

Escolhidos de Cam

a mão negra



um suplemento para a subseita do sabá
para vampiro: A máscara

Escolhidos de Calme

a mão negra



POR SARAH ROARK, C.A SULEIMAN E JANET TRAUTVETTER
VAMPIRO CRIADO POR MARK•REIN•HAGEN

CRÉDITOS

Título Original: Caine's Chosen: The Black Hand
Autores: Sara Roark, C.A. Suleiman e Janet Trautvetter. Vampiro e o Mundo das Trevas criado por Mark • Rein • Hagen.

Desenvolvimento: Justin Achilli

Editor: Ellen Kiley

Diretor de Arte: Richard Thomas

Layout e Tipagem: Kieran Yanner

Arte Interior: Mike Danza, Ken Meyer Jr. e Kirk Van Wormer

Arte da Capa: David Leri

Design de Capa e Contracapa: Kieran Yanner

CRÉDITOS DA TRADUÇÃO

Tradutores: Rodrigo Baiushi, Tarsila, Folha.

Revisores: Emílio Lima, Camila, Lica, Acodesh, David Emanuel, Tecnomancer, Ideos

Diagramação e revisão final: Ideos

Advertência

Este material foi elaborado por fãs e é destinado a fãs, sendo assim, ele deve ser removido de seu computador em até 24hs, exceto no caso de você já possuir o material original (pdf registrado ou livro físico). Sua impressão e/ou venda são expressamente proibidas. Os direitos autorais estão preservados e destacados no material. Não trabalhamos no anonimato e estamos abertos a qualquer protesto por parte dos proprietários dos direitos caso o conteúdo os desagrade. No entanto, não nos responsabilizamos pelo mal uso do arquivo ou qualquer espécie de adulteração por parte de terceiros.

Publicado em 03/03/2013

IMPRESSÃO PROIBIDA

AGRADECIMENTOS ESPECIAIS

À paciência fenomenal de Baiushi, por ter esperado tanto tempo para este livro ficar pronto, aos revisores e demais tradutores que participaram desta empreitada quase eterna!

IDEOS



735 PARK NORTH BLVD.

SUITE 128

CLARKSTON, GA 30021

USA

© 2003 White Wolf Publishing, Inc. Todos os direitos reservados. A reprodução sem a permissão por escrito do autor é expressamente proibida, exceto para fins de resenha ou as planilhas em branco para uso pessoal. White Wolf, Vampiro: A Máscara, Vampiro: A Idade das Trevas, Mago: A Ascensão e o Mundo das Trevas são marcas registradas da White Wolf Publishing, Inc. Todos os direitos reservados. Lobisomem: O Apocalipse, Aparição: O Esquecimento, Changeling: O Sonhar, Lobisomem o Velho Oeste, Trinity, Escolhidos de

Caim A Mão Negra são marcas registradas da White Wolf Publishing, Inc. Todos os direitos reservados. Todos os personagens, nomes, lugares e textos aqui contidos são marcas registradas da White Wolf Publishing, Inc.

A menção ou referencia a qualquer companhia ou produto nestas páginas não constituem uma ofensa ao copyright das mesmas.

Este livro usa o sobrenatural como cenário, personagens e tema. Todos os elementos místicos e sobrenaturais são ficções com a pretensão de puro entretenimento. Leia com

Cautela.

Para adquirir o catálogo da White Wolf gratuitamente, ligue 1-800-454-WOLF.

Confira o White Wolf online:

[Http://www.white-wolf.com;alt.games.whitewolfandrec.games.frp.storyteller](http://www.white-wolf.com;alt.games.whitewolfandrec.games.frp.storyteller)



Escolhidos de Caminho

a mão negra



ÍNDICE

INTRODUÇÃO: CAMINHOS MISTERIOSOS	4
CAPÍTULO UM: MOVIMENTOS DE UMA MÃO INVISÍVEL (HISTÓRIA)	8
CAPÍTULO DOIS: A FORMA SEGUE UMA FUNÇÃO	24
CAPÍTULO TRÊS: TÁTICAS E METODOLOGIA	48
CAPÍTULO QUATRO: SOMOS UMA LEGIÃO (PERSONAGENS)	68
CAPÍTULO CINCO: NARRANDO	80
APÊNDICE: PERSONALIDADES	92



INTRODUÇÃO: CAMINHOS MISTERIOSOS

*Virá uma época
Que o oculto será desvendado
E as sombras se erguerão e reivindicarão o que é delas
E da tormenta, virá uma tempestade negra
E irá golpear os portões – e subjugar-los...
Virá uma época.
– da Crônica da Tribo Perdida.*

Poucos enigmas no Mundo das Trevas são tão sigilosos e simultaneamente impenetráveis quanto a Mão Negra. Essa seita de fanáticos é coberta por uma mortalha de mistério desde seus primórdios. Apesar de ser verdade que seus membros são parte do Sabá, até mesmo o que o Sabá conhece sobre a seita, com certeza é limitado a um punhado de boatos fugazes aqui, e suspeitas nebulosas ali. Essa seita secreta, na verdade é mais que um moderno culto vampírico sobre a morte do que muitos podem imaginar, preenche até mesmo Membros endurecidos pelas batalhas com um medo demasiadamente mortal na simples menção de seu nome. Para os neófitos comuns da Camarilla, essa cabala de assassinos inumanos, soldados e generais não são apenas um temeroso braço paramilitar de uma temível e inumana seita. Para os neófitos da Camarilla – e para não poucos anciões – a Mão Negra é o Sabá.

Nenhuma cabala vampírica ganhou sua reputação tão legitimamente (ou mais profundamente) do que a Mão Negra. Mas porque a temível reputação? Alguém pode perguntar. O que torna esse grupo tão terrível para fazer até mesmo os Amaldiçoados recuarem para suas tocas com um arrepio? As razões são tão numerosas e ocultas quanto os sombrios membros da seita, e essa mesma obscuridade – esse manto de incerteza – é que mantém a infâmia da seita, deixando tanto os inimigos quanto os aliados com temor. Seus números exatos são desconhecidos, seu visível envolvimento nos assuntos do Sabá é raro, suas práticas e trabalhos internos são segredos extremamente bem guardados. A seita contém alguns dos Cainitas mais violentos e perigosos que já caminharam pela noite, mas seus líderes podem ordenar – e receber – a absoluta

lealdade e obediência desses mesmos assassinos sem remorso. Fazer parte de suas fileiras dá a um membro do Sabá um status considerável aos olhos de seus menos privilegiados companheiros, ainda que muitos membros mantenham sua associação como um grande segredo. Os líderes do Sabá não confiam completamente na Mão Negra, ainda que não hesitem em chamar os guerreiros da seita quando a necessidade surge, e a Mão têm respondido sempre fielmente. A Inquisição do Sabá não faz segredo de suas grandes suspeitas sobre a Mão Negra e seus modos secretos, ainda que suas tentativas de investigar a seita em qualquer profundidade sejam sempre misteriosamente rechaçadas.

Então, o que de fato é a Mão Negra? Uma pequena facção, desproporcionalmente poderosa dentro do Sabá? Um fanático culto Nodista que diligentemente prepara-se para a chegada da Gehenna? Uma corporação de assassinos eficientes, estrategistas militares geniais, artistas marciais habilidosos, políticos implacáveis e veteranos dedicados da Jyhad? Verdade seja dita, a Mão Negra é tudo isso... e muito mais.

A Mão Negra é também uma secreta sociedade cultista, cujas raízes são muito mais antigas do que o próprio Sabá. Ela preserva uma antiga tradição mística baseada na oculta cultura Nodista, cujos mistérios são ensinados apenas àqueles membros que ganham o direito de ser recompensados com tal conhecimento. Seus objetivos políticos vão muito além da regência e consistório, e a visão de seus fundadores continua a guiar seus líderes mesmo muito depois desses fundadores terem virado pó. Ela jogou – e vem jogando – no tabuleiro da Jyhad por muitos séculos, e agora, finalmente, as últimas peças estão se movendo para o

final do jogo.

A Mão Negra é uma facção dos Escolhidos de Caim, uma elite de guerreiros fervorosos, determinados a não só lutar pela sobrevivência nas Noites Finais, mas vencer... e por fim reclamar sua recompensa do próprio Caim.

TEMA E AMBIENTE

Praticamente todo culto de guerreiros fanáticos da história tem algum conceito de recompensa após a morte pelos serviços prestados. Qualquer guerreiro que morre pela causa sabia que ele iria para um paraíso merecido, em troca do seu último sacrifício. Essa é a crença que permite que os guerreiros encarem a morte sem medo – porque eles sabem que a morte não é o fim, e sim um novo começo.

No entanto, um dos temas subjacentes de **Vampiro** é que os vampiros são, por sua própria definição e sob a opinião dos mortais que os antecedem, Amaldiçoados. Para eles, a pós-vida detém apenas tormento, vazio e horror, pois sua maldição corta-os para sempre do paraíso de seus antepassados mortais. Quanto mais tempo eles existem, mais apavorante se torna a perspectiva da Morte Final, ao ponto de anciões, Membros ou Cainitas, evitarem ir tão longe para se expor a um risco qualquer. Cainitas, não importa de qual idade, não são simplesmente os tipos de criaturas das quais os mártires são feitos.

Para a Mão Negra, muitos deles tendem a ser ancillae ou anciões, cuja missão é vencer a batalha final contra os Antediluvianos, e isso representa um pequeno dilema filosófico. Para a Mão Negra ser verdadeiramente fanática, o culto que desafia a morte dos Escolhidos de Caim, eles devem se apegar ao conceito de recompensa ou renascimento após a Morte Final com toda a fé que suas almas malditas puderem reunir. Afinal, isso é tudo o que eles têm. E esse conceito, a noção de uma recompensa final – a crença de que toda sua dedicação, empenho e fé existem *para* algo – é central ao tema e ambiente da seita como um todo. Para esses fanáticos, o fim é apenas algo, e isso faz com que o fim realmente justifique os meios.

Quando a recompensa é uma eternidade ao lado do criador, existe preço alto demais?

O QUE ESTÁ A VENDA

Esse livro oferece um grande número de diferentes perspectivas sobre essa complexa e multifacetada seita, muitas das quais vêm diretamente de várias fontes dentro do jogo – vozes daqueles dentro da própria Mão Negra. As fontes fornecidas dão uma dose saudável de subjetividade, o centro de todos os livros e histórias de **Vampiro**. Não queremos que os leitores operem sob qualquer ilusão de onde a Mão se foca: a seita é muito mais interessante e está muito mais envolvida nas brigas das Noites Finais do que qualquer livro seja capaz de possuir as respostas de todos os seus mistérios. Para alguns, o que se segue aqui será mais do que suficiente para cobrir o mistério e o suspense que segue o culto como uma sombra. Para outros, o material apresentado aqui irá apenas arranhar a superfície, deixando-os frustrados e famintos por mais respostas. Para estes, só

podemos dizer...

É o seu segredo. Faça dele o que bem entender.

O **Capítulo Um: Movimentos de uma Mão Invisível** discute a longa tradição e mergulha na história da seita, de suas origens como um culto à morte no Oriente Médio até sua aceitação e importância crítica nos assuntos do Sabá. O culto tem sobrevivido por séculos às guerras civis, rixas políticas e tumultos internos para chegar onde está nas noites atuais – na vanguarda de um exército enquanto o sino soa a chegada da própria Gehenna.

O **Capítulo Dois: A Forma Segue uma Função** examina a seita em si, do interior para variar. Mostra como o grupo se organiza, que tipo de deveres espera-se de seus membros; e talvez o mais importante, as entrelinhas dessa seita há tanto tempo incompreendida.

O **Capítulo Três: Táticas e Metodologia** explora o *modus operandi* da seita e as várias formas como seus membros executam suas ordens, além de uma detalhada visão das estratégias políticas e militares empregadas pela liderança da seita.

O **Capítulo Quatro: Somos Uma Legião** dá aos jogadores uma visão de como construir a besta perfeita, discutindo os métodos de criação de personagem com um foco no histórico e na motivação do personagem. Também é apresentado um punhado de poderes da Mão Negra, incluindo Disciplinas de alto nível e suas combinações, e o segredo por trás da facilidade da seita com rituais.

O **Capítulo Cinco: Narrando** dá dicas de Narração sobre como desenvolver todos os tipos de jogos da Mão Negra, desde integrar a Mão Negra em crônicas sobre ela até usá-la em seu efeito máximo em crônicas que podem ou não ter a seita como foco.

LÉXICO DA MÃO NEGRA

Vários termos são usados no decorrer deste livro, alguns dos quais até mesmo leitores fiéis podem nunca ter visto ou ouvido falar antes. Assim, nós os compilamos aqui, para facilitar a compreensão e referência do leitor. Alguns desses termos são significantes para o funcionamento da noite-a-noite da seita; outros não são “obrigatórios”, mas estão inclusos aqui para dar uma maior riqueza e preencher as promessas temáticas do culto.

Sangramento, O: Ritual informal usado para iniciar um membro no status de membro completo.

Cadetes: *Novatos* da Mão Negra; os mais baixos dos baixos da seita.

Coluna: Um *kamut* permanente.

Ductus (plural: ducti): Nos termos da Mão Negra, um título de trabalho; o líder de um *kamut* ou de uma **Coluna**.

Soberano: Um título de status e respeito dentro da seita, atrás apenas de um **Serafim**.

Emissário: Um posto que serve como os olhos, ouvidos e boca para a seita em todos os níveis políticos.

Hulul: Título de um líder dos Assamita *antitribu*, atualmente possuído por Nizzam al-Latif.

Kamut: Um grupo da Mão Negra temporariamente reunido para alcançar uma missão específica da seita.



Mustajib: “os merecedores”; membros recém iniciados da Mão Negra.

Removedor: Membro da Mão que elimina obstáculos da seita, comumente confundido com *Shakar*.

Segundo: Outro título, utilizado para referir ao braço direito de um *Soberano* ou *Serafim*.

Serafim: Um dos quatro (atualmente cinco) generais da Mão Negra.

Shakar (pl. *shakari*): Termo Assamita para os assassinos mais temidos da seita.

Sentinela: célula geograficamente baseada de membros da Mão, normalmente usada para uma determinada cidade.

Comandante da Sentinela: líder das operações da Mão em uma área (também, conhecido como *Xerife de Campo*).

Torre de Vigia: um estado da prontidão de uma seita, similar às condições de defesa militar.

REFERÊNCIAS

Há uma grande quantidade de boas fontes que podem ser úteis na busca de informação ou de inspiração para todos os fatores envolvidos no papel da Mão Negra no Mundo das Trevas. Apesar de muitos grandes livros terem sido escritos sobre a natureza das sociedades secretas, um significativo número desses são ou muito acima da média para ter alguma utilidade ou são simplesmente polêmicas paranóicas de mentes insanas (e alguns, são ambos). Abaixo estão alguns dos mais engajados e lidos de tais livros (se não os de maior reputação).

- Umberto Eco, “Viagens na Hiper-realidade” –

um ensaio profundo sobre a natureza da cultural obsessão pela morte por um mestre italiano da filosofia pós-moderna.

- Stephen Knight, *Jack the Ripper: The Final Solution* – o livro que inspirou Alan Moore a criar *Do Inferno*, esse livro examina não apenas o possível papel dos Maçons nos assassinatos de Whitechapel, mas também a própria natureza do assassino.

- Jasper Ridley, *The Freemason: A History of the World's Most Powerful Secret Society* – como o título diz, uma exaustiva história dos Maçons e uma boa olhada no mundo real de causa e efeito do culto de personalidade evocado pelas sociedades secretas.

- Sun Tzu, *A Arte da Guerra* – um clássico absoluto e obrigatório para qualquer um interessado em explorar a mentalidade da Mão Negra como um todo. O tratado mais antigo de filosofia militar que ainda existe, sua sabedoria foi lida e seguida por praticamente todo grande líder militar da história.

- Robert Anton Wilson, *Everything is Under Control* – um terrível guia para várias diferentes aproximações de conspirações e teorias da conspiração. Um verdadeiro achado para aqueles interessados em perseguir a origem e natureza da sociedade secreta.

- Robert Anton Wilson, *The Illuminatus! Trilogy* – em muitos aspectos, o trabalho seminal não só em conspirações mas na noção do poderio da sociedade secreta. Não é para os que são facilmente ofendidos, mas com certeza, foi feito especificamente *para* ofender (se é que isso diminui as ofensas).



CAPÍTULO UM: MOVIMENTOS DE UMA MÃO INVISÍVEL

Coisas que estão feitas, é desnecessário falar a respeito; coisas que seguiram seu curso, é desnecessário protestar a respeito; coisas que são passado, é desnecessário repreender.

– Confúcio

Do diário de Piotr “Peter” Andreikov:

Codinome “Inverno”. É. Eu provavelmente podia ter conseguido alguma coisa que não soasse tanto como o capanga maligno dos filmes do *Monday Night Movie*¹ se eles tivessem me dado um pouco mais de tempo para pensar, mas não. Eles queriam uma resposta exatamente naquele minuto, e eu simplesmente me lembrei da academia de polícia e daquele fodido do Paulson me chamando de “Homem de Gelo” e “Senhor Frio”. Ninguém mais na minha vida me deu um apelido. Pelo menos Inverno não é tão idiota quanto Senhor Frio. De qualquer modo, eu estou preso a isso agora. Eu suponho que isso vai ter que funcionar. Eu só o uso em serviço.

Nessas circunstâncias eu não acho que seria meu ato mais inteligente usar o gravador como um diário, mas eu ainda preciso de algum lugar para colocar meus pensamentos onde eu possa vê-los, cutucá-los, etc., etc. Então eu estou passando isso através de um programa de codificação, e então irei encriptar por cima, para então renomear o arquivo como um .dat com a esperança de que ninguém vá nem mesmo pensar em olhá-lo.

A TRIBO PERDIDA

Quando Chang me trouxe para a Mão, ele disse que eu me tornaria parte de uma herança grande e honrosa. É claro. O que mais ele diria? Eu não duvido de sua palavra, mas simplesmente não está em minha natureza nem em meu treinamento deixar observações vagas sozinhas. Bem, ela é grande e honrosa; eu ainda quero conhecer os detalhes. Mesmo quando eu pertencia ao Clã Dorito eu sabia que história era a chave. História é a mãe do motivo, como Kornbluth costumava dizer. Então eu decidi cavar um pouco. Jafar disse que era bom

com isso, e que poderia me dar uma mãozinha caso precisasse, e Chang até mesmo me deu alguns cartões para eu usar - “cartões de visitas”, ele disse, apenas com seu codinome gravado com certa fonte em um tipo particular de cartão. Você tem que amar a mentalidade de Emily Post. É raro um *vato* que não fica envergonhado de mostrar sua idade.

Mas embora eu tivesse rapidamente encontrado operativos da Mão que podiam me dizer o que a organização tem sido nestes dois últimos séculos (apesar da tendência dos Serafins em seguir a base do “conhecimento necessário”, essas histórias são em grande parte pedaços de um quebra-cabeça que eu ainda tenho que montar), parece não existir muitas pessoas andando pela noite que podem se lembrar de algo antes disso - nada específico à Mão, de qualquer modo. Então eu fiquei em um beco sem saída exatamente por volta do começo da Primeira Guerra Civil Sabá (1767 é uma boa data para começar).

Bem, pelo menos eu não sou um estranho a becos sem saída. Eu fiz o que eu sempre faço e comecei a ir atrás das informações que eu tinha até então. Eu imaginei que seu eu pudesse chegar a algum tipo de teoria inicial, mesmo se ela se mostrasse errada, isso pelo menos me daria alguma direção. Bem, agora eu estou fazendo questões vagas e não ganhando nada de útil em troca. Olhando em minhas notas de novo, uma compreensão me veio. O tipo que parece absolutamente óbvio depois que você percebe.

Nós somos um culto da Gehenna.

Se algum bastardo da Torre de Marfim chegar perto disso ele provavelmente irá explodir de rir quando ler. Até onde importa à Camarilla, o Sabá inteiro é um grande culto da Gehenna, ou pelo menos isso é o que eles

1: O equivalente ao nosso “Tela Quente”

supostamente dizem a suas crianças. Afinal, nós temos esses ritos bizarros, certo? E profecias e sermões do tipo “fogo e enxofre” sobre o Apocalipse? Mas é claro que se você começa dentro disso na sua primeira noite, você não pensará de outra forma maneira. Não é um culto, é apenas a maneira que as coisas são.

Mas o que eu quero dizer especificamente é que a Mão tem coisas a seu respeito que me parecem extremamente cultistas. A Pedra Lacrimejante, por exemplo. Nem tanto pelo fato de que ela existe ou que operativos devem fazer uma peregrinação até ela, mas apenas pelo tamanho do segredo que ela é. Membros da Mão não falam sobre a Pedra, não tem permissão para falar sobre ela – nem mesmo aos outros Sabás que provavelmente iriam ficar mais que felizes de se juntar à brincadeira. E também tem o sinal da lua crescente que todos nós apresentamos. Eu me lembro de ouvir um Sermão de Caim onde o sacerdote ficou falando sobre “aquela que tem a marca da lua”, a “última esperança das nações”. Então talvez esse símbolo seja a mesma coisa. Talvez ele fosse importante para os Cainitas muito antes do Sabá.

De qualquer modo, olhar isso dessa maneira ajudou, porque eu parei de perguntar às pessoas sobre “história” por si só e comecei a perguntar sobre a Pedra. O que ela é, se existe uma história por trás dela, se alguém sabe de onde o sangue vem, porque nós decidimos não falar ao resto do Sabá sobre ela, e coisas parecidas. Eu recebi um monte de respostas diferentes, mas há cerca de dois meses eu fui capaz de retroceder através desses pequenos pedaços de lendas até chegar a uma soberana que disse poder me dar o resto. Eu o encontrei em sua biblioteca-refúgio perto de Huaca Huallamarca em Lima. Ela disse que existia um culto à Gehenna, exatamente como eu suspeitava. Ele se chama a Tribo Perdida.

IDEOLOGIA

Da minha entrevista com “Boudicca”, Soberana Toreador, operando no Peru:

Tenha em mente, Inverno, eu obtive tudo isso de segunda mão. Meu senhor não era realmente parte do velho culto, mas ele tinha bons quatrocentos anos quando ele finalmente se dispersou aos ventos, e ele conhecia dois dos membros originais. Eu cavei através de seus papéis aqui e ali à medida que o tempo permitia, aprendi mais um punhado de coisas. Já que Chang está se responsabilizando por você, eu irei te falar tudo que eu posso. De qualquer maneira, nada disso é um grande segredo, é apenas obscuro. E em grande parte discutível. Nós somos a Tribo, ou no que ela se transformou. Ela realmente não mudou muito. Ela apenas ficou maior e mais sofisticada.

Do que eu consegui reunir, a Tribo Perdida surgiu entre o quinto e o oitavo séculos, e ela acreditava mais ou menos no que o Sabá moderno acredita. O que eles fariam melhor em acreditar, de qualquer modo: que os Antediluvianos traíram Caim, desobedecendo seu comando contra a matança do próprio povo, ao assassinar a Segunda Geração que eram os preferidos de Caim. E se nós não quisermos sofrer o mesmo destino que espera os Antediluvianos, nós devemos rejeitá-los, nos voltar mais uma vez a nosso Pai e provar nossa

Obviamente, precisamente quais Antediluvianos são culpados pela lealdade a Caim e quais não depende de quem está sendo questionado. Como nossa alcega deve saber, a Tribo Perdida sempre teve um grande contingente de samitas; consequentemente era adequado a eles pensar sobre Hagim como uma exceção à regra. Essa crença desapareceu da Mão durante os séculos de alienação de Hamut, e eu notei que nossa alcega atualmente não está se esforçando para restaurá-la. Eles também nutriam alguns pensamentos gentis sobre Saulot, a quem Hagim supostamente apreciava. No entanto, até nas noites atuais você pode encontrar Tentrue mesmo entre o Sabá que sustenta que foi seu Fundador, não Hagim, a quem Caim confiou a administração de seus irmãos. Então, meu Khan, existem aqueles que dizem que seu próprio ancestral procurou as selvas para permanecer afastado das traições rancorosas de seus irmãos.

Para aquele que foi meu mestre até recentemente, ele e seus compatriotas a muito se colocaram contra Hamut e a vontade de Hagim; de fato, ele insistia que foi Hagim quem traiu Caim com o pecado do parricídio, enquanto a maior parte da Terceira Geração permaneceu fiel e digna. Assim, como nossa alcega claramente pode ver, ele sempre esteve oposto precisamente àquelas princípios mais queridos pela Tribo Perdida...

lealdade ao tomar seu lado na última batalha. O Sabá sabe disso apenas porque nós os ensinamos, e ainda existem alguns segredos que a seita nunca aprendeu.

A PEDRA LACRIMEJANTE

Eu me lembro de ler em algum lugar que estudiosos mortais da Bíblia pensam que o Iraque era o local do Jardim do Éden. Se for verdade, isso é bom, porque isso significa que nossa Pedra está exatamente onde ela deveria estar: a Leste do Éden, na Primeira Cidade ou perto dela, onde os fundadores dos clãs se levantaram e mataram seus senhores. Ou supostamente o fizeram. As lendas da Tribo na verdade têm um detalhe adicional. Ela diz que os fundadores foram bem sucedidos em matar apenas dois de seus ancestrais, Enoch, o Sábio e Irad, o Forte. Quando Zillah, a Bela, viu que seus irmãos estavam mortos e que ela seria a próxima, ela chorou e gritou para o Pai Caim. Ele ouvir suas súplicas e teve piedade dela, transformando-a em uma pedra para que ela não fosse encontrada e morta. Mas ela ainda continuou a lamentar, e suas lágrimas de sangue continuaram a fluir da Pedra, o que ainda fazem até as noites atuais.

Sim, eu sei. É tudo terrivelmente arquetípico, mas você sabe que os mortais tinham de tirar seus velhos mitos de algum lugar. Talvez essa fosse a história original. Eu certamente não vou tentar convencê-lo agora. Você não provou da Pedra. Me procure novamente quando tiver feito isso.

O ponto é: beber da Pedra é beber o último Sangue restante da geração fervorosa. Beber da Pedra é compartilhar da promessa que o Pai Caim fez a sua

amada Zillah, que ela iria andar novamente na noite a seu lado quando tudo estivesse consertado. A Tribo Perdida levou isso muito a sério, que é o motivo pelo qual eles se nomearam dessa maneira. Eles também se intitulavam Lágrimas de Zillah. E eles guardaram o segredo da Pedra muito bem, apenas o revelando aos poucos que se provavam absolutamente devotos à palavra do Pai Caim.

O CRESCENTE

Sim, a famosa lua crescente. Bem, o símbolo, como você suspeitam, é realmente muito antigo. Ele se liga a um número de deusas através da história mortal (deuses também, mas principalmente deusas). Para nosso povo, obviamente, a coisa mais próxima que nós temos a uma deusa é Lilith. Eu acredito que você conheça a lenda. Que foi Lilith quem originalmente despertou os

Meu antigo mestre uma vez me disse ter ouvido uma história alternativa para a origem da Pedra - que ela era a rocha com a qual Caim acertou seu irmão Abel, e o Sangue que fluiu dela é o Sangue do Inocente original. Quando eu perguntei como isso poderia ser possível devido ao tamanho da Pedra (e eu suspeito que a porção maior da Pedra está já do lado subterrânea, já que ela parece bem enraizada na terra), ele deu de ombros e disse que se os homens regularmente viviam vários séculos naquela era remota, como a lenda diz, então não era desarragado supor que eles podiam levantar pedras tão grandes se eles quisessem. Além do mais, talvez a Pedra tenha crescido com o tempo, banhada em todo o sangue inocente derramado no solo desde aquele primeiro assassinato. Por seu tom, eu não posso dizer se ele estava realmente se divertindo com essa heresia, ou se ele realmente acreditava nela.

poderes do Sangue no Pai Caim? Não? Aqui, leia isso.

A lua crescente em particular fala sobre poderes secretos, mistérios escondidos, o porquê de existir uma grande parte da lua que não está se mostrando, mas que nós sabemos que está lá. A lua como uma deusa, a lua como o oculto; junte tudo isso, e esse é o motivo pelo qual eu suspeito de uma forte conexão a Lilith. Não, você está suspendendo errado. Nós não somos Lilins. Lilins seguem Lilith excluindo Caim. Eles rejeitam Caim. Nós odiamos os Lilins tanto quanto a Inquisição. E até onde eu sei, nós não temos uma posição oficial sobre Lilith. Se ela tem problemas com o Pai Caim, ela tem problemas conosco. Se não, isso também é bom - uma coisa a menos para se preocupar.

Levante sua mão. Agora você irá notar que o crescente aponta para a direita. Isso significa uma lua minguante. É por isso que eu discordo das pessoas que acham que nosso símbolo tem alguma coisa a ver com a Última Filha de Eva. Um crescente para uma mulher jovem, para a "última esperança das nações", realmente deveria ser crescente, não minguante. Talvez eu esteja sem base aqui, mas isso é apenas meu instinto. Crescente é para chegadas, renovações. Minguante é para



destruição, para guerra, o que certamente se encaixa o suficiente com a Mão. Mas quando eu olho para esse símbolo, o que eu vejo primariamente é um tênue faixo de luz se mantendo contra as trevas que o envolvem. Esses somos nós, soldado.

Quanto à tatuagem real, eu sei que ela está em uso pelo menos desde 1550, porque foi nessa época que meu senhor foi trazido e tatuado. Antes disso – não tenho idéia. Eu tenho medo de que você tenha que perguntar ao próprio Jalan-Aajav, porque os outros únicos Lambedores que eu conheço que poderiam responder a essa questão agora estão desaparecidos ou de licença. Pessoalmente, eu não estou com tanta pressa para me certificar disso. Eu apostaria que a Lua Crescente sempre foi uma parte do simbolismo da Tribo Perdida, mas provavelmente demorou um pouco para desenvolver o ritual de sangue para fazer a tatuagem. É claro, de acordo com meu senhor, a velha Tribo era composta em grande parte por Assamitas (alguns dos quais eram feiticeiros) e Ravnos – e eu estou pronto a admitir que eu não sei o que Ravnos podem ou não fazer. Então eu suponho que eles podem ter tido a tatuagem desde a primeira noite. Eu só estou me baseando no que eu já vi sobre o quão difícil é inventar novos rituais de sangue.

O ponto é: não, eu não acho que foram os Assamitas da Mão Negra que trouxeram o crescente. Eu suspeito que a Primeira e Segunda Cidades reverenciavam o símbolo muito antes que o Islam o fizesse. Definitivamente antes que Constantinopla o adotasse como o emblema de sua cidade. Agora isso é uma conexão digna de se explorar. Eu ouvi algumas histórias estranhas sobre os afazeres no velho Bizâncio. Você é Tzimisce, você já ouviu falar alguma coisa sobre esse personagem Dracon? Eu apenas pensei que eu devia checar.

A REVOLTA ANARQUISTA

Você é muito jovem para realmente saber muito sobre cultos da Gehenna. Deixe-me poupá-lo de alguma pesquisa: A maioria deles é muito pequena, a maioria deles se autodestrói em poucas décadas – a maioria, em resumo, nunca chega a lugar nenhum. De fato, a Tribo Perdida era especial no fato de que ela na verdade tinha fenômenos físicos reais que podiam mostrar como prova de sua crença. Mas mesmo então, eu estou certo de que ela teria seguido o caminho de um culto típico se não tivesse se envolvido com os anarquistas.

A DIABLERIE DE LASOMBRA

Alguns dos nossos Nodistas dizem que toda a Revolta Anarquista não foi nada mais que a roda girando mais uma vez, que houve ondas de parricídio vampírico através das eras, desde que a Terceira Geração consumiu a Segunda. Acontece que alguns desses incidentes chegaram aos “livros de história” e alguns não. Escritos pelos vitoriosos e esse tipo de coisa. Mas a Revolta Anarquista foi a primeira dessas ondas na qual a Tribo Perdida estava por aí para testemunhar. Mais importante, foi a primeira vez que eles ouviram alguém falando sério sobre invadir o refúgio do fundador de um clã e beber o sangue de seu coração.

Agora Dastur Anosh, que era o alto sacerdote do

Meu mestre alegava que seu próprio culto, a Tal'mahe Ra, sabia sobre a Tribo Perdida de noites há muito passadas, já que eram quase virgens naquela região do mundo; e não apenas sobre a Tribo Perdida, mas sobre a ordem que a precedeu, que era liderada pelo professor de Dastur Anosh e encontrou seu fim em uma infeliz batalha contra os Seguidores de Set. A Tal'mahe Ra, entretanto, realmente esperava a algum tempo para satisfazer sua própria curiosidade a respeito da lendária Pedra Lacrimojante. Certamente eles não tiveram nenhum dos poderes ou qualquer poder que ela poderia manter como os inimigos dos Antediluvianos. No entanto, não foi até descobrirem sobre a trama contra o Ancião Lasombra que eles decidiram agir. Incertos como eles estavam sobre a força de Dastur Anosh e seus seguidores, eles escolheram se infiltrar no invés de conquistar, como sucesso que você próprio já viu...

culto na época – aqui, esta é uma carta ao meu senhor que o menciona. Supostamente ele era um Assamita, e por seu nome eu aposto que ele era Persa ou Zoroastriano, ou ambos. Aparentemente Anosh ficou sabendo da trama de Gratiano por um membro do clã que tinha acabado de voltar do “covil do invasor bárbaro”, o que significa Malta. Depois de ver três barcos descarregarem alguma coisa como uma grande quantidade de Lasombra tudo na mesma semana, esse cara foi esperto o suficiente para reconhecer que alguma coisa estava acontecendo e ofereceu sua espada à causa.

Bem, Anosh levou isso para seus companheiros cultistas como algo que pensou que eles também deviam jogar seu peso por trás. Afinal, eles estavam falando mal dos Antediluvianos por anos; essa era uma chance de realmente fazer alguma coisa. E o fundador Lasombra era supostamente o mais torpe de todos. De acordo com a carta, “a maior parte” do culto concordou. “A maior parte” não é “todo”, obviamente. Infelizmente eu não tenho registros de quem podem ser os dissidentes ou o que aconteceu a eles. Mas eu gosto de pensar que nós teríamos percebido se mais alguém estivesse visitando a Pedra nos vários séculos passados, então as chances de algum culto derivado ainda andando por aí hoje em dia parecem muito remotas. Graças a Caim.

Tudo bem. Os detalhes ficam mais enevoados aqui, mas o que eu posso dizer com certeza a você é que Anosh e Appius Claudius Corvus – seu tenente Lasombra – não chegaram a Gratiano e simplesmente disseram “Olá! Nós somos a Tribo Perdida e estamos aqui para ajudar!”. Ao invés disso, eles se enterraram em meio a um contingente de Lasombra de al-Andalus e seus aliados Assamitas.

Eles não se juntaram realmente ao bando que foi até o refúgio do Ancião. Ou pelo menos não há nenhuma menção a isso, e eu acho que eles iriam dizer se isso tivesse acontecido. Eu suspeito que Gratiano levou junto apenas os Cainitas que eles sentiu que podia confiar de verdade, o que seria um número incrivelmente pequeno. Mas a Tribo Perdida definitivamente ajudou a

falar sobre a rebelião, e Anosh em particular era um pregador tão bom que ninguém nem mesmo pensou em perguntar a ele o quão velho ele era. Mais importante, eles fizeram contatos no movimento. Eles estavam dentro.

A DIABLERIE DE TZIMISCE

Eu não quero dar a você a impressão errada. Nesse ponto, deixando Gratiano e seus desgraçados de lado, o “movimento” era mais um conceito nas mentes de anciões paranóicos que uma realidade entre os neófitos. Um monte de bandos correndo através da Europa eram ninhadas de crias que haviam se levantado espontaneamente, inspiradas pelas histórias circulando, e mataram seus senhores sem realmente qualquer ajuda de ninguém... bandos normalmente se combinavam a outros bandos apenas depois que eles perdiam o suficiente de seus números originais para precisar de reforços. Então a única rede real entre essas pessoas era o fenômeno normal de seis graus de separação que se mantiveram verdadeiras na maior parte da sociedade Cainitia.

É nesse ponto que a história de Parvati começa a vir à tona. Vê isso? Isso é uma mecha de cabelo que ela deu a meu senhor quando ele ainda era um neófito. Então obviamente eles eram próximos, pelo menos por um momento. De fato eu tenho um pressentimento que foi através dela que ele entrou para a Mão. Agora Parvati, que também se chamava Chandrakanta, era um dos membros mais jovens do culto, mas ela era instruída. Eu quero dizer *assustadoramente* instruída. Veio com um enorme tesouro de pergaminhos que ela reuniu da Índia e que apontam ainda mais para o Leste – tanto de cultura Cainita quanto mortal. Então Anosh fez dela sua solucionadora de problemas.

Eu acho que Parvati foi responsável por grande parte do modo que nós operamos, na verdade. Numa época em que grande parte do mundo estava se indulgindo em uma mania de cavalaria (não que as pessoas realmente se comportassem daquela maneira na maior parte do tempo, mas era aquilo que você supostamente tinha que aspirar), ela estava ensinando à Tribo a virtude da praticidade. Uma ordem inacreditável para um bando de fanáticos que provavelmente pensavam que a Gehenna estava bem ali na esquina, mas ela o fez. Um monte das Admoestações que você aprendeu no treinamento são citações diretas dela. Ela acreditava – bem, aqui. Veja por você mesmo.

De uma carta assinada “Parvati”, traduzida do Árabe, datada no Ano Novo, 1621:

Meu mais caro amor Mambrino,

Bem antes que Maquiavel fizesse seus comentários sobre leões e raposas, eu estava ensinando a seus irmãos como eu sempre os ensinei. Ainda, seu modo de falar pode nos servir em nossa conversa. Você, meu amor, está acostumado a ser o leão: Como um mortal, ninguém podia ficar contra você no campo; nos salões das grandes casas seu nascimento e conduta o tornaram senhor. O Sangue apenas ampliou seus dons. Mas o que, eu pergunto, o leão fará quando confrontado com o dragão? Se ele se aproxima dele com um orgulhoso rugido de aviso, então ele será devorado em um instante.

A história sobre Gratiano e Appius Claudius Corvus é, obviamente, uma ficção conveniente na qual a Mão inocentemente se enganou por séculos. Meu mestre me disse que ele não poderia, na época, ir pessoalmente se infiltrar na Tribo Perdida e seus aliados anarquistas para espionar. Teria sido impossível para ele disfarçar o fato de que ele era muitas vezes mais velho que Dastur Anosh (e o último notavelmente tinha os dentes muito longos para um anarquista, por assim dizer).

Admired disso, ele mandou seus jovens acólitos, um dos quais foi bem sucedido não apenas em se juntar à Tribo, mas em ganhar a confiança de Anosh. Foi esse acólito que primeiro sugeriu a Anosh que a Tribo deveria criar outro nome para aquelas ocasiões em que ela desse revelar sua existência para um estranho, e ainda recomendou como um apelido adequado manus nigrum, “mão negra” – um nome que a Tal mahe Ra esteve usando por séculos no Ocidente. Qualquer um deve supor que este acólito pensou em enfraquecer a Tribo Perdida ao torná-la confusa com seu verdadeiro oponente. De fato, meu Nian, eu próprio já vi o fruto dessa raspolível enganosa mais que uma vez. Se a Mão se aproxima de algum Cainita ancião dos clãs independentes com uma oferta de cooperação, e é rejeitado devido aos cruéis contos que o ancião ouviu sobre a verdadeira e antiga Manus Nigrum, e eu quero dizer a Tal mahe Ra...

Saiba que as incursões contra os dois Antigos foram bem sucedidas devido ao logro, não ao poder, dos anarquistas. Lugoj e seu tutor Velya sabiam o suficiente para não acordar o dragão antes de matá-lo.

Eu também lhe pergunto isso: Apesar do leão ser capaz de matar um bando de chacais com facilidade, ele conseguiria suportar dez mil com tanta facilidade? E quantos são os lacaios de nosso inimigo? É realmente sábio cair em gloriosa batalha com seus grandes números, sabendo que se eles creem que seus mestres irão retornar ao mundo portando um mal capaz de ser comparado com poucos? Podemos nós, ou qualquer outro que ame nosso Pai, permitir a luxúria de tal orgulho?

Em qualquer caso, eu devo elucidá-lo de algumas ilusões sobre os leões ao compartilhar com você o que eu vi em uma noite a muito tempo, quando um dos wah'sheen me levou para observar seus afazeres. Eu aprendi para minha surpresa que é a leoa, não o leão, a poderosa na caçada, e seu método é como se segue. Ela não leva suas irmãs na direção de algum estouro de manada, ao invés disso, elas se preocupam com o que escolheram, separando-o da manada. Assim você vê que é a astúcia, paciência e colaboração da leoa, não a força solitária do leão, que concede a todos a carne com a qual eles engordam. Se você é um leão, meu amor, você não deveria se envergonhar de aprender com seus homônimos...

De minha entrevista com “Boudicca”, soberana Toreador operando no Peru (continuação):

De qualquer modo, quando os Tzimisce

decidiram fazer a seu progenitor o mesmo que os Lasombra fizeram ao deles, eles certamente não queriam reinventar a roda. Então Velya, o Esfolador, e Sascha Vykos foram até Gratiano e fizeram uma oferta: os seguidores de Vykos iriam se juntar aos de Gratiano para defesa mútua (não surpreendentemente, eles tinham uma lista enorme de anciões até ali, e o nome de Gratiano encabeçava a maior parte das listas) em troca de conselhos sobre como ir atrás de um Antediluviano, Gratiano apontou-os a seu próprio círculo de conselheiros, cujas fileiras Corvus já tinha se juntado nesse momento.

Eu compreendo que Velya e Vykos já tinham a muito descoberto a localização do Antigo. Então eles já tinham se livrado uma boa parte dos obstáculos. Mas esses caras eram estudiosos, não espíões ou guerreiros. Eles não tinham idéia de como fazer o reconhecimento, especialmente porque o caminho aparentemente estava livre. Eles nem poderiam realmente usar sua feitiçaria Tzimisce contra o ancestral que a havia transmitido a eles no início e alimentar qualquer esperança de sucesso. E foi aí que nosso povo veio. Corvus e Parvati colocaram suas pequenas cabeças tortuosas juntas e vieram com o ás na manga que fez o plano inteiro a prova de falhas. Quer adivinhar qual era?

Eu vou lhe dar uma pista. Começa com um T, termina com um E, não é “Tzimisce”, e se Vykos descobrir que nós fizemos isso por suas costas, vários de nós provavelmente acabaremos sem nossos intestinos permanentemente.

Não me olhe desse jeito. Apenas pense por um segundo. Repugnantes como eles podem ser, se coloque no lugar de um Tremere. Você não teria aproveitado a oportunidade de ajudar a transformar o fundador Tzimisce em cinzas? Ou pelo menos um Matusalém Tzimisce, porque na verdade eu não tenho certeza se Parvati contou a eles toda a verdade sobre quem seu alvo era.

De qualquer modo, não era uma questão de confiar nos pequenos vermes para fazer qualquer coisa além do que estava claramente em seus próprios interesses. E o que eles tinham, aquela sua mágica, era uma abominação inteiramente nova. Ninguém sabia sobre ela. Presumivelmente o Fundador certamente não sabia, porque a última vez que alguém se lembra dele estar circulando por aí foi por volta da época que os Romanos estavam guerreando com Getae. Agora eu certamente não estou dizendo que os Tremere fizeram tudo. Na verdade, parece que eles fizeram muito pouco. Alguma coisa a ver com atrapalhar a maneira que as energias da terra na área estavam fluindo, eu não tenho certeza disso – o ponto é, foi uma distração vital na hora certa, atraindo a atenção do Fundador para o esotérico quando a ameaça real apenas marchava em sua direção.

Para o reconhecimento, isso era apenas lógico. Como as Admoestações dizem, você sempre pode seguir o sangue. Pareceu bastante seguro supor que existia algum tipo de segurança no lugar, e ou ele seria Cainita, o que sugere que teriam que trazer Sacos de Suco de algum lugar, ou então eles provavelmente seriam aquelas coisas impronunciáveis, os grandes carniçais de guerra, o que

sugere que alguém teria que fazer viagens até lá para alimentá-los. De qualquer maneira, a coisa a se fazer era ter as rotas que iam e vinham das civilizações vigiadas, continua e silenciosamente.

Naturalmente isso exigiu um pouco mais de paciência que os anarquistas estavam acostumados. Mesmo com a ajuda que eles estavam tendo de nós e do pessoal do Gratiano, eu não tenho certeza se eles teriam conseguido sem Jalan-Aajav, que parece ter, bem... aparecido exatamente no pé da montanha para se juntar à diversão. Sim. Eu sei. Mas você provavelmente não terá a história exata sobre isso mesmo se você perguntar ao próprio Mongol. Os anarquistas definitivamente sabiam que era melhor não perguntar. Ele não apenas era um guerreiro brutal, mas você simplesmente não pode superar um Gangrel por puro querer. De qualquer modo, juntos com Jalan-Aajav eles eventualmente pegaram o pobre bastardo que estava mantendo os carniçais de guerra, conseguiram o que queriam dele, despejaram suas cinzas do lado de fora dos muros de Timisoara – e o resto é história.

Aqui vai um adendo que pode ser puro apócrifo, mas eu ouvi um par de anciões repeti-lo até hoje: A história é que depois de ver Corvus em ação durante tudo isso, de alguma maneira Gratiano supôs que o homem tinha estranhos associados a quem ele estava se reportando. Então uma noite ele simplesmente entrou e exigiu uma explicação. O pobre e velho Corvus simplesmente teve que inventar alguma coisa na hora. Bem, ele admitiu ser parte de uma cabala secreta, mas ele ainda não queria dar o nome real. Não é necessário muito cérebro para perceber que “A Tribo Perdida” tem que ser algum tipo de referência Nodista, e naquele ponto os rebeldes de Gratiano ainda não estavam nem se fodendo para a Gehenna. Então ele simplesmente disse que era parte de alguma coisa chamada “A Mão Negra”, o que soava bastante sinistro embora vago; e ele fez parecer ser apenas outro bando conglomerado com mais culhões que a maioria. E o nome pegou. Então. Aqui vai você.

A CONVENÇÃO DOS ESPINHOS

Agora para os anarquistas, a “paz” de Espinhos foi apenas o rascunho de um amargo plano. A maioria deles enfiou seus rabos entre as pernas e retornou com as promessas de perdão de seus senhores por todo lugar. Mas o resto explodiu no caos do massacre de Silchester; e na noite seguinte, quando eles acordaram de um sonho febril de sangue e fogo, eles perceberam que daquela vez realmente não havia como voltar atrás. Em termos incertos eles rejeitaram não apenas as ofertas falsas de reconciliação de seus senhores, mas toda a idéia de Máscara na qual a nova ordem do mundo vampírico seria construída. Nunca mais eles seriam parte dos “Membros”... e *nunca* subitamente começou a parecer muito tempo.

Agora eles realmente tinham que criar alguma coisa.

Bem, como eu disse, isso era uma notícia ruim para os anarquistas. No entanto, para a Tribo – me desculpe, a “Mão Negra” agora – era apenas o momento pelo qual estavam esperando, a hora que Dastur Anosh

RAÍZES E RAMIFICAÇÕES

Para muitos Narradores e jogadores, o Sabá parece uma total contradição. Como ele pode pregar contra os anciões dominadores da Camarilla enquanto permite a seus próprios anciões dominarem? São seus membros predadores Darwinianos egoístas que se deleitam em despedaçar um ao outro, ou são eles legalistas fanáticos que guardam a não-vida de seus companheiros de bando com toda a paixão que o sangue compartilhado pode inspirar?

Bem, sim. Exatamente. O Sabá é, e sempre foi composto por elementos extremamente díspares, a maioria dos quais se juntou mais por necessidade que por afinidade; e cada um desses elementos deixou seu próprio legado para a cultura do Sabá. Então não deveria ser surpresa que a própria cultura seja uma mixórdia.

O Movimento Anarquista: Os anarquistas são os precursores “oficiais” do Sabá e os primeiros contribuintes a suas fileiras. A ideologia anarquista vai do populista ao utópico/Cartagiano, do meritocrático ao bom e velho hedonista (algumas vezes tudo ao mesmo tempo, quer faça sentido ou não). O que seus partidários sempre concordaram é que a liberdade deve ser valorizada acima de tudo – uma estranha noção que o Sabá tomou pra si mesmo. Os anarquistas também deram ao Sabá a instituição do bando e sua ética concomitante: lealdade absoluta aos companheiros de bando, mas todo o resto deve cuidar de seu próprio nariz.

Clã Assamita: Os Inconquistados sempre foram uma das menores populações do Sabá. No entanto, embora eles tenham conquistado pouca influência nas realidades internas da seita, eles tiveram um impacto desproporcional na percepção da Camarilla sobre o Sabá – em grande parte através das atividades da Mão Negra tanto como culto assassino quanto elite de guerreiros. No entanto, muitos membros da Camarilla nem mesmo distinguem entre “A Mão Negra” e “O Sabá”. Além do mais, devido à Tribo Perdida e a Tal'mahe'Ra ambas terem tido grandes contingentes de Assamitas, e a Mão Negra ter vindo a se tornar muito influente no Sabá, pode-se dizer que a cultura Assamita teve um forte efeito secundário no desenvolvimento da seita.

Clã Lasombra: Os primeiros Lasombra do Sabá eram anarquistas, mas pouco depois a corrente principal do clã se viu obrigada a se juntar também, como resultado da diablerie de Gratiano e da formação da Camarilla. Entre esses Lasombra, orgulho, sutileza e forte competitividade não apenas são virtudes, mas são virtudes capitais; eles transmitiram essas virtudes para o Sabá, particularmente sua liderança. A instituição da Monomacia, especialmente, é uma evolução direta do *Amici Noctis* e seu sistema de Amaranto sancionado.

Por outro lado, existe uma longa história do clã levar a religião extremamente a sério. Os Lasombra são em parte responsáveis pela profusão de empréstimos Cristãos (tanto sinceros quanto satíricos) na cultura da seita: a “fé negra” de Monçada e sua facção de partidários, o uso de títulos clericais, a Inquisição Sabá, etc. Alguns dos mais devotos Nodistas da seita também são Lasombra, carregando uma tradição de estudiosos quase tão velha quanto o próprio clã.

Clã Tzimisce: Como os Lasombra, a maioria dos Tzimisce eventualmente tiveram que se abrigar sobre a proteção do Sabá. Seus pensamentos e crenças modelaram profundamente a ideologia da seita. Seu legado Metamorfosista se manifesta na necessidade fervente da maioria dos vampiros do Sabá de provar que eles evoluíram “além” da humanidade – a idéia certamente não é única aos Metamorfosistas, mas eles estão entre seus mais firmes defensores. O rito do Vaulderie logo foi coberto por uma crosta de misticismo Nodista, mas os membros mais velhos da seita se lembram que ele começou como um simples ato de rebelião da parte dos *koldun* anarquistas. Alguns *koldun*, anarquistas ou não, também trouxeram sua herança xamânica à seita, influenciando fortemente o desenvolvimento dos *ritae*. Eles se agarraram avidamente ao xamanismo Nativo Americano (da maneira que eles o entendiam, quer dizer) assim que chegaram ao Novo Mundo, o que ajuda a explicar por que o Sabá do Novo Mundo tem um “clima” tão diferente de sua contraparte do Continente. Além disso, muitos Tzimisce, particularmente aqueles da velha linhagem Obertus, participaram avidamente dos estudos Nodistas através dos séculos.

A Tribo Perdida e a Tal'mahe'Ra/“Mão Verdadeira”: Os esforços da Tribo Perdida para influenciar o desenvolvimento do Sabá são cobertos no resto deste capítulo. A Tal'mahe'Ra era um antigo culto à morte devotado à servidão a uma cabala de seres, os Aralu, a quem eles acreditavam ser Antediluvianos, e que dormiam na cidade fantasma de Enoch nas profundezas da terra dos mortos. Durante a Revolta Anarquista, a Tal'mahe'Ra começou a se infiltrar na Tribo Perdida em uma tentativa de subvertê-la e influenciá-la (veja as barras laterais por todo este capítulo). A moderna Mão Negra é um resultado desta estranha conglomeração, mas a porção da Tal'mahe'Ra do conglomerado recentemente desmoronou com a destruição de Enoch. Narradores procurando mais informações sobre a Tal'mahe'Ra e seu destino devem consultar o Capítulo Sete no **Vampiro: Manual do Narrador**.

Os Lilins (Bahari): Apesar das crenças Lilin serem incompatíveis com a maioria dos outros ramos de mitologia vampírica, os Lilins ainda encontraram seu caminho dentro da seita; nenhum esforço conjunto foi realizado para purgá-los até a metade do século vinte. Eles influenciaram o desenvolvimento de algumas Trilhas de Iluminação (não apenas a Trilha de Lilith), mas nunca ganharam muito poder além disso. Sua lendária fábula oral, *O Ciclo de Lilith*, permanece apenas isso – lendária.

A Heresia Cainita: A Heresia Cainita tem suas raízes entre os Lasombra, mas ela encontrou partidários entre muitos clãs antes de sua morte. Seu número de membros foi derrubado pela Inquisição mortal durante a Cruzada Albigena; no entanto, a maioria daqueles que sobreviveram se juntaram ao Sabá. Eles logo acharam sábio manter sua antiga fé em segredo, especialmente após a Inquisição Sabá, que fez tudo a seu alcance para eliminar esse sedutor rival através dos anos. Em 1900, a maioria dos Inquisidores Sabá declararam que a Heresia estava extinta, e

ainda elementos de seu credo permanecem vindo à tona em comunidades ortodoxas do Sabá; a Trilha dos Cátaros, por exemplo, começou como uma heresia da Heresia – não do Catarismo mortal, como muitos supõem incorretamente. Reverência por Caim como patriarca pode ser muito difícil de distinguir da devoção a Caim como exemplar Gnóstico...

Vários cultos da Gehenna: Como Boudicca aponta, a vasta maioria dos cultos da Gehenna são minúsculos e duram pouco. Por outro lado, eles também parecem se reproduzir como coelhos, particularmente durante épocas de grande revoltas ou em regiões afastadas. Muitos Sabá hoje em dia têm pedaços apócrifos que pegaram em vários *esbás* e *ritae*, sem nunca saber que sua fonte original não era a “verdadeira” tradição Nodista (o que quer que isso seja) mas de alguns gatos pingados que implodiram dois milênios atrás. Ou pelo menos, eles não sabem disso até a Inquisição vir corrigi-los.

tinha previsto. Finalmente era a hora perfeita para pegar esta prole rabugenta, incompetente e gananciosa de anciões rabugentos, incompetentes e gananciosos e tentar forjá-los em alguma coisa melhor: um exército para marchar contra os Antediluvianos nas noites finais. E os anarquistas pareceram prontos para ouvir a respeito de qualquer coisa que concedesse algum vislumbre e esperança, propósito, orgulho, o que fosse.

Parece bom, não? Infelizmente, a Mão não foi o único grupo a ter esta idéia brilhante. Membros da Mão nem mesmo eram os únicos Nodistas no grupo. Alguns anarquistas haviam adquirido algumas crenças bastante peculiares em seus anos sozinhos. Então quando todo o mundo vampírico começou lentamente a se polarizar em Camarilla e não-Camarilla (isto é, a Camarilla e o que se tornou o Sabá), os anarquistas se viram junto a um bando de anciões Lasombra e Tzimisce e suas proles leais que sentiam que não tinham nenhum outro lugar para ir. E um monte desses Lasombra e Tzimisce tinham suas próprias orgulhosas tradições Nodistas que haviam passado de senhor para cria através dos eons. Então para resumir a história, a Mão não teve o monopólio sobre a formação da ideologia do Sabá que nós gostaríamos de ter tido.

RITAE

Então, a Mão estava bem ali desde o princípio, e ela fez o que pôde. Vários dos mais antigos *ritae* do Sabá, como você provavelmente percebeu, têm ecos nas próprias práticas da Mão. Na verdade, é o contrário. O *Festival dello Estinto*, por exemplo, era originalmente uma hora para supostamente encarar a morte sem medo – não uma maldito *game show* vampírico. E o *Ritus de Furtividade* era uma prática de nossos *kamuts* espiões bem antes de ser um *ritus*.

A maioria do Sabá diz que toda a idéia para o Abraço “festa da pá”, especialmente a parte de se levantar da cova, veio de antigas cerimônias Tzimisce para crias recém-criadas – o que eu penso ser parcialmente verdade, porque eu falei com um par de velhos *koldun* sobre isso e eles eram quase convincentes. Mas o velho rito *koldúnico* era um trabalho realmente complicado com oferendas na cova e implementos rituais, e a época devia ser favorável aos espíritos e quem quer que seja.

O que o Sabá moderno tem é muito mais simples, e é feito com mais frequência no início de uma cruzada, uma coisa de véspera de batalha. Bem, pense sobre sua iniciação na Mão, que também foi muito simples, certo? E toda aquela falação sobre como aquele que está morto não precisa mais temer a morte, e pode seguir de

encontro às presas do inimigo como se elas fossem os braços de seu Pai o abraçando, porque elas são, e assim por diante. É basicamente um discurso pra época de guerra, não é? De qualquer modo, isso apenas me parece uma conexão a mais. Mas tire suas próprias conclusões.

OS INCONQUISTADOS

A Convenção dos Espinhos também decretou a famosa maldição Tremere, e aqui está a linha prateada por trás das nuvens: Os anarquistas testemunharam seu primeiro influxo real de Assamitas (sem contar a Tribo, é claro, e as outras duas dúzias que estiveram dentro desde Gratiano). E no topo desta pequena onda de refugiados estava um feiticeiro Babilônico chamado Izhim e seu estudante Djulah. Agora, eu tenho que admitir que eu não tenho idéia de quando aqueles dois realmente se juntaram à Mão. Tudo o que eu posso dizer a você é que eles definitivamente deviam fazer parte da turma na época em que a colônia perdida de Roanoke foi fundada.

Olhe esta velha mensagem para meu senhor, que estava vagabundeando pelas Índias Ocidentais com algum corsário Lasombra na época. É de um “Tacquadighi, domine”, *domine* simplesmente significando “lorde”, ou comandante de campo, o que obviamente mais tarde se tornou “soberano”; e Tacquadighi tem que ser uma tradução ruim para o Italiano de alguma palavra indígena. De qualquer modo, eu não consigo compreender muito bem o que ela está dizendo sobre a Ilha Croatan, mas ele termina com um pedido para repassar as novidades para “o Arco de Bronze” em Sevilha, e este é um velho codinome de Djulah. Se Djulah estava na Mão na época, eu não posso imaginar que ele fez isso antes de Izhim.

Foi apenas como o desastre da maldição Tremere e o ritual negro dos rebeldes Assamitas em Choranjin que meu mestre teve a oportunidade de se aproximar do Sabá como um postulante, sem que seus motivos fôssem questionados. Ele não poderia ter escolhido aceitar a maldição em qualquer caso; mesmo na época sua idade era tão vasta que nada exceto o sangue de outros Caimitas era capaz de saciar sua sede. Quando a sua entrada na ordem que já portava inadvertidamente o nome que seu agente havia transmitido, vos sa alteza sem dúvida pode dizer melhor que eu. Com certeza ele já sabia o que dizer, como se colocar em um aspecto que a Mão acharia interessante, e eu não duvido que o prospecto de ter um poder tão antigo em serviço de sua causa sagrada deve ter sido muito tentador a Anosh.

DESTINO MANIFESTO

Do diário de Piotr "Peter" Andreikov:

Então aqui está a maior parte do que eu consegui de "Boudicca". Não havia muito tempo naquela visita pra eu ficar por perto e realmente mergulhar naquela sua biblioteca, mas eu não deixarei a chance passar se eu encontrá-la novamente. Parecia que lá havia todos os tipos de velhos arquivos de cartas e diários decrépitos que provavelmente tinham os detalhes que ela estava apenas resumindo. Eu com certeza não acreditei que ela herdou tudo de seu senhor. Se você me perguntar, ela fez mais que "apenas um pouco de escavação aqui e ali". De qualquer modo. Eu realmente consegui a maior parte de minhas melhores informações da era colonial em diante de Teresita, a famosa "sargento instrutora" da Cidade do México, a quem eu já planejava entrevistar sobre outros assuntos. Eu decidi ir em frente e sondá-la sobre história também, e sobre o que ela sabe...

De minha entrevista com Teresita, soberano Nosferatu da Cidade do México e Serafim atuante, traduzido do Espanhol:

Oh, sinto muito. Eu não percebi a mancha de sangue naquela cadeira com a luz fraca. Uma pessoa poderia ficar cega aqui! Wilhelm! Se lembre que nem todos nós somos Gangrel, querido. Nós não podemos ver uns aos outros adequadamente quando todas as lâmpadas exceto uma se foram, e nós não podemos deixar nossos hóspedes se sentarem na sujeira! Ay-de-mi. Você nunca viu ninguém atirar como meu Wilhelm, mas honestamente, um século de idade e ele ainda esquece seus deveres.

Aqui está um assento muito melhor. Não, não, eu estou bem, realmente, não se preocupe comigo. Pode se sentar nele. Se eu ficar de pé e você se sentar, nós podemos olhar nos olhos um do outro! Sim, eu me lembro quando o Novo Mundo era selvagem. Eu ainda não era Sabá, meu deus, mas eu vi muito deles e suas maneiras. Apesar da terra em si ser aberta e vasta, as verdadeiras colônias ainda eram muito pequenas e coladas. Os morto-vivos de ambas as seitas habitavam quase em cima uns dos outros...

