

OS CAÇADORES CAÇADOS



Um livro de referência para **VAMPIRO: A Máscara**



Os Caçadores Caçados

I

Juntando-se à Batalha



por Bill Bridges





"Estranho amigo, "eu disse, "não há razão para lamentar".

"Nenhuma", disse o outro "salvo os anos perdidos, a desesperança. Qualquer que seja a sua esperança, era minha vida também. Eu fui à caça selvagemmente, atrás da mais selvagem beleza do mundo."

— Wilfred Owen, Strange Nuting.

Quase sempre, os humanos correm
com medo do escuro. Quase sempre
bajulam os senhores do mal. Eles são
quase sempre débeis, fúteis, vãos e
tolos. Mas nem todos, e nem sempre.
Junte-se à batalha.

Créditos:

Escrito por: Bill Bridges

Edição: Andrew Greenberg, Rob Hatch

Desenvolvimento: Andrew Greenberg, Rob Hatch e Sam Chupp

Diagramação: Sam Chupp

Produção: Josh Timbrook

Arte: Josh Timbrook, Janet Aulio, John Bridges e Daryll Midgett

Capa: Janet Aulio

Quarta Capa: Chris McDonough

Vampiro: A Máscara foi criado por Mark ReinHagen

© 1992 por White Wolf. Todos os direitos reservados. A reprodução sem a autorização por escrito do editor é expressamente proibida, exceto para fins jornalísticos. *The Hunters Hunted*, *Vampire: The Masquerade*, *Werewolf*, *Chicago by Night*, *The Players Guide*, *Milwaukee by Night*, *the Storyteller System*, e *World of Darkness* são todas marcas registradas de White Wolf.

Dedicatória:

A Isaac Asimov, por razões demais para mencionar.

Agradecimentos Especiais:

Mark "Ligado a Berlin" ReinHagen, por seus prazos para Lobisomem.

Stewart "Homem-furgão" Wieck, por todas as suas esperanças e desejos.

Wes "Wessie Ursinho Puff" Harris, por ter tido uma infância feliz.

Josh "Maluquinho" Timbrook, por ter tido uma bem, nós não falamos de sua infância.

Sam "Cara de Bebê" Chupp, por ganhar um disfarce e entupir seu ralo.

Ken "Mini-Homem" Cliffe, por ter de tirar o serviço da Revista Lizard.

René "Que tal um Poster de Werewolf?" Lilly, por ignorar no que estava se metendo.

Rob "Centro da Cidade" Hatch, por virar carros de polícia.

Travis "Não Quero" Williams, por não virar carros de polícia.

Chris "Orelhas de Mickey" McDonough, por ir à Flórida quando a coisa estava boa.

Advertência:

Os personagens e eventos descritos neste livro são fictícios; qualquer semelhança entre os personagens e qualquer pessoa, viva ou morta, é mera coincidência.

Créditos da Edição Brasileira:

Copyright© White Wolf, Inc.

Título Original: *The Hunters Hunted*

Tradução: Sylvio Gonçalves

Revisão: Luiz Eduardo Ricon

Editoração Eletrônica: Tino Chagas

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

Bridges, Bill

Os caçadores caçados : juntando-se à batalha / Bill Bridges; [tradução Sylvio Gonçalves]. -- São Paulo : Devir, 1997.

Título original: *The hunters hunted*.

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

97-1669

CDD-793.9

Índices para catálogo sistemático:

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

ISBN: 85-85443-32-4

Publicado por

DEVIR LIVRARIA LTDA

© da Versão em Português,
Maio de 1997

1ª reimpressão Março/2000

2ª reimpressão Maio/2001.

Impresso no Brasil.

Todos os direitos reservados e protegidos
pela Lei 5988 de 14/12/73.

É proibida a reprodução total ou parcial, por quaisquer meios
existentes ou que venham a ser criados no futuro
sem autorização prévia, por escrito, da editora.

Todos os direitos desta edição reservados à



DEVIR LIVRARIA LTDA

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

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

Índice

Os Caçadores Caçados	1
Introdução	6
Capítulo Um: O Diário de Uma Caçadora	9
Capítulo Dois: A Caçada	19
Capítulo Três: Os Caçadores	37
Capítulo Quatro: Vivendo a Caçada	57
Apêndice Um: Caçadores Famosos	75
Apêndice Dois: Equipamento de Caça	85

Introdução

O destino da Humanidade não é decidido pela contagem das baixas quando existem grandes causas movendo o mundo... nós aprendemos que somos espíritos, não animais, e aquilo que está se movendo pelo espaço e pelo tempo e além do espaço e do tempo, nos traz, querendo ou não, grandes responsabilidades.

— Winston Churchill, 16/10/41

Simon se arrastava pelas ruas rumando para seu refúgio escuro e solitário. As luzes queimavam seus olhos, a pálida iluminação noturna parecia com pequenos sóis para seus sentidos aguçados. Ele queimava por dentro, pois estava faminto e mais uma vez não conseguira se alimentar.

A batida policial no "The Backroom" estragou seus planos e, não fosse este triste incidente, ele teria se embebedado com qualquer dos mortais que frequentam o local. Ele era muito bom em conseguir vitae sem que sua presa percebesse, desde que conseguisse ficar a sós com ela, é claro. Mas policiais fazem muitas perguntas, e, portanto, ele tinha que sair rapidamente, antes que a fuga se tornasse impossível.

Mas, o que é aquilo? Aquela pessoa do outro lado da rua me seguindo... Ah, alguém que estava na boate. Talvez a noite não tenha terminado ainda.

Simon começou a atravessar a rua, em direção à garota cuja aura brilhava com um excitamento contido. Ele riu, parabenizando-se por sua grande habilidade em seduzir pessoas, e ficou aliviado pois parecia que finalmente iria saciar sua sede. Esta era seu tipo de presa favorita, e a inocência dela o deixava feliz.

Simon se juntou a ela na calçada. A jovem estremeceu quando ele levantou a mão para tocá-la, acariciando sua face. A mão agora estava no pescoço dela, tocando-a de maneira

gentil e sensual, e ela suspirou quando ele a puxou e começou a beijar suas pele doce e macia.

Agora. Este era o momento. O sorriso de Simon dominava todo seu rosto enquanto suas presas pediam para serem lavadas em vitae. Ele começou a se aproximar do pescoço, quando uma imensa dor invadiu seu peito, e seus músculos ficaram paralisados. Os olhos lutaram para conseguir ver a estaca de madeira que penetrou em seu peito, atravessando seu coração.

Cynthia tirou de dentro de sua bolsa um isqueiro e um spray para cabelo. Em minutos ela partiu, deixando para trás o corpo em chamas, acompanhada pela sua própria sombra alegremente dançando pelas paredes do pequeno beco.

O Papel do Caçador

No mundo de Vampiro, até mesmo os predadores possuem predadores. Os Membros se alimentam do rebanho, mas às vezes, ele revida. Este suplemento trata dos mortais que caçam vampiros. Suas faces, métodos e motivos variam, mas o objetivo é um só, a destruição ou controle sobre os Membros. Com a possível exceção de outros mortos-vivos, estes são os piores inimigos dos vampiros.

A origem dos vampiros está perdida nas brumas da pré-história, exceto pelas poucas lendas que existem. Elas contam que no começo, os vampiros lutavam entre si, quando o batis-

mo de fogo dos primeiros da família foi a tentativa de Caim em destruir sua progênie. Desde então, eles sempre desconfiaram uns dos outros, tentando matar outros vampiros para garantir sua própria sobrevivência.

Apesar disso, eles continuam a criar outros, mantendo sua progênie. Os mortais são a matéria prima dessa criação; mortais assim como eles próprios já foram um dia. Vampiros não estão arriscando apenas as vidas do rebanho, mas também as almas, puxando-os para seu estado amaldiçoado, pelo menos é nisso que os mortais acreditam.

Por serem parasitas da humanidade, é inevitável que alguém acabe descobrindo que vampiros realmente existem. Na maioria dos casos a reação provocada por este conhecimento é o medo. Às vezes, as pessoas reagem com inveja, implorando para serem transformadas e assim poderem abraçar a imortalidade. Porém, existem alguns poucos que reagem com raiva e ódio; e são estes que seguem a solitária e sombria trilha do caçador de vampiros. O sucesso ou falha de sua empreitada será determinado apenas por eles próprios.

Existem vários tipos de caçadores, e um igual número de motivos para a caçada. Alguns procuram conhecimento, arriscando seu sangue e sua alma na busca. Outros procuram poder, tentando usar os Membros assim como eles usam os mortais. Mas, na maior parte das vezes, os caçadores querem apenas destruir os vampiros. Para alguns deles, os vampiros são abominações, fazendo com que os caçadores declarem uma verdadeira guerra santa contra eles. Outros, como os Lupinos, simplesmente nutrem um ódio violento contra estes mortos-vivos. Eles acham que os Vampiros são uma dolorosa marca que deve ser varrida da face da Terra.

Neste suplemento você encontrará informações sobre estes diversos tipos de caçadores e suas razões para tomarem para si tamanha responsabilidade. **Os Caçadores Caçados** traz uma visão diferente dos outros suplementos de **Vampiro** — o ponto de vista da vítima, os mortais. Mas não qualquer mortal; somente aqueles poucos que transformaram seu medo em raiva e que usam esta raiva para impulsioná-los em uma caçada implacável contra seus terríveis inimigos.

Outros suplementos mostram os Membros como algo tão complexo e diversificado quanto qualquer grupo da sociedade mortal, mas, não é assim que os caçadores os vêem. Para eles, o vampiro é uma criatura misteriosa, com grandes poderes, sedutora e ao mesmo tempo monstruosa. Os caçadores trabalham apenas com as poucas informações que possuem, colhidas de modo empírico durante suas investigações, mescladas a todos os mitos e lendas que acompanham os vampiros desde sua criação. O que alguém pode saber sobre a irmandade da noite sem ter sido iniciado?

O dogma sobre a maldade inerente aos vampiros causa, freqüentemente, crises de consciência nos caçadores. Nem todos os vampiros são maus; muitos são pessoas sensíveis, amaldiçoadas pela praga do parasitismo. Estes vampiros não matam suas presas, e preocupam-se com o bem estar destes mortais. O

caçador que vier a matar um destes Cainitas pode vir a sentir remorsos quando perceber que destruiu um imortal cujo único crime foi lutar desesperadamente por sua humanidade perdida.

Os Caçadores Caçados também inclui informações para se jogar com caçadores. Isto pode vir a ser uma campanha diferente e interessante para um grupo — explorar as reações humanas perante aqueles amaldiçoados que carregam o sangue de Caim. Será que a caçada fará com que odeiem ainda mais os vampiros? Ou eles sentirão pena e compaixão por aqueles que caíram entre os homens?

Mas nenhuma pena pode mudar a natureza do vampiro: no fundo, a fome de sangue fala mais alto. A caçada deve continuar.

Tema

O tema de **Os Caçadores Caçados** é o sacrifício. Não importa o motivo ou o método empregado, todos aqueles que caçam estas criaturas da noite sacrificam algo importante em suas vidas. Para alguns, a ligação e proteção que a sociedade propicia, a companhia de amigos, tudo é trocado pela vida de riscos e solidão que a noite cobra daqueles que nela vivem. Seus amigos não acreditam na existência daquilo que os caçadores vivem para exterminar. É um trabalho sem reconhecimento, proteger a humanidade de predadores invisíveis. Normalmente são considerados insanos, perdendo tanto tempo fugindo das autoridades, quanto na luta contra seus inimigos. O caçador sacrifica sua paz de espírito, posição na sociedade, e arrisca sua vida contra a mais perigosa das presas: o Vampiro.

Temas alternativos que o Narrador pode usar para uma campanha de caçadores são apresentados no **Capítulo 4**.

Clima

O clima de **Os Caçadores Caçados** pode ser resumido como suspense. Caçar vampiros leva a uma enervante paranóia, com aquele frio na espinha que nunca passa realmente desde o momento em que se inicia a caçada. Nada mais será o mesmo. Todas as sombras podem esconder um inimigo, cada pessoa pode estar ligada a um Cainita. Relaxar e descansar são verbos que não serão mais conjugados. Caçar no mundo Punk-Gótico é duro e desesperador. Ruas escuras e úmidas, sobretudo sujeitos são seu novo habitat natural. Jantar tarde da noite acompanhado de enormes xícaras de cafés são sua nova dieta. Dorme-se pouco, muito pouco pois, durante o dia você deve procurá-los e será que consegue dormir à noite quando eles podem vir pegá-lo completamente desprevenido?

O clima de um jogo de caçadores depende do tipo de personagens envolvidos, mas ele sempre será assustador e não muito recompensador, exceto por aqueles breves instantes de sucesso quando se remove um Cainita da face da Terra, salvando-se alguns pescoços de sua mordida.



Capítulo Um: O Diário de Uma Caçadora

Escrevo esta no caso de.... Pegue os papéis que acompanham esta carta, os diários de Harker e o resto, e leia-os, ache este grande morto-vivo, e corte sua cabeça ou queime ou trespassse seu coração com uma estaca, para que o mundo se livre de seu mal.

— Van Helsing, Drácula

Caçadores raramente ganham o respeito de outras pessoas. Eles parecem ser obcecados, loucos, completamente insanos para todos os que os cercam. Eles devem acreditar que o futuro justificará suas ações, esperando por um tempo em que a ameaça dos vampiros seja publicamente revelada e seus corajosos esforços finalmente reconhecidos. Para isso, como um ensinamento para o futuro, e também como uma forma de organizar suas experiências caóticas, caçadores normalmente mantêm um diário. É a descoberta de um destes diários que cria novos caçadores. Muitas vezes, sobrinhos ou sobrinhas descobrem a razão da aparente loucura de seu tio num destes diários. Quando os vampiros tentam destruir este conhecimento, criam novos inimigos.

O Diário de Elise Barrington

Nota: o seguinte diário foi entregue em nossa Casa de Congregação em Georgetown, sem o endereço do remetente. Após muito esforço consegui contactar o secretário da Sra. Barrington, que me informou que a Sra. Barrington saiu em férias prolongadas, deixando a ordem de não anotar nenhum recado para ela. Ele não sabia quando ela iria retornar, assim mesmo pedi para que ela entrasse em contato conosco assim que possível.

As informações contidas neste documento me deixaram triste na minha primeira leitura. O Dr. White era um bom amigo, e sua falta será sentida.

Se tiver alguma dúvida sobre esta leitura, por favor, entre em contato comigo através desta casa.

— Harrold Cavanaugh, Erudito do Arcano,
Bibliotecário-Chefe,
Casa de Congregação de Georgetown.

6 de outubro de 1991

Eu não estou muito certa sobre como devo começar este diário, que será minha forma de documentar as coisas surpreendente e, sim, loucas que aconteceram comigo e que devem continuar a que acontecer à medida que eu prosseguir com minha missão. Você pode vir a associar o nome Barrington a um círculo de pessoas poderosas e influentes com um senso prático em coisas relacionadas ao comércio e negócios. Muitos consideram que este nome representa tudo de bom que existe no espírito americano. E esta é uma das razões pelas quais eu devo escrevê-lo secretamente, pelo menos enquanto eu viver. Eu não poderia suportar a responsabilidade de ter sujado o nome de minha família com minhas atividades secretas.

Mas existe uma outra importante razão que me leva a manter este diário em segredo, apesar dele conter informa-



ções de vital importância para a sobrevivência da humanidade. Por mais melodramático que isto pareça, é a pura verdade. Ninguém que não tenha passado por alguma experiência semelhante acreditará no que eu vou relatar nas próximas páginas. Qualquer um que o fizer sem que nada parecido tenha acontecido em sua vida, não é digno de confiança, ou não é capaz de exprimir alguma opinião racional.

Sem mais delongas, este diário traz provas de que vampiros, assim como nós os conhecemos, existem.

Vampiros, desde muito tempo, são seres míticos que povoam o nosso folclore. Nestes últimos dois séculos, esta lenda tem sido muito explorada na nossa ficção. Porém, eles não são fábulas, nem nunca foram. Finalmente, a humanidade está descobrindo a verdade por trás dos mitos e das lendas. E com a aproximação do fim do milênio, eu espero (e temo) que venham a entender que eles são reais.

Eu acho que devo começar este diário com os fatos que me levaram a escrevê-lo. Eu normalmente controlo minhas emoções, mas mesmo assim, é difícil para mim recordar aquele tempo. Mas isto tem que ser feito pois corro o risco de, se não contar, tomarem meus atos como os de uma lunática. Existem boas razões para eu fazer o que estou fazendo, pois todos possuem laços sagrados com sua família, especialmente com seu irmão gêmeo.

Tudo começou há dois meses atrás quando eu percebi que Robert parecia doente. Robert é meu irmão gêmeo, ele nasceu 15 minutos depois de mim. Eu sempre o protegi muito, pois era a mais velha, e também por ele possuir uma natureza frágil, preferindo as artes ao duro mundo dos negócios da

família. Meu pai sempre desaprovou esta escolha dele, mas eu sempre o defendi. Pensando melhor sobre isto agora, eu era egoísta ao fazer isto. Se Robert tivesse cedido aos desejos de meu pai, mesmo sendo eu a mais velha, ele seria o preferido, por ser homem. Assim, providenciando o apoio que ele precisava para resistir aos esforços de meu pai para que ele assumisse os negócios da família, eu não ajudei apenas ele mas também a mim mesma.

Mas, voltando ao assunto, ele me parecia muito pálido, como se estivesse sofrendo de exaustão ou talvez algum tipo de doença. Eu tinha acabado de voltar de uma longa viagem à Costa Oeste, e poderia não ter acompanhado o início desta doença. Quando demonstrei minha preocupação, ele me pareceu surpreso, dizendo que nunca havia se sentido melhor. Estava cansado por ter estudado para suas provas finais. Ele aliviou minhas preocupações pois parecia estar feliz. Depois de algumas perguntas ele me contou que havia encontrado alguém na escola. Nesse momento entendi o que estava acontecendo, uma paixão pode provocar a desestabilização de alguém com um corpo tão fraco quanto o dele. Fiz com que ele promettesse se cuidar e passei a cuidar da minha própria vida.

No mês seguinte eu quase não o vi, pois estava ocupada preparando os papéis e me informando sobre os negócios da família pois meu pai iria se aposentar no fim do mês. Mas, numa manhã, eu estava em casa quando ele chegou.

Sua aparência estava horrível, ele parecia meio morto. Apenas me lembrar daquela cena me causa calafrios ainda hoje. Tudo que ele disse é que a noite havia sido dura e foi para seu quarto. Neste momento, fiquei furiosa. Eu nunca pude culpá-lo por nada, sempre procurando culpados quando algo dava errado. Agora eu percebo que estava fugindo de minha própria culpa. Eu achei que sua nova namorada estava acabando com ele, mesmo que eu não a conhecesse. Será que ela não percebia o que estava fazendo com ele? Eu decidi que iria seguir Robert na próxima vez que ele fosse visitá-la. Dessa forma, eu mesma poderia dizer-lhe quanto mal ela estava causando.

Já havia algum tempo que Robert dormia durante o dia todo, passando a noite acordado. Eu achava que era este péssimo hábito que estava agravando seu já debilitado estado de saúde. Na outra noite, quando ele acordou, eu estava esperando na rua dentro do carro de um dos funcionários de meu pai. Dessa maneira, Robert não perceberia que eu o seguia. Ele se dirigiu até um apartamento perto da faculdade, um daqueles imóveis com um aluguel barato que os estudantes menos afortunados podem pagar. Eu esperei uma meia hora antes de subir, não queria interromper seus cumprimentos.

Eu subi até o apartamento e estava pronta a bater na porta quando percebi que ela estava entreaberta. Podia-se ouvir o som de beijos vindo de dentro da sala. Eu estava envergonhada, mas não fui embora, já tinha ido muito longe para voltar, abri a porta e entrei.

Nada me fez sentir tão angustiada quanto aquela visão. No chão da sala de estar, sentados em almofadas retiradas do sofá, Robert sendo acariciado e beijado por... um homem.

Mas não era isto que me deixava horrorizada. Quando ele levantou a cabeça, eu vi o ferimento no pescoço de meu irmão, exatamente no lugar onde ele o beijava. O espanto fez

com que o estranho abrisse a boca, fazendo com que o sangue de Robert escorresse por seu queixo. Robert simplesmente gemeu, e nem mesmo abriu seus olhos. Todo aquele sangue perdido o deixara entorpecido.

Eu gritei novamente. O homem deitou meu irmão no chão, gentilmente e levantou-se. Ele tremia de raiva. Eu já tinha lidado com homens furiosos antes, esta é uma vantagem que eu tenho. Eu estava pronta para discutir com ele, mostrar toda sua perversidade. Mas eu não conseguir. A próxima visão me deixou apavorada. Seus olhos começaram a brilhar, tornando-se de um vermelho escuro. Suas mãos agora eram garras. Num instante ele era normal, com mãos humanas, e no outro, era a figura do demônio em pessoa.

Eu fugi da sala e ele seguiu logo atrás de mim, gritando coisas sem sentido. Mesmo completamente dominada pelo meu próprio medo, consegui me lembrar de todo o meu treinamento, e no momento que parecia que ele conseguiria me alcançar, peguei o Taser na minha bolsa e disparei com a voltagem máxima. Ele começou a ter convulsões, enquanto a eletricidade percorria seu corpo. Mas ele permaneceu em pé, apenas um pouco tonto, sem entender direito o que havia acontecido, mas não parecia estar com medo de levar outra descarga.

Eu corri para o meu carro quando ele se recuperou do choque e continuou a me perseguir, como se tivesse sido banhado com água e não com uma violenta descarga elétrica. Liguei o motor e saí o mais rápido que pude, mesmo assim, ele conseguiu arranhar o vidro com... suas garras. Pelo retrovisor, eu o vi desistir da perseguição e voltar para o apartamento.

Eu fui direto para a delegacia mais próxima, e assim que falei quem eu era, eles enviaram um esquadrão da SWAT para resgatar meu irmão. Eu acompanhei o delegado em sua viatura, alguns minutos atrás do esquadrão da SWAT. Assim que nós chegamos no local, eles já haviam entrado no apartamento mas não encontraram nem meu irmão nem a pessoa que o havia atacado.

Eu não me lembro do que aconteceu nos instantes seguintes, acho que este furo em minha memória foi causado por toda a movimentação, toda aquela tensão que eu estava sentindo e a preocupação pela vida de meu irmão. Quando consegui me recompor, não tinha mais forças para convencer o Comissário de Polícia que havia chegado a fazer com que fosse dada prioridade máxima a este caso, lembrando-o de onde viera o dinheiro da campanha para que fosse eleito para a posição.

Eu fui para casa e comecei a chorar. Meu irmão estava nas mãos de um assassino psicopata. Eu não conseguia parar de pensar nos olhos e nas garras daquela coisa.

Eu tentei ocupar minha mente com o trabalho, esquecendo um pouco de Robert. Mas, pela primeira vez em minha vida inteira, isto não estava funcionando. Eu havia praticamente crescido com uma pasta nas mãos, mas os negócios não significavam nada enquanto eu não conseguisse descobrir onde estava meu irmão.

Para piorar a situação, os jornais publicaram minha história. Minhas declarações para a polícia chegaram à edição matutina. Eu fiquei furiosa. Assim que consegui me acalmar um pouco, escrevi algumas notas para enviar ao editor. Fui interrompida por alguém batendo à porta.

Era um homem muito estranho. Eu imediatamente o classifiquei como um daqueles maníacos e excêntricos professores liberais de faculdades da Califórnia. Desde então eu mudei minha opinião sobre o Dr. Bartholomew White. Mas naquele instante, eu pensei, pelo jornal que ele carregava em baixo do braço, que ele estava atrás de uma história, então eu disse que não faria declarações para nenhum jornal sujeito e comecei a fechar a porta.

Apesar de seus protestos, eu continuei, até que ele disse de uma maneira enérgica: "Eu sei o que era aquilo, Srta. Barrington."

Isto me fez parar, e num momento, eu me recordei de tudo que ocorrera naquela terrível noite. Abri a porta e o convidei a entrar.

Eu não vou dizer em detalhes o que ocorreu neste primeiro encontro, pois isto faria o Dr. White parecer mau para qualquer um que ler isto. Basta dizer que foi ele quem me convenceu a seguir este curso de ação. Ele me ajudou a aceitar o que meus próprios sentidos haviam presenciado, pois também passou por experiências semelhantes. Eu agora sabia algo que tinha me recusado a aceitar durante toda a noite: meu irmão estava na mão de mortos-vivos. E mais do que isto, ele estava na mão do príncipe deles, o vampiro.

Quando eu finalmente me dei conta do que realmente estava acontecendo comecei a me lamentar por Robert, pois achava que ele estava morto. Mas o Dr. White disse que ele ainda poderia estar vivo, pois, aparentemente, estas criaturas escolhem alguns criados entre os humanos. Eles são cuidadosos em suas escolhas, apesar do doutor não saber qual o critério usado na seleção. Porém, se ele havia ido tão longe com Robert por tanto tempo, não iria desistir. Talvez Robert fosse um prisioneiro agora.

O Dr. White também deu uma outra opção, mas ela é muito terrível, e eu prefiro nem mencioná-la no momento. Vou simplesmente rezar para que não seja verdade.

Mas eu prometo, neste momento, e esta página é a minha testemunha, que eu não desistirei de procurar este vampiro, e vou achar Robert vivo ou morto. Com a ajuda do Dr. White acho que conseguiremos encontrá-lo e descobrir seu refúgio.

07 de outubro de 1991

Li muitas das inúmeras notas do Dr. White sobre a natureza dos vampiros. Ele já encontrou dois deles, e com muita sorte e coragem conseguiu destruir um. No entanto, conseguiu aprender muito de um dos escravos de sangue de um deles. Este é o termo que ele usa para descrever aqueles que, talvez como Robert, foram pegos pelo feitiço de controle dos vampiros. Eles forçam suas vítimas a tomarem de seu poderoso sangue. Uma laço de controle é criado pelo sangue de vampiro que foi ingerido pela vítima. Dr. White diz que depois de um longo período de tempo a vítima passa a gostar daquilo. Na verdade, existem alguns que procuram vampiros para implorar por esta "dávila". Eu fico imaginando o que aquelas coisas podem estar forçando meu irmão a fazer utilizando este controle macabro.

A partir deste escravo de sangue, o Dr. White conseguiu descobrir alguns nomes e leis que estes vampiros usam entre eles. Membros é como eles se auto denominam, sendo que

suas vítimas, os mortais, são chamados de rebanho. Eles também usam o nome Cainitas, por acreditarem que são filhos de Caim, possuidores de sua maldição.

Eu perguntei ao doutor se ele já havia escutado alguma teoria científica que explicasse a existência e os poderes destes vampiros, mas não. Seu doutorado é em teologia, e seus estudos procuram encaixá-los em categorias bíblicas. Eu, no entanto, acredito que deve haver alguma explicação prática para suas habilidades. Todas as superstições que existem em volta deles servem apenas para fortalecê-los. Se pudéssemos descobrir alguma lei da natureza ignorada até então, que justificasse a existência destas criaturas, todo o poder que eles possuem sobre nossas mentes se esvairia.

Eles se organizam em clãs, ou castas, de maneira semelhante ao que acontecia com a aristocracia européia medieval. Os dois vampiros que o Dr. White encontrou eram do clã Brujah. Aparentemente, este clã era o braço armado dos vampiros, os soldados e guerreiros. O Dr. White acreditava que o vampiro que capturou Robert pertence ao clã Toreador, que são os sensuais entre os mortos-vivos. Normalmente, estes vampiros escolhem artistas para serem suas vítimas, e acredita-se que a maioria das obras de arte clássicas foram criadas sob o controle destas criaturas.

Se eu soubesse o quão perigoso era ser um artista, eu teria apoiado meu pai e não meu irmão.

Muitas das lendas que existem sobre vampiros são realidade. O vampiro que o Dr. White destruiu, foi abatido com uma estaca no coração. Ele abandonou o corpo e perseguiu o outro vampiro. Quando percebeu que não o alcançaria, ele voltou para encontrar apenas cinzas no local. Isto comprova a lenda cinematográfica que vampiros viram cinza quando morrem.

Além disso, o escravo de sangue que ele interrogou estava horrorizado com a presença de alho. Ele começou a sofrer convulsões quando ficou mais próximo do alho. O Dr. White acredita que isto era o resultado de sua relação simbiótica com seu mestre.

O Dr. White não teve a possibilidade de testar o uso de água benta contra eles e não estava em posse do famoso crucifixo quando do encontro, mas tem certeza que estes itens irão funcionar tão bem quanto os outros.

O doutor me contou que existe uma organização dedicada ao estudo de vampiros e outras lendas que na verdade realmente existem. Eles se auto-intitulam Arcano, um nome ao mesmo tempo estranho e poderoso. Ele me deu o telefone e o endereço da sociedade em Washington D.C. e me fez prometer que se algo acontecesse com ele, eu iria contatá-los. Ele me disse que só se separou deles pois estava cansado da posição passiva que o Arcano tomou em relação aos vampiros, recusando-se a realmente caçá-los. Como alguém pode, sabendo da existência de tais criaturas, não tentar detê-las?

Há muito a se aprender e tão pouco tempo. Eu devo confiar em meus instintos para conseguir sobreviver a isto.

08 de outubro de 1991

Estudando vorazmente todos os meios de comunicação disponíveis, procurando por fatos estranhos, o Dr. White conseguiu descobrir uma pista. Ele encontrou a história de uma garota da universidade que desmaiou enquanto caminhava

em direção de seu quarto, a reportagem tratava do excesso de matérias que compunham o currículo, mas o Dr. White acredita que isto pode ter sido um ataque de um vampiro o que nos leva a crer que nossa presa está no campus.

Neste exato momento, estamos preparando seu furgão, e vamos entrar no campus esta noite, esperando que ele tente se alimentar novamente. Estamos armados com o estranho arsenal que esta profissão requer, e a coragem está do nosso lado.

09 de outubro de 1991

Foi uma noite assustadora porém recompensadora.

Nós estacionamos o carro o mais próximo possível do local onde a vítima da outra noite foi encontrada. Caminhamos até o local do ataque, procurando por alguma pista que tivesse passado despercebida aos olhos da polícia. Eles não acreditam que foi um ataque, achando que foi um simples caso de exaustão. Eu também pensava assim, mas agora sei a verdade.

O Dr. White achou alguma coisa em um dos arbustos. Era um caro relógio suíço. Apesar de não termos certeza de que pertencia ao nosso vampiro, decidimos esperar escondidos até que o dono do relógio aparecesse para recuperá-lo. Eu não tinha muitas esperanças, pois mesmo que o relógio pertencesse a quem nós estávamos procurando, ele poderia comprar ou roubar um outro.

Mais ou menos às 3 horas da manhã, eu vi alguém se aproximando. O campus não tinha uma hora de recolher, por isso tentei ser o mais discreta possível para evitar embaraços se estivesse enganada. Cuidadosamente, afastei os arbustos e tentei ver a face do estudante. Eu cutuquei o Dr. White, que estava dormindo, mas ele não acordou. Eu não quis chacoalhá-lo, com medo de que fizesse algum movimento mais brusco, denunciando nossa presença! Sendo assim eu deixei que continuasse dormindo.

A pessoa que se aproximava estava olhando para o chão como se estivesse procurando por algo. Era um rapaz, jovem o suficiente para ser um estudante. Ele agora estava agachado, vasculhando os arbustos. Eu sabia que ele deveria estar procurando pelo relógio. Não pude evitar meu desapontamento quando percebi não se tratar do nosso alvo.

Eu não quis ter que explicar a situação para ele, então fiquei quieta, pensando em como iria devolver o relógio para a direção do campus, como se eu o tivesse achado. Ele continuou procurando nos arbustos e estava chegando cada vez mais perto de nós. Ele ainda não tinha olhado em nossa direção, mas agora que seus olhos estavam voltados para onde eu estava, eu gelei de medo. O terror que havia sentido na primeira noite novamente tomou conta de meu corpo.

Seus olhos emitiam uma fria luz vermelha.

Eu não sabia o que fazer, estava diante de uma daquelas terríveis criaturas. Não era a mesma que eu encontrei beijando meu irmão. Mas eu sabia que não podia deixá-lo fugir, pois ele poderia saber onde Robert estava. Eu tinha que enfrentá-lo.

Eu sai de trás das plantas e ele reagiu mais rapidamente do que eu esperava, assumindo uma posição defensiva antes que eu tivesse saído completamente do arbusto. Mostrei-lhe o relógio e perguntei se era aquilo que ele estava procurando. Ele rosou para mim.

A seguir transcrevo o que consigo lembrar de nosso diálogo:

Eu: Onde está meu irmão?

Vampiro (sorrindo): Esqueça-o. Ele não é mais assunto em. Ele possui outro tipo de sangue agora.

Eu (assustada): O que você quer dizer com isto?

Vampiro (gargalhando agora): Exatamente o que eu disse. Eu sei que você sabe. Com certeza o Dr. White explicou-lhe o que fazemos com aqueles que nos agradam. Ele começou a se aproximar. Vocês ainda podem ser irmãos. Siga-me, e eu lhe asseguro que você estará ao lado dele.

Eu: eu estou te avisando, estou armada.

Vampiro: É mesmo? Que tipo de armas está carregando?

Eu segurei o crucifixo perante seus olhos, mas para meu horror, não surtiu efeito. Ele simplesmente ficou olhando para mim como se estivesse esperando o próximo truque. Rápidamente tirei uma cabeça de alho de meu bolso e atirei no chão entre nós dois dizendo: "Não chegue mais perto".

Ele deu um passo a frente e esmagou o alho com suas botas.

Eu entrei em pânico ao perceber que o conhecimento do Dr. White tinha enormes falhas, e temi por minha vida. Puxei o frasco de água benta, tirei a tampa e joguei sobre ele. A água atingiu seu rosto, e ele a lambeu.

Ele se aproximou mais ainda e tentou me agarrar. Eu estava prestes a correr quando de repente, ele caiu para frente, com um engasgo sufocado. Quando ele foi ao chão, eu pude ver uma estaca de madeira fincada em suas costas, profundo o bastante para penetrar o coração e o Dr. White, quase desmaiando de nervosismo. Ele tinha acordado com nossa conversa e se esgueirou em silêncio por trás do vampiro, atacando-o com a estaca.

Nós dois respiramos aliviados até que notamos que os olhos da coisa ainda estavam abertos e nos observando.

"Bom Deus", disse o Dr. White. "Será que nada funciona como deveria?" Ele se levantou e estava se preparando para enfiar outra estaca no peito da criatura quando eu me aproximei e o convenci a mover a coisa até o furgão e levá-lo a algum lugar onde pudéssemos interrogá-lo sobre Robert. Eu pude ver o medo nos olhos do vampiro quando disse isso, e sabia que estava na trilha certa.

Após carregarmos apreensivos o vampiro até o furgão do doutor, fomos até a minha casa. Utilizando a mesa da oficina de papai, eu improvisei um sistema de amarras que pudesse segurá-lo caso ele recuperasse os movimentos, e então prendemos a criatura. Após termos certeza de estarmos prontos, lentamente retirei a estaca, pronta para encravá-la novamente ao menor sinal de perigo.

Ele gemeu de dor, e começou imediatamente a forçar as amarras tão logo a estaca foi removida. Mas elas estavam bem firmes, e sua força não era tão grande quanto nas lendas. Ele não conseguiu se libertar. O doutor e eu respiramos aliviados pela segunda vez naquela noite.

Não relatarei em detalhes os métodos do interrogatório feito pelo doutor, mas devo dizer que foram duros, com punições para a criatura, a não ser que cooperasse e dissesse tudo sobre Robert e seu raptor vampiro, incluindo a relação da criatura com eles. Nenhuma ameaça surtiu efeito até que o doutor disse que o deixaria sob a luz do sol, para assar, apontando para as janelas da oficina. Ele foi tomado pelo terror e começou a contar tudo o que sabia. Às vezes, o doutor achava



que ele estava mentindo e aproximava um isqueiro dos olhos dele. A criatura imediatamente se desculpava e retificava a informação. Com a proximidade da manhã, nós já tínhamos descoberto tudo o que podíamos.

Eu fiquei aliviada a princípio ao descobrir que suas informações sobre Robert eram mentiras, e que meu irmão ainda era humano, por enquanto. Mas ele era escravo do terrível vampiro que encontrei na outra noite, cujo nome era D'Arcon, um vampiro muito velho do clã Toreador. Nosso prisioneiro era uma de suas "Crias", como ele disse, e seu nome era William.

Ele implorou para ser libertado, gritando que não era sua culpa ter sido amaldiçoado daquele jeito. Ele pediu que o deixássemos ir, e que o abandonássemos ao julgamento de Deus. Ele parecia estar afetando o Dr. White, que murmurava "Pobre garoto. Vítima de poderes além do seu controle."

Eu já tinha ouvido o bastante. Não permitiria que a piedade me impedisse, não agora. Eu fui até as cortinas e as puxei com um único movimento. A luz do sol se derramou sobre a sala e sobre a mesa onde William soltou o mais horrível grito que jamais ouvi, e se transformou em nada mais do que fumaça e cinzas em poucos instantes.

O Dr. White me olhou chocado, enquanto a fumaça o envolvia, e então baixou sua cabeça.

11 de outubro de 1991

Tudo ficou um pouco tenso entre o Dr. White e eu desde aquele incidente. Eu finalmente o questionei e descobri que ele estava envergonhado por quase ter sido dominado pela piedade em relação ao vampiro.



Eu não acho que ele será tão fraco no futuro novamente. Nós repassamos todas as informações reveladas pela criatura. Vou listar tudo a seguir.

O vampiro que eu encontrei com Robert naquela noite se chama D'Arcon. Ele é da linhagem de vampiros chamados Toreador. Ele escolheu o campus como seu território de caça por ser muito atraído por pessoas artísticas e instruídas. Nosso prisioneiro, sendo uma das crias desse D'Arcon também pertence à linhagem dos Toreador.

Pela maneira como ele falou de suas "presas", eu suspeito de que talvez o sangue de um artista ou intelectual seja necessário para eles, sendo outro tipo de sangue menos nutritivo. Dr. White discorda de mim, dizendo que os vampiros teriam sido extintos há muito tempo se precisassem de sangue tão selecionado. Ele citou muitos casos na natureza onde necessidades alimentares especializadas somente ocorriam em animais confinados a uma área geográfica limitada. Ele crê que, já que os vampiros são criados (como os filhotes de cuco) de "ninhos" humanos, que eles compartilham nossa adaptabilidade. De fato, ele acrescentou, a adaptabilidade deles é bem mais notável que a nossa, com suas características físicas superiores sendo um exemplo disso. Eu permaneço descrente, no entanto. Nosso prisioneiro parecia possuir uma forte fixação psicológica, senão física, num certo tipo de presa.

Isso se transformou numa discussão entre nós dois sobre o "nascimento" contra o ambiente. O Doutor, assumindo uma postura pseudo-skinneriana a despeito de suas convicções teológicas sobre o homem, acredita que os vampiros representam a mais alta forma de adaptabilidade a um ambiente. Eu mantenho a posição de que o sangue, literalmente nesse caso, determina seu comportamento, que suas linhagens dão a eles seu forte desejo e preferência por certas presas. Talvez ambos estejamos sendo radicais nesse assunto, e a verdade esteja em algum lugar entre as duas visões.

Retornando ao que tínhamos descoberto sobre o vampiro: ele frequenta um clube no campus onde os humanos que o conhecem e o servem podem encontrá-lo. Fica numa casa próximo da universidade. Em qualquer noite, a casa está sempre lotada com festas ou reuniões das associações estudantis. É aqui que surpreenderemos o vampiro em seu covil.

Não tivemos sucesso em determinar a localização do seu caixão. Nosso prisioneiro jurou que não sabia onde D'Arcon dormia de dia, dizendo que esse era o "maior segredo dos Membros". Como repetidas ameaças com o fogo não modificaram sua história, eu suspeito de que ele estivesse dizendo a verdade. No entanto, ele pareceu confuso quando usamos a palavra "caixão". O doutor e eu descobrimos por ele que os vampiros modernos não usam mais caixões, sendo confiantes o bastante para dormirem em camas, seguros de que não serão descobertos.

Até onde nós sabíamos, Robert ainda estava vivo e estava sendo alimentado com o sangue de D'Arcon. Eu fiquei aterrorizada ao ouvir isso, temendo que Robert estivesse se tornando um deles, mas ele me explicou que somente se o sangue de Robert tivesse sido sugado até matá-lo ele poderia ser transformado. Eu lhe perguntei qual o resultado de se beber este sangue. Ele me disse que isso criaria grande força física em Robert, junto com um profundo laço emocional entre ele

e D'Arcon. Ele se tornaria desesperadamente devoto a D'Arcon.

Então, Robert havia se tornado um escravo de sangue do papai.

12 de outubro de 1991

Amanhã, o doutor e eu nos arriscaremos a entrar na casa de D'Arcon numa tentativa de resgatar Robert, e se possível, por um fim à existência de D'Arcon.

Eu não disse a papai o que aconteceu, mas ele tem sido persistente em exigir uma explicação para meu desleixo com os negócios. Eu tenho conseguido enrolá-lo apenas porque ele ainda está nas Bermudas. Se ele abandonasse sua aposentadoria e voltasse para casa, eu não sei como esconderia isso dele. Ele certamente pensaria que estou louca e culparia o Dr. White por isso.

E Robert nunca seria salvo. Eu não permitirei que papai me impeça. Devo ser forte para me opor a ele, mas é tão difícil.

Dependendo do resultado da noite de amanhã, esta pode ser minha última anotação. Este diário está guardado junto com o meu testamento e com documentos por mim assinados que garantem que os negócios de meu pai sobreviverão, nas mãos de um consultor financeiro confiável.

Minha esperança é de que haverá mais páginas depois dessa.

21 de outubro de 1991

Muitos dias se passaram desde aquela noite e eu finalmente me sinto pronta para escrever. Eu não consigo pensar em nenhum comentário introdutório. O que vem a seguir é minha melhor reconstituição da seqüência de eventos daquela noite.

Dr. White e eu chegamos à Universidade às quinze para as seis. Nós estávamos adiantados. O pôr do sol seria por volta das 7:30. Nós queríamos ter certeza de estarmos bem posicionados antes disso.

Reunimos nosso equipamento e seguimos para a casa onde D'Arcon dá suas festas noturnas. (Eu não revelarei o endereço da casa aqui. Depois disso ela pegou fogo e se queimou inteiramente. Não foi obra minha. Eu nem quero pensar em quem teria feito isso). Nosso plano era eu ir até a porta e entrar, dizendo ser uma inspetora de obras da cidade, inspecionando todos os prédios ao redor do campus. Enquanto isso, o Dr. White tentaria entrar por uma das janelas do porão.

