu nariz, aquilino tempos atrás, agora é muito grande, o que lhe daria uma expressão de bobo, se não fosse por seus olhos.

Dicas de interpretação: Você considera a si mesmo um homem justo, somente quando as coisas fogem ao controle é que é obrigado a ser rígido. O problema é que costuma perder a paciência e então costuma ficar muito enfurecido. Isso dá aos outros a impressão de que você apresenta uma falsa fachada de bondade para encobrir seu demônio interior. Porém isso não é verdade, você tenta (pelo menos uma vez) ser justo, essa é sua missão. Sua voz seria um modelo de boa dicção não fosse por esses incontroláveis estalos adolescentes que lhe escapam de vez em quando.

Refúgio: Geralmente, uma casa bem protegida no centro de Seattle, embora possua muitas outras mais.

Influência: A influência de Petrodon dentro da Camarilla é inimaginável. É um dos que dita as leis, responde apenas ao Círculo interno e a seus companheiros Justicar.

Apêndice Dois: Gírias Anarquistas

Existe uma infinidade de termos que somente os anarquistas usam, procedentes de sua própria cultura de rebelião e desafio.

Anarquizar-se: converter-se ao anarquismo ao se unir a uma gangue de rebeldes.

Arautos do Juízo: apelido para os Justicar.

Baby: candidato a membro de uma gangue anarquista

Beastie Boy: Gangrel anarquista

Cão de Caça; vampiro em frenesi por falta de sangue

Carrapato: vampiro que transmite enfermidades ao se alimentar

Chapeuzinho Vermelho: vitima de um ataque de lupinos provocado pelos anarquistas. o lupino seria o "lobo mal"

Chupado: presa que tem a qualidade sangue potente

Circo de Moscas: termo pejorativo para se referir a um Gangrel

Coca Light, baixa em calorias: um mortal magro demais, talvez um garoto

Dar o Gás: tomar parte em uma manifestação onde se lance gás lacrimogêneo.

Dia do Pau: diz-se de quando os caçadores conseguem eliminar uma boa quantidade de vampiros com suas estacas.

Fazer um Houdini/Houdinizar: exclamação que se emprega quando se descobre que se tem sido vítima de um plano dos Tremere

Fazer o Lobo Chorar: atrair os lupinos para que estes ataquem os inimigos dos anarquistas

Filhos de Maquiavel: apelido para os príncipes

Garfos: os dentes do vampiro

Gran Reserva: vitae de yuppie

Homens do Porrete: apelido para os arcontes

Ketchup: vitae da classe operária

Leite Materno: sangue usado para manter carniçais

Lugosi: apelido para os vampiro do leste da Europa, especialmente os Tzimisce.

Maçã Podre: hacker, termo de aprovação

O Cara: Nosferatu anarquista (rato)

Roubar Anos: eufemismo para diablerie

Waterloo: distúrbios que acabam muito mal para os anarquistas.

Zumbi Branco: vampiro preso por laço de sangue com o príncipe

Zumbi: vampiro preso sob laço de sangue

O LIVRO DE RECEITAS ANARQUISTA:

Um Guia Amigável Para a Política Vampírica

DA AGONIA DA OPRESSÃO

Os anciões massacram todos ao seu redor, parece que um vampiro não tem propósito alguém no mundo além de servir de saco de pancadas para os antigos.
Eles vão derrubá-lo.
Eles vão escorraçá-lo por aí e forçá-lo a obedecer suas ordens vis.

AO ÊXTASE DA LIBERDADE

Mas você não está sozinho. Nós somos os anarquistas, e nós somos o futuro. Leia esse livro. E aprenda porque os anciões nos menosprezam. Leia isso. E aprenda sobre as mentiras que eles contam. Leia isso.
E descubra porque nós somos tão temidos.

O livro de receitas anarquista inclui:

- As armas, estratégias e táticas dos anarquistas, úteis para jogadores e narradores;
- A história do Movimento Anarquista. Do início do milênio até os atuais Estados Livres Anárquicos;
- Biografia de anarquistas proeminentes, assim como de seu mais mortal arquiinimigo.

Advertência: o fato de você estar segurando esse livro nas mãos mudou sua vida para toda a eternidade. Nenhum príncipe pode confiar em você agora. Nenhum Justicar ousaria lhe dar o benefício da dúvida. Você está a ponto de aprender o que significa ser livre, e isso é um crime que eles não podem perdoar.

WHITE WOLF

MOVIMENTO ANARQUISTA
Libertas Quae Sera Tamen