Mas você sabe tudo isso. Como você certamente aprendeu em seu treinamento – me diga, como está o jovem Jafar? Ele é uma ovelha tão doce – foi o Sabá que trouxe os primeiros filhos de Caim pra essas praias. Os Lasombra sempre foram marujos, e muitos deles eram Espanhóis e Portugueses. Quando eles ouviram os contos que seus compatriotas mortais trouxeram através do Atlântico, eles não puderam resistir. E seus companheiros de bando entre os antitribu navegaram com eles. Eu compreendo que os Tzimisce demoraram um pouco mais a ser persuadidos. Caseiros, como eles são, e os pobres queridos tem enjôo de mar também! Você pode imaginar? Oh, eu suponho que você pode.

De qualquer modo, Sabá famintos e outros anarquistas afluíram pra cá para reivindicar território, carregados na onda de assentamentos humanos até os cantos distantes da Nova Espanha. Infelizmente as coisas não eram tão fáceis mais ao norte. Eu não diria que o povo-lobo estava protegendo as tribos do norte exatamente, mas eles tornaram a coleta de Rebanho assustadoramente difícil lá.

Sendo por muitos anos o servo de vossa senhoria, parece inacreditável para mim que a Mão Negra tenha tomado a promessa do Novo Mundo com receio ao invés de alegria, mas evidentemente esse foi o caso, eu suponho que se a verdade que ao migrar para o Novo Mundo, o Sabá também estava recusando dos mesmo fundadores de clã a quem a Tribo Perdida tinha esperado uma noite destruir com sua ajuda. E foi-me dito que o próprio Anosh disse tanto a meu mestre quanto a vossa senhoria sobre seu medo de que a plenitude e a segurança (como ele imaginava) do Novo Mundo iria seduzir o Sabá, tornando-os acomodados e indolentes.

Foi então que meu mestre sugeriu se assegurar que o sangue dos povos nativos permanecesse fora de alcance para nosso povo, ao se assegurar que qualquer Sabá que ousasse se aventurar adiante para procurá-lo iria se encontrar enfrentando as garras dos Lupinos em seu lugar. Isso se provou perturbadoramente fácil de se arrumar em muitos casos. Os Lupinos eram muito mais abundantes do que são agora, e sua astúcia bestial exigia a menor evidência de um intruso Cainita para começar a caçada. Meu deus, eles continuam a caçada até estas noites.

Sem dúvidas vossa senhoria desde então marcou essa memória como um trágico erro, o resultado inevitável de se interferir de uma distância tão grande. Isso foi indubitavelmente um erro para Dastur Anosh (que Caim o tenha), mas eu me desgosto em dizer que meu mestre sempre clamou isso como um dos triunfos da Tal'mah Ra. Devido à dispersão de seu domínio no Novo Mundo ter sido obstruída – e a pronta imigração ter continuado, no entanto – o Sabá da Nova Espanha se voltou contra si mesmo, colocados um contra o outro, e nunca ganhou a força que eles poderiam ter tido na época que a Camarilla chegou às praias em grandes números; com os tristes resultados que todos nós conhecemos.

AS GUERRAS CIVIS SABÁ

Infelizmente, *querido niño*, o Sabá tem estado em guerra consigo mesmo com mais frequência do que eu posso me lembrar. O único bem que veio disso é que nos forçou a ficar mais organizados. Verdade, nós já tínhamos um pouco de nossa atual hierarquia, e ninguém discutia nem um pouco o título de regência de Gorchist; no entanto, desde que ele estava a meio mundo de distância, e não nos chateava realmente, sua regência também não significava muito pra nós. Mas eram aqueles raros bispos que conseguiam manter a paz em suas áreas que finalmente conseguiram respeito real a toda a noção de oficiais.

A PRIMEIRA GUERRA CIVIL

Há muito tempo atrás, a maior parte da Camarilla no Novo Mundo era tão jovem e aventureira que eles eram praticamente anarquistas, e alguns deles estavam até mesmo felizes em conspirar com o Sabá se isso os ajudasse a resistir a seus senhores do outro lado do oceano. Mais de um príncipe americano tem um pequeno esqueleto no armário, *chiquito!* Infelizmente, alguns deles ficaram tão desobedientes que os anciões não tiveram escolha exceto mandar seus arcontes – ou então, ainda pior, eles próprios faziam a jornada. Eu suponho que foi benéfico, de um modo, pois as duas seitas não tiveram uma chance de ficar muito próximas.

Havia a Mão aqui também, sim. Eu sei, porque eu me juntei a eles. Como é o ditado? “Eu não fui Abraçado pelo Sabá, mas eu vim o mais rápido que pude”? E quando a Mão viu a Camarilla ganhando terreno de verdade, é claro que eles esperavam que isso fosse unir o Sabá. Pelo contrário, isso o faz em pedaços. Pessoas acusavam umas às outras das mais horríveis traições; *vendettas* dizimaram arcebispos inteiros. Ora, as coisas ficaram tão ruins que tanto Jalan-Aajav quanto o velho Dastur Anosh cruzaram o oceano para vir ajudar, mas então era tarde demais para parar a matança.

OS SERAFINS

De fato, eu suspeito que Anosh se viu morto em muito pouco tempo. Nós nunca descobrimos por quem. E foi então que o título de Serafim veio a existir, você vê, porque nós simplesmente não conseguíamos decidir a disputa sobre se Jalan-Aajav ou Izhim deveriam nos liderar de nenhuma outra maneira. Eu não me lembro precisamente quem sugeriu isso, mas a idéia de quatro Serafins, arcanjos, certamente nos atraiu. Isso foi a melhor aposta dos arcebispos, não é mesmo? Então Izhim se tornou Primeiro Serafim entre iguais, já que ele era o mais velho eu suponho, Jalan-Aajav o Segundo, Corvus o Terceiro, e Wanyan o Quarto.

(O que? Não, patinho. Djulah foi o último Serafim apontado, depois que Wanyan desapareceu... eu diria que foi em 1952, apesar de acreditar que Izhim gostaria que fosse mais cedo. Pobre Wanyan. Até hoje eu não tenho certeza de que clã ele era. Eu uma vez ouvi que Wanyan tinha jurado à Pedra matar até o último Tremere na Terra. Eu presumo que eles tenham alguma coisa a dizer sobre isso. E quanto a Elimeleque, eu vou chegar a ele em um momento).

Eu posso apenas jurar novamente, em minha existência indigna que jag totalmente em suas augustas mãos, meu Khan, que não sou eu quem carrega o sangue do coração de seu anda. Nem sei eu quem o fez. Eu me entristeço em não poder me lembrar, apesar de ter procurado em minhas memórias muitas vezes, uma única palavra que meu mestre tenha falado sobre o assunto. Se existe algo que eu possa fazer que vá finalmente satisfazer vossa senhoria nisso, eu imploro a vossa senhoria para dizer, e eu irei humildemente obedecer...

Parvati? Que Parvati – aquela Parvati? Serafim? Não, não, *querido...* você me diverte. Eu não tenho certeza se é possível para alguém do, hmm, “sexo frágil” se tornar Serafim agora, muito menos naquela época. Soberana, sim, e até mesmo “Serafim interina”, obviamente. Mas você deve compreender: eu acho que quando Jalan-Aajav ainda estava vivo, bater na cabeça de uma garota com uma clava ainda era uma forma aceitável de cortejo.

Hmpf.

O TRATADO DE SUSTENTAÇÃO

Agora todos sabemos quão útil o Tratado realmente se mostrou em impedir mais guerras entre o Sabá. Na verdade, ele induziu Gorchist a vir ao Novo Mundo, e o pobre Cainita foi um bastião de força enquanto durou. A Mão viu uma maneira de lucrar com o acordo também: Como ele proibiu a guerra aberta entre membros do Sabá, ora, isso meramente significava que todo mundo recorreu a ataques cobertos contra seus rivais. E obviamente, a Mão havia se tornado muito habilidosa em fazer as coisas acobertadamente. Ela vinha matando vampiros da Camarilla por séculos. Mas foi apenas após o Tratado, *querido*, que nós realmente começamos a oferecer nossos serviços para Sabá contra Sabá – e servir o Sabá ao fazê-lo. Oh, nós éramos tão seletivos. Nosso empregador tinha que ser o tipo de Sabá que poderia realmente contribuir para nossa batalha, um aliado valoroso e um verdadeiro devoto; ou a vítima tinha que ser alguém que havia realmente ferido a seita, que traiu seus companheiros e tolamente permitiu a nossos inimigos ganhar alguma vantagem. Agora, eu sou um dos muitos entre a Mão que concorda que nós nos tornamos muito indiscriminados ultimamente ao aceitar contratos – uma coisa que eu vou mudar, meu querido, se eles me derem apenas meia chance – mas naquela época não era assim, eu asseguro a você.

A INQUISIÇÃO SABÁ

Bem, *querido*, eu odiei a idéia de uma “Inquisição Sabá” no momento em que eu ouvi sobre ela. Nós tínhamos os condenáveis Inquisidores mortais na Nova Espanha desde o começo. Podem os nossos irmãos

A MARCA DA MÃO

De uma entrevista com Yazid Tamari, soberano Assamita e Serafim interino:

Então, seu velho dominador de quando você era mortal não parece saber a diferença entre “Mão Negra” e “Sabá”. Bem, esse não é um erro incomum na Camarilla. Ele começou durante a Revolução na França, com um *shakar* Lasombra chamado Croquemitaine cujo método se baseava em uma lenta campanha de terror, forçando suas vítimas a ações de tolo desespero. Ele empregava seus poderes sombrios ao máximo nessa empreitada, é claro, mas sua mais brilhante inovação foi deixar marcas de mão negras de piche, cinzas ou tinta para suas vítimas encontrarem. Em suas camas, na parede interna de uma carruagem, no ventre de uma fonte – tudo para demonstrar quão próximo ele estava. Quando finalmente eles o emboscavam e ele os pegava, geralmente deixava uma marca da mão na cena para outros vampiros também encontrarem, algumas vezes nas próprias cinzas da vítima. Desnecessário dizer que ele rapidamente desenvolveu uma reputação entre o *ancien regime* da Camarilla, e chegou ao ponto em que a mera visão de uma marca de mão negra dava um calafrio através da espinha de qualquer ancião na Europa.

É bastante fácil entender como as coisas se desenvolveram a partir daí. Alguns outros *shakar* adotaram a tática, mas eles eram de longe superados em número pelos muito membros comuns do Sabá que também a empregavam, nem sempre com sutileza. Assim, muito antes que qualquer um da Camarilla soubesse da *manus nigrum* como uma ordem específica dentro do Sabá, o símbolo já era amplamente reconhecido (embora confundido com um símbolo da seita inteira, uma confusão que persistiu por muitos anos). É uma benção mista, pra ser exato. A proeza da Mão é algumas vezes atribuída ao Sabá como um todo, mas por outro lado, estupidez do Sabá podem ser atribuídas a nós. Um *shakar* sábio, é claro, sabe como usar isso em seu benefício; nós nos tornamos adeptos de fazer o inimigo nos superestimar ou subestimar da maneira que uma missão em particular exija.

Cainitas honestamente ter pensado que a mera palavra iria nos assustar? Bem, não. Infelizmente, não era uma questão de tentar nos assustar, tanto quanto uma ilusão de grandeza. Monçada realmente se considerava o agente de Deus, eu temo. Ele tinha seus discípulos espalhados na Europa praticamente desde a noite de seu Abraço, procurando por hereges para queimar; e quando eles não podiam encontrar mais nenhum desses, eles alimentavam o fogo com infernalistas Sabá.

Eventualmente, Nahir e sua própria pequena cabala de Nodistas Guardiões e Tzimisce juntaram forças a Monçada. Eu quero dizer que foi por volta da mesma época que Gorchist tomou a regência. Eu ouvi que eles pegaram pelo menos um punhado da Mão em suas redes, mas eles devem ter sido pequenos patinhos que não sabiam de nada muito prejudicial, ou eles teriam usado a Benção da Áspide. Graças a Caim! Não, nós nunca nos demos bem com a Inquisição. Apesar deles serem



certamente melhores que a Camarilla ou os adoradores do demônio, seu ramo do Nodismo entra em conflito com o nosso em vários pontos, e eles simplesmente não parecem capazes de concordar em discordar.

De fato, logo antes que a Primeira Guerra Civil Sabá começasse a ficar séria, os Inquisidores apresentaram uma queixa formal no consistório de que nós estávamos ficando muito poderosos, nossos bandos muito numerosos. Foi aí que Gorchist ordenou que nenhum templário poderia se tornar um membro da Mão, ou vice versa. Ele também ordenou que dispersássemos nossos números entre os outros bandos Sabá, teoricamente para que os bandos pudessem manter um olho em nós. Honestamente, nós estávamos tão felizes quanto ao fazê-lo, já que isso também nos colocava em uma excelente situação, bem melhor para manter um olho neles – sem mencionar uma situação melhor para recrutar. Eu acho que a Inquisição percebeu depois do fato que eles realmente não conseguiram nos ferir de maneira alguma, mas pareceria muito pior se queixar de novo.

Enquanto isso, nós nas Américas estávamos felizes em ter evitado a Inquisição Sabá completamente; e então em 1808 um velho Lasombra chamado Charles Delmare se precipitou ao Peru para tomar o título de cardeal do Sabá do Sul. Sim, aquele Charles. Ele trouxe os Inquisidores pra essas praias, meu querido. Eles chegaram no mesmo bote que ele. Eu compreendo que ele simplesmente é um anti-infernalista convicto, e Deus sabe que eu não posso discutir com isso – além do mais, o Cainita é nossa melhor esperança para a regência agora. Mas vamos apenas dizer que eu não celebro o aniversário do desembarque com *piñatas* e buzinas, também.

A SEGUNDA GUERRA CIVIL

Ah, sim. A Segunda Guerra Civil. Nossa era de glória, não foi isso o que você ouviu? Bem, existe verdade nisso. Nós tiramos uma considerável vantagem da confusão e dos golpes traiçoeiros acontecendo nas fileiras da Torre de Marfim ao norte. Um monte de incêndios acontecendo naquela guerra mortal que eles estavam tendo lá, um monte de arrebatamento de domínios vazios. Não, nós não atiramos em Lincoln, isso é uma calúnia muito velha de um afortunado e muito tardio Bispo de Detroit.

Nós, no entanto, recrutamos mais Nosferatu e Malkavianos para o Sabá e para a Mão do que haviam se juntado através dos três séculos passados. Um notável progresso, se é que eu posso dizer. Nossa inteligência se expandiu imensamente. Pela primeira vez nós podíamos realmente descobrir – não apenas supor pelos movimentos em massa dos “Membros”, ou dos murmúrios de neófitos convertidos, ou os minúsculos dados que nossos próprios agentes-espiões nos forneciam – mas realmente descobrir que anciões odiavam uns aos outros, e o porquê. Nós pudemos finalmente preencher as árvores genealógicas da Camarilla do Novo Mundo, até mesmo rastrear a localização provável de um Matusalém ou dois. Naturalmente nós também continuamos a executar assassinatos, mas agora isso tinha muito mais pé e cabeça. E ritmo. Um ritmo muito

melhor!

Sim, eu sei, querido. Mas você deve se lembrar que muitos Malkavianos se escondem e espiam tão bem quanto meu sangue faz. Ainda por cima, eles têm uma maneira engraçada de perceber coisas que outras pessoas ignoram. A única desvantagem é a óbvia, e existe uma importante diferença entre louco e cachorro louco. Pegue o Coronel, por exemplo. Você não disse que serviu a ele na conquista da Filadélfia? Ah, você não percebeu que ele era Malkaviano. Bem, ele fez alguma coisa louca? Louca como a raposa, talvez. Então aí está você. E ele está conosco desde que era uma criança. Nem seis meses depois que ele completou seu treinamento, ele estava no Canadá lançando um grupo de saque atrás do outro rio abaixo, despachando a si próprio e a seu *kamut* como carga do Lago Michigan para Chicago, St. Louis – até mesmo Memphis! Eles pegaram St. Louis completamente de surpresa, de fato; eles mataram o príncipe e teriam, eu tenho quase certeza, tomado a cidade se o velho Lodin não tivesse interferido pessoalmente. Em qualquer caso, seus sucessos contra inimigos com muitas vezes a sua idade envergonharam mais que um bispo mal-comportado a colocar picuinhas de lado por tempo o suficiente para fazer alguma coisa útil.

Então por volta da mesma época o Serafim Corvus, que parece ter se dado incomumente bem com os Brujah *antitribu*, veio para Baja e realmente conseguiu repelir uma incursão da Camarilla do norte. Ele fez isso ao operar em uma teoria que era então desconhecida entre seus companheiros de clã, que é a de que Brujah não são estúpidos, apenas tragicamente sub-educados. Os jovens Brutos e Caçadores naquela região diablerizavam uns aos outros quase tão rápidos quanto eram Abraçados. Corvus simplesmente os mostrou algo melhor a fazer com sua energia. Acabou que quando eles foram ensinados métodos efetivos, eles eram tão felizes quanto em diablerizar entre a Camarilla. Alguns dos nossos melhores removedores hoje em dia vieram daquelas fileiras... seu Chang, por exemplo.

Já Jalan-Aajav, ele se devotou à diplomacia. Bem, isso não é precisamente correto. O novo regente, Galbraith, se devotou à diplomacia. Jalan-Aajav se devotou a ficar a seu lado e se eriçar ferozmente, incentivando-o. Ele era bastante efetivo nisso. Ele não apenas acalmou os bandos em guerra na Cidade do México, tornado-a mais segura para outros Sabá se deslocarem, eles então seguiram para transformar o lugar em nossa versão de Haia. O Serafim cobrou favores que a Mão tinha conseguido na última guerra e convenceu bispos e *prisci*, que antes teriam cuspidos sangue nos olhos uns dos outros, a se sentarem juntos. Eu não iria tão longe quanto dizer que a guerra nunca teria terminado sem nós... mas eu não gosto de pensar o quanto mais ela poderia ter continuado. O Sabá realmente devia à Mão. E por um momento, todo mundo concordou com isso.

O CÓDIGO DE MILÃO

Então você pode ver que a famosa cláusula do Código foi simplesmente o fruto atrasado de muito trabalho. (A Inquisição nunca nos perdoará por isso. Eu tenho certeza que eles também teriam gostado de uma

cláusula de obediência, mas eles simplesmente não tinham o apoio enraizado). Nós mantivemos nossa existência bastante calma quando nós éramos valorizados principalmente por nossa discrição e nossos conselhos políticos. Mas agora as notícias de nosso talento em estratégia e treinamento militar estava se espalhando, e dessa vez nós não resistimos ao processo. Porque, os soberanos que tinham se distinguido no campo poderiam andar por aí aproveitando alguma coisa muito similar a devoção a heróis.

Ordinariamente o brilho absoluto dos holofotes teria nos intimidado, mas felizmente, era tudo atenção notavelmente indiscriminada. Mesmo aqueles que poderiam ter gostado de fazer algum tipo de “exposé” em nós sabia que naquele clima, as multidões iriam simplesmente se virar contra eles por suas calúnias malignas. Além do mais, nenhum deles, simpatizantes ou críticos, realmente sabia muito sobre nós exceto pelo que nós deliberadamente deixamos escapar.

Tais relações amorosas não duram. Nas noites atuais, o Sabá sente por nós o que os Americanos sentem por sua CIA: Nós somos muito mais populares em tempos de guerra que em tempos de paz, e embora poucos possam contestar que nós somos tanto necessários quanto extremamente habilidosos no que fazemos, aqueles que mais nos admiram são também aqueles que mais frequentemente suspeitam que nós usamos nossas habilidades em outros Sabá.

Eu me lembro muito bem da noite em que o Código de Milão foi formalmente trazido para a Cidade do México – escrito no sangue de um príncipe e em peles curtidas da Camarilla, é claro. Você sabe o quanto nós amamos o teatral. Vários dignitários juntaram suas assinaturas então (depois do fato, os covardes). Então Galbraith deu um passo à frente com Jalan-Aajav a seu lado direito. A sua esquerda estava Elimelech. É claro que eu nunca havia visto o estrangeiro antes. Imagine minha surpresa quando ele foi anunciado como Serafim!

Ele falou por um momento, após Jalan-Aajav parar o tumulto com um olhar. Em Árabe com forte sotaque, que Galbraith traduziu, ele explicou que havia matado Corvus um mês antes em Monomacia legítima. Ele não disse quem desafiou a quem. Mas ele explicou que ele se sentiu movido por um senso de dever a um honorável oponente tombado tomar o lugar desse oponente como um Serafim da poderosa e robusta Mão Negra. E que ele, como Jalan-Aajav, daria sua última gota de sangue em defesa do regente e da Paz do Regente... e assim por diante.

Bem. Eu conheço soberanos que ainda não superaram o choque. Mas o que nós podíamos fazer? Você tem alguma idéia de quão velho esse Elimelech supostamente era? Você nunca foi à escola de Domingo, *niñito*?

A TERCEIRA GUERRA CIVIL

Ay-de-mi. Eu lhe digo isso. Mesmo se nós tivéssemos tido alguma parte na Terceira Guerra Civil, nós não tomaríamos o crédito por isso. Estupidez notavelmente letal do início ao fim.

AS NOITES FINAIS

Sim, bem, a melhor questão é o que *não* aconteceu recentemente. Mas patinho, observe a si mesmo um pouco. Certamente você não está me pedindo pra te contar como eu virei uma Serafim interina? Não, eu suspeito que você terá que ir a outro lugar para seus segredos.

A CAMPANHA DA COSTA LESTE

Uma bela demonstração, mas eu ainda não estou invocando nenhum Festim de Sangue. O Sabá está no fim da primeira metade, isso é tudo. Nós não ganhamos nenhum território que a Camarilla não possa apossar-se. Lembre-se que nós tivemos uma grande ascendência no Novo Mundo uma vez, e a perdemos. Nós podemos perder as cidades do Leste também. Sem dúvida. Porque, olhe Nova York. Eu espero que aquele afetado do Polônia tenha aprendido sua lição. Como as Admoestações dizem: A respeito dos clãs independentes, se certifique que você é o arrematador!

Nós fizemos, é claro, o nosso melhor para ajudar a ofensiva recente. Mais notavelmente ao atrair e prender uma cabala de espiões anarquistas que planejava vender notícias avançadas das manobras do Sabá ao Príncipe Vitel. Nós também mandamos um dos nossos maiores especialistas sobre os Tremere para as linhas de frente pra ser consultado. Mas você sabe como eu me sinto a respeito de Polônia, e o mesmo sobre Vykos – é incrivelmente esperto, mas tem um infeliz hábito de se mover quando as coisas não são mais estimulantes o suficiente pra seu intelecto... e tomar todo o glamour consigo. Eu não acho que sejam as qualidades essenciais de um administrador.

E nós ainda não cruzamos o intervalo entre a Costa Leste e Detroit e Montreal, o que o Conselho de Serafins explicitamente me disse que era um objetivo maior. Então novamente metade daqueles Serafins se levantaram e *desapareceram* no meio da campanha, junto com várias dúzias dos nossos mais velhos e mais espertos Assamitas. O que eu posso dizer, querido? A despeito do que os paranóicos possam dizer, nós não estávamos esperando uma deserção em massa em meio à batalha! Todos os tipos de manobras adoráveis supostamente iriam acontecer e não aconteceram. E isso certamente não ajudou em nossas negociações com outros Sabá. O bispo Sutphen em Atlanta não confia mais em nós nem um pouco; ele nem mesmo recebe nosso emissários a despeito do fato de que ele livremente admite que esteja até o pescoço de idiotas e metade dos Camarilla deslocados no litoral leste vieram para acampar em sua porta. Um negócio ruim cercado-se, marque minhas palavras.

ASCENSÃO DO ALAMUT

Bem, é claro que eu não posso confirmar ou negar os rumores. O Serafim Izhim e o Serafim Djuhah caíram em batalha, ou eles responderam ao chamado do *muezzin* do Alamut como muitos alegam? Eles o fizeram por vontade própria, ou é possível que até mesmo alguém como Izhim poderia ser compelido? E os outros desertores? Os sussurros de que os “Inconquistados”

Eu fui deixado pra trás, junto com alguns outros do círculo interno de meu mestre, para cuidar de sua casa em sua ausência. Se ele realmente foi para a cidade-fantasma para governar e reconstruir como ele disse, ou fugiu para o Alamut – apesar do que eu não consigo pensar por que ele fugiria para o Alamut, já que ele teria muito o que explicar ao chegar lá – eu não sei. Eu sei que eu tenho desde então sentido alguns dolorosos punções na base do meu coração, o lar da Vauderie que eu mantinha com ele. E, em meu sono diurno, eu vejo uma terrível face cercar-se sobre mim, escurificada e marcada como se por um grande fogo; se aproxima silenciosamente, e fala palavras em algum terrível idioma que eu não posso nomear embora sinta que eu deveria reconhecer. Eu não posso dizer se isso é uma visão do passado, presente ou futuro. Mas parece possível. Ó meu Khan, que Ighim abd'Israel da Tal mah' Ra, Ighim ur-Bhaal o traidor, agora este já além do alcance até mesmo da sua poderosa vingança... ou, de qualquer forma, isso tem a sua prioridade.

Quanto a seu uma vez estudante e outrora rival Djuhah, ele veio a mim uma vez após a queda de Enoch, exigindo informações a respeito do paradeiro de algumas das colunas que ele tinha criado recentemente. De minha parte, eu estava espantado que ele estivesse procurando essa informação comigo e não o contrário. Ele caiu em uma terrível fúria, mas se contentou em quebrar minha espinha sob seus joelhos, e partiu. Então algumas semanas depois eu recebi outra misteriosa visita de um Sarraceno negro como o carvão que eu não conhecia, e que me entregou um bilhete sem assinatura perguntando por Djuhah, eu não pude dizer-lhe mais do que eu disse a você, mas ele pareceu satisfeito e desapareceu na noite.

Então aqui está a causa das deserções adicionais, a respeito do que vossa senhoria repetidamente me questionou. Novamente, eu lhe digo que apenas lembro, no máximo, cinco Tal mah' Ra que também pertenciam à Mão e provavelmente estavam em Enoch na hora da catástrofe. Eu acredito que a maior parte das outras deserções que vossa senhoria marcou são de fato casos de filhos de H'agim decidindo retornar para o curral ancestral por qualquer motivo; no entanto, eu também admito que alguns podem ser meus antigos irmãos que fugiram por medo ou desespero. Quanto ao resto da Tal mah' Ra, eu concordo que alguns deles devem certamente ainda permanecer entre as fileiras da Mão, silenciosos, talvez debatendo entre si mesmos como eu fiz o que o futuro guarda pra eles. Eu novamente juro que farei tudo que vossa senhoria ordenar para determinar quem eles são e onde eles escolherão ficar...

eram todos traidores o tempo todo?

Quando o Conselho falar para esclarecer os mistérios, eu me juntarei a eles. Até lá, se lembre de seus deveres e não se preocupe. Resista com seus irmãos Assamitas que permaneceram. Jalan-Aajav está satisfeito com sua lealdade – ele não os teria defendido do resto do Sabá caso contrário. Ele até mesmo jurou no Relicário de Ferro do Grande Inquisidor! Então isso basta. Para mim, para você, para todos nós. Eu ficaria muito desapontada em ouvir o contrário.

A PEREGRINAÇÃO

Uma coisa é certa: O que quer que tenha realmente acontecido no Alamut com a relatada mudança de administração, ela tornou a tradicional peregrinação para a Pedra Lacrimejante quase impossível. Nós não ouvimos falar de alguns de nossos guias por meses. Um par voltou a nós com histórias de serem perseguidos por gangues de rafi assassinos. Se nós não podemos nem mesmo mantê-los seguros, que possível vantagem nós teríamos mandando nossos jovens operativos lá?

Obviamente, isto não será possível. Eu mal posso suportar pensar naquela criatura no Alamut ouvindo

falar da Pedra dos lábios dos nossos próprios desertores. Mas mais importante, nós simplesmente não podemos permitir a nossos iniciados serem privados do sacramento. Seria como... como ser Católico e nunca fazer a Comunhão! Então vai ter que haver uma renovação da peregrinação. Não tem outro jeito. Seja essa renovação conseguida por diplomacia ou por batalha, eu não me importo. Mas primeiro nós temos que descobrir o que está acontecendo. Eu estou achando que isso pode ser uma excelente chance para alguns desses filhotes Assamitas pelos quais Jalan-Aajav falou tão bravamente pagarem sua gentileza e provarem que sua confiança é bem fundada...

Nós estamos à sombra da Gehenna. Não vou negar isso, querido. Mas ao contrário do resto de nossa raça, nós estivemos nos preparando por muitos séculos para enfrentar a hora de desespero. De fato é a verdadeira hora para a qual nós fomos criados. Nós sofremos reveses, sim. Eu prometo que haverá mais reveses pela frente. Haverá grande dor e terror antes do fim. Mas eu sei que nenhum de vocês irá vacilar agora, no momento crucial. Irão?

É claro que não. Esse é o meu garoto corajoso!

Querida Ondine,

Eu acho que não preciso assinar esta carta, pois você reconhecerá a letra, embora arrasada; certamente você viu muito dela na biblioteca de seu senhor. Sem dúvidas você me assume a muito morto. Logo, você finalmente estará correta. Se minha fé puder apenas ser um pouco mais ambiciosa, se Caim for piedoso, eu acordarei novamente em uma noite ainda mais escura que essa. Talvez, eu ouse sonhar, o jovem cavaleiro da Lombardia que se separou de mim tão cruelmente tantos anos atrás estará a meu lado, mas eu temo que esteja sonhando demais. Pelas últimas três noites maya transbordou em seu esforço para me iludir, eu tenho que parar de escrever de poucos em poucos minutos porque minha caneta se transforma na cauda de um tigre e marcha minha escrita. O carma de um milhão de mentiras se volta sobre mim, e mesmo meus sentidos mentem pra mim agora. Me perdoe, os servos colocaram desajeitadamente a mesa para trinta, e eu tenho que protestar.

Mas eu não penso que esteja imaginando os passos que eu ouço em meu sono, a combustão branca, a sede ofegante pelo sangue de parentes – a qual eu devo selar em mim com uma avalanche ao invés de saciar. Mesmo assim eles me encontrarão, de algum modo. Meu sangue aponta para os deles, assim como os deles ao meu. Adeus, afilhada, e se você já honrou pelo menos uma vez seu nobre senhor eu lhe imploro que diga ao Serafim, nosso senhor de guerra, que a hora que ele esperou a meu comando está aqui. Diga a ele que não importa se ele escolher preto ou branco, ele já perdeu sua chance de fazer o primeiro movimento...





CAPÍTULO DOIS: A FORMA SEGUE A FUNÇÃO

*Chegará o tempo
Quando quatro despertarão e avançarão
Eles empunharão a espada da vontade de Caim
E juntos convocarão o Escolhido
Aquele que fora untado com Sangue
E serão como lobos em nosso meio
E eles caçarão
E mesmo o mais importante, o cervo adulto com os maiores chifres
A águia em seu ninho
A sentinela em sua sentinela
O rei em seu trono
O dragão nas entranhas da terra
Cairão, e os lobos alimentar-se-ão
No sangue de seu coração, e serão fortalecidos.
- retirado da Crônica da Tribo Perdida
Eu, Piotr Andreikov, estou morto.
- retirado do Juramento de Iniciação, Ritus Mortuam Secundum*

Do diário de Piotr "Peter" Andreikov:

O resto do Sabá sabe muito pouco sobre a Mão Negra. Bem, talvez não tão pouco, visto que a nossa mística só aumenta a nossa reputação como o pior bando de filhos da puta em todo o maldito planeta. Provenientes de um grupo de sanguessugas ególatras que gostam de pensar que são a pior coisa que aconteceu com a humanidade desde Sodoma e Gomorra, isto deve dizer-lhe algo. O que isso realmente significa é o que Código de Milão diz: "Todo o Sabá apoiará a Mão Negra," mas há um subtexto não escrito que acrescenta "ou eles puxarão as suas tripas murchas pelo seu rabo, cortarão sua cabeça e pisarão com firmeza no que sobrou de você em uma poça de sangue".

O lado bom sobre um representante como esse é que na metade do tempo, o Lambedor mediano é tão apavorante a ponto de você sequer querer pensar em descobrir se isso é verdade. O lado ruim sobre isso é que na outra metade do tempo, ele não se decide se prefere ser o seu

fã número um ou se desafia a Monomacia para demonstrar como ele pode ser um fodão. Ou pior ainda, ele se acha tão fodão, que quer se juntar ao clube e entrar em ação. Diabos, ele tem a sua própria katana. Dê-me um maldito intervalo aqui.

Eu cheguei à conclusão – baseada em minhas conversas com um número de veteranos e soberanos da Mão Negra – mais que um pouco de ignorância intencional. A familiaridade produz o desprezo, apesar de tudo, e pelo menos os *vatos* e as *chicas* realmente sabem como operar, o mais onipotente e aterrorantemente que já vimos. Mas isso é ponto de vista de fora – aqueles entre nós que carregam a marca negra do quarto crescente tem uma visão melhor sobre o que somos exatamente, e o porquê da subseita funcionar do jeito que é.

É por isso que eu compilei esses arquivos, com base em vários anos de pesquisa, discussões com irmãos e irmãs da Mão e as minhas próprias observações. Se estas são de

fato as Noites Finais, não temos muito tempo para nos prepararmos, e muito menos tempo para treinar novos cadetes e mustajib em nossas tradições consagradas. O tempo das tradições orais e os sete anos de aprendizagem já passou; nós não temos mais a luxúria da eternidade diante de nós.

Porque, prontos ou não, a Gehenna está chegando.
Fim de Entrada do Diário

ORGANIZAÇÃO

A verdadeira força da Mão Negra nunca esteve tão numerosa. Sendo pequena, várias centenas de membros no máximo, eu acho, que nunca teve uma complexa estrutura organizacional. A flexibilidade é de muito mais valor do que a liderança da subseita em níveis de hierarquia. A maioria dos seus agentes estão distribuídos por todo o Sabá como membros de bandos comuns, só entrando em ação quando necessário. Quando a Mão Negra atua, ela atua principalmente em nível do *kamut*, um bando reunido na existência de um objetivo finito e específico e logo dispensado, com seus membros dispersos mais uma vez aos seus bandos de Sabá originais. Em circunstâncias extraordinárias que exijam mais de um *kamut* a ser montado para uma missão mais complexa, como a recente (e muito bem sucedida) investida Sabá na Costa Leste, mas essas ocasiões não ocorrem com frequência na história da facção. Apenas duas fileiras intermediárias de posição de comando estão entre o membro da Mão Negra comum e o Conselho dos Serafins: os soberanos; e o ductus do seu *kamut*, se eles estiverem em assistência ativa, ou Comandante da Sentinela local para aqueles que não estão.

OS SERAFIM —

GENERAIS DA JIHAD

Os Serafins são os generais da Mão Negra, que respondem apenas ao Regente do Sabá, e que coletivamente tem absoluta autoridade sobre todos os membros da Mão Negra. Eles determinam quais assassinatos devem ser realizados, quais pedidos de assistência dos líderes Sabá devem ser respondidos e de que forma, e transmitir ordens aos soberanos conforme o necessário para ver tudo pronto. Eles que decidem sobre os membros da Mão Negra acusados de qualquer deslealdade, desobediência aos seus superiores, ou qualquer ofensa contra o Código de Milão do Sabá. Eles também julgam seus próprios membros sobre as acusações de infernalismo, recusando-se a entregá-los à autoridade da Inquisição. Historicamente, o Serafim nem sempre concordou sobre a doutrina, política ou ação, mas quando a poeira baixava e uma decisão era tomada, geralmente era a vontade de Izhim ur-Baal que prevalecia. Agora Jalam-Aajav detém o posto de Primeiro Serafim, e até o momento, nenhum dos Serafins ativos tentou frustrar a sua vontade — embora esta complacência não dure para sempre.

Ecoando o mesmo escárnio da hierarquia da Igreja como os títulos eclesiásticos do Sabá, os fundadores da Mão Negra se aprofundaram ainda mais na fonte de sua autoridade, e escolheram seus nomes a partir do mais elevado posto de anjos em si: o Serafim. Como no céu existem apenas quatro arcanjos, assim também o número do Conselho de Serafins sempre foram quatro. Eles conduziram a Mão Negra com a coalescência dos sobreviventes amargos das guerras anarquistas no Sabá, a migração do Sabá para o Novo Mundo e três Guerras Civis

que, exceto para a Mão Negra, poderia ter rasgado a seita em pedaços. Com essa liderança, a Mão Negra tem permanecido uma constante através da ascensão e queda de arcebispos, cardeais e até mesmo regentes.

Mas as Noites Finais vieram, e os sinais da Gehenna estão por toda parte. A maldição Tremere sobre as Crianças de Haqim quebrou como uma espada frágil, e muitos dos Assamitas *antitribu* uma vez fiéis abandonaram seus votos com os Escolhidos de Caim e retornaram ao seu lar ancestral. Os líderes do clã Gangrel — tais como eles são — têm virado as costas para os seus antigos aliados na Camarilla, levando uma boa parte dos seus companheiros de clã com eles e privando de alguns de seus mais ferozes combatentes inimigos odiados do Sabá. E poucos anos atrás, a noite eterna foi quebrada com o grito dos moribundos — de mortais e mortos-vivos — com um dos Antediluvianos acordando de seu longo sono e, no espaço de uma semana, quase apagou a sua linhagem inteira.

Os acontecimentos dos últimos anos têm forjado uma série de rápidas mudanças na direção e liderança da Mão Negra. A perda de muitos dos Assamita *antitribu* mais velhos deixou um abismo enorme entre as fileiras dos soberanos, emissários e Comandantes da Sentinela, oferecendo oportunidades para o avanço repentino entre os operadores experientes, cujas ambições tinham sido muito frustradas pela dominação Assamita. As fileiras dos Serafins foram radicalmente desbastadas; dos quatro que conduziam a subseita desde a metade do século passado, apenas Jalam-Aajav permaneceu. Sem Izhim ur-Baal para moderar suas estratégias, ou Djuhah para contestar suas decisões, o cicatrizado senhor de guerra Gangrel se tornou o líder indiscutível da subseita inteira, uma posição que sem dúvidas será aproveitada ao máximo o quanto ele puder.

DESAPARECIDOS EM COMBATE

Ninguém na Mão Negra tem visto ou ouvido sobre o ancião guerreiro Assamita Izhim ur-Baal em quase dois anos. Embora Izhim fosse tão misterioso como qualquer ancião com as suas idas e vindas, ele raramente falou de suas intenções mesmo com seus mais fiéis associados, e é difícil imaginar que o mais sábio e mais astuto do próprio *shakari* tenha sido derrotado, ou tenha abandonado a subseita que ele ajudou a fundar. No entanto, na sequência de abandono em massa de muitos de seus irmãos, a contínua ausência de Izhim é um silencioso vazio na liderança da Mão que Jalam-Aajav por si próprio não pode preencher.

O destino de Djuhah, o outro Serafim Assamita, é igualmente incerto. Rumores da Morte Final do poderoso guerreiro espalharam como ventos da tempestade entre os agentes da Mão, baseado na descrição dos restos de cinzas encontrados nas ruínas de seu refúgio. Mas como o seu segundo e uma coluna inteira da Mão Negra liderada pelo lendário guerreiro Taliq também estão desaparecidos, algumas questões ainda permanecem. Particularmente com Izhim desaparecido também, o fracasso de Djuhah de reaparecer fala muito mais alto do que os protestos do substituto Serafim Yazid Tamari, neto carismático de Djuhah, que se esforça para manter a solidariedade Assamita entre os Escolhidos.

O quarto Serafim, Elimelech, nunca foi inteiramente fiável — ou nesse caso, racional. Dada a uma velha aderência às vezes ténue sobre a realidade da existência do noite-pós-noite e sua propensão à violência casual até mesmo quando ligeiramente irritado, a ausência do mesmo em seus refúgios conhecidos vem a ser mais um alívio do que uma questão de preocupação. Jalam-Aajav, de fato, prefere sem dúvida alguma que Elimelech permaneça entre os desaparecidos pelo resto da eternidade.

PARA O NARRADOR: AS CINZAS DE ENOQUE

A destruição de Enoque e o colapso da antiga seita conhecida como a *Manus Nigrum* teve um óbvio efeito limitado sobre a Mão Negra do Sabá – a maior parte da Mão, incluindo Jalan-Aajav, nunca soube se a “Verdadeira Mão” existiu, muito menos o quanto a *Manus Nigrum* interferiu nas operações da Mão Negra ao longo dos últimos séculos. No entanto, com o desaparecimento de Djuhah e Izhim ur-Baal, alguns desses grandes segredos estão para ser descobertos, ou revelados pelos agentes sobreviventes da *Manus Nigrum*, como Kazimir Savostin, que tem dado seu total apoio e lealdade para a Mão Negra e Jalan-Aajav em troca de sua própria não-vida e proteção contra a vingança de seus ex-comandantes. Os segredos que Jalan-Aajav aprendeu com Kazimir não são – e provavelmente nunca serão – um conhecimento que ele compartilhará com o consistório ou a maioria dos membros da Mão Negra. Mas é justo dizer que provavelmente quando Izhim ou Djuhah retornar, eles vão ter mais do que um pouco de explicações para dar.

O número atual de agentes da *Manus Nigrum* na Mão Negra nunca foi levado em conta, e Kazimir não conheceu todos. Os poucos membros deste culto que ainda permanecem escondidos dentro da Mão Negra, incluindo os membros de uma das poucas colunas controversas agora enfrentam sua própria crise pessoal de lealdade e sobrevivência. O quanto cada um deles vão a partir daqui, só o tempo dirá.

Para mais informações sobre a destruição de Enoque, veja **Vampiro: Manual do Narrador**.

O NOVO COMANDO

Nas Noites Finais, Jalan-Aajav ou Aajav-Khan, para aqueles que o conhecem bem, está de fato como o Primeiro Serafim da Mão Negra. A sua liderança já suportou importantes desafios, tais como o abandono abrupto e inesperado do mais velho dos Assamita *antitribu* no meio de uma das maiores ofensivas na história do Sabá. Foi Jalan-Aajav que iniciou um inquérito sobre a natureza da traição e apresentou suas conclusões ao consistório. Sua resposta rápida a crise certamente salvou muitos membros Assamita da Mão Negra do castigo dos seus colegas durante a traição dos anciãos Assamitas do Sabá.

Mais recentemente, Jalan-Aajav tem agido para preservar a Mão Negra da instabilidade interna nomeando não três, mas *quatro* soberanos experientes e qualificados para preencher os lugares dos Serafins desaparecidos – pelo menos para o período de vigência do presente incerto. Ele escolheu quatro, em vez de três, por razões políticas. Primeiro, ele pode oferecer potencialmente ao futuro regente a oportunidade para selecionar três que irão manter o seu título e posição no conselho. Segundo, a concorrência entre os quatro *juniors* no conselho os impedirá confiantemente de unirem-se em uma aliança contra ele – Jalan-Aajav não permitirá nenhuma nova frustração da sua visão ou os seus planos para a Mão Negra nessas noites finais. Suas escolhas incluíram a soberana Nosferatu Teresita, uma acérrima Ultraconservadora, mas também

residente na Cidade do México e uma estrategista bem respeitada; Yazid Tamari, um líder emergente entre os Assamita *antitribu* restantes, cuja habilidade política (e aparente ignorância dos segredos do seu avô Djuhah) é um trunfo quando se lida com o consistório; Banjoko, um Lasombra cuja reputação está entre os Nodistas tradicionais e até mesmo é de um conciliador e pragmático para a Inquisição; e finalmente, o Tzimisce Kazimir Savostin, um experiente espião, shakar e estudioso Nodista – e um antigo associado de Izhim ur-Baal, mas cuja lealdade com a Mão, Jalan-Aajav mostrou-se indiscutível.

O conselho atual tem levado mais agentes veteranos para as fileiras dos soberanos, e redistribuindo-os em bandos da Mão Negra filiados ao Sabá conforme o necessário para preencher as lacunas deixadas pela deserção dos Assamita que eram os olhos e ouvidos da Mão.

O desaparecimento dos três Serafins não tem passado despercebido fora da Mão Negra. Antes que a verdade sobre a Morte Final de Galbraith fosse revelada, conversações entre o consistório já haviam começado para selecionar os sucessores. Não existe nenhum precedente (como se isso importasse para o Sabá) para o consistório (os cardeais e *prisci* do Sabá) em escolher um novo Serafim da Mão Negra; os líderes da Mão sempre foram nomeados a partir de dentro, com as bênçãos do regente. Felizmente, na súbita vaga da regência, o atual consistório está muito mais preocupado com seus próprios assuntos políticos além daqueles da Mão Negra, que é mais vista como muito menos ameaçadora em seu estado atual, aparentemente sem qualquer tipo de liderança. Até a crise da regência ser decidida e os consequentes acontecimentos políticos serem resolvidos ou eliminados, nem mesmo os *prisci* terão a audácia de tentar nomear um Serafim e arriscar a ira do que ainda resta – ou o poder das forças que ele comanda.

SOBERANOS

O único nível de classificação permanente entre o Serafim e o resto da Mão Negra, os soberanos são os altos executivos, os comandantes com a missão de supervisionar tudo, desde uma pequena operação envolvendo apenas um único *kamut* até um sítio em grande escala. Eles são líderes por mérito, normalmente com um século ou mais de existência, e demonstraram um bom senso de estratégia, a capacidade de improvisar com sucesso quando planos falham, a capacidade de conduzir e inspirar aqueles sob seu comando e, evidentemente, combatentes com habilidades excepcionais. Ser elevado ao nível de soberano é considerado uma grande honra, um reconhecimento de décadas – se não séculos – de serviços forte e altruísta para a Mão Negra e o Sabá.

A maioria dos soberanos não serve ao comando de um Serafim em particular, mas obedecem as ordens do conselho como um todo, o que permite uma certa flexibilidade na atribuição, e teoricamente impede também que qualquer Serafim desenvolva o seu próprio corpo de agentes. Quando o número necessário de Serafim aprova uma missão, um Serafim assume a responsabilidade final para supervisionar até o seu término, e aponta um ou mais soberanos para realizá-lo de acordo com os seus meios ou especialidades. Cada Serafim tem sua opinião de qual soberano é adequado para um determinado trabalho, e tende a usar a mesma lista de soberanos comprovados em uma missão para a seguinte. Alguns soberanos podem ser selecionados por Serafins diferentes para missões diferentes, embora a escolha possa ser motivada pela

própria agenda política do Serafim (ou inclinado ao clã do mesmo) como uma avaliação honesta das habilidades do soberano como um líder em campo.

O Soberano é um posto de honra, e não um cargo. Enquanto muitos soberanos continuam a pertencer a bandos Sabá – na realidade, aqueles que o fazem muitas vezes conduzem como *ducti* – alguns outros que não o fazem, dedicam todas as suas noites à Mão Negra. Um soberano pode levar um *kamut* sobre uma determinada tarefa, um capitão de uma coluna permanente ou Comandante da Sentinela; ele pode representar a Mão Negra como um emissário para o líder Sabá, ser atribuído a um líder Sabá como um conselheiro militar ou servir como um assessor ou Segundo para um dos Serafim. Os soberanos fiscalizam o recrutamento, formação e iniciação de novos membros da Mão Negra, e servem como mensageiros e intermediários entre o conselho Serafim de sua composição em geral. Um soberano pode ser enviado a um *kamut* de consultores para fornecer consultoria estratégica e apoio a um cerco Sabá, ou ser dada uma tarefa que ele deva realizar sozinho. Mais do que tudo, um soberano é um agente altamente eficaz por seu próprio direito, que pode ser confiável para realizar o término de alguma tarefa, não importando quais obstáculos estejam em seu caminho.

Um agente da Mão Negra pode ser elevado ao posto de soberano por recomendação de outros soberanos e a aprovação do Serafim. Um considerável número de soberanos tem sido recentemente promovidos como consequência à deserção Assamita, o desgaste da guerra na Costa Leste e a queda de Nova York. No entanto, não há neófitos entre eles, e todos estão ansiosos para provarem-se dignos de seu novo posto e responsabilidades.

POSICÕES DE DESTAQUE

A maioria dos membros da Mão Negra, conhecidos como operativos, agentes, *rafiq*, irmãos, irmãs ou mesmo companheiros, não detém qualquer categoria especial; todos são iguais à serviço de Caim. Portanto, há uma série de posições dentro da Mão mesmo que os operativos “ordinários” – se é que existe tal coisa – que podem aspirar. Cada um desenvolve seu próprio conjunto específico que, com um bom desempenho, pode revelar um operativo digno de responsabilidade adicional ou mesmo ao avanço de soberano.

DUCTI E COMANDO DA SENTINELA

Ao contrário do Sabá, na Mão Negra, *ductus* é uma função que se refere ao líder de um *kamut* em uma missão particular. Nos últimos anos, o termo “alfa” tornou-se ainda mais popular, tanto para distinguir a posição do *ductus* do bando do Sabá quanto um reflexo da juventude relativa de muitos operativos. Embora essa posição não seja preenchida pelo soberano comandante da missão, em outras vezes o soberano pode também dar a posição para o membro mais experiente do *kamut* montado, especialmente em uma operação envolvendo diversos bandos. Um operativo bem sucedido como *ductus* em uma missão pode muito bem ser escolhido para liderar outro, e poderia eventualmente subir ao próprio posto de soberano. Aqueles escolhidos para esses cargos de responsabilidade são geralmente veteranos amadurecidos, que tem servido a Mão Negra por décadas, e muitas vezes conduzem seus próprios bandos Sabá.

Um Comandante da Sentinela, no entanto, preenche uma posição mais permanente (ou pelo menos, em longo prazo) com responsabilidades semelhantes – para

SEGUNDOS: A MÃO DIREITA DO SERAFIM

Um segundo confiável serve a um soberano ou Serafim como sua mão direita e segundo no comando (um segundo do Serafim tem o posto de soberano), cuja responsabilidade é de confirmar que as ordens de seu supervisor são realizadas. De certa forma, um segundo age quase como um templário, servindo como guarda-costas, assessor e mensageiro; também, um segundo se presume a falar com a autoridade do seu supervisor. Seu nível de status está diretamente relacionado ao status a quem serve. Um segundo é um membro do bando Sabá do seu soberano (se ele tem um), e sujeito a parte de um Vinculum com ele (e provavelmente com seu bando também). Um soberano pode escolher um segundo; qualquer outro adicional deve ser aprovado pelo Serafim. Um Serafim pode ter até três segundos (o número da segunda Geração, as crias de Caim). Um segundo pode ser cria ou um membro de bando leal, mas ele não deve ser imposto; deve ser aceito à vontade.

Um segundo deve ser absolutamente leal, a dar toda a energia e atenção para os negócios e à segurança pessoal do seu soberano, ser bem humorado e disposto a dar sua não-vida para seu soberano ou Serafim. Esta devoção supera mais que aquela engendrada pelo Laço de Sangue tradicional. A base de sua extrema dedicação reside na tradição oriental de serviço altruísta, onde um sultão pode requisitar um servo para saltar do alto de um minarete e ser obedecido, enquanto que outro servo poderia levar uma flecha que dirigia-se para o seu senhor ou mesmo beber veneno de bom grado, como a manifestação suprema de sua devoção. Ao exibir um grau semelhante de lealdade, o segundo demonstra também a lealdade de uma cria para seu senhor – ou a fidelidade que os Antediluvianos deveriam ter mostrado ao seu mestre, Caim. Portanto, um segundo se faz provar tanto o mérito de quem ele serve, e seu próprio, para a noite final do julgamento de Caim em todas as suas crias. Um soberano cujo segundo é assassinado em sua defesa deve responder ao Conselho do Serafim sobre as causas da Morte Final do seu servo fiel; só se ele estiver livre da culpa que é autorizado ter outro. Um segundo que sobrevive quando seu soberano tenha perecido é igualmente julgado, e se é encontrada a culpa, é executado como um traidor a sua promessa. Em longo prazo, nas histórias terríveis da Mão Negra, sabe-se de dois segundos que se comprometeram ao sol em vez de enfrentar a vergonha de sua incapacidade de morrer em defesa de seu soberano.

supervisionar e liderar uma célula territorial de todos os membros da Mão Negra residentes nessa zona. O Comandante mantém o olho em políticas Sabá locais, e garante que todos os membros da Mão Negra participem da *Vaulderie* uns com os outros, para além dos *ritus* com seus próprios bandos. Ele é de fato o superior oficial para todos os membros nos termos de Comandante não atribuído a um *kamut*. Também serve como o canal oficial de comunicações entre os líderes da Mão Negra e os membros locais, incluindo atualizações para os códigos de uso em geral, nível de sentinela (veja Capítulo Três: Táticas e Metodologia para uma discussão sobre sentinelas), e notícias sobre as ações dos outros bandos da Mão Negra (conforme o caso); ele pode ser um professor de filosofia e catecismo da Mão Negra também. Ele pode recomendar um candidato promissor para iniciação para os soberanos (mesmo se ele próprio não for um soberano); relatar sobre os assuntos políticos locais para os emissários do Serafim; ou fornecer recomendações para os soberanos que procuram preencher um *kamut* quanto às competências e qualificações dos membros da sua Sentinela. Se ele mesmo for convocado para comandar um *kamut*, então se responsabiliza de nomear um tenente para comandar a Sentinela em seu lugar (embora, em regra, Comandantes não são convocados a levar *kamuts*, dadas as suas responsabilidades localmente). Comandantes da Sentinela geralmente são (mas não sempre) os membros sênior da Mão em uma determinada cidade ou região. Muitas vezes eles detêm a posição de soberano, embora às vezes não, dependendo do território envolvido. Comandantes da Sentinela para cidades grandes Sabá são quase sempre soberanos, que são aqueles atribuídos a acumular força para

a Mão Negra nas áreas aos redores dos territórios dominados pela Camarilla. Comandantes são nomeados pelo Serafim por sua forte capacidade de liderança e habilidade administrativa, mas que muitas vezes demonstram sensibilidade política, embora eles não sejam necessariamente os emissários conhecidos para o território que supervisionam.

EMISSÁRIOS

Enquanto a Mão Negra faz bom uso de seus músculos, ela também precisa de membros com real talento social e político para servir como olhos, ouvidos e boca da subseita em todos os níveis de hierarquia política do Sabá. Dos conselhos e por trás dos quartos tranquilos do consistório e da comitiva do regente, à *esbats* do bispo local, a Mão envia seus oficiais – e não-oficiais – emissários para serem o rosto e a voz dos líderes da subseita e seus membros ocultos. Eles servem como conselheiros locais ou em larga escala dos líderes Sabá, trocam insultos sutis com Inquisidores e manter uma presença visível e politicamente ativa nos domínios Sabá. Enquanto emissários enviados ao consistório e comitivas de cardeais tendem a ser experimentados por soberanos, a nível local que a responsabilidade pode ser dada – ou mesmo simplesmente alegar eficaz – por qualquer operativo suficientemente ambicioso e politicamente astuto que conhece seu caminho e está disposto a assumir o papel.

Emissários servem também a própria função vital de oficiais de ligação da Mão Negra, para qualquer líder Sabá que pretende recorrer aos serviços da Mão “para o bem do Sabá.” Para este feito, eles devem ser capazes de não só identificar e equilibrar as diferentes facções e interesses das populações Sabá locais, mas saber quando e como tomar as



OS RECENSEADORES DA MÃO NEGRA

O que no início era apenas uma ideia desvairada de um emissário Malkaviano se tornou uma das ferramentas mais úteis no arsenal da Mão Negra de inteligência política. Os recenseadores são emissários de baixo nível atribuídos para familiarizar-se com bandos Sabá em sua área local, questionando-os sobre seus pontos de vista políticos, costumes do bando, os seus membros, as suas experiências no último cerco, os novos membros, ou como membros falecidos encontraram a Morte Final. Em suma, qualquer pergunta que ocorrer para o recenseador (e que ele acha que pode se safar) poderá ser solicitada, e os resultados devidamente registrados. O recenseador serve para dois efeitos vitais para a Mão (que não compartilha os dados que recolhe com os bispos locais). Primeiro, faz com que seus *vatos* e *chicas* sintam que seu parecer sobre o estado do Sabá realmente importa para o todo-poderoso da Mão Negra, e assim reforça o mito de igualitarismo Sabá. Segundo, entrega aos Comandantes da Sentinela e oficiais locais da Mão Negra, os dados para que tenham a oportunidade de fazer perguntas ao recenseador sobre o que ele mais observou durante a sua visita, uma imagem muito detalhada do estado moral do Sabá, político e disponibilidade para as futuras operações.

medidas adequadas para o melhor benefício da subseita em si. E para aqueles compreendem as agendas de líderes de facções e está ansioso, mas cuja ambição é de natureza mais sutil, a Mão Negra também pode encontrar um uso para espões inteligentes.

ASSASSINOS

O termo (Assamita) formal para um assassino é *shakar*, mas entre os jovens operativos da Mão, gírias como “apagador”, “jagunço”, ou mesmo “exterminador” tornaram-se igualmente populares, especialmente entre aqueles que, na verdade, não funcionam como assassinos em si. A reputação da Mão Negra como uma facção silenciosa e mortífera altamente eficiente está profundamente enraizada no folclore Sabá. Entre alguns Sabá, a admiração e a arte de matar do assassino, seja percebida como ninja, *shakar* ou jagunço da Máfia, tornaram-se quase um culto em si, embora muito mais influenciada pela cultura popular e especulação criativa do que na verdade. Os verdadeiros assassinos da Mão Negra, a maioria dos quais mantém a sua filiação com a subseita em segredo bem guardado, evitam qualquer contato com seus fãs tão dedicados.

A maioria – mas nem todos – dos *shakari* da Mão Negra são Assamita *antitribu*, que fizeram um estudo aprofundado das competências que fizeram em sinônimo do nome do clã os assassinos principais nas duas seitas. Mas a verdadeira habilidade do assassino não é sua habilidade para matar seu alvo. Todos os operativos da Mão Negra são mais do que capazes de matar um outro Cainita, mesmo de idade e poder considerável, se lhe for dado oportunidade suficiente. O que define os assassinos para além de seus companheiros na Mão é a capacidade de matar seu alvo no chão do seu refúgio (mesmo às vezes cercados por aliados e defesas formidáveis), fazendo-o de forma calma e eficiente, se afastar calmamente e sem levantar sequer um sinal de alarme. O objetivo de um *shakar* competente é passar totalmente despercebido, mesmo pelos seus pretensos destinatários. Em muitos casos, o assassino também embosca outro Lambedor relacionado com o alvo, seja um rival declarado ou inimigo, assim a

A FÁBULA DAS FAÇANHAS DA RAPOSA DE ÉBANO

Entre as histórias que se passaram em volta do fogo nos *esbats* Sabá ou no paraíso comunal, estão as façanhas de um assassino da Mão Negra conhecido como Raposa de Ébano. A maioria das histórias identifica a Raposa como um grande Assamita de habilidade e tenacidade, com um humor inteligente e língua rápida.

Um mestre do disfarce e de todos os tipos de armas, a Raposa pode parecer ser do sexo masculino ou feminino, de qualquer clã ou forma física; a identidade real dele (ou dela) é desconhecida. Histórias falam sobre fugas ousadas, artes marciais deslumbrantes e horríveis detalhes dos assassinatos. Probabilidades sempre são incrivelmente batidas, o alvo (e a forma da pessoa) sempre é atingido, e a Raposa mantém piadas assinadas no rosto de seus inimigos. A Raposa de Ébano tornou-se uma verdadeira lenda, particularmente entre os grupos de assassinos que fazem a recolha dos boatos e Folclore conhecidos sobre o *shakar* indescritível quase como uma obsessão. Alguns até mesmo afirmam ter “reliquias” tocadas pelo mestre dos assassinos.

Na verdade, a Raposa de Ébano nunca existiu, por si só. As histórias, muito exageradas foram condimentadas para o público alvo, é uma fusão de missões realizadas pelos *shakari* da Mão Negra com a adição de ideias elaboradas a partir da literatura, folclore tradicional, filmes e uma vasta biblioteca de vídeos de Hong Kong. A Raposa Ébano foi criada por Tarbaby Jack, um Nosferatu *antitribu* com um gosto por contar histórias e um senso de como manter o interesse até do público mais cansado dos Cainitas. Os contos servem para impressionar os ouvintes sobre a graça e habilidade de um terrível assassino da Mão Negra em termos que tanto apreciam e admiram – e para delinear as expectativas Sabá dos assassinos de modo que seu trabalho real possa continuar sem a interferência de seus fãs mais dedicados.

O maior sucesso de Tarbaby veio através do Justicar Cock Robin da Camarilla que declarou uma caçada de sangue sobre a infame Raposa Ébano, depois da Morte Final de seu senhor, Petrodon. Inútil dizer que a Raposa de Ébano até agora, escapou habilmente de todas as tentativas de captura ou destruição. Tarbaby Jack, por outro lado, foi recentemente elevado a soberano, e tem planos para fazer o mesmo para a Raposa, logo que ele aparecer com uma história suficientemente espetacular.

morte pode ser atribuída ao outro partido. Esta incide quaisquer tentativas de vingança longe da verdade, e mantém a Camarilla despercebida de como os assassinos do Sabá são realmente uma grave ameaça.