Minha farsa foi um sucesso e consegui reter o jovem que cuidava da casa tempo o bastante para que o Doutor pudesse se entrar. Eu suspeito que o jovem que me acompanhou em minha "inspeção" não sabia da verdadeira natureza do dono da casa. Para ele, o dono, Sr. Jaques D'Arcon, era um professor aposentado ou um tipo de marchand, que permitia que sua casa fosse usada em reuniões sociais e festas dos estudantes, como uma espécie de clube. Eu lhe perguntei se o Sr. D'Arcon frequentava a casa. Ele respondeu que acreditava que D'Arcon estaria ali naquela noite. Eu pensei que essa seria a desculpa perfeita para entrar na casa novamente à noite, então eu lhe disse que voltaria mais tarde para falar pessoalmente com o Sr. D'Arcon sobre as condições da sua propriedade. Eu fui embora antes que ele pudesse me questionar.

Dei uma volta em torno da casa e não encontrei nenhum sinal do Dr. White, e eu suspeitava que não encontraria, se ele tivesse tido sucesso. Eu deveria esperar por duas horas e então voltar, com a desculpa de procurar o Sr. D'Arcon. Se ele não tivesse chegado ainda, eu aproveitaria o tempo para dar uma boa olhada na casa, inclusive no porão.

Com o correr das coisas, meu plano funcionou perfeitamente. D'Arcon não havia chegado, poupando-me da embaraçosa tentativa de adiar nosso confronto até que eu pudesse encontrar o Dr. White.

Os estudantes estavam dando uma festa de meio de semestre, e a casa estava lotada de vários alunos de todos os grupos sociais, apesar da principalmente estudantes de Belas Artes e Literatura, como suas discussões em voz alta atestavam.

Eu usei minha lábia para chegar ao porão, segurando uma prancheta e fingindo tomar notas enquanto "examinava" as paredes e batentes das portas. Meu disfarce de funcionária do governo os enganou, e ninguém me impediu de descer as escadas. Como eu suspeitei, pela reação inicial deles ao fato de eu descer ao porão, aqui era onde estavam as atividades estudantis ilegais. Eu podia sentir o odor de substâncias ilícitas sendo queimadas, e pude perceber detalhes do uso de drogas enquanto passava pelos vários cômodos.

Eu encontrei uma porta que levava ao que um aluno me disse ser a adega. Ele me aconselhou a não descer, pois era proibido pelo dono da casa. Eu lhe disse o que eu estava fazendo e ele simplesmente deu de ombros.

Eu abri a porta e acendi a luz. Uma tênue lâmpada de 25 watts acendeu em algum lugar escada abaixo. Eu desci cautelosamente. Se o Dr. White tivesse entrado, como ele deveria já que não estava no furgão, ele teria vindo para este local.

Eu entrei numa sala grande. Prateleiras de vinhos preenchiam a parede mais distante e havia engradados de vários tamanhos espalhados. Eu estava prestes a sair pela porta quando ouvi um sussuro atrás de mim. Ao me virar, descobri o Dr. White escondido nas sombras embaixo da escada.

Silenciosamente fui até ele e perguntei o que tinha visto. Ele estava muito nervoso e aliviado em me ver. Ele quase foi descoberto por um "escravo-de-sangue" mais cedo, e desde então ele não saiu mais das sombras embaixo da escada. Ele tinha certeza de que o esconderijo de D'Arcon ficava atrás daquela porta, onde outra escadaria levava mais para baixo. Ele estava no meio do caminho quando o escravo-de-sangue começou a subir.

Eu elogiei a coragem do Dr. White e nós seguimos para a porta. Eu a abri vagarosamente, o mais silenciosamente possível. Ela estava bem lubrificada, um sinal de que o proprietário também queria evitar ruídos desnecessários. Não havia ninguém na escada e eu não consegui ver nenhuma sombra se movendo na luz fraca lá embaixo. A luz parecia vir de velas ou de lamparinas. Certamente mais estéticas do que lâmpadas elétricas, eu acho, mas também mais propensas a causarem um incêndio. Talvez pudéssemos transformar isso numa vantagem.

Nós começamos a descer as escadas. Ao primeiro rangido das tábuas de madeira nós paramos e aguardamos, prendendo a respiração. Mas nada aconteceu e, então, nós prosseguimos.

No final das escadas, um corredor seguia adiante, ladeado por candelabros protegidos por vidros. Havia portas dos dois

lados. As paredes de madeira eram bem construídas. A aparência era a de um antigo corredor do lado de fora de um cômodo Vitoriano. Agora nós ouvíamos vozes vindo da porta mais distante, que estava entreaberta. O idioma falado era o francês, e eu me amaldiçoei por tê-lo deixado de lado. Se fosse alemão ou japonês, eu estaria em vantagem.

Nós dois apanhamos estacas de madeira na bolsa do Doutor. Eu larguei a pancheta e, com uma cruz numa das mãos e uma estaca na outra, segui até a porta. O Doutor seguia atrás de mim, com o mesmo "armamento".

Nós passamos em segurança por duas portas, uma de cada lado. Quando passamos pela outra porta, eu achei que chegaríamos ao quarto sem problemas. Mas no instante em que pensei nisso, eu vi que estava enganada, quando o Doutor soltou um gemido atrás de mim.

Eu me virei a tempo de ver D'Arcon saindo de uma das portas atrás de nós, agarrando o Doutor pelas costas. Eu congelei por um segundo, vendo o monstro que tinha bebido do sangue do meu irmão diante dos meus olhos. O Doutor, balançando os braços, conseguiu colocar sua mão para trás, encostando o crucifixo na face do vampiro, enquanto murmurava uma litania em latim. O efeito foi fenomenal.

D'Arcon imediatamente soltou um grito de dor e surpresa, e soltou o Doutor, protegendo a face, onde eu pude ver uma marca de queimadura. Ele olhou para nós incrédulo, como se nós tivéssemos quebrado as leis da física, o que, de certa forma, nós tínhamos feito.

"Onde está meu irmão?" Eu gritei, avançando com o crucifixo à minha frente.

Ele recuou nervosamente por um segundo, e então parou, o medo desaparecendo de sua face. Ele olhou confuso para mim e depois para o Doutor. Ele então olhou novamente para mim e sorriu. Eu parei, compreendendo o que ele já tinha percebido. O poder da cruz estava no Doutor, e não em mim.

Ele começou a se mover em minha direção, contornando cautelosamente o Doutor, que se colocou entre nós dois.

Então ele falou. Eu fiquei chocada, pois sua fala era perfeita; não havia nenhum sinal do francês falado na outra sala, apesar da voz ser exatamente a mesma que eu tinha ouvido. Ele deve ter nos ouvido, e veio por trás de nós usando outra passagem que não pudemos ver. Essa foi a nossa conversa:

D'Arcon: *Eu sei porque vieram, e eu os cumprimento por sua coragem. Eu a julguei mal, Srta. Barrington. Pelas histórias de seu irmão, eu acreditava que você fosse uma mulher fria, preocupada apenas com os negócios mundanos. Mas você provou que eu estava errado.*

Eu: *Onde está ele? Onde está Robert?*

D'Arcon: *Ele está à frente, em meu quarto. Mas eu não acho que ele deseja vê-la, e nem você a ele.*

Eu: *Como ousa pensar isso!*

D'Arcon: *Eu digo a verdade, Srta. Barrington. Quando se trata dos interesses de Robert, eu não minto.*

Ele disse esta última frase com tanta raiva e convicção que eu fiquei com medo. O que estava acontecendo? Eu não entendi o que ele estava dizendo. Ignorante, mulher ignorante.

Nesse momento, nossa conversa foi interrompida por um tiro. O Doutor caiu, o sangue de um ferimento profundo na

cabeça pintou a parede de vermelho. Eu olhei para cima e vi um dos convidados da festa na escada, preparando a mira para um segundo tiro, na minha direção.

Eu me esquivei, correndo em direção à sala no fim do corredor e me joguei para fora da linha de fogo, dobrando uma esquina. Eu tinha de me mover rapidamente, pois já sabia o que D'Arcon tentaria fazer.

Eu mal consegui me posicionar a tempo, ao lado da passagem, paralela ao corredor, pela qual D'Arcon tinha conseguido vir por trás de nós.

D'Arcon correu para a sala, saindo da passagem, mais rápido do que eu esperava, e agora eu teria de atacá-lo por trás. Eu enkravei minha estaca em suas costas. Foi apenas o fato dele ter parado por um momento para me procurar que permitiu que eu a posicionasse corretamente. Ela o atingiu profundamente, e bem no alvo.

Ele caiu, seu meio-grito cessando antes que ele atingisse o solo, seu corpo preso num rigor parafítico.

Eu corri pela passagem de onde ele tinha vindo, remexendo em minha bolsa. Puxei o revólver 32 de cano curto e saltei para o corredor, pela porta que D'Arcon deixara aberta atrás dele.

Parado na porta no fim do corredor, olhando para D'Arcon estava o pistoleiro da escada. Eu atirei três vezes seguidas, acertando todos os tiros em suas costas. Ele gemeu e caiu para a frente, sua mão soltando a arma quando ele atingiu o solo.

Eu andei cautelosamente para a frente, meu revólver ainda apontado para ele. Todas as balas tinham atravessado seu peito. Uma delas tinha penetrado o coração e o sangue escorria do ferimento frontal. Ele estava morto. Eu olhei para



D'Arcon, vendo seu olhar faminto e desesperado, observando a poça de sangue no belo tapete.

Eu voltei até o corredor e peguei a bolsa do Doutor, colocando-a ao lado de D'Arcon e puxando o machado. Os olhos de D'Arcon se arregalaram, pedindo, implorando e me amaldiçoando, tudo de uma só vez.

Eu ergui e baixei o machado num movimento desajeitado mas eficiente, separando a cabeça de D'Arcon de seu corpo.

Porém, ele gritou uma última frase antes de sua existência cessar completamente. Deve ter sido necessária uma força de vontade fenomenal para vencer sua paralisia. Mas o que ele disse revelou um desejo igualmente fenomenal.

Eu entendera tudo errado desde o princípio. Eu tinha visto o rapto de Robert como um perverso e maligno ato de crueldade. Mas era exatamente o oposto. Era um gesto desesperado de um amor eterno.

As últimas palavras de D'Arcon foram: *"Robert, eu vou amá-lo para sempre."*

Devo parar agora, pois não posso mais escrever. Continuarei depois. Estou exausta demais para prosseguir.

22 de outubro de 1991

Eu triunfei em minha cruzada. Destruí D'Arcon, o vampiro que raptara meu irmão.

Porém, o Dr. White havia sido morto, tão estupidamente, por uma bala. Este homem que enfrentara horrores místicos e ancestrais acabou sendo abatido em menos de um segundo por um revólver, o triunfo da Revolução Industrial. Eu lamento por ele...e por outro ente querido.

Continuando meu relato, eu peguei a bolsa do chão e continuei andando, chamando por Robert. Eu realmente esperava encontrar outro vampiro, pois William tinha mencionado que poderia haver outros. Robert não me respondeu, e eu estava prestes a descer outro lance de escadas quando ouvi um soluçar vindo do lado oposto da sala.

Eu entrei, cautelosa e vagarosamente, com a arma em uma mão e a estaca na outra. Lá no canto estava Robert, olhando amedrontado para mim. Quando me aproximei, eu percebi porque ele me temia.

Sua pele estava tão branca. Ele estava magro, como se não comesse há dias. Eu sabia o que D'Arcon tinha feito. Robert agora era um vampiro.

"Não é justo," ele soluçou. *"Não posso me defender de você. Por favor, não faça isso."*

Eu nada respondi. Não sabia o que dizer.

"Eu vou embora," disse Robert. *"Trei para longe, e você poderá me esquecer. Só me deixe viver."*

Ele disse aquilo com tanta paixão, tanto desejo pela vida, que eu quase fraquejei. Mas eu sabia o que ele era agora. Eu sabia o que ele teria de fazer a outras pessoas para conseguir mais dessa vida que me pedia para poupar. E o que ele faria a alguém, após alguns anos, para escapar de sua profunda solidão.

"Eu tenho que fazê-lo," foi tudo o que eu disse.

Ele não resistiu. Ele nunca foi capaz de me enfrentar. Ele sempre se entregara.

Deus, o que sou? Ele era meu irmão.

A estaca penetrou facilmente. Eu distendi um músculo ao usar o machado. Ainda não parou de doer. Talvez eu carregue essa dor comigo para sempre.

Eu deixei a casa pela janela pela qual o Doutor tinha entrado. Não fui molestada por nenhum dos convidados da festa que me viram no gramado. Fiz uma chamada anônima para a polícia sobre um assassinato na casa para que fossem capazes de encontrar e enterrar o doutor. Ele era um bom homem.

Estou sozinha. Não tenho mais forças para continuar à frente dos negócios. Estou ponderando sobre o que devo fazer agora.

Eu sempre amei as florestas. E a neve. Acho que devo me mudar para longe disso tudo, ir para as montanhas, e começar de novo.



Capítulo Dois:

A Caçada

*Pelo seio frio e viperino sorrir,
Por teus abismos de perfídia encobrir,
Por este olhar de virtude simulada,
Pela hipocrisia de tua alma trancada;
Por ter de tua arte a perfeição,
Que por humano fez passar teu coração;
Por ter a dor alheia como fim,
E por tua imandade com Caim,
Eu te invoco! E ordeno
Que tu mesmo sejas teu próprio Inferno!*

— Lorde George Gordon Byron, *Manfred*

Uma nova alvorada. É seguro sair novamente. Outras pessoas estão acordando em suas casas, engolindo rapidamente seu café da manhã enquanto correm em direção à porta para pegar o ônibus ou a carona para ir trabalhar em seus empregos das 9 às 5. Trabalhadores comuns, diferentes de você. Eles não entenderiam sua ocupação. Eles não acreditariam nisto. Mas você sabe que o que não se pode ver pode machucá-lo. Mordê-lo.

Você é um caçador de vampiros. Você se levanta com o sol, mas esta é sua única semelhança com o resto da sociedade. Você sabe que a noite é muito perigosa, especialmente agora que eles, suas presas, sabem sobre você e podem reconhecê-lo. Somente as coisas indispensáveis devem ser feitas à noite, aquelas que não podem ser realizadas de outra maneira. Durante o dia, eles estão mais fracos e você deve se aproveitar desta fraqueza para atacá-los. Achá-los é a pior parte, e você precisa achá-los antes que eles achem você.

A caçada é dura, difícil; um verdadeiro inferno. Por que alguém abraçaria esta tarefa de livre e espontânea vontade? E como eles fazem isto? As respostas podem ser encontradas neste capítulo, que tentará esclarecer quais os motivos que levam alguém a se tornar um caçador e quais os métodos de caça.

Uma História da Caça

As lendas dizem que há muito tempo atrás, existia um trato entre a Família e o rebanho, Vampiros e mortais. A antiga cidade de Cartago era um lugar onde humanos e Membros coexistiam pacificamente. Infelizmente, os Malkavianos e Ventrue de Roma, cegos de ciúmes, arranjaram a destruição da cidade. Desde então, nunca mais Vampiros e mortais viveram em harmonia.

Entre a queda do Império Romano e a Baixa Idade Média, a Família ficou mais forte e aterrorizava os mortais. O colapso da civilização ajudou alguns Membros,



permitindo que eles governassem certas regiões, auxiliados pelas próprias lendas e superstições que existiam no local. Um exemplo disto é a região dos Balcãs. Apesar dos esforços dos vampiros, a igreja tornou-se uma instituição forte, e durante a Inquisição, magos, lobisomens e Vampiros encontravam seu fim.

Na Espanha, vivia o mais perigoso e fanático líder da Santa Inquisição, um homem chamado Torquemada. Além de voltar sua fúria contra os não-cristãos, ele descobriu que muitos membros da aristocracia local eram controlados por Membros, e ordenou que alguns deles fossem julgados por heresia contra a igreja e queimados em estacas.

Modernamente acredita-se que ele torturava suas vítimas simplesmente por que era sadomasoquista. Isto pode ser verdade, mas existia pelo menos uma razão para que ele fizesse isto. Ele conseguia identificar vampiros. Assim que eles usassem seu controle sobre o sangue para se curar ou se o sangue não escorresse em quantidades normais, o Inquisidor teria sua prova de que estava perante um vampiro. Torquemada conhecia muito bem seus oponentes.

A fúria se espalhou como uma praga por toda Europa. Os caçadores espanhóis saíram de sua terra natal, rumando para a Inglaterra e Itália. Vários membros tentaram se esconder, mas era muito tarde para alguns. Aldeões furiosos, empolgados com a situação ou habilmente manipulados por outros vampiros, invadiram com tochas e estacas vários refúgios milenares, acabando com a existência de muitos Membros.

Esta grande caçada não teve como vítimas apenas vampiros. Bruxas também morreram. Qualquer um que falasse com espíritos era punido, a Igreja não permitia qualquer tipo de poder sobrenatural.

Nem todos os que foram queimados em estacas eram bruxos. Muitos eram simples mortais. O número de pessoas inocentes que morreram por causa da Inquisição é muito maior do que o número de Vampiros. Os mortais podem causar destruição numa escala impensada até mesmo para vampiros.

Muitos Lupinos também tombaram. A maioria deles fugiu para as florestas alemãs, lugares cheios de lendas e superstições, evitados até hoje pelos humanos. A França ainda possui seus *loup-garous* até hoje.

O resultado de toda esta fúria sanguinária humana foi a reunião dos vampiros em torno de um problema em comum. Eles elaboraram um plano, segundo o qual iriam se esconder, apagando todo e qualquer traço de sua existência. Eles iriam fazer com que as pessoas acreditassem que as histórias a respeito de vampiros eram apenas fábulas e mitos. Sanções severas foram criadas para aqueles que violassem estas novas regras. Eles chamaram isto de A Máscara.

O plano foi um sucesso total. Desde aquela época, a maioria das pessoas acredita que os vampiros não existem, sendo apenas criaturas de histórias de terror e suspense. Os romances góticos do século XIX não ajudaram em nada a convencer as pessoas do contrário, apesar de alguns serem formas genuínas de alertar as pessoas da triste realidade.

Entre os românticos também existiam aqueles maníacos por vampiros. Keats, Shelley e Byron escreveram alertando sobre a presença de vampiros. Byron até começou uma história sobre vampiros, mas só conseguiu terminar as três primeiras páginas. Séu médico particular, Polidori, pegou o que ele havia escrito, completou, e expandiu o conceito, criando seu conto: "O Vampiro". Talvez estes poetas estivessem tentando avisar os outros, de uma maneira muito particular, da ameaça vampírica.

Existem muitos grupos que, no decorrer da história, deixaram suas marcas na Família. A Inquisição, agora chamada Sociedade de Leopoldo, continua com sua caçada mesmo na atualidade. O Arcano existe desde o final do século XIX, conseguindo desvendar muitos dos segredos da Família. Os Magos têm sido inimigos dos vampiros desde o início dos tempos, apesar de alguns também se aliarem aos Membros. Lobisomens odiaram e sempre vão odiar vampiros, até que a Terra morra. Nos tempos modernos, o F.B.I. tem se esforçado para descobrir a verdade por trás dos rumores de que vampiros existem, tornando-se assim, um grande perigo para a Máscara.

E além destes grupos, sempre existiram aqueles indivíduos que levantaram armas contra os vampiros. Ele não possuem histórias diferentes daquelas que estão em seus diários, às vezes perdidos em algum sótão de suas famílias, ou acumulando pó em alguma biblioteca particular. Mas eles possuem seu próprio mérito pois afinal, foi graças a seus esforços que hoje os vampiros temem os caçadores.

Por quê? Os Motivos

Ninguém escolhe uma vida tão perigosa e ameaçadora sem um bom motivo. Talvez um dublê de Hollywood precise da excitação de estar em perigo. Um soldado pode responder a seu senso de dever. Um caçador de vampiros também deve ter uma razão para sua loucura.

Todo caçador tem que possuir um motivo. As razões que o levaram a caçar, a causa da longa e escura sombra que enegrece sua alma. O motivo dá pistas sobre o objetivo do caçador, podendo ser o de destruir, estudar, torturar ou escravizar sua presa.

Existem muitas motivações para se caçar a mais aterrorizadora criatura da Terra: vingança, ódio, senso do dever, controle, poder, curiosidade, busca de aventura e insanidade são as mais comuns.

Vingança

Um dos motivos mais comuns para alguém se tornar um caçador é o ardente desejo de vingança. Normalmente, este desejo é dirigido contra um vampiro em particular ou sua progênie. Talvez este vampiro seja responsável pela morte do amor da vida do caçador, de algum parente ou de algum amigo. Este ato terrível faz com que o caçador entre numa cruzada pessoal para vingar esta morte. Este é um tipo particularmente perigoso de caçador, pois é dirigido por suas emoções, buscando somente a destruição do vampiro. Mas, alcançado o sucesso de sua empreitada (se tiver sorte), ele abandonará esta vida perigosa. Mas mesmo aposentado, poderá fornecer informações úteis a outros caçadores.

Ódio

Este é um motivo mais duradouro do que a vingança. Normalmente, é dirigido contra todos os vampiros, independente de quem ou onde. A erradicação total de todos os Cainitas do mundo é seu objetivo maior. Isto é um serviço vitalício, sem nenhum descanso para o caçador, até que não exista mais nenhum vampiro sobre a face da Terra.

Lupinos normalmente alimentam um enorme ódio contra vampiros. Apesar deles não saírem procurando Cainitas, coitado daquele que cair num território dominado por lobisomens.

Dever

Um grande senso do dever pode ser outra causa para que alguém se torne um caçador. Existem várias razões para se achar que é seu dever matar vampiros, mas normalmente, ele tem um fundo religioso, ou então o dever de salvar a humanidade de seus predadores. Isto normalmente toma toda a vida de um caçador, sendo que pode até mesmo ser passado adiante para que outros continuem a missão atribuída a eles por Deus ou seja lá o que for. Uma vez que as razões são tão idealistas (dever perante Deus, a humanidade ou pela própria vida), estes caçado-

res podem até mesmo sentir pena de suas presas. Mas isso não faz com que mudem o curso de suas ações. Eles sabem o que devem fazer e nada no céu ou no inferno conseguirá evitar que o façam.

A Inquisição é um grupo que acredita que é seu dever cristão acabar com todos os vampiros.

Controle

Às vezes, o caçador procura controlar os vampiros. Podem existir várias razões por trás disto, envolvendo uma gama enorme de planos ou usos que ele poderia dar a um Vampiro sobre seu controle. Normalmente, o objetivo é o aprisionamento do Vampiro, ou a restrição de seus movimentos, ao invés da destruição. Talvez o caçador seja um cientista que está planejando a destruição de vários elementos "desagradáveis" da sociedade e, descobrindo a existência dos Vampiros, planeja usá-los para efetivar a destruição que deseja. Às vezes, o caçador não quer que o Membro saiba de seus reais motivos para a perseguição. Esta é uma tarefa especialmente perigosa, pois requer uma grande aptidão para os jogos políticos e maquiavélicos. O problema é que poucos o possuem num nível maior do que os próprios Vampiros. Isto normalmente se torna uma corrida para se alcançar seus objetivos antes que os Vampiros descubram quais são eles, ou que eles estão sendo usados como meios para se alcançar tais objetivos.

Poder

Todos querem o Poder, mesmo quando a intenção é boa. No entanto, aqueles que caçam Vampiros normalmente não pensam em beneficiar ninguém a não ser eles próprios. Numa primeira fase, eles procuram controlar a Família, o que faz com que este objetivo seja muito próximo do anterior. Por outro lado, destruir vampiros pode ser uma forma de se tornar mais poderoso, talvez através do sangue deles. Isto torna esta atividade muito mais perigosa do que simplesmente controlar vampiros, pois os vampiros vão notar muito mais rápido que o caçador está se tornando um perigo.

Curiosidade

Existem vários motivos para alguém ficar curioso sobre Vampiros, mas normalmente eles podem ser reduzidos a um incontrolável desejo por conhecimento. Dizem que o conhecimento verdadeiro só pode ser alcançado quando se assumem riscos, e isso nunca foi tão verdadeiro quanto neste caso.

O Arcano procura este tipo de conhecimento. Por suas pesquisas serem uma séria ameaça à Máscara, poucos Membros estão dispostos a elucidar as dúvidas desta sociedade. Qualquer um que se aproximar demais da verdade deve desaparecer.

Os Magos variam em suas metas, mas elas normalmente são uma mescla de busca de controle, poder e especialmente curiosidade. Como alguém pode entender os mecanismos de funcionamento do universo se os segredos desta raça da noite não forem desvendados?

Diversão

Um lunático, alguém sem medo, pode vir a perseguir vampiros apenas pela emoção que tal atividade pode trazer à sua vida. Isto pode vir a se tornar realmente assustador pois você pode vir a impressionar algum Malkaviano. E ele talvez o convide, independente de sua vontade, a quebrar a corrente da mortalidade. Pessoas desequilibradas que vivem em mundos irreais, podem seguir este caminho, pensando que é apenas uma nova versão da brincadeira "Polícia e Bandido" chamada "Caça e Caçador". Cedo ou tarde eles irão despertar para a dura realidade (e este despertar não deve demorar muito).

Mas, existem pessoas realmente poderosas que caçam Vampiros pela diversão. Na maioria dos casos, elas já estão acostumadas com o sobrenatural. Alguns exemplos são caça-fantasmas, professores de parapsicologia que já passaram por tanta coisa que nada mais os surpreende. Podem ser também jovens punks que estão procurando alguma ação, bebendo sangue de Vampiros por acharem um barato a vida como um carníçal.

Normalmente, este tipo de pessoa não procura destruir a Família, mas se acharem esta uma opção interessante, não irão se negar a tentar. Ao invés disso, eles podem ser motivados por uma curiosidade infantil, ou a busca de um bom desafio. De qualquer forma, outras pessoas devem tentar se afastar deste tipo de gente, pois correm o risco de se envolverem em um de seus jogos.

Insanidade

Às vezes, a única razão para alguém querer caçar Vampiros é não ter razão. Alguns caçadores abraçaram esta missão por terem rompido a fina linha que separa a normalidade da loucura, se é que alguma vez eles estiveram do lado certo desta linha. Normalmente, um caçador louco é movido por algum dos motivos expostos anteriormente. Pode ser que um intenso desejo por vingança tenha feito com que perdesse a sanidade, ou a diversão que ele tanto procurava tenha alterado sua visão da realidade.

Estes caçadores podem parecer normais até que um certo acontecimento faça com que sua loucura apareça. A visão de sangue pode fazer com que aquele rico empresário saia correndo pelas ruas escuras gritando e chacoalhando uma perna de mesa quebrada durante um jantar, enquanto seus convidados o encaram sem entender nada.

Além disso, esta espécie de caçador é um perigo para todos aqueles à sua volta, especialmente para outros caçadores. Suas ações são completamente imprevisíveis, tornando-os mais perigosos do que os próprios Vampiros. Afinal, nunca se sabe quando eles vão esquecer de que lado estão, tornando-se aliados de algum Membro para começar a caçar mortais. Estes caçadores convertidos são comumente usados como matéria prima para carníçais pelos Malkavianos. Por mais insanos que sejam, o uso de um laço de sangue assegura a sua lealdade.

É claro que esta pequena lista não cobre a enorme gama de possibilidades de emoções e desejos humanos

(ou inumanos). Então, um caçador pode ter outro *motivo para ter se tornado o que é, ou ainda sua motivação* pode ser uma mescla das causas apresentadas até aqui. A vingança pode fazer com que alguém comece a caçada, mas o ódio pode vir desta caçada. Alguns procuram controlar Vampiros por estarem curiosos sobre a verdadeira natureza destas criaturas noturnas e acham que apenas pelo controle podem ter suas dúvidas respondidas. O Narrador deve se sentir a vontade para criar novos motivos.

Como? Os Métodos

Uma vez que o caçador já definiu qual o motivo que o levou a perseguir Vampiros, ele deve escolher como ele vai fazer isso. Será que ele vai pesquisar algum método científico para detê-los, ou sua fé em uma religião o guiará pela dura trilha que adotou? Ele utiliza de Magia para controlá-los ou os manipula como pequenas peças num jogo de xadrez? Talvez todos aqueles anos vivendo nas ruas tenham lhe ensinado como encontrar alguém, e então grandes armas os farão em pedaços. A seguir você encontrará alguns dos métodos mais comuns que são utilizados por caçadores. A maior parte deles pode ser encaixada em alguma das categorias abaixo, ou numa combinação de métodos.

O Método Científico

Este é o método utilizado por cientistas, inventores ou qualquer um que use a tecnologia e as teorias científicas para derrotar seus inimigos misteriosos. O caçador científico normalmente acredita que os Vampiros não são criaturas sobrenaturais, mas simplesmente humanos numa situação muito específica, que não foi ainda devidamente estudada e documentada. Eles acreditam que, no devido tempo, a ciência conseguirá explicar o fenômeno.

Um caçador cientista é normalmente obcecado por alguma teoria que deseja provar. Talvez ele acredite que os vampiros são o próximo passo evolutivo do homem e precise de alguns espécimes para provar isso. Ou então, queira um pouco de sangue de vampiro por crer que é nessa substância que reside a cura de alguma moléstia que persiga a humanidade.

Por outro lado, ele pode estar atrás de uma cura para o vampirismo, ou seja, tornar os vampiros humanos novamente. Neste caso, ele talvez esteja ajudando algum vampiro, pois existem muitos que procuram por isto, e existem muitos vampiros que deixariam de lado sua paranóia para ajudar na cura de sua estranha condição.

O cientista tem uma vantagem sobre os outros caçadores. Ele é criativo, podendo inventar novas técnicas e equipamentos para ajudar na luta contra os Vampiros. Muitos caçadores estão presos a seus próprios métodos, seguindo-os como se fossem uma espécie de dogma, que se fosse quebrado, causaria sua própria destruição. Mas o cientista está sempre procurando ir além do conhecido, quebrando as barreiras da imaginação. Nada os deixa mais furiosos do que alguém dizer que algo é impossível.

Mas eles também podem se amarrar a suas próprias teorias, recusando-se a desistir, mesmo quando tudo mostra que estão errados. Isto pode ser mortal para eles e seus aliados.

Os motivos mais comuns para um cientista se tornar um caçador são: curiosidade, senso do dever (para com a Humanidade), poder e controle.

Equipamento de Caça: cientistas possuem uma enorme variedade de maquinário estranho e incomum para lutar contra Vampiros. No suplemento **Ashes to Ashes**, um cientista desenvolveu lâmpadas especiais que podem ferir os vampiros. No livro **Succubus Club**, um cientista criou uma doença que funciona em sangue da Família, ou seja, a imaginação do cientista e sua própria perseverança são as únicas limitações.

A área de interesse de um cientista pode ser a pesquisa de armas que causem danos agravados em vampiros ou venenos que agem no sangue vampírico. Eles podem até mesmo vir a criar repelentes para vampiros, mais eficazes do que as cruzes. Talvez um deles crie um soro que deixe humanos imunes a transformação, nesse caso, o maior problema seria como testá-lo.

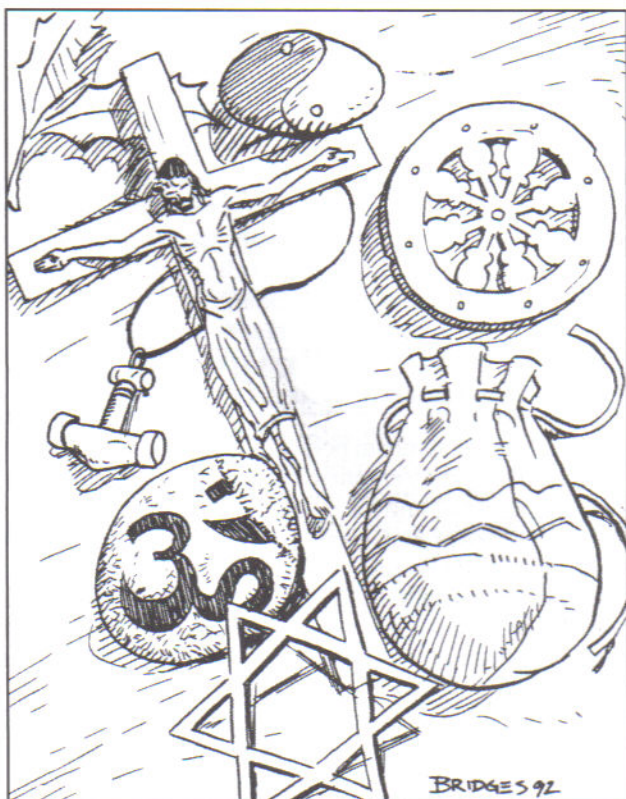
Restrições: são poucos os que seguem o método científico e possuem Fé num nível elevado. Eles estão mais preocupados com o mundo material, o funcionamento de suas teorias e com as leis científicas, tendo muito pouco tempo para dedicar ao espírito. Cientistas normalmente não possuem magias taumatúrgicas, pois o funcionamento da mágica é negado pela ciência. A maioria acredita que mágica se resume a truques de prestidigitação e hipnotismo. No entanto, existem alguns cientistas que acreditam na parapsicologia. Eles provavelmente não possuem poderes paranormais, mas podem saber como utilizá-los contra Membros.

0 Método Religioso

Este é o método utilizado por aqueles que são guiados por sua religiosidade e fé. Os dogmas de sua religião são ao mesmo tempo sua força e fraqueza. A fé pode dar uma resistência inacreditável a uma pessoa, mas ao mesmo tempo limita suas crenças e sua percepção das coisas ao seu redor. Confiar demais em velhas tradições pode levar um caçador a algumas descobertas surpreendentes, porém tardias. Se a fé não for tão forte quanto a crença em símbolos sagrados, pode ser que o primeiro vampiro não fuja quando você mostrar sua cruz.

A motivação por trás deste método é normalmente o senso de dever. As leis divinas ordenam que todos os Vampiros sejam destruídos, ou talvez o caçador deva abraçar a missão de proteger todos os mortais da mordida dos Vampiros. Poder e controle podem ser os objetivos quando a religião é o Vodú. Talvez o Hougan procure controlar os Vampiros, e outras forças do mal, para seu próprio benefício.

Equipamento de Caça: A única informação que a maior parte dos caçadores iniciantes possui é a que existe nas lendas e mitos sobre Vampiros. Na verdade, grande



parte dos métodos utilizados nas lendas são inúteis. No entanto, a maioria dos caçadores ainda não descobriu isto. Desse modo, eles carregam uma série de itens que, cedo ou tarde, se provarão completamente inúteis. Mas se o caçador possuir Fé suficiente, alguns destes itens irão garantir a visão do sol no dia seguinte para o caçador.

Os instrumentos a seguir só funcionarão com um sucesso num teste de Fé contra a Força de Vontade do Vampiro. Isto é uma inversão nas regras normais de **Vampiro**. Num jogo de caçadores, eles são as partes ativas do jogo, ou seja, são os caçadores que fazem os testes. Num jogo de **Vampiro**, use as regras originais ou peça para os dois lados fazerem testes um contra o outro, o combatente com o maior número de sucessos ganha. No **Capítulo 4** você encontrará regras mais completas sobre Fé.

A Armadura de Deus: Símbolos Sagrados

Nas lendas, mostrar um símbolo sagrado para um Vampiro o fará fugir, por temer o poder por trás do objeto. O poder, no entanto, está no usuário e não no objeto. Na verdade, é a sua Fé, sua habilidade em canalizar suas crenças na maneira de ver as coisas, que afasta os Vampiros. Por que? Existem tantas teorias quanto são as religiões do mundo.

O símbolo mais famoso na cultura ocidental, é o crucifixo cristão. Tantas pessoas conhecem esta lenda que é até mesmo possível que jovens neófitos se assustem apenas por acreditar que ele funciona. Porém, outros símbolos podem ser tão eficazes, bastando que seu portador tenha Fé de que ele funciona. Pode ser um saco de ervas

medicinais de um Xamã indígena norte americano, ou um amuleto Vodú. Pode ser um ídolo, como a representação de Buda, ou talvez a caligrafia de exorcismo feita por um Taóísta.

O Narrador (ou jogador) deve escolher a religião que o caçador segue, e então definir qual o símbolo que melhor representa o seu poder contra as forças do mal (mesmo que seja apenas para controlar essas forças como no caso do vodú). Então, o caçador deve tentar usar este símbolo e sua Fé para afugentar um Vampiro.

Onde o Mal Não Prospera: Solo Sagrado e Lugares Santos

Um caçador também pode acreditar que certos locais são proibidos para Vampiros: lugares de Fé. Igrejas, terrenos consagrados, antigos e poderosos locais de ritos pagãos e cemitérios indígenas. Todos estes locais possuem uma "reserva" de Fé que pode ser invocada para aumentar a Fé que o caçador possui para afugentar Vampiros. Sem alguém para usar este poder, o potencial permanecerá adormecido, não importando quantos Vampiros visitem o local.

O Narrador deve determinar qual a Fé que o local santo possui, baseado em quantos seguidores o visitam de maneira regular, ou acreditam no poder existente lá no caso de locais que não são visitados, como um cemitério

indígena, por exemplo. Essa Fé é adicionada à do caçador para oferecer resistência a um Vampiro que tente entrar no local.

Se o teste contra a Força de Vontade do Vampiro for bem sucedido, ele será incapaz de dar um passo sequer dentro do terreno. Se continuar tentando, deve ser bem sucedido num teste de Coragem para não entrar em Frenesi e fugir correndo do local em questão. O número de sucessos obtidos no teste de Fé é adicionado à dificuldade do teste. Uma falha crítica pode vir a causar uma fobia supersticiosa de lugares santificados (talvez até mesmo cemitérios).

Um Membro que possua Fé (um mérito de 7 pontos) da mesma religião do local onde deseja entrar, pode fazê-lo automaticamente. Um caçador não pode expulsá-lo do local com sua Fé, mas ainda é possível que o afaste com um símbolo sagrado.

Um Vampiro também pode ser "convidado" a entrar por um dos fiéis. Se um dos membros da religião representada pelo local oferecer abrigo ao Vampiro, ele poderá entrar sem medo algum. Na Idade Média, os camponeses, para se acalmarem, estendiam esta crença para seus lares, acreditando que Vampiros só poderiam entrar quando convidados. Na verdade isto só funciona em lugares sagrados. Membros são livres para ir onde quiserem, o único convite que precisam é a sua própria vontade de fazê-lo.

No caso de locais onde aconteciam antigos rituais para invocar deuses e espíritos, a Fé é representada como poder estocado. Cada vez que a Fé é utilizada nesses locais, um ponto será gasto, até que toda Fé se for, a não ser que ele volte a se tornar um local de celebração pagã.

Exemplos: A Igreja Católica de Elmhurst é uma pequena capela num subúrbio. Apesar de ser pequena, o Narrador decidiu que todos os seus membros são realmente seguidores fiéis do catolicismo. Não existem crises de Fé nesta vizinhança. Por outro lado, também não é um caso de devoção cega, apenas uma crença rotineira. Portanto, o Narrador dá ao local uma Fé de 1 ponto. A presença de um caçador que saiba disso pode vir a evitar a entrada de um Vampiro.

O templo Xintoísta de Fujikawa fica numa montanha, no distrito japonês de Fujikawa, e também possui um pequeno número de membros, mas todos eles são monges, completamente devotados à contemplação da Natureza Divina. Poucas pessoas conseguem chegar perto do templo, apenas alguns peregrinos que já conhecem as forma apropriadas. E uma vez que os monges dedicam-se em tempo integral ao templo, o Narrador dá a ele uma Fé de 5 pontos. Um Vampiro teria problemas em entrar no templo se alguém tentasse resistir. O templo seria um abrigo perfeito para algum caçador, mas somente monges podem permanecer no local. Se alguém conseguir o privilégio de ficar, não poderá sair até que complete o longo processo de iniciação e purificação. Isto o tirará de ação por muito tempo.

Os únicos locais que têm Fé igual a 10 são aqueles considerados os mais sagrados do mundo, o centro de uma religião, como as câmaras papais no Vaticano, o



Masjid al-Haram em Mecca. Não importa o número de fiéis, enquanto eles concordarem que um local é o centro de sua religião.

O Alimento dos Deuses: Os Sacramentos

Alguns objetos, abençoados através de um cerimônia religiosa podem vir a causar efeitos em Vampiros. Um Membro que ingerir peyote abençoado numa cerimônia tribal norte americana, pode passar por uma experiência horrível, sofrendo danos agravados enquanto a droga passeia por seu corpo. A Fé do consagrador é testada contra a Força de Vontade do Vampiro para se determinar o efeito da droga.

O sacramento mais conhecido é a Água Benta. Nas mãos de um verdadeiro cristão, esta água pode desfigurar horrivelmente um Vampiro (danos agravados). O teste de Fé é feito pela Fé de quem está usando e não de quem abençoou a água, o número de sucessos é a quantidade de dano que o Vampiro sofrerá.

Além disso, a Fé também pode realizar milagres. Será que no rito da eucaristia, um padre pode realmente transformar pão e vinho no corpo e sangue de Jesus Cristo? Se sua Fé for forte o suficiente (sua Fé contra uma dificuldade de 10, três sucessos no mínimo), sim. Um Vampiro pode beber este sangue (sacrilégio!) e tentar se alimentar dele. Ele deve fazer um teste de Humanidade -3, a dificuldade é 10. Se for bem sucedido, ele consegue se alimentar (o número de sucessos do teste de Fé é o número de pontos de sangue que ele irá ganhar) e também ganha automaticamente 1 ponto de Fé (um Mérito de 7 pontos). O Vampiro também ganha a desvantagem Exclusão de Pressa: Padres Católicos.

Numa falha, o Vampiro sofrerá dano agravado. O número de dados usados para calcular o dano é igual ao número de sucessos que o padre teve no seu teste de Fé. Numa falha crítica, o dano será dobrado. Uma Falha crítica dupla, causará morte automática (este é o sangue do Cristo!).

Alho: Isto não funciona, mas alguns caçadores acreditam tanto nesta superstição que eles podem fazer um teste de Fé (-5 dados) contra a Força de Vontade do Vampiro. Se for bem sucedido, bem...funcionou! Este sucesso pode causar muita confusão na cabeça da maioria dos vampiros.

Espelhos: Como no caso do alho, nós sabemos que não funciona — Vampiros refletem em espelhos. Mas, às vezes, a Fé funciona de uma maneira bem sobrenatural. Se um caçador tentar identificar um vampiro com um espelho, e tiver sucesso num teste de Fé (-5 dados), aquela pessoa estranha não reflete no espelho! Um vampiro vai conseguir se ver, e pode ficar confuso com um mortal dizendo o contrário.

Restrições: Os dogmas da religião do caçador limitam suas ações. Um Xamã-caçador pode se recusar a usar tecnologia, entendendo que isto insultaria os espíritos. Um cristão não utilizaria de magias e habilidade paranormais, por achar que estes são instrumentos do demônio.

O Método Místico

Este método usa os poderes da magia para atingir seus objetivos. É utilizado por Magos e outros caçadores cuja meta ao perseguir Vampiros são os segredos da Taumaturgia. Outras criaturas sobrenaturais como Lobisomens e Fantasmas também podem se utilizar de magia para caçar Vampiros.

Os que Compartilham da Noite: Caçadores Sobrenaturais

Existem muitos caçadores de Vampiros que, como eles, estão do outro lado do véu da realidade, ou pelo menos vislumbram o outro lado. Estes são os outros seres sobrenaturais que povoam o mundo, ou pelo menos metade do mundo. Muitos deles, por suas próprias razões, odeiam os Vampiros e aqueles que podem ferir-os podem ser considerados Caçadores.

Os Magos: A Família foi presenteada com muito conhecimento e experiência. Eles conhecem muitos dos segredos que a noite esconde dos mortais. Mas existem aqueles que mesmo entre os mortais conhecem os mais profundos segredos de um saber mais antigo do que a maioria dos Vampiros, ensinamentos passados de mão em mão através dos tempos. O que os tornam realmente perigosos é o fato de que eles compreendem este conhecimento. Eles entendem a magia.

Estes mortais usam métodos especiais para lidar com Membros. Alguns possuem magias para controlar Vampiros, normalmente usadas para forçá-los a revelar seus segredos, ou evitar que eles saiem sua sede numa certa faixa da população. Seu vasto conhecimento sobre magia, pode enlouquecer uma mente mais fraca, e ainda existem feiticeiros tão velhos quanto um Cainita Ancião. Alcançar a imortalidade é um dos maiores objetivos na sua eterna busca por conhecimento.

Magos são figuras estranhas e bastante incomuns, sendo que seus objetivos estão normalmente guardados do conhecimento dos outros. É quase impossível saber o que querem e por que querem. A arte e ciência da magia envolve um conhecimento íntimo de vários segredos que são completamente ignorados pela sociedade moderna. Magos com estes conhecimentos agem de maneira completamente diferente das outras pessoas, como se estivessem interpretando papéis diferentes. O Narrador ou o jogador que estiver interpretando um mago deve se sentir livre para escolher a motivação que quiser para seu caçador. Os motivos mais comuns são: curiosidade, poder e controle.

Equipamento de Caça: O *modus operandi* dos magos é a magia. Magias são suas armas contra os Vampiros, sendo que cada uma das inúmeras existentes possui um efeito diferente. Algumas são para observar ou espionar pessoas à distância, normalmente através de um espelho d'água ou uma bola de cristal. Outras são usadas para domínio e controle, onde o Taumaturgo utiliza-se de amarras místicas para restringir a vontade alheia para benefício próprio. Um conhecimento muito próximo ao da

magia, é o uso de maldições, que podem variar de simples coceiras até um fim horrível para a vítima.

O Narrador deve se sentir livre para determinar quaisquer efeitos que as magias podem exercer sobre os Vampiros. Estas são normalmente rituais ou cerimoniais, sendo que o mago deve possuir um pouco de sangue de Vampiro, para o bom funcionamento da magia. A natureza da magia determinará se o sangue deve ser do Vampiro a ser afetado ou se o sangue pode ser de qualquer Membro. Magias de domínio podem exigir o sangue de um vampiro de uma geração anterior ao do que será afetado. No entanto, nas magias de controle físico, o sangue do Vampiro-alvo pode ser imprescindível para se criar um elo adequado ao funcionamento da magia. No **Capítulo 4** você encontrará alguns exemplos de magias úteis a caçadores.

Alguns Magos também possuem Fé, e a combinação de Taumaturgia e Fé os torna caçadores ainda mais temidos.

Restrições: Qualquer restrição que o mago possuir será uma que ele mesmo se impôs, como, por exemplo, um voto de nunca sair de casa às sextas-feiras. Votos são estabelecidos em troca de poder, pois grande poder requer sacrifício e disciplina. Um demonologista pode fazer um pacto de servidão com o demônio em troca de poder.

Porém, normalmente, estes votos são coisas pequenas, podendo às vezes até mesmo parecer coisas bobas e sem sentido. Eles são antigos, sendo criados junto com a magia em questão. As condições na época da criação da magia podiam parecer absolutamente normais, mas a ra-

ção normalmente, se perdeu nas brumas do tempo, parecendo atualmente algo tolo e sem sentido algum.

As consequências e naturezas destes votos devem ser definidas pelo Narrador e o jogador. Solte sua imaginação para criar coisas estranhas que irão adicionar tempero à história.

Lupinos: A Família não está sozinha durante a noite. Enquanto planeja seu próximo passo atrás de portas trancadas, no alto dos arranha-céus, nas montanhas, no interior das florestas, um horripilante uivo se faz ouvir. Até mesmo o mais duro e velho dos Vampiros sente um calafrio percorrendo sua espinha, enquanto a Besta dentro dele se esconde com um medo irracional. Medo dos lupinos, ou lobisomens. Outros podem odiar mais os Vampiros do que estas feras tribais, mas poucos são tão perigosos.

Equipamento de Caça: As garras e dentes dos Lupinos fazem dano agravado num Vampiro, e seu ódio por eles não os farão parar até que nada tenha restado em um ou nos dois lados. Lupinos são inimigos realmente terríveis quando em de seu próprio território e um pouco menos perigosos quando fora dele. Apesar de poderem ser enganados, normalmente quando se encontra um deles, isso significa que já é muito tarde para qualquer reação.

Restrições: Para a sorte dos Vampiros, eles preferem o campo. Porém, alguns deles escolhem os subúrbios ou mesmo o centro das cidades para liberar todo seu potencial destrutivo.



Espíritos e Fantasmas: Algumas vezes, quando se está sozinho à noite, vozes podem ser ouvidas. No coração das florestas, riachos parecem falar e as árvores parecem se mover para impedir sua passagem. Algumas casas abandonadas gemem com o ruído de correntes, e objetos são arremessados em intrusos por mãos invisíveis. Estas criaturas invisíveis e misteriosas são conhecidas pela humanidade como espíritos. Tribos primitivas acreditam que tudo o que acontece é resultado da vontade de um espírito, mas talvez os espíritos tenham inventado isto apenas para contar vantagem. Sempre foi difícil se comunicar com os espíritos que se mostram muito caprichosos. A verdade é uma ilusão no mundo espiritual.

Os espíritos são entidades incorpóreas que podem ser classificadas de várias maneiras. Na maioria das vezes, trata-se de fantasmas dos mortos, perambulando pelo mundo, com medo de atravessar a luz ou incapazes de achá-la. Mas eles também podem ser criaturas da Natureza, como tótems e guias, ou as Ninfas das águas. Algumas vezes, eles são confundidos com o povo das fadas (na verdade é difícil distinguir um do outro).

Existem várias criaturas e espíritos da noite que cruzam o caminho dos Vampiros. Vampiros e espíritos normalmente não se dão muito bem. Normalmente, espíritos são as almas de criaturas mortas. Por alguma razão (culpa, amor, ódio, etc...) eles ainda estão ligados a este nível de existência. Estes espíritos acusam os Vampiros de "trapacearem o sistema". Eles invejam os corpos e a contínua existência. Além disso, eles podem temer os Vampiros, especialmente os espíritos mais ligados à natureza, para quem os Membros são como aberrações.

Espíritos aprisionados na terra invejam os Vampiros por sua liberdade de movimentos, enquanto eles estão condenados a vagar pelos corredores de sua antiga casa, ou perto do local onde foram assassinados.

Equipamento de Caça: Espíritos possuem uma variada gama de poderes que podem usar contra os Vampiros. No entanto, o medo que transmitem aos mortais parece não funcionar contra Vampiros. Membros já morreram e, apesar de não quererem fazê-lo novamente, o medo inicial de cruzar o obstáculo que separa a vida da morte já se foi. Os poderes dos Espíritos normalmente envolvem usar o ambiente contra o Vampiro, como por exemplo, criar tempestades, ou fazer a terra se abrir sob seus pés. Estes poderes variam de acordo com o tipo de espírito que for encontrado, e o Narrador deve ser imaginativo.

Restrições: Espíritos são incorpóreos. Por isso não podem afetar os Membros fisicamente (pelo menos não diretamente), a não ser que o Vampiro esteja no plano astral. Fantasmas estão presos a uma determinada região, e não podem se distanciar para caçar Vampiros.

As outras criaturas devem ser analisadas pelo mestre caso a caso para que ele decida qual a reação que cada uma delas terá contra os vampiros. Quem pode saber o que as Fadas pensam sobre a Família? O povo de Faerie sempre foi muito volúvel e caprichoso. Vampiros não podem entrar em Arcádia, mas existem algumas lendas que dizem que alguns ousaram penetrar nestes domínios. Até mesmo a

mais rígida lei das Fadas pode ser quebrada, e são quebradas o tempo todo — mas não sem uma punição.

O Método Investigativo

Este é o método certo para investigadores, detetives e caçadores com o raciocínio agudo de um Sherlock Holmes. Ele utiliza dedução e investigação para perseguir os vampiros. O caçador normalmente procura pistas e interroga testemunhas. Se houver um provável Vampiro no final de sua trilha, o caçador examinará minuciosamente todas as pistas, conversará com conhecidos do suspeito, procurando por discrepâncias em suas histórias, ou algo que confirme suas suspeitas.

Um bom caçador detetive é muito perigoso para a Máscara. Nenhum refúgio é seguro com estes *voyeurs* encapotados à solta. Caçadores detetives são os mais habilitados para encontrar a Família.

O motivo mais comum nesse caso é a curiosidade, mas qualquer um (como ódio) pode impulsionar a caçada.

Equipamento de Caça: As armas mais usuais como estacas e água benta podem ser usadas. Mas normalmente, as armas de fogo são as preferidas. Elas podem ser escondidas facilmente, portes de arma podem ser arranjados e elas não levantam tanta suspeita quanto uma aljava cheia de estacas. Alguns detetives também são cientistas, e podem criar armas estranhas, ou equipamentos de escuta. Outros podem ter Fé ou conhecer uma ou outra magia.

Furtividade e Investigação (com especialização em sombra) são perícias fundamentais para seguir um Vampiro até seu lar. Sem elas, é impossível que o Membro não perceba que o investigador o está perseguindo, podendo decidir que seu perseguidor não descobrirá mais nada nesta vida. Condução com a especialização em perseguições também é uma boa escolha. Com isto, o detetive pode seguir um outro carro trocando de pista, variando a velocidade, permanecendo em algum ponto cego, ou trafegando em ruas paralelas.

A Habilidade Segurança é útil para invadir a mansão do Vampiro depois de descobrir onde ela fica. O sistema de segurança pode ser moderno e eficaz, o que torna imprescindível para o caçador o conhecimento de como passar por um alarme sem ativá-lo. Além disso, Briga e Armas Brancas são úteis no caso do Vampiro ser anti-quado e possuir cães de guarda na casa.

Restrições: você deve ter a mente aberta para notar as pistas, e segui-las. Caçadores detetives possuem poucas restrições, por virem de todos os campos de estudo, mas, raramente detêm uma Fé ou outro tipo de poder num nível elevado.

O Rosto por Trás da Máscara: Os Disfarces

Às vezes você pode não querer ser reconhecido enquanto estiver trabalhando. Neste caso, é recomendável que se tenha uma certa familiaridade com disfarces. Um grupo de habilidades são úteis para isso: Representação,

Lábia, Imitação, Camuflagem e até mesmo Hipnotismo. Mas às vezes, o conhecimento específico de como se parecer com outra pessoa é necessário.

Disfarce

Esta é a Habilidade em fingir ser outra pessoa. Esta outra personalidade pode ser real ou uma criação sua, usada para ultrapassar obstáculos. Você pode se fazer passar por um famoso repórter para conseguir um passe, ou então fingir ser um reporter que não existe para conseguir entrar. Quase sempre são necessários materiais como bigodes falsos, roupas, e até mesmo maquiagem especial. Se você está tentando se fazer passar por outra pessoa sem nenhum destes materiais, use somente sua Lábia ou sua Representação, mas o Narrador pode decidir aumentar o nível de dificuldade.

Quando estiver criando o disfarce, faça um teste de Manipulação+Disfarce. O número de sucessos é o número que você subtrairá da dificuldade do teste que fará para testar a eficácia de seu disfarce. Por exemplo, ao tentar convencer o gerente do hotel de que você é a irmã do hóspede do quarto 23A, faça um teste de Manipulação+Lábia, com o número de sucessos da jogada de Disfarce modificando o grau de dificuldade. Ou, se você precisa convencer a polícia que você é o prefeito, faça um teste de Manipulação+Representação, novamente com um modificador no grau de dificuldade baseado no resultado da jogada de Disfarce. Uma falha crítica significa que seu disfarce possui um defeito que você não percebeu, e alguém que esteja observando mais atentamente irá descobri-lo.



- **Amador:** Bom o bastante para enganar alguém que não conheça você nem a pessoa a quem está imitando.
- **Experiente:** Bom o bastante para enganar algumas pessoas ocasionalmente.
- **Competente:** Bom o bastante para enganar algumas pessoas a maior parte do tempo.
- **Especialista:** Bom o bastante para enganar a maior parte das pessoas a maior parte do tempo.
- **Mestre:** Bom o bastante para enganar as pessoas mais próximas e queridas a maior parte do tempo.

O Método Manipulativo

O Método Manipulativo requer bastante perícia e percepção, porque procura manipular os Membros para os próprios fins do caçador. Por ser muito perigoso, este método requer sutileza e discrição, e funciona melhor quando a identidade e a existência do caçador são desconhecidas por aqueles a quem ele manipula.

Os Membros porém, são mestres em manipulação, tendo, na maioria das vezes, décadas de experiência em suas perícias. O caçador precisa possuir uma perícia incrível para manipular secretamente os vampiros — do contrário seus planos acabarão se voltando contra o próprio caçador.

Mas, como os vampiros são seres passionais, costuma ser muito fácil — se o caçador dispuser de informações suficientes — conduzir as coisas da maneira desejada. Para voltar um vampiro contra outro, o caçador precisa apenas acender uma fagulha e em seguida sentar e assistir o incêndio de camarote.

Sendo esta uma forma baixa de combate, certos Membros poderão sentir-se bastante ofendidos. Nem todos os vampiros participam de conspirações, e muitos lutam ativamente contra elas. Esses vampiros de ideais nobres não admitem serem usados por qualquer um, seja mortal ou vampiro. O caçador que aplicar este método será acusado de reduzir os vampiros a simples reagentes a estímulos. A manipulação é uma ofensa aos esforços, muitas vezes heróicos, desses vampiros, em lutar por sua humanidade contra a Besta interior.

O motivo mais comum para este método é o controle, mas podem haver muitos outros, como uma luta pelo poder. Ou talvez o caçador deteste os Membros, mas seja sábio demais para não atacá-los diretamente, de modo que os coloca em situações de confronto com a polícia, gangues de rua, multidões enfurecidas ou qualquer outro indivíduo ou grupo que o manipulador possa pensar.

Equipamento de Caça: Os manipuladores usam todos os métodos necessários para obter controle sobre os Membros, ou sobre aqueles que pretendam voltar contra os vampiros. Essa prática normalmente exige consideráveis recursos, especialmente se o manipulador tentar se tornar o mestre secreto de uma cidade. Isto requer grandes quantias de dinheiro para serem gastas em subornos, coerção, força bruta etc.

A Taumaturgia é uma arte atraente aos manipuladores, porque lida com a vontade e a manipulação de eventos através do pensamento puro.

Restrições: Os manipuladores tentam ter o mínimo possível de restrições. Eles tentam manter o máximo de saídas de emergência abertas, pois nunca sabem a quem ou ao que eles precisarão recorrer.

Mas ocasionalmente, a pura complexidade de seus planos pode se tornar pesada demais para suportar, à medida que os eventos assumem vida própria e se movem em direções não planejadas pelo caçador. Isto pode fazer as paredes que ele construiu desabarem, e rápido.

O Método do Armamento Pesado

Para alguns caçadores, todos os métodos acima são sutis demais ou consomem muito tempo, sem garantia de sucesso. O método preferido desses caçadores é travar uma batalha direta com os vampiros, cara a cara, usando armamento pesado. A idéia ao usar este método é afastar os vampiros muito rápido, despejando sobre eles o máximo de munição possível. Para isso, é preciso ter armas. Armas grandes.

Os Membros podem ser incapacitados se forem atingidos com força suficiente antes de poderem se curar com sangue. Um caçador que use este método é bem treinado no uso das armas mais pesadas de que se tem notícia, e existe um grande número de armas pesadas que podem causar danos seríssimos aos vampiros.

As motivações para este método costumam ser vingança e ódio, mas um senso de dever pode levar um caçador a duelar diretamente com um vampiro.

Equipamento de Caça: Qualquer coisa que cause muito dano. Não precisa ser dano agravado. Os rifles de assalto normalmente conseguem detonar satisfatoriamente um vampiro, mas, para o toque final, é imprescindível usar uma estaca e fogo.

A tecnologia moderna brindou os caçadores com uma nova forma de munição bastante útil, o cartucho Sopro de Dragão. Trata-se de um cartucho de espingarda que se incendia ao sair do cano da arma, deixando para trás um rastro de chamas que pode atingir até 6 metros. É um tipo de arma muito prática para caçadores, porque é tão portátil e segura quanto uma espingarda, mas causa danos agravados de fogo aos vampiros. Suas chamas exigem um teste de dificuldade 6 para serem resistidas, e afetam uma parte do corpo por tiro. Os lança-chamas de verdade também podem ser usados, apesar de serem difíceis de serem manipulados e praticamente impossíveis de serem ocultados.

No campo das armas brancas, os arcos e flechas são especialmente úteis para os caçadores mais militantes. Quanto maior for sua habilidade com arcos, maiores serão suas chances de acertar uma flecha no coração do vampiro. A perícia Armas Brancas, com uma especialização em estacas de madeira, também é útil por razões óbvias. O domínio desta perícia é muito necessário, considerando que o seu alvo provavelmente não ficará parado, e

acertar em qualquer parte do corpo que não seja o coração não adiantará muito.

Vampiro: Guia dos Jogadores apresenta uma variedade de armas na seção de Equipamento, assim como regras de como usá-las. Qualquer jogador que escolher o método Armamento Pesado deve procurar ali suas novas armas.

Restrições: Esses caçadores normalmente não têm muita paciência. Eles não ficarão esperando que métodos mais lentos funcionem quando podem matar os vampiros agora. Mas seu excesso de confiança pode levá-los a incorrer no Método do Perdedor.

O Método do Perdedor

Qualquer dos métodos acima pode dar errado rapidamente, levando o caçador a cometer erros idiotas. O excesso de confiança é a causa mais comum do Método do Perdedor. Quando um caçador começa a acreditar que não tem nenhum motivo para temer os vampiros, está cometendo um sério engano. Assim que ele parar de olhar para trás, assim que esquecer de pôr a cruz na mochila... estará tudo acabado.

O Método do Perdedor é qualquer forma estúpida de caça. Um caçador que entre numa reunião da Primigênie, com o objetivo de fazê-los desistir de seus métodos malignos, tem poucas chances de sair vivo.

Um caçador pode ter qualquer motivação para usar este método, já que a estupidez está ao alcance de todos. O Narrador deve ficar à vontade para colocar no jogo alguns caçadores NPCs que usem o Método do Perdedor. O fracasso desses NPCs alertará os jogadores. Se eles não entenderem a mensagem, talvez o façam quando assistirem uma cena de morte mais interessante e dramática — a deles.

O Caçador Profissional

A seguir vários itens e perícias comuns a todos os caçadores, a despeito do motivo ou método. Essas são as coisas que todos os caçadores conhecem, e qualquer caçador sem acesso a este equipamento, ou sem o conhecimento dessas habilidades, pode achar a caçada um pouquinho difícil.

Armas

Estacas de Madeira: Esses velhos acessórios não precisam ser as estacas de verdade, que vemos nos filmes. Podem ser lanças de madeira afiada, bestas, arcos ou *bokens* (espadas japonesas de madeira) com pontas afiadas. Basicamente, qualquer coisa feita de madeira que penetre o coração de um vampiro com força suficiente (3 sucessos e 3 níveis de dano) pode imobilizar um morto-vivo. As bestas, nas mãos de um atirador treinado, podem ser muito eficientes, porque o caçador não terá de se aproximar demais de sua presa e, embora essa arma possua grande poder de penetração, raramente a flecha sai do outro lado (ela precisa permanecer fincada no coração do alvo para imobilizar um vampiro).

Chama: Usado como uma arma pessoal o fogo pode vir de muitas fontes diferentes: fósforos, isqueiros e armas de lançamento, como lança-chamas. Como o fogo causa danos agravados contra os vampiros, é necessário que o caçador tenha uma forma de acender a chama.

Uma boa arma, que pode ser improvisada por um caçador, é combinar um isqueiro a uma lata de aerosol. Ele só precisa disparar o spray na direção do Cainita, acender o isqueiro, mantê-lo apontado e... pronto! Um lança-chamas instantâneo. Essa estratégia pode valer o tempo suficiente para se escapar. Ela requer um teste de dificuldade 5 para ser resistida, e queimará uma parte do corpo.

Os maçaricos são um outro tipo de arma que costuma constar do arsenal de um caçador. Eles são grandes e requerem uma máscara protetora para evitar a cegueira devido às chamas, e costumam ser perigosos para o usuário. Ainda assim, se você estiver disposto a atacar o esconderijo de uma progênie inteira, não saia de casa sem ele. Só tome cuidado para não pôr fogo nas paredes. Ele requer um teste de dificuldade 8, e queimará duas partes do corpo.

O Sol: O método mais eficiente de extermínio. Se um vampiro puder ser aprisionado à luz de seus raios, o seu trabalho estará acabado. Mas, como eles normalmente dormem durante o dia, é preciso encontrá-los primeiro, e em seguida passar por seus carniçais para arrastá-los para o lado de fora ou até a janela mais próxima.

Perícias, Talentos e Atributos

Existem muitos detalhes importantes com os quais o caçador precisa se preocupar se planeja caçar os mortos-vivos. A caça é uma profissão e, como tal, requer as perícias adequadas. Esta seção examina as Perícias e os Antecedentes, e como elas são usadas pelos caçadores.

Conhecimentos: Ocultismo, com uma especialização em vampiros, é uma boa forma de começar. O problema é que, sem experiência, você não pode ter certeza se uma determinada informação não é puro mito. A perícia Cultura da Família, mais específica, encontrada no **Guia dos Jogadores** é mais confiável, mas só vem com a experiência. Os conhecimentos sobre Espíritos e Magos também são muito úteis. Às vezes, os espíritos podem contar sobre os vampiros coisas que não se ouve nas ruas, mas compreendê-los é difícil. O Conhecimento sobre Magos pode levá-lo a travar contatos que possam ser capazes de conceder auxílio sobrenatural à sua caçada, mas é melhor ter cuidado com aqueles que o usarão para seus próprios fins.

Talentos: Um dos talentos mais importantes na caça aos vampiros é Prontidão. Como um Membro e seus servos tentarão pegá-lo antes que você os pegue, você precisará afiar as suas habilidades para saber exatamente o que acontece ao seu redor. Espere — o que é aquilo? Ali nas sombras? Um cara com uma arma... abaixem-se! Quando alguém lá fora estiver tentando acabar com você, a carência deste talento pode significar alguns "furos" sérios em seu treinamento.

Atributos: Vigor é um dos atributos mais úteis para aqueles dias e noites longos, de perseguição implacável.

Algumas vezes, a caça requer dias de 25 horas. Sem drogas, e mesmo com elas, é difícil ser resistente o bastante para fazer frente aos seres poderosos que você caça. Portanto, fique em forma.

A Manipulação pode ser necessária para ajudar a convencer a polícia que eles não devem trancafiá-lo. *Existem vampiros lá fora e é seu dever acabar com eles? Claro, rapaz. Diga isso ao psiquiatra da polícia.*

Antecedentes

Recursos: Dinheiro é poder, e a falta dele torna o seu trabalho ainda mais difícil. Claro, estacas de madeira realmente dão em árvores, mas, entre as coisas que você necessita, nada mais sairá tão barato. Você precisa ser capaz de pagar o conserto do seu carro quando ele quebrar, senão vai perder a pista do vampiro.

O Narrador deve encenar os problemas de recursos quando os jogadores não dispuserem deles. *Então, você quer comprar um lança-chamas, hein? Quanto você tem, cara?*

Contatos: É muito útil ter fontes, como a imprensa ou a polícia, com as quais você possa entrar em contato de vez em quando. Um policial ou um repórter podem lhe dar todas as informações sobre aquele assalto estranho de ontem à noite. Os contatos policiais também funcionam de uma outra forma importante: descobrir antecipadamente se as suas atividades de caça vão mandá-lo para a prisão ou para uma cela alcochoada. Telefonemas de rotina para esse amigo também servem para saber se você está sendo procurado pela polícia.

O outro lado da moeda são os contatos no submundo. Precisa de uma metralhadora automática, um buraco onde se esconder ou um carro de fuga? Ligue para seu contato nas ruas. Outro bom lugar para ter um ou dois contatos é numa organização de caça, como o Arcano ou a Inquisição. Eles dispõem de meios de investigação bem mais eficientes, e, mesmo se deixarem passar uma ou duas pistas, o seu olho aguçado as perceberá prontamente.

Aliados: Mais uma vez a polícia — eles dão ótimos aliados. Alguns amigos nos lugares certos podem impedir que sua cabeça seja posta a prêmio. Mas, espere um pouco: certos oficiais de polícia podem trabalhar para Membros sem saberem disso. Talvez o Inspetor Johnson, o tira que foi seu colega de faculdade, esteja sendo manipulado pelo Príncipe da cidade.

Os aliados na inquisição são realmente úteis quando é preciso chamar a cavalaria. Eles são os únicos com quem você poderá contar para ajudá-lo numa batalha.

Os aliados sobrenaturais também são úteis, mas um pouco imprevisíveis. Eles são os espíritos que vagueiam pelo mundo, observando muitas coisas, e de vez em quando podem ser invocados para revelar seus segredos. Os Lupinos também sabem muita coisa, mas você precisa estar desesperado para arriscar um encontro com um deles, e não ser culpado de nenhuma espécie de agressão contra a mãe-natureza.

Influência: Isso ajuda um bocado. Poucas pessoas prenderão uma figura política, e quase nenhum Membro

correrá o risco de matá-la, porque isso pode levantar muitas suspeitas. Com este Antecedente, você pode ser capaz de pressionar a justiça para ajudar a sua causa, como revogar leis de proteção de informação e direito à privacidade, decretar uma "caça às bruxas" contra figuras questionáveis (com a intenção secreta de descobrir seus mestres vampiros) e outras táticas dignas do Grande Irmão orwelliano. Não se preocupe em ser politicamente correto. A História o perdoará quando a Ameaça Vampírica for descoberta.

Fama: Isto pode ser uma grande maldição para o caçador. É difícil investigar silenciosamente os Membros quando os jornais sensacionalistas estiverem expondo o seu "hobby" a leitores do país inteiro. Se a sua caçada for descoberta pela mídia, você se tornará uma piada e um embaraço para a maioria dos seus aliados e contatos. A sua cara aparecerá em todos os programas sensacionalistas (que provavelmente são controlados pelos Membros).

Mas a fama pode brindá-lo com alguns benefícios. Fama significa fãs, normalmente um séquito leal de pessoas nas ruas, dispostas a ajudá-lo ocasionalmente. Como você pode não saber que uma determinada pessoa é sua fã antes de tê-la encontrado, eles não são exatamente aliados. *Você fica surpreso quando o atendente da loja de armas o reconhece e diz que leu todos os seus livros. Ele te dá uma caixa extra de munição e não te faz nenhuma pergunta.*

A fama também é uma forma de enviar mensagens para outros caçadores em toda parte. Você pode ser o

astro de uma série de ação sobre... um caçador de vampiros! Você pode introduzir alguns truques e técnicas de verdade nos roteiros, ajudando os caçadores que estiverem assistindo. Mas os vampiros provavelmente controlarão a emissora, de modo que a sua série certamente será cancelada depois de uma temporada, a não ser que você esteja enchendo os cofres da emissora de tal forma que nem Eles pensarão em acabar com o programa.

Há um Antecedente novo que os caçadores experientes podem comprar: **Reputação**. Este antecedente representa o seu "status" na sociedade vampírica, ou simplesmente até onde eles o temem e o consideram um perigo real. Este antecedente também representa o quanto você é conhecido e respeitado pelos outros caçadores de vampiros.

Reputação

Sempre que surgir uma situação na qual você possa ser reconhecido, o Narrador testará sua Inteligência + Reputação contra uma dificuldade de 7. Um sucesso significa que eles o reconhecem como caçador, mas não sabem quem você é exatamente. Dois sucessos e eles sabem o seu nome. Três sucessos e eles sabem os nomes dos vampiros que você matou, e podem ter medo ou ódio de você, ou mesmo idolatrá-lo, dependendo de quem esteja fazendo o teste.

- Alguns vampiros podem ter ouvido falar de você. Eles podem temê-lo o bastante para não tentarem nada. O seu nome pode significar algo para os outros caçadores.
- O seu nome é conhecido por muitos vampiros, embora eles possam simplesmente considerar que até agora você teve sorte contra eles. Os caçadores conhecem o seu trabalho e o respeitam.
- A maioria dos vampiros fará tudo para evitá-lo quando souberem que você está na cidade. Eles podem até mesmo passar fome para evitar dar-lhe alguma pista sobre seu paradeiro. Você pode receber pedidos de outros caçadores que querem trabalhar ao seu lado.
- Você consta da lista dos Justicars como um inimigo dos Membros. Todos os vampiros avisarão o Príncipe sempre que o virem. Eles temem fazer qualquer coisa contra você, e podem nem mesmo querer colocar seus lacaios mortais em risco. Os outros caçadores lhe prestarão reverência, a despeito de você ser mais ou menos experiente que eles.
- Os vampiros fecham as portas quando você aparece na cidade. Qualquer vampiro que lhe dê a mais leve pista sobre suas atividades pode se tornar alvo de uma Caçada de Sangue. A lei dita que todos devem deixá-lo agir à vontade, na esperança que acabe acreditando que todos os vampiros finalmente estão mortos. Você é uma lenda nos anais da caça. Os outros caçadores de vampiros procurarão desesperadamente por você para treiná-los em suas missões.





Residência

Os caçadores precisam de uma base de operações, mesmo se ela for um quarto de hotel para as poucas noites em que estão na cidade. Eles precisam ter algum lugar onde possam dormir um pouco, fazer anotações e dar telefonemas. A seguir, listamos alguns itens que serão úteis para sua proteção.

Um deles é uma lâmpada infravermelha. Embora elas não causem danos reais aos Membros, eles costumam considerá-las perturbadoras. É uma boa idéia colocá-las em lugares permanentes ao redor da casa.

É sempre recomendável fazer barricadas nas portas e janelas antes de dormir. A maioria dos caçadores descobrem tarde demais que os vampiros não precisam ser convidados para entrar numa casa. Persianas bastante pesadas também são eficientes. Também é aconselhável um sistema de segurança, acionado se uma janela for quebrada ou aberta.

As armas de madeira devem ser mantidas à mão em vários locais da residência, para que possam ser usadas rapidamente. Se o caçador tiver confiança em sua Fé, o lugar deve ser decorado com símbolos religiosos. Eles podem ser "ativados" pelo caçador se alguém tentar entrar.

O ideal é viver junto com o máximo de pessoas. Quanto mais testemunhas ou pessoas puderem responder a um chamado de ajuda, menores serão as chances de seu refúgio ser invadido por vampiros. O problema é que alguns vampiros ousados podem beber deles para provocá-lo. Mas não deixe que eles façam isso — reforce o seu sistema de segu-

rança. Se os seus companheiros de residência não souberem de sua caça, ficará mais difícil protegê-los, mas não há muito que você possa fazer quanto a isso, a não ser contar-lhes a verdade. É claro que vão pensar que você pirou.

Como Achar um Vampiro

Os vampiros são criaturas da noite e das sombras. Encontrá-los pode ser uma das atividades que mais demande tempo. Reconhecê-los é a perícia mais importante e básica para um caçador.

Uma característica compartilhada por todos eles é a pele pálida. Só tem um problema: tem muita gente branquela nas ruas, e alguns vampiros podem até mesmo dissimular essa característica, usando maquiagem ou seu controle sobre o sangue para ruborizar a pele.

Os vampiros também costumam ser magros. Como seus órgãos internos encolheram, ocupam pouco espaço. Sangue, o único alimento que eles ingerem, não é muito rico em gorduras. Contudo, muitos vampiros que eram gordos em vida ainda mantêm parte de seu peso como vampiros. No atual reinado *diet*, pode ser difícil discernir um humano extremamente magro de um morto-vivo. Mas ficar de olho nas pessoas muito magras pode ser um bom começo.

Se os caçadores possuem algum tipo de auxílio místico ou poderes psíquicos, poderão ser capazes de reconhecer Membros através da leitura de suas auras — elas diferem completamente das auras humanas.

O caçador normalmente precisa observar um suspeito até ter certeza se ele é humano ou não. O caçador pode atuar como um chamariz, agindo como se fosse uma presa fácil. Esta pode ser uma tática muito perigosa, mesmo se o suspeito não for realmente um vampiro.

Onde Estão os Vampiros

Sob a proteção da Máscara, os vampiros dos tempos modernos ficaram um pouco ousados. Eles costumam misculir-se entre os humanos, para viver intensamente a vida noturna das cidades.

Os clubes noturnos e os cinemas estão entre os pontos preferidos por muitos vampiros modernos. Um caçador precisa conhecer muito bem esse tipo de local, e fazer ronda neles, atento para qualquer sinal da presença de mortos-vivos.

Depois que um vampiro tiver sido encontrado e identificado, será preciso usar a perícia em Furtividade e Investigação para segui-lo até seu esconderijo sem que o caçador seja descoberto.

Outra fonte de descoberta são os jornais e a televisão. O caçador pode dedicar algumas horas de seu dia à pesquisa. Qualquer relato sobre roubos ou assassinatos misteriosos devem ser investigados para se ter certeza se os vampiros não estão envolvidos. Uma licença de investigador particular (Influência 2) é útil para ajudar a obter acesso a relatórios, e mesmo à cena do crime enquanto ela ainda estiver impedida pela polícia.

Os Dias e Noites de um Caçador Solitário

Jonathan Forrester caça vampiros desde o ano passado. Ele descobriu que eles são cautelosos e ardilosos, e passa quase todas as noites andando de bar em bar, à procura de algum sinal deles. Jonathan usa o Método Investigativo em sua caçada. Toda manhã ele lê os jornais locais, em busca de algum sinal da atividade dos Membrados. Ele também possui um rádio da polícia, que costuma deixar ligado enquanto lê os jornais. Ele procura se manter atento aos informes mais interessantes. Quando ouve algo que pareça importante, como um assalto durante o qual uma garota foi cortada e deixada sangrando, ele entra no carro e vai voando até o local, às vezes chegando até mesmo na frente da polícia.

Na maioria das vezes, esses casos não levam a parte alguma, provando-se bastante ordinários. Assim, Jonathan volta para a casa, tira seu cochilo da tarde e se prepara para outra ronda pelos clubes noturnos.

Esta noite parece diferente. Há um homem pálido e estranho, de aparência profissional, no bar. Jonathan o observa de sua mesa no canto, oculto pelas sombras. Quanto mais ele analisa o homem, mais começa a acreditar que ele pode ser um deles: um vampiro.

O homem parece ter hipnotizado uma jovem com quem estava conversando, mesmo ela tendo parecido fria e indiferente à primeira vista. Mas numa questão de minutos, ele a convenceu a sair. Jonathan a observa atentamente. Há um misto de confusão e atração no olhar daquela mulher. Jonathan já viu aquele olhar antes — a mulher foi seduzida por um vampiro.

Ele deixa uns trocados na mesa e segue os dois. Vendo o casal caminhar até um belo carro esporte, Jonathan entra em seu carro velho. Ele é perito em seguir carros, e essa habilidade o serve muito bem agora. (Jonathan possui uma perícia em Condução 4, como uma Especialidade em Perseguição. O Narrador, sabendo que o motorista do outro carro está ocupado em conversar com a garota, concede uma dificuldade 5, e em seguida subtrai um por conta da especialidade de Jonathan. A dificuldade modificada é 4. Jonathan testa sua Condução mais seu Raciocínio de 3, obtendo 4,6,7,5,2,3,5 — cinco sucessos.) Ele consegue seguir o carro até a casa do motorista, no subúrbio, sem precisar mudar de rumo para não despertar suspeitas. Ele passa direto pela casa, na frente da qual o carro esporte está estacionado.

Deixando seu carro no quarteirão seguinte, depois da esquina, ele contorna a casa pelo quintal dos fundos. Há um pequeno muro de tijolos cercando a propriedade, e Jonathan verifica a presença de sistemas de segurança. (Sua perícia em Segurança é 3. O Narrador sabe que há um fio de monofilamento conectado a um alarme, e é difícil de ser notado. A dificuldade é 9, e ele decide que pelo menos dois sucessos serão necessários. Jonathan testa sua Segurança de 3 mais sua Percepção de 3: 6,7,5,9,8,9. Dois sucessos!) Ele nota o fio bem a tempo!

Depois de passar cuidadosamente por cima do fio, ele se arrasta pelos arbustos e chega até a casa. A grande janela da casa ilumina o jardim. Jonathan rasteja em torno da casa, evitando os focos de luz no gramado. Ele chega até a janela, levanta-se lentamente e espia o interior da casa.

Ele vê o homem e sua “namorada” saírem da sala e subirem as escadas. Pela expressão da garota, Jonathan deduz para onde eles estão indo. Ele começa a contornar a casa, em busca de uma entrada.

Depois de procurar por alguns minutos, ele decide que a porta da cozinha é a melhor opção. De uma bolsa na cintura, Jonathan retira uma chave-mestra e começa a trabalhar. Se há alguns anos alguém lhe tivesse dito que ele acabaria arrombando portas e invadindo casas, Jonathan teria achado graça. Mas os tempos mudam. As pessoas morrem. Como Elizabeth, que na flor da idade teve sua vida ceifada por um vampiro. Agora, todos eles vão pagar pelo crime daquele maldito sanguessuga.

Jonathan se concentra, tentando pôr de lado as memórias dolorosas. Há muito trabalho a ser feito. (A Perícia de Segurança de Jonathan é 3. A fechadura é simples, com uma dificuldade de 6, e apenas 3 sucessos são necessários. Um teste pode ser feito a cada 30 segundos. Jonathan testa seu Arrombamento e sua Destreza de 2, obtendo 6, 7, 9, 4, 3. Três sucessos). A lingueta da fechadura corre e a porta se abre com um rangido.

Jonathan guarda rapidamente suas ferramentas e põe a cruz em torno do pescoço. Ele entra sorrateiramente na cozinha, fechando a porta atrás de si.

A casa está em silêncio absoluto, exceto por uma risada distante, vinda do alto. Jonathan sai da cozinha e sobe as escadas, atento para não disparar nenhum alarme no caminho. Ele começa a se mover furtivamente até a escada, procurando caminhar junto ao corrimão, onde a madeira é mais rija e menos propensa a ranger. (A Furtividade de Jonathan é 3. A dificuldade é 4, porque as escadas são bem acarpetadas. A parada de dados de Jonathan de sua Furtividade mais Destreza é 5. Como isso é mais do que o necessário, o sucesso é automático.)

Jonathan sai bem em frente ao quarto de onde vem o riso. Ele tira a estaca da bandoleira em suas costas e o martelo de seu cinto. Depois de uma oração silenciosa, Jonathan arromba a porta.

O vampiro salta da cama, onde estava debruçado sobre a garota. Ela grita ao ver Jonathan e o vampiro ruge, exibindo suas presas. Jonathan empunha a cruz na mesma mão que o martelo, numa tentativa de forçar o vampiro a recuar até a parede. (Sua Fé é 4. Ele a testa contra a Força de Vontade de 7 do vampiro, como dificuldade. Os resultados são 3, 4, 6 e 8. Um sucesso.) O vampiro recua um passo, rosnando de dor e confusão. Mas não recua mais.

Jonathan grita para a garota correr, e ela salta da cama, fugindo do quarto. O vampiro aproveita a distração para saltar sobre Jonathan. (Ambos testam suas habilidades em oposição um contra o outro. O vampiro tenta socar Jonathan, de modo que usa sua parada de dados de Destreza e Briga de 6. A dificuldade para um soco é 6. Os

resultados são 3, 5, 6, 7, 2 e 4. Dois sucessos. Jonathan está tentando empalar o vampiro. Sua Destreza mais a perícia com Armas Brancas (estaca) é 7. A dificuldade é 6 mas ele precisa de 3 sucessos. Os resultados são 7, 6, 8, 6, 9, 10 e 7. Sete sucessos, menos os dois do vampiro: cinco sucessos! Jonathan dirige sua estaca contra o coração do monstro!

A criatura tomba, derrotada. Mais uma vez, Jonathan conseguiu dar um fim ao reino de terror de um sanguessuga.

Jonathan é um caçador solitário, lutando sozinho contra os vampiros. Pode ser apenas uma questão de tempo até um grupo de vampiros resolver atacá-lo, mas Jonathan também tem amigos a quem recorrer...

A Irmandade dos Caçadores de Vampiros

O único problema com esta irmandade é que na verdade ela não existe. Uma das maiores dificuldades da caça a vampiros é a falta de solidariedade entre os caçadores. Isso é uma grande vantagem para os Membros, porque o último esforço concentrado contra eles foi a Santa Inquisição.