Apesar do temor extremo que os assassinos sem rosto da Mão Negra detêm por seus irmãos Sabá, eles não seguem quase tão frequentemente como lenda urbana popular que seus fãs tendem a acreditar, e muitos nunca mais retornam. A taxa de sobrevivência dos assassinos está intimamente ligada ao seu grau de sucesso em evitar alerta em uma missão. Uma vez que normalmente o assassino está a trabalhar sozinho ou com o mínimo de apoio de um *kamut* que está esperando por ele fora do seu local de destino, ele está totalmente por conta própria caso seja descoberto. Um assassino bem sucedido é um dos operativos mais cautelosos e prudentes na Mão Negra, e não gosta de lidar com o inesperado. Ele coloca um esforço e tempo considerável em uma investigação, observando e planejando o sucesso, não deixando nada ao acaso ou suposição. Talvez seja nobre morrer pela causa de Caim, mas um assassino não quer ganhar essa honra através da estupidez – própria ou de qualquer outra pessoa. Se algo der errado, o assassino é convocado caso deseje continuar e improvisar, ou varrer a missão e reagrupar. A maioria prefere errar por excesso de cautela e sobreviver para planejar novamente.

REMOVEDORES

Removedores são a força bruta e o braço paramilitar da Mão Negra – os Cainitas que o soberano pode apontar em um obstáculo – seja um refúgio fortificado, um par de arcontes, ou as forças de segurança privada guardando a propriedade do primógeno – e simplesmente dizer-lhes para “remover” esse obstáculo. A missão dos removedores não é sutil, mas os resultados, e os resultados alcançados – geralmente de forma direta, rude e da maneira mais violenta possível. Os removedores são a linha de frente: de cara com as tropas em um cerco: Eles são enviados para “suavizar” a resistência da Camarilla antes do cerco chegar à guerra regular, ou para ir atrás dos “alvos difíceis” – os arcontes, anciões notáveis ou refúgios preliminares da elite. Supérfluo dizer, os removedores são os mais visíveis de todos os operativos da Mão Negra, e os mais respeitados pelos seus companheiros Sabá. Seria melhor você respeitar um removedor, afinal, é provável que ele remova seu rosto. Alguns deles não têm muito senso de humor.

Isso não quer dizer que os removedores são porcos acéfalos (pelo menos, não a maioria deles). Enquanto que muitos devem a sua posição na Mão devido às suas habilidades de combate e coragem sob o fogo, eles frequentemente têm habilidades alternativas também. Removedores podem ser qualificados como motoristas ou pilotos, atiradores, especialistas em demolição, rádio operadores, ou ainda hackers de sistemas de segurança. Líderes de *kamuts* de removedores precisam ser capazes de pensar rápido e dar ordens para o avanço dos objetivos da missão, incluindo pôr em prática o novo plano em ação, quando o original (como acontece frequentemente) não consegue êxito contra o inimigo.

Embora a experiência militar real seja uma vantagem para o removedor, experiência suficiente da linha de frente com os bandos de guerra Sabá pode servir muito bem. *Kamuts* removedores são os mais comuns (ou pelo menos, os mais conhecidos) de todas as missões da Mão Negra; eles são encontrados no centro de ação em qualquer sítio, eles assumem o pior que a Camarilla – ou qualquer

outro – tem a oferecer, e chutam suas bundas de volta para o inferno. Não é de admirar que os removedores realmente adoram seus empregos.

RECRUTAS

Membros recém-iniciados da Mão Negra são conhecidos como *mustajib*, “aqueles que merecem”. A gíria informal é simplesmente recruta – não importa qual seja sua idade ou nível de experiência no refúgio Sabá tenha sido. Um recruta é um membro da Mão Negra que tenha participado de pelo menos três missões. Recrutas são a mais baixa classe de membros de qualquer *kamut* ou Sentinela, e devem obedecer a ordens de qualquer membro mais velho da Mão; além disso, eles não estão autorizados a recusar uma designação ou um desafio de decisão tática. Para muitos Sabá acostumados a serem os mais fodões em seu bando, de repente são reduzidos ao status de um cabeça de pá, é difícil digerir, e há aqueles entre a Mão que se certificam de que os recrutas recebam a mensagem. Os recrutas devem provar que merecem tudo de novo, e a barra tem sido pesada agora. Os que passam por fodões no Sabá não merecem sequer um aceno com a cabeça; os novos aspirantes a Escolhidos devem se empurrar para além das realizações anteriores e esforçar-se para subir, ter padrões mais rigorosos de desenvolvimento físico, mental e valentia espiritual, a fim de ganhar o respeito dos seus novos colegas.

Recrutas são usados muitas vezes para “preencher” um *kamut*, sendo essencialmente o excesso de armas (e por vezes dispensáveis) sobre uma missão. Enquanto um recruta ainda não é confiável para uma missão crítica, ele pode muito bem ser o guarda-costas de alguém com esse nível de responsabilidade, que está confiando ao recruta a sua não-vida para que ele possa se concentrar em seu trabalho. Podem ser dadas também aos recrutas tarefas potencialmente perigosas tais como reconhecimento de terreno, cobrir um recuo ou guardar a rota de fuga do *kamut* ou veículo. Muitos soberanos procuram oportunidade para testar um recruta dedicado e corajoso debaixo do fogo, e considerar um maior nível de risco aceitável se ele almejar um “mérito” para provar o quanto é merecedor.

Os recrutas que sobrevivem e têm um bom desempenho em suas três primeiras missões são informalmente iniciados plenamente para fazer parte da Mão Negra por um soberano e ao *kamut* o qual ele tem servido. Este Ritual, conhecido como o Sangramento, é consideravelmente menos formal e grave do que o utilizado para iniciar um novo membro para a subseita. Enquanto uma Vaulderie e o Festim de Sangue são tradicionais, além do anúncio formal do soberano ao avanço do novo status do recruta, a natureza real do “iniciado” é deixada para a imaginação da torcida do *kamut* (embora, na teoria, o ex-recruta seja exposto a um teste de sobrevivência). O Festim de Sangue e as celebrações depois podem ser na verdade muito selvagens.

CADETES

Os cadetes são estagiários, aceitos como candidatos, mas ainda não iniciados plenamente na Mão, mesmo em menor grau que os recrutas. Os cadetes raramente interagem com membros da Mão Negra, salvo nos exercícios de treino. Existe mais ou menos meia dúzia de cadetes “em defesa de acampamentos” operando em todo o território Sabá, apesar de suas posições muitas vezes mudarem devido à necessidade do sigilo, levantes políticos, ou os desejos de qualquer soberano que é o comandante residente desse

acampamento. Um desses acampamentos está localizado na Cidade do México, e ministrado pela soberana Teresita; outro é dirigido por um motoqueiro Gangrel conhecido como Shaggydog, e é completamente nômade, e existem rumores de um circuito completo da América do Norte criado nestes últimos anos. O Coronel, um removedor Malkaviano, supervisiona um acampamento de elite para Cadetes escolhidos à dedo nos brejos escondidos da Carolina do Sul. Um acampamento Assamita, recentemente reestabelecido em virtude dos recentes acontecimentos, agora ensinam aos filhotes *antitribu* do clã em algum lugar no sudoeste dos Estados Unidos. O treinamento do Cadete leva vários anos (variando entre quatro ou cinco de sete anos para neófitos Assamita), e envolve uma boa parte do trabalho em campo; porém, os soberanos que os instruem mantêm um olhar atento sobre os seus passos e encargos para prevenir rapidamente qualquer interferência com o processo educacional.

KAMUTS

A unidade básica das operações da Mão Negra é o bando, normalmente referido como *kamut*, para distinguir claramente das ações ordinárias dos bandos Sabá que em parte também são operativos da Mão Negra. Um *kamut* pode ser tão pequeno como dois ou três membros ou tão grande como uma dúzia, dependendo da missão em questão. Muitos *kamuts* são *one-shot*, montados por um soberano para uma determinada missão e, em seguida, dissolvido quando a missão é concluída. Em teoria, qualquer combinação de membros da Mão Negra pode ser convidada a trabalhar em conjunto como um *kamut*. Na prática, um soberano muitas vezes tende a selecionar as mesmas pessoas para determinadas missões, aqueles com quem trabalhou antes e sente que é de confiança. Para algumas missões, particularmente aquelas chamadas de curto prazo ou que exigem uma forte familiaridade com o território local, o soberano no comando de uma missão pode simplesmente por em qualquer local cooperativas que estão na mesma cidade ou na área em geral.

Os soberanos geralmente podem escolher qualquer

membro da Mão Negra que eles querem para o seu *kamut*; por vezes, competem uns com os outros pelos operativos particularmente mais talentosos. Há também o status envolvido na composição a respeito do que os soberanos têm sob serviço, baseado em parte na personalidade dos soberanos, rumores de suas relações com os Serafins ou líderes Sabá e suas habilidades de liderança em campo. Impressionando o direito do soberano de poder ter muitos operativos na Mão Negra, e levar mais atribuições, responsabilidades e possivelmente maior avanço até a posição de soberano. Tecnicamente, um operativo não tem de aceitar um convite para participar de uma missão, mas poucos recusam. Recusar a seleção pode gerar olhares ao operativo menos dedicado totalmente a causa da subseita, ou um simples rebelde e desleal – dos quais nenhum bom presságio para a existência futura do membro, e muito menos status na Mão.

Os *kamuts* geralmente começam cada missão com uma *Vaulderie*. O *ritus* da partilha do sangue ajuda a manter o grupo coeso mesmo que alguns membros não gostem muito uns dos outros. Operativos da Mão Negra que frequentemente servem juntos nos mesmos *kamuts* tendem a ter um *Vinculi* mais forte, uma vez que um *kamut* que trabalha bem em conjunto em uma missão pode ser reagrupado futuramente para outro. Como uma regra geral, os soldados que se conhecem e tendem a confiar uns nos outros tem níveis mais elevados de coragem e de coesão como um grupo e podem assim realizar mais; esse mesmo princípio vale bem para todos os operativos da Mão Negra também. *Kamuts* veteranos que são montados uma ou outra vez são chamados para um reencontro de bandos. Em algumas reuniões até adotam apelidos informais e não ao contrário de bandos regulares do Sabá, e desenvolvem as suas próprias reputações e nível de prestígio, particularmente entre os membros mais jovens da subseita.

Um soldado veterano está ligado com os soberanos e experimentado, e operativos famosos podem dificultar um membro recém-chegado para “quebrar” em relação a uma reunião dos *kamuts* experientes ou ser escolhido para as missões de alto prestígio ou, mais importante ainda, para ter a chance de pegar um alvo com geração baixa. Ter um bom

PARA O NARRADOR: REFUGIADOS DA MÃO DECEPADA

O Serafim Djuhah estabeleceu a primeira coluna quando ele ficou frustrado com a categoria de recrutamento da *Manus Nigrum*. Ele selecionou os membros para as colunas baseado na probabilidade de que eles aceitassem a iniciação na *Manus Nigrum* e servissem a agenda da seita acima da Mão Negra. Izhim, desconfiando das intenções do seu protegido, estabeleceu um pequeno número de colunas que foram pessoalmente leais a ele em resposta.

As colunas restantes estão em uma posição embaraçosa, abandonadas a si próprias sem a orientação dos seus respectivos Serafins. Para aqueles que também são membros da *Manus Nigrum*, o silêncio de Enoque e os eventos da Semana dos Pesadelos podem ter destruído o culto, deixando-o abandonado não só de liderança, mas também de finalidade e direção. Embora algumas das colunas tenham mantido contato com outros membros da Mão, e ter respondido as diretivas ou ordens de Jalan-Aajav e deliberando o Conselho de Serafins, algumas colunas asseguram a fidelidade a Djuhah ou Izhim ur-Baal acima de sua fidelidade a subseita. Renegando os bandos, tais como a Espada da Noite liderada pelo jovem soberano marcado pelo fogo, Nizzam al-Latif, eles prosseguem as suas próprias agendas na ausência do seu líder e são cartas potencialmente perigosas na Jyhad. As colunas que tem um compromisso com a subseita em vez de um único Serafim sabem que a sua melhor aposta é solidificar a sua posição dentro da Mão Negra, e convencer Jalan-Aajav da sua utilidade... e mais importante ainda, sua lealdade.

A própria existência das colunas não é amplamente conhecida, se descoberta, ele poderia facilmente tornar-se uma batata quente na política, particularmente com a regência em dúvida. Ninguém pode prever o que vai acontecer quando um novo regente for finalmente escolhido. Dado a atenção sobre abrir a regência, a última coisa que o concílio tem de ser lembrado é de que a Mão Negra tem quebrado a sua longa personalidade de integração de seus agentes entre os bandos Sabá - e os bandos altamente treinados de operativos da Mão Negra que devem lealdade apenas para um par de Serafins cujo paradeiro atual é desconhecido (e, os suspeitos de Jalan-Aajav, são ambos).



mentor pode tornar isso mais fácil, mas geralmente, a melhor chance que um membro jovem tem é de ser atribuído a um *kamut one-shot*, e fazer bem o suficiente para chamar a atenção do soberano no cargo ou chamar a atenção de alguns veteranos. Por várias razões, os *one-shots* tendem a ter pouco sucesso (e sobreviver) à avaliação, particularmente porque eles tendem a realizar missões particularmente perigosas. *Kamuts* de *one-shots* também tem uma maior proporção de recrutas ou operativos jovens, que são frequentemente incluídos simplesmente para adicionar números de peso para a missão, e podem ser considerados potencialmente dispensáveis se as coisas que se tornarem um inferno no campo. Não que a Mão Negra estabeleça deliberadamente que seus recrutas sejam bucha de canhão (que é, afinal, o que as tropas Sabá são na guerra), mas os operativos mais jovens e menos experientes são os mais suscetíveis de fazer um erro mortal sob pressão – e, no pior das hipóteses, eles também são mais fáceis de serem substituídos.

COLUNAS

As colunas são um desenvolvimento relativamente novo para a Mão Negra. Eles são *kamuts* permanentes que funcionam tanto como estilo de bando Sabá, com frequentes *Vaulderies* e recursos comunais, e uma unidade militar altamente eficaz, já mobilizados e prontos para qualquer missão que lhes são exigidas. Um certo número de colunas foram estabelecidas por Izhim ur-Baal e Djuhah nas últimas décadas, o que alguns receavam ser uma preparação para algum tipo de golpe ou guerra entre os dois poderosos Serafim. Embora algumas dessas colunas tenham desaparecido junto com os outros Assamita *antitribu*, alguns ainda permanecem; não está claro o que estão fazendo na

ausência dos respectivos comandantes Serafins. Jalan-Aajav é dito ser um pouco mais do que suspeito das colunas restantes, mas ainda não fez qualquer tentativa de trazê-los de volta para o invólucro tradicional.

As colunas têm a estrutura regular de um bando Sabá, mas mantêm uma ordem mais rigorosa de disciplina, com um comandante oficial (um soberano em vez de um ductus), e uma clara cadeia de comando dentro do círculo. Quando em movimento (como na maioria das vezes estão), eles são especialistas em encontrar refúgios para o dia, mesmo em território inimigo. Bandos de membros rápidos caçam rápida e furtivamente, e ocultam todas as evidências de sua presença. A menos que pretendam montar um ataque, o seu objetivo é evitar a atenção de qualquer outro Lambedor na área, de qualquer seita.

Enquanto as colunas originais foram inicialmente todas nômades, um ou dois anos atrás algumas delas se estabeleceram, especialmente nas cidades recém-conquistadas da Costa Leste, a espera de mais instruções a partir do Serafim. Os membros compartilham um quartel, caçam cooperativamente, e mantêm um outro grupo menor, até mesmo de outros membros da Mão Negra. Para os Sabá locais em torno deles, eles são um bando Sabá, suas filiações com a Mão Negra são mantidas em um segredo bem guardado.

A SENTINELA

Com a composição da Mão Negra dispersa e espalhada, às vezes entre os membros de bandos rivais Sabá, manter o foco a níveis necessários, a força de vontade, e a unidade de propósitos entre seus operativos é uma questão de real preocupação para a liderança da Mão. Para manter a dianteira das tropas, e para manter a comunicação do

Conselho dos Serafins até o último operativo, os Serafins instituíram as Sentinelas. As Sentinelas são uma rede geograficamente baseada em células, normalmente um para cada cidade, estado ou de outras áreas regionais lógicas, constituída por todos os operativos da Mão Negra dentro dessa área, independente da filiação do bando. As cidades com elevada população Sabá, como Miami, Montreal ou Cidade do México, podem ter mais de uma Sentinela; nos domínios que ainda pertencem a Camarilla, ou mesmo onde o número de mortais é baixo, mas provavelmente vai ter um, ou mesmo um aumento em várias cidades vizinhas. As Sentinelas servem para dois fins. Elas oferecem um canal direto de comunicação entre todos os membros da Mão Negra de uma área local e sua liderança por vezes distante, através do Comandante da Sentinela em pessoa. Eles também mantêm os membros da Mão Negra em contato uns com os outros em uma base regular, para participar do *Vaulderie* e outros *ritae* secretos; para conduzir armas e treinamentos para missão para manter as habilidades afiadas e polidas em equipe; e para discutir sobre os mistérios da subseita, profecias, Gehenna, e cultura Nodista, para que não esqueçam pelo que é que eles estão lutando. Quando os operativos são membros de bandos Sabá rivais, este também serve para lembrar-lhes que a sua verdadeira lealdade é para a Mão, e rivalidades mesquinhas do Sabá devem ser colocadas de lado quando estes entram em contato com a sua missão maior.

As Sentinelas reúnem-se em segredo. As reuniões são organizadas através de sinais clandestinos, ou mensagens codificadas sobre um fórum na internet ou anúncios de jornal, grafitada em uma determinada parte de muros, em certos pontos de bando conhecidos, ou ainda mensagens enviadas através de escravos animais. Os membros são esperados para assistir sem atrair suspeitas de seus colegas de bando Sabá, o que pode por vezes exigir um pouco de ingenuidade, especialmente se os operativos membros de bando não sabem de suas conexões com a Mão Negra. Em tempos de necessidade ou de crise, a Sentinela é chamada para trazer toda a força da Mão Negra em um determinado domínio, com agilidade, ou seja, toda a subseita é capaz de ser mobilizada num período de tempo relativamente curto.

POSIÇÃO E RESPEITO

“Agora deixe-me ter certeza que eu estou entendendo você corretamente. Você pegou uma dúzia de vagabundos sem-teto em

um armazém, caçou-os entre as pilhas de caixotes e usando armas automáticas, e quando você se cansou desse jogo, você acabou com eles e incendiou até o chão do local...

Diga-me, eu deveria realmente está impressionado com isso?”

– Katherine Stoddard, removedora da Mão Negra

Para ser um membro da Mão Negra, deve-se ser um vampiro excepcional e altamente talentoso por definição. Enquanto que a grande maioria não tem uma graduação especial, todos eles têm muito orgulho de serem os Escolhidos de Caim, e na responsabilidade e status que a seita carrega. Besteiras à parte, entre os seus pares na subseita, o status é medido de uma maneira totalmente diferente.

Como o Sabá, a Mão Negra valoriza a coragem, astúcia, tenazes chutadores de bunda e também pura ousadia; mas ousadia sozinha, sem ações para engrandecê-la, é sem sentido. Eles também admiram muito a eficiência e resultados – a capacidade de terminar um trabalho rápida e sutilmente, com o mínimo de esforço para o máximo de resultados possíveis. Eles veem mais habilidade na sutileza de uma estaca e um punhal do que em uma rajada de armas automáticas; mais maestria em penetrar o reduto do inimigo, realizando a façanha, e escapando pelo portão sem alarmar a meia dúzia de bandos Sabá com pintura de guerra em seus calcanhares. Um Cainita é julgado por seus pares pelo que ele fez, com quem ele tem dividido o refúgio, e não apenas quem já matou, mas por isso também.

A força da oposição importa, também. Matar mortais é tão fácil, que alguns dos Escolhidos dizem, que até mesmo a Camarilla pode fazê-lo. Portanto, a menos que as circunstâncias sejam incomuns, operativos que matam mortais não ganham nenhum elogio em especial. Quanto mais poderoso e experiente um membro da Mão Negra é, o mais poderoso e perigoso de seus adversários precisam estar para ele ganhar algum respeito por destruí-los. O grau de risco é algo que conta muito, especialmente entre os mais jovens, removedores mais competitivos – combatem no mano-a-mano com lâminas ou mãos limpas simplesmente por ser muito mais impressionante do que atirar de longe com um rifle a uma distância segura. Isso diferencia um Cainita de idade e experiência de um mero principiante.

Os mais respeitados (e temidos) operativos da Mão Negra, particularmente os *shakari* e os removedores mais experientes, raramente procuram notoriedade. Eles são tão centrados em sua missão, em sua lealdade para com a Mão, e

PORRA NENHUMA, NÓS ESTÁVAMOS LÁ...

A Mão Negra nunca fala de seus sucessos – ou fracassos – com estranhos, mas seus membros falam uns com os outros. A tradição oral começou com as Admoestações expandindo em muito o seu próprio folclore privado, do qual o conto mais público, o da Raposa de Ébano, representa apenas a ponta de um iceberg escuro e profundamente submerso. Histórias variam de anedotas históricas como Izhim ur-Baal no Conselho dos Espinhos, ou especulações quanto a um resultado de um duelo entre Jalan-Aajav e Karsh, o Senhor da Guerra da Camarilla. Outros envolvem proezas inteligentes ou mesmo de humor negro, tal como o assassino que havia sido enviado para o refúgio de um Ventrue esperando uma entrega de sua vitae especial, e inevitavelmente o alazão do removedor que foi atacado no metrô por uma temerária (e agora falecida) gangue de jovens valentões. Outros provêm das experiências pessoais do agente contando a história para o público alvo que só tem permissão para ouvi-lo.

A reputação de um operativo entre seus irmãos e irmãs da Mão Negra é baseada no que sabem sobre ele, embora a maioria das histórias mencione apenas o seu codinome. Um operativo ambicioso considera a sua vantagem para as histórias sobre seus feitos incríveis para se locomover. A Mão não é uma grande organização; um número de apenas algumas centenas de Cainitas no máximo. Não é incomum para um operativo levar em torno de algumas décadas para conhecer um bom número de outros operativos por seus codinomes, mesmo que só à noite, simplesmente a partir das histórias que ouviu falar deles.

A ISENÇÃO ASSAMITA

Os Assamita *antitribu* sempre foram uma raça além da Mão Negra, que detém a sua identidade de clã e mantém os seus próprios círculos privados. Até recentemente, eles dominavam a liderança na Mão, com metade dos Serafins no conselho e um terço ou mais dos soberanos. Isto criou um considerável montante de ressentimento entre outros operativos e soberanos da Mão, que sentiram que o domínio Assamita da subseita significava que os outros foram muitas vezes ignorados e desvalorizados. Isso foi agravado pelas práticas de recrutamento Assamita: Os soberanos Anciões Assamita muito raramente selecionavam candidatos não-Assamita para serem treinados e iniciados na Mão Negra. Na verdade, eles normalmente selecionavam mortais que, em seguida, eram abraçados e treinados separadamente por sete anos em seus próprios acampamentos privados (dando como motivo de exclusão de outros que os cadetes estariam usando Disciplinas de seu clã na maior parte de sua formação e não-Assamita simplesmente não poderiam esperá-los para acompanhar).

Agora que os Assamitas não dominam mais o Conselho dos Serafins ou outros postos de liderança e a maioria dos anciões que adotam a política separatista já partiu, como estas práticas podem mudar permanece ainda em aberto.

o seu dever para o Pai Caim, que o status pouco significa para eles. Tais preocupações são para aqueles que ainda se apegam as trivialidades da não-vida. Esses fanáticos são tão dedicados ao núcleo da Mão que suas crenças chegam até ser temíveis por outros agentes da Mão. Para a maioria Sabá, eles são assustadores, simplesmente porque não demonstram medo algum (alguns dizem até mesmo do fogo ou da aurora). Aqueles que realmente seguem as filosofias esotéricas da Mão são frequentemente concedidos uma boa parte de status e respeito de seus companheiros simplesmente porque eles não os procuram – e esta dedicação é muito admirada. Certamente eles vão ganhar a benevolência de Caim antes do seu Trono.

JUNTANDO-SE À MÃO NEGRA

Do diário de Piotr "Peter" Andreikov:

Eu admito que o convite de Chang para se juntar a Mão Negra me pegou de surpresa. Afinal, ele era o meu companheiro de bando Druze que estava tentando atrair a sua atenção, não a mim. De tudo o que eu tinha ouvido, a Mão Negra era um pouco como estar em uma eterna festa, só que melhor, mas o que eu vi seus removedores fazerem no cerco de Charleston não me levaram a acreditar no contrário. E eu sabia que era apenas um convite ao clube, bastante elitista, de fato. Ou Druze disse algo assim. Como ele saiu, ele estava certo – não apenas na forma como ele gostaria de ser.

A PROCURA DE ALGUNS

BONS CAINITAS

Da minha entrevista com Jafar, soberano Assamita e shakar:

Vou te dizer, há tempos eu penso que meu trabalho seria muito mais fácil se a Mão apenas Abraçasse os seus próprios recrutas e os treinasse desde sua primeira noite como fazemos, em vez de ter que peneirar o joio do Sabá procurando em um ou dois ter a combinação certa de habilidades, inteligência, coragem e compromisso a nosso favor. No entanto, vou lhe dizer o que eu procuro. E se você encontrar qualquer Lambedor que parece ter o que eu preciso, avise a mim ou a Chang. Poderíamos com certeza usá-lo agora.

Primeiro, eles têm de ser Sabá Verdadeiros e de vez em quando, chutar algumas bundas, e ter participado de um cerco de guerra ou dois. Não precisa de razão em especial na iniciação de alguém que não possa sobreviver primeiro como Sabá, pois este é o senso comum. Em segundo lugar, eles precisam ser muito bem fundamentados em Caim, e *acreditar*. Os pequenos detalhes nós podemos trabalhar, porque é na parte da crença de quem somos, é onde adquirimos a nossa força. É preciso estar lá. Se eles não aderirem à história, todo o conceito de Caim, os Antediluvianos e a Gehenna, então como é que eles vão gerir o resto da verdade ou comprometerem suas não-vidas ao serviço de Caim?

Em terceiro lugar, eles têm de saber quando manter a boca fechada e quando seguir ordens. É aqui onde nós realmente começamos a peneirar os restos de merda. A maioria pensa que a liberdade Sabá significa que ninguém, nem mesmo um arcebispo, tem o direito de dizer pra eles o que é para fazer. Mas essa não é a forma como fazemos as coisas, e que qualquer Lambedor não pode lidar com isso, nós não podemos fazê-lo.

Isso é o básico, mas há mais. Inteligência. Coragem. Uma boa pilotagem, crueldade, ambição, força de vontade e argúcia. E simplesmente tudo girar em torno da sagacidade, garantir-se contra um adversário mais forte, saber como utilizar suas forças em vez de deixar suas fraquezas subjugar você. Cada soberano tem sua própria lista de tais características, obviamente. Eu só utilizo uma combinação particular, e funciona bem para mim.

RECOMENDAÇÕES

Qualquer membro da Mão pode recomendar alguém em consideração, naturalmente, embora você não deva designar alguém que você não queira no seu *kamut* ou vigiando suas costas. Tenha em mente que nós estamos tendo fé em você também, não apenas no Lambedor que você diz que tem o direito em si. Se você estiver certo, isso é um crédito no seu julgamento – se você estiver errado, nós lhe perguntaremos que merda você anda fumando. Não indique o seu representante para alguém a menos que você esteja disposto a se responsabilizar por ele o tempo todo. E não indique um companheiro de bando. Nós nunca escolhemos estes, há muito preconceito na partilha de sangue. Se o seu companheiro de bando é tão bom quando você diz, peça para alguém para indicá-lo, alguém que não tenha um laço de sangue com ele.

Uma vez que nos dão o nome de uma provável possibilidade, o soberano vem comprová-la. Todo mundo tem uma qualidade especial. Alguns simplesmente ouvem boatos, e começam a separá-los a partir do moinho de boatos locais. Se alguém é tão bom, as chances são das indicações de outros Lambedores. O Comandante da Sentinela geralmente tem uma boa fonte de informações, ou o emissário ou mesmo o recenseador, se houver um. Eles estão lá para observar os candidatos promissores. É assim

que ouvimos sobre você, de fato – que foi por Morales. Ele tinha uma Sentinela em Charleston. Foi ele quem colocou Chang sobre você. Morales e Chang estão retornando.

De qualquer maneira, alguns recrutadores gostam de ser um pouco mais proativos. Eles vão testar o candidato, talvez arranjando algum teste de fogo, uma provação ou algo parecido. Talvez eles arrebatem o vato e o deixem em um território da Camarilla, no meio do nada ou em noite de lua cheia. Ou talvez chamar alguém da Mão e façam uma pequena caçada, com o candidato pensando que está fugindo de um bando da Camarilla ou algo assim. Veja o quão ele é bom sob pressão, como ele reage, pensa, luta.

Consequentemente o soberano decide-se, e se ele gostar do candidato, ele faz a oferta. Você se lembra como isso acontece. Se ele disser que sim, temos de empossar ele no primeiro julgamento, e mandá-lo para ser treinado e iniciado. Se ele disser que não, nós certamente o deixaremos ir, e só – ele só recebe uma oferta, e se ele for esperto, não vai deixar a oferta passar.

Você não foi fácil de convencer, eu sei. Mas depois, Chang nunca foi de tipo que se leva um não como resposta.

MENTORES

Do diário de Piotr “Peter” Andreikov

Eu devo muito à Chang. Ele foi o cara que me apoiou na Mão, mesmo quando eu não tinha certeza se eu queria fazer parte da mesma. Ele estava lá quando eu fui iniciado, também. E ele me apresentou para Teresita e para alguns dos outros soberanos que controlam as operações especiais, por isso eles sabiam quem eu era, que eu era bom e, o mais importante, o que eu podia fazer por eles.

Não há um classificado de emprego para a Mão. Nenhuma seção de “Procura-se Removedores” no jornal – merda, não existe nem mesmo um jornal. Portanto, a única forma de chegar a qualquer lugar, ir onde está a ação e encontrar a lacuna de sorte onde você se encaixar, é através do boca a boca. Você tem de conhecer as pessoas certas. Ou conhecer alguém que está disposto a dizer para alguns soberanos o que ele sabe sobre você.

Então, geralmente é aí que os mentores entram. Não há nada realmente organizado nisso. Bem, os Assamitas são organizados. Amaldiçoadamente sectários, na verdade; se você não for um Assamita, você não vale o esforço, mas não diga para Jafar o que eu lhe disse. Alguns dos outros clãs de certa forma estão atentos para os novatos do seu próprio Sangue também, para se certificar que eles tenham um tratamento justo para as coisas. Se os Tzimisce têm qualquer tipo de organização, porém, eu nunca vi sinal dela. A organização parece não ser o nosso ponto forte. Ainda bem que Chang acabou gostando mim, eu acho.

Mas se você não tiver a rede de clã a seu favor, você estará na merda. O provável é, seja quem for que lhe recomendou e está te vigiando, que ele seja um soberano ou somente um João Ninguém qualquer. Se você se sair bem, se eles se agradarem, porque eles descobriram você, ou alguma asneira assim. Portanto, na maioria das vezes, eles são os mais dispostos a mostrar-lhe as cordas ou dizer-lhe os truques que você não aprendeu no treinamento, como quem é realmente quem dentre os *shakari*, quais soberanos que você realmente não quer chatear, ou com quem os melhores removedores devem aprender. Talvez eles descubram no que você pode ser bom, e digam o seu nome para alguns dos soberanos que poderiam te colocar em algum *kamut* para alguma coisa. Então, se um deles lhe der a chance, então o resto cabe a você.

Alguns mentores são mais úteis do que outros, obviamente. Para serem assim, eles têm que ter seus próprios contatos, e você somente deve esperar que eles sejam justos com você. Eu tive sorte. Eu posso me dar bem em uma luta, e isso é onde eu posso servir melhor a Mão, e Chang sabia disso. E ele me acompanha há um bom tempo, e ele tem um monte de contatos, e um monte de cartões telefônicos. Ele me colocou em duas excursões de espionagem, onde entrávamos em uma cidade da Camarilla e fazíamos arruaça, causando alguns incêndios e vendo quem aparecia. Fiz alguns interrogatórios, investiguei mais a fundo – ser um ex-policial ajuda porque você sabe como fazer essas coisas. Compreendi que o otário mais próximo do lugar devia estar sangrando longe, e que tipos de acesso ele teve. Então eu digitei um relatório para o soberano que estava a cargo da operação. Isso o deixou feliz, porque ele deu alguns resultados bons, e isto fez Chang ter acertado. Então estive fazendo o trabalho estratégico, e ele tem sido muito bom quanto a ceder minha curiosidade, deixando-me falar com outros agentes sobre minhas pesquisas.

TREINAMENTO, PROVAÇÕES E INICIAÇÕES

Da minha entrevista com Teresita, soberana da Cidade do México e atual Serafim, traduzido do espanhol:

Ah, como vocês são inocentes quando estão começando! Tão ferozes e orgulhosos, tão seguros de si mesmos, tão certo que vocês sabem tudo que há para saber sobre ser um caçador da noite! Essa é a primeira coisa que devemos tirar, claro. Vamos mostrar que vocês são apenas crias, e contra o inimigo que enfrentamos, você é um gatinho desafiando um leão. Uma vez que você estiver convencido de que não sabe nada, então você começa a aprender.

Não é um processo fácil, nem curto. Alguns aprendem mais rápido do que os outros, naturalmente. Os Assamitas treinam seus novatos por sete anos, ou foi o que me disseram; fique grato por você não ser um Assamita. Aqui, em cinco anos ou menos, os meus cadetes são dignos de carregarem o quarto crescente da lua negra, ou eles estarão mortos. E uma vez que eles estiverem sob meus cuidados, eles saberão o significado do seu serviço a Caim, e a Mão.

CAMPO DE TREINAMENTO

Mas você aprende. Nós lhe ensinamos a Arte da Memória, assim você pode usar sua imaginação e cérebro em conjunto para classificar e armazenar as suas memórias para a consulta rápida quando você precisar deles. Uma antiga arte que foi uma vez praticada quando poucos sabiam ler ou escrever. Nós não tínhamos gravadores-cassete ainda, *niño querido mio*, salve o que você pode gravar até aqui, na sua cabeça. Nós lhe ensinaremos idiomas: Espanhol, Inglês, Árabe e outros. Nós lhe ensinaremos a história de nossa espécie, as tradições de Caim, e claro, as Admoestações – você se lembra de todas elas, certo? Claro que sim. Você é um bom garoto.

E você trabalhará arduamente em outras coisas: a ampliar suas habilidades como caçador e guerreiro, para usar os poderes do seu Sangue, para estender seus limites físicos e mentais, para dominar as Disciplinas que fazem parte do legado do seu clã de Caim, e aprender a despertar novas. Para usar o que você tem da forma mais inteligente e imaginativa possível; que é na verdade a coisa mais

importante. Porque o potencial do nosso Pai está em cada um de vocês, mas para chegar a essa plenitude é preciso paciência e disciplina, e muitos, muitos anos. Saber, no entanto, que para cada tarefa que você se comprometer, o que tem que possuir – se é jovem no Sangue ou se tem muitos séculos da noite – o que você tem que é adequado para a tarefa, se você usá-lo com sabedoria. Não são as Disciplinas de Sangue, mas a disciplina em seu corpo, mente e alma que te faz digno da bênção de Caim, e que lhe dá a força para prevalecer.

Você aprende a usar ferramentas – as ferramentas da era moderna, e aquelas que lhe forem entregues. Armas, de garras, dentes e pedras, à punhais, espadas e armas de fogo. Sabia que a adaga de madeira um dia foi a arma mais carregada por todos os Cainitas, não importando qual sua posição ou clã? Ainda é utilizada hoje, para quando você necessitar dominar um inimigo de forma completamente silenciosa. Neste caso, a lâmina ainda tem vantagem sobre a M-16 ou a espingarda. Se você tem a chance de um único golpe, uma espada é o meio mais eficaz contra o seu alvo do que uma pistola, e o melhor ainda, não faz barulho.

E nós te ensinaremos mais coisas ainda, à medida que você crescer em seus novos conhecimentos. Nós lhe ensinaremos a trabalhar em equipe, a ter confiança e depender uns dos outros, para se apegarem a sua lealdade. Nós lhe ensinaremos os *ritae*, tanto os comuns a todos os Sabá, quanto aqueles exclusivos da Mão Negra. Você aprenderá os códigos de reconhecimento, os sinais que usamos para marcar nossos locais, os meios para encontrar e se comunicar uns com os outros. Você aprenderá códigos e criptografia, bem como ocultar essa informação para que nossos inimigos não possam mergulhar em sua mente e encontrar o que você tem escondido lá.

TESTES E PROVAS

Mas não é tão fácil assim, essa formação, lembre-se disso. A espada é mais forte depois de se ter dobrada, batida e dobrada novamente – e você é forte somente depois de ter sido testado pelo fogo. Temos de testar você, ainda mais duramente do que os nossos inimigos farão, pois é melhor que você falhe hoje do que mais tarde, quando muitos

PARA O NARRADOR: O PODER DA PARANÓIA

A Mão Negra leva os votos dos seus membros extremamente a sério. Todos os membros da Mão, desde os cadetes e recrutas a operativos experientes, esperam que sua lealdade seja testada em todos os momentos. A paranóia começa - nunca se pode ter certeza, que alguém deveria vir a eles com uma oferta tentadora para se tornar um agente duplo ou trair a Mão de forma alguma, que não é um teste... e tão pouco ponderam se a oferta vale o risco. Lembre-se de todos os membros com pelo menos uma “caçada” em sua formação, onde eram obrigados a caçar, capturar, interrogar e em seguida destruir um dos seus colegas cadetes – e perceber o quão fácil pode ser, em uma sociedade de predadores de elite, para se tornar alvo de uma caçada com eles mesmos. Somente o mais astuto dos operativos, faz o exercício da “caçada” sempre parecer ocorrer aproximadamente o mesmo ponto no ciclo de formação, quase como se fosse realmente parte do currículo tradicional...

podem depender de você. É aqui que nós peneiramos os indignos; para aqueles que não podem se apoiar e prevalecer sejam destruídos. E que são todos igualmente responsáveis – você se lembra de sua primeira caçada, certo? Quando eliminamos os fracos, todos vocês se tornam mais fortes. Lembre-se sempre, o seu teste não termina com a sua iniciação no final. Vamos continuar a lhe testar, mesmo quando você atingir o posto de soberano – para seus votos serem sagrados e sua alma jurada a Caim.

E o que você aprendeu, podemos testar e refinar no campo, a experiência é realmente o maior de todos os professores. Como as Admoestações dizem, se você aprender com seus próprios erros, você pode atribuir à sorte; mas se você aprender com os erros dos outros, você demonstra a verdadeira sabedoria.

Você aprenderá o uso da estratégia, como planejar um assalto e realizá-lo, como se esperar o inesperado, como antecipar a necessidade das contingências e se preparar para

PARA O NARRADOR: JOGOS DE TREINAMENTO

Os soberanos da Mão Negra acreditam que nada ensina mais do que a experiência, e é melhor que seus cadetes cometam seus erros mais graves para julgamento (especialmente aqueles potencialmente fatais) em treinamento, em vez de numa missão real. Como cadetes avançados, eles são enviados para exercícios de treinamento cada vez mais complicados e perigosos, muitas vezes em concorrência com os outros cadetes de outro acampamento, ou contra outros operativos experientes da Mão que levam o seu trabalho de jogar a oposição muito a sério. Não existem limites, salvo a Morte Final – apesar de acidentes às vezes acontecerem. Um exercício de treinamento pode envolver uma corrida de atravessar o país, indo de Nova York a Tijuana, começando com nada além das roupas do corpo dos cadetes – e possivelmente com um *kamut* da Mão Negra em perseguição para pegar um atrasado qualquer. Os cadetes podem ser jogados dentro de um território da Camarilla ou mesmo em território Sabá com uma lista de itens para se adquirir e um prazo para que eles apresentem o seu espólio, geralmente em um local pelo a menos uma hora de carro de distância. Bandos de cadetes podem simular partes de um cerco ou guerra, no qual um bando ataca e o outro defende. Eles correm sobre percursos de obstáculos – uma caminhada ao longo de um percurso pré-determinado e cronometrado cheio de arranha-céus em construção, fábricas abandonadas, ou mesmo em uma propriedade do primógeno Ventrue local – onde os cadetes pegam bandeiras deixadas lá por uma equipe anterior. Tradicionais jogos de guerra para capturar a bandeira onde ambas são jogadas em locais remotos e selvagens ou em centros urbanos, usando munição de verdade. Os cadetes caçam uns aos outros – onde os pontos são concedidos para quem conseguir fugir por mais tempo à captura por seus companheiros, ou mesmo apanhar seus caçadores, um por um. E em todo o seu treinamento, eles são sempre cautelosos para não serem pegos no ato, nem pela Camarilla ou outros bandos Sabá – aprimorando suas habilidades para quando sua descoberta signifique a sua Morte Final.

elas. Para utilizar cada membro do seu bando de acordo com seus pontos fortes, e para reconhecer e acolher suas fraquezas. Você aprenderá a paciência do caçador, a julgar quando é o momento para atacar e quando recuar, você aprenderá a valorizar a boa inteligência, que perguntas fazer e onde encontrar as respostas. Você aprenderá a encontrar refúgio e sustento em território desconhecido, como esconder-se bem sob o nariz do inimigo, como encontrar o seu caminho para qualquer destino ou de volta para a sua base. Você aprenderá a trabalhar como um *kamut*, como obedecer ordens, manter a disciplina e continuar sua missão mesmo que o seu soberano seja destruído. Você aprenderá a decidir, a saber quando deve realizar a missão, mesmo se você for o único sobrevivente do *kamut*, ou quando é melhor bater retirada e aguardar reforços. Você aprenderá a misturar-se despercebidamente entre os mortais, e mesmo entre os da Camarilla.

Seus testes ficarão mais e mais difíceis, você se infiltrará em território inimigo e praticará suas habilidades *shakar* num pequeno jogo – os sem clã e rejeitados à margem da sociedade da Camarilla. Nós não mimamos nossos cadetes, como você bem sabe. É melhor treinar com o aço ao vivo, as Admoestações dizem, e sofrer a dor, do que a falta de experiência que só aço ao vivo podem dar. Quando a lâmina

corta ou as garras afundam em sua própria carne, então você estará motivado a melhorar sua própria defesa. Se você conseguir sobreviver quando jogarmos contra você, as chances de você sobreviver a qualquer missão futura podem ser muito maiores.

INICIAÇÕES

E finalmente, é a hora para o teste final... mas não vou falar sobre isso para sua máquina, *querido mio*. Algumas coisas nunca deveriam ser ditas, apenas experimentadas, e experimentadas por si só, nos recessos mais sombrios de seu coração. Sim, desligue-o, agora... *gracias*.

Fim da entrevista transcrita

O APOCALIPSE IMINENTE: O CAMINHO DA MÃO NEGRA

Vitória a todo custo, vitória apesar de todo o terror, vitória por mais longo e difícil o caminho possa ser; pois sem vitória não há sobrevivência.

Winston Churchill

Do diário de Piotr "Peter" Andreikov:

O RITUS DA INICIAÇÃO

Os *Ritae* são uma parte importante da cultura Sabá; cada Sabá Verdadeiro sofre os *Ritus* de Criação e a *Vaulderie*, entre outros. A Mão Negra faz uso dos *ritae* Sabá, mas sempre teve seu próprio conjunto de *ritae* secretos também, tanto formais como informais.

O rito de iniciação formal dos Escolhidos de Caim é simples, mas cheio de significados simbólicos. Somente um cadete é iniciado por vez e, portanto, o impacto total do ritual pode ser sentido por sofrer isso sozinho (embora outros cadetes possam ser iniciados na mesma noite, em rituais separados). O iniciado já passou pelo teste final (Narradores, veja as sugestões no Capítulo Cinco), e agora está pronto para jurar fidelidade à Caim e seus Escolhidos. Ele passa o dia em um túmulo de pedra para simbolizar a rendição de sua não-vida e autodeterminação, deitado nu exceto por uma mortalha de linho. Quando a hora determinada chegar, ele é levado em um ataúde até o local do ritual; um círculo de pedra é tradicional, embora o local possa ser ao ar livre ou subterrâneo. Lá, na presença de pelo menos três soberanos, um dos quais pode ser o seu padrinho, ele responde às perguntas feitas sobre sua disponibilidade ao sacrifício de sua não-vida, do sangue e da alma ao propósito de Caim. O seu sangue é colocado no recipiente da *Vaulderie*, juntamente com o dos outros participantes e das testemunhas, que em seguida é ritualmente abençoado. É dada a ele uma túnica preta para vestir, mas às vezes é dada uma armadura. Então de joelhos, perante o soberano mais velho com sua espada apontando para a sua garganta, ele faz o juramento, jurando por seu próprio sangue. Ele aceita seu juramento formalmente, mergulhando um dedo no copo e desenhando símbolo místico com sangue em sua testa para selar o seu voto. A iniciação oferece o seu direito a mão, espalmada, confiando na força de vontade para firmá-lo com um soberano hábil na feitiçaria de sangue usando um furador afiado mergulhado no conteúdo do copo para cortar o crescente em sua palma. O iniciado bebe o primeiro gole da taça da *Vaulderie*. É um gole grande na verdade, para que ative o ritual taumatúrgico. A ferida em sua carne queima o desenho totalmente, e em seguida o cura, deixando perfeitamente uma marca de lua crescente negra. A taça é compartilhada com todos os participantes, como testemunhas do seu juramento. Depois vem o Festim de Sangue, com a presença de todos da Mão que puderam estar lá, para se apresentar e conhecer a seu novo irmão a serviço de Caim.

O JURAMENTO DE INICIAÇÃO

Eu, [Piotr Andreikov], estou morto. Tal como em minha Primeira Morte e Abraço, eu desisti de todo o direito do mundo mortal, por isso nessa noite de minha Segunda Morte posso abandonar todo o direito da minha própria existência eterna. Eu estou morto, e na morte eu me submeto ao julgamento do Pai Caim, por aceitar suas palavras como minha lei, sua verdadeira cria como meus irmãos e irmãs, o meu clã, meu sangue. Eu apresento-me a liderança do Serafim, aos soberanos, e todos aqueles que puderam colocar a sua autoridade sob mim, de obedecê-los sem nenhuma dúvida ou hesitação. Desta noite em diante, estou morto, e mesmo a morte não tem poder sobre mim; pois estou a serviço de Caim, um guerreiro da Grande Jyhad, na morte renasci na companhia dos Escolhidos de Caim, a sua própria Mão Negra.

Deixo aqui o mais sagrado juramento, a todos que puderam compartilhar este cálice e testemunhar meu juramento nesta noite, que eu seja caçado se jurei em vão, sendo indigno da doação do Sangue de Caim, e destruam-me sem piedade.

Fazei jus ao meu nome, pelo Sangue através do qual meu senhor me fez e pelo Sangue que eu aceitei esta noite. Então deixe que seja lembrado, que assim seja feito.

Então, estamos fazendo um culto a Gehenna. Então o que? O que nos faz diferente do resto do Sabá ou qualquer dos outros tipos de doidos? Além do fato de que estamos obviamente certos e que eles estão ferrados? Porque temos um par de capítulos do Livro de Nod que de alguma forma ficou de fora suas edições? Como sabemos que o Livro de Nod não é uma falsificação total para começar?

Esse é o problema com as profecias. Você não pode dizer o que é consciência genuína e o que é asneira total até que as coisas que são profetizadas já estejam acontecendo, e quando já é tarde demais para ajudar você. Ou talvez seja apenas parecido como se isto fosse o que as palavras significam, mas talvez seja apenas um desejo por parte de alguém que quer provar alguma coisa. Você conhece o ditado, ao homem que tem o martelo....

Este material é ainda mais difícil de comprovar historicamente, e qual documentação não é.... bem, eu não sei quem diabos esse Aristotle de Laurent é, ou quais são suas qualificações, logo, como vou saber se sua pesquisa, e se sobre sua tradução, se é válida ou não?

Mencionei isso para Chang, e ele me deu um número de telefone para eu ligar em Dakota do Sul, de todos os lugares, e um par de frases codificadas, de modo que esse especialista que foi enviado aceitaria falar comigo e não me daria uma surra e arrancaria minha pele para pôr na capa de um livro. Sinceramente pensei que ele estivesse brincando.

Isso foi antes de eu ver no que esse cara estava trabalhando no seu quarto. E ele nem sequer é Tzimisce....

O LIVRO DE NOD —

UM PASSO PARA GEHENNA

Da minha entrevista com Blackhorse Tanner, Ventrue shakar e fanático Nodista

Deixe-me ver sua mão. Sim, bom, muito bom. E a Primeira Regra de Parvati? Sim e a décima terceira? Muito bom, sim, existem apenas doze. E como está meu prezado irmão, o Sr. Chang? Tem ido longe desde que ele chegou ao oeste daqui – eu imagino que os assuntos no leste e no México o esteja mantendo muito ocupado nestas noites. Deixe-me limpar essas ferramentas para poder guardá-las. Não quero que elas enferrujem.

Lá. Vamos sentar na varanda, onde podemos ver as estrelas. O que é que você pretende discutir?

Bem, eu não diria que o *Livro de Nod* é uma falsificação; isso provavelmente seria ir longe demais. De Laurent é louco, mas bastante sincero em sua sabedoria. Eu diria que ele é um tanto incompleto, e até mesmo ele admite isso, se você se aprofundar nele. Mas isso não é inteiramente dele; as Promessas de Caim não se destinam a todos, apenas para suas verdadeiras crias, nascidas do seu sangue, não aos traidores da Terceira Geração. Crias de Zillah, nascidas de suas lágrimas – ah, você não provou a Pedra? Faça-o se puder, Inverno. As Noites Finais são curtas.

Mas os fragmentos mais comumente conhecidos do Livro de Nod não concordam a princípio, se não no verso exato. A Camarilla gostaria de tratá-lo mais como uma fábula, do que como jogos morais dos eternos planos de nosso Pai. Embora eu não veja sinais de que talvez eles não tenham tanta certeza disso agora. Mas, como já fizeram antes, eles acreditam que se pode suprimir a verdade, que assim interrompem o futuro de acontecer. Ouvi dizer que um arconte queimou todas as cópias do *Livro de Nod* que ele tinha encontrado – eu tenho certeza que ele queimaria as de

De Laurent também, se ele pudesse pegá-las. Mas não importa o quão fervorosamente o frango acredita que a raposa é um mito e que o agricultor é seu amigo, ela ainda vai acabar como jantar de alguém.

Como eu disse antes, o que você aprendeu sobre os Antediluvianos, as Noites Finais, Gehenna... é o primeiro passo a caminho da sabedoria. E nós sabemos que a Segunda Geração morreu, e sabemos sobre Ventrue, Brujah, Assamita, Tzimisce. As crias já não se limitam mais aos nossos senhores, nós somos as verdadeiras crias de Caim, seus guerreiros escolhidos, bem como o seu instrumento de vingança contra os fraticidas do antigo. Sim, sua vingança. A Terceira Geração se condenou por suas próprias ações, mas nós podemos redimi-los do seu sangue traçoeiro pelo nosso serviço a Caim nas Noites Finais.

Isto é o que significa morrer a Segunda Morte. Em um dos fragmentos menos conhecidos do *Livro de Nod* – um que De Laurent aparentemente nunca ouviu falar – ele fala daqueles que morreram duas vezes, e que três vezes renasceu... ah, deixe-me recitar o versículo completo para você:

*Cuidado com o Cainita que esqueceu sua Maldição,
Como o sonho da harmonia mortal.
E todas as suas cidades se tornarão cinzas
E todos os seus sonhos serão espalhados pelos ventos
Um novo inimigo apresenta-se agora,
A cria de sua arrogância
Duas vezes nascido, três vezes renascido, faminto pela morte
Nutrido por almas devoradas
Saboreando a guerra como uma droga.*

A passagem que antecede as palavras dos sete que se uniram por cinco séculos, buscando unidade entre os Amaldiçoados – claramente a Camarilla, que já não são mais sete. E, sobre o novo inimigo, eu acho que você não precisa mais procurar para encontrar a resposta em sua mão direita.

AS PROMESSAS DE CAIM

Então esse é o nosso santo propósito, na posição contra os Antediluvianos na Gehenna, e assim os merecedores do sangue de Caim serão salvos. Então nós podemos os defender orgulhosamente diante do trono negro e a face do julgamento de Caim, para que façamos a vontade dele, e nós mesmos provando ser seus verdadeiros herdeiros.

Como seus herdeiros, herdeiros do sangue de Caim, temos a sua promessa: que quem participa do verdadeiro sangue de Caim e o serve fielmente, mesmo que ele possa perecer, ele não deve ser perdido. Por isso está escrito:

*Seus filhos renascerão das cinzas,
O sangue os estimulará,
Mesmo da terra das sombras,
Das cinzas eles ascenderão e voltarão a caminhar.
Então deixais que nenhum fiel tema a morte,
As lágrimas de Zillah devem nutri-los,
O Sangue da Segunda Geração,
Verte em tristeza pela perda de seus irmãos.
Portanto, os fiéis devem se tornar as crias de Zillah,
E partes do triunfo de Caim,
E governar ao lado do seu Pai.*

Isso é para nós a sua promessa, a promessa de Caim. Aqueles que são fiéis, que partilharam das Lágrimas de Zillah, aqueles que retornaram da morte na noite do seu triunfo, e de suas cinzas que serão refeitos, para servi-lo, e governar os filhos de Seth – e é por isso que você deve

procurar a Pedra Lacrimejante. Oh, sim, eu sei que você não acredita nisso agora. Mas quando você prová-la... então você irá. Então você irá entender.

NUTRIDO POR ALMAS DEVORADAS

A Diablerie foi o crime da Terceira Geração; parece estranho, não é verdade, que temos tomado seu crime e feito um sacramento? Mas olhe a diferença entre o homicídio, que é causar a morte do outro em tempos de paz, e o trabalho de um soldado, que mata na guerra e é considerado um herói. No homicídio, a vítima é inocente – como foram as crias de Caim, inocentes de qualquer crime, tão terrível como o perpetrado sobre eles. O fratricídio é abominável para Caim, e por isso não nos matamos uns aos outros; você sabe que não é a vontade do nosso Pai quando temos que desafiar uns aos outros na Monomacia. Nós somos irmãos e irmãs de um único Pai, renascidos em seu sangue, e assim honramos o sangue em si, e não procuramos repetir o pecado dos nossos antepassados.

Mas todos os fragmentos do *Livro de Nod* falam sobre a diablerie como um castigo, uma punição aos que simplesmente desdenham as palavras de Caim. E nós somos os instrumentos dessa punição, o castigo de Caim contra aqueles que o desafiaram. O seu sangue nos faz as verdadeiras crias de Caim, e nos aproximamos de nosso Pai em seu poder. Assim, nos tornamos mais fortes à sua imagem à custa de seus inimigos.

Como guerreiros, é nosso dever procurar todos os meios para melhorar as nossas habilidades, e também melhorar a força do nosso sangue, de modo que possamos servir melhor ao nosso Pai. Não desafiemos desnecessariamente, Inverno, como o Sabá faz, pensando apenas no seu próprio avanço ou cedendo a sua maldade. Use sua força sabiamente, para o verdadeiro poder, como a verdadeira sabedoria, não sendo conquistada em saltos poderosos, mas em etapas incrementadas. Para aqueles que dão saltos para poder alcançar o cume mais cedo, a queda é mais provável para eles; enquanto que quem sobe um passo de cada vez chegará ao topo.

Claro que, se um dos Sabá desafiar você, então pela barba de Caim, mate o pequeno bastardo e beba-o em um gole. Arrogância desse tipo não pode ficar impune, e temos de relembra-los ocasionalmente o que significa ser a Mão Negra – e que deveriam estar gratos por estarmos do seu lado.

O PAPEL DO SABÁ

Ah, sim. O Sabá, a Espada de Caim, os soldados do seu exército que saqueiam os peões dos Antediluvianos. Eles, também têm a sua parte no jogo, como todos os soldados. E é de nossa parte, como os comandantes do exército levá-los à batalha, e manter eles focados sobre a meta final.

Mas o seu comentário está correto... essa não é nossa posição, ou talvez devo dizer, a nossa herança, a Promessa de Caim, não é deles. Está surpreso? Pergunte a si mesmo, meu irmão, quantos deles são verdadeiramente dignos dela? Eles falam de liberdade, mas não querem o fardo da responsabilidade; eles saboreiam a violência em si, mas agem sem efeito ou causa; eles possuem seu orgulho e arrogância Darwiniana, com a certeza de que somente eles sabem da verdade, mas procuram apenas por sua própria glória. Eles professam promoção por mérito, mas os seus dirigentes são corruptos e agarram-se ao poder assim como qualquer príncipe da Camarilla. Aqueles que podem sobrepujar seus próprios desejos, mestres da disciplina de

procurar algo mais que a eternidade, da indulgência de cada impulso insignificante, esses ainda podem se provar dignos de si, como você fez. Mantenha os olhos abertos para cada um, de forma que eles também possam ser levados para as fileiras dos Escolhidos. Quanto ao resto – o seu destino está nas mãos de Caim, e não no nosso.

Claro que nós não lhes dizemos isso. Talvez eu não devesse ter dito isso a você, mas você já compreendia isso. Não sei de certo quanto a mim. Eu não sou um soberano, e estou certo que existem partes destas crônicas, das profecias, e mesmo das Admoestações e Comentários, que eu nunca vi. E eu já vi mais do que a maioria – e como você, eu tenho muitas perguntas.

A GEHENNA ESTÁ CHEGANDO

Mas a Gehenna está chegando. Você lembra de 99, certo? Quando o Serafim chamou de *A Grande Queda*? Certo, ouvi chamarem assim, também. Eu tive pesadelos também, coisas terríveis e sombrias. Mas isso não era um simples furacão, como se você precisasse de mim para dizer que – embora o encobrimento tenha sido bom, eu tenho que concordar. Eu estava lá com um *kamut* especial menos de uma semana depois, e a maioria das provas já haviam sido limpas ou lavadas pelas inundações. Mais de um milhão de mortos, afirmaram, e que eram apenas mortais. E acredite em mim – eu examinei os corpos, puxei-os para fora do esgoto que uma vez fora um rio. Eles não pareciam corpos de vítimas de afogamento para mim, pelo menos não todos. Eu reconheço um afogado quando eu vejo um, mesmo quando ele apodreceu na água por uma semana.

E os Ravnos se foram agora. Quase todos eles; eu sei de um par que sobreviveu porque seus companheiros de bando os estaquearam logo na primeira noite, mas como um clã eles estão quebrados. Apenas uma coisa poderia ter causado o que aconteceu. Justiça. É o que a maioria de nós pensa sobre isso. Uma pena que não tive a oportunidade de investigar mais a fundo enquanto estava acontecendo. Não temos certeza do que diabos os matou, ainda. Mas você pode ter certeza que isso não foi o maldito clima ruim. Uma pena, também, que tenha acontecido em um lugar remoto – é fácil demais de pensar que um jovem falsificou fotos de satélite e contos de uma catástrofe natural. É muito fácil ignorar o aviso, os elementos de prova do que está para vir, para descartá-lo como uma ocorrência anormal, em vez de anunciar a chegada da Gehenna!

Perdoe meu ataque, meu irmão, você não está em perigo comigo. Como você pode ver, eu acredito que estes são na verdade o Fim dos Tempos, e isso me irrita por eles não conseguirem ver o óbvio – recusando a vê-lo, só porque isso aconteceu no outro lado do mundo e pôde ser facilmente explicado.

Da próxima vez, eu garanto a você, eles não serão tão afortunados.

Todos os Sinais estão vindo juntos agora. O sangue fraco existe, e o seu número cresce a cada ano. Oh, sim, eles existem. Acredite em mim, você saberá se provar dele. O seu sangue praticamente é mortal – a potência de Caim está diluída até a última gota. Eu bebo de carniçais que são mais fortes no Sangue.

Você viu a Estrela – claro que você viu. Seu brilho é como um farol no céu à noite, porém, permanece invisível aos olhos mortais ou seus poderosos telescópios. Não é uma coisa natural; não obedece as leis naturais, tanto quanto nós. Não sei por que ela está ali, mas ela não estava lá antes de 1999. Conheço cada estrela nestes céus – mas esta é

A FOME DOS ANTIGOS

Eu descobri algo que pode responder a pelo menos uma das perguntas que ainda permanecem sobre os eventos de Julho de 1999. Um dos meus agentes conseguiu para mim uma pilha de cartas, escritas em Sânscrito, recuperado das ruínas de que ele acredita que já foi o refúgio de Ravnos. Os proprietários do edifício morreram queimados, mas por coincidência estes documentos estavam escondidos em um cofre à prova de fogo escondido sob o assoalho.

As cartas falam de uma guerra, uma luta constante entre os Ravnos da Índia, e algum tipo de criatura demoníaca que saiu do Leste da China. O termo usado era: "a fome dos mortos," Apesar de não soar como Cainitas para mim, mas era algo parecido com um fantasma que pode assumir forma física, e exercem algum tipo de magia potente.