Os caçadores da era moderna são solitários, acostumados demais à descrença constante para confiarem uns nos outros. Até mesmo entre os grupos ou irmandades há pouca comunicação com outras organizações. O Arcano e a Inquisição raramente conferenciam, devido às suas motivações serem muito divergentes. O FBI e a ASN trabalham sozinhos, reunindo paranoica-mente informações sobre vampiros e também sobre outros caçadores, e até mesmo sobre eles mesmos. O CCD ainda não está ciente da existência de vampiros e portanto eles nem mesmo ouviram falar da Inquisição. Os Magos estão correndo atrás dos próprios rabos. Eles são desconfiados desde a Idade Média, e dificilmente mudarão seus hábitos. Os Lupinos são os mais etnocêntricos de todos, e ninguém ousa se aproximar deles, por medo de ter cada membro de seu corpo arrancado. A maioria dos caçadores de vampiros provavelmente caçaria também Lupinos, se eles estivessem cientes dos homens-fera.

Portanto, não é aconselhável esperar muita ajuda de nenhum desses grupos. Contudo, caso outros se envolvam em seus negócios, eles tentarão conduzir os acontecimentos para os seus próprios fins. Mas você pode adquirir qualquer um deles como Contatos ou Aliados, desta forma tornando o seu personagem uma exceção à regra. Essas organizações responderão diferentemente à sua amizade. A Inquisição compromete-se por honra a ajudar um colega cruzado, mas quando seus membros se juntarem a você em qualquer missão, eles exigirão que você siga sua complexa cadeia de comando. O Arcano desejará o conhecimento, e eles não gostarão nada se você esconder algo deles. Eles só prestarão ajuda em troca de infor-

mações. O FBI ou a ASN ficarão de olho em você desde o momento em que você deixar claro suas intenções, e eles jamais esclarecerão as deles. O CCD irá considerá-lo louco se não apresentar provas conclusivas. A reação dos Magos varia de um para o outro, dependendo daquele a quem você pedir ajuda. A não ser que você tenha uma amizade profunda com um Lupino, nem mesmo pense em pedir-lhes ajuda. Se você conhecer bem um deles, ele agirá no interesse de sua matilha, e esperará que você faça o mesmo.

A Cabana dos Caçadores

As vezes é solitário lá fora. E às vezes o trabalho é tão difícil que você é incapaz de fazê-lo sozinho. Muitos caçadores se unem em grupos pequenos e informais. Ele se juntam não por medo, mas para sobrepujar os vampiros em número.

Os grupos de personagens serão assim. Alguns deles podem ter sido, e talvez ainda sejam, integrantes de grupos maiores, como o Arcano. Mas por diversos motivos, talvez por detestarem a inatividade ou a burocracia dos grupos maiores, eles se juntam a pequenos bandos de indivíduos que compartilham seu desejo de enfrentar os vampiros.

O sucesso desses grupos menores depende largamente de sua química pessoal. Se eles não gostarem uns dos outros, pode não demorar muito até se dispersarem novamente. Mas a vida de um caçador de vampiros é assim mesmo: cheia de inconvenientes, entre os quais os detestáveis hábitos pessoais dos colegas.

Mesmo esses pequenos grupos precisam possuir algum nível de organização. Alguém precisa ser o líder oficial, normalmente o caçador mais experiente ou que seja melhor estrategista. Esses grupos podem dividir-se em especialidades, como a mendiga que sabe como descobrir onde os Membros vivem, enquanto o ex-mercenário é o responsável pelo pão nosso de cada dia.

Os nomes são importantes para estabelecer a unidade pessoal e a moral do grupo. Um pequeno grupo de pessoas de pensamento igual que cace os vampiros por motivos religiosos podem chamar-se de a Irmandade da Luz. Um grupo mais vingativo poderia chamar-se Sol Escaldante, ou o Cavaleiros Vingadores. Há um pequeno grupo de místicos chamado Escuridão Interior, cuja motivação é despertar os Membros para a Golconda e fazê-los descobrir o resto de humanidade que ainda guardam em seu coração. A maioria dos vampiros odeia este grupo justamente porque eles "forçam" os vampiros a despertarem.

Esses grupos informais de indivíduos costumam ser muito exclusivos, e cheios de arquétipos como Comediantes, Excêntricos, Valentões, Galantes e Visionários. Esses grupos nem sempre duram muito tempo, mas ocasionalmente podem tornar-se uma organização importante.

O Prêmio: A Destruição dos Vampiros

Porque estou cansado de caçar e minhas forças me abandonaram.

— Lorde Randall, *balada sem nome*.

Mais cedo ou mais tarde um caçador alcançará seu objetivo, seja ele destruição, controle ou satisfação de sua curiosidade. Quando isto acontecer, ele precisará forjar novos objetivos. Mas isso também pode significar uma aposentadoria. Quando o monstro que tiver assombrado os seus sonhos durante anos estiver finalmente descansando em paz, talvez você também procure o descanso.

Ocasionalmente, o objetivo é juntar provas para apresentar ao mundo. Um vampiro morto é difícil de ser apresentado, porque transforma-se rapidamente em cinzas. Mas é possível apresentar um vampiro empalado e incapacitado. O mais difícil é conseguir um, e em seguida levá-lo a jornais e programas de televisão respeitáveis.

Se os personagens num jogo de caçada poderão ou não reunir provas suficientes para abalar a Máscara, é algo que cabe inteiramente ao Narrador. Talvez eles consigam mostrar as provas ao xerife local, mas de repente, aparecem agentes do governo e removem todos os vestígios, dizendo aos personagens que eles irão para uma prisão de segurança máxima se abrirem a boca. Sua missão

pode estar condenada desde o início, mas talvez eles sejam a fagulha que acenderá o fogo furioso do Gehenna.

Outro problema que cedo ou tarde o caçador precisará enfrentar é a descoberta de que nem todos os vampiros são os monstros malignos que o caçador pensava. O caçador segue uma vampira até o seu refúgio e a destrói. Em seguida, começa a ler o diário dela, que registra sua tentativa desesperada em viver como uma vampira sem ferir os humanos. À medida que o caçador lê o diário, ele descobre que muitas vezes a vampira passou fome e sofreu fúrias terríveis para evitar beber sangue humano. À medida que lê sobre sua coragem e seu amor pela humanidade, o caçador se dá conta de que destruiu uma vítima trágica e inocente, e que, se estivesse na mesma situação que ela, jamais teria tido a mesma coragem. Ele percebe que em sua fúria, em seu desejo por destruir os vampiros, tornou-se mais inumano que a própria vampira.

Isto leva o caçador a se aposentar, reconhecendo sua derrota diante das forças da noite, esquecendo que, embora ele tenha descoberto o bem nos vampiros, isso não aboliu o seu mal.

Porém, a caçada jamais termina realmente. Uma pessoa pode desistir, mas isso não significa que os vampiros ainda não estejam agindo, e que sempre haverá alguém para caçá-los.

No fim, a verdadeira recompensa para um caçador é o drama da caçada, os momentos intensos nos quais ele faz a diferença e pode, sozinho ou com outros caçadores, impedir as forças sobrenaturais de atacarem a humanidade.





Capítulo Três: Os Caçadores

Diga-me com quem andas e eu te direi quem és.

— Velho provérbio

Existem muitos grupos e organizações no mundo que descobriram a existência dos vampiros. Algumas dessas organizações começaram com o propósito de caçar os vampiros. Outros, como o Departamento de Investigações Especiais do FBI, foram criados por razões não relacionadas, mas voltaram sua ação e energia à caça dos Membros. O que se segue é um relato sobre os grupos que representam maior perigo aos Membros — suas estruturas, suas motivações e métodos.

Um mortal solitário com um propósito representa perigo aos vampiros, que tentam desesperadamente manter seu segredo frente à sociedade mortal, mas quando os mortais se agrupam, unindo suas forças contra os Membros, a ameaça é aparente a todos. Talvez este seja o motivo pelo qual a Camarilla tem sobrevivido aos seus problemas nesta era de anarquia: apenas os tolos duvidam da necessidade de uma união contra essas sociedades de mortais metendo os narizes onde não são chamados.

Neste capítulo descreveremos os grupos que representam maior ameaça aos vampiros, geralmente aqueles com penetração nacional e internacional. Existem grupos menores, mais regionais, espalhados pelo mundo: eles são muito perigosos em suas áreas, mas que, por vários motivos, não estendem seu poder ao resto do mundo. Talvez numa determinada região haja um grupo de velhos camaradas que tenham ciência dos Membros, e seus integrantes se unam para usar suas ligações com a comunidade contra os vampiros. Essas ações podem ser largamente ineficazes, mas apenas a consciência dos Membros, e sua resolução em combatê-los, é suficiente para

fazer deles uma ameaça à Máscara. Os príncipes precisam saber lidar com esses velhos camaradas.

O Departamento de Investigações Especiais do FBI

O **Federal Bureau of Investigation** dedica-se principalmente a crimes de nível federal dentro dos EUA, contra-espionagem e ameaças à sociedade americana como um todo. Um das formas da organização se manter informada sobre assuntos que afetem a vida americana é o Departamento de Investigações Especiais.

História

O Departamento de Investigações Especiais do FBI foi criado no começo dos anos 50. Seu propósito oficial e público era “investigar casos de natureza estranha e persistente com o intento de determinar, de uma vez por todas, se esses casos representam fraudes de nível nacional, ou se de fato há alguma verdade por trás deles.” Entre os casos listados estavam os avistamentos de OVNI, do Pé-Grande e muitos outros incidentes estranhos, incluindo relatos ocasionais sobre fantasmas.

Seu *modus operandi* era enviar agentes para investigar todos os “eventos estranhos”. Nas décadas de 50 e 60 isso incluía uma grande quantidade de avistamentos de OVNI. Algumas vezes, os agentes colocavam escutas nas casas de “malucos” conhecidos. Por causa disso, sua efici-

ência em responder a incidentes antes mesmo deles serem reportados tornou-se lendária. Essa foi a origem dos famosos "homens de preto" mencionados por pessoas que avistaram OVNI's. O Departamento de Investigações Especiais era, e ainda é, um segredo para os outros funcionários do FBI, porque esses "homens de preto" não se apresentam como agentes do FBI.

Mas toda essa atividade era uma fachada para esconder o verdadeiro objetivo da agência: descobrir e destruir os vampiros.

A origem do Departamento de Investigações Especiais remonta a um encontro com um vampiro na década de 30. Charles Horner era um agente do governo ajudando o ataque de Eliot Ness a Al Capone. Enquanto investigava o submundo de Chicago, ele descobriu alguns dos homens de Capone empacotando bebida para ser passada através da divisa estadual. Mal saiu do seu esconderijo, o agente foi atacado pelo líder, que mostrou as presas e deu uma mordida profunda no pescoço de Charles. O vampiro deixou-o às portas da morte, mas a vontade de ferro de Charles permitiu que ele se arrastasse até o telefone mais próximo e pedisse ajuda.

Depois disso, Horner dedicou-se a ajudar o FBI até que pôde puxar as cordas certas para abrir o Departamento de Investigações Especiais, que também lhe permitia caçar vampiros.

Condição Atual

Desde 1980, o diretor desta divisão é George Ferris Thomasson, um agente de carreira do Bureau, desde os dias de Hoover.

Ele foi transferido do Departamento de Homicídios para o Serviços Especiais no final da década de 60, depois de ter encontrado um vampiro enquanto caçava um assassino serial. Foi uma descoberta chocante para o agente conservador e pragmático. Ele era um dos poucos no FBI que sabia do Departamento de Investigações Especiais, mas sempre acreditou que o interesse da organização nessas coisas era apenas uma cobertura para seu propósito de catalogar espiões comunistas.

O diretor do Departamento de Investigações Especiais na época, Charles Horner, decidiu que precisaria recrutar Thomasson depois que ele descobriu a existência dos vampiros. Ele ficou impressionado com o relatório de Thomasson e acreditou que ele tinha a atitude apropriada de realismo exigida para não se ligar muito emotivamente ao trabalho. Contudo, à medida que Thomasson encontrou-se com mais vampiros, ele passou a nutrir por eles um sentimento cada vez mais paranóico. Hoje, como atual diretor, ele está conduzindo uma campanha de destruição contra eles, campanha essa que só deteria se lhe chegassem provas da utilidade dos vampiros para os interesses norte-americanos.

O "uniforme" oficial do Departamento de Assuntos Especiais são os famosos terno e óculos escuros. Eles também dirigem carrões pretos.

Devido a cortes financeiros resultantes de um conflito interno no FBI (e possivelmente da manipulação dos

Membros), os agentes de campo agora são apenas cinco. Thomasson também conta com um segundo em comando, Gerald Osbourne, no escritório de Washington, e três especialistas de laboratório.

Thomasson envia seus agentes para diversas investigações de assassinato, com o propósito de descobrir pistas dos vampiros. O aparecimento desse tipo de pistas em alguns casos tem concedido à divisão uma ficha notável na resolução de casos estranhos, embora os verdadeiros culpados quase sempre tenham sido encobertos pela Máscara.

Thomasson e seus cinco agentes possuem perícias como Cultura da Família e Cultura Espiritual, além de conhecimentos gerais em Ocultismo. Além dos vampiros, eles também são bem versados no conhecimento de coisas e pessoas estranhas e ocultas de toda a América, embora eles não entendam realmente essas coisas. Eles simplesmente sabem o que as pessoas reportam ou acreditam. Thomasson ainda não descobriu provas da existência de lobisomens, mas se o fizer, ordenará aos seus agentes para seguirem também as pistas dessas criaturas. Até então, nenhum agente possuirá Cultura de Lupino.

Motivação

A principal motivação de Thomasson é a coleta de informações e provas sobre os Membros, com o propósito de destruí-los e aos seus planos. Seu objetivo final é a tentativa de controlar os vampiros, colocando-os sob a jurisdição do FBI. Ele acredita que essas criaturas possam ser usadas para desempenhar operações de alto nível contra vários aspectos "indesejáveis" da sociedade americana. Em outras palavras, ele quer usar Membros para destruir pessoas que ele acredita ameaçarem os interesses americanos, como os comunistas, socialistas, extremistas de esquerda, feministas, ativistas do politicamente correto, jogadores de RPG e intelectuais.

Ele já sabe o suficiente sobre os vampiros para perceber o quanto seria difícil controlá-los. Ele não pode conceber a política verdadeiramente maquiavélica da sociedade dos mortos-vivos.

Métodos

O método básico usado pelo FBI na caça aos vampiros é o Método Investigativo. Seu principal objetivo é a coleta de informações. Eles usam as mais sofisticadas técnicas modernas na perseguição aos seus suspeitos. Este método é complementado pelo Método do Armamento Pesado. Eles sabem o quanto os Membros podem ser perigosos, e não pretendem ser pegos desprevinidos. Eles sabem que, no seu ramo, a melhor defesa é um ataque frontal e violento.

O Que Eles Sabem

O Departamento de Investigações Especiais conseguiu até agora coletar as seguintes informações em seu arquivo:

Os vampiros, ou Membros, como chamam a si mesmos, dividem-se em clãs, os quais por sua vez são integrantes de uma organização maior chamada Camarilla.

Exatamente como ocorre na América, existem indivíduos anarquistas que tentam destruir a organização. O principal propósito da Camarilla parece ser esconder a existência dos vampiros do público humano. Isso é chamado *Operação Máscara*, tendo sido desenvolvida em resposta à Grande Inquisição, na Idade Média.

São os seguintes os clãs conhecidos: os Ventrue: líderes da Camarilla. Cada cidade tem um príncipe regente, normalmente um integrante deste clã. Os Brujah: o partido político de oposição, os "esquerdistas", se consideramos os Ventrue como "direitistas". Geralmente são rebeldes e suas opiniões são perigosas. Nosferatu: todos os integrantes deste clã possuem aparências repugnantes, mas eles dirigem a rede de informações da Família. Este é o clã cujos registros precisamos confiscar. Os Tremere: esse vampiros acreditam ser ocultistas, e estudam muitos conhecimentos místicos. Não se sabe muita coisa sobre eles. Provavelmente existem outros clãs, que ainda não foram descobertos.

Métodos eficientes contra eles: as cruzes das lendas tradicionais são ineficazes contra eles, bem como alho, espelho e água corrente. Uma estaca de madeira no coração (deve atravessar diretamente o órgão) paralisará o vampiro por um período de tempo indefinido. A exposição ao fogo ou à luz solar gera um efeito entrópico dramático, matando o vampiro numa questão de minutos e, às vezes, mesmo em segundos.

Aliados: Os Membros são conhecidos por sua capacidade em controlar humanos concedendo-lhes seu sangue. Essa prática estabelece algum tipo de controle men-

tal (veja o relatório do FBI a respeito de mesmerismo). O sangue também concede grande força ao indivíduo que o beber. Nenhum agente conseguiu ainda identificar esses "carníais", como os vampiros os chamam, exceto através de testes de sangue.

Identificando Membros: Eles geralmente parecem pálidos e magros, e nunca são vistos durante o dia. Fora isso, sua aparência varia muito. Eles podem sempre ser identificados por um teste de sangue (veja o relatório do FBI a respeito de sangue vampírico). Uma amostra deste sangue foi obtida, e descobriu-se divergir bastante dos tipos de sangue conhecidos, mas até agora o departamento de perícia técnica ainda não foi capaz de identificar nenhuma de suas propriedades misteriosas, embora algumas plaquetas pareçam ter uma semelhança com sangue de minhoca.

Atenção: Jamais se aproxime de um vampiro sem apoio da agência.

A Estrutura do Departamento

O Departamento de Investigações especiais responde apenas aos chefes do FBI. Cada dirigente novo do FBI é instruído pelo dirigente do Departamento de Investigações Especiais a respeito de suas atividades durante uma reunião secreta. Desde que Hoover saiu do FBI, Thomasson tem escondido os verdadeiros motivos do Departamento dos novos dirigentes do Bureau, por temer que eles não acreditem em suas provas da existência de vampiros. Como não pode arriscar sofrer um corte de verbas, Thomasson tem falsificado muitos relatórios sobre a capacidade do Departamento em identificar subversivos perigosos, e enfatiza o alto nível de sucesso do Departamento no tocante aos assassinos seriais. Até agora, ele tem conseguido manter intacta a autonomia do Departamento.

Por outro lado, a maioria dos outros agentes nem mesmo sabe da existência do departamento. Aqueles que estão cientes de sua existência acreditam que se trata apenas de uma rede de obtenção de informações. O dirigente do Departamento de Homicídios Seriais recentemente ficou curioso com o sucesso extraordinário do departamento na localização de assassinos. Thomasson passou-lhe apenas o material menos revelador, e nenhuma informação relativa a atividades de vampiros.

Há cinco agentes de campo, que podem ser encontrados espalhados pelos Estados Unidos a qualquer momento. Eles são enviados para todos os tipos de investigações, mas Thomasson está se concentrando nos eventos que podem ser relacionados a vampiros. Um agente foi mandado recentemente para investigar um estranho assassino serial que apareceu numa pequena cidade do estado de Washington, mas os resultados da investigação ainda não foram conclusivos.

Existem três especialistas em perícia técnica que trabalham no escritório principal, em Washington, exceto quando são chamados para investigações de campo. Sua prioridade é o estudo do sangue vampírico, mas o fato de sua investigação ser altamente secreta os tem impedido



de obter ajuda externa, que poderia ajudá-los a desvendar sua composição misteriosa. Se eles pudessem trocar informações com o CCD, a Máscara não duraria muito tempo.

Existe uma divisão administrativa que lida com as necessidades de secretariado do departamento. Eles mantêm todos os arquivos, exceto os relacionados a vampiros. Esses são mantidos num cofre no escritório de Thomasson. Apenas ele conhece a localização do cofre (no chão, embaixo de sua cadeira) e a combinação.

Interpretando um Agente do Departamento de Investigações Especiais

Vampiro, A Máscara oferece um Agente Governamental para ser usado como ponto de partida na criação de um personagem. Todos os integrantes do Departamento de Investigações especiais possuem um Conhecimento em Ocultismo de pelo menos 3, sendo a especialização, vampiros. Algumas outras especialidades são OVNI, monstros, fantasmas, parapsicologia e magia. O Narrador deve permitir ao jogador comprar Conhecimentos mais precisos em Cultura da Família ou Cultura Espiritual.

Todos os agentes do Departamento de Investigações Especiais possuem os seguintes Antecedentes: Aíados 5 (colegas agentes do FBI), Influência 4 (poderes de investigação da Polícia Federal) e normalmente alguns Contatos.

A Perícia em Armas de fogo é uma necessidade, e Thomasson quer que seus agentes sejam bem treinados

no uso de rifles de assalto. Despejando o máximo possível de chumbo sobre um vampiro, os agentes esperam ser capazes de incapacitar um Cainita por tempo suficiente para imobilizá-lo com uma estaca.

Os Arquétipos mais comuns são Planejador, Diretor, Conformista, Ranzina e Tradicionalista.

Reações dos Vampiros

A Camarilla declarou que todos os vampiros devem evitar essa organização. Os Justicars ocasionalmente conduzem campanhas de despistamento contra eles, mas mesmo esse grau de risco é considerado alto demais. O Príncipe de Washington está tentando matar Thomasson, na esperança de que a organização desmoro-ne sem ele, ou pelo menos que ela pare de caçar vampiros. Mas os anciões da capital e do resto do país estão pressionando o Príncipe de Washington a não fazer isso, por temerem os riscos. Não obstante, o Príncipe não deixará passar uma boa oportunidade de matar Thomasson.

Dicas para o Narrador: O Departamento de Investigações Especiais é a organização para aqueles caçadores que gostam de armas e da chance de usá-las contra vampiros. Os poderes que possuem como policiais federais podem protegê-los de ter de explicar os tiroteios que venham a travar nas ruas, mas mesmo essa habilidade tem um limite. Eles são agentes secretos, e Thomasson espera que ajam como tal. Em outras palavras, sejam discretos e não abram o bico sobre os vampiros. Thomasson não quer provocar um estado nacional de pânico devido ao conhecimento da existência de vampiros. Além disso, ele acredita que seria preciso uma enorme quantidade de provas para convencer o público, e ele não liberará nenhuma até ter todas. Curiosamente, agindo assim ele protege a Máscara.

A Agência de Segurança Nacional (ASN)

A mais poderosa organização de segurança do governo americano, a ASN é a agência de contra-espionagem que segue todas as outras como se fosse uma sombra. Embora seja conhecida como uma organização de coleta de informações, a ASN detém autoridade substancial no tocante a "garantir" a segurança nacional. Por exemplo, ela possui um governo substituto pronto para subir ao poder caso o governo principal caia, seja devido a invasão estrangeira, guerra nuclear, dissidências internas ou outras causas.

Ela possui vastos poderes jurisdicionais para garantir a segurança do governo dos Estados Unidos. Devido a isso, se um dia for descoberta a existência de vampiros, os poderes que a organização poderá voltar contra a Família dentro dos EUA serão fenomenais. Em seus bancos de dados existem informações substanciais que podem indicar a presença dos mortos-vivos, mas até agora nada tem sido feito. O problema é que alguns de seus agentes já sabem sobre os vampiros, e esse conhecimento pode vir a causar sua destruição.



Apenas três agentes da ASN parecem possuir algum conhecimento sobre os mortos-vivos — Bruce Higgins, Maurice Edwards e Felicity Price. Os três formam o coração da divisão de contra-espionagem interna da ASN, que tem como missão proteger os EUA de “ameaças internas”. Eles servem como seu centro nervoso, coletando dados de suas várias fontes, condensando-os e, de acordo com sua importância, passando aos seus superiores, que tomam as decisões. Todos os três são muito eficientes com computadores, pesquisa e outros aspectos do seu trabalho.

Os três trabalham juntos desde o final da década de 70, tendo coletado uma quantidade substancial de informações em áreas de interesse pessoal. Por exemplo, Edwards usou sua posição para montar o banco de dados sobre esportes mais abrangente que existe, e o emprega para garantir seu sucesso em apostas.

Os outros dois também têm seus temas preferidos. Higgins e Price possuem um leve interesse no sobrenatural. Alguns anos atrás eles se uniram para montar um grande arquivo sobre eventos estranhos e inexplicáveis, concentrando-se principalmente em crimes bizarros. Com o passar dos anos, e à medida que sua coleção aumentava, os dois começaram a perceber padrões em seus dados — o mesmo tipo de padrões que eles haviam sido treinados a procurar para identificar espões e subversivos. Manipulando secretamente operativos da agência, satélites e fontes de informação, os dois chegaram a uma conclusão estarrecedora — vampiros e lobisomens existem.

Maravilhados com o que descobriram, eles começaram a expandir seu conhecimento. Escolhendo uma cidade próxima, Baltimore, como seu local de testes, eles rapidamente localizaram os refúgios de vários mortos-vivos. Para aprender mais sobre essas figuras misteriosas, Higgins e Price armaram metodicamente uma situação de conflito entre dois vampiros, de modo a torná-los inimigos mortais. Eles fizeram manipulações dignas dos próprios Membros, como arruinar a fonte de renda de um deles ou condenar o outro à prisão, sempre fazendo parecer que o culpado havia sido o antagonista.

Com o uso de instrumentos de escuta telefônica, monitorização por vídeo e outras fontes, os agentes observaram os vampiros armarem uma guerra. Eles ouviram os carnícais planejando ataques, escutaram conversas telefônicas com aliados vampiros entre as duas facções e assistiram o duelo final através de câmeras escondidas. Eles viram os dois vampiros enfrentarem-se cara a cara. Um foi destruído enquanto o outro tombou durante a luta, mas foi carregado por seus lacaios e, depois disso, jamais foi visto normalmente.

Os dois agentes acharam a emoção de destruir esses seres poderosos quase grande demais para suportar. Eles arquitetaram uma operação semelhante em Nova York, mas ficaram horrorizados ao ver que seus planos provocaram combates violentos nas ruas. Eles permaneceram quietos por mais de um ano antes de voltar a manipular os vampiros de Baltimore. Contudo, desta vez escolheram um vampiro Sabá e um integrante da Camarilla.

As batalhas resultantes começaram a envolver cada vez mais vampiros. Os agentes de ASN observaram fascinados o conflito que eles iniciaram alastrar-se, levando à destruição de muito mais Membros que os três que eles acreditavam existir em Baltimore. Desta vez, porém, Higgins e Price não apagaram completamente seus rastros.

Certa noite, em seu apartamento perto do quartel-general da ASN em Forte Meade, Maryland, Higgins recebeu uma visita. O visitante, que se apresentou como Canterbury, falou com Higgins durante a noite inteira. Quando já era quase manhã e Higgins começou a cair de sono, o convidado tirou uma navalha do bolso, cortou o pulso e deu um pouco de seu sangue para o agente da ASN beber.

Revitalizado imediatamente, com mais energia do que tivera em toda a vida, Higgins não teve problemas em continuar conversando com seu estranho visitante. Quando ele saiu para trabalhar, ainda cheio de energia, Higgins já havia concordado em ajudar o Sabá em seus esforços para livrar o mundo do jugo da Camarilla.

Algumas semanas depois, Price teve um encontro semelhante. Porém, sua visitante foi menos sutil, Dominando Price para obrigá-la a juntar-se a ela e ao restante da Camarilla. Depois disso, os dois agentes da ASN interromperam suas manipulações, passando a dedicar a maior parte de seu tempo na coleta de informações para suas respectivas Seitas.

Assim, seu trabalho na ASN começou a decair. Edwards notou isso primeiro, e iniciou suas próprias investigações secretas sobre o que os outros dois estavam fazendo. Horrorizado ao descobrir sobre os Membros, ele rapidamente percebeu que seus colegas de trabalho estavam sendo manipulados por essas criaturas. Ele iniciou suas próprias ações secretas para averiguar isso.

Edwards não é o único que notou a queda de produtividade na divisão de contra-espionagem interna. Oficiais de postos elevados também repararam o declínio e planejam designar operativos de confiança para descobrir qual é o problema ou se o trio começou a trabalhar para algum inimigo do governo.

Motivações

Embora Higgins e Price trabalhem para suas respectivas Seitas, o objetivo de outros agentes da ASN é descobrir o que está errado com os principais operativos da organização e corrigir o problema. Porém, depois de descobrirem sobre os mortos-vivos, essa motivação poderá mudar.

Métodos

O método principal adotado pela ASN é o Método Manipulativo. Higgins, Edwards e Price podem usar este método com grande eficácia, assim como outros agentes. Eles procuram manipular através do controle de informações, pois, nas sombras do mundo da alta tecnologia, informação é poder. Para que algum agente venha a descobrir o que há de errado, será preciso usar o Método



Investigativo: seguir os três, colocar escutas em seu telefone e tentar quebrar a segurança de seus bancos de dados.

O Que Eles Sabem

A ASN tem muitas informações sobre os Membros em seus bancos de dados, mas apenas os três agentes mencionados aqui têm acesso a eles ou mesmo algum conhecimento de sua existência. Higgins e Price sabem quase tudo, enquanto Edwards está ciente de sua existência, sua aversão à luz solar e ao fogo, seus métodos de combate e a guerra travada entre a Camarilla e o Sabá. Os outros agentes não poderão saber nada no começo do jogo.

Interpretando um Agente da ASN

Como ponto de partida, use as sugestões para o Agente Governamental no livro de regras de **Vampiro**. Os Antecedentes são: Aliados 5 (Colegas Operativos da ASN), Influência 5 (amplos poderes jurisdicionais sobre todas as agências de contra-espionagem), e normalmente alguns Contatos.

Os Arquétipos comuns são Autocrata, Autista (este, um comportamento muito comum entre espíões), Planejador e Arquitecto.

Reações dos Vampiros

Pouquíssimos vampiros estão cientes deste grupo, e cada um deles acredita que é o único a saber sobre eles. Higgins e Price não trabalham mais em conjunto, mas ainda mantêm suas atividades em segredo. Porém, se mais vampiros vierem a descobrir o que está acontecendo, os dois poderão pagar caro, pois todos tentarão tirar uma fatia do bolo de informações.

Dicas para o Narrador: Qualquer jogador que adora intrigar se sentiria em casa aqui. Uma Estória usando

agentes da ASN pode ser uma boa chance de usar panafarnálias de espionagem, métodos de investigação e armamento pesado para combater os mortos-vivos. Nunca se esqueça nunca que eles jamais poderão saber em quem podem e em quem não podem confiar.

O Centro de Controle de Doenças (CCD)

Esta agência governamental, sediada em Atlanta, Geórgia, monitora surtos de doenças por toda a América para determinar o perigos que representam. Seu propósito é tentar prever contágios massivos e surtos de doenças contagiosas, bem como outros riscos à saúde. Atualmente, a organização concentra seus maiores esforços no controle do vírus da AIDS.

A organização têm se preocupado recentemente com o aparecimento misterioso do vírus HIV em casos nos quais não houve contato sangüíneo. Isto implicaria que o vírus sofreu uma mutação, sendo capaz de ser transmitido através do ar. Se isto for verdade, o conselho que esta agência daria ao governo dos EUA seria empregar todos os recursos no controle da disseminação do vírus, o que possivelmente incluiria a colocação das vítimas da doença em áreas de quarentena. Assim, nasceria uma nova era de repressão e terror.

Mas a agência ainda não tem nenhuma prova, além dos contágios misteriosos, da existência de um vírus de HIV capaz de ser transmitido pelo ar. A verdade, se um dia vier a tona, é ainda mais assustadora. É o descuido dos vampiros que está espalhando a doença, à medida que passam o vírus de vítima para vítima.

O CCD está mobilizando seus recursos formidáveis para a solução deste dilema. É apenas uma questão de tempo até que eles descubram quem são os portadores do

vírus. Com a credibilidade da CCD, a meticulosidade de seus métodos e a publicidade que suas atividades atraem, a Máscara poderia ser derrubada facilmente, e os caçadores cairiam sobre os Membros como uma matilha de cães.

Outro perigo, embora pequeno, são os carníçais. Às vezes, enquanto estão trabalhando para os Membros, eles são presos e submetidos a testes rotineiros para determinar se são viciados em drogas. O conteúdo estranho de seu sangue ocasionalmente leva os médicos a mandarem amostras para serem estudadas pelo CCD. A composição dessas amostras de sangue ainda é um mistério para o CCD, e embora eles possuam os recursos para analisá-las, a extrema raridade dos casos reduz a prioridade desse estudo.

Se os cientistas do Departamento de Assuntos Especiais do FBI estudassem essas amostras de sangue em conjunto com o CCD, eles poderiam alcançar descobertas científicas extraordinárias, e até mesmo conseguirem sintetizar o sangue. Os usos militares para essa forma de sangue seriam tão fenomenais que o seu estudo não seria mais simplesmente ignorado.

Motivações

Descobrir a natureza de transmissões misteriosas de HIV sem causa aparente.

Método

O método científico caracteriza os procedimentos do CCD na investigação de doenças, com alguns de seus funcionários empregando o Método Investigativo para recolher informações sobre os aspectos estranhos encontrados.

O Que Eles Sabem

Eles ainda não sabem sobre os vampiros, mas bastaria apenas que um Membro se esquecesse de lamber o ferimento para que todos os receptores do vírus fossem submetidos a uma forte investigação científica, que talvez incluísse até mesmo Hipnotismo, o que poderia revelar o comando de um Membro para que a vítima esquecesse que teve seu sangue sugado.

A Estrutura do CCD

A Dra. Marisa Fletcher é a diretora da equipe que está pesquisando o mistério das transmissões. À medida que os casos foram aumentando, o mesmo aconteceu com seus fundos e o poder de interferir com as investigações policiais em caso de necessidade. Ela possui uma equipe de quatro pesquisadores. Para proceder sua investigação, Fletcher recebe amostras e informações de toda parte do país.

Ela ainda não trocou informações com os pesquisadores que estudaram os poucos casos do estranho sangue dos carníçais. Se ela o fizer, notará que os elementos residuais no sangue das vítimas combina com os encontrados no sangue do Carníçal, e ela passaria para outra fase da investigação, na qual disporia de ainda mais poder e recursos financeiros.

Interpretando um Pesquisador do CCD

Você pode não querer interpretar uma dessas pessoas, porque elas nem sempre permitem um jogo excitante ou dramático, mas um ex-pesquisador do CCD pode exercer muito respeito e conferir um conhecimento científico significativo para lidar com o problema dos mortos-vivos.

Os integrantes atuais possuem todos um Conhecimento em Medicina de pelo menos 4, com uma especialidade em Doenças. Eles teriam Contatos 3 (vários médicos espalhados pelo país), e Influência 3 (habilidade de recomendar a colocação de áreas e pessoas em quarentena). Os Ex-integrantes perdem sua influência, mas ganham aliados (velhos amigos do CCD).

Samaritano, Cavaleiro, Diretor e Mártir são Arquétipos comuns.

Reações dos Vampiros

Só agora os Membros estão começando a ficar cientes desta nova ameaça à Máscara. Eles acreditam que, como eles não trocam nenhum fluido corporal, estão seguros. Contudo, esquecem que algum sangue pode permanecer em suas bocas, lábios e presas. Portanto, aqueles que mais espalham a doença são os que mudam de uma vítima para outra, várias vezes por noite. Os poucos que têm consciência de seu papel na disseminação dessa doença são muito cuidadosos. Petronon, o Justicar Nosferatu, tem trabalhado para restringir a verba do governo para pesquisa da AIDS, mas os pedidos insistentes dos ativistas da AIDS por mais dinheiro pode logo sufocar seus esforços.

A doença é uma coisa com a qual os Membros raramente se preocupam, como se ela não os afetasse. Os perigos de uma praga transmitida por Membros são raramente levados em consideração. Alguns vampiros mais velhos lembram das provas levadas aos juízes da Inquisição na Idade Média, apontando causas vampíricas para a Peste Negra. Mas esses Membros costumam, por paranóia devido à sua idade, manterem-se confinados aos seus refúgios, o que os impede de fazerem qualquer coisa a respeito.

Os Anarquistas talvez sejam os vampiros que derrubarão a Máscara, porque raramente se importam com as consequências de seus hábitos alimentares. A festa pode acabar logo.

O Arcano

...minha biblioteca era grande como um ducado.

— Shakespeare, *A Tempestade*

Entre as pessoas deste mundo que perseguem a sabedoria, existe um grupo que busca a sabedoria há muito perdida pela Humanidade: os conhecimentos místicos. Eles trabalham incansavelmente para colher o máximo de informação que puderem das histórias e lendas populares contadas à noite em frente às fogueiras, e dos registros antigos continuamente trazidos à luz em velhas tumbas e em sítios arqueológicos. Este grupo reuniu uma quan-



tidade enorme de Conhecimento Místico em todos os assuntos imagináveis.

Eles estão cientes dos Membros e dos lobisomens, das Fadas e dos espíritos que vagueiam entre os mundos. Há Congregações desta organização espalhadas pelo mundo, mas a Congregação fundadora se encontra em Londres. Essas Congregações consistem de integrantes, todos eruditos, que há muito demonstram um grande interesse pelo ocultismo, e pela sabedoria que pode ser obtida através dele. Só é possível tornar-se membro da ordem mediante convite, e um integrante atual precisa patrocinar a aplicação de todos os testes. Trata-se de um clube bastante exclusivo, que mantém seus verdadeiros propósitos e interesses em segredo dos forasteiros, que “não entenderiam o ônus de nossa responsabilidade”.

História

A organização Arcano foi fundada em 1885 por Benjamin Holmscroft, um ocultista desiludido com a Ordem Hermética do Nascer do Dia, da qual ele fora membro. Ele se cansou dos estudos que a organização realizava, sempre procurando imbuir de materialismo e conjecturas racionais os conhecimentos transmitidos pelos mitos e pelas lendas. Ele desistiu da ordem, e depois de alguns anos de estudo e planejamento, enviou convites a amigos ocultistas os quais acreditava pertencerem à “mesma estirpe” que ele.

Certa noite, o grupo se reuniu no gabinete de Holmscroft para discutir sua nova idéia. Ele lhes propôs juntarem-se numa organização de estudos que teria como propósito a “busca incessante e irresoluta da Sabedoria e do Conhecimento escondidos nas sombras do mundo.” Essa organização seria chamada Arcano.

Holmscroft e muitos de seus amigos, além de serem integrantes de várias ordens herméticas populares, eram membros de uma sociedade mais velha e secreta, a Rosacruz. Seu propósito em buscar conhecimentos secretos era alcançar a imortalidade. Nisto eles seguiram a tradição dos alquimistas medievais, e muitos de seus membros fundadores haviam sido praticantes dessa arte e ciência.

É um conhecimento pouco sabido entre os seus membros subseqüentes que, entre o grupo original, estavam figuras de idade muitíssimo avançada, homens que haviam alcançado algum sucesso limitado em seus experimentos com a imortalidade através de processos alquímicos.

O primeiro ato dos Fundadores, sob a liderança de Holmscroft, foi fundar uma Congregação em Londres, onde eles poderiam armazenar seus arquivos. Um dos acordos feitos entre eles foi o uso comunitário das suas bibliotecas pessoais, que seriam reunidas no novo escritório. Essa foi uma grande conquista de Holmscroft, considerando o ciúme doentio que a maioria dos eruditos daquela época nutria por seus livros. A reunião de todo esse conhecimento foi, sem dúvida, a forma que o Arcano encontrou de sobreviver até os dias de hoje. A biblioteca central, a *Axis Mundi* do Arcano, como era chamada, seria muito útil para os futuros membros, muitos dos quais vinham da Europa para estudar ali.

Condição Atual

Desde aquela época, muitas Casas de Congregação têm sido erigidas pelo mundo inclusive em partes bem distantes do globo. A maior e mais antiga na América está localizada em Washington, numa grande casa em Georgetown. Outra fica em Boston, Massachusetts. Há casas menores em outras cidades dos Estados Unidos.

O dirigente atual da Ordem Americana, Jonathan Kelvin, era o mais jovem dos fundadores originais. Ele tem mantido boa saúde e longevidade através dos anos devido ao seu conhecimento alquímico, mas mesmo ele começa a sucumbir às mazelas da velhice. Ele reside na Casa de Congregação de Georgetown.

O número de integrantes do Arcano vem caindo bastante nos últimos anos, devido à "falta de personalidade" da nova geração. O Arcano tem tido pouca notícia de indivíduos que detenham conhecimento, inteligência e desejo suficientes para merecerem o convite à ordem. A maioria dos membros lamentam a irracionalidade do movimento da Nova Era, embora aplaudam seus motivos.

Contudo, uns poucos jovens entraram recentemente na ordem e pesquisam ativamente o Conhecimento Milenar, ou a crença apocalíptica de que o fim do mundo coincidirá com o fim do milênio, o ano 2000. Alguns desses eruditos estão perseguindo os rumores dos Membros Antediluvianos à luz do estudo Escatológico. Isto recentemente gerou uma revitalização no interesse do Conhecimento Vampírico entre os integrantes do Arcano.

O mais influente desses jovens é Thomas Yardley. Ele era um formando em psicologia em Harvard que, num impulso, entrou numa casa mal-assombrada. Suas experiências ali mudaram totalmente a sua abordagem do conhecimento e ele começou a estudar ocultismo. Seus textos inteligentes e bem embasados sobre o assunto chamaram a atenção do Arcano. Logo foi feito um convite, que ele aceitou de bom grado. Atualmente, ele é um dos maiores investigadores da Cultura da Família, e o apocalipse Antediluviano, ou Gehena, é um de seus maiores interesses.

Motivações

A curiosidade é a única motivação do Arcano. Só os integrantes mais jovens desejam realmente se envolver com a caçada e a destruição de vampiros. Os mais velhos preferem estudá-los à distância, na segurança de suas poltronas de couro. Os integrantes mais jovens dizem que isso se deve mais à covardia que a qualquer outra coisa, mas a visão filosófica dos anciões sustenta sua atitude.

Eles procuram ativamente entrevistar todos os caçadores de vampiros e todos os indivíduos que tenham interesses em eventos místicos ou sobrenaturais.

Métodos

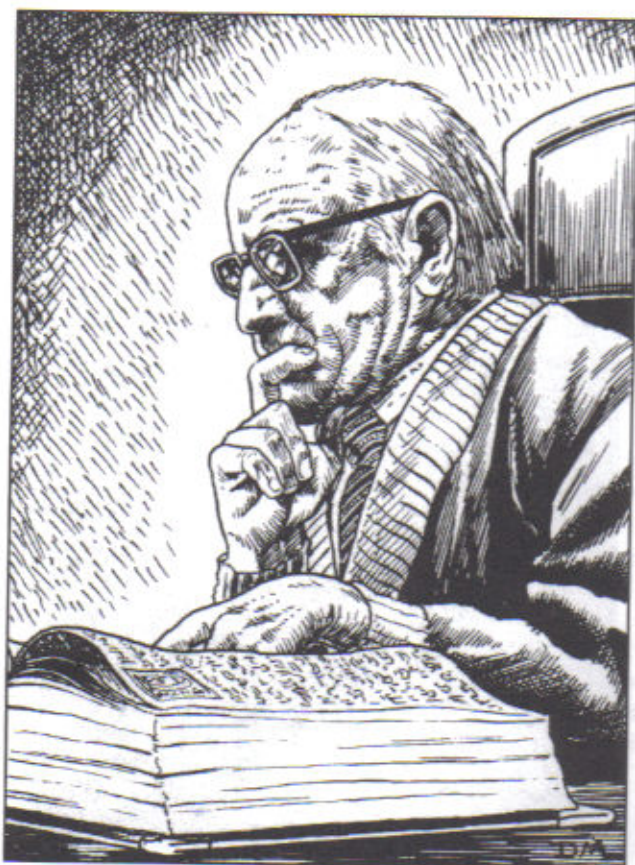
Entre os diversos métodos empregados pelos eruditos do Arcano estão o Método Científico, o Método

Investigativo e o Método Místico. O Método de Arma-mento Pesado jamais é usado por esta organização, embora eles ocasionalmente estudem seus praticantes. Destruir os Membros, ou se envolver com suas maquinações, é frontalmente contra o código e o propósito da ordem, que é aprender.

O Que o Arcano Sabe

Eles detêm uma enorme quantidade de informações sobre os vampiros, mas elas incluem, além de muitas verdades, também falsos pressupostos. Devido ao papel mais erudito, e menos ativo do Arcano, a maior parte das informações ainda não foi testada "em campo". O Arcano envolve-se excessivamente com teorias, carecendo de prática.

Praticamente todas as informações a respeito dos Membros apresentadas em **Vampiro** e em **Vampiro: Guia dos Jogadores** estão disponíveis na Biblioteca Central, e talvez também em Georgetown. Mas estão misturadas com as lendas e mitos falsos que envolvem os vampiros. Eles possuem relatos de famosos caçadores de vampiros, mas esses variam de acordo com o que pode ser aprendido com suas experiências. Alguns desses relatos afirmam que os vampiros podem ser espantados com cruzes, enquanto outros atestam o fracasso miserável da aplicação desses métodos. Apenas alguns integrantes do Arcano chegaram à conclusão de que é necessário Fé para usar símbolos sagrados contra Membros.



Os eruditos do Arcano travam debates informais sobre a veracidade dessas lendas, mas nenhum deles foi capaz de chegar a qualquer conclusão final, o que tem levado os integrantes mais jovens a acreditarem que deveriam ser realizadas investigações mais ativas. Os outros integrantes acreditam que isto destruiria sua reputação de objetividade e imparcialidade, que alguns insistem ser a razão pela qual eles não tem sido alvos de ataques da parte de vampiros.

Até que o Arcano se torne mais aberto ao empirismo, suas teorias não descobrirão nenhuma verdade essencial.

A Estrutura do Arcano

O Arcano é dividido em Casas de Congregação, com a Casa Principal sediada em Londres, onde também está o Grande Líder. Cada Casa possui seu próprio Líder e sub-oficiais com vários títulos, mais honorários que administrativos, como o Bibliotecário-chefe, o Líder dos Fenômenos Paranormais, o Líder da Cultura Regional, etc.

Também existe em cada Casa um Tesoureiro que administra as finanças dessa Congregação. Devido à grande quantia legada pelos Fundadores, somada aos dividendos de excelentes investimentos, os integrantes do Arcano em geral podem depender apenas do Arcano como fonte de renda. Eles recebem uma gratificação e têm direito a um quarto na Casa da qual são membros, mas alguns in-

tegrantes ainda mantêm seus postos como autoridades sociais e professores universitários. Tudo isso eles recebem em troca da sua afiliação às Bibliotecas, que se dá mediante a doação de livros ou das pesquisas do próprio erudito.

Interpretando um Erudito do Arcano

O exemplo para este tipo de personagem está sugerido em *Vampiro, A Máscara*. Apesar de seu interesse comum em conhecimento, esses eruditos variam imensamente em tipo. Muitos se especializam em todos os tipos de áreas diferentes de conhecimento. Alguns são praticantes de esportes, mantendo-se sempre em boa forma; outros quase nunca saem de suas bibliotecas bolorentas. Além de seus níveis altíssimos em Habilidades Mentais e Conhecimentos, fique à vontade para fazer qualquer combinação com outras perícias.

Como integrantes do Arcano, todos os personagens terão o Antecedente Recursos 1, que lhes permite viver sem um trabalho de verdade. Eles também possuem Aliados 2 (outros integrantes, mas o número que conseguem reunir numa emergência é variável). Alguns integrantes podem também possuir algum nível de Fama, ser escritores de best-sellers, ou talvez sejam conhecidos narradores de documentários, com milhões de espectadores.





Reações dos Vampiros

Nenhum vampiro deseja que o Arcano acumule informações sobre eles. Seu mistério é um fator importante da Máscara, para a qual as Bibliotecas do Arcano representam um grande risco. Certa vez, um vampiro incendiou a biblioteca da Congregação de Boston, mas, em vez de ajudar, deixou os integrantes do Arcano extremamente preocupados com sua segurança. As medidas de segurança instituídas depois do incidente garantem que apenas seus integrantes tenham acesso às bibliotecas. O Arcano instituiu recentemente uma rotina de testes de sangue em todos os seus integrantes; pretendem dessa forma evitar que um carníçal faça parte de sua organização. Depois dessa medida, o risco de fazer isso passou a ser considerado alto pelos vampiros: nenhum deles quer dar aos integrantes mais jovens do Arcano uma desculpa para caçá-los.

O Arcano costuma ser considerado inofensivo, o que tem levado muitos vampiros a serem descuidados ao lidar com essa organização.

Além disso, Kelvin, o Líder da Ordem Americana, está aterrorizado com sua idade avançada. Ele sente um grande medo de morrer. Seus métodos alquímicos de extensão da vida recentemente se tornaram ineficazes, e ele está pensando em procurar um vampiro que o Abraça e lhe conceda a imortalidade que deseja.

A Inquisição (A Sociedade de Leopoldo)

Sendo a crença em seres como bruxas parte tão essencial da Fé Católica, a obstinação em manter a opinião contrária não poderá ser classificada como outra coisa senão heresia.

— Malleus Maleficarum, Parte Um, Questão 1

Decerto a mais temida das organizações de caça aos vampiros, a Inquisição possui muitos soldados de campo em sua guerra contra a ameaça demoníaca dos vampiros. Seu número é pequeno, mas seus integrantes são imbuídos de coragem e um senso imorredouro do dever.

A razão para o medo que este grupo provoca, a despeito das suas reais capacidades (que são consideráveis) é devido ao seu poder no passado, quando lideraram campanhas violentas contra os Membros na Idade Média.

Essas campanhas destruíram muitos Cainitas ancestrais e provocaram a criação da Máscara, para proteger os sobreviventes de uma outra Inquisição.

A vasta maioria dos membros da Igreja não acredita mais em vampiros, lobisomens ou bruxas. Mas os integrantes da Inquisição, que se autodenominam a Sociedade de Leopoldo, acreditam piamente. Eles já viram e combateram vampiros. Mas até agora não têm sido capazes de oferecer muitas provas de suas experiências à Igreja, o que lhes concederia o poder que precisam para destruir de uma vez por todas essas criaturas da noite.

História

A Inquisição começou em meados da Idade Média. Instituída para destruir uma variedade de heresias cristãs, especialmente a heresia Catarista, ela rapidamente se tornou uma desculpa da Igreja para se livrar de indivíduos indesejáveis e fortalecer sua influência sobre a população. A despeito dos poderes políticos que corromperam a Inquisição, na época ela foi considerada extremamente necessária. Foi apenas mais tarde que ela se tornou pouco mais que uma ferramenta política.

Logo no início de suas investigações, a Inquisição descobriu a existência dos vampiros. Isto levou muitos homens fiéis a caçá-los sem tréguas. Torquemada, o Grande Inquisidor da Espanha, empregou a tortura em suas tentativas de identificar Membros. Ele ouviu relatos dos caçadores da igreja sobre o poder de cura do sangue vampírico e acreditou que a tortura revelaria aqueles que detinham esse poder. A grande dor causada a inocentes nessa época foi considerada o preço que a Igreja tinha a pagar para arrancar o mal do mundo. Os inocentes seriam recompensados no outro mundo por sua pureza.

Logo depois, os Membros se uniram para formar a Máscara. Isto levou a Igreja a acreditar que tinha conseguido destruir a Família, a despeito dos relatos ocasionais dos caçadores de vampiros. A insatisfação popular contra a Inquisição crescia dia a dia e os métodos de Torquemada chocavam até o Papa. Houve então um período de perdão, mas ninguém queria acreditar que toda aquela tortura e dor ocorrera sem motivo. Por conseguinte, a Igreja fechou oficialmente o livro sobre a existência de vampiros.

Mas havia aqueles que sabiam demais sobre a Família para acreditar nisso, e mantiveram a Inquisição, através da força de sua ligação com os líderes da Igreja. Depois de um longo período de tempo sem sucesso para descobrir os vampiros (devido às leis inicialmente fortes da Máscara contra os Membros se revelarem), a Igreja logo eliminou a Inquisição como uma parte da sua estrutura. Mas ainda nessa época, eles não pararam. Eles mudaram seu nome para Sociedade de Leopoldo e continuaram suas investigações e pesquisas sobre os vampiros.

Condição Atual

A Sociedade de Leopoldo tornou-se o maior centro de caçadores de vampiros e bruxas do mundo. Eles superaram qualquer outra organização em número de caçadores poderosos. Frequentemente, os caçadores independentes se unem aos Inquisidores por algum tempo, e mais tarde continuam sozinhos. Desta forma, a Inquisição serve como uma escola de caça vampírica. A Inquisição procura continuamente contactar novos caçadores.

O atual líder desta Ordem é o Monsenhor Ameliano. Ele é um caçador veterano, que aprendeu secretamente a cultura da caçada com seu pai, um padre católico. Colocado num orfanato desde o nascimento, ele estudou por muito tempo para ser padre e ignorar sua herança como caçador, que muitos outros lhe disseram que era loucura. Mas certa noite, ele encontrou um vampiro num cemitério. Aterrorizado, ele seguiu apenas com sua fé. Desde en-

tão, ele tem se dedicado a modernizar a Sociedade de Leopoldo sem perder suas tradições vitais. Contudo, ele acredita que muitos caçadores foram corrompidos por desejos mundanos como poder, e às vezes deixam-se apiedar pelos Membros. Ele luta para educar sua Sociedade sobre os horrores teológicos que os Membros representam.

Motivações

A motivação da Inquisição é a destruição de todos os vampiros, lobisomens, bruxas e todas as outras criaturas da noite. Um profundo senso teológico e moral sustenta esse desejo. A Bíblia não deixa espaço para dúvidas quanto a quem os vampiros realmente servem, e nenhum caçador deve permitir que um deles continue existindo.

Métodos

O Método Religioso e o Método de Armamento Pesado caracterizam as ações dos Inquisidores. Para eles, a Fé exige a destruição dos vampiros. Muitos de seus caçadores empregam o Método Investigativo para localizar suas presas.

O Que os Inquisidores Sabem

Quase tudo. Eles possuem mais experiência que qualquer outro grupo de caça aos vampiros, e portanto detêm uma grande quantidade de conhecimento prático sobre eles. Parte desse conhecimento é errado, devido à sua crença excessiva em testemunhos supersticiosos, mas todos eles conhecem as formas de se matar vampiros.

Eles possuem mais informações sobre a condição atual do Arcano que qualquer outra sociedade vampírica, assim como possuem homens que podem identificar Membros e que posições ocupam na sociedade. O quanto um caçador individual sabe sobre este grupo depende mais da experiência que de qualquer estudo de conhecimento. A maioria dos caçadores da Inquisição não gasta tanto tempo quanto deveria em pesquisas, por temerem estar perdendo tempo com isso enquanto deveriam estar destruindo vampiros.

A Estrutura da Inquisição

O líder da Ordem se encontra nos escritórios da sociedade, em Roma. Existem congregações da Ordem espalhadas pelo mundo, e a Inquisição ocasionalmente envia missionários aos pontos mais distantes da Terra para ajudar os não-esclarecidos em sua luta contra os vampiros. Todos os líderes da Ordem pertencem à Igreja Católica, embora a ordem não esteja mais ligada oficialmente à Igreja. As diversas congregações se organizam de forma muito semelhante à uma igreja católica local.

Interpretando um Inquisidor

Vampiro oferece um personagem-exemplo para um caçador ou ministro da Inquisição. As outras perícias não listadas são Teologia, História e qualquer das diversas Culturas relativas a Membros, Lupinos e Espíritos.

Os Arquétipos mais comuns são Visionário, Juiz, Honesto, Pedagogo, Fanático, Solitário, Cavaleiro e Mártir.

Reações dos Vampiros

Os Cainitas muito velhos temem este grupo por se lembrarem de seus atos na Idade Média. Eles podem evitá-los ou se vingar. A Camarilla sabe que os combates com os caçadores da Inquisição são inevitáveis, e seus Príncipes tentam aliviar o máximo de dano jogando vampiros indesejáveis na trilha dos caçadores. Isto pode acabar com o Membro destruído, o caçador morto, ou as duas coisas. Como a maioria dos vampiros reconhece a futilidade de tentar convencer os Inquisidores a não caçá-los, eles recorrem à violência, o que tem levado muitos Inquisidores a se tornarem caçadores bem-treinados.

Filhos de Osíris

E Ísis abandonou com suas asas o barro frio: Osíris reviveu, e desde então tem reinado no outro mundo como o rei dos mortos. Ali, ele porta os títulos de Lorde do Mundo Subterrâneo, Lorde da Eternidade, Regente dos Mortos.

— James George Frazer, *The Golden Bough*

Embora muitos Membros tenham ouvido falar desse estranho grupo de vampiros, poucos acreditam que ele já existiu, e aqueles que acreditam sustentam que todos seus integrantes foram destruídos. Na verdade, os Filhos de Osíris ainda existem, muito secretamente, e seus integrantes são inimigos milenares dos Seguidores de Set.

História

Há muito tempo, ao longo do Rio Nilo, uma guerra foi travada entre dois Membros, Sutekh (que mais tarde foi chamado Set) e Osíris. Possuindo pontos de vista violentamente opostos, cada um mandou suas Crianças da Noite atacarem as do outro. Enquanto os Seguidores de Set representavam as coisas mais sombrias do mundo, os Filhos de Osíris desejavam um retorno aos valores da existência, a preservação da preciosa Humanidade. Set acabou sendo derrotado, mas não antes que seus seguidores tivessem conseguido destruir a maioria das Crianças da Noite de Osíris.

Filósofo numa grande corte egípcia, Osíris foi Abraçado por um aristocrata poderoso que desejava compartilhar com ele os prazeres da Noite (e usar suas habilidades no Jyhad, que então se acirrava). Porém, Osíris sentiu-se repellido por seus novos poderes e pelo rosar profundo da Besta, que abalava seu espírito. Ele empregou antigos métodos de meditação para escapar aos horríveis desejos de seu novo corpo. Usando de sua grande força de vontade, ele atingiu um controle inacreditável sobre suas virtudes. Mas o preço foi uma pós-vida de muita abstinência e disciplina.

Seu caminho diferia da Golconda porque seu estado místico não era acompanhando por uma grande alegria. Além disso, não era permanente, dependendo de uma disciplina rígida e de regras dogmáticas de comportamento.



Mas se tais regras fossem praticadas diligentemente, um vampiro poderia impedir que sua humanidade caísse, e assim obter novos poderes.

Ele pregou o seu caminho recém-encontrado aos outros vampiros. Alguns se juntaram a ele, procurando controlar a Besta que ele tinha evidenciado em si mesmo. Seu caminho foi marcado por um sentimento intenso de renascimento após a conquista do estado de consciência sobre o qual pregava. Desta forma, os Filhos de Osíris cresceram. E também o ódio de Set e seus Seguidores.

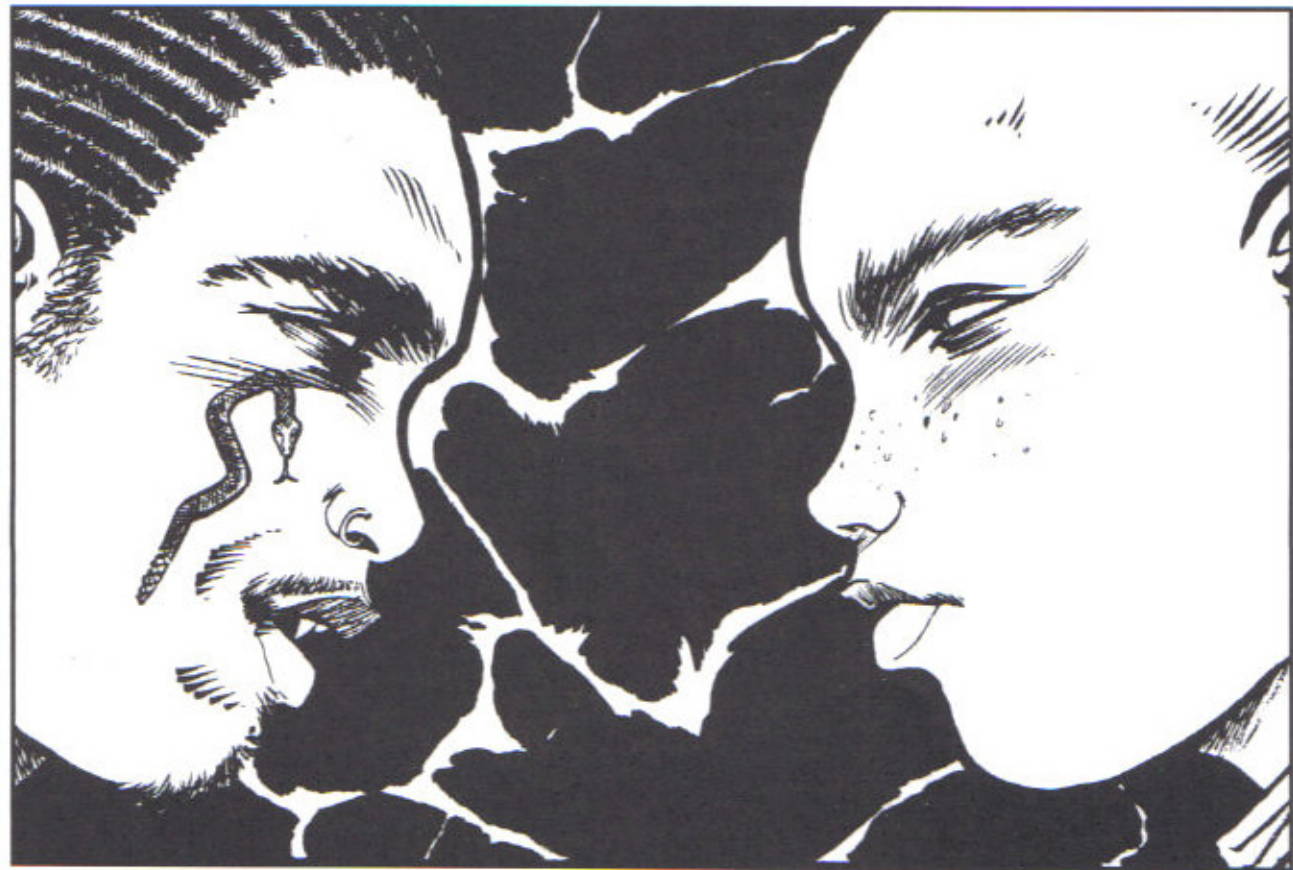
No incidente mais famoso da guerra, o próprio Set arrancou membro por membro de Osíris, e espalhou seu corpo pelos quatro cantos da terra. A primeira seguidora de Osíris, Ísis, procurou por todo o mundo as partes do corpo de seu mestre, torcendo desesperadamente para poder trazê-lo de volta, mas temendo que seria impossível até mesmo para um vampiro sobreviver a essa destruição. Após uma busca muito árdua, ela finalmente reconstituiu o corpo de Osíris. Todas as suas Crianças da Noite deram de seu sangue para revivê-lo. À medida que derramavam seu sangue pelas veias danificadas, a carne começou a se recompor, e juntou-se novamente num todo. Os olhos de Osíris se abriram e ele se levantou. Seus filhos foram tomados por uma grande alegria. Através de sua força de vontade, ele havia mantido sua consciência mesmo na Morte Final, e retornara dela.

Mas esse esquartejamento deixou uma sequele. Depois de seu renascimento, seu sangue não era mais o mesmo: depois disso ele nunca mais criou Progenie. O sangue ainda podia curar suas feridas, mas ele não tinha poder para criar outros vampiros, ou mesmo transformar mortais em Carniçais. Desde essa época, nenhum Filho de Osíris gerou sua própria Progenie. Seus integrantes provêm dos vampiros que se desiludiram com seus clãs.

Condição Atual

Os Filhos de Osíris perderam contato com seu senhor logo depois que Set desapareceu. Desde então, os Filhos de Osíris pregam a filosofia e as disciplinas de seu senhor. O mestre atual do grupo, chamado de Grande Rei Imortal, é um dos últimos filhos diretos de Osíris, nascido antes de seu senhor se tornar incapaz de criar outros. Sua localização é desconhecida para a maior parte dos integrantes do clã, mas ele ocasionalmente aparece quando surge uma chance de frustrar os planos dos Seguidores de Set.

Graças aos métodos altamente secretos dos Filhos de Osíris, os Seguidores de Set acreditam que eles estão extintos. O clã usa apenas aliados e lacaios para agir no lugar de seus integrantes. Suas tradições extremamente ascéticas requerem que eles não se arrisquem nas impurezas do mundo ou da Família. Eles costumam deixar seus Refúgios secretos para recrutar novos integrantes, mas os candidatos são



muito raros, sendo os convites estendidos apenas àqueles que já estão inclinados às verdades místicas.

Motivos

Suas preocupações principais residem em manter sua Humanidade e suas Virtudes. Para fazer isto, precisam praticar longos rituais de meditação e seguir regras rígidas de comportamento. A santidade de um templo lhes é muito útil; alguns acreditam que se eles não puderem meditar em seus locais purificados, suas virtudes degenerar-se-ão rapidamente.

Os Filhos de Osíris odeiam os Seguidores de Set, e seus únicos contatos com a Família, além do recrutamento, é atacar os Seguidores. A guerra das drogas que atualmente está assolando os EUA tem servido como uma ótima cobertura para a atacar os lacaios criminosos dos Seguidores de Set. De vez em quando, um Filho de Osíris poderá agir contra o Sabá, que eles consideram meros imitadores dos Seguidores de Set.

Métodos

Os Filhos de Osíris empregam o Método Místico para alcançar seus objetivos. Ocasionalmente, usarão o Método Manipulativo para destruir os Seguidores de Set à distância, sendo cuidadosos em não deixar para trás nenhum indício de que eles ainda existem.

Aparência: Suas características físicas variam, porque eles escolhem seus recrutas em vários outros clãs, inclusive o Nosferatu. Costumam vestir robes impecavelmente brancos, às vezes com símbolos místicos e mandalas bordadas. Eles jamais usam objetos que poderiam distraí-los de sua disciplina, como camisetas estampadas ou roupas caras. Todos raspam completamente as cabeças, inclusive as mulheres.

Refúgio: Eles preferem locais muito remotos, como topos de montanhas ou ruínas antigas que de alguma forma tenham sido associadas ao misticismo. Eles vivem comunalmente em Refúgios chamados Templos, que são necessários para alcançar sua Disciplina chamada Bardo. Esses Templos são adornados com símbolos mágicos, principalmente egípcios, mas também de origem oriental — os Filhos de Osíris têm-se tornado muito ecléticos em seu misticismo, como pode ser visto na Disciplina Bardo. O Grande Templo se encontra numa montanha nevada no Nepal, praticamente inacessível ao mundo. O Primeiro Templo, destruído eras atrás pelos Seguidores de Set, está abandonado, soterrado pelas areias do Egito.

Antecedentes: Todos os seus integrantes provêm de outros clãs ou são Caitiffs. Existem, portanto, pouquíssimos Neófitos entre eles, mas como a filosofia dos Filhos de Osíris exige de seus integrantes um nível alto de Humanidade, também é raro que eles recrutem Anciões. O nível mínimo de Humanidade que um vampiro precisa possuir para ser convidado é 8.

Disciplinas da Seita: Qualquer uma que os Membros possuísssem antes de pertencer à seita; além disso, todos devem aprender a Disciplina Bardo.

Status: O Status é obtido pelo número de Filhos de Osíris que alcançaram um equilíbrio sob o exemplo e a tutela do vampiro em questão. Isto não costuma ser uma forma de tutela forçada. É mais como aprender simplesmente pelo exemplo. Assim, os Membros cujas existências são mais puras ganham mais status.

Arquétipos Comuns: Visionário, Penitente e Perfeccionista. Depois de alguns anos entre os Filhos, a natureza e o comportamento serão os mesmos. Eles não alimentam ilusões sobre si mesmos.

Fala: *"Somos aqueles que negaram o chamado da Besta. Ela não uiva mais em nosso íntimo, porque nós a calamos. Renascemos à Luz da Tradição, a única luz a qual a nossa espécie pode resistir agora. A Verdadeira Luz da Humanidade. Somos amaldiçoados, mas, através da Vontade e da Contemplação, podemos encontrar a redenção."*

Estereótipos:

Os Seguidores de Set — São uns idiotas que deixaram suas almas serem escravizadas pela Besta. Eles ameaçam macular a Verdadeira Luz da visão dos outros. Eles precisam ser destruídos antes que sua escuridão cubra o mundo.

"Rá! Bebemos deles até secarem e queimamos seus corpos. Aqueles que eram nossos inimigos não são mais. E deixamos que isso fosse uma lição para todos os que se opõem a nós."

— Shandy, Seguidor de Set

A Camarilla — Temos pena desses Membros, porque chafurdam na impureza do mundo. São amaldiçoados, mas alguns tentam ver a Luz e procuram paz em seu íntimo. A esses devemos ajudar e levar ao Renascimento.

"Os Filhos de Osíris? Eles existiram, da forma como eu entendo, no Egito antigo, mas como muitos Anciões que vieram antes deles, agora não existem mais. Seus segredos místicos morreram com eles. O que é uma lástima, afinal provavelmente havia muito poder a ser obtido com seu conhecimento."

— Hargau, Ancião do Clã Tremere.

O Sabá — Uns idiotas que sonham em ser o que os Seguidores de Set foram um dia. A maioria não percebe a consequência nem o alcance de seus objetivos, mas todos vivem na escuridão. Vão ser destruídos, como foram os Seguidores de Set.

"Ah, mas se pelo menos um dos Filhos de Osíris ainda existisse, eu o submeteria a um Laço de Sangue e o forçaria a ver quanta alegria pode ser encontrada na noite."

— Terrifisto, Ancião Sabá

Inconu — Como podem ser tão velhos e ao mesmo tempo tão imaturos e ignorantes? Só podemos ter pena deles. São impuros por causa dos muitos anos que passaram no mundo, e comungaram demais com a Besta para serem salvos.

"Eu lhes digo, eles ainda existem! Eu vi uma deles com meus próprios olhos. Era bela e fria ao mesmo tempo. Tive medo que ela pudesse desmanchar quando eu a tocasse, mas a luz por trás de seus olhos era inefável."

— Ibn Alomar, Brujah de Quinta Geração

Bardo

Esta é a disciplina dos Filhos de Osíris, passada de uma geração para outra desde que o próprio Osíris a descobriu. Ela consiste no alcance de um estado constante de consciência mística, que se consegue apenas pela prática dos hábitos rígidos e ascéticos dos Filhos de Osíris. Seu nome é uma palavra tibetana que significa o meio-mundo, o lugar entre a vida e a ressurreição. Esse é o reino onde reside a consciência dos Filhos de Osíris.

Esta disciplina não é o mesmo estado que a Golconda. A Golconda é a aceitação da forma como as coisas são, enquanto as disciplinas dos Filhos de Osíris se baseiam na negação. Eles negam a besta dentro deles concentrando-se intensamente em sua Humanidade e em seu estado de morte. Se um Filho de Osíris abandonasse sua meditação e suas disciplinas, ele seria tomado por sua metade sombria, reprimida, e há muito negada: a Besta libertada.

O Filho de Osíris precisa manter sua Humanidade igual ao seu nível mais alto de habilidade, para não perder essa habilidade. Por exemplo, um Filho de Osíris precisa ter uma Humanidade de 9 para alcançar o nível 9 em alguma habilidade. Se a Humanidade de um Filho de Osíris cair abaixo do nível exigido, a habilidade desse nível será perdida, precisando ser adquirida novamente com pontos de experiência. O Filho pode neutralizar isso com o primeiro nível da disciplina.

Nível Um:

Restaurar a Humanidade: A primeira disciplina ensinada aos novos Filhos de Osíris é a habilidade em readquirir a humanidade perdida. Esta habilidade precisa ser empregada no máximo uma semana depois da perda. O usuário precisa meditar por uma hora por ponto que está tentando readquirir. Então, a Consciência e a Empatia são testadas com uma dificuldade igual ao nível de Humanidade que se pretende atingir. O número de sucessos é o número de pontos de Humanidade readquiridos (embora a Criança não possa readquirir mais do que foi perdido). Caso o teste redunde numa falha crítica, o usuário precisa pagar uma penitência antes que esta habilidade possa ser usada novamente. O Rei Imortal do Templo pode recomendar as medidas adequadas.

Caso esta habilidade seja usada com eficiência no espaço de uma semana depois da perda da humanidade, todos os níveis de Bardo perdidos também são readquiridos.

Nível Dois:

Banindo o Sinal de Thoth: O Filho de Osíris aprende um gesto místico que pode defendê-lo contra toda influência sobrenatural. O Filho testa sua Destreza e Ocultismo com uma dificuldade de 8. O Número de sucessos é o número somado ao teste de dificuldade de qualquer poder sobrenatural que esteja tentando funcionar sobre o Filho de Osíris. Esses poderes incluem Taumaturgia, Disciplinas Vampíricas (Dominação Presença, Auspex etc.), magias espirituais lupinas e os encantos das Fadas. Ela também

funcionará contra a Fé dos mortais que estejam tentando fazer o Filho de Osíris recuar, ou feri-lo com sua Fé.

Segundo os rumores, esta habilidade foi ensinada dos Filhos de Osíris por Thoth, um antigo mago e aliado poderoso de Osíris. Ninguém sabe se ele era um vampiro ou um mortal poderoso, ou mesmo se ele existiu realmente.

Nível Três:

Dom de Ápis: Este nível de habilidade libera o Filho de Osíris da maldição de ter de beber da humanidade para sobreviver. O Filho pode beber de animais e obter de seu sangue a mesma nutrição que obteria com a Vitae dos mortais. Contanto que os rituais apropriados sejam mantidos, esta habilidade não diminuirá com o tempo. O Grande Rei Imortal dos Filhos de Osíris não bebe sangue humano desde a queda de Roma.

Nível Quatro:

Pilar de Osíris: Os Filhos podem criar um Pilar de Osíris, o centro de um Templo, onde podem realizar o estudo e a meditação do Bardo. Para todos os feitiços e disciplinas sobrenaturais praticados dentro do Templo, subtraia três pontos da dificuldade. Contudo, se um Filho de Osíris passar muito tempo fora de um Templo, aumente o teste de dificuldade para evitar o frenesi em um ponto. Além disso, a frequência com que se é tomado pelo frenesi aumenta: mesmo depois de alguns meses, os aborrecimentos mais leves podem acioná-lo. Apenas uma rotina de meditação num Templo pode impedir essa degeneração.

A maioria dos Filhos de Osíris residem num grande Templo, onde os colegas de seita os ajudam a manter rigorosamente seu caminho. Mas, ocasionalmente, um Filho de Osíris pode precisar sair para o mundo exterior a serviço da seita. Este nível de habilidade é vital para a saúde mística do Filho.

Qualquer lugar pode ser transformado num Pilar depois de um ritual que dure uma noite inteira. O Pilar é um conceito abstrato de um centro místico, não requerendo um pilar físico. O Filho de Osíris testa Força de Vontade contra uma dificuldade decidida pelo Narrador, dependendo da natureza do lugar. Uma caverna remota, jamais perturbada pela violência de vampiros ou mortais, teria apenas uma dificuldade de 5. Mas um apartamento numa rua de alta criminalidade teria uma dificuldade de 9. Uma casa de subúrbio numa bela vizinhança ficaria entre os dois extremos, com uma dificuldade 7. O número de sucessos é o número de semanas que o Templo pode ser mantido antes de ser preciso outro ritual.

Nível Cinco:

Paradoxo: Com este nível, o Filho de Osíris adquiriu conhecimento suficiente em seus estudos místicos de modo a compreender a natureza ilusória do mundo. Ele pode proferir um comentário extemporâneo sobre isso, normalmente uma frase ou um *haiku* aparentemente desprovido de sentido.

O Filho de Osíris testa seu Raciocínio+Manipulação contra a Força de Vontade de cada ouvinte. Qualquer um contra quem ele seja bem-sucedido é tomado pelo conhecimento da unidade essencial do universo. O ouvinte estará em transe, precisando fazer um teste de Força de Vontade (dificuldade 7) para ser bem-sucedido em qualquer ação durante o restante da cena. No final da cena, o conhecimento desaparecerá, afundado nas ilusões da mente.

A pessoa afetada pelo paradoxo precisa somar um ponto a qualquer dificuldade para ferir o Filho de Osíris depois disso, porque parte de seu ser ainda lembrará da bênção ofertada pelo Filho de Osíris, mesmo que por um breve momento.

Nível Seis:

Livro de Anúbis: Esta habilidade permite que um Filho de Osíris proteja um mortal do Abraço. Se um mortal protegido dessa forma for mordido por um vampiro que em seguida tente torná-lo um Membro, o Abraço não funcionará. O vampiro não perceberá isso até que o mortal acorde do primeiro sono. Contudo, o mortal será considerado um Carniçal.

O Filho de Osíris precisa se preparar num ritual meditativo antes de entrar em contato com o mortal escolhido. Ele testa sua Empatia+Ocultismo com um nível de dificuldade 6. O número de sucessos é o número de semanas durante as quais o mortal será imune. Se o Filho de Osíris falhar, não poderá tentar novamente nesse mortal durante outro mês lunar. Caso o Filho de Osíris cometa uma falha crítica, nunca mais poderá proteger este mortal.

Depois que o Filho de Osíris tiver obtido sucesso, tudo o que ele precisará para conceder a proteção a um mortal será um beijo. Esse beijo pode ser dado em qualquer lugar do rosto, mas normalmente é dado na testa, onde reside o terceiro olho místico.

Nível Sete:

Invocação do Amanhecer: Esta habilidade não faz realmente o sol se levantar, mas faz com que o Membro durma como se fosse dia. O Filho de Osíris testa seu Ocultismo+Manipulação contra a Humanidade do vampiro-alvo. O número de sucessos é o número de horas que os vampiros dormirão. O Filho de Osíris pode afetar alvos múltiplos dividindo sua parada de dados.

Todas as disciplinas ou rituais Taumatúrgicos que protejam o Membro durante o sono funcionarão em sua defesa contra este nível de Bardo.

Nível Oito

Ritual da Mumificação: Este ritual permite ao Filho de Osíris forçar um Membro ao torpor e mantê-lo nele durante um período definido de tempo. Como este é um ritual longo, os Membros precisam ser impedidos de escapar durante o ritual, ou serem incapacitados. O vampiro precisa ser amarrado em cordas rituais para manter

sua alma e seu corpo confinados. Depois de um ritual de oito horas, o Filho de Osíris testa sua Força de Vontade contra a Força de Vontade do vampiro. O número de sucessos será o número de séculos que o torpor durará.

Este é um ritual que os Filhos de Osíris costumam usar contra os vampiros que considerem perigosos demais para caminharem livremente pelo mundo, como os Seguidores de Set. É uma forma de punição para aqueles que eles acreditam que sejam malignos, porém, não merecedores da morte final. O Membro mumificado é em seguida trancado numa ruína antiga escondida do mundo.

Entretanto, o Membro pode resistir cada vez mais ao torpor com o passar dos anos. O vampiro confinado pode testar sua Força de Vontade para romper o torpor uma vez a cada século. A dificuldade começa com um 9, mas é reduzida em um por século transcorrido.

Os carniçais também podem ser mumificados, de modo que eles possam acompanhar seus mestres pela eternidade.

Nível Nove:

Bênção de Rá: Depois de um longo período de meditação, um Filho de Osíris com este ritual de habilidade mística pode caminhar à luz do dia e não sofrer nenhum dano. O Filho de Osíris precisa preparar uma cerimônia de um mês de ascetismo, contemplando a Luz Interior. Depois desse tempo, ele terá de testar sua Humanidade contra uma Dificuldade de 10. O número de sucessos será o número de horas que ele poderá caminhar de dia. Uma falha crítica significa que o Filho não pode tentar novamente por mais uma década.

Esta habilidade em olhar para o sol pode aumentar a Humanidade e as Virtudes de um Filho de Osíris. Para cada hora passada embaixo do sol, o Filho de Osíris pode testar sua Humanidade, ou uma de suas virtudes, contra uma dificuldade de 9. Um sucesso significa que a característica foi aumentada em um ponto.

Ritual de Nível Nove:

Renascimento: Este ritual poderoso permite ao Filho de Osíris ser trazido de volta da Morte Final. Esta cerimônia precisa ser supervisionada por uma Filha de Ísis. Todos que residirem no templo do morto precisarão contribuir com pelo menos um ponto de sangue. A condição do corpo não é importante, contanto que alguma parte esteja no local. A consciência do vampiro alcançou um nível de existência estática no plano astral, onde ela poderá residir até readquirir seu corpo.

O vampiro precisa testar sua Força de Vontade contra dificuldade 10. Se ele conseguir, poderá usar os pontos de sangue derramados em seu corpo para curar-se. Quando todos os seus níveis de vitalidade tiverem sido restaurados, o vampiro poderá novamente viver como antes, mas terá perdido a habilidade de criar Progenie ou Carniçais. Embora ele retenha sua Geração para propósitos de Dominação e outras disciplinas que dependam de geração, seu sangue não possui mais sua potência origi-

nal, e qualquer um que o beba totalmente não ganhará essa geração. O Filho de Osíris pode usar esta habilidade apenas uma vez por século.

Repare que não existe um Bardo de décimo nível. De fato, nenhum dos Filhos de Osíris jamais ouviu falar de um Cainita de Terceira Geração que pratique a Disciplina.

Os Young Bloods

...nada como uma boa dose de glóbulos vermelhos para dar a um homem a energia necessária para a vida política.

— Hunter S. Thompson,
Fear & Loathing on the Campaign Trail '72

As ruas estão cheias de caras doidos de verdade, que vivem no limite, pensando apenas no minuto seguinte. Os Young Bloods são uma gangue de gente assim. Eles correm pelas ruas e estradas da América do Norte, caçando vampiros para beber-lhes o sangue. É isso mesmo. Esses loucos são carnicais, mas a vitae que os nutre não lhes é dada voluntariamente.

Eles surgiram em Los Angeles, como um grupo de amantes de motocicletas. Ele eram os mais loucos da turma, sempre entrando em algum tipo de encrenca. Finalmente, foram expulsos pelos outros integrantes de sua gangue, que estavam cansados de suas loucuras. Certa noite, foram procurados por um cara de aparência estranha, montado na moto mais fantástica que já tinham visto. O cara se apresentou como Lamar, e propôs que

eles formassem um grupo, que teria ele como líder e se chamaria os *Morcegos do Inferno*. Ele prometeu mais diversão do que eles poderiam imaginar.

Eles disseram "Porque não?", e uma nova gangue nasceu. Eles arrasaram a cidade, e nunca descobriram como os tiras jamais os pegavam, nem chegavam perto. Também nunca viam Lamar de dia, e não sabiam onde ele vivia. Ele apenas aparecia à noite e lá iam eles. Mas depois de algum tempo, eles se uniram e pressionaram Lamar a lhes dizer quem diabos ele realmente era.

Ele disse. Na verdade, ele mostrou. Lamar saltou da moto, agarrou um sem-teto, mordeu-lhe o pescoço e começou a beber seu sangue. A gangue ficou paralizada, fitando-o incrédulo. E então Bob, que era uma espécie de segundo em comando, começou a rir. E todos riram. Aquilo era a coisa mais legal que eles já tinham visto.

Lamar em seguida propôs uma coisa realmente barba-pesada. Ele lhes disse para beber do seu sangue. Repugnados no começo, acabaram fazendo. O barato que o sangue dava era capaz de viciar qualquer um, mas especialmente aqueles marginais perigosos. E assim, a gangue meteu o pé na estrada, de vez em quando bebendo o sangue de Lamar. Seu líder conhecia gente importante, e era por isso que nenhum tira se metia com eles.

Mas logo ficaram cheios de Lamar e de seu jeito mandão. Assim, fizeram o que Bob recomendou. Acabaram com Lamar igualzinho fazem nos filmes. Enfiaram-lhe uma estaca (na verdade um perna de cadeira quebrada) no coração e em seguida beberam dele até o fim. Depois disso, Lamar virou poeira.

Eles tiveram algumas discussões sobre o que fariam em seguida, e todos chegaram à conclusão de que os amigos importantes de Lamar viriam vingá-lo, e assim saíram da cidade. Porém, descobriram logo que a vida era terrivelmente chata sem a vitae.

Depois de esperar muitas noites em outra cidade, começaram a procurar mais um sanguessuga. Eles encontraram um carinha bem feio saindo de um esgoto e o agarraram. Desta vez, eles só beberam metade do sangue do vampiro, então o largaram e partiram zunindo pela noite.

E desde então eles vêm fazendo isso, ficando melhores com a experiência. Certa noite, Bob inventou o nome definitivo da gangue: os Young Bloods, porque a sensação que os sangue lhes dava era a de que jamais envelheceriam ou morreriam.

Porém, eles não sabem que a Família já está ciente da existência deles, e preparada para agir. Seus dias estão contados mas e daí, todo mundo morre um dia, certo?

Errado. Alguns simplesmente continuam.

Motivação

Faça pelo prazer de fazer. Ninguém desta gangue jamais pensou seriamente em sua própria mortalidade, e agora, menos ainda. Se eles pensassem seriamente no que estão fazendo, veriam que têm motivos de sobra para se preocupar.



Métodos

O Método do Armamento Pesado, sem nenhuma sutileza ou arte, é o único método que os Young Bloods usam para se divertir.

O Que Eles Sabem

Eles sabem que os vampiros têm algum tipo de sociedade, mas nada específico a respeito. Eles acreditam na maioria das coisas que vêem nos filmes de vampiros. Tudo o que eles realmente sabem é que gostam do sangue, querem mais dele e coitado do vampiro que cruzar o seu caminho. Eles sempre carregam estacas em suas motos.