O que é mais interessante sobre as descrições, porém, é a taxa de mortalidade. Os Ravnos estavam perdendo a guerra e, abraçaram centenas de novos filhotes para enviar contra os invasores. Quase todos eles, é claro, morreram. A última carta fala da perda de vários bandos de seus novos filhotes antes mesmo de começar a enfrentar o inimigo... eles simplesmente desapareceram, juntamente com aqueles que os fizeram. Todas as linhagens de sangue, da mais alta a mais baixa geração, aparentemente exterminados.

Talvez tenha sido a Estrela Rubra que acordou os Antediluvianos para todos, mas a perda de muitas não-vidas de seu próprio sangue ocorreu em tão curto espaço de tempo. Pode haver alguma verdade no velho mito sobre a destruição de uma linhagem de sangue do jovem até o mais antigo fundador sobrevivente.

diferente.

Sim. Ela é. Mesmo nós, tão terríveis como somos, sabemos que é maligna, uma coisa a ser temida. Será que foi a Estrela que acordou o Antediluviano em Bangladesh? Talvez. Novamente, não sabemos. Mas se foi isso, não será o último.

As Noites Finais estão chegando. Mas é pelas Noites Finais que nós existimos. É para esta guerra que nós estamos nos preparando; para todos os cercos e investidas contra os peões da Camarilla, não mais missões de treinamento, para nos temperar e nos afiar para os nossos verdadeiros inimigos, para purgar os fracos e fortalecer os fortes. Você está preparado para morrer, Inverno?

Ah, boa resposta. Você conhece bem o seu catecismo. Sim. Nós já estamos mortos.

ESCOLHIDOS DE CAIM —

OS GUERREIROS DE ELITE

Os guerreiros samurai do Japão seguiam uma forma de pensamento que chamavam de *bushido*. Eles sentiam-se homens mortos — portanto, não temiam a morte realizada por eles. Não tendo cuidado de suas próprias vidas, eles foram



capazes de muitas coisas, mas o seu único objetivo nesta sua não-morte foi morrer à serviço do seu senhor. Eles não se preocupavam com títulos, promoções, ou coisas materiais. A morte era o seu objetivo.

Parece familiar? Deveria. O nosso caminho é baseado nesse mesmo conceito. A maior diferença é, obviamente, que nós fomos mortos no início. Sabemos alguma coisa sobre a morte... fazemos que todos sejam através dele. Mas que a morte mortal, nosso Abraço em não vida, o que é que realmente muda? Um homem que era um valentão na vida continua sendo um na não-vida. Um mentiroso ainda mente, um covarde ainda sente medo, aqueles cujas almas eram famintas por poder adaptam-se a meros tipos de poder agora a sua disposição, e aprende a usar seus novos talentos para conquistar isso. O monstro sanguinário que você vê na Dança do Fogo, ou o orgulhoso, manipuladores tiranos no Elísio da Camarilla, cada um é apenas uma alma mortal, uma vez que, liberto das limitações da humanidade. E como miseráveis, ocos e temerosos como sua existência pode ser, ainda se agarram a ela com todas as suas forças – e os mais velhos que crescem, o seu alcance se torna mais limitado, e maior o medo de perdê-lo.

É aí que eles são fracos, Inverno. E é aí que somos fortes. Porque nós já estamos mortos, a morte não tem nenhum poder sobre nós. Pense nisso. Veja como isso é tremendamente libertador? Para saber que, todas as noites, todos os momentos atuais de nossa existência atual é um dom, nos dado por Caim, o nosso Pai. Não é algo que devemos proteger ou nos preocupar. Nós já estamos mortos. Tudo o que fazemos além da nossa Segunda Morte, já não é mais para agirmos.

E é essa a nossa força, porque um homem que já está morto de nada precisa temer. Eles têm medo, irmãozinho. Medo do rebanho, medo de seus aliados, de suas próprias crias, de suas próprias Bestas. Tudo o que fazemos é baseado no medo. E há muito, muito medo de nós, porque nós não temos medo, e eles não podem compreendê-los – não podem racionalizá-los.

Eles sabem que nós podemos destruí-los, porque não temos medo.

E assim vamos.

É nosso dever de purgar os fracos, e recuperar o sangue de Caim dos indignos. É nossa missão destruir os peões dos Antediluvianos, de modo que quando eles chamarem, não haverá um para respondê-los. E é nosso dever jurado ao nosso Pai, cujo sangue carregamos, para destruir os infiéis da Terceira Geração, ou encontramos a Morte Final nós mesmos nessa tentativa. Isso é o que somos, e por isso que nós existimos. Tal como os antigos samurais, estamos mortos, e a morte é o nosso objetivo. Não podemos dar o luxo de mimar os fracos, nem mostrar misericórdia para os que temos derrotado. As apostas são altas demais. A Gehenna virá mesmo que o Sabá esteja pronto ou não. Mas nós estaremos prontos, e esperamos, quando se fizer.

Poderá ser em breve.

PERSEGUIÇÕES TRIVIAIS

Do diário de Piotr “Peter” Andreikov:

Acho que se Blackhorse não fosse um vampiro, ele seria considerado criminalmente insano. Mas já que estamos aqui todos os vampiros, ele é apenas... bem, mesmo para um de nós, ele está um pouco sobre a borda, mas a Mão tem um monte de Lambedores assim. Então fazemos o lógico: nós apenas entregamos-lhes as armas e apontamos para o inimigo.

Ele me mostrou alguns de seus “trabalhos,” nas costas. Eu já havia imaginado ele como um caçador de cabeças, e eu estava certo. Havia uma fileira de caveiras sorrindo com suas presas, todos um pouco fora de proporção, de alguma forma ou deformado. Nosferatu, eu acho. E pelo menos uma... bem, eu diria que uma estava escondida, ainda mantinha cabelo nela.

Mas não era cabelo animal. Gangrel, talvez. E havia mais duas peles de tamanho humano estendidas ao longo de uma prateleira, onde tinha sido obviamente trabalhado. Mas você começa a se habituar a ver coisas estranhas em refúgios Sabá. Ossos, presas, caveiras, você denomina-o. Embora eu pense que o meu próprio clã ainda tenha um gosto mais apurado quanto à simples decoração, se você souber o que eu quero dizer.

Mas não foram os crânios ou os projetos de curtimento que me chamaram a atenção, ou mesmo os pobres bastardos nus que tinha pendurados nos ganchos para carne no canto, estacados e aguardando a sua vez.

Foram os livros. Tomos, realmente, um grande massivo de coisas. Bem encadernados em couro fino... eu poderia adivinhar de que tipo. Abri um na estande de leitura. As páginas estavam soltas, não atados em seu interior ainda, no entanto, suponho que ele possa acrescentar mais como fez em sua pesquisa. De qualquer forma, elas não eram papel; elas eram muito duras, com uma textura estranha – uma espécie de pergaminho ou velino, como utilizados na Idade das Trevas. Este livro era todo Ventrue, mostrando as linhas de descendência, de senhor para cria, às vezes até nove ou dez gerações. Eu ouvi o Ventrue acompanharem coisas assim. Alguns dos nomes eram familiares para mim: Hardestadt, Pieterzoon, Mithras, Lucinde. E outros que eu nunca tinha ouvido falar: Gaius Marcellus, Valerius, Jurgen, Doran. Muitos descendentes em cada página foram marcados como mortos, alguns com datas – e alguns eram bastante recentes, também. Alguns deles tinham poucas marcas de seleção por eles – talvez seja assim que o Blackhorse mantém a pontuação.

Notei que havia um livro tão grosso quanto para os Toreador, os Nosferatu, e um monte de outros clãs. Nenhum para os Tzimisce apesar de tudo. Ou para os Lasombra, também, agora que pensei nisso.

Que pena. Teria sido interessante de se ver.

Fim do diário

A MÃO NEGRA NAS POLÍTICAS SABÁ

A Mão Negra é oficialmente neutra na política Sabá; no entanto, isso não significa que ela não esteja envolvida. Ainda assim, a Mão como uma organização mostra-se relutante em assumir uma posição pública sobre qualquer problema, a menos que a segurança de toda a seita esteja em jogo; sua diretiva principal, tanto como o resto do Sabá em sua causa, é para fazer o suporte ao regente e a liderança da seita como um todo. Quando dois líderes Sabá entram em desacordo, a Mão Negra não se envolve em seu litígio. Esta neutralidade pública preserva a independência da Mão – o consistório não tem motivos para reechar a sua inteligência aos assuntos políticos – e também conserva a cara, na medida em que a Mão nunca foi conhecida por perder um apoio lateral. E se a Mão se sentir obrigada a intervir, fará com toda a força sob seu comando, como fez em apoio ao chamado de Galbraith para terminar a Segunda Guerra Civil. Se a Mão Negra tem uma posição, ela está ali para ganhar, e todo o Sabá conhece isto.

Obviamente, isso é de longe uma aproximação demasiadamente desajeitada para a sua utilização, a menos que a situação não possa ser resolvida com algo menor que isso. O maior trunfo político da Mão Negra não é a sua reputação com a elite militar do Sabá, mas a sua teia de conexões que desce ao nível dos bandos individuais do Sabá. Os líderes da Mão sabem, muito melhor do que o consistório, o que está acontecendo a nível local: as tendências de bispos e *ducti* a favor ou contra de uma determinada Cruzada; quais *prisci* são temidos, e os que são simplesmente evitados ou ignorados; quais bandos que sofreram as maiores perdas no último cerco. Os agentes da Mão

Negra, ambos conhecidos e desconhecidos, escutam seus companheiros de bando e relatam o que eles ouviram dizer aos seus superiores hierárquicos. Ainda mais importante, eles falam, e apresentam a agenda da Mão Negra para a posição e arquivo Sabá como um simples senso comum, redigido em termos que o Sabá comprará. Um emissário aconselha um bispo na política bem como estratégia militar; um soberano ensina mais do que técnicas de combate de guerrilhas quando ela faz referência a um partido de guerra; o Serafim tem a orelha privada de um priscus ou cardeal que ele tenha ajudado no passado.

Mais do que qualquer outra facção, a Mão Negra tem a mais organizada rede de inteligência interna da seita, e através de sua associação amplamente distribuída, um meio discreto de semear suas ideias entre os Sabá em geral. Em uma seita com valores de negócios frequentes na liderança, onde uma multidão é uma legítima potência de base, sendo capaz de influenciar o apoio popular em um formidável instrumento político, se for utilizado com cuidado e exatamente no momento certo. Não é garantido, evidentemente; o número real de operativos em qualquer cidade é pequeno, e eles não são necessariamente tão qualificados como o bispo local está em persuadir os seus colegas Sabá para fazer as coisas. O momento mais recente em que a Mão realmente utilizou a sua influência foi na defesa dos remanescentes Assamita *antitribu*.

No entanto, nestas Noites Finais, certamente não será a última.

CLÃS E PONTOS DE VISTA

Em teoria, um membro de quase qualquer clã Sabá pode ser um membro potencial da Mão Negra. Na prática, uma vez que o soberano faça o recrutamento, e a agenda da subseita exige um elevado grau de habilidade marcial, bem como de inteligência e de crueldade, a maioria da adesão é composta de Assamitas *antitribu*, ou das linhas de Gangrel da Cidade ou Rural *antitribu*. No entanto, cada clã tem algo para oferecer, e um suficientemente talentoso, motivado, ou competência individual a partir de quase qualquer antecedente pode ser considerado.

ASSAMITA ANTITRIBU

Embora os Assamita *antitribu* não sejam mais a voz dominante na liderança da Mão Negra, eles continuam a representar um grande segmento da sua adesão. Muitos que permaneceram são inferiores a três séculos de idade, e a maioria são muito mais jovens do que isso. Mesmo assim, devido ao intenso (e exclusivo) treinamento submetido aos seus cadetes, operativos Assamita são motivados, leais e extremamente eficientes, capazes de agirem como removedores, estrategistas e espões tão bem como o seu papel como *shakari* quase obrigatório.

Muitos dos Assamita *antitribu* são da Trilha de Caim, convidados para se tornarem os últimos protótipos Nodistas, buscando a diablerie para chegarem mais perto de Caim e desenvolver suas características físicas, habilidades mentais e espirituais para o nível mais alto possível. No entanto, seu foco intenso no auto desenvolvimento e apoio da causa tem vindo a fazer os Assamitas parecerem retraídos e elitistas para os outros membros da subseita. Anteriormente, as fraternidades Assamitas (se, na verdade, poderia ser dito de fraternidade como um todo) eram principalmente com seus próprios irmãos; de fato, somente com outros Assamitas da Mão, geralmente desprezando todos, mas alguns talentosos do seu clã foram Abraçados fora das próprias tradições da Mão. Além dos dois Serafins Assamita, eles ainda tinham o seu próprio sub-líder na subseita, o hulul, que foi dito que ele carrega o Sangue do Antediluviano Lasombra, que foi transmitido de hulul para hulul através do ritual da diablerie.

Mas o hulul desertou com os outros anciões Assamita,

e nenhum alegou ter o seu lugar, ou tentou reapoderar o Sangue do antigo que ele carrega. Agora que Yazid Tamari foi nomeado como Serafim provisoriamente (e não há nenhuma dúvida de que ele será mantido, como uma ideia da Mão Negra, sem um Assamita *antitribu* é simplesmente impensável), ele começou a caminhar para uma cautelosa reconciliação entre os Assamitas restantes e seus companheiros operativos da Mão, e até chegou a pedir um *rafiq* Assamita para estudar mais de perto os que não são da Mão, e ver se algum poderia ter o vigor do qual os bons agentes da Mão e *shakari* são feitos.

BRUJAH ANTITRIBU

Pouco conhecidos por estarem sempre prontos para uma luta, os Brujah *antitribu* da Mão encontram-se muitas vezes nas linhas de frente por facilitarem com a sua Presença, força impressionante e velocidade de ataque invisível. Ainda assim, não há muitos Brujah na Mão como se poderia esperar. A sua reputação (muitas vezes bem justificada) de ter um temperamento curto não é um recurso onde a sutileza ou autocontrole são necessários para a sobrevivência. Isso é agravado pela cultura Sabá, que muitas vezes ridiculariza qualquer tentativa de autocontrole como fraqueza e uma supressão da verdadeira natureza vampírica.

Sendo este o caso, os Brujah que fazem as fileiras da Mão são frequentemente indivíduos excepcionais que aprenderam a equilibrar a paixão da sua Besta com a frieza do intelecto e a força de vontade e propósito. Os Brujah servem como removedores, mas também como emissários e treinadores de partidos de guerra do Sabá – que não irá tolerar qualquer merda de tropas. Os Brujah também têm servido honrosamente como segundos, tanto para o soberano como (ou nos dois casos) para um dos Serafins, onde os seus talentos como soldados, sua paixão pela causa e a capacidade de alta fidelidade pessoal ganhou notoriedade e honra, mesmo que o reconhecimento veio postumamente.

GANGREL ANTITRIBU

Implacáveis, duros e cheios de recursos, os Gangrel *antitribu* Urbano e Rural tornaram-se outra facção substancial na Mão Negra. Os Gangrel são mais comumente vistos (e cogitados) como removedores, os chutadores de bunda de linha de frente de pescoços ásperos com garras. Na prática, porém, os Gangrel têm preenchido todos os empregos e posições de responsabilidade que a Mão tem a oferecer, de Serafim para baixo, incluindo proeminentes sociais tais como emissários. Não há nada melhor do que testemunhar seus olhos amarelos verticais contando os insignificantes números de pedidos dos braçais da Mão Negra. Os Gangrel muitas vezes atuam como escoteiros à frente e correios, confiando em carniçais animais como espões, mensageiros ou vigias em suas missões, ou tomando a forma de animais e espionando por conta própria.

Se um clã tão largamente variado como o Gangrel tiver uma falha comum, é que a mesma maldita independência e a sua principal característica de sobrevivência também os leve a ser às vezes mais que um pouco selvagens, os Gangrel nem sempre gostam de receber ordens de qualquer Lamedor velho que pensa ter alguma autoridade. A sua autossuficiência realmente, contudo, produz alguns agentes de solo excelentes, "os lobos solitários" que podem tratar a espionagem, a observação, ou até nomeações de assassinato com muito pouco ou nada de suporte de um *kamut*.

LASOMBRA

Os líderes do Sabá não lideram a Mão, mas a sua força, habilidade com sombras e movimentação progressiva tornou-os bons agentes infiltrados. As sombras escondem outros operativos da visualização fácil, e eles não são apanhados em monitores de vídeo – uma vantagem distante em bater os sistemas de segurança de alta tecnologia. Os mais talentosos

podem tornar eles mesmos próprias sombras, ou passar através do Abismo e sair do outro lado de uma porta fechada ou parede sólida, mas este talento raramente está presente em operativos Lasombra dispostos a assumir suas próprias possibilidades com o que está do outro lado do muro, sem pensar primeiro. Uma série de Lasombra tornou-se emissários, onde florescem com sua perspicácia política o poder de servir como o contato entre arcebispos Sabá e seus veneráveis mestres na Mão Negra.

Desde a morte de Corvus, os Lasombra têm sentido-se decididamente sub-representados na liderança da Mão, embora a nomeação de Banjoko feita por Jalan-Aajav tenha servido para acalmar o orgulho Lasombra. Como um dos clãs mais numerosos do Sabá, vários operativos Lasombra têm expressado a opinião de que nenhum clã deve ter mais de um lugar entre os Serafins – e que um Serafim deve sempre ser Lasombra. Se Jalan-Aajav tem alguma opinião sobre esta matéria, ele optou por mantê-la para si mesmo.

MALKAVIAN ANTITRIBU

Os Malkavian *antitribu* tem um número pequeno na Mão Negra; a opinião muitas vezes exprimida de Hagar Stone, um *shakar* Malkaviano, é de que a maioria de seus companheiros de clã simplesmente não é louca o suficiente para querer o trabalho. Os recrutadores da Mão são muito duros sobre a perspectiva Malkaviana, geralmente fazendo todo o possível para fechar o grau exato da gravidade das psicoses e perturbações de um determinado indivíduo; quanto mais cedo eles descobrirem exatamente o quão louco ele é, mais cedo eles podem cruzar com ele na lista como um “risco necessário”. Dito isto, os poucos Malkavianos que fizeram e passaram no processo de análise não são menos loucos que os seus companheiros – apenas que qualquer que seja o seu tipo de loucura é, em geral, mais funcional como um ato de responsabilidade para o Malkaviano como operativo, e para a Mão como um grupo. A própria atenção obsessiva de Hagar aos detalhes e o perfeccionismo em sua profissão fez dele um *shakar* difícil e mal-humorado de um *kamut* difícil de se trabalhar; por outro lado, quando as coisas vão de acordo com o seu plano cuidadosamente detalhado, com notas de rodapé (e seis planos de contingência marcados com tinta de cor diferente), a sua taxa de sucessos aproxima-se rapidamente dos registros de alguns Assamita *antitribu* que tenha feito o mesmo trabalho por mais de um século.

NOSFERATU ANTITRIBU

Furtivos, poderosos, torcidos na mente e no corpo, os Nosferatu *antitribu* da Mão Negra são, tal como os Nosferatu de todo lugar, na maior parte pouco notados e vastamente subestimados (ou como eles se inclinam a dizer para quem se incomoda em perguntar). De fato, os Nosferatu *antitribu* são uma parte vital das operações da Mão Negra, seja nos bastidores, sob a rua ou na linha de frente. Sua atividade inerente de desenterrar segredos das outras pessoas – e os talentos para fazê-lo – tornou-lhes valiosos em operações secretas, na coleta ou comércio de informações, onde a Mão precisa planejar com precisão suas missões e definir suas prioridades.

Embora os Nosferatu *antitribu* façam uma tremenda contribuição como espões e analistas de informações, eles também são valiosos como removedores; sua força combinada com sua aparência monstruosa torna-os armas psicológicas formidáveis, bem como bons soldados. Nos últimos cercos de Durham e Norfolk, os líderes da Camarilla pareciam mais apavorados com a possibilidade de que meros mortais verem as criaturas sujas e nojentas que os Nosferatu são – uma situação que os Rastejantes da Mão foram rápidos em explorar.

TOREADOR ANTITRIBU

Os poucos Toreador *antitribu* que provaram seus talentos chegam a ser de grande valor para a Mão Negra, mas apenas uma pequena parte. Este fato reflete os preconceitos da liderança da Mão mais do que uma falta da capacidade ou de dedicação por parte dos recrutas Toreador – a subseita tem sido dominada por tanto tempo pelos Assamita e Gangrel *antitribu* que o preconceito tornou-se uma questão de hábito arraigado, em vez de razão. Os poucos Toreador que tenham se provados tendem a manter-se um tanto à parte da maioria dos seus irmãos Pervertidos, e ter um pouco de orgulho da sua posição rara e exaltada como operativos da Mão. A nomeação recente de Ondine “Bouticca” Sinclair para a posição de soberano tem incentivado muitos operativos Toreador, que esperam que as tendências passadas da liderança da Mão contra o recrutamento de cadetes Toreador seja uma mudança.

TZIMISCE

Monstruosos pela sua própria reputação, os Tzimisce são poucos, mas uma minoria valiosa na Mão Negra. Sua habilidade de modelar a carne dá um requinte misterioso aos disfarces, tanto para si como para seus companheiros não-Tzimisce. O Tzimisce Dr. Morrow, conhecido como “Doutor da Pele,” tornou-se particularmente preñado na delicada arte de criar perfeitos *doppelgangers*, fazendo mais de um operativo da Mão substituir um indivíduo específico em círculos da Camarilla. Uma pequena cabala de anciões Tzimisce da Mão foram os primeiros da subseita a serem pesquisadores e acadêmicos Nodistas, e alguns talentosos desenvolveram algumas maestrias de suas antigas tradições de magia. Um número de membros mais jovens do clã especializou-se na coleta de informações, incluindo dominar o espírito dos animais a fim de ter acesso a lugares que um operativo de tamanho mediano não pode ir. Os operativos Tzimisce mais aterradores são os removedores, que competem uns com os outros na criação das mais temíveis e assustadoras (mas ainda assim funcional) formas de combater em destacamentos de guerra, às vezes chegando até mesmo a dar um arrepio em seus experientes companheiros de bando.

VENTRUE ANTITRIBU

Embora não tão numerosos na Mão, as suas habilidades de liderança e intensa dedicação tornou os poucos Ventrue *antitribu* escolhidos valiosos para a subseita, tanto nos tribunais de liderança Sabá como na linha de frente. Os Ventrue *antitribu* têm contribuído como emissários notáveis e removedores para as causas da Mão Negra; de menor fama, mas igual importância nos bastidores, são os magnatas criativos que engenharam uma variedade ampla de métodos para o financiamento da Mão em várias atividades. Os Ventrue da Mão Negra têm provado serem devotos fervorosos da filosofia marcial da Segunda Morte, não só contribuindo para a biblioteca da Mão das Admoestações e Comentaristas, mas dedicando suas não-vidas aos seus preceitos e fornecendo inspiração para seus companheiros operativos que o sucederem. Os Ventrue da Mão também tem um sistema prático de tutoria informal entre si, patrocinando jovens Ventrue *antitribu* dignos como cadetes e conselheiros, apoiando os mesmos uma vez que são iniciados.

OUTROS

A Mão Negra sempre está à procura de operativos com um bom potencial; no entanto, a sua forte tradição e crenças Nodistas na pureza do sangue de Caim desqualificam automaticamente membros de linhagens “mestiças,” que não são considerados verdadeiros descendente de Caim. O igualitarismo defendido pelo Sabá não tem importância; a Mão tem seus próprios critérios de quem é digno do Sangue de

Caim. Descendentes de linhagens contaminadas ou suspeitos como os Tremere, Kiasyd, Panders, Gárgulas, e Irmãos de Sangue são deliberadamente ignorados pelos recrutadores da Mão, embora a Mão não tenha hesitado em utilizar essas pessoas a continuar suas causas de outra forma. (Alguns membros particularmente talentosos das linhagens impuras podem servir como funcionários contratados, espões, ou consultores especializados, mas que não recebem o benefício da formação ou apoio da Mão, nem são permitidos a eles o conhecimento de qualquer ideologia ou segredos da Mão. Ainda, é estimada a esperança de alguns fracos que o seu trabalho em nome da Mão ainda não poderia persuadir a sua liderança conservadora a modificar a sua política de recrutamento parcial.)

A Mão Negra não tem membros Salubri *antitribu* ou Serpentes da Luz, e não é provável que mude em um futuro próximo. Os Salubri *antitribu* são certamente dedicados e ferozes em seu ódio pela Camarilla, mas sua causa é a sua própria, e todos eles parecem ser consumidos por isto. As Serpentes, também, têm suas próprias crenças e tradições ocultistas, e enquanto eles encontram um nicho de cultura cosmopolita no Sabá, essas crenças não estão simplesmente em conformidade com a doutrina Nodista da Mão.

Só recentemente o conselho dos Serafins começou a investigar a linhagem que se autodenomina como os Precursores do Ódio, que parece incerta em sua origem. Sem dúvida que será um tema de interesse uma vez que a situação política atual tenha se estabilizado mais.

PERGUNTAS QUE A MÃO NEGRA ENFRENTA NESTAS NOITES

A Mão Negra sofreu algumas mudanças muito traumáticas nos últimos anos, mas continua dedicando o seu sistema global em sua missão: servir o objetivo de Caim como guerreiros das Noites Finais contra os Antediluvianos e todos os seus asseclas. Um grupo menor de Cainitas poderia ter minado tais problemas internos – mas um grupo menor de Cainitas não seria a Mão Negra. Ainda, o curso que eles diagramaram é claro e direto; muitas questões ainda precisam de respostas, ou pelo menos de debate, como os Escolhidos de Caim estarem preparados para enfrentar a Gehenna.

A QUESTÃO DA DIVERSIDADE

Na sequência das deserções de seus anciões, os Assamita *antitribu* deixaram de ser a voz dominante nas políticas da Mão Negra para ser uma sobra lamentável da sua antiga força política ou física. Muitos não-Assamitas estão satisfeitos nesta curva de acontecimentos, e pretendem tirar proveito da possibilidade de promover uma nova e mais amplamente diversificação na liderança. Os Assamitas encontram-se na defensiva, entre o súbito abandono de seus anciões e os rumores distantes no *Alamut*. Aqueles que permanecem na Mão Negra agora enfrentam o ressentimento daqueles que os seus líderes tinham anteriormente se sentido seguros o suficiente para ignorar, e podem encontrar-se reportando para um soberano ou líder de *kamut* que tem um pouco a discutir sobre o tratamento do passado.

Entretanto, uma série de novos soberanos foram nomeados para representar muito melhor a seção demográfica transversal da Mão Negra, e são aguardadas as provas de que eles também são soldados dignos – e oficiais – de Caim.



A QUESTÃO DOS SERAFINS

Mesmo Jalan-Aajav admite que esta questão seria mais fácil de se lidar se fosse comprovado a morte dos três Serafins desaparecidos. Ainda assim, Izhim esperou quase um ano antes de iniciar Djuhah como Serafim para substituir Wanyan – uma memória que, para Jalan-Aajav é altamente especial. Mas a verdade é que mesmo que o Conselho estivesse completo e formalmente iniciado a sua nova categoria, qualquer um dos três Serafins desaparecidos poderia voltar – e, sem dúvida, seria feita a Monomacia, sendo ela a única solução. Até então, jalan-Aajav tem o poder de tomar para a Mão Negra a direção que ele considera melhor para a subseita e o Sabá, e ele não permitirá que ninguém, nem mesmo o atual Serafim que ele nomeou, dissuada-o desse caminho. Claro, a partir do ponto de vista de Jalan-Aajav, qualquer combinação dos seus escolhidos a dedo, é melhor do que a do Conselho que teve de trabalhar no passado. (Para saber mais sobre Jalan-Aajav, Djuhah e Izhim ur-Baal, ver Crianças da Noite.)

Kazimir Savostin

Kazimir está não tem quaisquer ilusões quanto à razão pela qual Jalan-Aajav o pôs na cadeira quente; por outro lado, isso significa agora que o Gangrel tem um maior interesse investido em mantê-lo mais morto-vivo do que morto. Isto também lhe deu um grande poder em retorno – pois há um limite para o que Jalan-Aajav pode fazer com ele agora que a voz de Kazimir e sua opinião tornaram-se quase igual à do próprio Jalan-Aajav, enquanto o passado de Jalan-Aajav permanece secreto. Deixe o Gangrel acreditar que ele é um covarde submisso; Kazimir não tem qualquer intenção de nadar só contra a maré ainda. Ele reformulou sua rede de espões, purgando quaisquer agentes que ele acreditava serem fieis a Izhim e não a si próprio; ele tem continuado sua correspondência com Vykos, Nahir, De Laurent e outros Nodistas proeminentes; ele estuda cautelosamente Jalan-Aajav para determinar a melhor forma de provar a sua lealdade para com o seu novo mestre.

Yazid Tamari

Nascido no início do século XVIII em Jerusalém, Yazid é um homem de muitos talentos; poeta, guerreiro, político e negociador, e revelou-se competente, inteligente e, quando necessário, impiedoso. Visualmente, Yazid não tem a imagem vampírica que um guerreiro Assamita deveria muito menos a de um assassino da Mão Negra; Ele é corpulento e particularmente não muito alto, com um rosto alegre e um sorriso pronto mais em conformidade com um próspero comerciante do que um guerreiro. Seus modos sempre são suaves e corteses, mesmo para seus inimigos – direito até ele cortar as suas gargantas.

Yazid tem a plena consciência da crise de identidade que enfrenta seus irmãos e irmãs, e conhece as respostas a sua tristeza para com o Alamut. Se o monstro que se senta agora no trono de Haqim é o Arauto do Antediluviano, quanto mais terrível deve ser o seu mestre? Para este fim, ele tenta reconstruir o orgulho e unidade do clã, em primeiro lugar aos Assamitas da Mão Negra e, em seguida, chegar aos seus parentes no Sabá, até aqueles anciões que uma vez o desprezaram. Talvez alguma noite, se Allah permitir, sua mensagem vai chegar até mesmo aos cismáticos que procuram refúgio na Camarilla... uma meta que ele simplesmente não irá propor ainda, pois sua posição de Serafim ainda não é segura, e Yazid é demasiadamente pragmático para permitir que sua maior meta possa ser prejudicada pelo idealismo inoportuno.

Banjoko (Franciso Ruiz)

Banjoko nasceu do povo Yoruba, mas foi capturado em um ataque no início do século XIX e vendido como escravo em Cuba. Ele provou ser um escravo difícil, causando habilmente sua vingança contra a família do seu mestre e chamando a atenção de um Lasombra que ainda testou sua ingenuidade antes de lhe conceder o Abraço. O senhor de Banjoko era da descendência de Montano, um fato que ele não anuncia ao lidar com outros Lasombra, embora ele tenha virado as costas ao seu senhor na Trilha da Noite e no misticismo do Abismo ao abraçar a Trilha do Acordo Honrado.

Banjoko é um hábil e engenhoso agente cuja ortodoxia Nodista é bem estabelecida na Mão, ele ainda não é bem conhecido pela liderança do Sabá, fazendo dele um candidato de longas chances de manter sua posição como um Serafim por completo. Sua agenda política é ter todos trabalhando em conjunto no advento da Gehenna; como tal, mesmo que ele esteja disposto a negociar alguma trégua com a Inquisição Sabá. Sendo Lasombra, ele teve mais sucesso em lidar com os Inquisidores (muitas vezes Lasombra) do que a maioria dos seus pares na Mão. Ele também tende a usar o seu nome Espanhol, Francisco Ruiz (uma versão mais digna de Pancho Ruiz, o seu antigo nome escravo) ao lidar com eles. Entre os da Mão, as suas principais funções foram as de emissário, e como tal, Banjoko já começou a sua própria rede de estratégia política, tornando-se tão claro como ele pode ser provável da longa maldição, ele planeja estar na corrida durante todo o tempo ao fim.

Teresita

Para a pequena Nosferatu soberano e treinadora de cadetes, sua nomeação atual para Serafim é uma oportunidade que veio (não totalmente sutil) desde que Izhim foi dado como desaparecido. Uma estrategista experiente, cúmplice de muitos segredos desconhecidos para a maioria do consistório, devido a sua residência permanente na Cidade do México, ela pareceu ser uma escolha lógica, e se Jalan-Aajav tinha quaisquer dúvidas de ofertar tal posto a uma mulher, ele sabiamente manteve-os para si mesmo. Teresita tem um grande apoio popular entre os operativos da Mão Negra, e quem se lembra dela... bem, se não for com carinho, então com um profundo respeito. Teresita também é uma Ultraconservadora fervorosa, e fortemente apoia a Jyhad, mesmo que isso signifique dar alguns postos altos para o Sabá avaliar no percurso ao longo do caminho. (Para mais informações sobre Teresita, veja Cidade do México à Noite).

A QUESTÃO DA REGÊNCIA

A vaga da regência é naturalmente uma questão de grande preocupação para a Mão Negra, que deve a sua posição exaltada no Sabá com o apoio do regente e do consistório. Galbraith confiava e contava com a Mão para realizar sua agenda, e outro que saiu da subseita independentemente da autoridade externa – que é como a Mão gosta. Dos três candidatos, o Lasombra Charles VI parece ser o mais confiável para apoiar a Mão contra a agenda dos Antediluvianos – por outro lado, ele é quase demasiadamente confortável com a Inquisição, e pode não dar a Mão a liberdade de prosseguir os seus objetivos uma vez queira. Venere Carboni, um Toreador, foi um dos apoiadores de Galbraith, e é provável que continue com o seu estilo de liderança – mas se estas realmente são as Noites Finais, como gostaria da estabilidade média habitual dos negócios ou estagnação? Szechenyi Jolán chamou o apoio para a moderação, mas ela não tem qualquer agenda clara quanto a

Gehenna.

A Mão permanece oficialmente neutra sobre os presentes candidatos, à espera para ver se um parece estar ganhando força entre uma clara maioria entre o consistório; é melhor voltar e esperar o vencedor do que tomar uma decisão muito cedo e estar errado. A outra opção, caso nenhum dos três pareça realizar uma clara liderança, e para evitar uma quarta Guerra Civil incapacitante, teria de ser realizado um golpe Pretoriano – escolher um candidato forte e instalar esse candidato à força, utilizando todos os meios necessários para reprimir os protestos do consistório ou qualquer rival sobrevivente. Isto deixaria o novo regente muito endividado com a Mão, embora isso também possa se virar sob eles de uma outra forma que também devem ser levadas em consideração. Até então, a Mão vai fazer o que tinha de ser feito há séculos – aparentemente nada.

A QUESTÃO DA GEHENNA

Poucos na Mão Negra discordarão que a Gehenna já começou, ou pelo menos os primeiros sinais dá sua entrada já tem ocorrido. As questões quanto à forma como as coisas vão se tornar pior, e quão rápido – é uma consideração importante. Quanto tempo resta para se preparar? E se a Mão acelerasse o recrutamento e treinamento dos novos cadetes, a fim de criar força em números? O Sabá vai ser mais uma ajuda ou um obstáculo nas Noites Finais? Mas a Mão deve estar em um nível diferente de torre de vigia mesmo agora? São as torres de vigia originalmente concebidos pelos fundadores adequados para a realidade das Noites Finais?

Com efeito, as torres de vigia foram revistas no passado (sobretudo em função do avanço da tecnologia militar), e pode muito bem estar sob revisão mesmo agora, quando os novos dados do incidente em Bangladesh continuam a ser acumulados e estudados. Vários projetos de Nodistas de alto nível também continuam, incluindo uma análise cautelosa das traduções atuais para possíveis interpretações erradas, determinando quais eventos podem ter ocorrido e vendo o quão marca as especulações de dois séculos para cá.

A Gehenna é o suspiro da morte – e também a finalidade da própria existência da Mão Negra. Nestas Noites Finais, é muito em suas mentes. Alguns dizem que na verdade seria melhor que a Gehenna começasse agora – ou se a Mão pudesse encontrar uma maneira para que ela ocorra no horário da Mão, e não dos Antediluvianos. Pois, como as Admoestações dizem, quanto mais fatores de uma batalha você pode controlar, você pode também controlar melhor os seus resultados...

A QUESTÃO DO SEPARATISMO

A Mão Negra tem sido sempre um servo fiel da liderança Sabá, mas isso não significa que ela sempre sente que a liderança Sabá é verdadeiramente digna do seu serviço. Do ponto de vista da Mão, o Sabá pode ser o melhor que têm de se trabalhar, mas em muitos aspectos a seita se tornou tão corrupta e cansada como a Camarilla. Os arcebispos e cardeais falam muita coisa sobre a luta contra os Antediluvianos, mas na verdade sua principal preocupação é o seu próprio conforto, segurança e base de poder. Até o próprio Sabá parece contente de emocionar-se na violência do momento, satisfazendo quaisquer impulsos das suas Bestas que bate as suas fantasias sem pensar na eternidade ou qualquer maior objetivo das suas não vidas.

Com a Gehenna parecendo estar tão próxima, uma facção pequena, mas conhecida da Mão propôs uma ideia radical: Dividir inteiramente o Sabá, essencialmente formando uma terceira (mas extremamente pequena) seita. Então a Mão seria livre para fazer contatos e alianças com membros dignos e de muito conhecimento ambos da Camarilla e Sabá, livre de complicações ultrapassadas, a fim de prosseguir a guerra contra

os Antediluvianos como lhe aprouver. Jalan-Aajav tem condenado publicamente este ponto de vista, apesar dos rumores de ele próprio ter um dos maiores estábulos de agentes e espões da Camarilla na Mão. Outros estrategistas da Mão declamam a noção de secessão como suicida, apontando para o incidente de apenas alguns anos atrás, quando os anciões Assamitas saíram, deixando para trás seus membros mais jovens para enfrentar a fúria dos soldados rasos no Sabá. Certamente o melhor, eles dizem, é trabalhar na melhoria do foco e do potencial de dentro do Sabá, particularmente agora que o Fim dos Tempos está sobre nós? O melhor é o Sabá conosco, com todas as suas falhas, e não contra nós.

Ao contrário da maioria dos outros grupos de Cainitas, a Mão Negra nunca sofreu muito demasiado (ou pelo menos, obviamente) de partidatismo, graças aos seus rigorosos treinamentos, fanatismo e ética de serviço. Contudo, nestas últimas noites, aquele espectro ainda pode ameaçar os Escolhidos de Caim, ao mesmo tempo em que eles precisarem de sua unidade.

A QUESTÃO DA PEREGRINAÇÃO

As recentes turbulências que o clã Assamita tem causado criaram uma série de problemas difíceis para a Mão Negra. Não só fez perder uma boa parte dos seus agentes anciões mais experientes, mas o novo poder no *Alamut* apresentou também uma ameaça muito real sobre a maioria dos ritos sagrados da Mão. Muitos acreditam que um dos cenários mais prováveis para o ressurgimento de Caim (se não alguns Antediluvianos) é o Oriente Médio, berço das civilizações antigas. É também o local da Pedra Lacrimejante, a relíquia sagrada que todos os membros da Mão reverenciam e peregrinam a fim de selar sua iniciação como um dos Escolhidos de Caim.

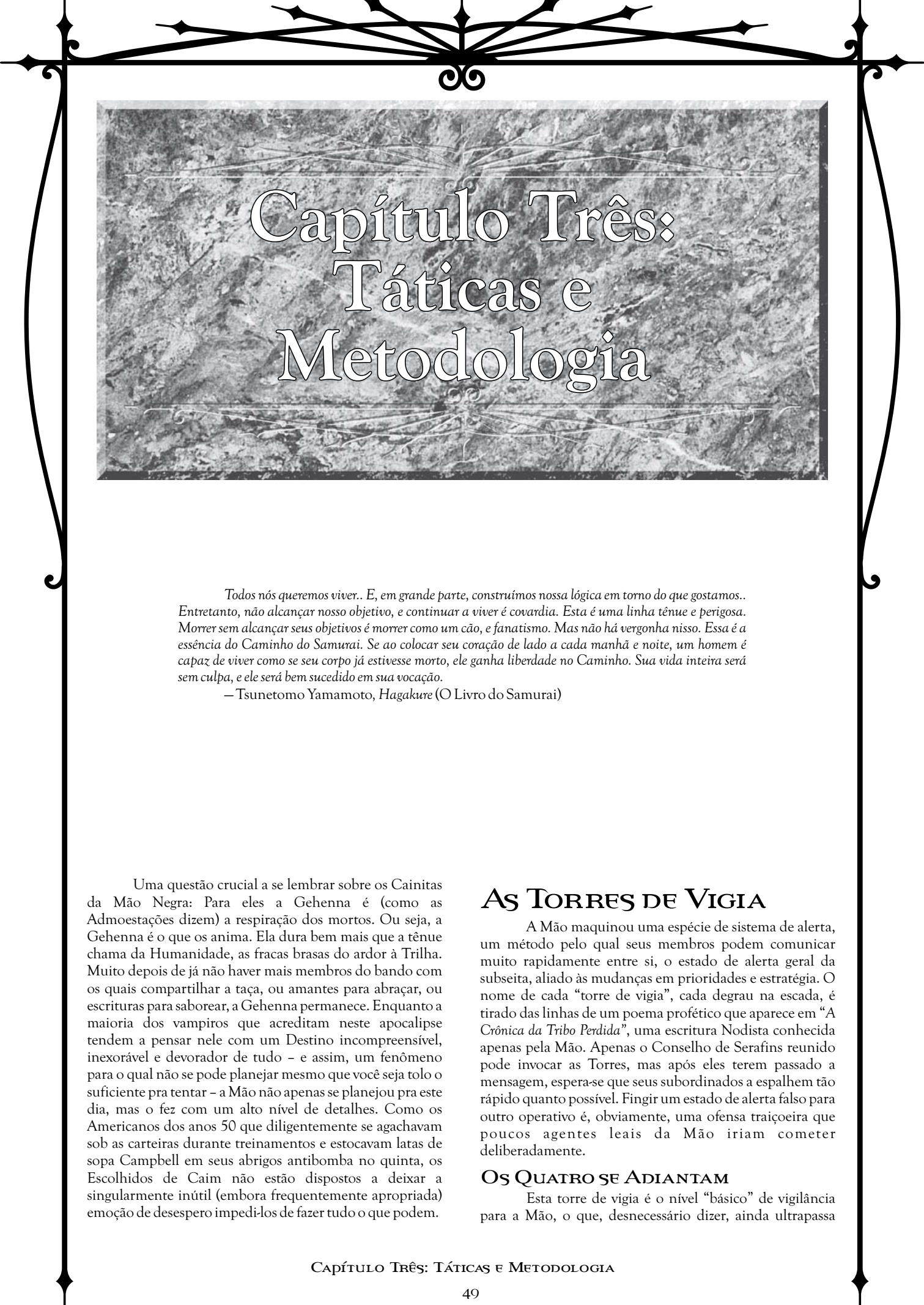
No entanto, a presença do poderoso Matusalém ur-Shulgi, que aparentemente é um *avatar* do próprio Antediluviano Assamita, fez a peregrinação difícil, se não definitivamente impossível. Os Assamitas guardam os terrenos ao redor do *Alamut* mesmo com uma maior vigilância do que antes, e são menos suscetíveis a olhar o outro lado se os seus irmãos *antitribu* passarem. A Mão Negra deve ir à guerra contra o *Alamut* a fim de proteger o seu local sagrado, ou tentar um acordo? Deveria ser prioridade mesmo com a Gehenna tão perto? Se a Mão decidir passar a sua força em outro lugar, é justo pedir a todos os novos iniciados para enfrentar a Gehenna como um verdadeiro Escolhido de Caim quando eles não participaram das Lágrimas de Zillah?

Irmão,
Não devemos esquecer quem nos fez, e quem devemos verdadeiramente servir. Nosso futuro não está com o *Alamut*, nem com a falsa *manus nigrum* ou o gordo tolo que aspira a um título que ele não merece. Mas o nosso tempo ainda não chegou. Quando o Serafim retornar, ele saberá quem foi realmente leal.

Quanto ao falcão que você falou, lembre-se que um espírito nascido no cativeiro nunca é tão forte como um nascido livre. Quando a porta de sua gaiola for aberta, então veremos se ele voa. Com isso saberemos onde o seu coração realmente está.

N.





Capítulo Três: Táticas e Metodologia

Todos nós queremos viver.. E, em grande parte, construímos nossa lógica em torno do que gostamos.. Entretanto, não alcançar nosso objetivo, e continuar a viver é covardia. Esta é uma linha tênue e perigosa. Morrer sem alcançar seus objetivos é morrer como um cão, e fanatismo. Mas não há vergonha nisso. Essa é a essência do Caminho do Samurai. Se ao colocar seu coração de lado a cada manhã e noite, um homem é capaz de viver como se seu corpo já estivesse morto, ele ganha liberdade no Caminho. Sua vida inteira será sem culpa, e ele será bem sucedido em sua vocação.

– Tsunetomo Yamamoto, *Hagakure* (O Livro do Samurai)

Uma questão crucial a se lembrar sobre os Cainitas da Mão Negra: Para eles a Gehenna é (como as Admoestações dizem) a respiração dos mortos. Ou seja, a Gehenna é o que os anima. Ela dura bem mais que a tênue chama da Humanidade, as fracas brasas do ardor à Trilha. Muito depois de já não haver mais membros do bando com os quais compartilhar a taça, ou amantes para abraçar, ou escrituras para saborear, a Gehenna permanece. Enquanto a maioria dos vampiros que acreditam neste apocalipse tendem a pensar nele com um Destino incompreensível, inexorável e devorador de tudo – e assim, um fenômeno para o qual não se pode planejar mesmo que você seja tolo o suficiente pra tentar – a Mão não apenas se planejou pra este dia, mas o fez com um alto nível de detalhes. Como os Americanos dos anos 50 que diligentemente se agachavam sob as carteiras durante treinamentos e estocavam latas de sopa Campbell em seus abrigos antibomba no quinta, os Escolhidos de Caim não estão dispostos a deixar a singularmente inútil (embora frequentemente apropriada) emoção de desespero impedi-los de fazer tudo o que podem.

AS TORRES DE VIGIA

A Mão maquinou uma espécie de sistema de alerta, um método pelo qual seus membros podem comunicar muito rapidamente entre si, o estado de alerta geral da subseita, aliado às mudanças em prioridades e estratégia. O nome de cada “torre de vigia”, cada degrau na escada, é tirado das linhas de um poema profético que aparece em “A Crônica da Tribo Perdida”, uma escritura Nodista conhecida apenas pela Mão. Apenas o Conselho de Serafins reunido pode invocar as Torres, mas após eles terem passado a mensagem, espera-se que seus subordinados a espalhem tão rápido quanto possível. Fingir um estado de alerta falso para outro operativo é, obviamente, uma ofensa traiçoeira que poucos agentes leais da Mão iriam cometer deliberadamente.

OS QUATRO SE ADIANTAM

Esta torre de vigia é o nível “básico” de vigilância para a Mão, o que, desnecessário dizer, ainda ultrapassa

aquele da maioria das comunidades de vampiros. Nesta Torre, operativos podem propor qualquer contrato ou designação em potencial que eles desejam a seus superiores, e estes superiores têm uma razoável liberdade em decidir que caminhos irão perseguir. É claro, designações explicitamente vindas de cima são prioridade diante de todo o resto. O que é chamado “inteligência Nodista” (geralmente significa informação sobre coisas como artefatos, escrituras, profecias, presságios, cultos à Gehenna, tumbas de Matusaléns, etc., mas, também, podem se referir a inteligência política de nível extremamente alto) deve ser procurado apenas durante tempos de relativo ócio ou por operativos cujos principais deveres vinculem-se a essa área. Membros da Mão podem usar qualquer dos meios normais de comunicação entre si, desde que possam se assegurar de uma segurança adequada.

OS ESCOLHIDOS SÃO CHAMADOS

Nesta Torre, a vigilância aumenta. Comandantes de Sentinelas devem manter um quarto de seus operativos em prontidão (isso é, livres para serem designados instantaneamente, idealmente aprimorando suas habilidades de combate enquanto esperam). Soberanos devem também propor missões de inteligência apropriadas aos Serafins. Alguns dos operativos em áreas onde não há nada realmente “apropriado” a se fazer localmente podem ser mandados para regiões mais problemáticas, ou para outro oficial ou comandante para receber novas ordens.

Contratos entram em escrutínio muito mais intenso que o normal. Designações superam todo e qualquer contrato pendente ou proposto (mesmo que esse dito contrato já tenha sido aprovado), a menos que um Serafim, especificamente, declare o contrário. Superiores devem fazer todo esforço para comunicar novidades aos seus agentes disfarçados sobre a mudança na Torre, providenciando para que isso possa ser feito sem comprometer suas coberturas. Agentes devem, sempre que possível, evitar meios de comunicação “menos seguros”, incluindo telefones celulares, e-mail, cartas e animais entregadores portando mensagens escritas.

A Inteligência Nodista também se torna alvo de maior interesse. Embora operativos não precisem *sair procurando* por ela neste ponto, eles devem trazer toda informação nova, rumores, etc., que cruze seu caminho à atenção imediata de seus superiores. Adicionalmente, espera-se que eles relembrem seus superiores de qualquer mistério Nodista conhecido em sua área que foi deixado sem investigação devido à falta de recursos ou interesse. Soberanos compilam e analisam toda esta informação e fazem relatórios formais sobre o assunto para todo o Conselho de Serafins.

O Conselho destacou vários planos de contingência que Soberanos e Comandantes de Sentinelas devem seguir no momento que ouvirem a torre de vigia ser invocada. A maioria desses planos têm a ver com o movimento e designação de operativos; mas os planos podem também incluir um cenário de assassinato que foi suspenso apenas para esta ocasião, ou um esquema para uma quebra da Máscara, ou outra distração maior – o tipo de coisa que desencadeia o máximo de desorganização no inimigo com o mínimo de esforço. A Mão tem estado nesta Torre por mais tempo que em outras desde o fim de 1997.

OS MAIORES CAEM

Esta Torre só foi invocada duas vezes na história da

subseita, a última ocasião sendo durante a Semana dos Pesadelos. (Alguns Soberanos imploraram a Jalan-Aajav para invocá-la durante a recente onda de deserção em massa, mas ele recusou, alegando que precisa terminar sua investigação primeiro. Os Serafins interinos parecem ter aceitado esta decisão por enquanto, mas muitos imaginam quanto tempo mais eles estarão dispostos a esperar – e eles certamente podem forçá-lo por maioria de votos).

Nesta Torre, agentes não podem perseguir ou aceitar qualquer contrato sem a aprovação de todo o Conselho de Serafins, não importa qual o posto do oficial do Sabá requisitando o contrato. Superiores devem retirar operativos de todas as tarefas não essenciais assim que estas puderem ser terminadas em segurança. Operativos de qualquer posto que foram formalmente designados para inteligência Nodista temporariamente ganham o posto de Soberano, e têm a autoridade para recrutar assistência de outros operativos o quanto precisarem sem referência à cadeia de comando – apesar de ser melhor que sejam capazes de justificar tais ações aos Serafins depois. Operativos disfarçados irão provavelmente receber ordens para tomar ação imediata (possivelmente suicida ou extremamente perigosa), ou sair sem nenhuma preocupação em manter o disfarce.

Os Serafins colocaram planos de contingência adicionais, bem mais misteriosos para esta Torre. Rumores dizem que um dos principais feiticeiros da ordem conjura algum ritual medonho para proteger a Pedra Lacrimejante sempre que esta Torre é invocada, mas o que precisamente este ritual faz e que preço ele cobra, ninguém pode dizer ou dirá. Durante a Semana dos Pesadelos, uma tremenda tropa de choque pesadamente armada de removedores e Nodistas foi mandada pra Bangladesh, mas não pôde chegar perto da fonte do problema devido à enchente. Ao invés disso, ela ficou logo além da área, “limpando” os vampiros em frenesi e outras ameaças menos classificáveis que vieram em alvoroço do redemoinho. A Mão Negra se tornou razoavelmente certa de que o que aconteceu em Bangladesh foi de fato o despertar e destruição de um Antediluviano – o primeiro em muitos séculos. Correspondentemente, ela estuda cada pedaço de informação que pode encontrar sobre o episódio para que possa revisar seus planos de contingência para esta torre de vigia (e a próxima) de acordo.

OS LOBOS DEVORAM

Os Serafins nunca invocaram esta Torre, de acordo com a memória de qualquer agente da Mão Negra atualmente caminhando pela noite – ou, pelo menos, se alguém *recorda*, não está falando. Operativos anciãos dizem que ela é mantida em reserva para a inevitável noite em que a Gehenna parar de meramente ameaçar uma nação, região ou clã de cada vez (como a Indonésia ou os Ravnos) e realmente se tornar uma ameaça global iminente. Neste nível de alerta, operativos não devem ficar surpresos ou pesarosos ao ver ordens mantidas por séculos serem descartadas sem um momento de hesitação. Nenhum contrato pode ser aceito ou cumprido, ponto. Missões suicidas se tornam muito mais frequentes e operativos não podem apelar para o escalão mais alto. Operativos têm permissão estabelecida para mandar qualquer Cainita (de qualquer seita ou afiliação) que interfira em cumprir as ordens da Mão para a Morte Final. Toda a comunicação entre membros da Mão devem não apenas ser em código, mas em códigos específicos da Mão, e a falha em aderir a esta regra é punida como traição.

Teorias sobre os planos de contingências para esta Torre variam do senso comum ao completamente fantástico. Por exemplo, alguns Escolhidos insistem que a subseita há muito tempo é capaz de comandar armas de destruição em massa (nucleares, químicas e biológicas), mas não o faz devido ao dano político que um movimento desses causaria. Se esta torre de vigia é invocada, no entanto, esses planos serão levados a cabo, a política que se dane. Outros sussurram sobre horríveis pragas de sangue, capazes de afetar vampiros, esperando em tubos de uma enorme rede de cavernas, grande o suficiente para abrigar não apenas todos os membros da Mão, mas também mortais não contaminados para alimentá-los por dois anos. (Operativos Nosferatu zombam desse boato. Eles insistem que se um sistema de cavernas tão grande como esse existisse seu clã com certeza saberia disso).

Uma história até mesmo diz que um ou mais oficiais de alto nível da Camarilla são na verdade agentes disfarçados da Mão – ou até mesmo candidatos Manchu – plantados na seita a séculos atrás. Por enquanto, se a história tem qualquer verdade, esses agentes se detêm a sabotagens sutis, mas na noite certa, eles irão se erguer para liberar uma súbita e devastadora traição ao próprio Círculo Interno.

Alguns agentes da Mão se mantêm deliberadamente indiferentes a estes zúidos conspiratórios. Eles dizem que estarão contentes em ver o que a última torre de vigia traz ao vê-la por si mesmos. A oportunidade está chegando em breve.

NOITE A NOITE

Mesmo com a Gehenna não apenas batendo à porta mas gritando “Olá” de braços abertos, a não vida continua. Embora muitos operativos atualmente sigam missões lidando diretamente com os eventos das Noites Finais, a maioria continua com suas ocupações normais, executando seus deveres do modo cotidiano – não que o que seja ‘normal’ para a Mão possa ser descrito como ‘comum’ mesmo para padrões Cainitas.

COMUNICAÇÕES

Com a exceção das colunas criadas pelo Serafim Djuhah antes de seu desaparecimento, operativos da Mão são espalhados bem amplamente pela seita. Poucos bandos Sabá podem deter mais que um membro da Mão Negra. Além disso, os próprios bandos são às vezes nômades. Membros da Mão podem planejar se encontrar durante grandes eventos da seita, Festins de Sangue e similares, mas geralmente devem ser cautelosos ao fazê-lo. (Não seria bom deixar a plebe nervosa sem boas razões). A liderança da subseita encoraja operativos a se tornarem difíceis de rastrear: rotas de viagem variáveis, manter refúgios múltiplos, evitar hábitos de rotina. Também faz seu melhor para impedir qualquer operativo de conhecer informação de contato atualizada de muitos de seus associados (apesar de operativos terem o dever de manter seus Comandantes de Sentinela informados de seus afazeres e a maioria tenha uma ideia geral de onde procurar por outros em sua Sentinela). Dados estes obstáculos, a Mão deve exercer criatividade ao criar meios para operativos entrarem em contato com segurança.

PONTOS DE ENTREGA

A Mão têm usado pontos de entrega para recepção de mensagens praticamente desde sua inepção, mas tomou muitos anos para a tradição se desenvolver em algo parecido com uma rede de verdade. Nestas noites, a maioria das cidades do Sabá tem alguns pontos de entrega cujas localizações são conhecimento razoavelmente comum entre agentes da Mão, em adição a numerosos mais obscuros: entre as páginas do artigo “Madagascar” na *Encyclopedia Britannica* da biblioteca da cidade; colada no lado de baixo da lixeira atrás do restaurante Etíope; magicamente escrito em um espelho no banheiro de um shopping. As mensagens deixadas em pontos de entrega normalmente consistem do que parece, para observadores casuais, com algumas linhas de poesia em Árabe ou Espanhol. É claro que a “poesia” é na verdade uma série de frases e palavras cifradas que se referem a pessoas, lugares, instruções e assim por diante. Informação

CÓDIGOS

Criptografia é a arte do código, começando pelos bastões *cytale* e simples cifras de substituição de civilizações clássicas, indo até encriptações fotônicas quânticas, tão seguras que seria necessário quebrar as leis da física para decodificá-las. Estenografia é sua arte irmã de camuflar informações, que pode ir de antigos truques como tatuar mensagens na cabeça raspada de um escravo e então deixar seu cabelo crescer, ou escrever na madeira por baixo da cera lisa, em uma tábua de cera, aos ultramodernos – como uma marca d’água digital em uma imagem gráfica que opera via diferenças no brilho de pixels muito sutil para serem detectadas pelo olho humano (mas não, talvez, além do alcance de Auspícios).

Como qualquer rede de espíões, a Mão aprecia um permanente interesse em tais técnicas. No entanto, ela compreende muito bem que nesse campo, como muitos outros, mortais ultrapassam Cainitas em pura criatividade e velocidade de inovação. Ao invés de tentar exaustivamente avançar o estado da arte, a Mão simplesmente faz seu melhor para ficar o mais perto possível das novidades das invenções humanas. Ela deliberadamente recrutou aqueles que trabalhavam como espíões ou criptógrafos em vida – como o soberano Nosferatu Ingram Frizer, cujo tempo no serviço secreto Elizabetano o manteve em contato com as reflexões criptográficas de visionários como Dee, Bacon e Raleigh; e o Malkaviano Roger Farnsworth, um dos decifradores do código de Turing. Narradores que planejam fazer de missões de espionagem um elemento central de suas histórias da Mão são encorajados a fazer uma pequena pesquisa tanto em criptografia quanto estenografia. Ao invés de simplesmente dizer aos jogadores “vocês decodificam a mensagem, e descubrem que é uma ordem para colocar uma vigilância constante no primógeno Toreador”, porque não melhorar a sensação da história ao realmente dar a eles uma mensagem para desvendar?

CONTRATOS

Entrar em contato com a Mão é relativamente fácil para oficiais do Sabá e apenas para eles. (Isto é inteiramente intencional. A Mão conhece muitos Sabá comuns com os quais ela ficaria feliz em lidar, mas não deseja entreter as incontáveis petições frívolas de cada *vato* e *chica* com um machado para afiar) Alguns agentes da Mão deixam sua afiliação pública, simplesmente porque eles escolhem fazê-lo, mas outros – os emissários – o fazem porque esta é sua função. Quando um oficial tem um alvo que quer assassinado, ou um cerco planejado que gostaria que a Mão ajudasse, ou informação que ele acredita que a Mão pode obter, ele simplesmente contata o emissário e apresenta seu pedido. O emissário, por sua vez, o apresenta a seus superiores.

A Mão tende a priorizar as missões que ela própria escolheu ao invés daquelas escolhidas para ela. Isto está ligado às regras que governam o processo de aprovação de contratos. Se um mero bispo pede um contrato, ele deve ser aprovado por todo o Conselho de Serafins; se o requerente é um arcebispo ou cardeal, a aprovação de dois Serafins é suficiente; se um priscus ou o regente faz o pedido, no entanto, então apenas um Serafim precisa assiná-lo. A idade, poder, e importância da vítima proposta (ou a importância estratégica da cidade alvejada, no caso de um cerco) também é levada em consideração. Na maioria das vezes, é mais fácil conseguir um contrato contra o primógeno Treador do que persuadir um *kamut* a vir liderar sua tomada de Londres. Se um contrato importante passa mais rápido que o esperado, isso é quase sem dúvidas porque ele se encaixava nas agendas atuais da Mão.

Apesar da Mão certamente indulgir em política de seita (de fato, suas ocasionais tentativas nos séculos passados de bancar o Illuminati veio a assombrá-la mais que uma vez), ela também deliberadamente cultivou uma reputação por desperdiçar pouco tempo em propostas ridículas, não importa quão exaltada a fonte. Apesar do Código de Milão obrigar todos os Sabá leais a apoiarem a Mão, a exigência não é explicitamente recíproca. Emissários podem, e frequentemente o fazem, descartar contratos inteiramente ou se recusar a levá-los aos Serafins até que o plano tenha sido melhorado consideravelmente – talvez com o auxílio da Mão.

deixada em pontos de entrega é quase sempre informação que membros da Mão podem distribuir com segurança e liberdade dentro da subseita.