A Estrutura da Gangue

Que estrutura? Bob é o chefe, mas fora isso, qualquer coisa deve ser decidida na base da pancada.

Ao todo, eles são 15, incluindo Bob. Quatro deles são mulheres, e elas sabem se cuidar muito bem sozinhas. Um dos membros da gangue, Rod, está ficando com umas verrugas muito estranhas no rosto. Ele acha que talvez seja por causa daquele Nosferatu feio do qual bebeu.

Quando atacam Membros, todos carregam algemas extra-fortes que roubaram de uma delegacia de polícia. As algemas foram projetadas para resistir à força de viciados em drogas; qualquer um que não tenha um nível de Potência precisará gastar pelo menos dois pontos de san-

gue em sua Força antes de ter uma chance de romper as algemas. Teste Força+Potência contra uma dificuldade de 9. Um sucesso parte a corrente, mas deixa as algemas. Dois sucessos ou mais quebram tudo. Três sucessos significam que a tranca correu e que as algemas ainda podem ser usadas.

Interpretando um Young Blood

Você possui Condução 4, com uma especialidade em motocicletas. Você também tem uma perícia em Briga, e é bom em combate com Armas Brancas (faca). Você possui Ocultismo 2, que consiste principalmente de conhecimento sobre vampiros, e a Disciplina Potência. Você pode possuir Reparos (motocicletas).

Você tem o Defeito de custo 5: Caçado por Membros.

Os seus Arquétipos costumam ser Valentão, Rebelde, Excêntrico, Bon Vivant, Criança, Galante ou Conformista.

Reações dos Vampiros

Muitos Príncipes já estão sabendo sobre esses caras. Pelo menos um convocou uma Caçada de Sangue contra eles, ainda que eles sejam apenas carniçais. Qualquer um que os mate pode ser recompensado pelo Príncipe. Porém, há rumores de que os Young Bloods são peões da Camarilla, matando anarquistas ao longo da Costa Oeste.



Capítulo Quatro: Vivendo a Caçada

O coração humano nutre uma paixão pela caçada.

— Charles Dickens, *Oliver Twist*

Este capítulo explica como criar e jogar com caçadores mortais e como conduzir uma história de Caçadores. Ele inclui: criação de personagem — onde ela se difere da criação de um personagem Vampiro; regras de Fé e Magia, e como obter esses poderes durante o jogo; e dicas de como interpretar o seu personagem, sendo a primeira delas esquecer tudo que você aprendeu sobre Vampiros.

Criação de Personagem

Como numa crônica normal de **Vampiro**, a primeira coisa a fazer é decidir quem você interpretará. Quem será ele ou ela? Qual será a sua aparência? Quais serão os seus hábitos e costumes?

Uma forma de começar é decidir o que o personagem fazia antes de descobrir a sua vocação atual; ou seja, antes de caçar vampiros. Ele era um mercenário? Um político poderoso? Um contador? Depois, é preciso decidir o que mudou a sua vida — o que o fez largar tudo para caçar os Membros? Esta última parte é associada com sua motivação. Será vingança, senso de dever para com seus colegas humanos? Você decide.

Pergunte ao Narrador qual será o título da Crônica. O título pode dar boas dicas sobre a natureza da campanha. "Temporada de Caça" soa como uma perseguição ligeira e furiosa, enquanto "Duro de Caçar" parece mais ameaçador.

As Naturezas e Comportamentos são opcionais. Porém, seu uso pode facilitar o domínio sobre o personagem. Essas características de personagem serão testadas rigorosamente nas noites longas que virão. Talvez o seu caçador descubra coisas surpreendentes sobre ele mesmo, coisas que jamais lhes seriam reveladas num trabalho de 9 às 5. Jogar com a Natureza de um Personagem e seu Comportamento é um desafio, e é fascinante ter reações espontâneas a diversos elementos de História sobre os quais você mesmo jamais pensaria. Ao pensar através do filtro da personalidade de seu personagem, você poderá ter inspirações incríveis sobre a natureza e o comportamento humano, e sobre a vida das outras pessoas.

Dê uma olhada nas várias organizações de caçadores no **Capítulo 3**. Os arquétipos sugeridos de cada grupo conferem uma indicação de que tipo de pessoa está relacionada a cada estilo de caçada.

Ao invés de Refúgio, anote Residência. Esta é a sua casa ou base, onde você vive quando descansa da caçada. Você pode ter duas ou mais — uma para a vida pública e outra para se esconder quando as sombras estiverem vasculhando as ruas à sua procura.

As Motivações, conforme listadas no **Capítulo 2**, explicam o que levou o seu personagem à sua profissão atual e dão uma dica sobre os objetivos pessoais do seu caçador e o que ele quer obter com a caçada.

O Método é a forma pela qual o seu caçador sai à caça; ele indica *como* você caça. O **Capítulo 2** lista os diversos Métodos, desde o Método Científico ao Método do Ar-

mamento Pesado. O seu personagem usa lógica e razão combinadas com um conhecimento de técnicas científicas? Ou ele simplesmente acerta os vampiros com o máximo de força e velocidade que puder e com quantas armas for capaz de manusear?

O Conceito deve ser a sua preocupação seguinte. O seu personagem é um Puritano, uma furiosa Dona de casa, um Marido Consternado ou um Edudito Obcecado?

Pontos de Bônus: Um caçador possui 21 Pontos de Bônus. Ele pode somá-los aos seus Atributos, suas Habilidades, Vantagens, Humanidade e Força de Vontade. Ele pode usá-los também para comprar Qualidades e Defeitos, conforme listadas no **Guia dos Jogadores**, ou pode comprar Númina, os poderes sobrenaturais que podem ser possuídos por um mortal.

Qualidades e Defeitos

As Qualidades e Defeitos são Características opcionais que lhe permitem dar o toque final aos seus personagens. Planejadas basicamente para aprofundar a concepção do personagem, elas também podem conferir poderes e limites adicionais aos personagens que os portarem. As Qualidades custam Pontos de Bônus, enquanto os Defeitos conferem mais Pontos de Bônus a um personagem. Nenhum personagem pode ter mais de sete pontos em Qualidades ou Defeitos. Na página 60, veja algumas Qualidades e Defeitos apropriados aos caçadores.

Guia de Criação de Personagens

Primeiro Passo — Conceito do Personagem — Quem é você?

- Identifique o Conceito: Quem você era antes de aderir à caçada?
- Escolha a Motivação: Por que você caça?
- Escolha o Método: Como você caça?
- Escolha a Natureza e o Comportamento (Opcional): Qual é a sua Personalidade?

Segundo Passo — Quais são as suas capacidades básicas?

- Priorize suas 3 Categorias: Primária 6, Secundária 4, Terciária 3
- Escolha suas Características Físicas: Força, Vigor e Destreza
- Escolha suas Características Pessoais: Carisma, Manipulação e Aparência
- Escolha suas Características Mentais: Percepção, Inteligência e Raciocínio

Terceiro Passo — Selecione Habilidades — O que você sabe?

- Priorize suas 3 Categorias: Primária 11, Secundária 7, Terciária 4.
- Escolha seus Talentos: As suas Habilidades inatas e intuitivas.
- Escolha suas Perícias: As suas Habilidades obtidas mediante treinamento.
- Escolha seus Conhecimentos: As Habilidades obtidas mediante estudo e memorização.

Quarto Passo — Selecione Vantagens — O que o torna especial?

- Escolha suas Características de Antecedentes: Podem ser limitadas pelo conceito da Crônica (5).
- Escolha suas Virtudes: Consciência, Autocontrole e Coragem (7).

Quinto Passo — Cuidando dos Detalhes Importantes.

- Anote a Força de Vontade básica (igual a sua contagem de Coragem).
- Anote a sua Humanidade básica (igual a sua consciência + sua contagem de Autocontrole).
- Gaste seus 21 "Pontos de Bônus" para comprar Qualidades e Defeitos ou Númina (Habilidades Psíquicas, Taumaturgia e Fé), e para aumentar qualquer Característica (5/2/1)

Os Caçadores Caçados

VAMPIRO: A Máscara

Nome:

Natureza:

Motivação:

Jogador:

Comportamento:

Método:

Crônica:

Residência:

Conceito:

Atributos

Físicos

Força 00000
Destreza 00000
Vigor 00000

Sociais

Carisma 00000
Manipulação 00000
Aparência 00000

Mentais

Percepção 00000
Inteligência 00000
Raciocínio 00000

Habilidades

Talentos

Representação 00000
Prontidão 00000
Esportes 00000
Briga 00000
Esquiva 00000
Empatia 00000
Intimidação 00000
Liderança 00000
Manha 00000
Lábia 00000

Perícias

Empatia c/ Animais 00000
Condução 00000
Etiqueta 00000
Armas de Fogo 00000
Armas Brancas 00000
Música 00000
Reparos 00000
Segurança 00000
Furtividade 00000
Sobrevivência 00000

Conhecimentos

Burocracia 00000
Computador 00000
Finanças 00000
Investigação 00000
Direito 00000
Linguística 00000
Medicina 00000
Ocultismo 00000
Política 00000
Ciência 00000

Vantagens

Númina e Outras Características

00000
00000
00000
00000
00000
00000
00000
00000
00000
00000
00000
00000
00000
00000
00000

Antecedentes

00000
00000
00000
00000
00000
00000

Qualidades e Defeitos

Fé

000000000000

Humanidade

000000000000

Força de Vontade

000000000000

□□□□□□□□□□

Combate

Arma	Dificuldade	Dano

Vitalidade

Escoriado ☐
Machucado -1 ☐
Ferido -1 ☐
Ferido gravemente -2 ☐
Espancado -2 ☐
Aleijado -5 ☐
Incapacitado ☐

Experiência

Virtudes

Consciência 00000
Autocontrole 00000
Coragem 00000

Atributos: 6/4/3 Habilidades: 11/7/4 Antecedentes: 5 Virtudes: 7 Pontos de Bônus: 21 (5/2/1)

Na maior parte dos casos, todas as Qualidades e Defeitos apresentados no livro **Vampiro: Guia dos Jogadores** estão disponíveis aos jogadores, exceto aqueles que pertençam apenas a Membros (Exclusão de Presa, Digestão Eficiente etc.). O Narrador decidirá se deve ou não permitir o uso de Qualidades e Defeitos sobrenaturais.

Entre as Qualidades e Defeitos mais comuns para caçadores estão: Propósito Maior (Salvar a Humanidade), Vingança e Ódio (ambos direcionados contra Membros) ou Objetivo Condutor (Destruir todos os vampiros).

As Qualidades e Defeitos a seguir estão disponíveis apenas aos caçadores, e geralmente apenas aos mortais. Sob nenhuma circunstância deve ser considerado que a lista a seguir engloba todas as Qualidades e Defeitos disponíveis — trata-se apenas de um guia de possibilidades. Se você for Narrador, sinta-se à vontade para formular as suas próprias. Se você for um dos jogadores, trabalhe com o Narrador para criar algumas.

Psicológicos

Viciado em Vitae Vampírica (3 pontos de Defeito):

Você precisa da sensação que o sangue vampírico lhe dá quando você o bebe. Quando não está bebendo sangue de vampiro, você se sente morto e desestimulado. Este é um hábito muito perigoso. Você só poderá superá-lo mediante uma longa terapia e amigos que o ajudem a passar pelos momentos difíceis de privação.

Físicos

Pele Grossa (2 pontos de Qualidade):

Os Membros precisam fazer um teste de Força + Potência contra o seu Vigor para perfurar-lhe a pele com os dentes. Isto só funciona se você se debater. Se estiver inconsciente ou imóvel, um Membro poderá rasgar-lhe lentamente a pele e beber o seu sangue.

Hemofílico (3 pontos de Defeito):

Se você sofrer um corte, não parará de sangrar sem ajuda médica. Qualquer vampiro que o morder descobrirá que será incapaz de selar o ferimento com uma lambida.

Sangue Potente (3 pontos de Defeito):

O seu sangue, por algum motivo, é muito potente, o que levará os Membros a querer bebê-lo. Eles não desistirão facilmente de continuar usando-o como uma fonte de vitae. Eles ganham dois pontos de sangue por cada ponto do seu sangue bebido.

Sangue Venenoso (3 pontos de Qualidade):

O seu sangue é venenoso para Membros, embora eles não irão saber disso até que bebam dele. Cada ponto de sangue bebido causa-lhes um nível de vitalidade de dano (não agravado).

Semelhança com Membros (2 pontos de Qualidade)

Você parece um vampiro. É muito pálido e magro, como eles. Pode mover-se entre os vampiros, mas os Membros podem querer seqüestrar o novo estranho para ser reconhecido pelo Príncipe, e este pode requerer um Laço de Sangue.

Mentais

Vontade de Ferro (de Vampiro: Guia dos Jogadores)

Custará 1 ponto extra (total de 4 pontos) para que um caçador mortal seja imune à Dominação dos Vampiros.

Vontade Fraca (de Vampiro: Guia dos Jogadores):

Isto vale um ponto extra (-3 Defeito) que o normal para um caçador, devido à suscetibilidade que ele confere à Dominação Vampírica. O caçador com este Defeito não poderá empregar Taumaturgia, pois a sua Vontade não será forte o suficiente.

Espirituais

Aura Pálida (2 pontos de Qualidade):

Qualquer cor que a sua aura assumir será pálida, como a de um vampiro. Na prática, se um Vampiro obtiver menos de cinco sucessos num teste de Percepção de Aura, ele acreditará que você é um deles.

Invisível (4 pontos de Qualidade):

A sua natureza faz com que seja muito difícil para os Membros olharem para você. Para eles, você possui Nível 1 de Ofuscação.

Punho de Deus (7 pontos de Qualidade):

Você pode desferir em Membros golpes que causem danos agravados. Planeje com o Narrador os motivos para isso. Talvez você tenha passado muitos anos num dojô, aprimorando suas habilidades em artes marciais socando sacos de areia até que os seus punhos se tornassem pura energia chi. Ou sua busca pelo conhecimento talvez o tenha levado à Caverna do Lobo, onde um ser meio-ho-



mem, meio-lobo pôs garras em suas mãos, para serem usadas contra o inimigo. Uma opção é que você precisa de uma arma, como uma espada ou uma bala, para usar este poder.

O dano causado é o mesmo que o seu punho (ou qualquer que seja a arma que definir) costuma causar, mas é considerado agravado contra vampiros. Apenas os mortais com uma Humanidade de 7 ou acima podem adquirir esta Qualidade, embora muitos caçadores sobrenaturais a possuam como uma habilidade racial ou mágica — por exemplo, as garras dos lobisomens.

Visão Clara (3 pontos de Qualidade):

Você pode atravessar todos os níveis de Ofuscação vampírica com um teste de Percepção + Prontidão contra o nível de Ofuscação + 3.

Carniçal (5 pontos de Qualidade):

Você já foi transformado num Carniçal por um vampiro (e obviamente entrou em conflito com seu antigo mestre). Isto lhe conferirá todos os benefícios gozados por um carniçal, inclusive uma Parada de Sangue, um nível de Potência de 1 (e o potencial para adquirir outras Disciplinas) e envelhecimento retardado. Infelizmente, para manter seu estado sobrenatural, você precisa de uma dieta regular de sangue vampírico (pelo menos uma vez por mês) ou se torna mortal novamente. Se você reverter à mortalidade, jamais poderá tornar-se novamente um Carniçal, envelhecendo no seguinte ritmo:

Idade Real	Envelhecimento
Menos de 100 anos	normal
100-250 anos	10x normal (cada dia conta como 10)
250 anos ou mais	transforma-se instantaneamente em poeira

Os carnicais que comecem jogo com 100 anos ou mais obtêm três pontos adicionais para gastar em Perfícias e Conhecimentos (eles possuem a experiência de uma vida longa sem a rigidez do cérebro vampírico); os carnicais que tenham 250 anos ou mais recebem seis pontos adicionais.

A Besta Interior (5 pontos de Defeito):

A Besta está acordada dentro de você. Você tem uma tendência a entrar em frenesi, como os vampiros. Esses frenesies são causados por situações de emoções intensas: medo, raiva, ódio etc. Você é um indivíduo que nutre uma grande raiva e medo do resto da Humanidade, como Charles Manson. Os mortais com uma Humanidade alta que comprem este Defeito são amaldiçoados, como os Membros a uma horrível degeneração para a bestialidade.

Númina

Os mortais não podem comprar disciplinas vampíricas, pois apenas os vampiros adquirem essas habilidades. Ao invés disso, um caçador mortal pode ter Númina. A Númina consiste naqueles poderes estranhos e surpreendentes que uns poucos possuíam através das eras — poderes como Habilidades Psíquicas, Taumaturgia e Fé. As Habilidades Psíquicas são as capacidades estranhas, como a telepatia e a telecinese, que têm sido estudadas

pelos parapsicólogos. A Taumaturgia é a capacidade de lançar feitiços mágicos. A Fé é uma habilidade poderosa, refletindo uma conexão religiosa com o universo.

Durante a criação do personagem, a Númina pode ser concedida apenas mediante pontos de Bônus, e não pode ser adquirida mais adiante na Crônica sem a permissão do Narrador (muitas vezes ligada a alguma história ou Busca fantástica). Durante a crônica, a Númina pode ser aumentada de acordo com as formas descritas para cada tipo específico.

Habilidades Psíquicas

A aceitação da existência de fenômenos psíquicos não implica apenas que os fatos devam ser aceitos por sua aparência, mas também que eles são necessariamente incompatíveis com os postulados do materialismo científico.

— John Beloff, *Foundations of Parapsychology*

O século XX é rico em pessoas que disseram possuir poderes e habilidades superiores às dos homens normais, como a capacidade de ler mentes (telepatia), mover objetos com um simples pensamento (telecinese) ou mesmo fazer com que uma câmara bata uma foto de algo em que você está pensando (como faz Ted Serios).

Mas num mundo no qual os vampiros vagam pelas ruas, os mortais podem realmente, às vezes, ver eventos distantes, prever o futuro ou mesmo mover objetos com suas mentes.

Os parapsicólogos rotulam a maioria desses poderes como PES, ou Percepção Extrasensorial. A maioria dos paranormais costumam possuir apenas uma dessas habilidades.

Existe também uma infinidade de habilidades menores, como prever números, que, embora possa ser útil durante uma estadia em Las Vegas, não exerce um papel fundamental na caça a vampiros. O Narrador deve sentir-se à vontade para estabelecer os custos para os jogadores que queiram adquirir habilidades menores. As habilidades psíquicas, como Qualidades e Defeitos, precisam ser compradas no início da geração de personagens. Os personagens as têm ou não. A maioria dos paranormais descobrem esses poderes bem no início de suas vidas — se você ainda não exibiu esses poderes até quando começou a caçar vampiros, provavelmente não os possui.

As habilidades psíquicas custam 7 pontos de Bônus por nível adquirido. Elas custam o dobro (14 pontos) para comprar um segundo poder Psíquico. Custa o seu nível atual x 3 para aumentar o seu poder através da experiência.

Telepatia: A habilidade de ler mentes. Esta forma de telepatia se encontra disponível apenas a mortais; para ler mentes, os vampiros devem possuir Auspícios. O personagem precisa testar sua Inteligência + Empatia contra a Força de Vontade do alvo. A pessoa cuja mente está sendo lida não tem consciência do fato, a não ser que se obtenha uma falha crítica.

- Pode sentir emoções básicas e o humor corrente do indivíduo-alvo (se este puder ser visto).
- O personagem pode agora ler os pensamentos superficiais das pessoas — geralmente o que

elas estão pensando no momento. Você precisa ver a pessoa para ser capaz de fazer isto.

- ... Pode ler algumas memórias recentes, ou planos para o futuro próximo, na mente das pessoas. Ainda precisa ser capaz de ver a pessoa.
- Pode ler pensamentos profundos e planos para o futuro distante. A quantidade de informações que você obtém depende dos seus sucessos. Você pode ler as mentes das pessoas nas salas adjacentes sem precisar vê-las, mas pode precisar de descrições delas.
- Você pode ler mentes múltiplas imediatamente ou descobrir os pensamentos secretos das pessoas, mesmo coisas reprimidas ou desconhecidas por eles mesmos. Você pode ler a mente de alguém do outro lado do mundo, se puder vê-lo (pela televisão, por exemplo). Pode até mesmo ler a mente de um clarividente que está observando alguém do outro lado do globo, e usar essa imagem mental para ler a mente da pessoa observada. Esquisito, não?

Psicocinese (também conhecida como Telecinese): A habilidade de mover coisas com a mente, pensando nelas. Testa-se Raciocínio + Esportes contra uma dificuldade de 8. Se o teste redundar numa falha crítica, os seus desejos inconscientes o dominam, e você começa a jogar coisas nas pessoas de quem não gosta — e até mesmo em você! Deve-se manter o objeto no limite da visão para pegá-lo, mas uma vez que você o tenha “segurado”, não precisará mais vê-lo.



- Você pode levitar objetos de uma mesa sem precisar concentrar-se muito. Gestos físicos ajudam (jogar, levantar etc.). Sem eles, a dificuldade é um ponto mais alta.
- .. Você pode afetar objetos pequenos, como dobrar uma colher. Mais uma vez, gesticular ajuda.
- ... Você pode pegar um objeto na sala ao lado e jogá-lo para outra parte. Ajuda gesticular na direção que você deseja que ele se mova. Você pode levantar coisas que exijam metade da sua Inteligência (como se sua Inteligência fosse Força) para levantar.
- Você pode levantar coisas que requeiram toda sua Inteligência (mais uma vez, como se Inteligência fosse Força), e não precisa mais gesticular. Você pode mover qualquer coisa que se encontre no mesmo quarteirão que você. Você pode mover vários objetos ao mesmo tempo mediante concentração.
- Você é um mestre no poder da mente sobre a matéria. Qualquer coisa à vista pode ser movida, contanto que não seja mais pesada do que sua Inteligência + 2 possa suportar. Você pode manipular um número de objetos equivalente aos seus pontos de Destreza.

Clarividência: A habilidade para usar os seus sentidos à distância, e ver ou escutar coisas que estejam acontecendo em outros lugares. Normalmente, isso requer um foco, como alguém que você conheça estando no mesmo lugar que o indivíduo a ser observado. Testa-se Percepção + Prontidão contra uma dificuldade de 8. Enquanto estiver enviando os seus sentidos, você não poderá ver as coisas que acontecerem no lugar onde seu corpo estiver. Você também não poderá afetar os eventos que presenciar. Será apenas um observador.

- Você pode ver coisas como se estivesse sonhando, dentro de qualquer aposento da casa na qual você se encontra. É comum interpretar erroneamente essas visões.
- .. Você pode ver coisas em qualquer lugar da sua cidade, e algumas vezes ouvi-las (3 sucessos), embora os sons sejam distorcidos.
- ... Você pode ver e ouvir coisas em qualquer lugar dentro de um estado ou província. Também pode tocar as coisas (3 sucessos), embora elas pareçam vagas e amorfas.
- Você pode ver, ouvir e tocar qualquer coisa no país.
- Você pode usar todos os cinco sentidos em qualquer coisa que se encontre em qualquer parte do mundo.

As outras Habilidades Psíquicas incluem Premonição (capacidade de ver o futuro), Mediunidade (habilidade de ver e conversar com espíritos), EEC (Experiência Extra-Corporal, a capacidade de realizar projeção astral), e muitas outras. Qualquer jogador ou Narrador interessado nos poderes psíquicos deve fazer alguma pesquisa em estudos científicos no campo da parapsicologia. É uma leitura fascinante, e, muitas vezes, convincente.

Taumaturgia

A magia é a ciência e a arte de causar Mudança em conformidade com a Vontade.

— Aleister Crowley, *Magick in Theory and Practice*

Alguns caçadores empregam feitiços especialmente planejados para serem usados contra Vampiros. Muitos desses feitiços não são muito sofisticados, em comparação com os níveis mais altos da arte da magia, pois, em sua maioria, foram criados por pessoas simples, que não necessitavam, como a maioria dos magos, de uma vasta educação. Poucos caçadores dedicados tiveram esta oportunidade, e para a maioria, suas habilidades místicas são limitadas pelo sistema a seguir.

Usar um feitiço requer o conhecimento de determinadas habilidades em ocultismo. A mais importante é a **Invocação de Feitiço**. Sem uma Invocação bem-sucedida, as outras habilidades — **Duração, Extensão e Ritual** — não poderão ser empregadas. Elas só poderão ser adquiridas com Pontos de Bônus como se elas não fossem talentos, perícias ou conhecimentos, mas uma combinação de todas as três. Elas custam tanto para serem adquiridas e aumentadas quanto as habilidades normais (Dois por nível durante a criação, duas vezes o nível corrente para aumentar com a experiência). Aprender essas habilidades durante o jogo custa três pontos de experiência; contudo, isso exigiria a permissão do Narrador (e provavelmente uma história especial) para que alguém que não detenha habilidades em feitiçaria aprenda essas perícias.

Invocar um determinado feitiço requer que o personagem teste Invocação de Feitiço + seu nível com o feitiço contra uma dificuldade do nível de feitiço + 4. Todos os feitiços possuem uma duração instantânea (embora invocar o feitiço demore um turno) e apenas afetam a área diretamente ao redor do invocador do feitiço. Para manipular os feitiços de modo que eles obtenham uma potência maior, o invocador precisa usar as outras habilidades. Estender seu alcance requer um teste de Extensão + (feitiço), enquanto aumentar seu tempo requer um teste de Duração + (feitiço). A dificuldade continua sendo o nível do feitiço + 4, enquanto o sucesso varia segundo a tabela a seguir:

	Duração	Extensão
Um sucesso	Dois turnos	Um raio de três metros a partir do invocador do feitiço
Dois sucessos	Uma cena	Linha da visão
Três sucessos	24 horas	Um raio de 30 metros a partir do invocador do feitiço
Quatro sucessos	Uma semana	Um raio de um quilômetro e meio a partir do invocador do feitiço.
Cinco sucessos	Um mês	Mesma cidade

A última habilidade é **Ritual**, que permite ao personagem realizar rituais taumatúrgicos. O Ritual não apenas é a base para o sucesso do teste, mas um personagem não pode aprender um ritual se não tiver o mesmo número de níveis de Ritual que o feitiço. Portanto, aprender Estilhaço-servo (Ritual de Nível Quatro) requer pelo menos quatro níveis de Ritual. Repare que, sem estudo intensivo, nenhum humano pode aprender qualquer ritual de nível superior a cinco.

Aprender feitiços obedece a um procedimento semelhante, mas exige que o personagem possua um atributo mental que se iguale ao nível apropriado do feitiço. Assim, existem feitiços de Percepção, feitiços de Inteligência e feitiços de Raciocínio. Repare que, sem a permissão do Narrador, este método de invocar feitiços não está ao alcance dos vampiros — suas mentes carecem da flexibilidade essencial para lidar com eles.

Feitiços de Percepção

Faro para Vampiros (Nível Um): Este feitiço permite a um personagem sentir quando um Membro se encontra nas proximidades. O feitiço não indicará a localização do vampiro, mas o personagem saberá que um deles está por perto.

Fuga aos Olhos dos Mortos-Vivos (Nível Dois): Os carníais e os vampiros que tentem encontrar o invocador do feitiço quando ele estiver se escondendo têm sua dificuldade aumentada pelo número de sucessos obtidos durante a invocação do feitiço.

Vozes dos Mortos (Nível Três): Permite ao invocador do feitiço comunicar-se com os recém-falecidos. O invocador precisa estar próximo aos seus corpos, e estes não podem ter se decomposto a ponto de suas cordas vocais estarem inutilizáveis (geralmente isto leva uma semana — menos tempo em clima quente, mais tempo se o corpo tiver sido preservado).

Manto das Sombras (Nível Quatro): Ao permanecer imóvel na escuridão, o invocador do feitiço permanece efetivamente invisível a qualquer um que procurar por ele. Repare que outros sentidos ou Percepção da Aura ainda são capazes de detectá-lo.

Visão Verdadeira (Nível Cinco): Permite ao personagem enxergar em condições prejudiciais à visão, como neblina ou poeira, e até mesmo penetrar a Ofuscação dos Mortos-vivos, embora isto requeira um teste oposto de Percepção + Prontidão da parte do invocador e Raciocínio + Furtividade por parte do vampiro.

Feitiços de Inteligência

Dom da Psiquê (Nível Um): Com este feitiço, o invocador pode determinar o estado mental do alvo — tomado pelo frenesi, insone, em torpor, drogado, meditativo etc.

Retorno da Luz (Nível Dois): Enquanto o feitiço estiver exercendo efeito, o alvo não será afetado por uma de suas perturbações.

Confissão (Nível Três): Este feitiço pode forçar qualquer indivíduo sobre o qual ele for invocado a contar a verdade e levar o alvo a ser sincero em todas as respostas a perguntas feitas a ele. Depois da invocação, o invocador testa seu Carisma + Intimidação contra uma dificuldade igual à Força de Vontade da pessoa enfeitiçada. Uma falha crítica significa que uma mentira foi contada, mas que o invocador do feitiço não percebeu, e, portanto, tomará a declaração como verdadeira.

Proteção da Mente (Nível Quatro): A mente do personagem está livre dos efeitos da Dominação externa. Qualquer tentativa de controlar sua mente tem seu número de sucessos reduzido pelo número de sucessos obtidos durante a invocação do feitiço.

Coração do Mal (Nível Cinco): Com este feitiço, o invocador pode determinar quem está realmente por trás das ações do indivíduo sendo estudado. Portanto, este feitiço revelará Dominação, subornos, Laços de Sangue e chantagens. Contudo, não indicará alianças e amizades.

Feitiços de Raciocínio

Trazer ao Corpo (Nível Um): Com um estalar de dedos, o personagem pode acordar alguém que esteja em sono profundo. Atenção: este feitiço não faz efeito em vampiros sob torpor.

Luz do Espírito Verdadeiro (Nível Dois): O invocador deste feitiço fica inspirado com a pureza de sua causa, e, portanto torna-se, mais convincente. Some o número de sucessos ao total para qualquer teste que envolva comando ou liderança. Este feitiço não auxiliará em encenações ou mentiras.

Alma da Árvore (Nível Três): Este feitiço é invocado numa estaca de madeira. O número de sucessos obtidos quando ele é invocado é somado ao número de sucessos usados para empalar o vampiro. Além disso, a estaca enfeitiçada procura o coração do vampiro, não importando onde o órgão se encontre.

Escudo do Pensador (Nível Quatro): Um personagem protegido por este feitiço é menos afetado pela Presença Vampírica que os outros. Cada sucesso obtido na invocação do feitiço reduz os sucessos do vampiro no teste de Presença. Atenção: este feitiço pode também impedir que o personagem seja abalado por demagogos ou pela Fé de outros.

Lampejo (Nível Cinco): Uma explosão de luz enche a área ao redor do invocador do feitiço, cegando aqueles que possam ver e levando os vampiros ao frenesi. Os Membros e os humanos serão cegados por um número de turnos equivalente ao número de sucessos obtidos na invocação.

Repare que estes são apenas alguns exemplos de feitiços de caçador. Certamente existem muitos outros, e o Narrador deve ficar à vontade para criar os seus próprios.

Fé

... preso a uma Fé acima de todas as formas de Fé.

— Lorde Alfred Tenyson

A Fé é uma das poucas armas pessoais realmente poderosas que um caçador pode lançar contra seus inimigos sobrenaturais. Com a Fé, um caçador pode levar um Vampiro a recuar, ou impedi-lo de se aproximar mais. Para isso, o caçador precisa segurar o símbolo de sua Fé à frente do Vampiro.

Em **Vampiro**, os mortos-vivos precisam testar Força de Vontade contra uma dificuldade igual à Fé do caçador. O número de sucessos obidos é o número de passos que ele pode dar para a frente. O fracasso significa que ele não se move mais. Uma falha crítica significa que ele sofre dano ou entra em frenesi e foge aterrorizado. Mas quando você estiver conduzindo uma caçada, é recomendável que isto seja invertido. O Caçador deve testar sua Fé contra a Força de Vontade do vampiro como fator de dificuldade. O número de sucessos é o número de passos para trás que o caçador pode forçar o vampiro a dar. Se o caçador encostar seu símbolo sagrado no vampiro, o número de sucessos de Fé será a quantidade de dano (não agravado) que o vampiro receberá. Caso sejam obtidos cinco sucessos, o vampiro precisará testar Frenesi ou fugir aterrorizado.

Um nível de fé acima de cinco indica uma conexão verdadeira e íntima com o sobrenatural. Considerando que os personagens com qualquer nível de Fé podem usar sua devoção para executar vários feitos sutis e menores, os pilares de suas religiões, aqueles que detenham uma Fé de seis ou mais, podem afetar o reino material de formas mais tangíveis. Esses níveis de fé são raríssimos, praticamente inexistentes. Além do custo elevado de experiência para atingir esses níveis de Fé, eles só poderão atingir



essa dimensão caso ocorra no jogo uma experiência significativa a ponto de aumentar exponencialmente a Fé do personagem.

Adquirir Fé não é um ato submetido a regras rígidas e rápidas. O funcionamento íntimo da alma de uma pessoa pode ser determinado apenas pela interpretação. O personagem parece realmente elevado por seus atos? Mais importante: você, o Narrador, acredita no poder e na sinceridade do personagem? Se os feitos do personagem deixarem um gosto de egoísmo ou motivos pessoais, então você não deve recompensá-lo com Fé. Além disso, se o personagem não agir consistentemente em harmonia com sua Fé, o Narrador estará coberto de razões para diminuir — ou até mesmo remover inteiramente — a Fé do personagem.

Embora Fé seja a forma mais barata de Númina que se pode adquirir no começo do jogo, deve-se enfatizar que os indivíduos que detêm a Fé verdadeira são raríssimos. Ter Fé verdadeira é mais do que entrar no seu carro todos os domingos para ir à igreja, ou mesmo praticar uma religião com frequência e sinceridade. A Fé só é obtida e mantida por uma aderência constante e escrupulosa aos dogmas de uma crença. Noites longas de serviço voluntário em favelas e bairros pobres, praticar jejum, (com a redução correspondente das habilidades), entoar mantras durante dias, fazer peregrinações frequentes a Meca, doar a maior parte de sua riqueza aos menos favorecidos, ou mesmo caminhar descalço sobre carvão em brasa. Estes são atos necessários ao domínio desta habilidade.

O seu estilo de vida reflete isto. Observe o seu personagem. Uma pessoa que detenha conhecimento sobre a sua religião se referiria a você como um bom (cristão/muçulmano/budista/cruzado pela fé — qualquer coisa) apenas quinze minutos depois de conhecê-lo? Se não — se você quiser ter lapsos ocasionais (ou não tão ocasionais), infiltrar-se num cartel de drogas através de mentiras e subornos, beber em excesso, obter informações fazendo uso de sedução ou ameaças, ou simplesmente rir de uma piada suja — a Fé provavelmente não é a habilidade apropriada para você. Você pode ser uma pessoa boa e religiosa, mas não demonstra o despreendimento das coisas mundanas tão essencial para possuir Fé.

Há muitos tipos de histórias durante as quais a Fé pode ser obtida. Essas histórias devem enfatizar a interpretação, podendo servir como um bem-vindo raio de esperança numa Crônica, sob todos os outros aspectos, sombria e amarga. Talvez o prefeito de uma cidade seja totalmente contrário a programas sociais para "vagabundos das ruas". Além disso, uma Dominação intermitente por parte de Membros o mantém comprometido com suas normas (afinal de contas, os Membros preferem os sem-teto desamparados nas ruas do que protegidos por um abrigo seguro). Em virtude de sua eloquência e compaixão, a sua cruzada por melhores condições de vida toca o coração até mesmo do prefeito, e um abrigo para os sem-teto é construído.

Talvez as ruas sejam aterrorizadas por motoqueiros ou traficantes e você consiga ensinar-lhes a trilha da sabedoria e da iluminação mostrando-lhes a sua própria cora-

gem e força interior. Ou talvez você descubra que uma adolescente vem sofrendo abusos sexuais de seu pai e está terrivelmente deprimida, talvez na iminência de cometer suicídio. No último minuto, você consegue convencê-la a não por fim à sua vida, confronta-se com os pais dela, enchendo-os de remorso e mostrando-lhes o mal que eles têm feito à menina, e dando à família uma chance de começar novamente. Todas essas ações são adequadas para se obter Fé. Perseguir um vampiro, enchê-lo de pancada e enfiar-lhe uma estaca no peito geralmente não. Os poderes da fé tomam a forma de milagres. Eles são poucos e raros (normalmente são restritos a um por história) e não são rigorosamente quantificáveis em termos de jogo: não é possível atribuir números a atos divinos. Adiante listaremos exemplos de poderes possíveis. Pode haver qualquer número de outros efeitos.

Não se esqueça que os milagres não precisam necessariamente ser rápidos e violentos (e normalmente não são). Dar a um viciado em heroína aquela dose extra de força para resistir aos últimos dias de abstinência é um milagre tanto quanto invocar raios de luz solar para reduzir um vampiro a pó. Deve-se enfatizar que os poderes listados na tabela são apenas exemplos, não regras rígidas; a Fé é uma qualidade incrivelmente pessoal; todos os milagres terão de estar de acordo com a natureza da pessoa que os invoca. É raro que um dos grandes milagres ocorra duas vezes, e é ainda mais raro que ocorram efeitos verdadeiramente tangíveis e aparentes. Deus escreve certo por linhas tortas.

O personagem não exerce nenhuma forma de controle sobre um milagre. Sua invocação e uso cabem inteiramente ao Narrador mas uma única regra deve ser respeitada: os milagres JAMAIS devem ser usados para motivos egoístas. Usar o poder de sua Fé para arregimentar multidões para os seus fins, ou para fazer um guarda carnçal permitir-lhe entrar numa central de computadores, é proibido. A Fé pode ser usada para a autopreservação, se a continuidade de sua existência sirva a um propósito maior, mas nunca para ganhos pessoais ou orgulho.

Exemplos de Milagres

Fé	Evento
6	Limpa a mácula do Mal de uma área. Reduz a dificuldade de todos os testes de reação da área em 1 ponto (aura de tranquilidade). Recebe um sinal de Deus que o inspira (receba um ponto extra de Força de Vontade durante o restante da cena).
7	Faz uma criatura como um vampiro ou um assassino psicótico sentir culpa. Você pode ser carinhoso ou duro na sua admoestação, mas não deverá depois pisar no indivíduo corroído pela culpa. Some três dados a quaisquer testes de reação feitos contra você, mesmo com animais (não me morda, senhora cascavel!). "Sabe" a resposta correta a uma pergunta que lhe foi dirigida por outra pessoa, se a pergunta disser respeito a questões morais, à forma "cor-

reta" de agir etc, e não a perguntas do tipo: "Como podemos entrar naquela grande editora de revistas em quadrinhos?"

Abençoa um ícone religioso como uma cruz, um rosário, água benta etc, de modo que seu contato cause dano a seres sobrenaturais (aproximadamente 1 dado por sucesso).

Obtém um sinal celestial que inspira o grupo inteiro — você e seus aliados recebem um ponto extra de Força de Vontade pelo restante da cena.

- 8 Muda a Natureza de uma pessoa (conversão) durante um período temporário ou permanente, dependendo do seu grau de sucesso num teste de Carisma+Empatia contra a Raciocínio+Autocontrole do alvo.

Reduz o nível de disciplinas vampíricas em 1 ponto para cada sucesso que você obtiver.

- 9 Exorciza demônios e espíritos malignos (a sua Fé contra a Força de Vontade do demônio. Permite que um fantasma encontre a paz.

Deixa uma aura permanente de tranquilidade (como no nível 6, descrito anteriormente) numa área, como uma vizinhança violenta. Os residentes da área serão mais cooperativos e obedientes à moral, velhas rixas serão postas de lado, a taxa criminal cairá etc. Você terá tocado permanentemente o mundo com a sua Fé.

Proteção completa contra o Mal sobrenatural, enquanto você não fizer outra coisa além de se concentrar, permanecer parado ou retirar-se lentamente de um local (sem praticar nenhuma ação negativa). Este poder também lhe permitirá proteger os outros.

Leva um ser maligno, **realmente** merecedor da morte, a perceber isto. Este milagre exige pelo menos cinco sucessos de sua Fé contra a Força de Vontade do alvo. O alvo precisa ter uma Humanidade de 2 ou menos, e precisa haver cometido atrocidades realmente horríveis. Se for bem-sucedido, a criatura será tomada por remorso, podendo vir a cometer suicídio ou a submeter-se pacificamente a ser transfixada por uma estaca (ou prata etc.).

- 10 Faz com que ignore uma fonte de dano (até 10 dados por turno) se pelo menos cinco turnos são gastos em preparação para o feito e um teste de Fé é realizado contra uma dificuldade 9; cada sucesso remove dois dados de dano. Você simplesmente se recusa a acreditar que a sua Fé deixará que você seja ferido. Ótimo para faquires.

Purifica alguém do Abraço (dificuldade 10, apenas em circunstâncias dramáticas, e o indivíduo-alvo precisa querer ser salvo).

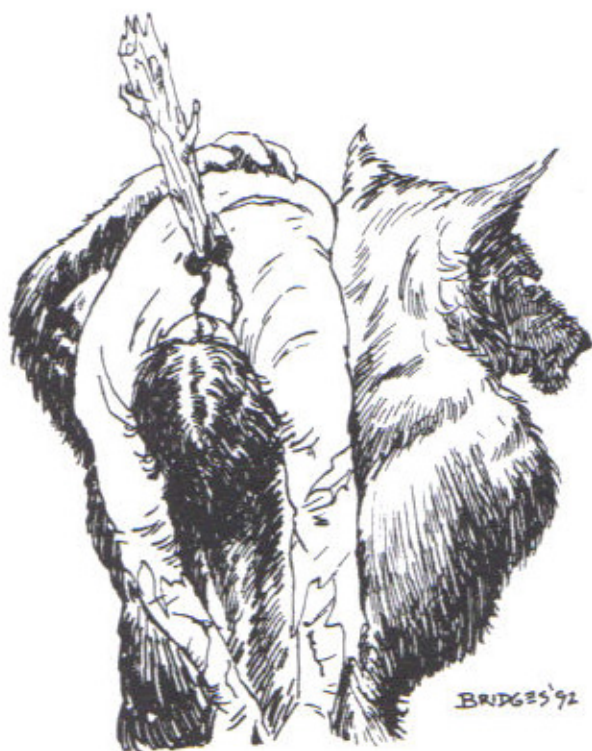
Convoca as legiões do Divino (normalmente na forma mortal) para ajudá-lo na sua hora mais negra.

Fé e Força de Vontade: Quando um caçador estiver numa situação realmente difícil, e não dispuser de mais Força de Vontade, ele poderá invocar a força de sua Fé. Ele poderá em seguida usar seus pontos de Fé para substituir por pontos de Força de Vontade (não para testes opostos de Força de Vontade). Quando ele também estiver completamente desprovido de Fé, então sua única esperança será um milagre.

A Força de Vontade é readquirida mediante uma ação dentro da natureza do indivíduo, mas a Fé perdida é readquirida mediante uma ação dentro dos dogmas de sua religião. Se o indivíduo for cristão, um ato sincero de caridade cristã ou de compaixão pode devolver-lhe um ponto. Um xintoísta teria de purificar-se e rezar regularmente para os Kami (espíritos).

Crises de Fé: Ocasionalmente uma pessoa pode perder sua Fé. Ela sente dúvidas sobre a verdade de seu chamado, e começará a se perguntar se sua vida religiosa é apenas uma falsidade. Cada vez que um caçador tentar usar a Fé e obtiver duas falhas críticas ou mais, ele perderá um ponto de Fé (e quaisquer habilidades que venham com esse nível).

Isto não pode ser trazido de volta, mas precisa ser readquirido através do sucesso das ações do caçador, de uma forma muito semelhante a adquirir Força de Vontade. O Narrador é o árbitro disto. Se o personagem tiver, depois disso, um sucesso sem precedentes em afetar um vampiro com sua Fé, os pontos serão devolvidos (ele po-



derá até mesmo ganhar mais pontos). Isto caberá ao Narrador, devendo ser empregado para gerar momentos poderosos e dramáticos de interpretação.

Adquirindo Fé: Custa 5 pontos de bônus para comprar um nível de Fé. É a Númina mais fácil para um mortal ganhar, porque ele simplesmente se abre para a visão do Tudo. A religião é mais fácil para os humanos, mas nem todos podem colher seus frutos poderosos ao serem testados sob fogo. É isso que o poder Fé representa: uma aderência tangível à religião em face da noite mais sombria da alma.

Aumentar a Fé com pontos de experiência até nível 5, custa o nível corrente do caçador x 3. Para aumentar até níveis acima de 5, custará o nível atual x 5.

O Narrador, mais uma vez, não deve ficar muito preocupado com regras de Fé. Elas devem ser usadas para enfatizar os momentos dramáticos — para brindar com epifanias a experiência da interpretação. Se os jogadores estiverem usando as regras para se tornarem verdadeiros especuladores da fé, engendre momentos nos quais a Fé não funcionará, ou em que eles encontrem alguém de outra religião, cuja Fé seja ainda mais forte, e faça-os duvidar de sua missão.

Se as coisas ficarem chatas, crie alguns milagres para revitalizar a Fé dos jogadores. É noite, alta os personagens estão sendo caçados por um vampiro num cemitério e são encurralados contra uma tumba. Eles rezam por ajuda divina e, subitamente, os espectros dos mortos levantam-se de seus túmulos e atacam o vampiro, fazendo-o sentir o peso de seus pecados. O vampiro tomba, chorando de dor por sua humanidade perdida, ficando completamente à mercê dos caçadores.

Sempre dê aos jogadores uma idéia da enormidade do poder da Fé. Isso representa alguma coisa maior que eles. Eles podem direcioná-la e focalizá-la, mas seu poder verdadeiro virá do Além. Não são eles que causam os milagres. Eles são meros instrumentos.

Interpretando Caçadores Não Humanos

Fica inteiramente por conta do Narrador decidir se você poderá ou não interpretar um caçador não humano, como por exemplo, um lobisomem. Os lobisomens começam como a maioria dos humanos, mas suas próprias habilidades sobrenaturais não são muito diferentes das disciplinas dos vampiros e da Númina dos humanos. Como os lobisomens são criaturas tribais, não podem ser capazes de deixar a matilha para caçar vampiros sempre que tiverem vontade.

Se o Narrador estiver conduzindo um jogo no qual a maioria dos personagens sejam Magos, ele pode querer conceder-lhes mais Pontos de Bônus para gastar em feitiços, mas não lhes permitir Habilidades Psíquicas ou Fé.

Além disso, ficará a critério do Narrador permitir ou não que um jogador interprete um caçador vampiro enquanto os outros interpretam mortais. Isto poderia estabelecer algumas dinâmicas de grupo bastante interessantes.

Contando uma História de Caçador

Conduzir uma Crônica de Caçadores pode ser muito diferente de um jogo típico de *Vampiro, A Máscara*. Os personagens costumam ser mortais, embora talvez não sejam meros mortais. Mas eles estão atrás de coisas que costumam ser mais poderosas do que eles.

Escolhendo um Tema

Há uma grande variedade de temas possíveis que podem ser escolhidos para uma Crônica de Caçadores, todos dependendo do estilo do jogo que você quer conduzir.

A Introdução apresentou Sacrifício como um tema do livro, assim como um dos temas mais comuns nas Crônicas de Caçadores. À medida que o jogo progredir, o Narrador deverá tecer todos os seus capítulos em torno da idéia de que os jogadores estão sacrificando alguma coisa importante para eles à medida que caçam os Membros. Este sacrifício poderia ser o amor dos amigos ou da família, a sanidade de um indivíduo ou, em última instância, a perda de sua vida. O sentimento de perda que os personagens sentirem deverá ser interpretado, mas eles perceberão que a perda foi necessária para avançarem na direção da realização de seu objetivo: a destruição de todos os vampiros.

Para escolher um tema, pergunte-se: "Sobre o que é o jogo?" Basicamente, qual é a idéia principal que você quer comunicar em cada Capítulo da História?

Outros temas possíveis para jogos de Caçadores são:

Penitência: A caçada aos vampiros de alguma forma conduzirá os personagens através das noites escuras e perigosas até uma clareira na alma. Ao realizarem seus objetivos contra os vampiros, os personagens também limparão uma mácula deles mesmos. Talvez eles se vejam como pecadores, e a caçada aos vampiros seja a única forma deles se salvarem de seus feitos passados. Ou talvez, uma culpa horrível penda sobre suas cabeças; entes queridos morreram devido à sua recusa em agir quando souberam da existência da ameaça vampírica. Talvez o medo tenha paralizado suas mãos, o que resultou na morte de uma pessoa amada, e essa morte os assombrará eternamente até que eles possam se vingar.

Descoberta: Talvez os personagens estejam tentando desvendar os segredos do universo, numa tentativa de se livrarem da prisão do conhecimento humano, tentando absorver sabedoria do contato com os seres sobrenaturais do mundo. Eles podem não estar caçando apenas Membros, mas também Lupinos e Espíritos. O Clima também é muito importante aqui: as suas descobertas conduzem a uma sensação de maravilhamento ou terror? O verniz de felicidade do mundo se descasca, revelando o horror sem sentido?

Poder: Estas histórias tratam do desejo por poder e daqueles que sucumbem a ele. São histórias brutais, com lições terríveis para os personagens. Tudo é uma corrida até a linha de chegada, e aqueles que não chegam em



primeiro podem não chegar nunca. Os personagens estão envolvidos numa tentativa de obter poder, seja econômico, social, político ou militar. Tudo que eles fazem é voltado para um único objetivo: poder. Isto poderia ser um impulso incontrolável para se aprimorarem, usando as mandíbulas do perigo para afiarem suas habilidades. Por outro lado, os personagens poderiam ter esperança em usar os Mortos-vivos como uma parte de seus esquemas. Caçar vampiros é uma forma realmente perigosa de fazer isto, mas, se o indivíduo sobreviver, pode ser recompensadora.

A Luta: Estas histórias envolvem muito combate. Elas abordam ação e fúria. Elas poderiam ter um ritmo de história em quadrinhos, com os personagens precisando usar todas suas perícias de combate para serem capazes de combater a ameaça vampírica na base do mano a mano. Talvez os vampiros estejam trabalhando para o Quarto Reich (depois das Tartarugas Ninja, aí vêm os Vampiros Nazistas!) e os personagens sejam os únicos capazes de detê-los.

Dever: Todos os personagens caçam porque têm de fazer isso: o dever acima de tudo! Todos os seus motivos seriam baseados num senso de dever. Essas buscas raramente são abandonadas com facilidade, embora a coragem possa lhes faltar ocasionalmente. No fim das contas, porém, o caçador não pode desistir. Os personagens devem ser testados constantemente, com os desafios ficando cada vez maiores. Esta história definitivamente tem uma trama que não pára nunca, ficando mais sufocante à medida que se aproxima do clímax — um combate terrível contra o arqui-antagonista.

Sem dúvida, existem muitos outros temas que podem ser escolhidos. Só uma coisa não deve ser esquecida: o tema é a idéia subjacente em toda a história. Tudo de alguma forma precisará apontar para ele. Numa crônica de tema Penitência, os personagens poderão tirar uma noite de folga e irem a uma festa para se divertirem, mas quando voltarem à sua base, descobririam que seu servo fiel foi ferido mortalmente. Enquanto ele agoniza, consegue dizer num sussurro: "Foi... o vampiro! Não pude detê-lo... se ao menos vocês estivessem aqui..." Sim, se ao menos eles estivessem aqui, ao invés de ficarem se divertindo. Por causa de sua farra, o vampiro atacou novamente e um homem leal morreu. Mais uma culpa a pairar sobre suas cabeças.

Clima

O clima é a atmosfera de uma história, o sentimento emocional que cerca a idéia ou o tema. Esses são alguns climas de caçada:

Suspense: Mencionamos o Suspense na Introdução. Ele provavelmente é o clima mais comum nas caçadas. Estas histórias são cheias de sombras que se movem no canto de nossas vistas, mas que não estão lá quando nos viramos para olhá-las. Você jamais saberá o que os Membros são ou quem está trabalhando para eles. Eles podem até mesmo ser altos figurões do governo! Como você pode descansar, sabendo disso?

Terror: Quando os vampiros estão envolvidos, o medo está em toda parte. Pode ser fácil convencer a si mesmo de que deve caçá-los, mas sempre que você os vir, sentirá o sangue gelando nas veias. O Sabá poderia ser o objeto das buscas desses caçadores. Eles adoram aterrorizar os caçadores. Um Treador pode saber tudo sobre a literatura gótica do século XIX, mas não ser aterrorizante o bastante. Os Membros a serem caçados nesta história deverão ser versados em tortura, orgias de sangue e outras coisas terríveis.

Mistério: Sempre parece haver um significado mais profundo em tudo o que você encontra durante uma caçada a vampiros — segredos dentro de segredos, pistas que, quando investigadas, apenas conduzem a pistas ainda mais misteriosas. Até mesmo nas pesquisas mais precisas, as respostas e as ações são vagas. Elas podem parecer sólidas o bastante enquanto acontecem, mas elas levarão apenas a finais estranhos. Aquele vampiro que você finalmente conseguiu caçar tinha, escondido em seu refúgio, muitas cartas que pareciam apontar para uma trama muito maior na qual ele estava envolvido, com muitos outros vampiros. O Mistério poderia também ser um tema para uma história.

Nihilismo: Tudo parece tão desprovido de significado. Você caça os vampiros e os destrói, mas nada parece mudar. Sempre há outro vampiro para tomar seu lugar, e o mundo nunca repara ou dá importância a isso. É tão difícil continuar vivendo num mundo como este. Nunca há ninguém para agradecer ou nenhum sinal de que você realmente frustrou os planos da Família. Diabos, por que não desistir de tudo e se tornar um vampiro?

Este tipo de história pode ser um tremendo baixo astral, de modo que o narrador que a utilizar deve permitir aos jogadores alterarem o clima com suas ações. Se eles caírem em depressão, nada mudará. Mas, se eles lutarem contra a depressão, e não desistirem, logo será erguida a mortalha que cobre o mundo e, talvez, a história se torne um conto de Esperança.

Esperança: Um dia, a caçada, o perigo e a escuridão terão um fim. Se os caçadores forem bem-sucedidos, o mundo poderá ser salvo e a esperança poderá brilhar de novo. A maioria dos problemas do mundo são causados por vampiros, e sempre que um caçador atinge seu objetivo, as coisas ficam melhores. A esperança é o que você vê nos rostos daqueles que acreditam em você, e por causa disso, você pode continuar. Às vezes (raramente) até os Membros Ihes são gratos por dar um término à sua dor.

Luta: No combate aos Membros, tudo se resume à luta. Você não está apenas combatendo os vampiros, mas também o relógio, com muito pouco tempo até o anoitecer. Sempre há alguma coisa nova, uma situação inesperada que surge e precisa ser combatida. O Narrador deve enfatizar os testes de habilidades neste jogo: tudo — desde atividades banais, como dirigir um carro — é um reflexo da luta maior contra os vampiros. É um mundo violento, que precisa ser agarrado com as duas mãos e segurado com força. Cada encontro com os Membros é uma competição de vontade e poder.

Tristeza: A sensação de perda durante a caça é inmensurável. Não importa o que você faça, os Membros sempre tornam as coisas mais difíceis. Sempre que você vê alguém caminhando na rua, lembra a fragilidade das vidas normais das pessoas e é tomado por uma grande tristeza. Tudo que é bom não dura muito tempo, porque os vampiros sempre encontram uma forma de destruí-lo. Este clima funciona bem com o jogo Sacrifício, mas usar os dois em conjunto pode ser um pouco sádico.

O clima não precisa ser algo imutável. Cada capítulo pode ter um clima diferente, mas o tema continua o mesmo, embora subtemas e climas possam aparecer em capítulos diferentes.

O Narrador não deve jamais esquecer o seu motivo para estar conduzindo um jogo de Caçadores. Ele quer ilustrar alguma coisa? Ou está apenas buscando diversão? No caso da segunda alternativa, torne o entretenimento parte do tema e do clima. Um jogo de Caçadores com uma clima de histórias em quadrinhos pode ser muito divertido.

Mantendo o Jogo em Andamento

Ao contrário de um jogo de **Vampiro**, uma crônica na qual mortais saíam à caça de vampiros corre o risco de se repetir indefinidamente. O que pode ser feito para manter a trama e a ação frescas, e os jogadores motivados?

Trama

Antes de mais nada, construa as suas tramas com competência e imaginação. É muito fácil cair em tramas estereotipadas quando se lida com caçadores. Portanto, tente ser original. Introduza atividades raras e diferentes que os antagonistas vampiros possam estar envolvidos e nas quais os caçadores possam se envolver. Para manter os personagens se questionando, faça um monte de viradas na trama. Se os caçadores adivinharem sempre o que vai acontecer, o suspense desaparecerá.

As viradas são aqueles momentos em que a trama é desviada para outra direção, quando os caçadores descobrem que o que eles pensavam que era certo na verdade era erradíssimo. Os romances de mistério são cheios de boas idéias para viradas. Talvez um caçador aposentado tenha contratado os personagens para localizar seu velho inimigo vampiro. Depois de seguir a trilha de vítimas do vampiro, eles descobrem acidentalmente uma reunião de um clã vampírico. Eles se escondem e observam, fascinados com o privilégio de estarem vislumbrando a política da Família. Subitamente, mais um vampiro chega à reunião. Quando ele abaixa o capuz, revela-se... o cliente dos jogadores! Ele na verdade é um vampiro, usando os jogadores numa vingança pessoal contra outro integrante de seu Clã.

Sem essa virada inesperada, a história rapidamente se tornaria previsível, e logo se atrofiaria.

O Processo de Aprendizado

Embora seus jogadores possam ter lido **Vampiro: Guia dos Jogadores** e até mesmo este livro, seus personagens

não deterão o mesmo conhecimento dos jogadores. Tudo que os personagens sabem é o que eles aprendem na prática. Um crucifixo pode afastar um morto-vivo? Quem é vampiro e quem não é? E, afinal de contas, o que diabos é um Carniçal?

O conhecimento deve ser raro, mas deixar os personagens somarem os fatos que conhecem pode tornar cada história nova e diferente. Apenas pense nos personagens tentando enfiar uma estaca num vampiro e descobrindo que depois disso ele ainda vive. Ou preparando um ventilador gigante para soprar o vampiro quando ele virar névoa, apenas para descobrir que isso não adianta de nada. Ou mesmo aprender que basta fechar os olhos para evitar a Dominação (pelo menos na maioria das vezes).

Contando uma História

Como Narrador, apele aos sentidos. Evoque as suas cenas e ambientes através de descrições concretas que se baseiem nas percepções sensoriais dos personagens. Não lhes diga simplesmente: "O Carniçal corre para um beco. Quando você entra, você o vê virando a esquina". Diga: "O Carniçal corre para um beco. Enquanto você inicia a perseguição, os seus pés espalham a água que goteja dos canos nas paredes de tijolos. Há lixo espalhado pelo chão, mas é possível enxergar uma trilha de concreto nu, contornando os sacos de lixo. Você avança. De repente, ouve uma lata de lixo rolar — o carniçal acaba de saltar de seu esconderijo, e agora desaparece pela saída do beco."

Quanto mais informação os jogadores puderem captar através dos sentidos de seus personagens, mais a vivacidade e o vigor do jogo serão mantidos. Encene suas atividades cotidianas, para contrastar com aqueles momentos de horror puro, quando estão empreendendo a caça a um vampiro.

Antagonistas

Os Membros não são os únicos oponentes que um caçador pode ter nas ruas. A caçada pode criar muitos inimigos.

As Autoridades: De vez em quando, não importa quão cuidadosos eles sejam, os caçadores vão passar para o lado errado da lei. Como explicar sua ocupação à polícia? Como eles podem se safar, na lábia, de serem trancafiados na prisão?

Um encontro que termine mal pode levar a lei a caçar os caçadores, o que fará com que eles passem a ser alvo não apenas da hostilidade dos vampiros, mas também da polícia. O Príncipe da cidade pode até mesmo exercer controle sobre a polícia a ponto de poder fazê-la caçar os caçadores.

O Governo: Os caçadores podem se defrontar com qualquer agência governamental durante sua caçada aos Membros. Talvez os personagens estejam tentando se disfarçar de traficantes de drogas para arranjar um encontro no porto com o Príncipe. Subitamente, a polícia aparece e prende todo mundo. Eles vão acreditar na história de que os caçadores estavam apenas fingindo serem traficantes?

Se os caçadores se envolverem em qualquer crime interestadual, então terão o FBI em seus calcanhares. Se ocorrerem incidentes inexplicáveis que pareçam envolver Membros, então o Departamento de Investigações Especiais do FBI averiguará o caso. Como ele tendem a reagir com muita suspeita a outros caçadores, é melhor que os caçadores sejam muito cautelosos ao lidar com eles.

A Imprensa: A imprensa pode se tornar facilmente uma inimiga dos caçadores. A última coisa que eles precisam é de uma equipe de reportagem seguindo-os para todo canto, tentando pegar os caçadores em flagrante. Contudo, se eles forem espertos, poderão usar a imprensa para seus próprios fins, e voltar as equipes de reportagem contra os vários difarces que os vampiros usam para se moverem entre os mortais. Porém, os caçadores precisam ser extremamente cuidadosos quando a imprensa estiver sob o controle dos mortos-vivos.

Quanto mais antagonistas um Narrador puder introduzir num jogo, mais recursos ele terá para manter o jogo em andamento.

Amigos e Família: Faça os personagens lidarem ocasionalmente com seus parentes e amigos. Eles sabem sobre as atividades do caçador? Qual será a sua reação se descobrirem? Eles chamarão a polícia (e um psiquiatra), ou tentarão ajudar o caçador em sua cruzada?

Isto pode gerar um pouco de drama de alta qualidade, na medida que a família do caçador precisa lidar com o fato de que acreditam que seu filho ou filha é insano. Ou talvez seus amigos se tornem os seus antagonistas, tentando "ajudar", chamando a polícia.

Histórias Isoladas

De vez em quando, você pode não querer conduzir uma Crônica inteira de Caçadores, mas apenas uma única história. Essa história pode ser muito dramática e veloz, porque você não terá de se preocupar em esticar uma trama durante dois ou três Capítulos. Além disso, os personagens podem ter suas cenas dramáticas de morte; afinal de contas, ele não precisa sobreviver ou fazer da caça aos vampiros um modo de vida.

Uma trama para uma história Isolada pode ser o que normalmente seria o Prelúdio para os personagens num Crônica inteira. Ou seja, a descoberta dos Vampiros e sua primeira tentativa de caçá-los. Existem muito mais caçadores que empreendem apenas uma caçada, e desistem depois de serem bem-sucedidos em seu objetivo (ou morrerem tentando), do que indivíduos que devotem suas vidas a exterminar os mortos-vivos.

Isso também pode ser divertido para os jogadores, considerando que eles não precisam estar ligados aos seus personagens ao ponto de sentirem medo de colocá-los em risco. Num jogo de História Isolada, eles podem jogar todas as suas cartas para obter uma grande interpretação.

As desvantagens, porém, são que os personagens não têm tempo de crescer e se desenvolver. Uma Crônica longa pode prover muitas experiências inspiradoras, que nunca apareceriam num jogo mais curto.

Exemplos de Histórias e Crônicas de Caçadores

Eis algumas idéias para Histórias e Crônicas para usar durante a condução de um jogo de Caçadores, e como mantê-las interessantes. Qualquer dos Temas e Climas que já listamos podem ser usados com esses exemplos, dependendo da inclinação do Narrador.

O Prelúdio

Muitos Narradores transformarão sua primeira história de Caçadores num Prelúdio. A trama desta história é o primeiro encontro do personagem com os vampiros. Isto pode ser um acréscimo ao mistério e ao suspense do jogo, porque os caçadores começam suas carreiras sem ninguém para mostrar-lhes como se caça. Eles não possuem senhores para ensinar-lhes como viver suas novas vidas. Eles precisam se virar sozinhos na descoberta de quais métodos funcionarão contra os vampiros e quais serão completamente ineficazes.

Uma opção é apresentá-los à caçada fazendo com que os jogadores se envolvam com um caçador experiente. Este caçador pode lhes ensinar o caminho das pedras de sua nova (e perigosa) profissão. Contudo, pelo menos durante a primeira sessão, costuma ser mais empolgante para os jogadores começarem na mais completa ignorância e aprenderem sozinhos.

O Círculo Vicioso

Nesta história, os caçadores também se tornam a caça. Sua perseguição aos vampiros os levou a tomarem medidas de represália. Agora, os vampiros caçam os caçadores e os caçadores caçam os vampiros. Os jogadores precisam tomar precauções extras durante a caçada, porque esta história consiste em pegá-los antes que eles os peguem. No fim, só os vencedores sobrevivem.

Talvez os personagens tenham sido tão bem-sucedidos em suas empreitadas que o Príncipe tenha declarado uma Caçada de Sangue a eles. As Caçadas de Sangue normalmente são instituídas apenas a vampiros, mas se os caçadores forem bastante perigosos, o Príncipe poderá precisar de todos seus súditos para pegá-los. Os caçadores precisarão, portanto, se manter em movimento constante, e jamais baixar a guarda. Antes de tudo, os caçadores precisarão, permanecer atentos para os carníçais e outros laçaios dos vampiros.

Mas a razão para um vampiro caçar os caçadores pode não ser a destruição. Ele pode ter qualquer um dos motivos listados no Capítulo 2, e mais um: O Abraço. Seu objetivo poderia ser tornar os caçadores Crianças da Noite. Talvez queira controlá-los e usá-los para caçar outros, mas com o Laço de Sangue mantendo-os submissos a ele. Ou talvez tenha sido a humanidade dos caçadores que atraiu o vampiro, e ele queira mantê-los próximos. E o Abraço talvez seja a única forma que ele conheça para fazer isso.

Sangue do meu Irmão

Esta história ou Crônica mostra os caçadores lidando com um membro de sua família que foi transformado em vampiro. Esta é uma campanha repleta de momentos de drama: o choque da descoberta, o pedido por misericórdia e o clamor por ajuda. O Narrador precisa ter cuidado para que esta história não se torne um dramalhão. Seu material, a provação de relacionamentos emocionais e laços de família, não é garantia para um jogo de sucesso. Seu funcionamento ainda depende do Narrador e dos jogadores.

Uma opção é fazer do vampiro um dos melhores amigos do jogador, um com quem ele tenha feito um "pacto de sangue" de amizade quando ambos eram muito jovens. O que prevalecerá: o compromisso de "amigos para sempre" ou o compromisso vampírico do "viver para sempre"?

Questão de Fé

Esta campanha diz respeito aos rigores de uma cruzada santa contra os vampiros, e os riscos dos caçadores se tornarem tão inumanos quanto eles. Os caçadores começam a cruzada convencidos da retidão de seus métodos, e da necessidade de destruir os monstros vampiros. Mas, à medida que a caçada progredir, eles encontrarão Membros que não são os demônios horríveis que os outros acreditam que eles sejam — vampiros lutando por suas almas contra a irresistível fome vampírica. A destruição desses nobres imortais pode causar perda de Humanidade, e, se os caçadores continuarem cegos, poderão se tornar ainda menos humanos que seus inimigos. Eles precisam se confrontar com suas crenças básicas sobre o que os



Membros realmente são, e que bem pode advir de uma caçada que tenha como base o ódio e a intolerância.

Parceiros na Noite

Este deve ser um tipo de história bastante raro. Aqui, o caçado ajuda o caçador: vampiros e caçadores agem em conjunto na perseguição de uma presa comum. Talvez o vampiro tenha esperança de derrubar o Príncipe, e os caçadores sejam o melhor instrumento para isso. A despeito de qual seja o motivo da aliança, ela não poderá durar, porque o vampiro e o caçador são inimigos naturais.

Sombras no Governo

Os caçadores descobrem que os Membros se infiltraram nos altos escalões do governo, e precisam detê-los. Os agentes da ASN são os antagonistas nesta História/Crônica. Isso significa intriga profunda, espionagem e desconfiança paranóica. A situação pode parecer desprovida de qualquer esperança, a não ser que os caçadores possam fazer barulho o bastante para afugentar os vampiros enquanto ainda é possível. Ou, os jogadores podem ser agentes da ASN tentando libertar sua organização das tramas dos Membros. Isto poderia ser uma combinação de história com os Parceiros da Noite, e os jogadores seriam um braço do Jihad.

A Caçada das Eras

A Caçada das Eras é uma Crônica longa que começa em algum momento no passado, talvez na Idade Média ou durante a Inquisição, ou talvez na Era Vitoriana, e conti-

nua até o tempo presente. Os jogadores começam como personagens no passado, e, à medida que os anos passam, esses personagens se aposentam e passam seu legado para outra geração, até o tempo presente.

O objetivo da caçada neste jogo é um único Membro, com as gerações de caçadores tentando destruí-lo e a muitas de suas tramas. A história culmina no presente, onde a geração final de caçadores encontra a vitória ou o fracasso contra esse inimigo antigo.

Existem muitas formas diferentes de conduzir esta Crônica. O Narrador pode conduzir todas as gerações anteriores como jogos de Histórias Isoladas, e em seguida conduzir a geração presente numa história longa à medida que a crônica se aproxima do clímax inevitável.

Por exemplo, o Narrador pode começar na Espanha, na época da Inquisição, e os personagens serem a primeira geração de caçadores a lutarem contra seu inimigo vampiro, um Seguidor de Set que acaba de iniciar sua pós-vida.

A história seguinte poderia ocorrer nas ruas brumosas de Londres durante o reinado da Rainha Vitória. Os personagens descobrem provas da existência desse Membro, e também os diários dos homens que os caçaram, há muito tempo atrás. Talvez os personagens sejam alguns dos sócios fundadores do Arcano, e sua busca por conhecimento conduza-os a esta informação. O Membro agora possui muita experiência, e muitos lacaios espalhados pelo mundo. Os personagens podem conseguir frustrar seus planos durante as décadas seguintes, até a história começar novamente.

A nova geração de caçadores está lutando contra as hordas de nazistas a serviço de Hitler no final da década de 30. Talvez, enquanto estiverem na Londres devastada pelas bombas, eles descubram os velhos diários e arquivos da geração anterior que combateu o vampiro, e isto os permita descobrir os planos do Membro, um dos quais envolve ajudar os nazistas. Eles precisam deter o nefasto vampiro — o destino de toda Europa depende disto.

O Capítulo final começa nos tempos modernos, quando a mais nova geração de caçadores encontra o velho Cainita e tenta destruí-lo de uma vez por todas.

Esta crônica dá uma boa idéia do vasto período de tempo que a existência de um vampiro pode cobrir, enquanto os mortais precisam dar o máximo de si num espaço de tempo bastante curto. As pessoas precisam trabalhar em conjunto numa união forjada através das eras para combater uma ameaça que não pode morrer. Este, na verdade, é o Tema da Crônica: a Eternidade do Mal.

Mas o Narrador deve lembrar também de encenar a vasta complexidade dos vampiros, e o bem que os vampiros podem fazer, mesmo se eles estiverem amaldiçoados a perder as batalhas contra a Besta. O longo legado da caçada pode ser um maravilhoso exemplo de coragem para alguns Membros, e eles podem vir a ajudar os caçadores na luta contra o antagonista Cainita. Isto pode brindar os caçadores com um conhecimento maior de sua presa.



Técnicas Avançadas de Narrativa

Adereços: Existem muitos adereços diferentes que o Narrador e os jogadores podem usar para aprimorar um jogo de Caçadores. Estacas de madeira ou símbolos sagrados são apenas o começo. Se os jogadores forem agentes do Departamento de Investigações Especiais do FBI, eles podem estar usando ternos e óculos escuros (embora isso possa dificultar um bocado ler a sua ficha de personagem).

Música: Tocar música de fundo apropriada pode ajudar a criar um clima. Você pode até mesmo escolher "temas" para acompanhar o aparecimento de um determinado personagem. Sempre que um inimigo vampiro aparecer, toque "Uma Noite no Monte Calvo", ou talvez a música "Bela Lugosi's Dead", do Bauhaus. Cada jogador poderá ter também o seu próprio tema, para tocar sempre que o personagem for bem-sucedido numa situação perigosa.

Efeitos Sonoros: Dispondo de uma certa quantidade de fitas e CDs de efeitos sonoros, você pode simular praticamente qualquer som: o ranger de uma porta, um grito distante, o uivo do vento através das árvores ou até mesmo o tagarelar numa festa. Pode ser uma coisa muito divertida, e ajuda o Narrador a apelar aos sentidos dos jogadores.

Iluminação: É possível realçar a atmosfera com o uso de uma iluminação interessante. Se os caçadores estiverem caçando à noite, usando apenas lanternas e velas, use apenas essas fontes de luz na sala em que vocês estão jogando. Se for uma história diurna, ligue todas as luzes, ou abra as persianas, se vocês estiverem jogando de dia.

Quanto mais ambiente houver no jogo, mais convincentes serão os eventos na história, e será mais fácil para todos "entrar no jogo". Contudo, o Narrador deve consultar os jogadores antes de fazer qualquer coisa radical demais, para ver se eles se sentirão confortáveis com isso. Mas não deixe isso arruinar o elemento surpresa. Às vezes, o seu maior risco será provocar risos enquanto estiver tentando gerar um efeito dramático.

Diários: Um adereço interessante para harmonizar melhor os jogadores com o processo de pensamento de seus personagens é fazê-los comprar cadernos em branco. No final de cada sessão, e às vezes no início da seguinte, mande-os fazer um registro nos seus diários de caça, detalhando o jogo do ponto de vista do caçador. O **Capítulo 1** é um exemplo de diário de caçador.

O diário ajudará bastante os caçadores a pensarem como seus personagens, e será interessante ler as diferentes interpretações que cada personagem do jogador terá dos mesmos eventos.

O Preâmbulo: No começo de uma nova história, escolha um jogador para ler em voz alta uma passagem do diário de seu personagem, resumindo os eventos da última história. Isto funciona como uma narrativa em primeira pessoa da introdução, e aumenta a sensação de estar participando de uma história. O mesmo jogador pode também acrescentar uma passagem no final da história

com sua conclusão, como o Dr. Watson fazia nos casos de Sherlock Holmes. Pode-se fazer jogadores diferentes lerem seus diários sobre uma mesma história, o que enriquecerá os Preâmbulos.

Recordando a Vida Mortal

Uma campanha de caçada é uma chance de se formar uma perspectiva diferente sobre os vampiros, uma perspectiva absolutamente diversa da sustentada pelos jogadores que têm personagens vampiros. Se o Narrador sentir que os seus jogadores estão perdendo a humanidade à medida que jogam com personagens vampiros, embriagados com o poder puro, e esquecidos de toda a compaixão humana, ele pode fazê-los mudar de time por algum tempo. O Narrador pode usar uma história de Caçadores para fazer os jogadores voltarem à terra, para lembrá-los dos terrores da noite e da inferioridade do ego em comparação com os horrores misteriosos que espreitam na escuridão. Um caçador tem mais de uma chance de exibir coragem pura que qualquer vampiro, porque as chances estão contra o caçador, mas ele ainda persevera.

Um jogo de Caçadores é uma chance de explorar a reação humana aos terrores da alma, um confronto com a sombra que reside em todos nós. Um jogo de **Vampiro** usa as paixões e poderes extremos dos Cainitas para enfocar a condição humana, mas um jogo de Caçadores é uma chance de um tipo mais sutil de interpretação. Pode ser um desafio maior personificar uma esposa de 45 anos confrontando seu medo do que interpretar um Cainita de 200 anos. Isto também pode ser feito através dos flashbacks, das histórias paralelas e dos Presságios descritos em **Vampiro, a Máscara**.

Os jogos de vampiros e caçadores permitem que nos confrontemos com o Outro, aquele que não somos. Mas, se olharmos mais de perto, poderemos encontrar semelhanças. Podemos ver como reagimos ao Outro fora de nós, mas também ao Outro em nosso íntimo.

Novos Inimigos

Um Narrador nem sempre precisa tornar os Membros antagonistas. Talvez um ataque de lobisomem tenha feito os caçadores perceberem os perigos impostos por essas bestas, e eles voltem seus esforços para descobrir mais sobre os Lupinos. Um caçador poderia acidentalmente chegar a uma colina de Fadas certa noite, e ser tragado para um mundo de goblins e Cavaleiros Negros. Talvez eles os sigam quando ele sair, e logo o mundo moderno estará cheio de elfos e ninfas. Os humanos podem ser inimigos tão vis e perigosos quanto qualquer morto-vivo.

As culturas do mundo inteiro estão repletas de muitos monstros que aterrorizaram a humanidade desde o alvorecer dos tempos; o Narrador deve ficar à vontade para introduzi-los em suas histórias. Pois todos eles vêm do íntimo, daquele local no inconsciente coletivo que todos nós compartilhamos. Esses monstros somos nós.



Apêndice Um: Caçadores Famosos

Seja prudente, então; a melhor segurança repousa no medo.

— Shakespeare, *Hamlet*

Neste apêndice conheceremos alguns caçadores de vampiros. Alguns deles podem ser reconhecidos facilmente pela maioria dos Membros, devido à sua reputação. Outros são novos na caçada, e ainda inseguros em sua nova missão.

Caiaphas Smith

Caiaphas nasceu em 1815, na Nova Inglaterra, e encontrou seu primeiro Cainita quando tinha apenas quinze anos. Seu pai mandou que apanhasse leite na casa de sua vizinha, Goodwife Clayton. A mulher, cujo marido não retornara de uma longa viagem a Boston, vinha definhando lentamente, devido a uma doença incurável. Quando o jovem Caiaphas chegou à casa, já havia anoitecido. Prestes a bater à porta, viu pela janela um homem estranho. Caiaphas ficou chocado: o homem parecia estar acariciando a mulher. Jovem como era, Caiaphas já sabia dos perigos do pecado e como o Inferno punia os pecadores. Invadiu a casa e ordenou-a a ter cuidado com sua alma.

Ele não fazia idéia do quanto estava certo. O homem virou-se lentamente para ele, o sangue de Goodwife Clayton escorrendo pelo seu peito. Caiaphas ficou paralisado com o choque. Sabia o que estava diante dele, de histórias contadas em todas as lareiras à noite: o Vampiro.

Os olhos do Vampiro penetraram na alma de Caiaphas, que sentiu sua força de vontade sendo drenada através dos comandos silenciosos e severos da criatura. Ainda assim, mais do que tudo, sabia do destino que aguardava sua alma se ele se entregasse àquela besta. Com uma força de vontade de aço,

quebrou o encanto do olhar maligno e fugiu para a noite. O vampiro imediatamente iniciou a perseguição.

Caiaphas sabia que o vampiro acabaria por alcançá-lo, mas não fugira insensatamente. Graças a suas pernas jovens e fortes, alcançou um barracão e, com apenas alguns segundos disponíveis, pegou a enxada, quebrou o cabo com a perna e dirigiu a ponta quebrada ao coração do vampiro que corria atrás dele.

A criatura soltou um grito horrível e caiu no chão, imobilizada pela estaca de madeira que lhe atravessava o corpo. Seus olhos fixaram-se aterrorizados em Caiaphas, porque sabia o que o rapaz faria em seguida. Sem hesitar, Caiaphas foi ao barracão pegar o machado, empunhou-o e desferiu um golpe violento no pescoço da criatura. Um grito gorgolejante foi tudo o que o vampiro pôde fazer ao ter sua cabeça separada do corpo e sua vida sobrenatural terminada.

Desde então, nada mais tem importado na vida de Caiaphas a não ser a destruição de Vampiros. Através das décadas ele arriscou sua alma mortal cometendo atos pecaminosos, como beber o sangue dos Vampiros, para prolongar sua vida até que todos os Vampiros estejam mortos. Mas seu suprimento não tem sido constante, de forma que agora seus ossos aparentam 71 anos de idade, mas estão em melhor forma do que qualquer mortal 20 anos mais jovem. O sangue roubado também lhe dá força e resistência para continuar em seu caminho sagrado.

Entre seus muitos métodos de caçar estão suas estacas e encantamentos mágicos, usados para localizar e identificar Membros. Ele aprendeu essas mágicas há muito tempo, em Salem, ao lado de Daniel Hargrave, um Puritano caçador de

bruxas. Apesar dos encantamentos serem usados originalmente para caçar bruxas, Caiaphas adaptou-os para o uso contra Membros. Através do sangue Cainita, ou de um Carniçal, ele pode localizar sobrenaturalmente os Mortos-vivos.

Caiaphas conseguiu diversos aliados em todas as áreas do mundo em sua longa jornada, mas ainda concentra-se na ameaça à Nova Inglaterra, onde o Sabá é seu inimigo cruel. Foi contra eles que primordialmente concentrou seus esforços, e em sua mente, mesmo após ter descoberto o segredo da Camarilla, todos os Vampiros são do Sabá. Ele se recusa a usar os nomes pelos quais os Cainitas chamam a si próprios; para ele, todos são vampiros, ou Amaldiçoados.

Trabalhou uma vez com Sullivan Dane, e tem muito respeito por ele. Dane descobriu a idade verdadeira de Caiaphas, e não aprova seus métodos de prolongar sua vida. Também trabalhou com a Inquisição aqui e ali, mas não aprova seus laços Papais.

Os Justicars da Camarilla publicaram um édito relacionado a Caiaphas: todos os Membros devem evitá-lo a todo custo. Qualquer Membro que quebrar esta lei voluntariamente deve ser morto. Qualquer Príncipe que não execute esta punição deve ser morto. A Lei diz que se Caiaphas puder ser mantido longe de vitae da Família pelos próximos 20 anos, morrerá de velhice natural.

A Camarilla sabe que ele é um dos caçadores mais perigosos que já existiram, porque sua determinação e sua Fé, fanática e poderosa, são fenomenais. Além disso, graças à sua vasta experiência, magia e conhecimento, é extremamente difícil esconder qualquer coisa dele.

Nome: Caiaphas Smith

Idade: Física: 71, **Normal:** 176

Natureza: Fanático

Comportamento: Fanático

Conceito: Caçador Puritano

Motivo: Senso do Dever/Ódio

Método: Religioso/Armamento Pesado

Dicas de interpretação: Você se preocupa com o trabalho a fazer. O resto não tem importância. Porém, seu conhecimento da Família e de seus hábitos lhe permitem detectar com facilidade (e de forma extraordinária, segundo alguns) os sinais de sua passagem. Poucos são os Carniçais, tentando se fazer passar por humanos, que conseguiram esconder de você seu segredo perverso. Você fala com vigor e dicção forte. Os longos anos de vida drenaram-lhe o desejo de conversa fiada. Você sabe que seu tempo é curto e que há muito a fazer. Fita a todos resolutamente, como se seus olhos fossem suficientes para desvendar seus segredos. Ultimamente sua perna tem doído, os primeiros sinais de que a idade avançada vêm chegando. Você tenta esconder a dor dos outros, mas às vezes tem certeza de que eles podem percebê-la. Para que ninguém possa subestimá-lo devido à sua fraqueza, você tem demonstrado um temperamento ainda mais forte.

Obs.: Todas as características marcadas com um * diminuem em dois pontos quando Caiaphas fica sem vitae por um mês. A rigor, Caiaphas não é um carniçal, pois nunca usou sangue Vampiro por longos períodos contínuos de tempo. Porém, seu corpo se tornou dependente do sangue.

OS CAÇADORES CAÇADOS

VAMPIRO: A Máscara

CAIAPHAS SMITH

Atributos		
Físico	Sociais	Mentais
Força * 00000	Carisma 00000	Percepção 00000
Destreza 00000	Manipulação 00000	Inteligência 00000
Vigor 00000	Aparência 00000	Raciocínio 00000

Habilidades		
Talento	Perícia	Conhecimento
Representação 00000	Emp/c/Animais 00000	Burocracia 00000
Prontidão 00000	Condução 00000	Computador 00000
Esportes * 00000	Etiqueta 00000	Finanças 00000
Briga* 00000	Armas de Fogo 00000	Investigação 00000
Esquiva 00000	Armas Brancas 00000	Direito 00000
Empatia 00000	Música 00000	Linguística 00000
Intimidação 00000	Reparos 00000	Medicina 00000
Liderança 00000	Segurança 00000	Ocultismo 00000
Marinha 00000	Furtividade 00000	Política 00000
Lábia 00000	Sobrevivência 00000	Ciência 00000

Vantagens		
Númina e Outras Características	Antecedentes	Qualidades e Defeitos
Bênção 00000	Altos 00000	Vontade de Ferro
Invocação 00000	Contatos 00000	
Duração 00000	Recursos 00000	
Entenredo 00000	Reputação 00000	
Fero para Vampiros 00000		
Confissão 00000		
Alma de Arco-íris 00000		

Humanidade		Vitalidade	
00000000	00000000	Escotado	☐
		Machucado	-1 ☐
		Ferido	-1 ☐
		Ferido gravemente	-2 ☐
		Espancado	-2 ☐
		Aleijado	-5 ☐
		Incapacitado	☐

Combate		
00000000		
Arma	Dificuldade	Desa

Virtudes		
Consciência 00000		
Autocontrole 00000		
Coragem 00000		

Atributos: 6/03 Habilidades: 11/74 Antecedentes: 1 Virtudes: 7 Pontos de Bônus: 21 (5/2/1)



Deborah Rose Keller

A vida da Sra. Keller era a mais maravilhosa que uma mulher poderia pedir: casada com um médico, com uma bela casa em agradável vizinhança e um filho bonito e responsável. Mas tudo isso foi destruído quando a polícia veio comunicarlhe a morte misteriosa de seu filho. Como isso poderia ter acontecido? Disseram-lhe que o rapaz havia sido encontrado na floresta, com todo o sangue drenado do corpo, e cercado pelos restos de velas negras e desenhos estranhos. Ela não podia acreditar. Então não ia à igreja todo domingo? Como ela podia ter sido punida assim?