O léxico da Mão de “poesia” codificada é bem grande; a maioria dos agentes precisa de uma certa proficiência na Arte da Memória (ver coluna lateral) para se lembrar até mesmo do corpo essencial das frases. Lendas da Mão dizem que as frases código nunca foram anotadas em nenhum lugar. As frases código têm apenas a mais tênue conexão cognitiva aos conceitos que elas representam – por exemplo, uma referência a uma moeda ou moedas normalmente quer dizer Camarilla, *fakka* sendo uma expressão Árabe para “pequena mudança” que vem de *al-Fakka*, ou seja, a estrela Alphecca, parte da constelação de sete estrelas da Corona Borealis, sete sendo o número de clãs da Camarilla (até recentemente). Como resultado, as frases podem se mostrar muito difíceis para um estranho decodificar, particularmente um estranho não familiarizado com Árabe e convenções literárias Árabes.

MENSAGEIROS

Operativos mandados em missões de mensageiros tendem a ser aqueles que podem se mover entre cidades sem levantar muitas suspeitas: Gangrel Rurais, os poucos Ravnos sobreviventes, neófitos que se passam por anarquistas, etc. A Mão também usa mensageiros carnicais, apesar de, como o resto do Sabá, seus membros não manterem carnicais nem de perto tão frequentemente ou por tanto tempo quanto seus primos da Camarilla. Não é totalmente incomum para tais entregadores terem suas mensagens e mesmo sua rota embutidas através de Dominação, de modo que eles não saibam onde eles devem ir até que estejam lá. Sabá comuns se sentiriam muito ofendidos de passar por tal invasão de privacidade e autonomia. Mas, felizmente (para a subseita), o treinamento e ideologia da Mão são razoavelmente bem sucedidos em instilar a noção de que nenhum verdadeiro devoto se recusaria de dar sua não vida, sua liberdade, ou mesmo seu senso de autonomia para o bem da Mão.

A Mão também faz uso bastante frequente de mensageiros animais – como qualquer um poderia esperar de um grupo com uma grande população Gangrel e substanciais contingentes Tzimisce e Nosferatu. Mensageiros animais vão de triviais (pombos-correios) aos decididamente sobrenaturais (um gato que teve tanto sua carne moldada quanto foi seletivamente nascido de gerações de antecessores carnicais ao ponto em que sua inteligência se equiparar à de uma criança de quatro anos, portando uma mensagem telepática que só pode ser aberta por uma combinação de Dominação e Auspícios).

REDE DE COMUNICAÇÕES

Informação também viaja através dos operativos da Mão pelas mesmas redes informais que proliferam em cada comunidade, não importa o quão dispersa. Enquanto *kamuts* são *ad-hoc* por natureza, operativos que se provam excepcionalmente bem entrosados frequentemente se veem juntos com frequência, assim o termo “*kamut* reunido”. Tais Cainitas normalmente se mantêm em contato entre si mesmo durante os, às vezes longos, espaços entre missões. Operativos que compartilham uma especialidade ou campo de especialização também vêm a saber os nomes e atribuições uns dos outros. Normalmente três graus de separação, no máximo, ligam um agente da Mão a qualquer outro. O truque é saber exatamente quem e quais esses graus são. Ainda assim, com cuidadoso trabalho de detetive (no que muitos da Mão se destacam) pode-se frequentemente rastrear quem quer que você procure.

ENCONTROS

A Mão tenta limitar os números de reuniões em massa por razões de segurança; veja o destino dos Tremere *antitribu*. Ainda assim, algumas ocasiões são simplesmente muito significativas para não se reunir: iniciações de classes de cadetes se graduando, por exemplo, ou promoções. Serafins irão frequentemente realizar uma cerimônia para encomendar os sobreviventes de uma ofensiva recente e honrar os caídos. Embora Festins de Sangue normalmente

ARS MEMORIA, A ARTE DA MEMÓRIA

Há muito tempo, ou assim diz a história, o poeta Simonides foi contratado para compor e recitar versos para um banquete. Infelizmente, ele era devoto ou tradicional o suficiente para começar com algumas linhas glorificando os deuses antes de seguir para o que ele certamente sabia que seria seu verdadeiro trabalho naquela noite – bajular o anfitrião. O anfitrião pagou a Simonides apenas metade de seu cachê, alegando que ele poderia procurar os deuses para lhe pagar a outra parte.

Moral número um: Se você se encontrar em uma fábula, cuidado com o que diz.

Um servo disse a Simonides que dois jovens a cavalo estavam na porta procurando por ele. Simonides saiu, mas não viu ninguém. Enquanto estava procurando, o salão de banquetes desabou a suas costas. Quando os aldeões vieram enterrar os mortos, os corpos estavam tão mutilados que não podiam ser identificados. Mas Simonides descobriu que podia se lembrar precisamente onde cada convidado estava sentado, e foi capaz de identificar a todos por sua posição em meio aos destroços. Castor e Pollux (os dois jovens cavaleiros) haviam pago a metade dos deuses. Assim nasceu a Arte da Memória.

Moral número dois: Deuses não precisam pagar em dinheiro.

A Arte da Memória é um sistema mnemônico bem conhecido de eras Clássicas até a Renascença, um feito comum do clero e membros educados da sociedade que morreu apenas com o advento da prensa. Muitos Cainitas nascidos antes que a alfabetização fosse disseminada têm uma capacidade para memorização que maravilha suas crias. Diz-se, no entanto, que verdadeiros mestres da Arte da Memória podem executar feitos como memorizar cada artigo, preço e comprador de um leilão que dura o dia inteiro e recitá-los sem esforço dias depois.

A Mão preservou a antiga arte por motivos óbvios. Quanto menos segredos escritos, menos segredos podem ser encontrados por acaso por inimigos. Operativos trabalhando nas profundezas de território hostil devem carregar pouco e não podem garantir que serão capazes de contatar seus companheiros em busca de lembretes sobre dados frequentemente complexos de missões.

A Arte da Memória se baseia no fato de que o cérebro se lembra de imagens visuais, particularmente imagens vívidas ou incomuns, mais confiavelmente que outros tipos de informação. Um praticante escolhe uma construção que conhece muito bem, de preferência uma com vários recessos e fissuras – digamos, o claustro de seu velho convento – e mentalmente passeia por ela. A cada recesso ou fissura ele então visualiza uma imagem notável que ele pode associar com um item em sua lista de coisas a memorizar. Tais imagens frequentemente dependem de jogos de palavras para a associação, e se também evocarem uma emoção forte como risadas ou desgosto, melhor ainda.

Quando o praticante deseja se lembrar dos itens em sua lista, ele simplesmente retorna à localização mental e faz outro passeio. Com prática, a informação pode ser relembrada mesmo após meses. Os especialmente adeptos podem ter qualquer número dessas construções mentais, cada uma armazenando tipos diferentes de dados; é fácil apagar ou “escrever por cima” de dados antigos que não são mais necessários. Verdadeiros mestres nem mesmo precisam de construções como apoio. Em seu lugar, eles usam vertiginosamente complexos sistemas de círculos conectados ou outros construtos abstratos como sua estrutura. A velha expressão retórica “Em primeiro lugar... em segundo lugar...” vem da Arte da Memória.

Armazenar informação deste modo tem um benefício adicional, para agentes da Mão, de confundir qualquer um que possa estar tentando arrancar informação da mente de um praticante. Como tudo é guardado simbolicamente, e a linguagem simbólica com frequência é bastante idiossincrática, isto forma uma camada de abstração que o pretenso leitor mental deve atravessar antes de chegar ao verdadeiro significado (“Eu continuo perguntando a ele pelas senhas e ele continua me dando uma imagem do Louvre, com exceção de que todas as pinturas estão erradas!”).

Adicionalmente, a informação armazenada na construção imaginada não é sempre inofensiva: O praticante sabe que deve evitar determinada alcova quando anda por seu “convento”, mas caso um interrogador tropece nele, ele ativa um comando de Dominação para apagar todos os dados completamente. A visualização que operativos capturados usam, *in extremis*, para ativar o Beijo da Áspide (veja a coluna lateral mais a frente neste capítulo) também é armazenada usando técnicas de Arte da Memória.

acompanhem tais celebrações, a Mão se orgulha de sua falta de hedonismo em relação ao resto do Sabá, e as coisas geralmente não descem aos mesmos níveis de bacanália que na seita como um todo.

No nível local, membros de uma Sentinela se reúnem tão regularmente quanto for possível para executar a Vaulderie. *Kamuts* também compartilham o copo repetidamente durante suas missões.

A TATUAGEM

A tatuagem, sendo ela própria uma marca mística, é um excelente foco para magias e rituais de todo tipo. Os Serafins têm acesso a determinadas magias de sangue poderosas que podem alcançar operativos através da tatuagem, apesar de geralmente empregarem essas magias

apenas quanto o assunto é realmente urgente e nenhum outro meio de comunicação é possível. Eles podem mandar um tipo de 'boletim geral' telepático (que vem na forma de uma visão ou 'pesadelo') a todo e qualquer membro da Mão no mundo. Poucos ainda caminhando na noite se lembram da última vez em que foi realmente feito, mas já aconteceu. Se o Serafim tem algum elo adicional a um indivíduo – como uma amostra de sangue, cabelo, carne ou talvez mesmo caligrafia, ou um Nome Verdadeiro – eles podem também usar as mesmas mágicas para contatar apenas aquele indivíduo. De fato, alguns agentes da Mão com uma pitada de feitiçaria do sangue dizem que os Serafins podem provavelmente fazer muito mais que simplesmente tocar a mente de alguém; se poder suficiente estiver no feitiço, eles

podem muito bem ser capazes de matar um operativo à distância. Nenhum, no entanto, pode apontar uma ocasião específica na qual tenha certeza de que isso aconteceu.

TECNOLOGIA

Devido à tendência do Sabá em ter não vidas mais curtas que suas contrapartes da Camarilla, a seita detém uma população estatisticamente mais jovem. Infelizmente, esta juventude comparativa não necessariamente se traduz como uma compreensão melhor da tecnologia e outras inovações; muitos Sabá desdenham de aparatos e idéias mortais assim como tudo o mais a respeito de mortais (exceto seu sangue, obviamente). Mesmo aqueles que não sentem nenhum desconforto particular perto de mortais não buscam, na maioria, a sua companhia. Como resultado, o Sabá com frequência se atrasa no tempo com ainda mais velocidade que seus inimigos.

A Mão certamente também não tem um grande desejo de misturar-se a seu suprimento de comida. No entanto, é muito mais fácil admitir que mortais ainda são bons para algumas coisas além de sua preciosa vitae. Orgulho excessivo a esse respeito é um luxo que a subseita não acha que possa se dar. Guerra, assassinato e espionagem sempre tanto guiaram a tecnologia quanto foram guiados por ela. Um vampiro que não tem ideia de que as chamadas de seu telefone celular podem ser interceptadas ou que um Boneco de Sangue pode carregar uma mini câmera é muito mais fácil de matar; a Mão já viu isso ocorrer de um lado da equação, e não pretende ser pega do outro lado.

Por esse motivo, agentes da Mão se esforçam para estarem na vanguarda da tecnologia, ou até mais. Alguns engolem sua repugnância e consultam especialistas mortais (Abraçando ou transformando em carniçais aqueles que se provam particularmente úteis); outros fazem aulas à noite ou cursos online, ou assinam *Soldier of Fortune* e *Wired*. Um surpreendente número compra computadores e se digladiam com cabos de rede e tutoriais de C++ com o propósito de invadir alguma intranet da cabala Nosferatu, apenas para descobrir que, de fato, eles usam Yahoo!

Operativos neófitos agora se comunicam online frequentemente, se reunindo em servidores seguros para trocar posts e mensagens instantâneas em uma mixórdia de poesia-código da Mão, linguagem hacker e gírias de hitmen. Anciões da Mão não são os únicos a se alarmarem com esses desenvolvimentos, particularmente aqueles que conhecem apenas o suficiente sobre tecnologia para perceber quão difícil é ter segurança. Mas, alguns jovens iniciados praticamente evangelizam a ideia de uma rede e banco de dados da Mão Negra – é claro, prometendo que nada verdadeiramente sensível será armazenado em qualquer máquina conectada de algum modo à Internet, nem mesmo por trás do firewall...

DISCIPLINA

Quando se trata de manter disciplina em suas fileiras, a Mão acredita que um grama de prevenção vale mais que um quilo de cura. A seleção de candidatos, a pesada doutrinação, o longo, árduo e perigoso processo de treinamento – tudo que os prospectos devem tolerar serve para tornar improvável que encenqueiros sejam sequer iniciados.

Ainda assim, nenhum sistema é perfeito. O mercenário, subversivo ou traidor ocasional consegue passar pelas frestas. E mesmo agentes da Mão cujo único

desejo é se provar um servo devotado e obediente da ordem pode acabar indo de encontro a seus superiores devido a um mal-entendido ou uma escorregadela. Apesar de não existir nenhum código formal de punição, a liderança aplica certas penalidades tradicionais:

- **Morte:** Esta é, na verdade, a punição mais comum para qualquer ofensa que foi claramente intencional. Mesmo erros honestos que resultam na morte desnecessária de múltiplos operativos da Mão pode exigir expiação através da Morte Final. Afinal, alguém que quer realmente vindicar-se perante Caim não precisa temer a morte de qualquer modo, porque a Promessa sagrada se estende a todos os devotos. Aqueles que não são dignos do verdadeiro Sangue, no entanto, com certeza encontrarão sua recompensa justa perante o Trono Negro de julgamento. Os Serafins não inventam desculpas para sua severidade quanto a isso. Como é dito a todos os iniciados quando estes são aceitos, suas não vidas já não pertencem a eles; eles se entregaram para o destino que a Mão achar adequado, seja ele “justo” ou não.

Apenas os Serafins reunidos podem decidir por uma sentença de Morte Final. Se se acredita que um operativo da Mão cometeu um crime digno de tal sentença, seus superiores provavelmente irão empalá-lo até que o Conselho possa ser reunido. Em muitos casos, o prisioneiro pode (se desejar) recuperar uma certa quantia de honra ao cometer suicídio, mas de um modo ou de outro, ele morrerá. Nos raros casos em que o Conselho julga alguém à revelia porque ele escapou da captura, uma Caçada Selvagem de toda a Mão é invocada e nenhum esforço é poupado para matar o infiel. (De fato, fugir para escapar de uma punição menor é por si só uma ofensa passível de Morte Final).

- **Perda da Mão:** Nesta terrível e relativamente rara punição, a mão portando a tatuagem sagrada é decepada com uma lâmina de prata e a ferida cauterizada com fogo. O operativo então passa por um ritual de sangue que o torna fácil de encontrar quando o Conselho de Serafins desejar. Sob pena de Morte Final, ele não pode curar o ferimento até ter feito reparações. Esta é uma forma de excomunhão, executada apenas naqueles que os Serafins consideram valiosos o suficiente para serem dignos de uma segunda – e última – chance. Um operativo que deliberadamente desobedeceu a uma única ordem direta, mas serviu à subseita lealmente por muitos anos até este ponto, por exemplo, pode ser considerado para este destino.

Sem sua marca de identificação, o condenado não é considerado do Sangue verdadeiro pela duração da punição, e caso tenha o azar de morrer nesta situação, a Promessa quase certamente não se aplicará. Ele tem um ano e uma noite, sem exceções, para fazer reparações adequadas a seus erros. Se ele fracassa em fazê-lo, ou trai a Mão de qualquer maneira durante este tempo, então ele recebe a Morte Final. Caso ele seja bem sucedido, no entanto, ele pode curar seu ferimento e ser aceito novamente na Mão com uma cerimônia formal onde a tatuagem (que reaparece junto com a mão) é refeita com o sangue dos Serafins.

- **Amarrar a Língua:** Os Serafins também têm um ritual que pode “amarrar a língua” do alvo, impedindo-o de falar sobre a Mão para estranhos, mas este ritual não é usado com muita frequência. Operativos que não conseguem fechar a boca representam uma ameaça genuína à subseita e simplesmente não duram muito. No entanto, os Serafins às vezes concedem clemência a operativos extremamente



competentes cujo único defeito seja uma tendência a se gabar demais ou deixam coisas escaparem sem intenção. Tais operativos quase certamente são removedores ao invés de espões ou *shakari*; afinal, para os últimos, discrição é o *sine qua non* de seus trabalhos. Com maior frequência, o ritual é conjurado sobre estrangeiros (especialmente mercenários da Camarilla recrutados para espionar por si próprios) a quem a Mão, por alguma razão, escolheu confiar trabalho mais sensível que o normal.

- **Açoitamento:** Soberanos e, ocasionalmente, Comandantes de Sentinela administram esta penalidade quando algum operativo sob sua autoridade cometeu um erro que prejudicou desnecessariamente seu *kamut* ou fez com que uma missão falhasse. (Novamente, erros intencionais, mesmo aqueles relativamente “pequenos”, tendem a ser punidos com a Morte Final). Na verdade, esta punição existe mais pelo punido que pelo superior. A maioria dos agentes da Mão se sente terrivelmente culpado ao descobrir que alguma de suas ações causou problemas ou embaraço à Mão, e sofrer em público (pois o açoitamento sempre é executado perante testemunhas) os ajuda a se livrarem desta culpa enquanto simultaneamente concede um forte desincentivo a repetir o erro. Para mortificar adequadamente a notoriamente dura pele de um Cainita, o chicote normalmente tem pontas de aço e suas pontas são afiadas mortalmente antes de cada chicotada.

- **Designações:** Grande parte do poder prático de Comandantes de Sentinela, Soberanos e Serafins se deve realmente a seu direito de designar missões como acharem adequado. Algumas designações e contratos são decididamente mais atraentes que outras. Via de regra, operativos competem por missões importantes ao invés de missões seguras ou mesmo prestigiosas (apesar de que a despeito da doutrinação, certa quantia de desejo de obter

glória, pelo menos aos olhos de seus camaradas Escolhidos, ainda permanece no coração morto da maioria). Alguns, no entanto, não mantêm em segredo sua ambição para se tornar Soberano ou mesmo Serafim alguma noite, e tais pessoas são ainda mais fáceis de controlar que os mais humildes. Se um superior fica insatisfeito com um de seus operativos, ele pode mandar uma mensagem com clareza suficiente simplesmente ao tirá-la do trabalho que sabe que ele quer fazer. Se esquecer de designar um operativo a um *kamut* reunido ao qual ele já serviu com sucesso no passado é uma resposta particularmente provocadora e humilhante.

- **Apelos:** Quando a subseita está na primeira torre de vigia (Os Quatro Cavalgam), agentes da Mão, de qualquer Posto, podem apelar qualquer decisão, incluindo decisões sobre designações ou punições, acima na cadeia de comando. Na prática, no entanto, a liderança se esforça para que este processo seja tão desagradável para o querelante quanto possível. A cultura da Mão, sendo uma combinação de culto de mistérios e unidade militar de elite, simplesmente não dispõe de muito apoio social para um chorão, mesmo que o chorão tenha razão. E daí se seu Soberano é um bastardo? Óbvio que ele é um bastardo – todos os Soberanos devem ser bastardos, dispostos a fazer o que for necessário para terminar o trabalho sem se importar com quem fique com raiva, ferido ou em cinzas no caminho. Algumas poucas vezes na história da subseita, um oficial ganhou uma ampla reputação por desperdiçar operativos e recursos sem necessidade, por alienar todos de talento ou habilidade, por se transformar em um descontrolado, etc.; nestes casos, apelos historicamente foram levados em frente e ouvidos com mais simpatia que o normal. Em torres de vigia mais altas, no entanto, mesmo apelos justificados se tornam mais difíceis e finalmente impossíveis de se fazer.

- **Punições Não-Oficiais:** A filosofia da Mão é de

AS ADMOESTAÇÕES

A Guerra é de importância vital para o Estado, a província da vida e da morte, a estrada para sobrevivência ou ruína. Consequentemente é obrigatório que ela seja cuidadosamente estudada.

— Sun Tzu, *A Arte da Guerra*

A tradição oral da Mão Negra trata as Admoestações – um corpo de ditados a respeito de estratégia, tática, e filosofia – como a fundação da arte da guerra. Cadetes devem memorizá-las como exercícios de domínio da Arte da Memória; líderes de *kamut* usam seus princípios no planejamento e execução de missões; membros às vezes citam as mais obscuras para outros como um tipo de código informal de reconhecimento. As Admoestações têm uma ampla gama de fontes, de Sun Tzu e outros estrategistas ocidentais, às normas do século XVIII para o Rangers de Roger, aos escritos de líderes da Mão. E embora grande parte do conhecimento esotérico e filosófico da Mão Negra seja considerado tão secreto que mesmo a menção de tais coisas a estranhos seja proibida, a maioria das Admoestações (particularmente aqueles por estrategistas mortais falecidos) caem em uma categoria menos protegida. Nenhum Soberano se importará se um membro da Mão Negra cita ou Sun Tzu ou o General Patton a seus companheiros de bando. Não é nada que ele não pudesse ter descoberto ou lido por si só, ou que qualquer Sabá com um pouco de iniciativa não pudesse descobrir.

Na verdade, existem duas partes das Admoestações: os próprios ditados, que são normalmente curtos e diretos; e os Comentários, nos quais vários estrategistas da Mão Negra iluminam, ilustram ou expandem as Admoestações sobre determinado assunto. Os Comentários são estudados apenas após a iniciação, normalmente com mentores ou outros membros da Vigia local. Ao contrário das Admoestações, os Comentários são secretos. Embora um membro da Mão Negra possa agir com base em qualquer coisa que ele aprendeu, tudo que ele tem permissão para citar são os aforismos básicos. Se isso o fizer parecer um gênio estratégico ou filosófico – bem, existem coisas piores para a reputação da Mão Negra.

COMO AS ADMOESTAÇÕES DIZEM...

As seguintes são um exemplo das Admoestações normalmente conhecidas, e frequentemente citadas, por operativos da Mão Negra. Narradores e jogadores devem se sentir livres para criar mais quando a situação exigir (ou a inspiração aparecer). Os realmente ambiciosos devem consultar *A Arte da Guerra*, de Sun Tzu.

Sobre os Modos da Mão Negra:

- Aquele que está morto não deve temer a morte; pois ela é como os braços de seu Pai o recebendo em casa.
- Gehenna é o hálito dos mortos.

Sobre Discrição e Dissimulação:

- Seja uma sombra em uma noite escura; não seja visto, ouvido, não deixe sinal de sua entrada ou saída, nem deixe nenhum rastro de sua presença pra trás.
- Sun Tzu disse, Sutil e insubstancial, o especialista não deixa rastros; divinamente misterioso, ele é inaudível. Assim ele é o mestre do destino de seu inimigo.
- Não deixe evidências para trás. Sequer uma cinza de cigarro, as cinzas de seu camarada, uma cápsula de bala, ou qualquer testemunha. Se você não pode levá-la com você, a destrua do modo mais rápido e completo possível.

Sobre o Valor da Espionagem:

- Sun Tzu disse, Seja o objetivo esmagar um exército, destruir uma cidade, ou matar um indivíduo, sempre é necessário começar descobrindo os nomes de quem estará presente, os auxiliares, os vigias das portas e sentinelas do general no comando. Nossos espiões devem ser comissionados para se certificar disso.
- Não existe inteligência excessiva antes de uma operação. No entanto, existe inteligência ruim, então confira suas fontes; não confie em qualquer informação que contradiga totalmente outras fontes verificáveis. Se algo parece muito bom para ser verdade, provavelmente existe um bom motivo para isto.

Sobre Assassinato:

- Parvati disse, A morte de um único homem em um momento crítico pode derrotar um exército de milhares em um único golpe.
- Ar-Rashid disse, Um verdadeiro assassino não tem ego, o que é bom, pois ele não recebe nenhuma glória.
- Massacres são desajeitados e atraem atenção. É melhor escolher alvos específicos cujas perdas irão prejudicar mais o inimigo. Se um massacre é realmente necessário, chame um Festim de Guerra e os deixe fazer o trabalho sujo.

CONTINUA NA PRÓXIMA PÁGINA...

pragmatismo fanático, ou fanatismo pragmático, dependendo do ponto de vista, e sob muitas circunstâncias o pragmatismo se tornou a faceta mais visível entre as duas.

A maioria dos agentes da Mão sabe e aceita tacitamente que quando um oficial quer se livrar de um operativo problemático, ao invés de transformar o assunto num procedimento formal, ele o manda em uma missão suicida – ou simplesmente missões cada vez mais perigosas, esperando que os inimigos da subseita cuidem do problema para ele.

Quem quer resultado, deve estar preparado para perdas. Porque desperdiçar uma morte quando ela pode servir a algum propósito útil? Tal lógica é inteiramente consistente com o espírito das Admoestações.

Obviamente, muitos da Mão consideram uma honra ser enviado em uma missão perigosa ou fatal, mesmo sendo uma honra que o recebedor não aproveita por muito tempo; então não se deve enviar uma vítima a este destino a menos que se esteja preparado para ouvi-la ser cantada como um dos gloriosos mártires até a Gehenna.

Também existe sempre a chance de que ela vá sobreviver para se vingar, ou ainda pior, trair a Mão. Se ele sobreviver, no entanto, será provavelmente questão de sorte e não de escolha, porque mesmo os agentes mais descontentes da Mão prefeririam arriscar suas chances no campo do que sofrer a vergonha provavelmente associada a eles se tentarem apelar contra uma designação suicida mesmo que descaradamente motivada pela política.

MISSÕES DA MÃO NEGRA

Das palestras de treinamento de Festim de Guerra de “Vassar”, aka Katherine Stoddard, removedor da Mão Negra:

Tudo bem. Outra pessoa quer explicar quanto já conhece sobre como derrubar a Camarilla? Maravilhoso. Nós não temos tanto tempo assim. Alguém olhou no almanaque ou na Web? Quando é o nascer do sol? “Tipo, mais ou menos 6?” Tá de brincadeira?

Tente 5:41, cuzão. Sempre, *sempre* saiba *exatamente* quando é o nascer do sol. Obviamente eu tenho que começar do começo aqui. Todo mundo se sente e fique confortável, por Caim.

PRINCÍPIOS BÁSICOS

É claro que eu não posso ensiná-los a pensar como a Mão em três noites. Então eu não vou prometer isso. O que eu posso é dar a vocês um lugar para começar, alguns grãos de areia para enfiarem nas profundezas de sua massa cinzenta na esperança que algo como pérolas de sabedoria eventualmente se reunirão a volta delas. Seu bispo quer que eu explique algumas das maiores diferenças entre o que vocês fazem, o que parece ser o principal motivo de mais da metade de vocês ser morto cada vez que vocês vão atrás desse príncipe até agora; e o que eu faço, que me deu isso:

ADMOESTAÇÕES CONTINUAÇÃO...

Sobre Lealdade aos Camaradas:

- Não deixe nenhum membro de seu *kamut* pra trás, seja ferido, empalado ou capturado, a menos que realmente não haja escolha; não deixe sequer suas cinzas se elas puderem ser recuperadas. Não assuma que um membro de seu *kamut* está morto até ter suas cinzas em suas mãos.

Sobre Monomacia:

- Não recorra à Monomacia por trivialidades, especialmente com outro membro da Mão Negra. Apenas os Serafins podem autorizar um duelo entre os Escolhidos, e apenas quando nenhuma outra solução para salvar a honra é possível. Um dos Escolhidos que mata outro fora de um duelo autorizado deve ser expulso dos Escolhidos de Caim e então sofrer a Morte Final, pois os Escolhidos estão melhores sem ele.

- Se alguém o desafia para um duelo de Monomacia, e não é um dos Escolhidos de Caim, não tenha piedade, mas o mande para a Morte Final, pois ele desafiou um dos Escolhidos. Se um estranho mata um dos Escolhidos em Monomacia, e entrega o Escolhido a sua Morte Final, ele pode receber a opção de iniciação para tomar o lugar de quem ele matou; do contrário, não o deixe testemunhar outra noite.

Imperativos de Missão:

- Conheça o plano. Saiba também que é provável que o plano se despedace nos primeiros minutos da missão, então saiba as contingências, e esteja preparado para pensar rápido e atirar ainda mais rápido.

- Não ferre com sua parte do trabalho. Seus camaradas dependem que você a faça direito. Se você acha que se garante, se reporte ao líder de seu *kamut*, e se ele disser que você deve, então se garanta. Caso contrário, você terá que ser criativo.

- Sempre saia por uma rota diferente da que você entrou, para evitar emboscadas, e tenha certeza de que nada está seguindo você pra casa.

Sobre o Óbvio:

- Não revele segredos, juramentos, senhas, sinais, a identidade de seus camaradas, códigos da Mão Negra, ou os Mistérios de Caim a ninguém fora dos Escolhidos. Aquele que trai este voto não recebe perdão, deixe seu sangue e alma serem devorados por um mais digno, e seu Nome apagado de todos os registros dos Escolhidos.

quarenta e um pares de presas em uma corrente de prata e aumentando.

- **Se certifique de que você realmente deixou seu ego em casa.** Eu não posso enfatizar isso o bastante. Eu não opero com o desejo de ter uma história para contar na próxima Dança do Fogo enquanto eu estou reunindo coragem pra pular. Eu não opero pelo desejo de provar que eu devo ser ductus do bando. Eu não opero com a presunção que se o Soldado Thwack pegou dois dos bastardos, eu tenho que pegar três e não importa como isso aconteça. Eu entendo que isto tudo é terrivelmente importante no cotidiano – certo? Então olhe pra frente – mas no campo, sua prioridade é fazer a sua parte o melhor que você puder e se preocupar em fazer bonito depois. Ser incinerado em um concurso de mijo póstumo não parece muito bom, muito menos deixar todo o seu bando virar cinzas porque você achou que ficar quieto vigiando como deveria não lhe concederia glória suficiente.

- **Tenha o Céu e a Terra do seu lado.** Isto é uma forma poética de se dizer, “não combata circunstâncias maiores que você”. Se for verão, seu plano deve tirar vantagem da redução no tempo. Se for inverno, seu plano deve se beneficiar com as horas adicionais. Não use um plano de inverno no verão. Se seu alvo mora numa fortaleza da era espacial, você pode gastar milhares de dólares comprando equipamentos sofisticados de invasão e semanas fazendo reconhecimento, ou você pode apenas descobrir um jeito de tirá-lo do maldito lugar. Não mantenha um plano que dependa do fato X após você perceber que foi seriamente mal informado sobre o fato X – recue e faça um novo plano. Falamos mais disso depois. Vocês entenderam.

- **Faça das habilidades de seu inimigo irrelevantes. Faça das suas fraquezas o foco da missão.** Isto é uma extensão do princípio do Céu e da Terra. Se seu alvo era o melhor espadachim na corte de Luís XI, por Caim, acerte-o de longe. Se ele pensa que ama sua cria, use isto. Não se sinta obrigado a testar sua coragem contra ele quando você já sabe o resultado provável. Todo mundo de quem a opinião deveria importar pra você provavelmente também já sabe. Eu sei que isso é muito diferente da retórica lutar-com-moinhos-de-vento que vocês têm em seus rituais antes da batalha. Isto é porque na Mão nós ensinamos vocês a vencer. Se você quiser ser bucha de canhão, vá em frente e aja como bucha de canhão. Se você está mais interessado na morte do inimigo, independente do que aconteça a você, então me ouça.

- **Sempre saiba algo que seu inimigo não sabe.** Você pode não achar que pode fazer isso sempre, mas acredite em mim, você pode. Consiga alguma coisa; qualquer coisa. Idealmente você encontrará algo que vai saber na hora como usar, mas caso contrário, então seja humilde o suficiente para se contentar com alguma coisa que você pode descobrir como usar depois. Notem que isto é, obviamente, alguma coisa que você tem que fazer antecipadamente. Exemplo: Meu velho mentor estava em um conselho de guerra uma vez e o Malkavian residente não parava de murmurar “Não olhe diretamente pra ele, não olhe diretamente pra ele”, então ele foi pra casa olhou seus velhos livros de astronomia e descobriu que haveria um eclipse solar com totalidade de mais de quatro minutos naquele ano. Quatro minutos de noite no meio do dia. Demorou um tempo até ele conseguir um plano que tirasse total vantagem daqueles quatro minutos, mas cara, sua

O BEIJO DA ÁSPIDE

Espiões e assassinos da Mão são altamente treinados na abençoada arte de não serem pegos, mas ainda isso, ocasionalmente acontece. Quando um agente da Mão cai nas mãos dos inimigos, seu *kamut* realizará um resgate se isso parecer possível. Infelizmente, no entanto, pode não ser. Embora muitos da Mão também sejam treinados em resistir à tortura e a invasão da mente, caso o interrogador seja habilidoso e poderoso, este treinamento, no máximo, atrasa o inevitável.

Devido a isso, a Mão instituiu um ritual conhecido como o Beijo da Áspide, que é realizado em agentes cujos deveres os deixam particularmente (e perigosamente) próximos a seus inimigos. A fonte exata do ritual é desconhecida – rumores batem às portas de todos, dos velhos feiticeiros Assamita, aos Setitas, aos Tremere *antitribu* – mas uma vez executado, é bastante simples de se ativar. Usando a Arte da Memória, o agente capturado visualiza uma certa sequência de imagens (a sequência mais comum envolve entrar em uma sala, abrir uma gaveta, pegar um frasco de veneno e engoli-lo, mas os detalhes sempre são altamente personalizados). Esta “combinação” mental ativa o ritual. Ninguém jamais sobreviveu para descrever os efeitos exatos, mas supostamente um doloroso veneno de algum tipo se espalha pelas veias do Cainita, transformando o sangue em fogo e a carne em cinzas fumegantes em questão de segundos. Existe mais de um conto apócrifo sobre um operativo da Mão, em meio a esta heroica autoimolação, conseguindo agarrar um braço ou perna de um captor e o deixando também em chamas.

vítima foi surpreendida. Cinzas, cinzas, todos caíram.

- **Conserve energia.** Sua energia é preciosa. Vai haver horas em que mais nada vai salvar você. Então não desperdice quando não for necessário. Se você alguma vez vir uma chance de ferrar com seu inimigo ao não fazer alguma coisa, isto é magnífico. Se você conseguir outra pessoa para fazer seu trabalho pra você, melhor ainda. Mais uma vez, falamos sobre isso depois.

- **Conserve qualquer recurso escasso ou não renovável. Seja pródigo com o resto.** O truque é saber o que é escasso. Entre nós Vs, tempo normalmente é barato, exceto nas ocasiões em que não é. Como às 5:30 esta manhã. Sangue, do mesmo modo, realmente é barato, exceto quando não é. Conversa é quase sempre barato. Seu lança foguetes do mercado negro não é barato ou facilmente substituível. Então não o arraste por aí no meio de um tiroteio. Esta lógica se aplica a Lamedores também, eu temo. Olhe seu bando, finja que você não compartilha o cálice com nenhum deles e que você não fica todo derretido por Chiquitita porque você ainda tem uma queda por loiras de farmácia. Alguns deles são claramente mais úteis para o Sabá que os outros, certo?

- **Se lembre do sangue.** Cara, isto é importante. É óbvio. E muito, muito fácil de esquecer. O fato que os

ESTUDOS DE CASO: ESPIONAGEM

Estudo de Caso #1: Warwick's Hoard, Nova Inglaterra, 1990

De uma entrevista com "Falstaff," soberano e shakar Nosferatu

Você pode dizer que foi um sucesso se quiser; eu digo que não está até o velho flor gangrenosa encontrar a aurora. E eu estarei muito desapontado se a Camarilla for a primeira a ter este privilégio, mas sim, meus espiões estavam lá. Eles transformaram aquela velha bruxa, Prudence Stone, e seu pequeno garnisé, que queriam, assim como nós, ver o invasor deposto. Seu desejo ardeu tanto que eles não se envergonharam de ter apreciado os dois na nossa base. Juntos nós tramamos, e quando nossos esquemas se encerraram, eu mandei uma moça com uns vinte anos no Sangue – como o próprio demônio na aparência, mas de modos encantadores – para o local para receber as boas-vindas. Uma pequena ovelha inofensiva entre os lobos. Ela logo descobriu que a cria da cria de Warwick estava descontente, e que isso era porque ele era um escravo do sangue de seu senhor; assim, nós nos aproximamos da jovem criatura e o oferecemos a liberdade do Vaulderie se ele pudesse nos agradar com seu serviço.

Ele foi quem nos levou pelas passagens do enorme armazém de ouro de Warwick, pilhas sobre pilhas de livros e papéis – segredos sombrios que ele havia descoberto e planejava usar para negociar. O tesouro de um rei e de um mestre espião, de uma vez só! Eu soube na hora que a ambição de Warwick seria sua maldição. Na semana anterior ao audaz ataque de nossos aliados, eu usei alguns de seus segredos de modo que ele soubesse que seu tesouro havia sido descoberto. O salafrário ficou maravilhado! E tão afoito para salvar seu precioso tesouro de seus espoliadores que ao invés de se reunir a sua conspiração na batalha em sua hora de maior necessidade, ele ficou nos túneis, forçando os jovens do domínio a carregar todo o tesouro nas costas, saco por saco. Eu acho que ele nunca conseguiu retirar metade de lá, mas meu Deus, ele finalmente pensou em salvar sua velha pele curtida no final. Nesse ponto, no entanto, o Nova Inglaterra foi vencida...

Estudo de Caso #2: Tigre de Papel, Detroit, 1919

De uma entrevista com Banjoko, emissário Lasombra, Soberano, e Serafim interino, traduzido do Espanhol:

Bem, Montaigne sempre soube não só como vigiar seus próprios interesses, mas o Sabá como um todo... Não deixe a assinatura no velho Pacto de Compra enganar você, ele não é um conciliador. Na época das brigas por toda a seita, ao invés de tentar restaurar a ordem a sua cidade, ele, na verdade, tentou tirar vantagem do caos e se instalar como arcebispo. Ele também não conseguiu isso apenas através de assassinato. Este tipo de dano teria sido mais fácil de consertar. Também jogou seus companheiros bispos uns contra os outros politicamente, prometendo, a cada um, proteção e aliança contra os outros; induzindo este a trair aquele para garantir alguma vantagem imaginada, de modo que em dois anos todos tinham feito juramentos de realizar o Amaranto uns nos outros. Pior, a Mão havia recentemente tropeçado em certas informações que sugeriam que a Camarilla estava de olho em Detroit. Mas, evidentemente, a ameaça não era imediata o suficiente para induzir os bispos a qualquer atitude útil. Eu fui mandado para tentar negociar com eles, mas nenhum dos meus pedidos foi levado em conta. Mesmo para um emissário, uma hora você tem que parar de conversar.

Eu pensei que talvez se simplesmente tornasse o perigo óbvio o suficiente, havia alguma chance de que eles poderiam estar organizados quando ele finalmente chegasse. Com base nisso, levei meu plano aos Serafins, que concordaram e arranjaram os fundos necessários. O primeiro passo foi mandar carniçais para conseguirem as posições apropriadas na comunidade: banqueiros, corretores, se alimentaram de sangue Ventrue; um professor assistente se alimentou do sangue de nossos finados Tremere antitribu; um empreendedor de uma galeria de arte se alimentou de sangue Toreador. Em outras palavras, exatamente o que alguém esperaria dos passos usados em uma invasão da Camarilla. Eu, é claro, não esperava que esses Sabá sem visão detectassem os carniçais imediatamente – não sem ajuda – mas tudo bem quanto a isso, desde que eles eventualmente descobrissem. Eu dei uma ou duas pistas os apontando na direção certa.

O próximo passo, comprar uma bela casa antiga e começar a renová-la, com óbvia atenção particular ao porão. Então finalmente era a hora de mover nossos "batedores da Camarilla", que eram, óbvio, um habilidoso e poderoso kamut de removedores. Bem, eu não sei se os nativos haviam notado alguma coisa até este ponto, mas depois eles certamente notaram. E os bispos sabiam o suficiente sobre os métodos normais da Camarilla para assumir que o novo círculo deveria ser um bando de jovens. Afinal, todos sabem que anciões da Camarilla nunca aparecem pessoalmente durante uma ofensiva até a hora do golpe de misericórdia.

Os removedores tinham instruções para se certificar de que um sobrevivente, e apenas um, escapasse dos dois bandos de jovens estúpidos que foram enviados contra eles, e que o que o sobrevivente visse não deveria deixar absolutamente nenhuma dúvida de que de fato havia um antigo ancião da Camarilla em seu meio. Bem, demonstre os poderes do Sangue certos e use as roupas ultrapassadas certas e a ilusão é muito fácil. Então o nível apropriado de pânico finalmente começou. Um ancião havia se mudado para a cidade debaixo dos seus narizes! E olhem todos esses carniçais já nos lugares! O que, ou quem, seria o próximo? Claro que eu me certifiquei de que estaria lá durante as deliberações consequentes; meus serviços eram, finalmente, bem vindos. Sob minha orientação, outra pequena força foi reunida (com mais cuidado desta vez) e mandada contra "o ancião e sua prole".

O resultado? Vitória. O ancião e sua prole foram presos e queimados em sua própria casa. Uma visão realmente estimulante, o que ajudou a cimentar nossa recém-criada coalizão. O que? Não, claro que não. Lembre-se, nós havíamos renovado a casa, e não foi nada difícil criar algumas rotas de fuga sem obstruções.

Lambedores da Camarilla fazem um bom trabalho em fingir para eles mesmo que não são hematófagos não significa que nós também temos que nos iludir. Eu vou falar sobre alguns modos de vocês usarem o sangue contra eles. Apenas se lembrem, se você controlar a situação do sangue, você pode pegar até um ancião sem problemas, porque você pode deixá-lo mais fraco e estúpido e ele não vai poder fazer nada contra você.

Nunca suponha. Nunca. Nunca.

ESPIONAGEM

Inteligência é crucial antes, durante e após qualquer operação. Leia Zun Tzu. Ele descreve cinco tipos de espões. Bem, na verdade no pensamento da China antiga existem cinco de cada coisa, mas este é um bom jeito de colocar. O “espão local”: significa um dos locais, como, por exemplo, se você comprar um dos Nosferatu no território da Camarilla, ou talvez o único Setita da cidade. O “espão interno”: quer dizer alguém que realmente tem alguma influência com seu alvo, como a cria mais velha do príncipe. O “espão convertido”: Isto é quando você pegar algum anarquista metido que está tentando se infiltrar entre nós para parecer bom para seu príncipe, você oferece a ele um acordo melhor e volta essa adaga contra seu mestre. O “maldito espão”: Isto é quando, quer você recrute ou não o Sr. Anarquista, você o deixa ver algo que ele pode levar de volta ao príncipe e se certifica de que isto está tão longe da verdade quanto possível. E o “espão sobrevivente”: alguém que você manda em meio ao inimigo que realmente deve voltar inteiro.

ADMINISTRANDO ESPÕES

Se não é você que está empregando o espão, perceba que não está inerentemente em uma boa posição para

controlá-lo – então não tente. Ao invés disso, lembre-se: Quais são as prioridades do espão? O que ele quer acima de tudo? A: sentir segurança no apoio que ele recebe de você. B: não ter seu disfarce arruinado. Se for uma missão suicida, você tem que ter certeza absoluta de uma dessas duas coisas: Que você foi aberto e honesto sobre o fato, ou que não existe absolutamente nenhuma maldita maneira que ele possa sobreviver e vir atrás de você depois.

Caso não seja uma missão suicida – especialmente se seu espão deve ficar no lugar enquanto você usa a informação – pelo maldito Caim não a use de uma maneira que torne óbvio onde você a conseguiu. Dê a o inimigo alguma outra explicação sobre como você a conseguiu. E caso seu espão queira determinado equipamento, ou algum dinheiro, ou precisa que você faça um telefonema, ou qualquer coisa, não esquite a respeito a menos que seja algo que você realmente não possa fazer por ele. Ele está lá colocando o traseiro na reta para conseguir o que você precisa. Você tem que estar segurando a outra ponta da corda de segurança. Se passar pela cabeça do espão a ideia de que você não está realmente segurando sua ponta, a informação que você vai conseguir dele vai sofrer uma definitiva queda na qualidade.

Bom, quanto a segurar a corda de segurança. É claro que se seu espão realmente for pego, você nunca teve nada a ver com isso. Nunca admita que está espionando. Não é questão de vergonha. Só que, se admitir, isso dá a qualquer gavião do outro lado a desculpa de que precisam para se enfurecer, o que normalmente não é seu desejo nesse momento. Contudo, negando qualquer conhecimento, então as pombas podem usar isto para melhorar sua posição. Claro que isso só vem ao caso quando você realmente se comunica com o inimigo; mas isso acontece com mais frequência do que vocês pás provavelmente



imaginam. Especialmente porque, embora a Camarilla sempre seja nosso inimigo, nosso inimigo não é sempre a Camarilla. Nós temos rixas com os assim chamados clãs independentes.

Nós na Mão Negra temos nossos próprios agentes de inteligência leais até a Morte Final que alegremente engoliriam fogo pela glória de Caim e tudo mais. Mas nunca conseguiríamos dados o suficiente para construir qualquer imagem coerente só com eles. Também subornamos o inimigo – lembre-se, “espiões internos”, “espiões convertidos”. Você também pode fazer isso. Na verdade, não é tão difícil assim. Mas se você conseguir algum candidato, que parece disposto a vender seu senhor e tudo mais, nunca tenha medo de investigar ao máximo sobre ele antes de concordar. Peça para alguém com boa acuidade visual para checar suas cores, mande alguém segui-lo, dê a ele uma missão de teste. Se ele for sério o suficiente para fazer isso para você, você não vai assustá-lo simplesmente mostrando um pouco de ceticismo, tudo bem? Os da Camarilla gostam de bufar e fazer parecer uma afronta à sua dignidade sempre que alguém duvida de suas palavras, mas acredite em mim, eles sabem como funciona.

ESPIONANDO

Tudo bem. Eu falei sobre usar espiões. Se você é o espião – eu tenho dois conselhos para você. Primeiro: tecnologia, tecnologia, tecnologia. Consiga-a. Use-a. Ame-a. Muitos caras da Camarilla se esforçam muito para ficar no topo dessas coisas. Se discussões sobre vigilância fizerem suas cabecinhas girarem, eles vão criar carniciais para tomar conta disso. Você tem que ficar à frente deles ou se dá mal. Se você está em uma missão de espionagem em que não está usando um disfarce, o que você tem? Sua habilidade em se esconder, sua habilidade em se esgueirar, e sua tecnologia de segurança. Só isso. Então se equipe.

Se você está usando um disfarce, o que você tem? Acima de tudo, o fato de que você não segue as regras deles e que eles não sabem isso. Você absolutamente pode não ligar para sua prestação ou sua posição com o príncipe ou o fato de que você já bebeu daquele ancião duas vezes. Você pode se dar ao luxo de deixar uma bagunça porque eventualmente – talvez mais cedo ou talvez mais tarde, isso varia – mas eventualmente você vai dar o fora. É claro que você não quer deixar que eles descubram isso até que esteja pronto pra cair fora, mas isso só significa que seus cálculos cairão por água abaixo. Esta é sua maior e melhor vantagem. Lembre-se disso.

SEGURANÇA E DESINFORMAÇÃO

Não se esqueça que espionagem não é só descobrir coisas sobre seu inimigo. Também é ter certeza de que ele não descubra coisas sobre você. Sempre tem dois modos básicos de fazer isso. Primeiro, deixe a informação fora de alcance. Segundo, dê a eles informação errada.

Por sorte, a maioria da Camarilla não sabe o suficiente sobre o Sabá para realmente armar campanhas de espionagem contra nós. Eles vão mandar seus neófitos ou anarquistas até nós, e esses novatos realmente acham que estão dizendo o que nós gostamos de ouvir, e é claro que nós os detectamos em minutos. Certo? Por favor me digam que vocês conseguem.

No entanto, você nunca pode ter certeza da ignorância do inimigo. Opere com a suposição de que existem espiões no lugar ou existem espiões a caminho. Do mesmo modo que o melhor modo de deixar um sistema de

computador protegido é não conectá-lo a nada, o melhor modo de manter informação segura é simplesmente não contar a ninguém. Três guardam um segredo quando dois estão mortos. Se eu colocar vocês em uma posição acima de seus camaradas do Sabá durante este cerco, eu espero que vocês os mantenham informados apenas do estritamente necessário. Eu não ligo se ele é seu irmão Siamês. Vocês não dizem a eles nada que eles não precisem para fazer o seu trabalho.

Entendam também que eu vou fazer a mesma coisa com todos vocês. Por favor não levem isso para o lado pessoal. Não quer dizer que eu não confie em vocês, ou que eu estou planejando mandá-los para a destruição certa, ou algo do tipo. Quer dizer apenas que eu me importo com a segurança, e no final vocês vão me agradecer por isso. Novamente, leiam Zun Tzu. Um general “deve ser capaz de enganar seus oficiais e homens com relatórios e aparências falsas, e assim mantê-los na total ignorância.”

Certo. É exatamente o que eu estou dizendo. Na maior parte do tempo eu lhes direi coisas nas quais têm de acreditar porque são a verdade. Às vezes, no entanto, eu lhes direi coisas em que quero que o inimigo acredite porque não são verdade. Ou posso mandar alguns executarem uma manobra de fachada, e vocês não necessariamente saberão antes de acabar, que foi isso o que aconteceu. Vou lhes dar dois pensamentos para ponderarem que podem ser reconfortantes. Um: Sim, eu sou um comandante militar, e é o meu trabalho mandar Lambedores pra morrer. Mas, não faço isso à toa. Meu primeiro objetivo é alcançar nossa meta.

ESTUDOS DE CASO: FESTIM DE GUERRA

Estudo de Caso #1: Lembre-se do Sangue, San Francisco, 1889

De uma entrevista com “Chang”, Soberano e removedor Brujah

É verdade. A Califórnia sempre foi um país anarquista. Eu mesmo entrei no Sabá através do Movimento Anarquista. Mas as coisas quase foram pro outro lado. Em minhas noites mais jovens, houve um grande esforço da parte da Camarilla para tomar a Costa Oeste desde Seattle, onde eles haviam conseguido se estabelecer. Nós tivemos sorte de que o Serafim Corvus veio nos ajudar em repelir os círculos que tentaram chegar até Baja. Quando conseguimos isso, então ele me concedeu a honra suprema de me pedir para liderar uma pequena força de volta a minha velha casa, San Francisco, para eliminar seus senhores.

Nós descobrimos, para nosso desespero, que o mais velho deles tinha mais de dois séculos, o que parecia bastante antigo para nós, na época, e nos foi rapidamente óbvio que não poderíamos confrontá-lo sem primeiro conseguir alguma vantagem. No fim, fomos capazes de matá-lo de fome. Tirando inspiração de notícias recentes nos jornais de Londres sobre um tal Jack o Estripador, arrumamos a aparição de um assassino louco solto pelas ruas escuras. Observávamos a visita de um ancião a alguma casa de diversões, *et cetera* e nos certificamos que quer ele deixasse ou não uma bagunça, ele deixaria uma bagunça – se é que você me entende. Também contribuimos com outros... incidentes em várias vizinhanças de classes variadas, onde nenhum suspeito foi avistado, mas o *modus operandi* era sempre o mesmo.

Logo o ancião descobriu que seus locais habituais

ESTUDOS DE CASO: FESTIM DE GUERRA CONTINUAÇÃO...

não o serviriam, que sua aparência parecia causar medo onde ele fosse porque batia com a descrição nos jornais, e logo ele decidiu não aparecer mais. De fato, eu me lembro que um certo investigador da polícia deu uma quantia bastante desconfortável de atenção a ele. Quanto a seus companheiros, eles também descobriram que demônios brancos eram muito menos bem vindos em Chinatown que o normal, e que nas outras vizinhanças as pessoas tinham medo de sair à noite por causa do “Estripador”. Nós não conseguimos deixar nenhum deles em torpor, mas quando nos movemos para enfrentar este ancião, sua força do sangue estava baixa. Além disso, todos eles estavam muito vulneráveis a serem levados ao frenesi – e como você sabe, um Cainita nesse lamentável estado é muito mais fácil de derrotar se você conseguir manter sua cabeça no lugar...

Estudo de Caso #2: Roto-Rooter ao Resgate, Baltimore, 1998

Do diário de Piotr “Peter” Andreikov:

Às vezes eu não consigo acreditar nas coisas em que meus camaradas mortos-vivos nem pensam... Mas, talvez seja assim em todo lugar. Talvez, todo mundo realmente esqueça esse tipo de coisa bem rápido depois de seus Abraços. Tudo que eu posso dizer é que eu vou fazer o máximo para não esquecer. Não quando se pode morrer tão rápido por causa disso.

Então aqui estamos nós no meio de um passeio de carro na Costa Oeste, imaginando como vamos derrubar a capela Tremere de Baltimore. E tudo que temos é esse pobre Assamita que deveria ser apenas o laçador desse outro Assamita, um bambambã especialista em Tremere – mas então esse especialista aparentemente foi embora, sem nenhum aviso, uma semana antes do dia marcado pra derrubar a coisa. Então, a primeira coisa que esse cuzão tem que fazer quando sair é pedir desculpas por seu chefe, e pedir desculpas por não ser o que nós pedimos do catálogo. E ele está basicamente nos explicando as razões pelas quais não podemos atacar a capela agora com o pouco que nos resta. Ele está falando sobre essas proteções e sobre como supostamente funcionam e quão difícil são de penetrar.

Bem, eu pergunto a ele: Se você pudesse danificar a casa o suficiente, como parte de sua fachada talvez, não seria o suficiente para quebrar as proteções? E ele diz: É, mas o problema é que parte do que as proteções fazem é deixar difícil danificar a casa. Você manda um carro pra cima dela, ele vira, balas não parecem atingir nada importante, merdas assim.

Bem, então eu digo: E se você fizesse isso de dentro? E ele diz que isso funcionaria, mas primeiro se teria que entrar lá. Foi aí que eu fiz o meu planinho.

Começamos a ferrar o encanamento levemente contra a corrente, por assim dizer, e ver o que eles fariam sobre isso. Quer dizer, ou eles têm um servo na casa para consertar esse tipo de coisa, caso em que simplesmente jogamos a ideia fora e tentamos outra coisa, sem problemas; ou, eles não têm, e nesse caso eles vão ter que fazer o que todo muno faz: chamar um encanador. Bem, como previsto, eles chamaram o encanador, o encanador vem e dá uma olhada e diz que tudo parece estar funcionando de novo (porque está) e dá a eles uma conta. Ou eu acho que é isso que ele faz. Mas de qualquer jeito, o gato do Gangrel vê a vã do encanador entrar e sair da subdivisão. O que é exatamente o que estávamos esperando ver.

Então começamos a bagunçar de novo. Bem, como previsto, eles chamam a mesma companhia que ficaram como cachorros que caíram da mudança, e então a mesma companhia vem de novo, só que dessa vez o cara no uniforme foi gentilmente recrutado para nossa causa. Então nosso cara está na capela, durante o dia, se enterrando nas entranhas de seu encanamento, e, provavelmente, nem pensam em examiná-lo porque qualquer verificação que fossem fazer, já fizeram da primeira vez. Então ele consegue sem problemas colocar uma discreta “fiação com defeitos”, e bem perto de uma parede exterior também... Vou te contar, não podia ter jeito melhor de começar a festa de Baltimore.

Meu segundo objetivo é perder o menor número de Sabá possível fazendo isto. Dois: Posso garantir pessoalmente que se todos os envolvidos fizerem o que devem fazer, menos de vocês irão morrer do que nas duas últimas tentativas, e finalmente vão ter algo de que se gabar.

Se isso não for o suficiente para vocês – a vida é dura.

COMANDANDO

FESTINS DE GUERRA

Agora estou falando com os nativos, não é? Sim. Vocês são quem vai se beneficiar diretamente com a tomada desta cidade. Entretanto, nas próximas semanas se juntarão a um monte de pessoas diferentes. Eles serão nômades, não tenho certeza de quantos ainda, que podem ou não decidir ficar por perto para aproveitar os espólios. Alguns refugiados de Nova York procurando por novos lares. Um bando de Charleston procurando criar uma reputação para si como um esquadrão de elite... Sinto muito garotos, seu bispo já disse que eles poderiam vir. E outro bando de Nashville que provavelmente espera que vocês paguem o favor quando chegar a vez deles. Mas é isso que o Sabá faz. Nós viajamos para ajudar nossos companheiros de seita durante cercos. Muito cosmopolita.

Meu trabalho é coordenar todos em alguma tática

que tenha chance de sucesso. Obviamente, não vou fazer o mesmo tipo de acordos com vocês que farei com esses outros. Os motivos são diferentes, as necessidades são diferentes, as habilidades são diferentes. Também tenho que ser o contato com o bispo. Ele está por aí entre os outros oficiais dando tapinhas nas costas e trocando favores e chutando suas bundas para se certificar de que o apoio para o que estamos tentando fazer vai estar presente. Se estão se perguntando porque ele não retorna as ligações ultimamente, é por isso. Não quer dizer que ele não está nem ligando; só está muito ocupado. Eu sou seu canal. Se precisam que alguma coisa chegue até ele, me digam. Eu já estou agendado.

Eu também vou estar com vocês no campo. É por isso que podem confiar em mim. Não vou lhes colocar em uma situação e me sentar do lado de fora comendo pipoca enquanto são esmagados. Vocês podem até ter tido essa experiência com outros assim chamados consultores. Saibam que dessa vez vai ser diferente. A Mão não pede nada a seus companheiros do Sabá que ela não está disposta a fazer. Quando um de nós vem para prestar consultoria em um esforço de guerra, pastoreamos a coisa do começo ao fim para que possamos prestar contas pelos resultados. Se elaboramos o plano, permanecemos para ajudar a executá-lo.

Outra coisa que minha presença aqui pode lhes

ESTUDOS DE CASO: ASSASSINATO

Estudo de Caso #1: Cheque mate à Máscara, St. Louis, 1927

De uma entrevista com "Jafar", shakar Assamita:

Meu senhor sempre disse que ele foi o primeiro a ter a ideia, mas eu duvido que seja verdade. Ele pode ter sido o primeiro a executá-la com armas automáticas. Veja, havia este primógeno que ele tinha que derrubar, e o problema era que o refúgio do homem era extremamente seguro. Além disso, meu senhor estava trabalhando sozinho nesse contrato, sem *kamut* para apoiá-lo. Bem, uma noite ele estava sentado em seu quarto no Y lendo o jornal, e olha lá, lá estava o nome do seu alvo bem na coluna social. Acabou que o homem era um desses grandes pastores do rebanho da Camarilla que tinha que ir a todas as "funções" se esfregar com a elite, sabe, só pra se manter no jogo.

Então, a primeira coisa que meu senhor fez foi correr para Springfield e assaltar algumas casas muito bonitas para poder financiar a operação. Voltou para St. Louis, conseguiu um monte de malandros, os vestiu em ternos, comprou pra eles *Tommy guns* e passagens pra ir à cidade, entregou uma mala cheia de dinheiro e os mandou para o restaurante. Eles apenas entraram e fatiaram o primógeno bem no meio de um banquete de premiação ou qualquer coisa do tipo. O que o Lambedor ia fazer? Eles têm essa Máscara. Ele tinha que se fingir de morto. Teve que deixar colocarem-no em uma maca, cobrirem com um lençol, e colocá-lo na ambulância. Era lá onde meu senhor estava esperando para empalá-lo – por cima do lençol mesmo. Bem, pareceu um assassinato da máfia. É claro que os Vs sabem a verdade, mas e daí, o que eles podem fazer? Eles também têm essa Máscara. Tudo que podiam fazer era limpar e arrumar uma história para explicar para onde foi o corpo; e você sabe que este primógeno tinha que parecer pelo menos um pouco misterioso para todo mundo, sendo morto-vivo e tal, então não foi difícil convencer a polícia e os jornais que o homem tinha conexões e irritou a pessoa errada. Funcionou. Lembrem-se, se funcionar, não precisa ser elegante.

Estudo de Caso #2: Bonecos de Testes, Geneva, 1985

De uma entrevista com Skryta Zyleta, shakar Gangrel:

Havia se tornado dolorosamente claro para o cardeal que precisávamos tirar os Tremere da cena, mais especialmente aquela vadia. Ela era uma feiticeira habilidosa e esperta com quase trezentos anos (É! *Secretárias* na grande capela em Vienna têm séculos de idade). Mas o pior era que ao contrário de muitos de seu clã, ela tinha talento em fazer outros Membros confiarem nela. Por razões estratégicas, o cardeal queria que fizéssemos sua remoção parecer inteiramente acidental – para pelo menos satisfazer as suspeitas dos Membros locais, mesmo que não dos Feiticeiros, que são notórios pela paranoia a despeito de tudo.



ESTUDOS DE CASO: ASSASSINATO CONTINUAÇÃO...

Bem. Um acidente capaz de matar um Cainita é difícil de conseguir. Mas, sabíamos que ela dirigia de volta a Zurique no dia vinte e cinco de cada mês para relatar seu progresso; a hora em que ela normalmente partia; e que seu carro era considerado ruim em estatísticas de segurança... Lamentavelmente ruim se você considerar quanto ela havia pago por ele.

Então. Ingredientes simples o suficiente: conversível com jovem proprietário sentado drogado no assento do motorista; combustível; quatro trajes de incêndio. Todo o resto estaria na sincronia. Trouxemos dois Sabá locais no trabalho. Um para nos avisar quando ela saísse, e um para avisar quando ela passasse de certo ponto no meio do caminho. Eu, fiquei de vigia em uma serra logo acima, para me certificar que ela chegasse como planejado, e para avisar meus companheiros de qualquer inocente prestes a passar. Fomos sortudos. Ninguém passou durante os cinco minutos que demorou. Era muito tarde, o que foi como planejado. A pegamos o mais perto de Zurique que ousamos, já que sabíamos que as estradas estariam mais vazias se esperássemos até mais tarde.

Nosso Demônio estendeu seus braços o suficiente para dirigir do banco de trás. Foi por isso que precisamos de quatro trajes de incêndio, não apenas três; tivemos que desmembrar um para nos certificar que nosso Demônio estaria completamente coberto. Eu diria que eles estavam a cerca de 130 km/h quando bateram – de frente, mas levemente em direção ao assento do motorista, como solicitado – o que prendeu a vadia perfeitamente em uma pequena gaiola de metal retorcido. Toda a força do mundo não serve de nada se seus braços estão presos e você não tem nenhuma alavancagem, e infelizmente, uma imobilização assim impede a maior parte das conjurações também. Nosso Tzimisce foi arremessado direto, como esperamos, mas nós tivemos que cortar a maior parte do seu braço do acelerador. E graças às nossas alterações sob o capô do conversível, tudo pegou fogo muito bem e no final não precisamos nem usar o combustível.

Eu não tenho ideia do que os mortais pensaram quando viram que um dos carros tinha resquícios de roupas no assento do motorista, mas nenhum corpo. Mas isso também não é nosso problema. Nós atuamos para vampiros, não para o rebanho.

Estudo de Caso #3: Lembre-se do Sangue II, Atenas, 2001

De uma entrevista com Blackhorse Tanner, shakar Ventrue:

Não importa se era ele, ela, ou alguma coisa no meio, mas tinha que ser capaz de dançar. Esta era a exigência. Eu demorei algum tempo para determinar isto. Ele variava seu menu bastante além deste fato. As crianças de rua haviam há muito tempo aprendido a evitá-lo, mas eles ficaram felizes em me dizer onde eu podia encontrá-lo quando eu tornei claro que eu não era um amigo.

Observei para ver com quem ele falava nas ouzeries e cafés, que clubes de beco visitava. Ele não me viu. Não dei nada para que visse. Eu parecia diferente a cada noite. Mais tarde, na noite, ia nos mesmos clubes em que ele tinha ido e pegava a puta que parecesse mais pálida – não para beber é claro, apenas o amasso dos mortais. Na verdade me alimentei de visitantes estrangeiros o tempo todo em que estive lá, só para evitar ser percebido.

Ele nunca levava sua presa até seu refúgio, mas às vezes ele levava aqueles que o agradavam especialmente, até um certo hotel onde a administração o conhecia. Eu andava suavemente pelo corredor, ouvindo o som de sua voz. O rádio sempre parecia estar ligado. Então uma vez eu também ouvi o som de címbalos de dedo, e, imediatamente, entendi o que estava ignorando. E fui capaz de confirmar. Dançarinos... A coisa a fazer era esperar o grande festival de música naquele verão. Um banquete. Ele com certeza se refestelaria em todo o sangue jovem e fresco chegando com ele. Seria bem menos cauteloso.

Vocês conhecem os Ventrue. Nós todos gostamos de pensar no futuro. Meses adiantado, reservou seu quarto para o fim de semana do festival, então eu tive bastante tempo para descobrir qual quarto era, arrombar a fechadura e estar esperando quando ele trouxe suas três, é, três para a noite. Fiquei escondido no armário mais próximo, sem ser percebido. Nenhum deles tinha casacos para pendurar ou bagagem para guardar.

Eu esperei até que ele tivesse se refestelado no terceiro. Não fiz nenhum barulho quando eu fui para cima de por trás, nenhum barulho quando uma das outras garotas acordou e tentou gritar, nenhum barulho quando eu agarrei sua cabeça e a torci. Eu o estaqueei antes mesmo dele saber o que estava acontecendo. O que é agora? Oh, não, ele não era tão velho assim. Se o tivesse matado primeiro ele teria virado cinzas antes mesmo de eu tirar sua pele, para não dizer do pedaço do cérebro para o curtimento. Eu não gosto de me apressar quando estou trabalhando...

Eu realmente não ia molestar o Brujah, mas vi que não poderia ir muito longe enquanto estivesse na vizinhança. Minha vítima teve um rival amargo, assim eu me aproximei dele algumas noites antes do assassinato com a história de que *ele* tinha me contratado para *mata-lo*, e do acréscimo modesto em meu pagamento eu ficaria contente em inverter a situação. Eu não consigo imaginar o que o levou a descobrir a queda considerável na sua conta bancária algum tempo antes da morte do velho Ventrue.

(Narradores e jogadores que queiram mais informações sobre métodos de assassinatos, trapaças, espólios e chantagens em inimigos vampíricos com o narizes empinados deveriam consultar o **Cerco à Meia-Noite** para uma visão mais aprofundada do assunto).

dizer: Esta é uma campanha séria. A Mão não aceita ordens de políticos só para puxar o saco. Ela não perde seu tempo.

ASSASSINATOS

Tudo bem. Então você não é Raposa de Ébano, e sabe disso. Não pode andar sobre um piso cheio de armadilhas pra ratos colocadas de um lado a outro sem disparar uma. Não pode ir à loucura com uma katana e uma Uzi ao mesmo tempo. Não pode pular um prédio de três andares de uma vez só. Isto quer dizer que não pode matar um ancião? Não. Eu não deixo isso me impedir. Porque você deveria?

Como a C.I.A. sabe, a primeira prioridade de planejar um assassinato é segurança. O que significa que precisamos ser capazes de confiar que o alvo estará morto quando acabar. Você só tem uma chance de pegar a maior parte da Camarilla de surpresa. E a Morte Final é muito mais difícil de garantir para Cainitas que mortais, como já sabe. Uma estaca, por exemplo, é incrivelmente difícil de mirar em um alvo em movimento. Decapitar também é difícil, apesar de bem menos. Mesmo fogo – se eles forem capazes de sair dele por tempo suficiente, podem ser capazes de apagá-lo. Então, uma das melhores coisas a se fazer com vampiros, especialmente anciões, é colocá-los em algum lugar onde eles não possam se mover.

Quase tão bom quanto imobilização é colocar o alvo em uma situação em que esteja muito relaxado e vulnerável. Fontes drogadas são uma velha forma... E, desde que você saiba que tipo de fontes seu alvo gosta, não é tão difícil de conseguir. Mas precisa se mover rápido. A maioria das drogas não dura muito em nosso corpo, e algumas são muito fáceis de perceber no sangue. Mas outras não são.

Você vai pensar em outras maneiras. Lembre-se do que eu disse sobre conservar nossa energia. Talvez aja alguém que queira matar seu alvo tanto quanto você. Ao

BÓRGIAS DO SABÁ

Apesar da Mão dificilmente fazer propaganda do fato, ela tem acesso a venenos que podem afetar Cainitas. Caridad de Flores da Cidade do México é só a mais recente inovação da Mão no campo. Apesar de administrar estes venenos de modo que eles atinjam o alvo e só este ser, é difícil (especialmente devido a maioria dos venenos terem que ser aplicados por contato; Cainitas só ingerem sangue e a maioria dos venenos que pode ferir um Cainita irá matar uma fonte), sua própria obscuridade torna-os úteis para os momentos em que a Mão deve matar um inimigo que está muito cauteloso para ser pego de outra maneira.

Shakari culpam outro pelos seus assassinatos com mais frequência que não; apesar de quando não há ninguém a culpar, eles ficam satisfeitos com um “acidente” ou desaparecimento misterioso. A Mão precisa apenas da morte ocasional creditada a ela para preservar sua temida reputação. E não importa quanto o Sabá goste de falar sobre a alegria de colocar terror no coração dos anciões, e não importa quanto estes anciões gostem de assustar suas crias à submissão com contos sobre os terríveis monstros noturnos da *manus nigrum*, a Mão prefere muito mais que seus inimigos sofram de excesso de confiança que o contrário. Um falso senso de segurança serve melhor a seus propósitos. Como a Mão repetidamente conta a seus novos iniciados: Se eles quisessem glória, deveriam ter se tornado templários.

invés de reinventar a roda, porque não apenas ajudá-lo um pouco? Dê-lhe alguma informação que precisa, ou arranje uma oportunidade tentadora. Faça parecer que o alvo tenha feito algo realmente delicado, só para deixá-los com ainda mais raiva. A coisa boa neste método é que, diferente de um assassinato direto, mesmo se não funcionar o alvo não irá saber sobre você – não se cobrir seu rastro bem o suficiente. Se acaba matando o alvo você mesmo, é bom pelo menos culpar um de seus inimigos quando terminar. Desse modo, não apenas mata o alvo, mas faz os outros ficarem brigando entre si. Talvez mais alguns deles acabem mortos sem nenhuma ajuda sua. Isto é o que nós chamamos de final feliz.

SEQUESTROS

Porque sequestrar um vampiro inimigo? Tudo em que nós estamos interessados é em destruí-lo, não é mesmo? E além do mais, quando você sequestra alguém você tem que alimentá-lo – um verdadeiro pé no saco com os Ventrue – e conviver com ele e descobrir onde você vai mantê-lo. Pra que se preocupar?

Eu tenho uma palavra pra você: isca. Aqui vai outra: influência. Apenas tente imaginar como você se sentiria se alguém tivesse seu companheiro de bando como prisioneiro. Bem, algumas dessas pessoas estão em laços de sangue que faz a Vaulderie parecer um aperto de mão, legal? Você só tem que descobrir quem pertence a quem. Agora normalmente, infelizmente, são as crias que são ligadas a seus senhores, não o contrário, mas alguns desses senhores nem precisam do laço para se assustar quando sua progênie desaparece. Crias são um investimento. Um grande investimento que eles querem ser quem vai se dispor quando decidirem. E pode apostar que irão até o príncipe e vão gritar até suas cabeças explodirem. Se ele os deve algum favor, então ele tem que pular. E não é dever dele proteger os “Membros” leais em seu domínio mesmo? Agora, eu não estou dizendo que você normalmente terá sucesso em fazer as pessoas realmente arriscarem suas não vidas só pra salvar sua vítima. Mas é uma maneira maravilhosa de aquecê-los para o verdadeiro ataque.

CRUZANDO AS LINHAS

Apesar da Mão ser ainda mais fanática que o Sabá no que diz respeito a destruir os inimigos de Caim, ela considera alguns vampiros da Camarilla (e dos clãs independentes) muito mais valiosos “vivos” que mortos. Muitos habitantes da Torre de Marfim perseguem ardentemente conhecimento Nodista a despeito das condenações do Círculo Interno. Alguns até mesmo são cultistas da Gehenna, e alguns até concordam com a Mão Negra que os Antediluvianos devam ser destruídos. A Mão Negra tem diálogos *sub rosa* com estes Nodistas a despeito da seita; de fato, a Mão até segue uma política de “não toque” a respeito de muitos destes Cainitas, e vai recusar qualquer contrato contra eles. Afinal, faz pouco sentido matar aqueles que estão trabalhando em direção aos propósitos da Mão. No entanto, Nodistas que não alcancem os critérios da Mão não detêm estes privilégios. Quando os Cainitas da Mão querem informação destas pessoas, eles vão consegui-la do modo necessário, incluindo sequestro e tortura. Assim, *shakari* precisam se tornar tão hábeis em extrair informações dos inimigos quanto em matá-los.

RAMOS ESPECIAIS

Do diário de Piotr "Peter" Andreikov:

É claro que a porra da Mão inteira é uma grande agência especial. A Jyhad é um passatempo para o resto do Sabá, mas um trabalho de tempo integral para nós. Nós somos os especialistas. Mas o que eu consegui perceber é que mesmo em nossa aparelhagem existem grupos especialistas nisto e naquilo – especialistas dos especialistas. Um monte dessas pessoas viaja muito, e eu não tive uma chance de encontrar mais que um punhado pessoalmente ainda, então eu não consegui determinar muito a respeito. Ainda assim, você os vê serem muito mencionados.

CAMARILLA

As pessoas que nós mandamos para treinar Festins de Guerra e toda essa merda conseguem aprender mais sobre a Camarilla que a maioria, mas parece também haver pessoas que realmente a entendem, como se fossem desertores ou algo assim. Ou talvez eles só fizeram um monte de missões infiltradas. Eles não são mencionados tão frequentemente – surpreendente, não? As pessoas entendem que nós temos que reunir inteligência sobre eles, mas se nós parecermos saber demais começa a pegar mal. Mas quando se trata de, digamos, derrubar Vitel in D.C. e descobrir como se parece a lista de inimigos do velho Lambedor e quem foram seus puxa-sacos pelos últimos duzentos anos, estes são os caras pra quem você liga.

TREMERE

É. Sem brincadeira. Mas pelo que eu vi dos Tremere

até agora, eu não tenho problemas em acreditar que existem membros da Mão cujo único motivo de fama é ser capaz de desligar seu hocus-pocus. A maioria dos Cainitas simplesmente não entende magia de sangue – ela não funciona como o resto de nossos dons. Era uma vez um tempo em que tínhamos a *antitribu* Tremere, mas obviamente algum feitiço deu errado lá, e eu não acho que nenhum deles era da Mão. Meus colegas de clã que são *koldun* – bem, a maioria deles odeia mesmo os Tremere; o problema é que a maioria os odeia tanto que eles não suportam nem mesmo olhar pra eles, muito menos estudá-los profundamente.

Então temos os Assamitas do Sabá, que eu acho que sabem alguma coisa sobre magia porque eles aprenderam há muito tempo na época do Aladin ou uma dessas merdas. Parece que nós perdemos um monte dos Assamitas também, mas dos que sobraram, a maioria é da Mão. A até bem pouco tempo atrás a Mão tinha dúzias deles. Eu acho que eles são os únicos que realmente fizeram algum esforço para distinguir os sistemas dos feiticeiros, o que explicaria porque os dois ou três “especialistas em Tremere” dos quais eu ouvi falar são todos Assamitas.

NODISMO

Bem, é claro que é esperado que todos nós sejamos bons garotos Nodistas, mas a diferença entre o agente das fileiras da Mão e o especialista Nodista é como a diferença entre um garoto na escola dominical e um arqueologista de Harvard participando de escavações na Palestina pelos últimos vinte anos. Ser destacado para este tipo de trabalho é uma das maiores honras, um dos maiores gestos de

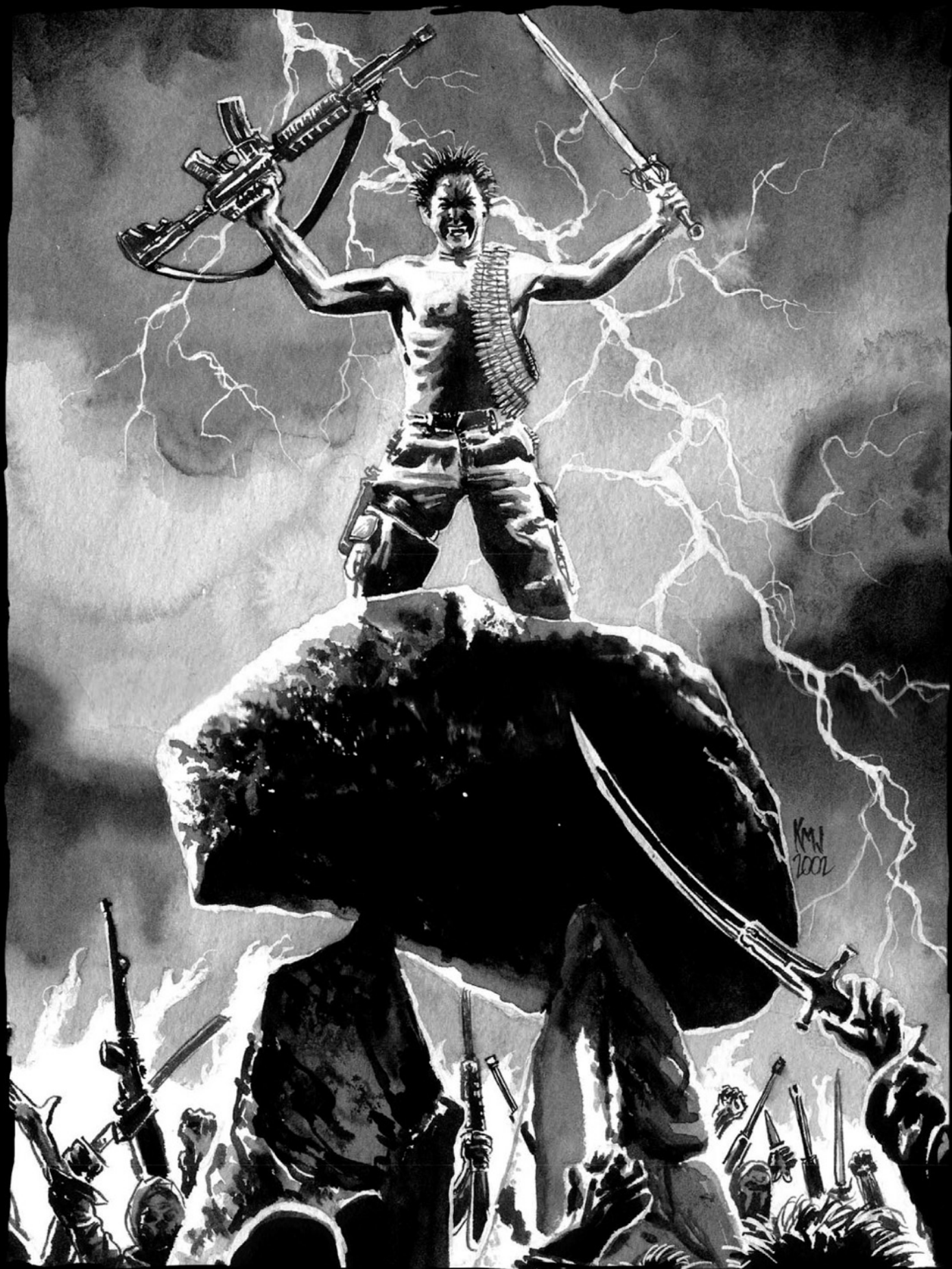


confiança que um operativo pode receber. Afinal, Gehenna é o nosso assunto. Um erro grave nessa área pode mudar o destino do mundo.

Infelizmente, você tem que ser mais ou menos o Indiana Jones: Sabe, falar uns vinte idiomas para entender onde o templo proibido fica baseado em duas linhas em uma *National Geographic* de 1917, e então ser capaz de lutar seu caminho pra dentro e pra fora do templo, sem nada exceto um chicote e um sorriso, e pra completar, sua fé na Mão tem que ser tão pura que flutue. Na verdade, estou exagerando, mas os grandes nomes na área realmente são assim. Então, existem outro grupo, bem menos prestigioso,

de Nodistas que realmente se destacam na parte de pesquisa das coisas, mas, não são tão fodões. Eles são metidos em uma biblioteca para passar o resto de suas não vidas catalogando e analisando tudo que os Indianas trazem; em outras palavras, fazem décadas de trabalho de merda sem nenhum reconhecimento. Mas quem sabe – sempre pode acontecer de uma frase aleatória no diário de algum príncipe ser a chave de toda a Jyhad. Tudo pode se resumir a um neófito tímido com um protetor de bolsos e um fetiche por Lovecraft tendo uma noite de trabalho. Agora esse pensamento é assustador mesmo para um operativo da Mão Negra...





Capítulo Quatro: Somos uma Legião

Ana, Nizzam al-Latif, mayyet. Elhamdulillah.

(*“Eu, Nizzam al-Latif, estou morto. Louvado seja Deus.”*)

— de seu Voto de Iniciação, 1536

Para realmente interpretar os Escolhidos de Caim, duas abordagens gerais tomam o centro das atenções, com uma terceira abordagem mais criativa esperando mais adiante. A primeira abordagem geral envolve criar novos personagens com a intenção de conduzir uma crônica exclusivamente centrada na Mão Negra. Nesse caso, os jogadores podem criar personagens Sabá pré-existentes que irão se juntar à Mão durante seus prelúdios. Tais personagens já terão sido Cainitas por algum tempo, tendo se provado Sabá Verdadeiros e possuindo numerosas experiências em grupos de guerra, cercos, e outros aspectos da não-vida em meio à Espada de Caim. Para tais personagens, as primeiras sessões de jogo serão um despertar para um mundo oculto dentro do seu próprio. Eles virão à subseita como forasteiros em todos os sentidos, sendo trazidos frescos a toda a experiência.

No final das contas, a decisão quanto ao nível de jogo e seu ritmo ficam, obviamente, a critério do Narrador. Ele pode querer que os personagens comecem como ancillae, já pertencentes à Mão e com anos de não-vida em seu currículo. Isso é perfeitamente bom. No entanto, a responsabilidade para uma melhor caracterização pode e deve repousar sobre ambos os lados da mesa, especialmente no caso de personagens não-neófitos. O Narrador deve se certificar de passar algum tempo com cada jogador durante a criação de seu

personagem, para se certificar que tanto ele quanto o jogador tenham uma boa noção de como era a vida mortal do personagem. Adicionalmente, ambos devem compreender as circunstâncias de seu Abraço e seus primeiros anos no Sabá, antes que ele chamasse a atenção da Mão Negra. Da mesma maneira, mais tempo precisa ser gasto desenvolvendo os antecedentes e história de qualquer vampiro ancilla ou ancião, mais tempo e esforço – talvez o equivalente a uma sessão de jogo inteira – deve ser colocado na criação dos antecedentes e história passada desse personagem.

A segunda opção é talvez a mais recompensadora das duas grandes abordagens. Nesse caso, Narradores podem achar divertido pegar personagens do Sabá que os jogadores já desenvolveram e fazer esses mesmos personagens (caso se encaixem nos critérios da Mão) se juntarem à Mão Negra como uma das “recompensas” para façanhas extraordinárias, e por boa interpretação dos jogadores. Se juntar à Mão é uma rara oportunidade pra qualquer Sabá. O Narrador deve gastar tempo nela para tornar a experiência significativa para os jogadores. Quem os recrutou? Como era seu campo de treino e iniciação? Quem era seu treinador? Mentor? Que novas perícias ou habilidades eles desenvolveram? Quem mais estava em seu círculo durante esse tempo, e como eles se tratavam?

A terceira, e certamente a mais ousada opção é

A PERSISTÊNCIA DA MEMÓRIA

Existe uma coisa que deve ser dita sobre memórias. É isso que o prelúdio e história de um personagem realmente representam: memórias de sua vida mortal, família, profissão. Aquelas duas viagens em 'Nam e aqueles seis meses na reabilitação, o casamento que não deu certo, o chefe que construiu – ou destruiu – seu futuro na companhia, ou o pai que nunca pensou que nada que ele fizesse fosse bom o suficiente. São também as memórias de seu Abraço: o primeiro encontro com seu futuro senhor, a aterrorizante noite em que sua vida terminou, a noite em que ele pensou que nada podia ser pior – e descobriu que estava errado. São os Ritos de Criação (se ele foi um Abraço Sabá), o primeiro festim de guerra, a primeira vez que ele matou seja por fome ou por raiva, a noite em que ele foi aclamado Sabá Verdadeiro. Quais os membros do bando com que ele corria junto, sangrava junto, assim como aqueles que morreram e aqueles que sobreviveram.

Memórias vêm de experiências, não de algumas sentenças atrás da ficha. Ajude seus jogadores a criarem memórias para seus personagens. Surja com cenas particulares do passado dos personagens, e traga alguns eventos chave à vida. Interprete um diálogo passado com seus senhores, ou o primeiro *ductus* sob o qual eles serviram, ou aquele bastardo Lasombra presunçoso no bando Pecados Sangrentos que sempre pensou que os personagens eram idiotas e lhes disse isso a cada oportunidade. Talvez o mais importante, os ajude a se lembrar de sua primeira entrevista com um recrutador da Mão Negra. Ajude o personagem a alcançar dois ou três feitos notáveis na carreira de seu personagem no Sabá, incidentes que podem ter atraído a atenção da Mão. O que ele fez que fosse tão especial? Seja específico, quanto mais detalhes melhor. Quanto mais forte a lembrança do jogador sobre aqueles incidentes e relacionamentos do passado de seu personagem ficarem, mais ela será integrada no próprio personagem, e mais vivo – ou não-vivo – esse personagem se torna.

conduzir um jogo que é realmente exclusivo da Mão Negra. Como a subseita nem sempre arranca seus membros das fileiras do Sabá, é uma opção de crônica legítima conduzir um jogo da Mão Negra centrado em volta dos poucos segredos da subseita – aqueles personagens trazidos ao grupo de fora do Sabá. Esse tipo de crônica precisa ser tratado cuidadosamente, mas pode frequentemente conceder algumas experiências de interpretação bastante atraentes. Bandos desses membros da Mão são provavelmente colunas, ao invés de *kamuts*, e as não-vidas de seus membros tipicamente envolvem fazer trabalho duplo em outra não-vida, talvez como membros profundamente envolvidos de outras seitas. As missões dessas colunas irão provavelmente se concentrar quase exclusivamente em seus deveres a seus líderes da Mão, e não irão acarretar nada das dinâmicas sociais normais de outras histórias do Sabá. No entanto, isso pode e frequentemente irá criar uma atmosfera mais intensa para os jogadores, enquanto suas colunas lidam com níveis cada vez mais profundos de segredos e burocracia à medida que seu status e envolvimento crescem.

Tanto faz os jogadores criarem novos personagens que já são membros da Mão Negra desde o início, ou

tenham seus personagens atuais aceitado o convite da Mão Negra para se juntar à subseita, nós recomendamos começar uma crônica da Mão Negra com os personagens como *mustajib* – recrutas em sua primeira missão. Sob o olhar rigoroso de um soberano firme e direto, eles devem conquistar respeito através de seus feitos e dedicação ao dever, e demonstrar coragem sob fogo. Posições que seus personagens consigam jogando de verdade significarão muito mais para os jogadores que bolinhas em uma planilha de personagem, e irão integrar esses personagens muito melhor na mentalidade, filosofia e disciplina da subseita. A Mão Negra é uma organização de elite; ela aceita apenas os melhores. Conseguir essa honra no curso de uma história terá um significado muito maior para o jogador e o personagem do que simplesmente gastar os pontos de bônus nisso durante a criação do personagem.

SE JUNTANDO ÀS FILEIRAS

A despeito de como os personagens acabam se juntando à Mão Negra, um número de considerações emerge tanto para o personagem quanto para o jogador. Apesar da criação de personagem ser praticamente a mesma para um personagem da Mão Negra quanto para qualquer outro (exceto, é claro, certos fatores de idade e experiência), as Características merecem ser reexaminadas sob a perspectiva da subseita. Um vampiro que é bem sucedido em se destacar e se tornar um membro dos Escolhidos de Caim logo vê suas prioridades mudando, simplesmente em virtude do novo conjunto de requisitos impostos sobre sua não-vida devido a seus deveres para com a subseita.

ATRIBUTOS

Apesar de ser lógico que os Atributos Físicos sejam os mais valorizados para pretensos membros da Mão, esse nem sempre é o caso. Como qualquer boa organização paramilitar, a Mão Negra requer iniciados de todos os tipos de não-vida, possuindo uma ampla variedade de perícias e predileções inatas. Fosse à subseita composta apenas dos maiores, mais rápidos e mais durões Cainitas, ela sofreria em outras áreas críticas e não seria a organização abrangente (e temida) que é hoje. Com esse propósito, oficiais de recrutamento da subseita são treinados para procurar por aqueles cujas qualidades naturais melhor servem às tarefas às quais eles se sobressaem. “Jogue com suas forças” e outros desses aforismos são ouvidos comumente em volta da subseita, e poucos guerreiros negariam um companheiro pequeno, mas de temperamento forte, que conhece o seu buraco e se esforça para preenchê-lo da melhor maneira possível. Assim, a reputação da Mão por apenas iniciar os melhores dos melhores é de fato bem merecida; a subseita simplesmente faz isso através do mérito, para todos aqueles que ela engrandeceria com a honra de ser um Escolhido.

HABILIDADES

Assim como Atributos, é uma falácia presumir que apenas habilidades de certo tipo ou outro

predominam em uma subseita como a Mão Negra. Embora seja verdade que muitos recrutas sejam escolhidos por seus excepcionais Talentos e Perícias, conhecimento é poder, e aqueles que sabem são candidatos igualmente valorizados. Dito isso, no entanto, algumas Habilidades são proeminentes entre membros da Mão, devido à função primária da subseita. Tais Habilidades incluem Prontidão, Esquiva, Armas de Fogo, Investigação, Linguística, Ocultismo, Segurança, Furtividade, Manha e Lábria. Habilidades Secundárias são bastante populares também, mas nem tão comuns quanto poderia se pensar. Ao invés disso, a Mão escolhe alguns poucos que se destacam nas capacidades mais obscuras e os encorajam a tornarem-se mestres em suas habilidades. Para o resto, a Mão fica contente em permitir a cada indivíduo a liberdade de perseguir suas próprias especialidades de acordo com suas forças. As exceções a essa regra vêm em termos de política da subseita, como a doutrinação em certas informações ou o aprendizado de códigos chave. Seguindo essas linhas, certas Perícias e Conhecimento Secundários, como a Arte da Memória e Conhecimento da Camarilla, são de fato bastante difundidas. É uma coisa rara de fato encontrar um membro da Mão totalmente desprovido de quaisquer dessas características.

DISCIPLINAS

Devido à primazia da presença dos Assamitas e Gangrel *antitribu*, as Disciplinas mais comumente praticadas na Mão são Animalismo, Rapidez, Fortitude, Ofuscação, Quietus e Metamorfose. No entanto, esse mesmo fato faz a presença de outros poderes, mais exóticos ainda mais necessários. Depois desses seis vêm Disciplinas versáteis de uma natureza não-marcial, como Auspícios, Dominação e Presença (mais ou menos nessa ordem), que são valorizadas devido à sua ampla utilidade,

tornando-os os mais procurados poderes fora-de-clã na subseita. Finalmente, magos do sangue de todas as estirpes são uma comodidade muito valorizada – quase reverenciada – na subseita. Aqueles que seguem em frente e abraçam a prática de Aljursi (veja a página 77) em seus estudos, encorajando sua prática entre seus colegas inclinados para a feitiçaria, recebem respeito ainda maior pelos soldados rasos, que reconhecem que os esforços de tais Cainitas fazem grandes progressos em fortalecer a subseita como um todo.

ANTECEDENTES

Apesar de ser comumente percebida como uma severa força paramilitar, a Mão Negra é na verdade bastante envolvida em burocracia e, em muitos casos, o foco de muito mais atividade social do que poderia se esperar. Antecedentes como Contatos e Influência são altamente valorizados, assim como ter uma Identidade Alternativa útil de um tipo ou outro. Ser preso a vários Aliados, por outro lado, é geralmente considerado tanto um risco de segurança quanto uma muleta para qualquer membro da Mão que vale o que come, e é geralmente visto com desagrado. Curiosamente, a maioria dos membros da Mão são ativamente encorajados a evitar juntar grandes quantidades de Status no Sabá em geral. Os líderes da subseita preferem que aqueles sob seu comando pelo menos façam uma tentativa de ficar abaixo do radar, e fazer um espetáculo de si mesmo – mesmo devido ao constante acúmulo de genuínas honrarias – torna o cumprimento contínuo de seus deveres para com a Mão muito mais difíceis. Os Escolhidos de Caim devem ser tanto capazes quanto discretos, caso contrário eles insensatamente se despojam de qualquer vantagem.

Talvez o mais importante Antecedente para qualquer membro da Mão é seu Mentor. Cada iniciado

ASSASSINATO POR NÚMEROS

A Mão Negra não apenas escolhe qualquer velho vampiro na rua e lhe oferece associação ao que equivale à maior facção de elite de guerreiros, táticos e especialistas militares vampíricos no mundo. Não, a subseita tem padrões consideráveis que emprega ao procurar pretensos candidatos para iniciação. Apesar desses padrões serem narrativos em termos de história, eles podem ser desmontados por Narradores que querem que tais padrões tenham consistência em seu significado. Devido à ampla variedade de conjuntos de habilidades procurados pela Mão Negra, no entanto, nós não oferecemos nenhum número para estabelecer essa dignidade. Se um Narrador sente que dado personagem conquistou a atenção da Mão Negra por qualquer razão, seja seus cinco pontos em Linguística ou por seus quatro pontos tanto em Briga quanto Esquiva, então que ele possa prosseguir de qualquer maneira.

Depois de sua introdução na subseita como membros provisórios, todos os iniciados devem passar por um período de intenso treinamento físico e mental. Esse teste de fogo (chamado simplesmente “campo de treinamento” pela maioria dos *mustajib*) separa o joio do trigo, afiando os atributos e perícias que aqueles que permanecem precisarão como membros a trabalho da organização. Em termos de mecânica de jogo, Narradores podem decidir que todos os iniciados da Mão Negra devem primeiro adquirir, aprender ou desenvolver o seguinte durante seu teste antes de serem considerados Escolhidos de Caim totalmente aceitos: Linguística 1 (Árabe ou Espanhol dependendo da especialidade e localização); Doutrina da Mão Negra 1 (representando o acúmulo de suas experiências); Arte da Memória 1 (para representar o rigoroso treino mental passado durante o ordálio). Adicionalmente, Narradores podem desejar conceder a qualquer personagem que sobreviva a seu período de treinamento um número de pontos igual a seu valor de Inteligência para colocar onde ele achar adequado, ou onde for apropriado devido à natureza de seu treinamento em particular. Alvos comuns para esses pontos extras são Habilidades como Conhecimento da Camarilla e Conhecimento do Sabá.

Ao fim de seu período de treino, um personagem pode também adquirir um único ponto de Membro da Mão Negra. Isso vem como uma opção adicional do Narrador porque muitos membros da Mão não revelam sua afiliação a aqueles fora da subseita. Se o Narrador sente que o personagem deveria fazê-lo, no entanto (talvez o soberano tenha planos pra ele), então ele deve pegar o Antecedente para representar essa exposição. Se não, então seu Antecedente permanece “cinza”, existente, porém inativo até a hora em que for revelado.

que chega à subseita do Sabá, e a maioria dos poucos que não, recebe ou acaba com um mentor de um tipo ou de outro. Isso é devido primeiramente ao fato de que a maioria dos membros da Mão chegarem à sub-seita com sua Humanidade mais ou menos aos farrapos (veja abaixo). Apesar de tal inumanidade ser frequentemente o que atrai o Cainita para sua atenção em primeiro lugar, aqueles que recrutam para a Mão não têm nenhum desejo de trazer um psicopata desvairado para o grupo, pelo menos não sem dar a ele os meios adequados de canalizar suas energias destrutivas para o bem dos Escolhidos. Com esse fim, um sistema de mentor existe na subseita onde o Membro que inicialmente responsabilizou-se pelo iniciado (ou uma referência disposta ao dito Cainita) toma pra si o dever de instruir o pretenso iniciado nos detalhes de sua própria espiritualidade. Tal mentor começa por ser aquele que mostra a seu aprendiz como jogar com sua Besta e seus deveres, mas a relação geralmente cresce em alguma coisa muito mais íntima e recompensadora à medida que o tempo passa. À medida que tanto o mentor quanto o aprendiz avançam em anos e em posto dentro da subseita, cada um começa a compreender melhor e apreciar o elo entre eles. De fato, mesmo os mais independentes e poderosos soberanos ainda mantêm profundas e humildes relações com seus antigos mentores, mesmo aqueles cujas estrelas foram ofuscadas há muito tempo. Esse sempre foi o jeito da Mão.

MORALIDADE DA MÃO NEGRA

Seu sistema de crença é um aspecto criticamente importante de sua habilidade geral em servir à Espada de Caim. A maioria dos membros do Sabá acha difícil se despir totalmente da humanidade (e Humanidade) em favor da dedicação esmerada requerida para se livrar de tal humanidade, e permanecer livre dela. A maioria carece ou do desejo ou da convicção para adotar uma Trilha da Iluminação, e muitos se vêem carentes dos dois. Apesar dos líderes da Mão aceitarem isso como o estado espiritual padrão da existência entre os soldados rasos do Sabá, eles não podem ser tão tolerantes quando se trata de seus próprios – Escolhidos de Caim.

Em virtude da própria natureza da subseita, aqueles que vêm à atenção da Mão Negra devem ser, pelo menos em algum nível, frios se não evidentemente inumanos. Ser um especialista nos atos mais violentos e sangrentos em meio a uma seita violenta e sangrenta requer que alguém deixe a sua Humanidade anterior na beira do caminho, se não a abandonar inteiramente. Assim, a liderança da subseita é muito preocupada em como um iniciado em perspectiva está lidando com sua própria espiritualidade em face de sua crescente habilidade como um assassino de sangue frio e devoção fanática à causa. Não surpreendentemente, o estado da alma de um dado Cainita é frequentemente o barômetro usado para determinar em que ponto um convite deve ser finalmente feito. Se um personagem já demonstrou repetidamente as alturas que ele chegará para poder se provar, mesmo ao custo de sua própria alma, então ele

está pronto para mostrar se ele é ou não realmente digno. Esperar demais, no entanto, e ver um candidato promissor ir fogo abaixo não passa de desperdício. Iniciados em potencial devem receber tempo para demonstrar sua preparação, mas devem ser arrancados da espiral descendente de sua própria erosão antes que desapareçam pra sempre.

Veja **Vampiro: a Máscara**, p. 286, para as mecânicas de adotar uma Trilha.

CAMINHANDO NA TRILHA

Uma vez que um personagem provou que está pronto, ele recebe um mentor de dentro das fileiras daqueles já graduados. Apesar deste mentor tipicamente ser a mesma figura que apoiou a indução do iniciado a princípio, esse nem sempre é o caso. Algumas vezes, o mentor começa a notar uma certa inclinação espiritual em seu novo aprendiz e se essa inclinação vai contra os dogmas das próprias crenças do mentor, ele irá procurar um par que siga um sistema mais compatível. Este indivíduo então se torna a figura mentora para o novo alistado. Mais frequentemente do que não, no entanto, o mentor é atraído ao personagem por uma razão em primeiro lugar e pode normalmente guiá-lo através de uma trilha espiritual compartilhada com pouca a nenhuma resistência real além das dificuldades normais inerentes a se livrar da Humanidade e adotar uma Trilha da Iluminação.

De todos os caminhos espirituais que um vampiro pode trilhar, a Trilha de Caim é de longe a mais prevalente e poderosa na Mão Negra. Dado o foco da subseita em Caim como pai de todos os vampiros, a popularidade da Trilha certamente é compreensível se não esperada. Seguindo o êxodo de tantos Assamitas da subseita, o número de Nodistas entre suas fileiras diminuiu um pouco, mas não significativamente. A Trilha ainda mantém a posição de “Trilha favorita” da subseita e ainda é seguida por uma vasta maioria tanto dos soberanos quanto dos Serafins.

Apesar de ser uma Trilha proeminente e popular entre muitos Sabá nas Noites Finais, a Trilha dos Cátaros não detém tal poder dentro das fileiras dos Escolhidos de Caim. Ela é a menos seguida das Trilhas maiores, e apenas um punhado de membros da subseita alegam-na como sua, a maioria desses recrutas novos que se prenderam a ela em virtude de sua posição como a trilha de “menor resistência”. Em geral, a subseita sente que indulgir em pecado por si só é tanto desperdício quanto sem sentido, e em nenhum evento ela suporta inatividade.

A Trilha da Morte e da Alma vê alguns aderentes na subseita, particularmente entre o contingente Tzimisce, muitos dos quais gostariam de ver a Trilha adotada mais amplamente através da subseita. Eles e seus companheiros Necronomistas pensam em si mesmos como contrapontos à rígida filosofia da Trilha de Caim, e aconselham muitos iniciados contra o perigo da insensibilidade nas Noites Finais. Como um todo, no entanto, a relação entre as duas Trilhas permanece complementar e ajuda a manter a subseita correndo em todos os níveis.

Ao lado da Trilha dos Cátaros, o menos

prevalente dos códigos de crenças na Mão é certamente a Trilha do Coração Selvagem. Apesar de um número considerável dos muitos Gangrel Rurais da subseita continuarem a frear a Besta desta maneira, eles fazem isso sob o risco de perderem a graça de seus superiores na subseita. Muitos daqueles que alcançam a posição de soberano nessas noites são muito a favor de coisas como tecnologia (e política, obviamente), e se vêem aborrecidos com esses selvagens em pouco tempo.

Apesar dos Necronomistas fazerem uma boa exposição de serem a contrabalança aos Nodistas, eles na verdade não têm os números para considerar o peso requerido. Os Cavaleiros da subseita, no entanto, certamente o tem. Depois da Trilha de Caim, a Trilha do

A TRILHA DOS GRITOS

Desnecessário dizer, qualquer membro da Mão encontrado seguindo a Trilha das Revelações Malignas tem muitas perguntas a responder entre seus irmãos da subseita. Por uma coisa, a Inquisição Sabá de fato projeta uma longa sombra, e um membro da Mão que se volta ao infernalismo coloca todos seus irmãos em risco. Aquelas almas desencaminhadas que acham que ao ceder uma porção de suas almas em troca de poder podem servir melhor à Mão descobrem tarde demais que suas ações são realmente a coisa mais destrutiva que eles poderiam fazer para a subseita. Muito poucos deles estão cientes do fato de que ao servir a vontade de um mestre infernal, eles estão simultaneamente abandonando todos aqueles que não o fazem.

De fato, a regra principal da Mão de não ir pra fora da organização para disciplinar seus membros parece se aplicar em dobro quando diz respeito a alguém nessa Trilha. Quando um suspeito infernalista entre a Mão é finalmente liquidado, pode-se descansar assegurado de que o ato será silencioso, rápido e bastante radical. Os Serafins esforçam-se para conceder crescente treinamento para os soberanos e outros anciões confiáveis da Mão nas táticas e métodos para observar e neutralizar a ameaça que esses Corruptores apresentam. Existem até mesmo rumores de um núcleo de elite de *shakari* cujo propósito primário na subseita é perseguir evidências de infernalismo entre as fileiras – e sutilmente dispor de qualquer Cainita ofensor antes que eles atraia (mais) atenção indevida para si mesmos ou para o assunto.

Acordo Honrado é sem dúvida a Trilha mais amplamente seguida na subseita, mesmo nas Noites Finais quando idéias como as deles são geralmente forçadas a ponto de se quebrarem.

O que seria de qualquer seita de vampiros, especialmente uma com uma estrutura militar, sem a pedra angular da ambição? Apesar de certamente ter mais aderentes fora da subseita do que dentro, a Trilha do Poder e da Voz Interior ainda é razoavelmente representada na Mão, especialmente devido à presença dos Lasombra. Muitos soberanos da subseita seguem esta Trilha (secretamente ou não) e frequentemente confiam em seus ensinamentos para justificar decisões de guerra questionáveis e/ou se livrar de outras agradáveis águas



políticas.

VISÕES SOBRENATURAIS

As Trilhas de Iluminação comuns à maioria do Sabá não são as únicas encontradas entre as fileiras dos Escolhidos de Caim. Apesar da subseita ser populada fortemente com Assamitas e Gangrel *antitribu*, a representação dos tradicionais clãs da liderança Sabá – os Lasombra e os Tzimisce – certamente também é forte, particularmente em noites recentes. Dado este fato, várias outras assim chamadas Trilhas menores similarmente têm sua quota de atividade na subseita.

A Trilha da Metamorfose detém alguns aderentes entre os Tzimisce *koldun* dos Escolhidos, mas não é nem de longe um sistema de crenças tão popular quanto a Trilha da Morte e da Alma ou a Trilha de Caim entre aqueles desse clã. Entretanto, não há nada errado em seguir essa Trilha, desde que seus aderentes na Mão compreendam que transmutação de si mesmo deve dar lugar a lealdade à subseita.

A Trilha da Noite recebe mais do que apoio pelos Lasombra da Mão. Seus dogmas de dominância, maestria das trevas interiores e exteriores, e transcendência da carne são todas noções atraentes aos Lasombra que compreendem o propósito da Mão. Das quatro variações da Trilha, a mais prevalente é a Trilha da Noite Justa, enquanto a Aliada é a menos popular, já que seu foco no clã não tem lugar na subseita. (Para mais informações sobre estas variantes, veja **Livro do Clã: Lasombra**).

Entre Trilhas do Sabá “padrão”, apenas a Trilha de Lilith é considerada de mau gosto para um membro da Mão manter, maltratado como nenhum outro na subseita (exceto a óbvia Revelações Malignas). Os Serafins em particular desprezam a noção inteiramente, e apesar de alegarem respeitar a liberdade de escolha a respeito desta Trilha entre os membros comuns do Sabá, eles desenham uma linha entre os seus. A Mão Negra é conhecida como os Escolhidos de Caim, não de Lilith, e qualquer confusão sobre a importância de Caim é tratada quase como heresia por aqueles comprometidos à subseita.

NOVAS CARACTERÍSTICAS

A Mão Negra usa um número de habilidades de elite e poderes que seus mestres e criadores livremente compartilham entre os seus, mas tomam cuidado em esconder do mundo exterior. Note que essas são apenas uma amostra da diversidade de truques dos ofícios criados e empregados por aqueles na Mão. Outros certamente existem, mas esses são apenas os mais comuns.

NOVO CONHECIMENTO

A ARTE DA MEMÓRIA

A coroa da Smith and Wesson .38 bateu com força na mandíbula de Aurora. Apesar de ela ser uma Gangrel Rural, e uma durona, isso estava começando a ficar dolorido. “Isso é sem sentido,” disse o interrogador, dando um passo à frente. “É evidente que a mercenária não irá falar. E está tudo bem. Ela não tem que fazer. Com sua permissão, eu vou simplesmente cortar o homem do meio.”

Aurora sorriu. Se esse idiota fazendo pose pensou que ia chegar a algum lugar com sua pouca mente intronizada de merda, eles teriam uma noite longa, muita longa...

Uma das características mais altamente valorizadas que um membro dos Escolhidos de Caim pode possuir é a habilidade de armazenar informação no local mais seguro possível: sua própria mente. Esse Conhecimento representa o nível de dedicação do possuidor a esse esforço, o rápido e irrastrável catálogo de dados nos mais profundos recessos do cérebro. O Conhecimento se baseia em antigas técnicas mnemônicas de traduzir fatos e imagens em uma linguagem simbólica de imagens não relacionadas, por meio das quais o cérebro pode guardar e rapidamente relembrar da informação posteriormente simplesmente a retornando para a base da simbologia em questão. Cada peça é então traduzida novamente em sua forma raiz, permitindo uma rápida e voluntária recordação enquanto simultaneamente protege os dados de escrutínio indesejado. Se alguém lê a mente de alguém habilitado nessa Habilidade, tudo que o intruso provavelmente conseguirá pelo esforço é uma confusa série de imagens aleatórias, ou possivelmente até mesmo formas ou cores simples. A pontuação de um personagem nesse Conhecimento é somada à parada de dados de qualquer jogada cuja função seja proteger informação escondida dentro da mente. Isso obviamente serve pra coisas como Telepatia e certas aplicações de Dominação, mas também é usada em situações de tortura. A Mão encoraja todos os seus recrutas a estudar os fundamentos desse Conhecimento, e aqueles que se sobressaem nessa técnica geralmente recebem responsabilidades cada vez maiores na subseita, frequentemente com recompensas sociais e políticas como resultado.

● **Amador:** Você conhece um ou dois truques de converter informações cerebralmente.

●● **Praticante:** Você pode enterrar quantias significantes de dados em código simbólico.

●●● **Competente:** Seria necessário um interrogador habilitado para descobrir seus segredos.

●●●● **Especialista:** Processar informações simbolicamente é a sua segunda natureza.

●●●●● **Mestre:** Lua, lata, lâmina de tesoura, espelho, treze. Exatamente.

Possuído por: Membros da Mão Negra.

Especialidades: Vasto Arquivamento Cerebral, Resistir a Interrogação, Processamento Rápido.

DISCIPLINAS DE NÍVEL ALTO

HARMONIA CELESTIAL

(Auspícios ●●●●●●)

Esse poder é um pouco perigoso de usar, mas seus efeitos valem qualquer preço que o vampiro possa ter de pagar. Ele permite a um Cainita abrir a sua mente para o rio de pensamentos e emoções criados pelas almas daqueles próximos, inundando sua cabeça com uma torrente de imagens não-familiares, vozes e entrada de outros dados sensoriais menos identificáveis. Construído para este poder, no entanto, é um mecanismo de triagem pelo qual o usuário pode ser capaz

de perceber pelo menos impressões gerais a respeito de quais pensamentos pertencem a quem. Esse influxo de informação, somado com o complemento de habilidades normalmente possuído por todos os membros da Mão, concede uma rápida e eficiente maneira de analisar a vizinhança e conseguir as informações mais úteis delas sem ter que se expor ou interrogar aqueles próximos.

Por exemplo, um Cainita com esse poder entra em um bebedouro local em uma cidade não-familiar a ele. Depois de ativar esse poder, ele fica antenado às almas daqueles próximos, sua mente em harmonia com a deles. Depois de alguns momentos, ele descobre que a garçonete teme por seu bem estar (estranhos não são muito bem vindos nesse bar), o caixa por trás dela está sozinho e observando, e o homem forte no terno barato é um agente secreto de algum tipo – tudo em adição à não-desejada percepção de que o robusto caminhoneiro no bar está vestindo roupas íntimas femininas por alguma razão.

Sistema: Para ativar sua Harmonia Celestial, o jogador do vampiro deve rolar Força de Vontade (dificuldade 7). Com cada sucesso obtido nessa jogada, o personagem pode se “sintonizar” por um turno. Sucessos e turnos não têm que ser usados consecutivamente, e o vampiro pode ligar e desligar o poder repetidamente através da cena, se assim desejar. Se ele ativa o poder duas vezes na mesma cena, no entanto, ou se ele o usa mais vezes do que sua Força de Vontade permanente em uma noite, ele ganha uma nova perturbação (à escolha do Narrador, baseada nas circunstâncias) que irá atormentá-lo pelo resto da história. Adicionalmente, o personagem sofre uma penalidade de dois dados em todas as jogadas que envolvam Percepção ou Raciocínio enquanto harmonizado celestialmente.

Infelizmente, esse tipo de telepatia em massa não permite ao usuário desligar certos estímulos ou “alvejar” indivíduos específicos. É uma represa na mente do vampiro, uma que ou está inteiramente aberta ou inteiramente fechada. Se o usuário deseja estreitar seu foco, depois de ter recebido informação suficiente através do uso de Harmonia Celestial para ter por onde começar, ele pode simplesmente desativar esse poder e ativar Telepatia (Auspícios 4) no lugar – um poder mais adequado para essas intimidades pessoais.

SATISFAZER O DESEJO DO CORAÇÃO (QUIETUS ●●●●●●●●)

Esse sutil embora potente poder corta o usuário de distrações indesejadas, permitindo-o se concentrar melhor e ganhar uma consciência ampliada tanto de si mesmo quanto de suas vizinhanças. Anciões Assamitas *antitribu* usam-no como uma maneira de se isolar, recuperando firmeza mental perdida e rapidamente criando planos elaborados. Entre tais indivíduos, o poder se torna algo como uma tradição localizada da Mão – um costume do sangue, exclusivo a sua linhagem. Alguns membros da Mão fora dos Assamitas que ouviram falar desse poder o chamam “a Fortaleza do Silêncio”.

Essa é uma habilidade poderosa e desconhecida por muitos, capaz de ser usada em outros também. Quando usada em vampiros, ela causa delírio e confusão,

debilitando mesmo os oponentes de vontade mais forte. Usada em mortais, ela causa crescente perturbação ao ponto de insanidade, enquanto eles ouvem seu próprio sangue fluindo em cada veia e artéria com um som distinto e enlouquecedor.

Sistema: Para se ativar esse poder em si mesmo, tudo que é exigido é o gasto de um único ponto de sangue e um lugar para meditar. Ao ser ativado, uma zona de silêncio se espalha do “centro” do personagem, permitindo-o ignorar qualquer distração indesejada. Enquanto o personagem medita dentro dessa zona, ele sofre uma penalidade de +2 em todas as dificuldades de testes de Percepção. Sua mente está muito preocupada com seus próprios pensamentos para dar atenção total para o mundo externo. Essa preocupação, no entanto, o permite redirecionar sua vontade, recuperando a taxa de um ponto de Força de Vontade a cada 15 minutos. Ele não precisa meditar até ter recuperado toda a Força de Vontade gasta, nem precisa parar sua meditação quando toda a sua Força de Vontade for restaurada. Quando o personagem emerge da zona, ele fará todos os testes de Força de Vontade e testes envolvendo Atributos Mentais com -1 na dificuldade pelo restante da noite.

Se o usuário escolhe afetar um oponente insuspeito com esse poder, seu jogador deve gastar um ponto de sangue e testar Vigor + Ocultismo (dificuldade a Força de Vontade do oponente). O número de sucessos é o número de dados que o alvo será penalizado pela duração da cena em qualquer jogada envolvendo Destreza ou qualquer Atributo Mental. O alvo pode reduzir esse número ao gastar Força de Vontade em uma base de um por um. Se o usuário consegue mais sucessos em sua jogada que o alvo tem de Força de Vontade permanente, então o alvo também adquire uma perturbação. Se o alvo é um mortal, essa perturbação é permanente. Caso contrário, ela desaparece no fim da cena ou noite.

COMBINAÇÃO DE DISCIPLINAS

REVELAÇÃO CIRCUNSPECTA

(RAPIDEZ ●, OFUSCAÇÃO ●●● OU VICISSITUDE ●●)

Esse segredo razoavelmente comum permite a membros da Mão fazer cair rápida e seletivamente qualquer Ofuscação ou Vicissitude que possa estar usando para cobrir sua tatuagem da lua crescente, revelando sua posição como um dos Escolhidos de Caim para um alvo escolhido em seu campo visual – e apenas para esse alvo. Todos os outros espectadores não verão nada fora do comum acontecer, mesmo se olhando diretamente o usuário deste poder.

Sistema: O usuário do poder gasta um ponto de sangue e escolhe um alvo em sua linha de visão. Nesse momento, qualquer mágica que esconda a marca da visão pública cai, mas apenas para os sentidos do alvo do poder. Para o alvo escolhido, um breve “momento fora do momento” ocorre, onde ele tem um amplo tempo para ver a marca pelo que ela é antes que o poder acabe e o tempo pegue novamente tanto o usuário quanto o alvo. Para todos os outros, o usuário simplesmente fica parado, imóvel durante esse tempo. Apenas aqueles com

níveis de Auspícios quatro ou maior terão uma chance de ver que alguma coisa sobrenaturalmente rápida está acontecendo sob seus narizes. Mesmo assim, a manobra é tão rápida que apenas alguém olhando diretamente a mão do usuário durante o breve período em que a marca é exposta pode possivelmente vê-la pelo que é.

Esse poder custa 12 pontos de experiência para ser aprendido.

LIÇÕES NO AÇO

(AUSPÍCIOS ●, FORTITUDE ●●●)

Para muitos bravos membros da Mão, as palavras de Nietzsche são palavras de sabedoria: O que não nos mata nos torna mais fortes. Alguns levam essa idéia a um extremo astuto, embora fanático, desenvolvendo a habilidade mística de determinar as forças e fraquezas relativas de um oponente ao sofrer propositalmente os golpes do inimigo. Conhecimento é poder, e qualquer Cainita ferido dessa maneira é agora dotado com poder que possa ser usado contra seu inimigo.

Sistema: Para invocar esse poder, o personagem deve primeiro sofrer um ataque de um oponente que inflija um mínimo de um nível de vitalidade de dado de qualquer tipo. Ao sofrer esse ferimento, o jogador testa Vigor + Ocultismo (dificuldade igual à Força de Vontade do atacante). Cada sucesso nesse teste permite a ele descobrir uma informação sobre as capacidades marciais do atacante, começando pela mais relevante. Por exemplo, Aurora é atingida por um inimigo Brujah com uma espada, sofrendo um nível de dano letal depois da absorção.

Ela invoca esse poder, conseguindo dois sucessos. Primeiro ela descobre que o golpe de seu atacante não foi simplesmente sorte (ele tem Armas Brancas 4), e com seu sucesso adicional, descobre que o dano infligido foi de fato um lance de sorte (ele tem Potência 5). Ela agora pode esperar que qualquer outro golpe que ele acerte vá machucar muito mais.

Esse poder custa 15 pontos de experiência para ser aprendido.

MÁSCARA DE JUDAS

(AUSPÍCIOS ●●●●, OFUSCAÇÃO ●●●)

Esse insidioso poder permite ao usuário percorrer a mente de um oponente e tirar dela a imagem de alguém que o alvo ame ou, caso isso não seja possível, alguém por quem ele se importe profundamente. A imagem encontrada ali então se transfere para o usuário. Removedores sádicos usam esse poder para destruir oponentes usando a face de seus amados. Isso tem o efeito de abalar a confiança do oponente, algumas vezes tão completamente que ele está horrorizado demais para agir por um tempo. Como o usuário não tem escolha senão adotar qualquer semelhança encontrada na mente do alvo, esse poder deve ser usado cuidadosamente fora de situação de combate.

Sistema: O alvo escolhido deve estar no campo de visão do usuário para o poder funcionar. O jogador então gasta um ponto de sangue e testa Manipulação + Performance (dificuldade igual à Força de Vontade do alvo). Com apenas um sucesso, a imagem é arrancada da mente do alvo e instantaneamente adotada pelo

personagem. Ser atacado pelo personagem enquanto ele está usando a semelhança é tão chocante que o alvo deve testar Força de Vontade imediatamente (dificuldade 6) ou sofrer uma penalidade nas dificuldades igual ao número de sucessos que o jogador conseguiu em sua jogada de ativação, por um número igual de turnos, em quaisquer ações tomadas contra o usuário.

Cada sucesso na jogada de Força de Vontade do alvo reduz essa penalidade (e a duração do efeito) em um. Uma falha crítica resulta na perda das ações de um turno inteiro enquanto ele jaz indefeso contra a imagem de seu amado. Nesse evento, todas as ações subsequentes tomadas contra a imagem do amado pelo resto da cena são feitas com uma dificuldade de 10. O alvo pode gastar Força de Vontade em qualquer turno para reduzir essas penalidades.

A própria máscara é temporária, durando apenas por um turno por sucesso rolado.

Esse poder custa 20 pontos de experiência para ser aprendido.

CODIFICADOR SOLIDÁRIO

(AUSPÍCIOS ●●●●, ARTE DA MEMÓRIA ●●)

Um número de poderes fortes se desenvolveu como um resultado da habilidade da Mão com a Arte da Memória, sendo esse o mais comum. Usando uma combinação de Disciplinas e treinamento cerebral, o personagem pode estender sua mente e tirar informação dos pensamentos de outra pessoa, armazenando os dados simbolicamente sem nem mesmo saber o que é ou significa.

Dessa maneira, o usuário pode apenas transmitir a informação armazenada a alguém que compreenda (ou tenha previamente decidido) a simbologia usada para conseguir o feito. Isso cria, efetivamente, um sistema de mensageiro completamente impenetrável, já que o próprio usuário do poder não pode divulgar a informação roubada mesmo que ele deseje fazê-lo.

Sistema: O usuário testa Inteligência + Lábria (dificuldade igual à Força de Vontade do alvo). Para cada sucesso obtido um fato ou pedaço de informação é arrancado da mente do alvo e instantaneamente convertido para código simbólico através da Arte da Memória.

Segredos realmente profundos podem ser recuperados apenas com cinco sucessos ou mais, e mesmo assim, apenas um desses segredos pode ser descoberto por uso (apesar disso frequentemente ser mais que o suficiente). Se retirada a informação da mente de uma criatura sobrenatural, o personagem deve gastar um ponto de Força de Vontade pelo esforço.

O único defeito desse poder é que o usuário não tem idéia de se a informação que ele roubou é de qualquer importância. Por causa disso, muitos daqueles que desenvolvem esse poder irão provavelmente desenvolver simultaneamente seu instinto para quando é melhor usar esse poder. Os melhores chegam a reconhecer quase em um nível subconsciente quando o momento mais oportuno para fazê-lo chega.

Esse poder custa 20 pontos de experiência para ser aprendido.

ALJUSURI (RITUAIS DE PONTE)

Existe um velho ditado na *manus nigrum*, geralmente dito por vários oficiais superiores e, mais frequentemente que não, ecoado nos corações e mentes dos soldados rasos: “O que quer que ajude a um deve também ajudar a muitos.” Sendo vampiros, a maioria dos membros da Mão reconhece – e, de fato, em grande parte aprecia – a duplo significado inerente ao fraseado desse adágio. Essa frase carrega ressonância particular dentro dos círculos dos vários magos do sangue da Mão Negra.

A Mão sempre foi uma organização misticamente inclinada, desde seus ritos mais simples até seus rituais mais complexos. A vasta maioria dos rituais mágicos desenvolvidos pela Mão Negra foram criados através da magia do sangue da casta de feiticeiros Assamitas. Um punhado de notáveis exceções a essa regra veio da arte de Feitiçaria Koldunica, e com a recente ascensão à proeminência de um Serafim Tzimisce substituto, ainda mais rituais Tzimisce (assim como os próprios *koldun*) estão encontrando seu caminho em direção aos refletores. Apesar de não haver Tremere na Mão, a subseita detém muitos Muçulmanos, um número dos quais possui *Sih*r (magia de sangue Islâmica), apesar de esses serem uma admitidamente pequena minoria. A subseita também tem um punhado de praticantes de Wanga, devido ao contato de seus membros com certos Serpentes da Luz. Mas a maioria dos magos de sangue na Mão são companheiros próximos dos Assamitas ou Assamitas eles mesmos, muitos dos quais aprenderam ou desenvolveram Dur-An-Ki (Feitiçaria Assamita) para ajudar a subseita a alcançar seus objetivos.