Decidiu investigar por conta própria. Se havia algum grupo de malucos do heavy-metal adoradores do diabo matando jovens indefesos, então alguma coisa precisava ser feita.

Ela começou a investigar assassinatos estranhos por todo o país, e aquilo apenas a convencia, apesar das evidências, que havia um grupo maior por trás de tudo: uma conspiração maligna seduzindo e usando crianças para sacrifícios ao demônio. A princípio, a polícia a ajudava em suas investigações, em alguns casos até pedindo-lhe conselhos. Mas depois, eles se convenceram de que ela forjava muitas de suas conclusões, e a rotularam de paranóica por conspirações. Então, ela começou a esconder as provas que descobria, e a usá-las secretamente em suas próprias investigações.

Um desses casos mudou sua vida. Ela encontrou um cartão comercial entre os destroços de uma casa usada para crimes rituais. Dirigiu-se ao endereço no cartão e descobriu uma velha casa. Já era noite quando chegou, mas dirigiu-se à porta assim mesmo. Foi atendida imediatamente por um serviçal. Quando lhe disse seu nome, ele pareceu surpreso, e ela soube que havia algo estranho acontecendo. Ele a convidou à sala de estar e foi chamar seu patrão.

No momento em que o viu, os cabelos em sua nuca se eriçaram. O homem era alto e magro, pálido como se nunca houvesse visto o sol, mas seus olhos eram penetrantes e intensos. Ele era gentil e jovial e expressou curiosidade quanto à sua visita. Ela explicou onde encontrara seu cartão, e apesar dele não saber porque ele estaria lá, ela viu o brilho de reconhecimento em seus olhos. Então, ela se levantou e ordenou que ele contasse a verdade.

O homem ficou sentado, meio desnorteado, e então sorriu lentamente. Perguntou se ela trabalhava para a polícia. Ela respondeu que havia vindo sozinha, em sua própria investigação. Ele sorriu novamente e disse: "Tudo bem, a verdade..." e sua boca se escancarou, revelando duas horríveis presas.

Deborah gritou e correu para a porta, mas ele cortou seu caminho. Ela virou-se e correu pelo corredor, mas ele apareceu lá também. Ele brincava com ela, que nunca antes conhecera tamanho terror. Mas então alguém bateu à porta e gritou do lado de fora: "Abra! Polícia!" Ela correu para a porta, abriu-a, e desmaiou nos braços de um policial.

Quando acordou, no banco traseiro do carro-patrolha, contou tudo o que acontecera. Os olhares de pena em seus rostos a calaram. Eles explicaram que não havia ninguém na casa, nem sinal de que alguém morasse lá.

Então ela soube, naquele momento e naquele lugar, que apenas ela poderia deter a ameaça Vampírica. Desde então,

OS CACADORES CACADOS

VAMPIRO: A Máscara

DEBORA ROSE KELLER

[illegible]



ela tem devotado sua vida a investigar crimes rituais e indícios de vampiros. Ela ainda não encontrou outro vampiro, mas já encontrou provas que a convenceram de sua existência. Também teve contato recente com a Sociedade de Leopoldo, que confirmou suas suspeitas.

Muitos Cainitas que a conhecem consideram-na inofensiva, mas alguns Príncipes preocupam-se com as conseqüências, caso algum mal lhe seja feito. Apesar de ter conseguido apenas respeito limitado em círculos de cumprimento à lei, ela tem muitos seguidores entre outras donas de casas preocupadas e grupos de defesa da cidadania. Sua morte, a não ser magistralmente arquitetada, apenas levaria os outros a acreditarem na existência da tal conspiração oculta conta a qual ela luta. Assim, os Príncipes decretaram que todos os Membros devem fazer o possível para evitar que ela descubra provas substanciais da Máscara.

Deborah mora na Califórnia, mas costuma viajar por todo o país, fazendo seminários sobre crimes rituais a agentes da lei, grupos de cidadãos e associações de pais e alunos.

Nome: Deborah Rose Keller

Natureza: Mártir

Comportamento: Samaritano

Conceito: Dona de casa lutadora

Motivo: Senso do dever/Vingança

Método: Investigativo

Dicas de Interpretação: Você é bem-educada e polida, mas persistente em suas determinações. Seu círculo social, até alguns meses atrás, eram clubes de bridge e reuniões de tricô, mas agora você sente que é familiar demais ao submundo e suas ligações. Você tenta evitar que seus amigos sofram destino semelhante.

Dennis Quincy, “O Incrível Danny”

Dennis Quincy era um homem racional, que acreditava que tudo podia ser explicado pela ciência, mesmo a chamada magia. Para prová-lo, começou a estudar magia de salão. Descobriu que tudo aquilo não passava de truques inteligentes, e assim concluiu que toda “magia” devia ser tolice. Ele dominou os métodos da magia de salão, e passou a usar seu conhecimento de ilusão e prestidigitação para ocupar-se da tarefa de provar que os espíritos eram fraudes, pois não havia nada que ele odiasse mais do que ver uma pessoa pregar a irracionalidade — e ganhar dinheiro com ela. Então, ele próprio começou a ganhar dinheiro desmascarando espíritos e médiuns. Não havia poder psíquico ou revelação mística em que ele não pudesse provar o envolvimento alguma forma fraude. E ficou rico fazendo isso.

Começou a receber muitas ofertas de pessoas de todo o mundo que haviam presenciado fenômenos estranhos e que o desafiavam a provar que fossem fraudes. E não havia nenhum que ele não pudesse explicar de forma racional. Até que Timothy Barris apareceu em sua porta.

Dennis havia sido convidado por Timothy para escutar sua história, na qual ele alegava ter visto e lutado com um vampiro. Dennis ouviu a história cuidadosamente, como sempre fazia, procurando alguma discrepância ou sinal de distúrbio psicológico no narrador. Ele não conseguiu encontrar nada na história que provasse ser ela uma fraude gritante. Mas Timothy estava claramente sob pressão, que ele acreditava ser causada pelo conhecimento de que um monstro estava lá fora para pegá-lo. Timothy dizia que estava tendo um caso com uma mulher que na verdade era um vampiro. Quando ele descobriu sua natureza, ela ficou furiosa e o atacou, tentando beber-lhe o sangue. Timothy conseguiu fugir quando a polícia escutou seus gritos.

Ele viera a Dennis pedir ajuda para provar a existência de Vampiros; se ele pudesse convencer um cético como o Incrível Danny (esse era o seu nome artístico), então o resto do mundo certamente prestaria atenção. Dennis viu uma oportunidade maravilhosa para desacreditar a existência de Vampiros de uma vez por todas. Assim, ele acompanhou Timothy até o parque onde o Vampiro o teria atacado.

O parque estava escuro, e a princípio Dennis ficou com receio de ser assaltado. Timothy estava convencido de que o “Vampiro” de Timothy era apenas um marginal. Timothy apontou para o local onde acontecera. Quando Dennis olhou, ficou surpreso ao ver uma mulher em pé nos arbustos. Ela olhou para ele. Ele nunca vira ninguém tão bonita. Ela começou a se aproximar dele. Fez o gesto de que iria abraçá-lo e ele caiu em suas garras. A mulher começou a beijar o pescoço de Dennis. Logo, ele sentiu uma dor aguda em sua garganta, depois o êxtase. Timothy, atrás dele, deixou escapar um riso abafado. A mente cética de Dennis livrou-se instantaneamente do encanto no qual tinha se afogado.

Ele pulou para trás, o pescoço sangrando, e olhou-a assustado. Ela começou a rir, depois disse:

— Oh, Timy, você estava indo tão bem. Mas agora o alertou.



— Quem é você? — perguntou Dennis, totalmente perplexo sobre o que estava acontecendo.

— Vim para lhe dar um presente. Um que você vai gozar por toda a eternidade. — Ela respondeu, e seus olhos começaram a adquirir um brilho vermelho. Dennis percebeu imediatamente para o que ela estava olhando. Enfim, depois de anos desmascarando fraudes, ele via algo em que sua mente racional não podia acreditar. Fez o que qualquer homem racional teria feito quando confrontado com tal terror. Fugiu.

Muito mais tarde, após o amanhecer, no quarto de hotel no qual hospedara, Dennis começou a avaliar o que lhe havia acontecido. Após discutir fervorosamente consigo mesmo, e após diversas xícaras de café, ele concluiu que havia sido confrontado com um fenômeno que a ciência ainda não havia explicado. Mas ele não perdia a esperança, pois o que é a ciência senão descoberta? Sim, e ele seria o descobridor. Certamente, ele agora acreditava que vampiros existiam, pois tinha uma cicatriz no pescoço para provar. Mas também com toda certeza, o folclore todo não poderia estar correto. Era mais plausível que eles fossem humanos com alguma doença desconhecida que lhes dava o desejo pelo sangue de outras pessoas. Talvez isso também forçasse o corpo a produzir químicas naturais, como esteróides, o que explicaria as lendas sobre a força dos vampiros.

E em questão de horas, Dennis criou uma teoria científica para explicar os Vampiros. Mas agora, ele precisava provar essa teoria. Assim, pôs mãos à obra, procurando incessantemente histórias que pudessem levá-lo a Vampiros reais para entrevistar e no quais testar sua teoria.

Dennis Quincy, apesar de ter visto apenas um Vampiro, representa um grande perigo para a Família. Ele tem grande apoio da mídia, e descreve suas buscas em livros que publica regularmente. Também tem uma mente sagaz e astuta, e qual-

cabeça e mãos. Teria que passar o resto da vida vestido da cabeça aos pés para esconder seu desfiguramento. Ele ficou irado, e berrou que iria se vingar do vampiro que o amaldiçoara com tamanha feiúra — inconsciente de que, de todos os Nosferatu, ele era o mais abençoado.

Agora Grimes dedica a maior parte de seu tempo e de sua vasta fortuna à caça de seu senhor. Ele já encontrou outro vampiro, um Caitiff, e aprendeu muito com ele sobre a Camarilla e o Clã Nosferatu. Já teve muitas duras lições de aprendizado sobre o que é ser um vampiro, e planeja retribuir toda a dor que teve que passar. Contra todo o Clã Nosferatu.

Sua aparência, quando totalmente vestido (normalmente num terno), é a de um mortal normal, apesar de excepcionalmente pálido. O único sinal externo de seu desfiguramento físico é uma estranha "marca de nascença" atrás da orelha esquerda.

Mas ocultas sob suas roupas há muitas verrugas e "marcas de nascença" por toda a sua pele. Cabelos crescem em locais estranhos, às vezes em tufo e outras vezes grossos como peles de animal.

Nome: Walker Grimes

Idade: 32

Geração: 13ª

Clã: Caitiff

Natureza: Valentão

Comportamento: Galante

Motivo: Vingança

Método: Manipulativo

Arctos

Em uma rua nas proximidades de Greenwich Village, Nova Iorque, centro do mundo moderno, há uma casa que mais parece pertencer ao mundo antigo. É o quartel-general de um Círculo de Magos, a Ordem da Conjuração Misteriosa. Lá residem Magos, os mais misteriosos dos mortais, que não apenas estudam os poderes secretos do mundo, mas agem para usá-los e manipulá-los para seus próprios fins.

Daqueles nesta casa, chamada de Ninho do Corvo por seus residentes, há um que é conhecido como Arctos. Sua especialidade são Domínios e Ofícios. Sua parte no Grande Trabalho é o de ganhar poder e autoridade sobre os outros Seres que habitam os muitos mundos conhecidos ao Homem. Isso o leva a conflitos com a Família, que não gosta de ser manipulada como marionetes, principalmente por um mortal.

Arctos já criou diversos encantamentos poderosos e exclusivos através dos quais já pôs Membros sob seu comando. Já criou Laços de Sangue entre ele e dois Sanguessugas, e estes são totalmente leais a ele por causa disso. Mas mesmo que o Laço fosse quebrado, ainda ficariam a seu lado, pois em retribuição por seus serviços ele ofereceu proteção e muitas coisas

VAMPIRO

A Máscara

WALKER GRIMES

Atributos		
Físico	Sociais	Mentais
Força 0000	Carisma 0000	Percepção 0000
Destreza 0000	Manipulação 0000	Inteligência 0000
Vigor 0000	Aparência 0000	Raciocínio 0000

Habilidades		
Talentos	Perícias	Conhecimentos
Representação 0000	Empre/Animais 0000	Burocracia 0000
Prontidão 0000	Condução 0000	Computador 0000
Esportes 0000	Etiqueta 0000	Finanças 0000
Briga 0000	Armas de Fogo 0000	Investigação 0000
Esquiva 0000	Armas Brancas 0000	Direito 0000
Empatia 0000	Música 0000	Linguística 0000
Intimidação 0000	Reparos 0000	Medicina 0000
Liderança 0000	Segurança 0000	Ocultismo 0000
Manha 0000	Furtividade 0000	Política 0000
Lábia 0000	Sobrevivência 0000	Ciência 0000

Vantagens		
Disciplinas	Antecedentes	Virtudes
Dominação 0000	Comatos 0000	Consciência 0000
Ofuscação 0000	Influência 0000	Autocontrole 0000
Potência 0000	Recursos 0000	Coragem 0000
0000	Reputação 0000	

Vantagens		Vitalidade	
Outras	Humanidade		
Características	0000000000	Escoriado	☐
	00000	Machucado	-1 ☐
	00000	Ferido	-1 ☐
	00000	Ferido gravemente	-2 ☐
	00000	Espancado	-2 ☐
	00000	Aleijado	-5 ☐
	00000	Incapacitado	☐

Combate		Pontos	
Arma	Deficiência	de Sangue	

Atributos: 75/7 Habilidade: 13/61 Disciplinas: 3 Antecedentes: 5 Virtudes: 7 Pontos de Bônus: 15 (75/61)

impossíveis a outros Membros (o profundo Descanso, que pode ser encontrado no Mundo das Fadas). Ambos acreditam ter encontrado um nicho confortável na eternidade, e não estão dispostos a perdê-lo.

Outro servo de Arctos é Daniel Archer, também conhecido como Uivador da Lua. Daniel é um lobisomem. Durante muito tempo, ele foi o bode expiatório de sua matilha, mas ele tinha um lugar lá, e isso era importante para ele. Mas sua matilha vivia em um local doente, moribundo por causa dos venenos da humanidade. Arctos veio a eles e ofereceu-lhes mágica para eliminar o veneno. Em retribuição, pediu que um deles lhe servisse fielmente. E, é claro, eles escolheram Uivador da Lua.

Porém, Uivador é feliz, pois tem um novo lar, onde é importante. Goza também de respeito, pois ambos os Vampiros de Arctos o temem. De qualquer forma, tentou fazer amizade com eles, apesar de sua natureza abominável.

Atualmente Arctos está em guerra com a Família de Nova Iorque. Eles se ressentem de seus poderes e seus motivos perigosos (para eles). Não gostam de ser manipulados. A guerra é lenta, com "golpes" sendo desferidos apenas de anos em anos, quando uma brecha é vislumbrada por um deles. Arctos é defensivo, exceto quando contra-ataca, ou quando deseja usar

um Membro para cumprir uma tarefa (conscientemente ou não). Os jogadores que passarem pela cidade podem ser pegos em suas maquinações.

Nome: Arctos

Nome Real: Christopher Barrow

Idade: 102

Idade Física: 57

Natureza: Autocrata

Comportamento: Confiante

Motivo: Controle/Curiosidade/Poder

Método: Místico/Manipulativo

Notas: Entre seus lacaios estão Ferdinand (Brujah de 9ª Geração), Stemislav (Gangrel de 11ª Geração), Daniel Archer/Uiivador da Lua (Lupino) e Gerald Toomis (aprendiz de mago). Seus aliados incluem três colegas do Círculo: Jubatis (mago Beast), Haemlox (mago Star), e Fairtanis (maga War), um homúnculo (Georgio) e um Príncipe Élfico (Raimion). Adicionalmente, Arctos conhece muitos encantamentos de diferentes trilhas de Taumaturgia, todos adaptados para seus próprios usos. Um deles é o Caldeirão de Sangue (que consta do livro **Vampiro: A Máscara**). Alguns rituais exclusivos de Arctos são listados abaixo.

Revigorar Vitae (Ritual de Nível Quatro): Permite ao seu invocador criar um Laço de Sangue com quem quer que o beba, seja mortal, Vampiro ou Lupino. As regras são as mesmas dos Laços de Sangue vampíricos.

Controle da Besta (Ritual de Nível Cinco): Permite ao seu invocador tomar o comando da Besta na criatura cuja Besta foi despertada (vampiros, lobisomens e alguns mortais psicóticos assassinos). Ele pode forçar Frenesis na pessoa, e controlar sua direção e duração. O invocador testa sua Liderança (ou Intimidação) mais seu Raciocínio contra a Força de Vontade do alvo. Um sucesso permite ao invocador controlar uma pessoa já em Frenesi. Três sucessos permitem invocar um Frenesi.

Missão (Ritual de Nível Quatro): Permite ao seu invocador forçar o alvo a cumprir uma tarefa para ele, como "Resgatar a Princesa e trazê-la a mim". A pessoa enfeitiçada será incapaz de dormir ou curar ferimentos até atender o chamado, e começar a cumpri-lo. Apenas quando a tarefa for cumprida, ele estará livre. Isso funciona também como uma versão do Defeito Futuro Negro. O enfeitiçado será assombrado por visões medonhas até cumprir o que foi ordenado. O invocador testa Manipulação + Liderança contra a Força de Vontade do alvo. Com três sucessos, o alvo é obrigado a cumprir a missão.

Equipamento para a Caçada: Arctos sempre carrega três adagas com ele: uma de osso Lupino, afiada para causar danos agravados a Membros, uma de prata (para lobisomens) e outra de ferro (para Fadas).

OS CAÇADORES CAÇADOS

VAMPIRO: A MÁSCARA

ARCTOS

Atributos		
Físico	Sociais	Mentais
Força 00000	Carisma 00000	Percepção 00000
Destreza 00000	Manipulação 00000	Inteligência 00000
Vigor 00000	Aparência 00000	Raciocínio 00000

Habilidades		
Talento	Perícia	Conhecimento
Representação 00000	Emp/c/ Animais 00000	Burocracia 00000
Prontidão 00000	Condução 00000	Computador 00000
Esportes 00000	Etiqueta 00000	Finanças 00000
Bribe 00000	Armas de Fogo 00000	Investigação 00000
Esquiva 00000	Armas Brancas 00000	Direito 00000
Empatia 00000	Música 00000	Linguística 00000
Intimidação 00000	Reparos 00000	Medicina 00000
Liderança 00000	Segurança 00000	Ocultismo 00000
Marinha 00000	Furtividade 00000	Política 00000
Lábia 00000	Sobrevivência 00000	Ciência 00000

Vantagens		Qualidades e Defeitos	
Númina e Outras Características	Antecedentes		
Cultura de Magos 00000	Aliados 00000		
Cultura da Família 00000	Contratos 00000		
Cultura de Lupinos 00000	Recursos 00000		
Cultura de Espíritos 00000	Reputação 00000		
Cultura de Fadas 00000	Lacaios 00000		
Alquimia 00000			
Um Gosto por Sangue 00000			
Mor. da Mente 00000			
Taumat. Espiritual 00000			
Controle do Clima 00000			

Combate		Vitalidade	
Fé 0000000000			
		Escotado	☐
		Machucado	-1 ☐
		Ferido	-1 ☐
		Ferido gravemente	-2 ☐
		Espancado	-2 ☐
		Aleijado	-5 ☐
		Incapacitado	☐

Virtudes		Experiência	
Consciência 00000			
Autocontrole 00000			
Coragem 00000			

Armas: 4/1 Habilidades: 11/74 Antecedentes: 5 Virtudes: 7 Pontos de Bônus: 21 (5/2/1)



BRIDGES 92

Kanglor (Lupino)

Por ter presenciado sua companheira ser morta por um vampiro, Kanglor matará qualquer Membro que encontrar agora. Ele sempre os odiara antes, mas agora tem a vingança para alimentar sua fúria cega. Qualquer um que se interponha entre ele e seus alvos acaba fugindo apavorado.

Kanglor pode controlar sua transformação em lobo à vontade, exceto durante a lua cheia, quando sempre se transforma em lobo. Como humano, é uma figura muito sinistra: alto, com sobrelanceiras juntas, cabelo desalinhado, olhos negros intensos, e mãos calosas, poderosas e grossas. Ele prefere uma forma intermediária entre lobo e humano, na qual consegue ficar em pé. Como lobo, tem pelo preto espesso, com uma faixa preta em suas costas.

Às vezes, leva caçadores mortais a destruir Vampiros, mas essas ocasiões são raras. Ele freqüentemente inspira cruzadas entre os Lupinos e os lidera até a periferia de uma cidade para aleijar e devorar Vampiros.

Nome: Kanglor

Nome Humano: Tom Barker

Idade: 35

Natureza: Valentão

Comportamento: Valentão

Motivo: Vingança/Ódio

Método: Armamento Pesado/Místico

Dicas de Interpretação: Como humano, você é um valentão intimidador. Se você achar que está sendo insultado por alguém, chame essa pessoa lá para fora para tomar satisfações. Então faça picadinho dela até que ela peça arrego. Como lobo você é ainda pior.

OS CAÇADORES CAÇADOS

VAMPIRO: A Máscara

KANGLOR

Atributos		
Físico	Sociais	Mentais
Força 00000	Carisma 00000	Percepção 00000
Destreza 00000	Manipulação 00000	Inteligência 00000
Vigor 00000	Aparência 00000	Raciocínio 00000

Habilidades		
Talento	Perícia	Conhecimento
Representação 00000	Emp/ Animais 00000	Barroquia 00000
Prontidão 00000	Condução 00000	Computador 00000
Esportes 00000	Etiqueta 00000	Finanças 00000
Beiga 00000	Armas de Fogo 00000	Investigação 00000
Esquiva 00000	Armas Brancas 00000	Direito 00000
Empatia 00000	Música 00000	Linguística 00000
Intimidação 00000	Reparos 00000	Medicina 00000
Liderança 00000	Segurança 00000	Ocultismo 00000
Manha 00000	Furtividade 00000	Política 00000
Lábia 00000	Sobrevivência 00000	Ciência 00000

Vantagens		Qualidades e Defeitos	
Númia e Outras Características	Antecedentes		
Cultura de Lupinos 00000	Aliados 00000		
Cultura de Família 00000	Comens 00000		
Celeridade 00000	Resistência 00000		
Fortitude 00000			
Potência 00000			
Presença 00000			
Memoriosa 00000			

Humanidade		Vitalidade	
0000000000		Escotado	☐
		Machucado	-1 ☐
		Ferido	-1 ☐
		Ferido gravemente	-2 ☐
		Espancado	-2 ☐
		Aleijado	-5 ☐
		Incapacitado	☐

Combate		
Arma	Dificuldade	Usos

Virtudes		Experiência	
Consciência 00000			
Autocontrole 00000			
Coragem 00000			

Atributos: 6/43 Habilidades: 11/74 Antecedentes: 5 Virtudes: 7 Pontos de Bônus: 21 (52/71)





Apêndice Dois: Equipamento de Caça

Estes objetos têm uma infinidade de usos para caçadores de todas as motivações. Note que alguns itens são restritos a certos usuários. Diversos itens do **Guia dos Jogadores** também são úteis.

Alta Tecnologia

Terminal de Banco de Dados Remoto: É um computador portátil do tamanho de um laptop, com uma mochila equipada com uma antena de ligação por satélite. É capaz de entrar nos satélites de comunicações e, através deles, acessar muitos dos maiores computadores de informação do país, incluindo aqueles possuídos e mantidos por organizações como a ASN e o FBI. O Arcano possui duas dessas unidades. A mera posse de um terminal remoto não garante acesso a esses repositórios de informação; deve-se ter também ter o conhecimento das senhas e códigos de acesso corretos.

Detector de Movimento de Fase: Esta unidade compacta e portátil detecta perturbações no ar e, através dessa e de outras informações, consegue sentir movimentos num raio de 100 metros. Os contatos são exibidos como pontos na tela, com um sinal sonoro que aumenta de volume conforme o contato se aproxime. Direção, movimento e às vezes a massa do contato podem ser determinados. Quando usados contra Vampiros sob a disciplina Ofuscação, este dispositivo ajuda os caçadores, permitindo-lhes fazer testes de Prontidão como se eles tivessem um ponto de Auspícios.

Detector Térmico: É uma pequena unidade cilíndrica que mede instantaneamente a temperatura da pele e reporta silenciosamente os dados para o usuário. Pode ser instalado no topo de uma bengala para chamar o mínimo de atenção quando pressionado contra um suspeito de ser vampiro. É a forma mais efetiva de dizer quem é e quem não é um Vampiro, apesar de Membros que acabaram de se alimentar não serem detectados por esse dispositivo.

Espirituais

A Espada do Cruzado: Esta antiga arma tem uma relíquia santa genuína (geralmente algum tipo de osso) incrustada no cabo. Este, virado ao contrário, juntamente com a empunhadura cruzada, forma um símbolo santo consagrado, que serve como canal para o milagre da fé que dá poder sagrado à lâmina, acrescentando um dado de dano por sucesso no teste de Fé quando usado contra Vampiros e outras criaturas "demoníacas". Ferimentos causados pela lâmina, quando empunhada por uma pessoa com a Númina Fé, serão agravados. Enquanto empunhar a lâmina, o caçador recebe a Qualidade "Vontade de Ferro". Quando o Fiel orar por um milagre, adicione um dado extra de Fé ao teste se a espada for segura em forma de cruz durante a oração. A espada é semelhante à descrita no **Vampiro: Guia dos Jogadores**: 90 cm de comprimento com cabo de 22 cm, exigindo Força 2 para carregar, 3 ou melhor para empunhar. A Dificuldade

para esta arma em particular é 7, apesar de causar dano Força +5 (agravado). A arma irradia uma aura de Fé bem discernível a todos os Membros através de Auspícios (aparece como uma chama dourada) e a curta distância (1,5 m) faz o Membro começar a suar sangue.

Porém, a espada é velha e enferrujada. Os vampiros que segurarem a lâmina receberão o dano normalmente, mas terão sucesso em quebrá-la (desalojando a relíquia incrustada) com três sucessos contra uma dificuldade de 7, se usarem Potência, e dificuldade 8 se não usarem. Além disso, qualquer golpe desferido com a própria espada (contra uma dificuldade de 7) quebrará a arma (trate-a como se tivesse três níveis de vitalidade).

Carregar a espada acarreta muitos outros problemas. Como arma, ela é grande e desleigante, e a maior parte das pessoas não é familiarizada com armas de combate medievais — subtraia 2 do teste de Armas Brancas se o personagem não tiver treinamento especial no uso de uma espada de Lâmina Larga. É impossível escondê-la completamente, a não ser que se use constantemente um sobretudo. Um policial que o veja carregando uma dessas provavelmente vai interceptá-lo para interrogá-lo sobre ela, talvez acusá-lo de algum crime ou levá-lo a um sanatório. Além do mais, a Inquisição proíbe o uso dessas relíquias sagradas no dia a dia. Elas são antiguidades que pertencem a lugares seguros, não a mãos de Caçadores que as usem para lutar contra Vampiros, não importa que poder Divino eles tenham. Mesmo assim, alguns Caçadores são capazes de conseguir esses objetos, às vezes através de meios miraculosos. É como se as próprias espadas quisessem cortar a carne de vampiros, como fizeram na Idade Média.

Óleo de São Jorge: Este óleo produz fogo que não queima os Fiéis. O fogo espalhado pelo óleo também tem esta natureza espiritual. É claro, estruturas e mortais sem a Númina Fé serão queimados. Vampiros subtraem 2 dados de seu teste de resistência contra este fogo. O óleo costuma vir em um frasco especialmente abençoado, que é muito caro e de composição extremamente frágil.

Psíquicos

Cristal de Kaiphurr: Este cristal de quartzo quase perfeito foi especialmente cortado e harmonizado com métodos antigos e tem aparência prateada. Quando um Caçador com qualquer Númina Psíquica meditar usando esses cristais, seu nível efetivo será aumentado em um ponto. Faça testes de Raciocínio + Meditação para manter este transe durante momentos de perigo. O Kaiphurr normalmente é um cristal de duas pontas pesando mais ou menos 200 g, apesar de poderem pesar até um mínimo de 100 g.

Globo de Ulain: Este globo, usado como colar, protege os caçadores que detenham qualquer Númina Psíquica de disciplinas vampíricas que envolvam a mente. Para aqueles com Telepatia, o globo lhes dá o valor da Telepatia +2 em dados extra para ajudá-los a resistir à Dominação, Auspícios, Presença e Quimerismo. Para aqueles com Clarividência, ele concede o valor da Clarividência +1 para aumentar a resistência, e a Telecinese (já que lida pouco com a mente) tem apenas dois dados extras para ajudar a resistir às disciplinas mentais de Membros.

Taumatúrgicos

Olho da Ampulheta: Estes óculos são feitos especialmente para que seu possuidor possa enxergar normalmente qualquer um que use a disciplina vampírica Celeridade à sua frente. Apesar disso não garantirá que os reflexos do usuário possam se contrapor aos movimentos de Vampiros, permitindo ver e estar alerta contra as ações de Vampiros.

Brinco de Griffin: Este brinco faz um som de pássaro na orelha do caçador que o use quando em presença de um Membro. Ele soará uma vez para cada Membro, e é audível apenas para o Caçador que o usa. O alcance efetivo deste poder de detecção é de 3 m à volta de seu usuário.

Garra do Garou: Esta adaga causa ferimentos agravados a Vampiros, e à luz da lua cheia, dará a quem carregá-la a consciência de qualquer Vampiro que se aproxime dele. Lupinos perseguem constantemente aqueles que carregam esta adaga, pois eles acham (corretamente) que ela deveria pertencer a eles.

Corda de Seda: Esta bela corda de seda é usada para definir uma área a ser sujeita a um encantamento. A corda ativará o encantamento sempre que alguém entrar nesta área. Assim, encantamentos orientados a ataque podem ser invocados sobre a própria corda, que detonará assim que alguém cruzar seu limite. Depois disso, a corda torna-se inútil. Os maiores comprimentos são capazes de cobrir uma área de 6 m de diâmetro.

Mundanos

Lança-estacas: Esta escopeta especialmente modificada dispara uma estaca de madeira. Modificada a partir de um projeto húngaro usado na revolução de 1956, estas armas também podem disparar coquetéis Molotov (que causam danos como no **Guia dos Jogadores**). Tem Dificuldade 8, Dano normal como uma estaca, cadência de tiro: 1, Capacidade: 1, Ocultação: N, Alcance: 15.

Arrancadores de Presas: São botões dentários especiais para arrancar presas de vampiros. Úteis como ferramentas de interrogatório ou para torturas, especialmente contra um Membro empalado. Cada presa extraída causa um ferimento agravado, e o Membro deve beber sangue de ferimentos abertos para fazer crescer as presas novamente. Presas de vampiros são bem cotadas entre magos e alguns caçadores as guardam como símbolos de seus feitos.

Proteção de Pescoço: Esta proteção é normalmente coberta com uma pintura que reproduz o tom da pele de seu usuário e é feita de titânio. Ela evita que Vampiros usem suas presas em seu pescoço. Mas a proteção diminui a Percepção de seu usuário em 1 ponto, devido à dificuldade em mover a cabeça.

Adesivo de Anfetamina: Este adesivo de anfetamina mantém o caçador acordado por aproximadamente 24 horas sem muita dificuldade. É aplicado diretamente na pele e usado quando o caçador precisa permanecer acordado por qualquer razão.

VAMPIRO

A Máscara

Nome:

Natureza:

Geração:

Jogador:

Comportamento:

Refúgio:

Crônica:

Clã

Conceito:

Atributos

Físicos

Força _____ 00000
Destreza _____ 00000
Vigor _____ 00000

Sociais

Carisma _____ 00000
Manipulação _____ 00000
Aparência _____ 00000

Mentais

Percepção _____ 00000
Inteligência _____ 00000
Raciocínio _____ 00000

Habilidades

Talentos

Representação _____ 00000
Prontidão _____ 00000
Esportes _____ 00000
Briga _____ 00000
Esquiva _____ 00000
Empatia _____ 00000
Intimidação _____ 00000
Liderança _____ 00000
Manha _____ 00000
Lábia _____ 00000

Perícias

Empatia c/ Animais _____ 00000
Condução _____ 00000
Etiqueta _____ 00000
Armas de Fogo _____ 00000
Armas Brancas _____ 00000
Música _____ 00000
Reparos _____ 00000
Segurança _____ 00000
Furtividade _____ 00000
Sobrevivência _____ 00000

Conhecimentos

Burocracia _____ 00000
Computador _____ 00000
Finanças _____ 00000
Investigação _____ 00000
Direito _____ 00000
Linguística _____ 00000
Medicina _____ 00000
Ocultismo _____ 00000
Política _____ 00000
Ciência _____ 00000

Vantagens

Disciplinas

_____ 00000
_____ 00000
_____ 00000
_____ 00000
_____ 00000

Antecedentes

_____ 00000
_____ 00000
_____ 00000
_____ 00000
_____ 00000

Virtudes

Consciência _____ 00000
Autocontrole _____ 00000
Coragem _____ 00000

Outras

Características

_____ 00000
_____ 00000
_____ 00000
_____ 00000
_____ 00000

Humanidade

0 0 0 0 0 0 0 0 0 0

Força de Vontade

0 0 0 0 0 0 0 0 0 0

□ □ □ □ □ □ □ □ □ □

Pontos de Sangue

0 0 0 0 0 0 0 0 0 0

Vitalidade

Escoriado ☐
Machucado -1 ☐
Ferido -1 ☐
Ferido gravemente -2 ☐
Espancado -2 ☐
Aleijado -5 ☐
Incapacitado ☐

Experiência

Combate

Arma	Dificuldade	Dano

Atributos: 7/5/3 Habilidades: 13/9/5 Disciplinas: 3 Antecedentes: 5 Virtudes: 7 Pontos de Bônus: 15 (7/5/2/1)

Os Caçadores Caçados

VAMPIRO: A Máscara

Nome:

Natureza:

Motivação:

Jogador:

Comportamento:

Método:

Crônica:

Residência:

Conceito:

Atributos

Físicos

Força 00000
Destreza 00000
Vigor 00000

Sociais

Carisma 00000
Manipulação 00000
Aparência 00000

Mentais

Percepção 00000
Inteligência 00000
Raciocínio 00000

Habilidades

Talentos

Representação 00000
Prontidão 00000
Esportes 00000
Briga 00000
Esquiva 00000
Empatia 00000
Intimidação 00000
Liderança 00000
Manha 00000
Lábia 00000

Perícias

Empatia c/ Animais 00000
Condução 00000
Etiqueta 00000
Armas de Fogo 00000
Armas Brancas 00000
Música 00000
Reparos 00000
Segurança 00000
Furtividade 00000
Sobrevivência 00000

Conhecimentos

Burocracia 00000
Computador 00000
Finanças 00000
Investigação 00000
Direito 00000
Linguística 00000
Medicina 00000
Ocultismo 00000
Política 00000
Ciência 00000

Vantagens

Númina e Outras Características

00000
00000
00000
00000
00000
00000
00000
00000
00000
00000
00000
00000

Antecedentes

00000
00000
00000
00000
00000
00000

Qualidades e Defeitos

Humanidade

0000000000

Força de Vontade

0000000000

□□□□□□□□□□

Combate

Arma	Dificuldade	Dano

Vitalidade

Escoriado ☐
Machucado -1 ☐
Ferido -1 ☐
Ferido gravemente -2 ☐
Espancado -2 ☐
Aleijado -5 ☐
Incapacitado ☐

Experiência

Fé

0000000000

Virtudes

Consciência 00000
Autocontrole 00000
Coragem 00000

Atributos: 6/4/3 Habilidades: 11/7/4 Antecedentes: 5 Virtudes: 7 Pontos de Bônus: 21 (5/2/1)

OS CAÇADORES CAÇADOS

A VINGANÇA É UM PRATO QUE SE COME FRIO.

Até agora, os vampiros têm caçado livremente nas cidades, saciando-se à vontade com quem eles desejam. Confiantes em sua Máscara, seguros de que nenhum mortal pode ameaçar seus domínios, eles têm caminhado sem medo. Mas agora suas noites estão contadas.

TOME NAPALM, SEU CADÁVER!

A hora dos Caçadores chegou! Enriqueça suas Crônicas de **Vampiro: A Máscara** com os mais detalhados Caçadores, prontos e ansiosos para atirar seus jogadores no fogo. Ou melhor ainda, inicie uma Crônica de Caçadores, com seus personagens enfrentando os horrores dos mortos-vivos, pois nenhum inimigo é mais terrível do que a comunidade dos vampiros.

Os Caçadores Caçados inclui:

- Informações completas sobre como criar uma Crônica de Caçadores, incluindo novas regras para Fé e Magia, assim como novas regras para a criação de personagens e histórias.
- Detalhes sobre as organizações que caçam os mortos-vivos, entre elas o FBI, a Inquisição e os Filhos de Osiris.
- Descrições completas de alguns dos mais temíveis Caçadores de Vampiros em atividade.

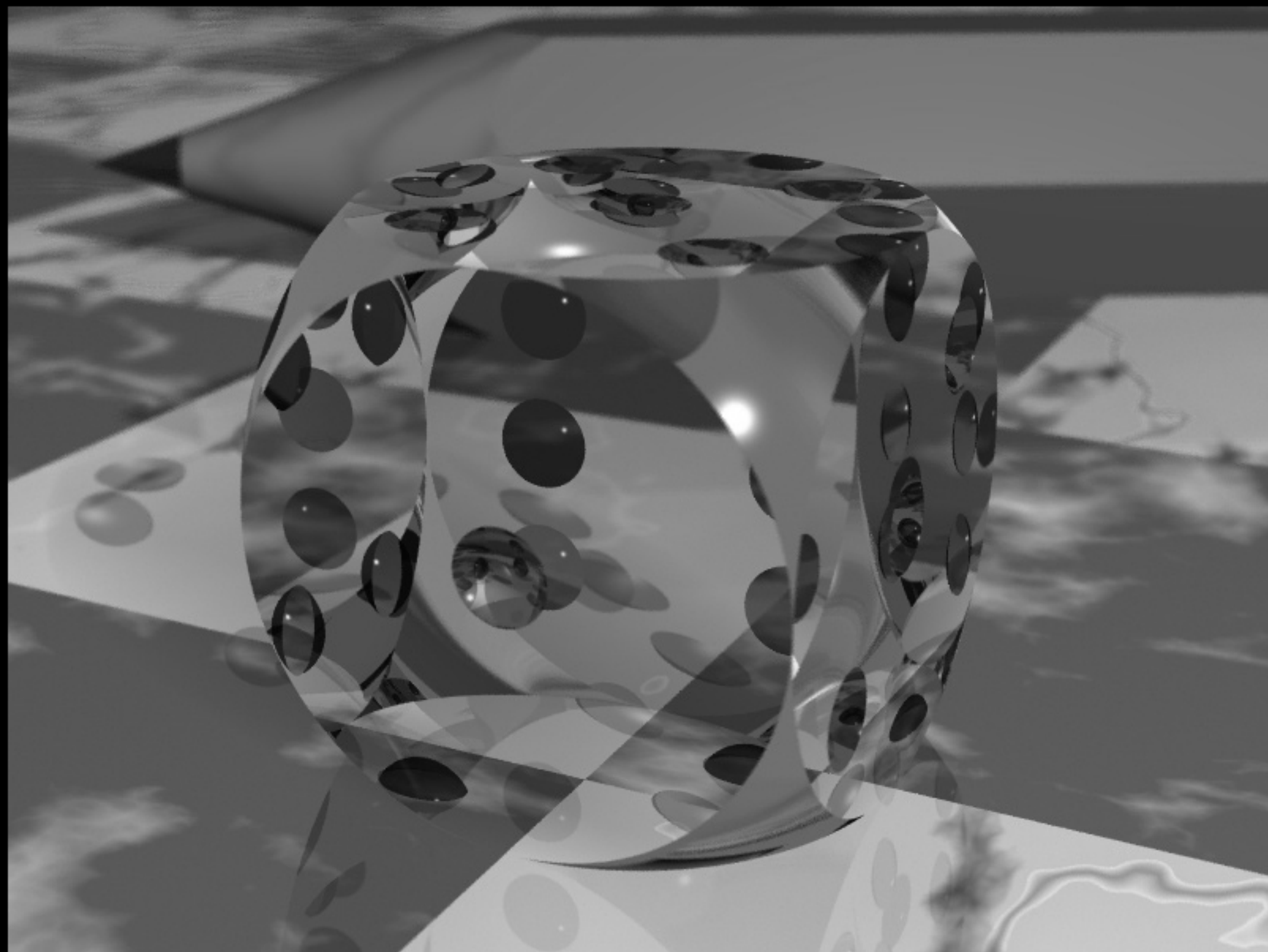


ISBN 85-85443-32-4



9 788585 443320

Estranho?



Talvez... Mas o fato é que realmente voltamos! #bw-brasil agora é **#scan-brasil**, e a rede é a Rizon (**irc.rizon.net**). Junte-se a nós e ajude-nos a popularizar o RPG através de scans nacionais.

Para acessar o canal, você precisa de um cliente **irc** (exemplo: **mIRC**, o mais famoso, porém em inglês), que pode ser achado em qualquer site de downloads.

Na janela de status, digite /server e o endereço do servidor (no caso **irc.rizon.net**) e, em seguida, digite /join **#scan-brasil**.

E lembre-se, só podemos crescer com a **SUA** ajuda!

Anteção: Para estabelecer parcerias, entre em contato conosco!