Entretanto, a força da Mão vem de sua unidade e adaptabilidade. Dessa maneira, uma cabala de feiticeiros Assamita *antitribu* começou a prática de criar rituais que poderiam ser ensinados a seus confederados não-Assamitas com um mínimo de objeções. Seus sucessos resultaram na difundida adoção de tais práticas; e agora nas noites modernas, muitos rituais da Mão Negra foram criados com a intenção que eles possam ser totalmente “transcritos” em um meio estrangeiro de magia do sangue vampírica. Esses rituais de magia do sangue transferíveis, pseudo-genéricos (assim como a prática em si) são conhecidos como Aljusuri – Rituais de Ponte – entre os Cainitas inclinados à feitiçaria da Mão.

O mecanismo dessa transferência é simples. Se alguém deseja ensinar um ritual da Mão Negra (um que foi projetado usando Aljusuri, obviamente; alguns ainda não são) a um praticante de uma magia do sangue diferente da qual o ritual se originou, tanto o custo quanto o nível do pretenso ritual sobem em um. Se o ritual original era um ritual de nível dois, então o vampiro aprendendo o ritual como parte de sua própria magia do sangue deve aprendê-lo como um ritual de nível três. Se ele deseja que ele seja um ritual de nível dois, ele deve gastar o tempo e os recursos para pesquisá-lo por si só. Mas aí jaz a vantagem – o fato de que o Cainita aprendendo o novo ritual não precisa passar semanas em

estudo, pesquisando o ritual por conta própria, desde que ele aceite o ritual a um preço levemente maior. Desnecessário dizer, rituais de nível cinco são exceções comuns a essa prática (exceto é claro por aqueles membros da Mão poderosos que não têm dificuldade em aprender rituais de Nível Seis).

Os rituais descritos abaixo indicam de qual tradição mágica eles se originaram, mas todos são tecnicamente Aljusuri – projetados para facilidade de aprendizado, para melhorar a subseita como um todo. Eles representam um nítido perfil dos rituais criados e praticados regularmente por feiticeiros da Mão. De fato, a prática de Aljusuri se espalhou tanto dentro da subseita que a vasta maioria de rituais criados pela Mão em noites modernas são projetados para ser Aljusuri, e aqueles que insistem em projetar seus rituais “à moda antiga” são olhados com desconfiança por aqueles em posições de liderança. Afinal, o que quer que ajude a um deve ajudar a muitos...

VERDADE EM TINTA

(NÍVEL UM DUR-AN-KI [FEITIÇARIA ASSAMITA])

A Mão Negra tem uma reputação quase mítica sobre ser capaz de farejar impostores entre suas fileiras, e esse ritual simples é uma das razões primárias do motivo. É o ritual mais comum encontrado na subseita, pois é invocada a cada noite por mais que um punhado dos feiticeiros de sangue da subseita através do mundo. O ritual em si é também o mais velho criado especificamente pela subseita, já que sua criação ocorreu concorrente com a decisão da subseita em marcar todos os seus membros com a marca mística da lua crescente. Em todos os longos séculos em que a marca tem sido uma parte fundamental da Mão, também o é o ritual.

Sistema: Esse ritual, que leva apenas momentos para conjurar, permite ao usuário determinar a verdadeira fonte de qualquer tatuagem da lua crescente no campo de visão. O Cainita deve ser capaz de claramente ver ou tocar a tatuagem para ocorrer uma leitura acurada. Se qualquer das condições é atendida, o mago de sangue pode então gastar um ponto de sangue para invocar o ritual. Com um único sucesso no teste de ativação, o conjurador fica instantaneamente ciente se a marca foi ou não criada pela Mão Negra através do rito oficial de marcação. Se não, então o alvo é com certeza um impostor. Com sucessos adicionais, o conjurador pode até mesmo vislumbrar imagens das circunstâncias através das quais o indivíduo adquiriu a tatuagem; com cinco sucessos, o equivalente místico a um curto “clipe” se desenrola na mente do conjurador, revelando cada detalhe da origem da tatuagem.

Finalmente, a única maneira para este ritual não funcionar é se o conjurador falhar em seu teste de ativação inicial para o ritual. Com zero sucesso, nenhuma informação de qualquer tipo é comunicada e o mago de sangue sabe que ele falhou em sua tentativa. No entanto, ele sempre pode tentar novamente, mas ao custo de outro ponto de sangue. Por outro lado, caso ele tenha uma falha crítica em seu teste de ativação, a informação vislumbrada pode ser inteiramente falsa. Nesse caso – e apenas nesse caso – um impostor pode enganar o conjurador desse ritual a acreditar que sua

tatuagem falsa é um artigo genuíno.

RESERVATÓRIO CORPORAL

(NÍVEL UM DUR-AN-KI [FEITIÇARIA ASSAMITA])

Esse arduo ritual faz uso da mágica inerente na tatuagem de lua crescente compartilhada por todos os membros da Mão. Ela permite ao mago de sangue armazenar misticamente vitae na própria marca, onde ela permanece completamente inerte até a hora que o usuário escolher usá-la. Esse sangue escondido não pode ser detectado por nenhum meio normal até ser absorvido, e então ser muito tarde pra se fazer alguma coisa. Apesar de apenas pequenas quantidades de sangue serem armazenadas dessa maneira, o rito é um dos mais importantes e já salvou as não-vidas de mais de um punhado de membros da Mão em várias ocasiões.

Sistema: Depois de um teste de ativação bem sucedido, o conjurador cuidadosamente entorna vitae equivalente a um único ponto de sangue sobre a tatuagem de lua crescente do alvo (ou a sua própria). O sangue rapidamente penetra na própria marca, a qual durante esse tempo brilha com um vermelho pálido. Quando a marca absorver sangue o suficiente (equivalente a um ponto), ela se “sela” e qualquer sangue adicional derramado sobre ela é desperdiçado.

Desse ponto em diante o usuário pode, com um silencioso ato de vontade, invocar o sangue misticamente escondido na tatuagem a qualquer hora. Isso conta como uma ação reflexiva e não conta no limite de gasto de sangue por turno do usuário. Esse ponto de sangue pode ser usado para qualquer coisa abastecida por vitae, como aumentar um Atributo Físico ou ativar Disciplinas. Quando o sangue dentro da marca é gasto, a tatuagem se “abre”, permitindo que o ritual seja conjurado novamente.

É importante notar que este ritual funciona apenas em marcas místicas como a marca da lua crescente. Apesar de ser possível para alguém colocar marcas adicionais em outras partes do corpo (para uso como receptáculos de sangue), esta prática é desconhecida na Mão. Apenas uma marca é dada pelos líderes da subseita, e qualquer marca adicional é considerada fraudulenta na melhor das hipóteses e um risco à segurança nas piores. Ainda assim, se um personagem deseja colocar mais tatuagens em seu corpo, existe um limite espacial a se considerar: Para propósitos de jogo, um personagem não pode ter mais que cinco desses reservatórios a qualquer hora. Qualquer “espaço” adicional na extensão do corpo é desperdiçado.

Existem rumores de uma versão de nível mais alto, mais poderosa, desse ritual, uma que permite a tatuagens ordinárias ganharem propriedades similares, mas tal ritual certamente não é nem de perto tão comum quanto é sutil.

PEDRA ARTESANAL DA FATALIDADE

(NÍVEL DOIS FEITIÇARIA KOLDUNICA)

Um poderoso *koldun* Tzimisce chamado Bogumir criou esse ritual como um presente para os melhores e mais brilhantes sob seu comando. Um estrategista brilhante, Bogumir rapidamente alcançou o alardeado posto de soberano na subseita e foi eventualmente

intitulado com o honorífico de guerra adicional de Assistente de Comando. De fato, ele é reconhecido por ser o primeiro *koldun* a ter conseguido essa honra. Para aqueles por dentro do assunto, a razão para essa promoção foi que Bogumir desenvolveu rituais como esse usando Aljusuri, para o desapontamento (e genuína surpresa) de muitos de seus companheiros de clã. Para dar os créditos a quem merece, é devido primariamente aos esforços de unificação de Bogumir que os Tzimisce da Mão como um todo começaram a apoiar a prática de Aljusuri como um meio legítimo de promover tanto o clã quanto a subseita. Apesar de o próprio Bogumir ter desaparecido abaixo do radar em noites recentes, seu legado permanece – um cujo impacto na subseita ninguém pode disputar.

O ritual mais amplamente conhecido de Bogumir permite a um mago do sangue criar um objeto conhecido como pedra da fatalidade. Em tempos antigos, o xamã ou homem santo de uma vila usava pedras da fatalidade para determinar os resultados de uma certa situação ou a solução para um problema particularmente difícil que seu povo enfrentava. Para os aldeões, essas pedras eram, em essência, um guia dos poderes superiores, os dedos nas mãos do Destino. Milênios depois, essas pedras ainda estão em uso, dessa vez por vampiros da Mão Negra que invocam o conselho dessas pedras quase da mesma maneira que seus predecessores mortais.

Sistema: O rito para criar essas pedras é muito alto em cerimônia, exigindo a melhor parte do equivalente a uma noite de cantos, preparações e gesticulações. O ritual também requer uma pedra especialmente preparada de um tipo que seja altamente sensível a energias místicas, como um ônix, âmbar ou qualquer uma da família do quartzo. Durante o processo de criação, o conjurador deve cobrir a pedra com pelo menos o equivalente a um ponto de sangue de sua própria vitae, depois do qual a pedra fica com um tom vermelho (a despeito da cor básica da pedra). Ele então fecha a cerimônia com um investimento de Força de Vontade; quantos pontos ele quiser gastar. Se tudo foi bem até esse ponto, o conjurador terá uma pequena e poderosa ferramenta para beneficiar seu criador ou aqueles sob seu comando ao fim da noite.

O sangue investido na pedra da fatalidade permite ao conjurador sempre saber onde ela está. Apesar de ele ter pouco conhecimento do paradeiro da pedra, ele tem um constante senso de quão longe ela está e em que direção geral. Quanto mais sangue investido na pedra durante sua criação, mais detalhada a informação: Com pelo menos três pontos de sangue investidos, o conjurador saberá o instante em que a pedra for destruída. Com cinco pontos de sangue, ele saberá sempre que a pedra mudar de mãos.

A Força de Vontade investida na pedra permite a aquele que a carrega acessar o poder da vontade do criador, mesmo que ele próprio não seja um mago do sangue. Isso tem dois efeitos possíveis: Primeiro, ao passar um de seus próprios pontos de Força de Vontade através da pedra, o usuário pode fazer uma pergunta ao Destino e esperar uma resposta útil. A única exigência é que a questão deve ser direcional em natureza, já que a pedra “responde” ao apontar em direção à resposta. Por exemplo, “Em que direção minha presa correu?” seria uma pergunta justa, já que a pedra então apontaria na direção adequada, enquanto a questão “Quão bem armado minha



presa está?” iria gerar apenas silêncio da pedra. Segundo, o usuário pode escolher gastar um dos pontos de Força de Vontade investidos na pedra na hora de sua criação. Isso permite a ele mandar uma breve mensagem telepática (mais ou menos a quantidade que alguém conseguiria falar com um fôlego) para o criador da pedra, onde quer que ele esteja. Quando uma pedra da fatalidade fica sem Força de Vontade acumulada ela perde sua habilidade de invocar o Destino, mas permanece ativa de todas as outras maneiras. Pedras da Fatalidade podem ser “recarregadas”, mas apenas pelo criador original ao usar o processo do ritual novamente.

Devido às conexões místicas da pedra ao criador, cada mago do sangue pode ter apenas um número de pedras “ativas” igual ao seu nível de Força de Vontade ao mesmo tempo.

BEIJO DA ÁSPIDE

(NÍVEL DOIS DUR-AN-KI [FEITIÇARIA ASSAMITA])

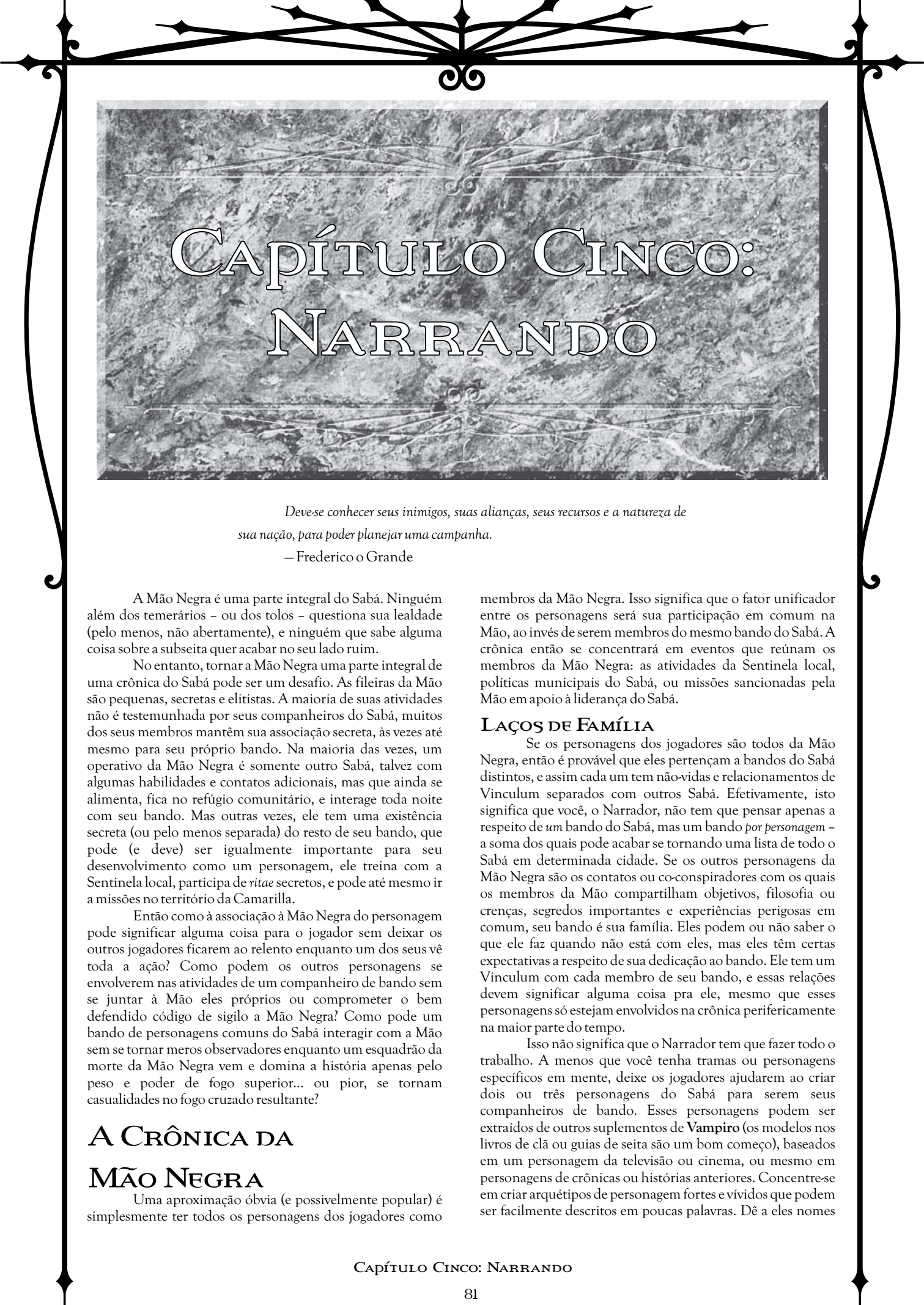
Muitos membros da Mão acham uma estranha curiosidade que o ritual mais amplamente conhecido na subseita é o que vê menos uso real. Obviamente, a palavra “conhecido” nesse caso é usada como uma liberdade, já que a maioria daqueles que invocam esse ritual não têm a primeira pista de como realmente conjurá-lo – eles apenas se “beneficiam” de seus efeitos. O ritual em si é embutido, atuado através da Arte da Memória e disparado por qualquer membro da Mão que seja capturado, não tem mais qualquer esperança de fuga ou resgate, ou de outra maneira tenha razão para preferir a Morte Final a qualquer

alternativa que esteja a sua frente. O ritual permite aos Escolhidos de Caim desesperados voluntariamente encerrar sua própria não-vida através da mágica armazenada em sua carne morta-viva.

Sistema: Uma vez realizado, esse ritual é permanente até ser ativado mentalmente, a magia e os meios dormentes descansam dentro do Cainita até essa hora. Apesar de o alvo poder executar o ritual mesmo enquanto empalado, o Beijo não pode ser ativado por acidente já que exige vários passos de pensamento sequencial para ser invocado adequadamente. Uma vez que a sequência de ativação foi executada, no entanto, não há como voltar atrás: O último passo na sequência libera uma reação em cadeia no coração que explosivamente evapora todo o sangue dentro do corpo, deixando o corpo em volta de uma carcaça em dissolução. Mesmo se o vampiro não tem nenhum sangue em seu sistema na hora, o ritual ainda funciona, destruindo o coração dentro do peito do vampiro e o matando instantaneamente e quase sem dor. O mais interessante, já que o coração é realmente o foco do ritual inteiro, qualquer vampiro cujo coração foi de algum modo removido seguramente de seu corpo ainda pode destruí-lo (e assim a si mesmo) com apenas um pensamento, a despeito da distância.

Também é importante mencionar que parte da codificação mística do ritual requer a vontade voluntária e consciente do alvo do ritual; ela é a chave que destranca o mecanismo de ativação. Assim, nenhum membro da Mão pode ser coagido ou comandado a invocar o ritual, mesmo através de meios místicos. Ou ele quer isso ou não quer.





CAPÍTULO CINCO: NARRANDO

Deve-se conhecer seus inimigos, suas alianças, seus recursos e a natureza de sua nação, para poder planejar uma campanha.

— Frederico o Grande

A Mão Negra é uma parte integral do Sabá. Ninguém além dos temerários – ou dos tolos – questiona sua lealdade (pelo menos, não abertamente), e ninguém que sabe alguma coisa sobre a subseita quer acabar no seu lado ruim.

No entanto, tornar a Mão Negra uma parte integral de uma crônica do Sabá pode ser um desafio. As fileiras da Mão são pequenas, secretas e elitistas. A maioria de suas atividades não é testemunhada por seus companheiros do Sabá, muitos dos seus membros mantêm sua associação secreta, às vezes até mesmo para seu próprio bando. Na maioria das vezes, um operativo da Mão Negra é somente outro Sabá, talvez com algumas habilidades e contatos adicionais, mas que ainda se alimenta, fica no refúgio comunitário, e interage toda noite com seu bando. Mas outras vezes, ele tem uma existência secreta (ou pelo menos separada) do resto de seu bando, que pode (e deve) ser igualmente importante para seu desenvolvimento como um personagem, ele treina com a Sentinela local, participa de *ritae* secretos, e pode até mesmo ir a missões no território da Camarilla.

Então como a associação à Mão Negra do personagem pode significar alguma coisa para o jogador sem deixar os outros jogadores ficarem ao relento enquanto um dos seus vê toda a ação? Como podem os outros personagens se envolverem nas atividades de um companheiro de bando sem se juntar à Mão eles próprios ou comprometer o bem defendido código de sigilo a Mão Negra? Como pode um bando de personagens comuns do Sabá interagir com a Mão sem se tornar meros observadores enquanto um esquadrão da morte da Mão Negra vem e domina a história apenas pelo peso e poder de fogo superior... ou pior, se tornam casualidades no fogo cruzado resultante?

A CRÔNICA DA MÃO NEGRA

Uma aproximação óbvia (e possivelmente popular) é simplesmente ter todos os personagens dos jogadores como

membros da Mão Negra. Isso significa que o fator unificador entre os personagens será sua participação em comum na Mão, ao invés de serem membros do mesmo bando do Sabá. A crônica então se concentrará em eventos que reúnam os membros da Mão Negra: as atividades da Sentinela local, políticas municipais do Sabá, ou missões sancionadas pela Mão em apoio à liderança do Sabá.

LAÇOS DE FAMÍLIA

Se os personagens dos jogadores são todos da Mão Negra, então é provável que eles pertençam a bandos do Sabá distintos, e assim cada um tem não-vidas e relacionamentos de Vinculum separados com outros Sabá. Efetivamente, isto significa que você, o Narrador, não tem que pensar apenas a respeito de *um* bando do Sabá, mas um bando *por personagem* – a soma dos quais pode acabar se tornando uma lista de todo o Sabá em determinada cidade. Se os outros personagens da Mão Negra são os contatos ou co-conspiradores com os quais os membros da Mão compartilham objetivos, filosofia ou crenças, segredos importantes e experiências perigosas em comum, seu bando é sua família. Eles podem ou não saber o que ele faz quando não está com eles, mas eles têm certas expectativas a respeito de sua dedicação ao bando. Ele tem um Vinculum com cada membro de seu bando, e essas relações devem significar alguma coisa pra ele, mesmo que esses personagens só estejam envolvidos na crônica periféricamente na maior parte do tempo.

Isso não significa que o Narrador tem que fazer todo o trabalho. A menos que você tenha tramas ou personagens específicos em mente, deixe os jogadores ajudarem ao criar dois ou três personagens do Sabá para serem seus companheiros de bando. Esses personagens podem ser extraídos de outros suplementos de **Vampiro** (os modelos nos livros de clã ou guias de seita são um bom começo), baseados em um personagem da televisão ou cinema, ou mesmo em personagens de crônicas ou histórias anteriores. Concentre-se em criar arquétipos de personagem fortes e vívidos que podem ser facilmente descritos em poucas palavras. Dê a eles nomes

evocativos, descreva a estrutura de poder do bando, e determine o nível de Vinculum e relacionamento geral do personagem da Mão Negra com cada um deles.

Os companheiros de bando de um personagem da Mão Negra não precisam ser apenas zumbis ou bucha de canhão pra história, mas você também não deve gastar tanto tempo concentrado na “vida doméstica” de um personagem durante uma sessão que os outros jogadores fiquem entediados ou esperando impacientemente por um pouco da ação. Se você acha que seus jogadores podem trabalhar o ponto de vista de múltiplos personagens, você pode pedir a alguns deles para tomar parte dos companheiros de bando de seus parceiros, seja como personagens secundários, ou apenas por uma determinada cena, o que certamente tornará as coisas mais interessantes para todos os envolvidos. Relacionamentos com membros do bando também podem ser cobertos em um caderno de anotações (escrever em um caderno um sumário das interações de um personagem com seus companheiros de bando entre missões da Mão Negra para leitura do Narrador), em e-mail, pelo telefone, ou narrando cenas um-a-um entre sessões da crônica. Em qualquer caso, veja as relações do personagem da Mão Negra com seus companheiros de bando do Sabá como um meio de desenvolver a história do personagem com mais profundidade, e um gancho em potencial para envolver o personagem em histórias – ou criar complicações em tramas da Mão Negra onde o personagem menos as espera.

FACÇÕES NA CIDADE

Para uma crônica contínua da Mão Negra, a configuração mais fácil para os personagens dos jogadores pode ser como membros de um kamut reunido que compreendem alguns ou todos os membros da Mão Negra da Sentinela local. Isto permite aos personagens dos jogadores não apenas irem a missões como um *kamut*, mas também interagir informalmente entre missões oficiais, para *ritae*, instruções de soberanos visitantes, sessões de treinamento, ou apenas saírem por aí, bebendo alguns sacos de suco e trocando histórias de guerra. Isto também permite saber o que está acontecendo em meio ao Sabá, tanto localmente quanto em uma escala da seita, se tornar um fator em sua crônica, o que amplia o escopo de suas histórias além de simplesmente obedecer à diretiva de missões da Mão Negra. Os personagens de seus jogadores estão envolvidos na cena local tanto como membros de seus respectivos bandos do Sabá quanto da Mão Negra – duas perspectivas que podem muito bem entrar em conflito.

Tais conflitos são a fundação de histórias que mergulham em uma área menos conhecida de interesse da Mão Negra – política. Problemas podem surgir em influenciar as decisões de um arcebispo à respeito da declaração de uma Cruzada ou executar um *ritus* maior, equilibrar a dedicação entre o dever de um membro da Mão à subseita e sua responsabilidade com seus companheiros de bando. Mas são problemas que frequentemente não têm uma solução clara, e onde os personagens devem fazer escolhas difíceis que podem afetar potencialmente sua posição em um grupo ou no outro. Quando seu bando alveja um círculo da Camarilla desavisado que ele percebe incluir um operativo infiltrado da Mão Negra, como ele pode proteger o operativo sem destruir seu disfarce? Ou ele deve apenas deixar a briga rolar e lidar com as consequências? Caso seus superiores da Mão decidam redistribuir seus operativos, ele irá se dispor a abandonar o bando com o qual ele está talvez por décadas, ou tentar persuadir o soberano de que ele é mais útil onde está?

ENTRANDO NA POLÍTICA

O Sabá pratica um tipo único de política implacável em suas próprias fileiras, e nem mesmo os membros da Mão Negra estão imunes. No entanto, as táticas comuns da Mão Negra (ou pelo menos as táticas *esperadas*) são muito menos efetivas na arena política que nas linhas de frente de um cerco. Quando o templário favorito do bispo local é escolhido para liderar festins de guerra ao invés de um experiente removedor da Mão, ou o ductus de um bando rival começa a fazer insinuações a respeito de onde estava um dos personagens da Mão Negra na semana passada, quando não pôde aparecer para um importante *ritus*, estripar o ofensor pode ser visceralmente satisfatório, mas claramente uma má idéia a longo prazo. Especialmente se o membro da Mão Negra busca manter sua afiliação secreta, ou tem ambições de sobreviver por tempo suficiente para se tornar um soberano.

Em resumo, violência *não* é a melhor resposta aos problemas do personagem, nem é o melhor para os interesses da Mão Negra. A Mão prefere manter a cabeça baixa em assuntos do Sabá, poupando sua força política pra horas em que é mais necessária, e assim mais efetiva para os planos de longo alcance da subseita. Isto não quer dizer que a Mão Negra fica de fora da política do Sabá – ela apenas deseja que seus operativos ajam com discrição e bom senso.

Histórias políticas são uma categoria muito ampla, essencialmente cobrindo qualquer trama que envolva os personagens dos jogadores interagindo com outros membros do Sabá para alcançar seus objetivos através de meios (na maior parte) não violentos. Isto pode significar fazer acordos (você faz isso para mim e eu cuido daquilo pra você), persuasão (se o bispo realmente quisesse que nós fizéssemos isto, você não acha que ele deixaria um pouco mais claro? Mas se nós fizermos as coisas desse jeito, você vê como isto alcança seus propósitos e também ajuda um pouco a nós dois...), ou simplesmente arranjar uma situação que faça com que o personagem quer fazer, mas que pareça o que o outro Sabá pretendia fazer o tempo todo.

A coisa mais importante que uma história política precisa é um objetivo claro tanto para os personagens dos jogadores quanto para todos os outros personagens com os quais eles entrem em contato. Alguma coisa tem que estar em jogo – o personagem do jogador tem que querer alguma coisa o suficiente para se esforçar por ela, ou ele tem que ter alguma coisa que ele valoriza o suficiente para defendê-la caso seja ameaçada. Para realmente funcionar no contexto do jogo, isto deve significar algo para o jogador tanto quanto para seu personagem. A menos que você tenha jogadores que entrem neste tipo de mentalidade com facilidade, isto irá demorar algum tempo para estabelecer, mas vale à pena.

Para personagens da Mão Negra, procure por oportunidades para explorar a agenda da Mão Negra no contexto de bandos do Sabá e sociedade em geral, onde as lealdades dúbias dos personagens podem trazê-los em conflito com os objetivos de outros Sabá, ou os planos de um líder do Sabá em particular. Missões da Mão Negra, que são os meios primários de reunir um grupo de personagens da Mão Negra, também podem ter um efeito indireto em (ou ser afetado por) objetivos de bandos ou líderes do Sabá. Independente dos personagens da Mão Negra procurar persuadir o arcebispo sobre a declarar uma Cruzada, tentarem encerrar uma rixa entre os bandos de dois membros, investigarem um rumor de um artefato Nodista, ou tentarem influenciar a escolha de um novo bispo que seja mais apoiador da Mão, eles ainda servem aos propósitos da subseita.

CONFLITOS DE SANGUE

Um dos problemas com o qual todos os membros da Mão Negra devem lidar são as lealdades por vezes conflitantes

VERDADEIROS REMOVEDORES NÃO SE ENVOLVEM NA POLÍTICA

Bem, na verdade, isso depende de sua definição de política, e do foco de sua crônica. Se suas histórias se focam primariamente nas missões, cercos e a violência ativa da guerra da Mão Negra contra os Antediluvianos e seus lacaios incautos na Camarilla, então o aspecto “político” das não-vidas de seus personagens como membros tanto da Sabá quanto da discreta Mão Negra irá naturalmente ceder lugar à ação. E isto é bom, desde que você e seus jogadores estejam se divertindo.

No entanto, você está ignorando várias outras possibilidades que ser parte da Mão Negra oferecem – pois membros da Mão Negra tem um dever tão grande de perseguir os interesses da subseita entre seus companheiros do Sabá quanto em batalha contra a Camarilla. E em situações onde violência não é a melhor solução, a política – a arte de conseguir que alguém faça o que você quer por meios não violentos – se torna a ferramenta da noite. Dê uma pausa às vezes da ação e apresente a seus jogadores algumas situações no jardim de suas casas que não podem ser resolvidas através da aplicação de poder de fogo superior e Disciplinas de combate. Procure modos de ligar os objetivos de suas missões para a Mão com assuntos mais próximos de casa, para que benefícios claros estimule-os a ficar envolvidos, e de modo que o sucesso na arena política possa levar a outras coisas, incluindo novas oportunidades para ação contra os inimigos da Mão.

criadas pelo Vaulderie – a que eles compartilham regularmente com seus companheiros de bando do Sabá, as maiores, compartilhadas pelo Sabá em qualquer grande encontro, e as Vaulderies compartilhadas com membros de sua própria subseita. A Mão está, obviamente, ciente deste potencial impedimento à devoção de seus membros, e lida com isto primariamente se assegurando de que seus operativos compartilhem sangue entre si tão freqüentemente quanto possível em cada situação. A Mão também presume que o juramento que seus membros fizeram durante suas iniciações é comprometededor por si mesmo, e a subseita não induz cadetes que acreditam que podem ser confiados apenas se forçados pela vitae. Ela também encoraja membros a participarem ativamente em sua Sentinela local, compartilhando não apenas o Vaulderie, mas um senso de dever e responsabilidade mútua, e a considerar afiliação à seita um privilégio raro e elitista.

Ainda assim, os variados graus de devoção de um operativo da Mão, suas relações com seu bando e sua dedicação à Mão podem se tornar um ponto de tensão para ele. Este conflito se intensifica caso ele mantenha sua afiliação à Mão Negra em segredo, especialmente do resto de seu bando. Mesmo que sua afiliação seja conhecida de seus companheiros, eles podem às vezes se ressentir de suas lealdades divididas, e mesmo sentir como se fossem sempre secundários em suas prioridades, particularmente se ele parece passar mais tempo com seus associados da Mão ou fora em missões que com eles. Alguns membros de bando com um nível de Vinculum mais alto podem até mesmo ficar com profunda inveja dos outros Lambedores que compartilham sua “outravida”.

Se alguns desses associados pertencem a bandos rivais, a tensão pode muito bem chegar a um ponto de ruptura, com o operativo da Mão pego entre as emoções de seu bando e suas emoções confusas em relação a um

companheiro operativo, que também é associado aos inimigos de seu bando. Enquanto isso, seu próprio bando se questiona porque ele não os apóia seguramente em chutar o traseiro morto-vivo deste cara.

Como o personagem equilibra suas lealdades, e como ele responde quando deve escolher entre elas, é um teste de seu caráter e dedicação à causa de Caim. Como seus personagens resolvem estes dilemas fica a critério deles. Fica a seu cargo, como Narrador, encontrar modos de fazer com que este conflito de lealdades em potencial se torne uma questão para eles, tanto para acrescentar tensão e complicações a uma história, quanto para conceder oportunidades de narrativa.

A NOVA JYHAD

A queda de Nova York para a Camarilla foi um golpe sem precedentes para o Sabá como uma seita, e ele não sabe perder. No entanto, o Sabá – e a Mão Negra – estão determinados a aprender com seus erros. Desenvolvimentos recentes na guerra entre a Espada de Caim e os peões dos Antediluvianos na Camarilla levaram a Jyhad a um novo nível de sofisticação. Nisto, como sempre, a Mão Negra deve guiar o caminho.

Os personagens de seus jogadores irão provavelmente representar a maioria ou possivelmente *todos* os operativos da Mão Negra na cidade, o que coloca toda a carga da defesa da cidade contra a Camarilla (bem, ao menos nos olhos da liderança da Mão, de qualquer modo) neles. Caso eles descubram que arcontes da Camarilla alvejaram sua cidade, serão eles capazes de persuadir o bispo ou arcebispo da ameaça ou conseguir o apoio de seus respectivos bandos? Quanto apoio e instruções eles receberam da liderança da Mão no tumulto político atual? Serão eles capazes de acalmar as tensões entre bandos, organizar qualquer tipo de defesa, ou convencer a que atacar Camarilla de não é uma boa idéia no momento?

Os personagens podem ser membros de um *kamut* ou coluna mandada para outra cidade que é considerada um alvo potencial à próxima grande ofensiva da Camarilla (como Atlanta). Lá lhes falta tanto à motivação pessoal de estar em casa quanto o apoio de seus companheiros de bando do Sabá, e podem até ser vistos como intrusos tanto pelos membros locais da Mão quanto sua liderança Sabá. Eles devem desenvolver uma aliança ou pelo menos um entendimento com os bispos e ducti para realizar seu trabalho. Seus objetivos de missão oficiais podem envolver reunir inteligência sobre planos de ataque ou liderança inimiga, treinar bandos do Sabá em táticas de guerrilha (particularmente aquelas envolvendo operações clandestinas ao invés de força brutal e carnificina), ou determinar as vulnerabilidades na defesa de uma cidade e convencer os ducti ou bispos do Sabá local apropriados a fazer algo a seu respeito.

Como força de ataque de elite do Sabá, os personagens da Mão Negra serão chamados para realizar um grande papel em qualquer cerco ou defesa – sejam suas ações aprovadas pela liderança Sabá local ou não.

POR TRÁS DAS LINHAS INIMIGAS

Na Jyhad, como em qualquer guerra, o lado com a melhor inteligência tem uma profunda vantagem sobre o outro. A Camarilla fez bom proveito disto em seu ataque em Nova York, mas a Mão Negra não é estranha a operações disfarçadas, seja em reunir informações ou em ataques clandestinos para enfraquecer o inimigo bem antes que um verdadeiro ataque tenha começado.

A Mão Negra pode mandar o *kamut* dos personagens para se infiltrar no alvo de um futuro cerco, para adquirir toda informação que puder sobre anciões da Camarilla, políticas atuais, as localizações de refúgios, Elisios, a capela Tremere, e

outros alvos em potencial. Ela pode procurar interceptar entregadores da Camarilla, determinar que cria mais nova da liderança da cidade pode estar inclinada a trair seus anciões, ou que ancião da cidade é capaz de reunir o apoio de múltiplas facções para a defesa da cidade (o que o torna um alvo primário para assassinato).

A infiltração em territórios da Camarilla é uma missão delicada – especialmente já que ser descoberto, ou pior, capturado, pode colocar todo um cerco planejado em cheque ou cancelá-lo totalmente. Certos alvos como a capela Tremere ou os anciões mais proeminentes, podem ser removidos apenas se não estiverem esperando um ataque. Assim que qualquer sinal de atividade Sabá é descoberto, a cidade e seus habitantes mais poderosos estarão muito em guarda. O soberano, dando aos personagens dos jogadores seu destacamento deve enfatizar pesadamente que sua presença *não deve ser notada* – essa não é a hora para quebra de Máscara ou se indulgir no apreço por sangue da Camarilla. De fato, caso o *kamut* da Mão Negra descubra um bando do Sabá ambicioso sacando as armas e conduzindo uma pequena guerra por si próprios, sua própria missão deve ter precedência. Isso significa que é melhor os Sabá andarem na linha ou encarar o *extremo* despreço da Mão. Isto também é uma hora muito boa para um agente da Mão esperto usar persuasão e uma gratificação adiantada – “Quer saber, quando nós *formas* atacar estes bastardos, eu vou dizer ao bispo que vocês devem estar na primeira onda de ataques caras. Nós vamos escolher um alvo bem suculento só pra vocês!” – para alcançar seus objetivos ao invés de espancar o bando e desperdiçar seus próprios recursos.

Os jogadores devem ser encorajados a obter toda informação que puderem, e até mesmo propor planos de ataque baseados no que descobriram, como o melhor modo de neutralizar o primogênito Brujah e suas três crias, atrair o regente Tremere para fora de sua capela bem defendida até onde possa ser feita uma armadilha, ou planejar a data do primeiro ataque para uma exposição vindoura de um Toreador onde se espera que a maioria dos anciões compareça. E obviamente, se eles vierem com um plano, as chances são boas de que eles podem também executá-lo... e até mesmo pedir ajuda a alguns outros operativos da Mão Negra, ou alguns de seus próprios companheiros de bando.

Se os espíões fizeram seu trabalho, quando os ataques realmente começarem, a Mão Negra pode retirar as luvas e atacar a jugular, demonstrando como a subseita conseguiu sua terrível reputação – uma recompensa adequada a um trabalho bem feito.

COLUNAS

O bando mais intenso e direto da Mão Negra é a coluna. As colunas são também os mais controversos, por sua própria natureza, eles são minas terrestres políticas. Membros de uma coluna não têm companheiros de bando do Sabá – a coluna é seu bando, e possivelmente o atual refúgio da coluna é seu único domínio. Colunas foram originalmente planejadas como nômades, prontas a qualquer momento para o chamado às armas de seu Serafim fundador. No despertar dos eventos atuais, algumas colunas se estabeleceram, mas outras – por qualquer razão – ainda estão em movimento.

Caso seus jogadores queiram que seus personagens sejam membros de uma coluna, trabalhe qual Serafim (Izhim ou Djuhah) foi seu fundador, qual sua relação com ele, e agora que ele se foi (misteriosamente, em ambos os casos), o que eles estão fazendo no momento? O que eles pensam que aconteceu com ele, e se eles estão fazendo algo a respeito ou esperando para ver se ele retorna? Eles considerarão juntar forças ao resto da Mão Negra ou eles pretendem permanecer independentes?

Como eles tratam as colunas do outro Serafim – como rivais ou aliados em potencial? Eles irão se estabelecer em algum lugar e posar como um bando normal do Sabá, continuar na estrada, ou simplesmente ir onde a luta atual estiver?

Você como Narrador precisa decidir qual era a verdadeira agenda do Serafim, e quanto os personagens realmente sabem a respeito. Os personagens foram também iniciados na *Manus Nigrum*, a “Verdadeira Mão”? Que outros objetivos isto dá a eles, particularmente no súbito desaparecimento do Serafim? Que ordens em vigor ele deixou, o que ele lhes disse a respeito de outras colunas ou das forças do Alamut? São os personagens todos Assamitas ou, este for um bando misto, como os Assamitas se sentem a respeito dos assuntos atuais do Alamut? Eles se importam de alguma maneira com as antigas tradições de seu clã?

A MÃO NEGRA

EM CRÔNICAS DO SABÁ

Pode ser que nem todos os seus jogadores tenham personagens da Mão Negra. Como você apresenta uma crônica em que os membros da Mão Negra e seus companheiros de bando do Sabá compartilham a ação enquanto torna a conexão com a Mão Negra significativa, sem deixar os personagens do Sabá de lado ou passar sobre eles com botas de aço?

NÃO-VIDAS SECRETAS DA MÃO NEGRA

A maioria dos membros da Mão Negra mantém sua associação com a subseita em segredo. No entanto, existem muitos níveis de segredos, e mesmo a Mão reconhece que guardar um segredo deste tipo de seu próprio bando é freqüentemente muito difícil. A tatuagem pode ser escondida, mas suas freqüentes ausências do refúgio comunal quando uma missão está em progresso são muito mais difíceis de explicar, particularmente quando o operativo da Mão tem um Vinculum com aqueles a quem ele está tentando enganar. Como resultado, a Mão deixa esta questão em particular a critério do operativo. Caso ele possa manter sua afiliação em segredo, ótimo, caso não, ninguém na Mão irá culpá-lo por revelá-la. O operativo da Mão Negra tem então a responsabilidade de convencer seu bando a manter sua conexão confidencial. A desvantagem nisto é que isto se torna uma vulnerabilidade, o personagem tem um segredo que ele confiou a alguém que pode usá-lo contra ele. A vantagem, no entanto, é que ele agora pode confiar em seu bando (na teoria, de qualquer modo) para apoiá-lo em certos tipos de missão, do mesmo modo que ele iria apoiá-los em qualquer projeto pessoal.

EM QUEM MAIS VOCÊ

PODE CONFIAR?

Se um operativo da Mão é particularmente próximo a seu bando, ele pode considerá-lo mais confiável (e tolerante a suas vontades) que seu *kamut* de guerra compilado de operativos da Mão que ele não conhece pessoalmente. Para alguns, esse nível de familiaridade é muito mais valioso que anos de treinamento especializado de combate. E às vezes a Mão Negra não tem tempo para reunir um *kamut*, ou as habilidades necessárias para uma missão que não estão no próprio bando do operativo, particularmente caso exija conhecimento da área local. Embora exista um limite em quanto à maioria dos soberanos está disposta a deixar um bando “comum” do Sabá saber sobre de que sua missão realmente se trata, eles também reconhecem que, às vezes, um único removedor da Mão e um bando unificado podem fazer

um trabalho quase tão eficientemente quanto um *kamut*, e conseguir resultados é mais importante que elitismo.

Em cercos, muitos membros da Mão Negra lutam com seus bandos ao invés de se reunir em um *kamut* especializado. Isto serve ao propósito de preservar o “disfarce” do operativo como um membro da subseita e apresentar um bando mais capaz devido a sua presença nele (alguns soberanos têm uma péssima opinião sobre um bando do Sabá sem nenhum membro da Mão). De fato, quase qualquer história centrada em volta de um cerco, seja atacando uma cidade da Camarilla (incluindo as missões de reunião de inteligência antes do ataque em si), ou defendendo uma cidade do Sabá de uma ofensiva da Camarilla, funcionam igualmente bem com um bando do Sabá ou um *kamut* da Mão Negra. Algumas particularidades podem mudar (como o modo com que os personagens ficam sabendo de sua missão, ou quem realmente concede a ordem), mas a situação em si não muda.

Em resumo, só porque o personagem de um jogador é um membro da Mão não significa que ele precisa excluir o resto do bando de todas as suas atividades interessantes, nem que ele corra para se juntar a um grupo de elite de chutadores de traseiros quando é melhor para a história manter o grupo unido. A Mão é uma organização flexível que se preocupa mais com resultados que com o método usado para alcançá-lo – o que significa que como Narrador, você tem a liberdade para montar a situação de modo que todos tenham chance de participar.

NEGABILIDADE PLAUSÍVEL

Do ponto de vista estratégico da Mão, ter um membro da Mão Negra capaz de chamar seu bando como reforço tem algumas vantagens distintas. Particularmente em regiões com uma forte presença da Mão, ou onde a Mão Negra deve agir delicadamente por razões políticas, o bando de um operativo se torna um recurso ao invés de um risco.

A Mão Negra tem uma reputação muito poderosa no Sabá, mas sua posição política oficial é bastante conservadora, normalmente apoiando as políticas atuais de liderança. Isto não reflete necessariamente seu verdadeiro propósito, mas é a reputação que deve reter para manter sua liberdade de ação dentro do Sabá. Desse modo alguns tipos de missões, independente de quão benéficas elas são para o programa político da Mão, são muito custosas para ser associadas

diretamente com a mesma.

Em casos como esse, a aproximação mais eficiente é “arranjar” para algumas coisas acontecerem que se encaixem na agenda da Mão, mas não possam ser rastreadas diretamente para ela, e da qual os emissários possam jurar não saber nada a respeito e até mesmo estarem sendo sinceros. Negabilidade plausível é uma arma forte no arsenal da Mão Negra, e é a ajuda de Sabás comuns (com ou sem um membro da Mão em seu bando) que a torna possível. Às vezes um bando do Sabá não tem nenhuma conexão com a Mão Negra, mas pode ser altamente motivado a executar uma missão em particular devido a uma velha rixa, ou desejo de território, ou um interesse especial de alguma espécie. Obviamente, não é necessário que seus agentes neste quesito saibam de toda a verdade sobre o que estão fazendo, ou o motivo – apenas o suficiente para deixá-los ávidos a fazer o que precisa ser feito. De fato, eles podem nem mesmo saber que estão trabalhando para a Mão Negra...

CONSULTORES, EMPREITEIROS

INDEPENDENTES E ESPÍOES

A Mão Negra é muito discreta sobre suas missões, esquemas e ações, e com maior frequência, esconde mesmo seus sucessos, mas isto não quer dizer que ela não ache, ocasionalmente, uma razão para convocar indivíduos dignos de confiança ou talentosos fora de suas próprias fileiras.

A Mão Negra tem aliados no Sabá que realizam trabalhos em uma base semi-regular: informantes e espíões, fontes de armas, munição ou veículos, motoristas e pilotos. Eles podem também chamar “guias” locais onde nenhum membro da Mão está disponível, ou aliados políticos que devem um favor a um membro da Mão ou que apoiam a causa da Mão por razões próprias. A Mão tem seus próprios especialistas, é claro, mas às vezes o par de membros que têm capacidade em um determinado campo de estudo (como as ciências mais exóticas, idiomas antigos, estudos ocultos, ou mesmo armamento ou comunicação de alta tecnologia) não estão disponíveis ou impossibilitados de viajar para onde são necessários a tempo.

Nestes casos, o soberano no comando (possivelmente por sugestão de um personagem jogador) pode achar vantajoso para a Mão trazer um consultor ou empreiteiro externo do Sabá, que irá conceder sua habilidade, serviço ou conhecimento como necessário, seja por lealdade ou por um

BORRANDO AS LINHAS

É inteiramente possível que os “consultores” mais adequados a dada tarefa não sejam nem mesmo Sabás. Tanto a Camarilla quanto os clãs independentes têm notáveis estudiosos Nodistas e especialistas entre suas fileiras cuja habilidade pode ser de igual uso à Mão Negra. A Mão também encontra uso para pessoas de fora cujas habilidades não são tão únicas – como chamarizes, bodes expiatórios, ou fontes de informação sobre seus anciões mais cautelosos. Rumores às vezes surgem entre a Mão a respeito de quantos destes agentes ou espíões, os Serafins, realmente existem na Camarilla, ou que oficiais de alto posto na Camarilla podem secretamente ter jurado suas verdadeiras lealdades aos Escolhidos de Caim.

Enquanto um operativo da Mão pode entrar infiltrado na Camarilla, ou mesmo converter um Membro da Camarilla à causa da Mão Negra, nem todos os consultores ou outros contatos da Mão percebem a quem eles concedem sua informação. Existem rumores de que um número de habilidosos operativos da Mão desenvolveram identidades na Camarilla ou entre os anarquistas para melhor manter contatos valiosos. É algumas vezes surpreendentemente fácil para um operativo da Mão convencer um ancilla inexperiente e ambicioso que trabalha para um misterioso ancião que tem interesse em seu futuro, ou que é um arconte investigando outro Membro que ele não gosta mesmo. Certamente nas Noites Finais, estudiosos Nodistas de ambas as seitas estão ávidos para comparar especulações e evidências, e podem não questionar excessivamente sobre as afiliações políticas do outro.

Em resumo, se o indivíduo está sendo consultado ou usado de outro modo como fonte de informação, não precisa saber que está falando com a Mão Negra, ele não vai, e isto também diz respeito aos personagens dos jogadores. Nem todas as crônicas envolvendo a Mão Negra precisam usar a subseita como protagonistas ou aliados – a Mão também faz um adversário astuto e formidável, tanto abertamente quanto disfarçada. Se os personagens de seus jogadores pertencem à Camarilla, eles podem nem mesmo perceber que estão em uma crônica da Mão Negra até que seja tarde demais...

pagamento de alguma espécie, sem fazer muitas perguntas. A Mão gosta de manter relações com tais estrangeiros simples, e não revelar mais de sua própria agenda ou interesses que o absolutamente necessário, então recairá sobre um agente em particular (como o personagem que sugeriu isto) ser o único contato para este consultor externo.

MANTENDO AS COISAS SOB CONTROLE

A Mão Negra é um grupo muito poderoso de Cainitas cuja reputação é freqüentemente o suficiente para dar a seus inimigos dias de insônia. No entanto, muito desta reputação é a mítica: Na realidade, a Mão é mais temida que vista. Você, como Narrador precisa reforçar essa mítica, mas também manter o nível de poder (e qualquer jogador excessivamente exuberante com personagens da Mão Negra) contido, para impedi-lo de espiralar fora de controle. Você não quer ser obrigado a fazer a Gehenna realmente *acontecer*, só para dar a seus jogadores alguma oposição adequada. Não deixe chegar tão longe.

A Mão Negra gosta de se manter nas sombras. Enfatize para os jogadores que a Mão manteve a maior parte de suas atividades em segredo por mais de cinco séculos. Sutileza na aproximação se tornou uma forma de arte, e ações astutas e invisíveis que beneficiem a Mão são recompensadas. Deixar um rastro de corpos quilométrico não impressiona ninguém, e pode na verdade colocar um operativo em sérios problemas com seus superiores. Existe hora para violência generalizada, e ela virá planejada pela Mão... ou o personagem não sobreviverá para vê-la.

Abuse e perca. Um personagem da Mão Negra que abusa de sua posição pode receber uma advertência – ou pior – do Comandante da Sentinela local ou um soberano, sua reputação entre outros operativos da Mão será de um tolo dissidente, e os soberanos irão parar de escolhê-lo para *kamuts*. (veja “A Regra de Uma Chamada”, na caixa de texto) Faça sua posição na Mão Negra contar para alguma coisa, seja a seu favor ou contra, dependendo de como ele lida com isso.

Objetivos pessoais contra política. Com freqüência, os objetivos de um personagem jogador (ou a agenda de um personagem do Narrador) é estritamente pessoal, e conseqüentemente, embora a Mão Negra não irá *impedi-lo* de agir baseado neles, ela não fará nada (abertamente, em todo caso) para ajudar. Afinal, um membro deve ser capaz de resolver “pequenos problemas” sozinho, e não é como se ele não tivesse um bando para ajudá-lo. Ajude seus jogadores a desenvolverem objetivos pessoais, e encontre modos para que seus personagens sejam bem sucedidos, um passo por vez. Faça-os correr atrás, mas não faça com que eles simplesmente

tenham que requisitar poder de fogo superior para alcançá-los.

Status só te leva até certo ponto. Seja cuidadoso sobre como personagens da Mão Negra (sejam eles personagens dos jogadores ou do Narrador) podem usar sua afiliação e pontos de status (e conseqüentemente influência) ao interagir com outros operativos da Mão. Aqueles pontos representam exatamente quanto “poder” um personagem tem em convencer outros operativos da Mão Negra a ajudá-lo. No entanto, não é uma linha privada para o controle central da Mão. O personagem pode contatar apenas operativos que ele já *conhece* na história – como seu mentor, Comandante da Sentinela, ductus do *kamut*, ou possivelmente outros operativos com quem ele trabalhou antes e sabe como contatar. Esses personagens só estão tão “disponíveis” quanto você os permite estar. Tais personagens são freqüentemente muito úteis para que você guie os jogadores de volta aos trilhos, falar para eles quando eles estiverem saindo da linha com os objetivos da Mão, ou de alguma maneira conceder auxílio, ajuda não precisa vir na forma de um *kamut* de removedores quando um pequeno conselho de um mentor fará efeito.

Reputação te leva ainda mais longe. De modo menos mecânico, mantenha registro de que outros personagens do Sabá ou Mão Negra ouviram sobre os feitos do personagem – e se certifique que ele seja tratado de acordo. O respeito e mesmo a admiração de personagens do Narrador podem encorajar um jogador a perseguir status como objetivo, medido não em pontos, mas em como seu personagem é percebido ou tratado no jogo. Mas respeito no Sabá e respeito na Mão Negra podem ser coisas inteiramente diferentes, o que faz a reputação de um Lamberdor do Sabá pode prejudicar severamente a de um operativo da Mão. Qual respeito realmente importa mais pra ele? E irá o plano de ação atual dos personagens conceder a eles o respeito que eles acham que merecem ou um nível de notoriedade que eles estarão sempre por baixo?

Lembre-se que operativos da Mão Negra também são membros leais do Sabá. Eles serão envolvidos com tanta probabilidade quanto os outros membros de seu bando em qualquer trama do Sabá, e de fato, devem ser. Embora eles possam ter contatos e recursos adicionais para invocar em casos de emergência (dependendo de seu posto e conexões dentro da própria Mão), a Mão não irá resgatá-los cada vez que eles virem suas pobres pessoas em apuros. Se eles não estão realmente em missões para a Mão, espera-se que eles cuidem de si mesmos, do mesmo modo que seus companheiros de bando.

A REGRA DE UMA CHAMADA

A Mão Negra concede um certo nível de apoio a seus membros, operativos da Mão Negra juram conceder ajuda uns aos outros em épocas de necessidade. No entanto, a Mão só tem uma quantia limitada de paciência com membros que clamam por ajuda sempre que se vêem encrencados. Isso se reflete em termos do sistema de jogo pela “Regra de Uma Chamada”. A Regra de Uma Chamada significa que qualquer membro da subseita pode usar seus pontos em Membro da Mão Negra para pedir ajuda a outros membros da Mão Negra em determinada história, mas se o fizer, *é melhor que ele precise*. Se sua necessidade é julgada razoável por aqueles a quem ele pede ajuda (ou seja, se o Narrador decide que estes personagens considerariam isto um pedido razoável), então ele mantém o direito de fazê-lo novamente na próxima história. Caso, no entanto, a opinião dos companheiros operativos da Mão que respondem ao chamado, ele apenas desperdiçou seu precioso tempo ou deveria ter evitado entrar neste tipo de confusão pra começo de conversa, então seu nível de potencial a respeito do Antecedente Membro da Mão Negra é efetivamente reduzido em um ponto. Para recuperar este status perdido, ele terá que fazer alguma coisa espetacular para impressionar seus camaradas na Mão Negra, sem ajuda nenhuma. Ou, ao responder ao pedido de ajuda de outro membro, e ele deve provar que ele não é um idiota tão grande quanto aparentava ser.

Em outras palavras, sintase livre para usar a reputação de um personagem dentro da Mão, ou a resposta de seu superior, para colocar rédeas em seu chamado da cavalaria pesada cada vez que ele acha que sua vida está em risco. Se ele sempre espera ser resgatado, ou tenta usar a mão como seu exército particular, ele deve colher as conseqüências de suas ações.



JOGANDO A

CRÔNICA DOS SEGREDOS

Uma das coisas mais legais sobre a Mão Negra é sua incrível aura de mistério. Mais que qualquer outra facção, ela não mostra suas cartas, e mantém todos os seus fracassos – e até a maioria de seus sucessos – para si mesma. A agenda política da Mão é pouco exposta, sua afiliação exata é desconhecida, e suas práticas, crenças e planos futuros são todos escondidos sob um reforçado véu de silêncio.

Mas como isto funciona em termos de conduzir uma crônica, seja apresentando a Mão Negra como centro, ou com um membro da Mão Negra como parte do bando dos personagens? Como você pode tornar os segredos e natureza misteriosa da subseita parte de sua história... especialmente se seus jogadores já leram este livro, incluindo todas as caixas de texto?

CULTOS E CONSPIRAÇÕES

A Mão Negra é uma sociedade secreta clássica com uma estrutura hierárquica, e tanto objetivos místicos quanto políticos. Ela tem em seu núcleo uma coleção de crenças especiais que ela revela apenas para membros de sua sociedade, e ela os revela em degraus à medida que membros específicos se movem entre os estágios de cadete, recruta, membro pleno e soberano, apesar de que a maioria nunca subirá tanto a ponto de aprender todos os segredos mantidos pelos líderes da subseita. Ela ensina um código de comportamento e disciplina, enfatizando obediência à seus líderes, dedicação ao dever, e uma forte fundação de servidão à um objetivo maior. A Mão Negra também treina seus membros em habilidades especiais que os ajudam a alcançar seus objetivos e a descobrir os mistérios da subseita. Ela exige votos fortes e comprometedores de seus membros, os quais

ASSUNTOS INTERNOS

Com o propósito de manter o mistério da Mão Negra intacto, nós recomendamos que você não revele segredos da Mão a menos que os personagens dos jogadores *sejam* membros – a Mão sempre terá uma presença e impacto mais poderosos, mesmo agourentos, em sua crônica quanto menos os jogadores realmente souberem sobre ela. Guarde estes segredos para uma crônica centrada na Mão Negra, ou apenas nunca os revele. Sempre existem outros tipos de coisas onde seus personagens podem se enredar.

Note que muitos dos mesmos princípios apresentados aqui também são igualmente verdadeiros para uma crônica totalmente Tremere, mas não conte a ninguém que nós dissemos isto.

nenhum V. que tenha qualquer compreensão que seja dos poderes da magia de sangue, ousa escarnecer.

Usando estes elementos, você pode apresentar a afiliação à Mão Negra como um privilégio a ser merecido, onde cada nível de realização oferece novas possibilidades, e revela mais pedaços de um quebra-cabeças vasto e interligado. Note que um “nível de realização” não significa que quando seus personagens se tornarem membros plenos, eles não receberão nenhuma nova revelação até que se tornem soberano, os segredos da Mão são muito mais diversos e complexos que isso. O Mundo das Trevas esconde muitos tipos de segredos e revelações, e nem todos aparecem no *Livro de Nod*.

Dependendo do tipo de mistério se desdobrando, ou da natureza e origem do “segredo” emergindo lentamente, os mesmos princípios gerais se aplicam, sejam todos os personagens membros da Mão ou não. Nunca dê a eles todos os bens ao mesmo tempo, os parcele em incrementos, e

sempre os deixe querendo mais.

PRESEVANDO OS MISTÉRIOS

Peça a seus jogadores para não lerem este livro, senão eles realmente estarão descobrindo os segredos enquanto jogam. Nós sabemos que alguns jogadores irão realmente acatar este pedido, e outros não, mas vale a pena tentar. Se certifique de que eles saibam qualquer informação que eles devam ter como membros recentes na Mão Negra, e dê a eles o benefício da dúvida se acontecer de os personagens deverem saber alguma coisa, mas talvez você tenha se esquecido de mencionar. Se seus jogadores confiam em você o suficiente para jogar sem conhecer todo o pano de fundo, então jogue limpo – não os prejudique com detalhes. (Nós tentamos colocar as coisas realmente secretas em caixas de texto, para que você possa fotocopiar certas páginas e retirar essas partes, se você escolher dar a eles o pano de fundo desse modo. Ou, se você é bastante teatral, leia em voz alta as seções apropriadas dentro do jogo para eles como se o narrador estivesse falando diretamente com eles durante uma sessão de treinamento).

Surja com algumas surpresas. Se seus jogadores vão ler o livro de qualquer jeito, avise-os que você irá mudar algumas coisas. Sinta-se livre para mudar coisas, ponto. Você não é obrigado a se prender ao que está escrito neste livro se você tiver uma idéia diferente, ou quiser colocar alguma coisa que os jogadores não estão esperando. Insira personagens e sub-tramas. Insira todo um outro nível de conspiração – talvez a *Manus Nigrum* não seja o que aparenta ser, ou talvez a Camarilla também tenha se infiltrado na Mão. Talvez seja Izhim quem está liderando a Mão Negra, e seja Jalan-Aajav quem está desaparecido. Talvez haja uma aliança clandestina entre uma certa facção da Mão e uma facção similarmente inclinada (e altamente secreta) da Camarilla, que estão começando a comparar informações agora que a Gehenna está praticamente nos portões. Seja criativo. Note que isto é mais fácil de se fazer em um nível bem específico à história – ou seja, baseie sua história em volta de algo que o livro não cubra, ou não conte todos os detalhes (ou mesmo a verdade) a respeito. Se seus jogadores estão envolvidos nos afazeres de um misterioso soberano que dá a eles atormentadoras pistas de algo que ninguém mais parece saber – e ele nunca parece falar com ninguém mais – realmente importa se eles sabem sobre a Tal'mahe'Ra ou não?

Não os deixe trapacear. Seja firme. Tenha em mente a diferença entre o que o jogador sabe e o que seu personagem deveria saber. Reforce a diferença, mas também se certifique que seus jogadores compreendam que você não está tentando ferrá-los através da ignorância de seus personagens. É legal aprender através da experiência – mesmo do modo difícil – a menos que eles realmente façam alguma coisa incrivelmente estúpida onde falta de conhecimento do jogador não é o problema. Em outras palavras, eles irão se sentir menos motivados a trapacear se eles souberem que interpretar seus personagens como ignorantes (mesmo quando eles sabem mais como jogadores) não irá colocá-los em uma confusão da qual eles não conseguirão sair. Você pode até mesmo demonstrar isso ao permiti-los encontrar um personagem que claramente sabe menos que eles – e interpretá-lo direito.

Imponha uma atmosfera de revelação. Construa um ar de mistério e antecipação desde o início. Customize o mistério ou conspiração aos interesses pessoais dos personagens (e jogadores) no Mundo das Trevas, seja um cerco vindouro, descobrir o que aconteceu ao senhor de um companheiro de bando, ou descobrir novas revelações Nodistas. Despeje um pedaço estranho de informação – faça o bando encontrar ou ajudar um estranho Cainita sobre quem ninguém mais sabe nada (ou faça-o ir ajudá-los), faça os

personagens testemunharem algum acontecimento incomum (claramente sobrenatural) que só parece ter acontecido com eles, ou que o par de outras testemunhas se recusa a falar a respeito (ou mesmo nega ter visto). Deixe-os interceptar uma mensagem ou pacote que parece ter sido mandado para outra pessoa, e é suficientemente intrigante por si mesmo que eles não possam resistir a tentar descobrir mais a respeito. Faça-os serem confundidos com alguém “informado” por um estranho e deixe as coisas ficarem cada vez mais estranhas a partir daí. Em muitas boas tramas de descoberta de mistérios, os personagens não saem procurando por uma história, ela vem e os encontra.

DEIXANDO UMA HISTÓRIA PESSOAL

Histórias importam mais para os personagens (e jogadores) quando elas se concentram em assuntos que são de importância pessoal para eles, seja como um bando, ou como indivíduos. Use os Antecedentes, Trilhas, Aliados, Mentores, companheiros de bando, interesses ou objetivos especiais, ambições – qualquer coisa que conceda motivação pessoal – dos personagens como ganchos para atraí-los, e torne os segredos que eles descobrem relevantes para eles em um nível pessoal. O gancho pessoal precisa ser forte o suficiente para o personagem (e interessante para o jogador) para encorajá-lo a se envolver na situação, mesmo quando qualquer pessoa sã (seja viva ou morta-viva) iria se virar e ir embora. Por exemplo, o intenso interesse de Fox Mulder por casos “Arquivos-X” começou quando ele era uma criança e acreditava que sua irmã havia sido abduzida por alienígenas, e pelo menos alguns dos muitos mistérios que *Arquivos X* apresentava seguiam essa trama.

Note que muitos jogadores tentam evitar conceder esses ganchos, porque qualquer coisa que o Narrador possa usar contra eles é percebida como uma vulnerabilidade, uma fraqueza, que será explorada no jogo. Isto é verdade, mas só até certo ponto. O que você precisa é convencer seus jogadores que as vulnerabilidades de um personagem são a essência do que faz histórias sobre eles interessantes. E então encontre modos de tornar isto interessante, mas não necessariamente perigoso (não o tempo todo, de qualquer modo). Ajude seus jogadores a desenvolver ganchos pessoais dos quais não dependa a não-vida ou Morte Final, e procure modos de inseri-los em uma história onde esse gancho em particular também ofereça benefícios pessoais pelos quais vale a pena se arriscar.

Histórias pessoais se concentram tanto em jogadores quanto seus personagens, e jogadores tendem a gostar de tomar o centro do palco. Eles apenas preferem ser o protagonista quando estão sob os holofotes, e ter algum nível de controle sobre o que acontece em seguida, ao invés de serem a vítima indefesa da trama.

MÍSTICA DOS MISTÉRIOS

Não é fácil se juntar à Mão Negra, ela pega apenas os melhores (pela sua própria definição), e ela extirpa qualquer um que não atenda às expectativas. Treinadores da Mão Negra passam seus cadetes por experiências excruciantes para testar sua dedicação, coragem e desenvoltura, e eles insistem em um nível de disciplina e obediência superiores, muito mais estrito que a maioria do Sabá jamais imaginaria se submeter. Isto é, claro, o motivo da maioria do Sabá não ser convidada a se juntar à Mão.

O treinamento é duro por duas razões: Primeiro, a Mão tem muito a ensinar e pouco tempo pra isso, e ela precisa de operativos que sejam rápidos no aprendizado. Segundo, se submeter a dificuldades (seja isto uma experiência compartilhada com os outros cadetes ou solitária) para

conseguir afiliação em um grupo de elite altamente seletivo tem um efeito psicológico muito significativo (conhecido por irmandades e fraternidades universitárias por décadas, sem mencionar academias militares). Isso na verdade faz um cadete dar um alto valor em pertencer ao grupo, e o faz sentir como se realmente tivesse conseguido alguma coisa quando ele finalmente se gradua. Missões de treinamento da Mão Negra ensinam mais que perícias, elas ensinam a cultura particular da subseita, e em seu esforço para conseguir, o cadete absorve a cultura e valores junto com as manhas. O exame final em particular é um teste de caráter (veja a caixa de texto neste capítulo), e planejado para simular ritualmente, junto com o ritual de iniciação em seguida, a segunda morte do cadete – e dedicação de sua não-vida após estas experiências à causa dos Escolhidos de Caim.

Narradores são encorajados a interpretar este aspecto do treinamento da Mão Negra – até mesmo iniciar seus jogadores como cadetes em seu último ano no campo de treinamento. Passe por algumas missões de treinamento, mostre a eles o que acontece a cadetes “fracassados” (com um personagem do Narrador, de preferência, ou simplesmente conte a eles de um incidente que ocorreu anteriormente em seu treinamento). Então passe com eles pelo Ordálio da Segunda Morte (de preferência com um por um, para que todos reajam sem saber que os outros estão passando pela mesma coisa), e a iniciação formal. Interprete seu período como “recruta”, quando eles devem se provar novamente para agentes experientes da Mão. Faça-os merecerem o privilégio de serem membros e todo o status (e deveres) que ele carrega.

REVELAÇÕES

A Mão Negra contém sua própria hierarquia de segredos, revelada apenas a membros leais – e mesmo assim só após eles conquistarem o direito de saber. Alguns desses segredos são filosóficos, a extensa biblioteca de comentários e outros escritos por estrategistas e estudiosos da Mão Negra cobre uma ampla variedade de assuntos de grande interesse

nas Noites Finais, mas por uma razão muito boa, esses escritos são mantidos ocultos de estranhos. Alguns segredos são políticos, os acontecimentos nos altos níveis da liderança da Mão, suas relações entre si, com a liderança do Sabá (incluindo os candidatos a regente, assumindo que isto não tenha sido resolvido ainda em sua crônica), e sua suposta rede de agentes e espiões não apenas em meio ao Sabá, mas talvez mesmo nos altos escalões da Camarilla. Alguns segredos dizem respeito a partes do *Livro de Nod*, sinais e augúrios, ou fontes de informação mística que nem todos os membros da subseita têm acesso. Outros segredos estão enterrados no passado: as manipulações da Tal'mahe'Ra e a possível presença de agentes ainda não-descobertos da “Verdadeira Mão”, cujos propósitos são desconhecidos, o misterioso destino de pelo menos um antigo Serafim, sem mencionar os três mais recentes cuja ausência ainda não é totalmente explicada, ou qualquer outro feito passado da Mão Negra que ainda possa surgir para assombrar alguém.

O quanto os personagens de seus jogadores descobrem depende de seu grau de curiosidade, e a atormentadora natureza das pistas que você deixa em seu caminho. Caso mergulhar nos segredos da subseita seja algo em que eles irão querer cravar suas prezas, tire um tempo para construir isto adequadamente. Mesmo Winter teve que trabalhar para descobrir o que é apresentado em alguns destes capítulos, apesar de que, nada disso era particularmente “secreto”, apenas não era amplamente conhecido. Decida o que os jogadores podem descobrir facilmente e o que irá precisar que eles cavem. Planeje suas informações em níveis, decida que personagens do Narrador sabem o que, e com que facilidade eles podem ser encontrados e persuadidos a dividir seu conhecimento. Faça com que exija algum esforço (ou persuasão, acordos, se provar digno, etc.), mas não torne impossível. Nunca os deixe descobrir *todas* as respostas em uma única história, sempre deixe algumas pontas soltas sem explicação. Sempre que parecer que eles estão chegando ao fundo de alguma coisa, se prepare para introduzir um novo

APENAS PARA OS OLHOS DO NARRADOR: O ORDÁLIO DA SEGUNDA MORTE

Sendo tanto uma sociedade secreta mística, quanto um culto de guerreiros, a Mão Negra desenvolveu uma série de iniciações através das quais seus membros devem passar para avançar de posto. Para um cadete procurando provar seu valor para ser aceito na Mão e portar a tatuagem, seu treinamento custa um alto preço pelo fracasso, que todos sabem desde sua primeira noite com a subseita. Aqueles que não são bem-sucedidos morrem. O preço do fracasso foi claramente demonstrado na perda de um ou mais de seus companheiros cadetes, em algum momento durante seus cinco anos de treinamento.

A hora exata para a iniciação nunca é marcada antecipadamente. Os cadetes não sabem quando esperá-la, ou mesmo (a princípio) o que está acontecendo. Nas instruções iniciais para uma missão de campo rotineira, os cadetes ficam sabendo que um deles foi julgado indigno da honra pela qual todos eles batalham. Esta missão será uma caçada, e o cadete fracassado será a presa. Eles receberão suas ordens específicas individualmente no campo, aqueles que são caçadores podem se reagrupar nesse momento, e começar.

Cada cadete viaja para uma localização remota com um soberano da Mão Negra que o concede suas ordens. Quando cada cadete abre seu envelope, ele lê seu destino: Ele fracassou, e é o alvo da caça de seus companheiros. O soberano então pergunta como ele gostaria de receber sua Morte Final, explicando a ele que caso ele simplesmente se renda, a morte será rápida e piedosa. Se ele tentar se defender, ele pode pelo menos morrer lutando. Se ele fugir, ele se arrisca com a caçada (apesar de saber que suas chances nesse caso são de fato pequenas). Ou se ele preferir, ele pode usar o ritual Beijo da Víbora para encerrar sua própria vida.

O ponto alto do teste é ver o que o cadete faz em seguida, encarando sua própria Morte Final, a situação final de não-vitória – falhar após se esforçar tanto por tanto tempo, sabendo que o fracasso é intolerável. De fato, se o treinamento realmente foi bem sucedido, o prospecto de fracasso parece muito pior para o cadete que a destruição. Os soberanos não têm uma reação específica pela qual eles procuram. Eles irão, na verdade, infligir raramente uma penalidade de morte, exceto por covardia abjeta. Em quase todos os casos, quando o cadete se rendeu ou foi subjugado (que é de fato tudo que o ritual Beijo da Víbora que foi realizado neles neste ponto fará), o soberano então retira a sentença de Morte Final em nome de Caim, caso o cadete se encontre pronto para aceitar a iniciação final, sabendo que desta noite em diante ele está realmente morto, e sua não-vida não pertence mais a ele.

O Ordálio da Segunda Morte é o teste final antes do ritual de iniciação de um cadete na Mão Negra. É proibido falar sobre ele novamente, ou dar qualquer conselho ou dica para qualquer futuro cadete ou possível iniciado.

Mas mesmo enquanto ele faz o juramento, participa do Vaulderie, e olha enquanto a tatuagem é queimada em sua mão, nenhum ex-cadete tem certeza se sua resposta estava na verdade certa ou errada...

mistério ou complicação. Se você conseguir ficar alguns passos à frente, você pode mantê-los ocupados por muito, muito tempo.

SEMENTES DE HISTÓRIA

A Mão Negra oferece uma ampla gama de possibilidades de história para que você e seus jogadores explorem. As seguintes são algumas idéias para colocar sua criatividade pra trabalhar, e ilustra algumas das direções diferentes que você pode seguir em uma crônica da Mão.

ARTEFATO NODISTA

Uma escavação arqueológica em uma parte remota do mundo, encontrou algumas inscrições incomuns dentro do que parece ter sido uma tumba. Dependendo do tamanho das inscrições, o artefato pode ainda estar em sua localização original, ou pode ter sido levado para estudo em uma universidade ou museu local. Embora o projeto tenha sido mantido na maior parte secreto, algumas fotografias vazaram e caíram nas mãos de um membro da Mão Negra, possivelmente um personagem jogador conhecido por ter fortes interesses Nodistas. O personagem pode decidir investigar sozinho, ou ser mandado como parte de um *kamut* (ou um único membro da Mão Negra com companheiros de bando do Sabá) para investigar mais, tirar fotos, e fazer cópias da documentação que estiver disponível, possivelmente até roubar o próprio artefato. Quando eles começam sua investigação, o bando sofre interferência de um par de arcontes da Camarilla, mas por razões inteiramente diferentes, eles vieram destruí-lo, ao invés de permitir que a verdade sobre os Antediluvianos seja conhecida...

LOBO ENTRE OVELHAS

Um ou mais dos personagens do Sabá desenvolve uma rivalidade ou antipatia contínua com um membro de outro bando, que é um membro secreto da Mão Negra. Eles podem notar suas ausências ocasionais em grandes *ritae*, ou verem-no sob circunstâncias suspeitas (como conversando com alguns Membros da Camarilla depois de se esgueirar uma noite). O Narrador deve interpretar suas atividades de modo a encorajar desconfiança, incluindo, sugerindo através de recentes fracassos do Sabá que talvez exista um espião em seu meio. No entanto, o bispo local não irá acreditar nos personagens sem prova, e pode até mesmo informar o operativo da Mão Negra das acusações dos personagens, o que irá apenas aprofundar o senso de antagonismo entre eles. O agente da Mão pode estar trabalhando para provar a incompetência do bispo para que ele seja desafiado e substituído (e nesse caso, pode muito bem estar permitindo que alguma informação “vaze” para a Camarilla para colocar alguma pressão no mandato do bispo). Ele pode estar ele mesmo procurando pelo espião, e desenvolveu contatos secretos na Camarilla para ajudá-lo em sua missão. Ele pode agora até estar suspeitando que um dos personagens seja o espião que ele procura.

OPERAÇÃO RESGATE

Um membro do Sabá caiu nas mãos da Camarilla, seu companheiro de bando da Mão Negra pede ajuda a um personagem da Mão Negra e seu bando para ajudar a montar um resgate antes que o xerife do Príncipe da Camarilla torture o prisioneiro até a Morte Final, ou pior, o faça falar. Eles devem resgatar o prisioneiro, ou se um resgate simplesmente não puder ser completado, destruí-lo. A história pode ser tão simples quanto um resgate, ou pode ser ainda mais complicada. Suponha que o prisioneiro tenha sido traído para as mãos da Camarilla, e esse mesmo traidor irá fazer o que for

necessário para preservar sua própria existência não-viva. Ou suponha que sua “captura” seja realmente uma deserção para o inimigo? Ou poderia o prisioneiro ser uma isca para capturar uma presa ainda mais importante?

APENAS UM TREINAMENTO

Após uma perda significativa para a Camarilla, uma Cruzada fracassada, um grupo de saque exterminado, ou mesmo a perda de território significativo para uma ofensiva da Camarilla, o bispo local decidiu que o bando dos personagens precisa de treinamento de combate adicional, sob o olho não tão paciente e padrões exigentes de um soberano da Mão Negra. Seu treinamento é duro (apesar de poder ser usado para justificar o gasto de experiência para aumentar características apropriadas), e eles ficam cada vez mais cansados das ordens bruscas e treinos constantes, mas, uma noite de aula de campo em território da Camarilla rapidamente se torna importante, quando um círculo de arcontes, que são facilmente mais que páreo para os personagens, parece conhecer sua agenda e está esperando por eles, armados até os dentes. Seu soberano treinador pode até ser seriamente ferido ou capturado na luta. O treino rapidamente se torna um teste de raciocínio, habilidades recém-adquiridas, e táticas de sobrevivência enquanto os personagens tentam simplesmente escapar, ou descobrir como a Camarilla tem estado de olho em atividades do Sabá, e talvez até mesmo fazer algo a respeito. Se os personagens já não forem membros da Mão Negra, o sucesso nesse tipo de missão pode ser o bastante para conseguir dar a eles o precioso convite, particularmente se eles também puderem tirar seu ex-terno do perigo.

A INQUISIÇÃO SABÁ

A Inquisição dá calafrios em quase qualquer membro do Sabá com seus robes vermelhos e capuzes, mas a tensão entre os Escolhidos de Caim e a Inquisição é particularmente alta. Ultimamente, a Inquisição começou a procurar por fraqueza na aparentemente invulnerável fachada da Mão Negra, e eles encontraram uma, os operativos ocultos cuja posição como membros da Mão Negra não é conhecida publicamente. Pois com certeza, se a Mão Negra não tem nada a esconder, porque tantos de seus membros escondem suas identidades como Sabá “normais”? Talvez se o consistório soubesse quantos membros da Mão Negra realmente existem, eles perceberiam que ameaça potencial a subseita altamente misteriosa representa.

As investigações dos Inquisidores incluem “interrogatório de rotina” de cada Lamedor no domínio, individual e privadamente, assim como aparecer inesperadamente em vários *ritae*. Sua cobertura é investigar rumores de um agente duplo da Camarilla, assim qualquer atividade “suspeita” (particularmente ausência de *ritae* ou atividades de bando, sucesso incomum em festins de guerra, ou conhecimento excessivo sobre a Camarilla ou familiaridade com territórios da Camarilla) pode ser considerada suspeita. Embora o Inquisidor alegremente revele agentes duplos de verdade caso os encontre, o que ele está realmente procurando é colocar pressão suficiente em membros secretos da Mão para que eles sejam forçados a revelar sua associação para provar sua inocência de outras acusações. Após sua associação ser tornada pública, o Inquisidor pede desculpas por seu erro, e deixa o acusado seguir livre. No entanto, o segredo do personagem agora foi comprometido, e seu uso como um espião ou assassino secreto em potencial para a Mão acabou.

Obviamente, isso ocorre ao mesmo tempo em que o personagem da Mão Negra recebe alguma outra missão muito

misteriosa para a Mão, de modo que sua ausência de *ritae* ou outro comportamento suspeito aos olhos do Inquisidor é quase garantido.

PEREGRINAÇÃO À PEDRA LACRIMEJANTE

Os personagens se juntam (ou iniciam) a uma peregrinação à fabulosa Pedra lacrimante, cumprindo os votos feitos em sua iniciação à Mão Negra. Eles provavelmente não serão os únicos membros da Mão Negra na mesma busca, por razões de segurança, bandos de peregrinos são normalmente um pouco maiores que um *kamut* típico. Isso também permite ao Narrador acrescentar alguns de seus próprios personagens para preencher o bando de peregrinos, pelo menos um dos quais provavelmente serve como um guia. A jornada é longa e cheia de numerosos perigos, enquanto os peregrinos devem viajar grandes distâncias sobre terra e mar, através de territórios de príncipes da Camarilla, cidades Sabá estrangeiras, selva aberta onde poucas presas podem ser encontradas, e os domínios dos intitulados clãs “independentes”, incluindo os Assamitas, enquanto se aproximam de seu destino. A Pedra lacrimante está localizada em algum lugar do Iraque, oculta por características naturais da terra e pela sutil e antiga magia. Ela também é perigosamente próxima ao Alamut, os personagens (particularmente se algum Assamita *antitribu* estiver entre eles), devem fazer tudo o que puderem para evitar serem notados por Assamitas Legalistas, que pouco provavelmente tolerarão estranhos em seu lar.

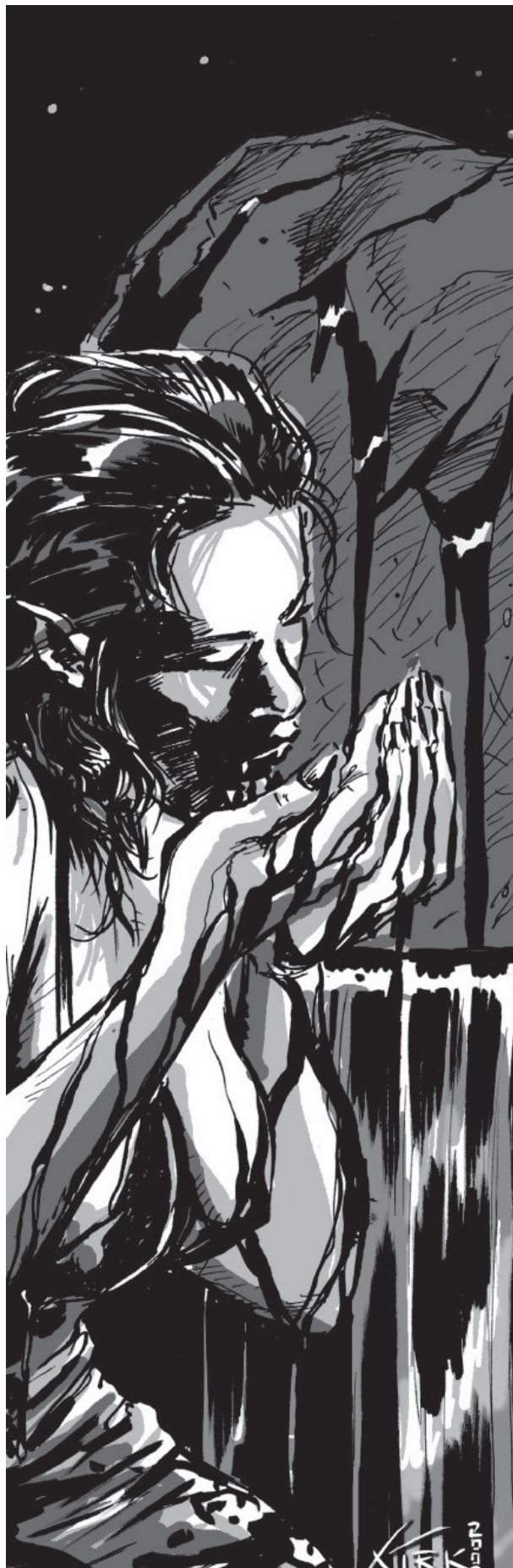
A jornada é tanto mística quanto física, a lenda das Lágrimas de Zillah são parte do coração da mitologia apocalíptica da Mão Negra, e os jogadores devem enfrentar testes pessoais ao longo do caminho para que demonstrem sua dignidade para o sacramento que eles buscam. Tais testes devem ser projetados especificamente para cada personagem, desafiando sua dedicação à jornada, à Mão Negra, à sua crença na promessa de Caim e seu próprio senso de onde eles se encaixam na subseita e seus objetivos.

Esta história, pela própria natureza, exige que todos os personagens participantes sejam membros da Mão Negra. Se nem todos os seus jogadores têm personagens da Mão Negra, eles devem criar (ou receber) um para esta história, que possam acompanhar os personagens “regulares” da Mão Negra em sua busca.

E A VERDADE É...

A Mão Negra é uma pequena, mas altamente organizada facção do Sabá, um culto fanático à Gehenna, uma elite de guerreiros e ela detém muitos segredos. Alguns nós revelamos neste livro, alguns nós meramente sugerimos, e o resto nós não falamos a respeito. Sério, porque devemos ter toda a diversão aqui? Pegue o que está aqui, pense um pouco a respeito, procure em algumas outras fontes – vejam outros suplementos da White Wolf, um romance de espionagem, ou alguns bons filmes. Venha com algumas idéias que se constroem no pano de fundo, acrescentando profundidade, uma guinada à meta-trama que apele a você, ou pegue alguma das idéias nesse livro e a desenvolva mais, torne-a sua. Torne pessoal para você e os personagens de seus jogadores

A verdade é o que você escolhe que seja.





APÊNDICE: PERSONALIDADES

*Como graduariamos vós na glória,
Vós sois maior do que um soldado, e ainda menor do que um sábio?*
— Thomas Moore

Os personagens seguintes estão apresentados seguindo uma linha de época, perícias e personalidades que serão encontradas entre os agentes da Mão Negra. Use-os como estão, trabalhe-os como modelos, ou simplesmente deixe-os para servir como complemento para sua própria criatividade.

PIOTR "PETER" ANDREIKOV

Emissário, Codinome "Inverno"

Prelúdio: Peter Andreikov cresceu como intruso. Primeiro americano nato filho de pais Ucrânicos. Seu nome estranho e seu caráter reservado o mantiveram isolado nas escolas de Houston onde estudou. Ele era intimidado tanto em casa por seu pai – que considerava qualquer sinal de emoção como uma falha na masculinidade, punida severamente – e na escola pelos outros garotos. Estes garotos aprenderam, entretanto, que era prudente deixá-lo sozinho, pois as frustrações que ele não ousava expressar em casa, facilmente explodiam em uma súbita e violenta fúria toda vez que outras crianças o pressionavam.

Quando se tornou mais velho, ficou fascinado por histórias de assassinos seriais, psicopatas e cultos antigos. Este interesse pelo lado negro da natureza humana o levou para a psicologia, e então ao trabalho policial. Ele era um excelente detetive: inteligente, observador, meticuloso, profundamente intuitivo e acima de tudo, teimoso. Esses talentos o ajudaram a resolver alguns casos de assassinatos de alto nível. Infelizmente, eles também começaram a interferir nas ambições de um certo Toreador ancilla determinado a fundar um império criminal.

O Toreador fez de Andreikov um escravo do sangue, e a escravidão vampírica amedrontava o jovem detetive mais do que qualquer outra coisa jamais o tinha amedrontado antes. Não era a servidão em si que o amedrontava, mas sim os



estranhos lapsos de julgamento que se via fazendo. A irracional compulsão que tinha de suas ações. Sua mente, seu baluarte, não era mais a mesma. Ele se tornou mais e mais distraído e descuidado, e uma noite ele foi feito prisioneiro por algo ainda mais difícil de explicar do que seu recente comportamento. Sua sequestradora, uma ductus Tzimisce chamada Deloris, inicialmente pretendia apenas se divertir com um peão da Camarilla. Mas sua coragem e frieza mesmo estando frente aos seus mais horríveis bichinhos de estimação, a intrigou. Melhor do que permitir que tal homem fosse desperdiçado sendo transformado num Toreador, ela decidiu Abraçá-lo para o seu próprio clã.

Andreikov adaptou-se de maneira surpreendente à não vida no Sabá. A violência não era estranha a ele, e como já estava acostumado a estar do outro lado do que ele tinha visto como sendo a lei, sua capacidade de infligi-la cresceu. Apesar disso, ele nunca foi capaz de se entregar completamente aos prazeres, como seus amigos de bandos faziam. Ele tinha aprendido a controlar e canalizar sua raiva. Quando ele percebeu a natureza se sua prévia servidão, ele rastreou seu antigo mestre e executou uma paciente vingança, primeiro arruinando tudo o que podia do “negocio” criminal do Toreador antes de armar uma cilada e destruí-lo em seu próprio refúgio.

Infelizmente, entretanto, ele não estava preparado para ser um Metamorfosista como sua senhora e seus companheiros Tzimisce do bando. Sua perspicaz curiosidade intelectual o focava mais para o externo que para o interno; ele tentava conhecer o funcionamento de outras mentes e almas, e não se aprofundar em seus próprios mistérios continuamente modelando e remodelando a si mesmo. Então, foi com pouco arrependimento que ele rompeu os laços quando o domínio Chang, que também notou suas habilidades, o convidou para se juntar à Mão Negra.

Nas noites de hoje, Andreikov – conhecido como “Inverno” por seu comportamento frio, cabelo louro claro e seus pálidos olhos azuis – serve a ambos, como sacerdote do bando Druidas Colina em Baltimore e como Analista de Inteligência, investigador e estrategista para a Mão Negra. Ele passa suas noites estudando relatos de Festins de Guerra e de espões sendo enviados para territórios da Camarilla, interrogando fontes mortais e não mortais, e apontando os alvos apropriados para operações do Sabá e da Mão Negra. Esses trabalhos serviram bastante ao Sabá durante sua recente investida na Costa Leste. Ele também usou sua posição autônoma de recenseador da Mão Negra de Baltimore para melhorar seus próprios conhecimentos sobre os membros, ativistas e aspirantes da subseita.

Aparência: Se não for por uma intensa determinação em seu rosto, a pele exageradamente branca, bem como os cabelos e olhos pálidos de Inverno darão a ele uma aparência abatida. Ele foi abraçado antes que seu sedentário trabalho apagasse o porte físico que o treinamento policial tinha produzido; seu corpo é musculoso, apesar de um pouco compactado por sua baixa estatura. Ele ainda tende a se vestir com ternos, e repetidos comentários jocosos de *vatos* em jeans que saem com seus mastros semi-erguidos dão uma limitada impressão sobre ele.

Dicas de Interpretação: Não é que não haja nada acontecendo por baixo da sua fachada impassível, é apenas o fato de compartilhar o que acontece não ser um privilégio que você se sente inclinado a conceder. Você observa tudo e

todos com um olhar severamente crítico. Se você notar uma inconsistência no que alguém diz, permite o deslize no momento, mas retorna a ele mais tarde no assunto. Alfinetar pessoas é tão habitual que você mal percebe que está fazendo. Na última vez que você encontrou um Serafim, você quase se pegou interrogando-o intensamente. Ainda bem que você percebeu a tempo...

Clã: Tzimisce

Senhora: Deloris

Natureza: Juiz

Comportamento: Juiz

Geração: 12ª

Abraço: 1969

Idade Aparente: na casa dos 30.

Físicos: Força 3, Destreza 3, Vigor 4

Social: Carisma 2, Manipulação 3 Aparência 2

Mental: Percepção 5, Inteligência 4, Raciocínio 3

Talentos: Prontidão 3, Esportes 2, Briga 4, Esquiva 2, Intimidação 3, Manha 3, Lábria 2

Perícias: Arte da Memória 2, Disfarce 2, Condução 2, Armas de Fogo 3, Armas Brancas 2, Segurança 1, Furtividade 2

Conhecimentos: Acadêmicos 2, Cultura da Mão Negra 3, Investigação 4, Direito 2, Lingüística 1, Cultura do Sabá 2

Disciplinas: Auspícios 3, Vicissitude 1

Antecedentes: Membro da Mão Negra 1, Contatos 2, Mentor 2, Recursos 2, Rituais 2

Virtudes: Consciência 1, Autocontrole 1, Coragem 3

Trilha: Humanidade 5

Força de Vontade: 7

KATHERINE STODDARD

Removedora, *codinome Vassar*

Prelúdio: Nascida na Elite de Boston, Katherine parecia destinada a seguir o programa padrão para as jovens damas privilegiadas: escola particular, baile de debutantes, graduação na Universidade de Vassar, seguindo por um matrimônio com algum jovem brilhante com um futuro apropriado pela frente. Ela tinha uma tendência selvagem intrínseca, entretanto, e se relacionava abaixo das expectativas tradicionais. Por que passar sua vida como um ornamento e servir de apoio, quando sabia que ela tinha talento para ser alguém importante por conta própria? Ela abandonou a faculdade e começou a andar com um grupo da pesada que “realmente sabia como viver” – ciclistas e corredores de rua, que estimularam seu gosto por alta velocidade e fortes emoções.

Katherine pensava apenas em irritar sua família, mas conforme a notícia veio a público, sua rebelião simultaneamente provocou e intrigou Tuomas Carter Winston, um ambicioso Ventrue que tinha conseguido o benefício de ter uma cria pela primeira vez. Ele ficou interessado por seus excelentes antecedentes familiares, sua inteligência e boa aparência. Sua feroz independência era um problema em potencial, mas ele estava certo que podia domá-la. De fato, essa possibilidade parecia agradável. Ele fez seus carniciais armarem um sequestro, feito de modo a incriminar seus amigos ciclistas, com o propósito duplo de explicar seu desaparecimento e cortar seus laços com a sociedade mortal. Os suspeitos foram baleados enquanto “resistiam à prisão,” jogando assim, o caso de Katherine Stoddard, para sempre no limbo.

A primeira parte do plano funcionou como um encanto, e Katherine foi trazida para o Clã Ventrue. Infelizmente, sua avaliação de seu próprio charme não se



concretizou nem de longe. Ela não condescendia em ser “domesticada,” especialmente depois que descobriu ter sido sequestrada para que esta criatura pudesse se divertir forçando-a ao papel que ela já havia rejeitado. Um lamentável e necessário laço de sangue esfriou o pior de sua fúria... por um tempo. A fúria apenas fervia em silêncio até que alguém percebeu a situação de Katherine e a fez uma oferta que ela não podia recusar – libertar-se do egoísmo de seu senhor para juntar-se às fileiras dos *antitribu*.

O Sabá planejava um cerco na cidade e Katherine estava em uma posição privilegiada. Ela tinha acesso, através de seu senhor e de outros Ventrue, a informações vitais sobre os Membros da cidade, de suas rixas, bem como a provável localização de seus refúgios. Atraída tanto pelo risco de ser uma agente dupla quanto pela antecipação de sua vingança, ela concordou em fazer sua parte. Dois anos depois, seu apoio ajudou a guiar o Sabá a uma vitória satisfatória, completada com um necessário massacre. Ela própria teve o privilégio de diablerizar seu senhor.

Katherine foi originalmente recrutada pela Mão por seus talentos como motorista de alta-velocidade (seu valor como espiã dupla junto a Camarilla tinha sido danificado por causa das manchas negras em sua aura), mas ela rapidamente demonstrou igual aptidão por eletrônicos, particularmente os modernos dispositivos conhecidos como “computadores”. Em tempo hábil, ela aprendeu a burlar até mesmo os sofisticados sistemas de segurança com os quais alguns vampiros da Camarilla tinham se apressado a instalar em seus refúgios. Nessas noites, ela dividia o seu tempo entre seu trabalho especializado e o de certa forma menos satisfatório (mas uma tarefa vitalmente importante) de chutar a bunda dos grupos de sabás iniciados que festejavam o cerco, para colocá-los em forma e ensiná-los a utilizar as maravilhas da tecnologia.

Aparência: Katherine é uma pedra sobre a qual um escorregão inesperado já fez mais de uma pessoa se arrebentar. Embora não seja magra para o moderno padrão

de supermodelos, tem uma bela imagem, uma linda face oval e cabelos ondulados (que ela frequentemente prende com um elástico). Entretanto, de certa forma, ela consegue irradiar imponência, mesmo através das calças de exército e blusas de flanelas que veste.

Dicas de Interpretação: Você pode ser incrivelmente culta quando isso lhe for conveniente – você pode tocar piano, falar Francês e Espanhol, obstruir corridas congressistas e discutir o clima de verão em Atenas. Claro, você raramente se satisfaz assim, Você é muito mais feliz barganhando furos de segurança na programação Java ou consertando-os sob o capô do seu conversível vermelho. No trabalho você é completamente sistemática, não aceita ou rejeita qualquer detalhe besta. Fora do trabalho, entretanto, você é liberal – carros velozes, música alta, couro negro e jogos de pôquer até o amanhecer ocupam seu tempo livre. Fale com uma excelente dicção e utilize um vocabulário de palavras enigmáticas; isso deixa seus assustadoramente habilidosos ataques ocasionais a vulgaridade muito mais impressionantes.

Clã: Ventrue *antitribu*

Senhor: Thomas Carter Winston

Natureza: Caçador de Emoções

Comportamento: Diretor

Geração: 10ª

Abraço: 1956

Idade Aparente: na casa dos 20

Físicos: Força 3, Destreza 3, Vigor 2

Sociais: Carisma 3, Manipulação 2, Aparência 3

Mentais: Percepção 3, Inteligência 3, Raciocínio 5

Talentos: Prontidão 3, Esportes 3, Briga 4, Esquiva 3, Intimidação 2, Liderança 2, Manha 3, Lábria 2

Perícias: Arte da Memória 2, Demolição 1, Condução 4, Etiqueta 3, Dança do Fogo 1, Armas de fogo 2, Armas Brancas 2, Performance 1, Segurança 3, Furtividade 2

Conhecimentos: Acadêmicos 2, Cultura da Mão Negra 2, Computador 4, Linguística 2, Política 1, Cultura do Sabá 2

Disciplinas: Dominação 2, Fortitude 2, Presença 1

Antecedentes: Membro da mão Negra 2, Contatos 3, Recursos 2, Lacaios 2

Virtudes: Consciência 2, Autocontrole 2, Coragem 4

Humanidade: 4

Força de Vontade: 7

WAH CHUN-YUEN

Soberano e Removedor, codinome “Chang”

Prelúdio: Wah Cun-Yuen veio para a Califórnia da província de Guangdong em 1864 para trabalhar na Ferrovia do Pacífico Central. Deixar sua esposa para trás, enfrentando a fome que envolveu sua terra natal não era uma questão de escolha e sim de pobreza. De alguma forma, ele simplesmente tinha que guardar dinheiro suficiente para trazer sua esposa antes que ela morresse de fome. Ele pegou um trabalho perigoso, descendo num andaime na face de penhascos, acendendo dinamites e se apressando para subir novamente antes de tudo explodir, mas ele se sustentava com isso e ainda guardava o tanto que ele podia (às vezes, no entanto, a tentação de ganhar na loteria se provava maior, mas é claro que ele sempre perdeu). Quando a ferrovia ficou pronta, cinco anos depois, ele ainda não tinha condições de trazer sua esposa e o filho que ela tinha dado a luz pouco tempo depois de sua partida, então ele foi trabalhar fazendo serviços bizarros em São Francisco.

Eventualmente, Wah foi capaz de pagar a passagem de sua família. Na ocasião, os Tongs cobravam uma



“sobretaxa” na importação de prostitutas da China, e eles fizeram Wah pagar a taxa de sua esposa, mesmo ele insistindo que ela não era uma prostituta. Eles fizeram a mesma coisa com todos outros maridos. Wah já tinha sentido o poder dos Tongs, cuja Influência tinha se estendido até mesmo dentro dos campos de trabalhadores da ferrovia, mas sua experiência levou-o a concluir que tinha trabalhado para os patrões errados todo o tempo. Ele pegou um trabalho no velho Hop Sing Tong como um capanga assassino. Ele era bom no seu trabalho, mas percebeu que aquela carreira dificilmente seria escolhida por alguém que quisesse ter uma vida longa. Então ele esforçou-se e foi sendo promovido, aproveitando toda oportunidade de provar que poderia manter a cabeça fria e pensar tão bem como lutar de forma brutal quando a ocasião exigisse.

Infelizmente, ele simplesmente não estava destinado a uma longa vida – pelo menos não como ele tinha previsto. Ele foi abraçado por um Brujah *antitribu* durante uma enorme luta entre bandos de anarquistas e os jovens Sabá da Califórnia e Baja. Algumas pessoas eram abraçadas às pressas para repor as constantes perdas, e Wah percebeu que sua nova carreira era provavelmente de vida curta inerente, tal como a anterior. Quando o Serafim Corvus da Mão Negra veio à Costa Oeste para acabar com a inútil violência mútua e direcioná-la para um fim melhor (como exterminar a Camarilla invadindo pelo norte), Wah se apressou-se em juntar-se aos grupos que o apoiavam. Ele foi ajudar o Sabá a expulsar um grupo da Camarilla que estava tentando reaver São Francisco. Após a campanha, o Serafim apadrinhou sua iniciação na Mão Negra. Nas noites de hoje, Wah serve como um dos mais hábeis removedores da sub-seita. Diferente de muitos, ele nunca se especializou. Como ele diz, o trabalho de um removedor é remover – os métodos específicos são considerações secundárias.

Wah tem alguns segredos políticos e pessoais, mas o maior deles é sua contínua ligação sentimental com sua família mortal. Ele mantém contato com seus descendentes (normalmente aparecendo como um primo, ou um “filho

de um velho amigo do seu pai”) e arruma oportunidades de sucessão para aqueles que particularmente o impressionam.

Aparência: Wah se apegava à nobreza da Era Vitoriana. Ele veste um terno de três peças e um chapéu. Ele pode ser persuadido a se vestir mais casualmente quando isso se revelar prudente para a missão, mas mesmo usando jeans ele continua a carregar seu relógio de bolso, um antigo presente dos Tong. Ele tem uma enganosa aparência refinada e jovial, e ele se move como se tivesse estudado comportamento (e de fato estudou). Sua aura é consideravelmente escurecida por muitas diableries. Ele ainda tem um leve sotaque Cantonês.

Dicas de Interpretação: Sua vida mortal te ensinou sem incertezas que sob a crosta de civilidade que a sociedade apresenta, a humanidade na verdade não evoluiu além da bestialidade. Se você alguma vez estiver em risco de esquecer esta lição, sua maldição Brujah serve como uma dolorosa lembrança. Para você, entretanto, essa terrível verdade significa apenas que, é muito mais importante que pessoas observarem a etiqueta. Elas são tudo que fazem a existência tolerável e possível a coesa. Você é cortes, mesmo quando as pessoas o pressionam, você é impecavelmente educado. Entretanto, quando você finalmente perde a paciência – ou quando você está numa situação onde o tempo de diplomacia claramente já passou – você é capaz de mostrar surpreendente selvageria.

Clã: Brujah *antitribu*

Senhor: “Gold Pan” Dan

Natureza: Valentão

Comportamento: Tradicionalista

Geração: 9ª

Abraço: 1872

Idade Aparente: Menos de 30

Físicos: Força 5, Destreza 4, Vigor 5

Sociais: Carisma 3, Manipulação 3, Aparência 3

Mentais: Percepção 3, Inteligência 4, Raciocínio 5

Talentos: Prontidão 3, Esportes 3, Briga 5, Esquiva 2, Intimidação 4, Liderança 3, Manha 3, Lábria 1

Perícias: Arte da Memória 2, Demolição 3, Etiqueta 4, Armas de Fogo 4, Armas Brancas 5, Segurança 2, Furtividade 4

Conhecimentos: Acadêmicos 2, Cultura da Mão Negra 3, Computador 1, Finanças 3, Investigação 2, Lingüística 3, Ocultismo 1, Política 2

Disciplinas: Auspícios 1, Rapidez 3, Dominação 2, Ofuscação 1, Potência 3, Presença 2

Antecedentes: Aliados 3, Membro da Mão Negra 5, Contatos 4, Rebanho 1, Recursos 4, Lacaios 3, Status Sabá 4

Virtudes: Consciência 2, Autocontrole 3, Coragem 5

Trilha da Sabedoria: Trilha do Acordo Honrado 5

Força de Vontade: 7

INGRAM FRIZER

Soberano e Shakar, codinome “Falstaff”

Prelúdio: No diário guardado pelo secretário de Sir Francis Walsingham, chefe do serviço secreto de Vossa Majestade Rainha Elizabeth I, existe uma passagem que diz: “Eu hoje saí e contratei um amigo”. Ingram Frizer era o tipo de homem que ele provavelmente tinha em mente.

De fato, Frizer ficou a serviço de Thomas Walsingham, primo e assistente de Francis, por muito tempo. Para ambos os homens, o fato deles teoricamente servirem a sua pátria nos esforços do mais alto nível da inteligência significava que eles não poderiam ter um ou dois empregos extras, assim como fraudam países

ricos e ingênuos para aumentar suas próprias economias.

Embora ele mesmo nunca tivesse o menor interesse em qualquer coisa mais filosófica que algumas frases de poéticas para seduzir filhas de mercadores, Frízer esteve em contato com as mentes mais apuradas de seu tempo através de seu emprego no serviço secreto. Há rumores que Dee, Raleigh, Marlowe, Bacon, Hariot e outros faziam parte de uma misteriosa sociedade “Escola da Noite”, também associada à família Walsingham. Coletivamente, seus interesses abrangiam tudo sobre o oculto, poesia, criptografia, ciência e sobre Novo Mundo.

Um certo Nosferatu ficou com grande interesse nos contatos de Frízer. Parecia loucura Abraçar tais homens famosos por sua genialidade, mas talvez fosse suficiente simplesmente obter suas anotações e estudá-las em segredo. Ele prendeu Frízer com laço de sangue e usou-o para espionar seus antigos mestres e colegas. Com os dons da vitae despertados nele, Frízer era capaz de roubar e devolver despercebidamente documentos de seus escritórios e bibliotecas. E, apesar de nunca pedir o abraço, ele o “ganhou” apesar de tudo, por seus esforços.

Frízer imaginava a si mesmo como um agente de grande talento e perspicácia, mas a política dos população Nosferatu em Londres faziam as tramas entre os tronos da Espanha, Inglaterra e França parecer brincadeira de criança. O Líder dos canalhas Nosferatu de Londres era uma criatura chamada de Warwick, e Frízer em pouco tempo encontrava-se inextricavelmente envolvido nas suas cruéis manipulações. De fato, ele quase sofreu a Morte Final por um crime que na verdade Warwick tinha cometido.

O Jovem Nosferatu fugiu para o Novo Mundo para se unir ao Sabá e, depois, para a Mão Negra, (afinal, intriga sempre foi seu único talento real, e o que é a Jihad, senão outra intriga a ser solucionada?) Mas dois bons séculos depois, ele ficou apavorado ao descobrir que não tinha escapado de Warwick. A desprezível criatura chegou na Nova Inglaterra em 1895, e, junto com seus amigos Ventrue e Malkavian, pretendia fazer de toda Nova Inglaterra sua área de caça exclusiva.

Frízer então teve uma razão ainda mais pessoal do que muitos para se unir a aliança sem precedentes da Camarilla/ Sabá que unidas conseguiram com sucesso expulsar Warwick de seu esconderijo em 1990. Desde então, ele continua envolvido em ajudar o Sabá a manter o que conquistou recentemente – e a retomar o que foi recentemente perdido – Nova York.

Aparência: Frízer aparenta como se tivesse sido afogado como um rato na noite do seu Abraço e de certo modo congelado assim. Sua carne é inchada e azulada com ter incrustações do que aparenta ser musgo, seus cabelos caídos são tiras emplastradas e olhos aquosos se projetam para fora da sua cabeça. Ele ainda usa um brinco de ouro em sua orelha furada. Ele se veste com – bom, deixa pra lá. Muitos de seus amigos agentes doaram suas roupas usadas justamente simplesmente porque não aguentavam os farrapos rasgados que ele usava. Mais tarde, ele começou a usar um boné dos Yankees, um símbolo presumido de sua intenção de estar com as forças do Sabá quando reocuparem em Nova York em alguma noite em breve.

Dicas de Interpretação: Você definitivamente não é um idiota, mas é essencialmente rudimentar. Na verdade, basicamente, você é a escória – o clássico daggerman. Segredos, mentiras e conspirações são as únicas coisas que prendem seu interesse. Você aprendeu há muito tempo que



todas as reais questões de poder e sobrevivência são decididas precisamente em transações por baixo dos panos. Sua devoção à ideologia da Mão é genuína, mas para proveito próprio; significa apenas que você se sente bem ao perseguir a carreira que escolheu. A despeito dos recentes reveses que Mão sofreu você continua razoavelmente animado. Afinal, você está em seu elemento. Estranhos Elizabetanisms ainda apimentam seu discurso quando você não se esforça para se resguardar, e você não é um Marlowe nenhum (hmph!), você tem um certo talento para insultos amargos.

Ainda assim, embora pretendentes a supostos agentes secretos em toda a Mão desejam um lugar em sua impressionante rede, também temem a sua paranoia (e com boas razões). Você é claramente incapaz de tratar qualquer um como algo mais do que um mecanismo para suas ambições. Você julga como traidores, íntimos e estranhos, na mais fraca evidência concebível, e muitos sabem, mas não podem provar completamente, que você regularmente organiza a desonrosa Morte Final dos suspeitos.

Clã: Nosferatu

Senhor: Neville de Kent

Natureza: Esperto

Comportamento: Arquiteto

Geração: 8ª

Abraço: 1593

Idade Aparente: Indeterminada

Físicos: Força 3, Destreza 5, Vigor 4

Sociais: Carisma 2, Manipulação 4, Aparência 0

Mentais: Percepção 5, Inteligência 3, Raciocínio 4

Talentos: Prontidão 4, Esportes 2, Briga 4, Esquiva 5,

Expressão 2, Intimidação 3, Manha 5, Lábia 5

Perícias: Empatia com Animais 3, Arte da Memória 5, Ofícios (borracheiro) 1, Armas de Fogo 3, Armas Brancas 4, Segurança 4, Furtividade 5, Sobrevivência 2

Conhecimentos: Acadêmicos 2, Cultura da Mão Negra 4, Computador 3, Investigação 5, Linguística 3, Ocultismo 2, Política 3

Disciplinas: Animalismo 3, Auspícios 4, Ofuscação 5,

Potência 3, Quietus 1

Antecedentes: Aliados 2, Membro da Mão Negra 5, Contatos 5, Influência 2, Recursos 2, Lacaios 3, Status Sabá 3

Virtudes: Convicção 2, Instinto 4, Coragem 3

Trilha da Sabedoria: Trilha de Caim 3

Força de Vontade: 6

HENRI LAVENANT

Soberano e Shakar, codinome "Laocoun"

Prelúdio: Henri Lavenant mantém seus antecedentes mortais como um grande mistério. Ele às vezes insinua que seu Abraço se deu onde hoje é conhecido como Monte Carlo, mas ainda é incerto se lá é o local de seu nascimento. Já se ouviu O Cardeal Polonia especulando que baseado em suas maneiras abomináveis, ele deve ter vindo de um nascimento em classe inferior. Então, novamente, se ouviu Polonia dizer várias coisas que não se complementam sobre Lavenant. Os dois estiveram então figurativamente e literalmente um na garganta do outro desde que eles se encontraram pela primeira vez na velha Nova York.

Lavenant veio para Nova York nos Anos Dourados e rapidamente fez sua reputação. Ao contrário de muitos do Sabá, ele não se envergonhava em usar os mortais para conseguir o que desejava, e queria do mesmo modo posar como um valentão de um bairro pobre ou do rico *parvenu* de modo a cultivar seus contatos. Ele pediu uma considerável propina de Cornelius Vanderbilt, fez contribuições generosas para a Igreja Plymouth, cuidou da nascente gangue da rua irlandesa até se destacarem e até comprou arte que detestava apenas para manter seus dedos nos vários aspectos da cidade. Nada disso era feito com qualquer grande senso de humanidade, é claro. Ele usava as classes altas da sociedade mortal para financiar seus empreendimentos e as classes baixas para manter um olho em seus companheiros do Sabá sem realmente parecer que o fazia.



A Mão não poderia deixar de perceber ou se admirar do fato de que um substancial número de inimigos de Lavenant parecia encontrar de alguma forma accidental, ou não, Morte Final, mas isso, por si só, certamente não era o bastante para recomendá-lo para ser membro. Então, um Soberano visitando a cidade teve o azar de acabar ficando sem um lugar decente para ficar faltando poucas horas para amanhecer, e Lavenant ofereceu sua hospitalidade. Os dois ficaram despertos um pouco depois que amanheceu, e no decorrer da conversa o Soberano descobriu algo muito interessante sobre Lavenant. A despeito de (ou possivelmente por causa disso) todas as suas atividades mercenárias, ali estava uma criatura desesperada em achar algo em que acreditar. Possivelmente se sentindo um pouco em débito com ele, o Soberano concordou em oferecer a Lavenant um contato com um dos olheiros locais da Mão. Lavenant poderia seguir por conta própria a partir daí, se assim desejasse.

Realmente, Lavenant prosseguiu. Ele conseguiu se mostrar digno para a Mão, servindo a ela como *Shakar* por um tempo e depois se tornando um Soberano. Quando Polonia fez sua primeira investida exploratória na região dos Estados Unidos que ele no futuro viria a supervisionar como cardeal, ele viajou diversas vezes para Nova York. Ele e Lavenant se provocavam dos bastidores. Apesar disso, não parece haver qualquer incidente particular por trás desta rixa. Ambos juram que isso era simplesmente um caso como água e óleo que não se misturam (Outros anciões do Sabá dão falsos sorrisos porque isto significa simplesmente que Polonia é muito mais parecido com Lavenant do que o nobre Espanhol gostaria de admitir. No entanto, é verdade que esses dois Cainitas não poderiam ser mais opostos em comportamento: Polonia é justo, calmo e valente; Lavenant indecente e bruto.)

Para o desespero de Lavenant, Polonia teve sucesso em conseguir o lugar de cardeal sobre os "Territórios Orientais," e Lavenant não podia mais impedir o ancião Lasombra de interferir em Nova York, embora ele com certeza continuou tentando. Boatos circularam que sua rede de mortais trouxe notícias privilegiadas dos planos de ataque da Camarilla em Nova York e eles tentaram informar Polonia, mas seus avisos sobre este assunto foram ignorados como em qualquer outro. Outros indícios sombrios sugerem que Lavenant talvez quisesse ver Polonia perder a cidade, mesmo ao custo de perdê-la também. Eles alegam que ele também reteve parte do que sabia ou então, deliberadamente, usou de insolência ao entregar seus avisos, para provocar a pior reação possível no cardeal.

Lavenant agora distanciou-se de tais assuntos. As pessoas acreditarão no que quiserem acreditar conforme suas próprias inclinações. Em exílio na parte mais distante da costa, ele continua servindo como Soberano e *Shakar*. Embora sua efetividade tenha sido danificada pela perda de seus contatos mortais que eram simplesmente sua maior propriedade, ele ainda é um Cainita de considerável esperteza e poder, e pode ainda se reerguer de novo... a despeito do que venha a acontecer com Polonia na batalha.

Aparência: Grande e musculoso (mas não obeso), sujo e amaldiçoado com uma permanente barba rala. A aparência de Lavenant faz jus inteiramente a seu comportamento grosseiro. Se ele veste uma gravata, ela está torta; se suas meias são visíveis elas não combinam (o que não conta pelo fato dele ser daltônico). Se ele está de bom ou mal humor, sua voz é sempre desnecessariamente alta, e como se nada disso bastasse ele também persiste em fumar,

um atrás do outro, os cigarros mais nojentos conhecidos pela humanidade. Quando ele não está falando ou fumando, entretanto, ele pode se mover realmente de forma despercebida, um fato que suas vítimas aprendem tarde demais.

Dicas de Interpretação: Muitos dos seus amigos Lasombra assumem que tudo é uma grande encenação para fazer as pessoas te subestimarem, o que absolutamente não é verdade. Você realmente deseja ser admirado, e por incrível que pareça, as pessoas frequentemente acabam gostando de você, a despeito do bom juízo. Você simplesmente os desgasta com o tempo. Qualquer um que aguente ouvi-lo por tempo suficiente, percebe que você é assustadoramente inteligente, e que você ama a Mão como um pai e mãe. Em relação a seus contatos mortais, você sente por eles a afeição que um fazendeiro sente por seus porcos premiados. Você investiu neles, talvez você até sinta alguma afeição em relação a eles, mas no fim, são criados para serem sacrificados.

Clã: Lasombra

Senhor: Yamina bint Galib

Natureza: Criança

Comportamento: Esperto

Geração: 7ª

Abraço: 1835

Idade Aparente: quase 40

Físicos: Força 4, Destreza 4, Vigor 5

Sociais: Carisma 1, Manipulação 5, Aparência 2

Mentais: Percepção 4, Inteligência 6, Raciocínio 3

Talentos: Esportes 2, Briga 5, Esquiva 4, Expressão 2, Empatia 1, Intimidação 3, Liderança 2, Manha 6, Lábia 5

Perícias: Arte da Memória 4, Disfarces 2, Condução 2, Armas de Fogo 4, Armas Brancas 3, Segurança 4, Furtividade 5, Sobrevivência 2

Conhecimentos: Cultura da Mão Negra 3, Computador 2, Finanças 4, Investigação 4, Lingüística 3, Política 2

Disciplinas: Dominação 4, Tenebrosidade 4, Potência 3, Quietus 2

Antecedentes: (muitos aqui tinham valores mais altos antes da queda de Nova York) Aliados 2, Membro da Mão Negra 5, Contatos 2, Rebanho 1, Influência 2, Recursos 5, Lacaios 3, Status Sabá 1

Virtudes: Convicção 2, Instinto 4, Coragem 2

Trilha da Sabedoria: Trilha de Caim 4

Força de Vontade: 9

KAZIMIR SAVOSTIN

Serafim Interino, Codinome "Hurul"

Prelúdio: As memórias mais antigas de Kazimir são vagas imagens dormitórios como os de quartel que compartilhava, mas nada sobre mãe ou pai. Ele se lembra dos árduos exercícios físicos, horas inclinado sobre livros, infinitas repetições de lições, da concorrência desesperada para aprovação dos mestres que o ensinavam. Ele também se lembra do modo que aqueles que não satisfaziam os padrões dos mestres, seriam chamados para fora da classe, e suas camas seriam removidas do dormitório, como se nunca tivessem existido. Na época ele era jovem, a classe foi reduzida mais da metade, restando uma mera dúzia. Aqueles que se mantiveram foram educados em combate corpo-a-corpo avançado, em armamentos, cavalaria e esgrima. Eles aprenderam a memorizar literalmente conversas inteiras mesmo que a ouvissem por acaso, a resolver complexos problemas de lógica e a obedecer a palavra do lorde em tudo, sem hesitação ou questionamento. Ao fim do treinamento,



apenas quatro restaram. Eles não precisavam perguntar o que aconteceu com o resto, sabiam perfeitamente.

Antes, sempre a recompensa por um bom trabalho tinha sido uma mulher, com as quais geravam mais servos para os mestres, ou talvez um Beijo do lorde. Mas a recompensa final para os quatro escolhidos era ser presenteado com a água da morte e trazido para a vida além da morte. Eles não compartilharam o domínio do lorde; na noite de suas mortes e renascimentos, eles foram enterrados em terras distantes. Eles tinham sido Abraçados para o específico propósito de atravessar a grande distância até o Novo Mundo e assim espionar para o seu senhor, de dentro, os Vampiros do Sabá.

Esse era um tempo de caos, um tempo onde um jovem e talentoso vampiro poderia ir muito, muito longe rapidamente. Kazimir procurou e conseguiu ser um membro da Mão Negra em 20 anos da data de sua vinda. Então a segunda fase do plano de seu senhor entrou em prática. Um amigo de seu senhor, o ancião Izhim abd'Azrael veio até Kazimir e completou sua iniciação dentro da "Verdadeira" *manus nigrum* – a Tal'mahe'Ra, que rastejou para dentro da Mão Negra na tentativa de enfraquecê-la. A dupla existência de Kazimir começou a ficar séria.

Por mais de dois séculos, Kazimir serviu a Tal'mahe'Ra fielmente, obedecendo às ordens de seu distante senhor (embora não recebesse ordens nos últimos 60 anos) e seu mentor Izhim. Era difícil ser tanto um filho leal a Tal'mahe'Ra e ao mesmo tempo ser um filho leal do Sabá e da Mão Negra, mas ele tinha sido ensinado a se adaptar a quaisquer contradições quando necessário para cumprir com seu dever.

Embora ele tivesse sido ensinado a abominar as artes de modelagem do corpo como sendo diabólicas, ele não teve escolha, pois compartilhava a taça da Vaulderie com os outros do seu clã, que espontaneamente cediam ao desejo de moldar e remoldar suas formas conforme desejavam, e dessa forma corrompiam seu próprio sangue.

Uma noite, ele despertou e descobriu que, com de concentração e se esticando um pouco, podia alongar seus dedos... e para sua grande surpresa, ele sentiu... satisfação. Sentiu-se *natural*, uma antiga coceira esquecida e finalmente coçada. Kazimir se tornou desde então, um adepto da modelagem da própria forma (ele não sentia necessidade de praticar em outros) – embora ele se arrependa de ter matado o último de seus irmãos sobreviventes quando este descobriu Kazimir se entregando a seu novo vício em segredo. Felizmente, Izhim nunca pareceu se importar com as artes Tzimisce que Kazimir praticava. Ele se preocupava apenas com a absoluta obediência, e foi isso que por dever e medo, compeliram Kazimir a matá-lo, de todo o coração.

Quando Enoch caiu, Kazimir sonhou com ela durante o dia e despertou com sua garganta doendo de tanto gritar. Como resultado, entretanto, particularmente desde a Semana dos Pesadelos, ele chegou a uma nova conclusão. A onipotente, toda poderosa Tal'mahe'Ra estivera errada o tempo todo. Errada sobre a Vicissitude, errada sobre os Antediluvianos, errada sobre tudo. A Mão Negra era provavelmente a maior esperança para todos os Cainitas, e ele tinha sido ajudado a sabotar seus salvadores em potencial por pouco mais de dois séculos.

Após agonizar por muitos meses, dilacerado entre o medo da descoberta e o medo da vingança de Izhim se este pudesse voltar e descobrir os pensamentos de deslealdade de Kazimir, ele finalmente não suportou e confessou tudo a Jalan-Aajav em troca da clemência do Gangrel – e sua proteção. Jalan concedeu ambas. Não que o Serafim fosse do tipo complacente, mas ele enxergava como tal o desertor podia lhe ser útil, ainda mais um desertor com tão profundo conhecimento Nodista. Após manter o miserável Tzimisce em “prisão domiciliar” por meses, extraindo detalhes da confissão, ele nomeou Kazimir para a posição de Serafim Interino. Essa escolha assegurava que, não importa o que acontecesse, ele teria influência sobre quase metade do conselho. De sua parte, Kazimir ainda nem tinha começado a pensar em discordar com esse plano, entretanto, provavelmente ficará preocupados com quais seriam as reais intenções do Mongol.

Kazimir tinha ainda outros problemas. O principal era seu suprimento de terra no caixão que estava diminuindo depois de dois séculos e frequentes movimentos. Ele nunca descobriu a fonte de terra em seu caixão, mas ele descobriu que vinha de algum lugar do Novo Mundo. Os caixões de seus irmãos não servem; a terra neles claramente vinham de outros lugares. Ele patrocinou pesquisas geológicas e análise de solo de todas as partes de EUA, México e Canadá, mas ainda não encontrou uma que seja compatível. Enquanto se despe e deita nu no envoltório de linho que usa de “cama”, ele pensa freneticamente. Talvez, o solo seja de sua antiga terra natal, um plano de seu senhor para se proteger contra traição?

Aparência: Kazimir tem 1,68m de altura (alto para

os padrões do século XVIII, que infelizmente passou). Ele tem uma barba pequena e bem feita, cabelos escuros na altura dos ombros, amarrado pra trás em um rabo de cavalo, gosta de usar camisas soltas e calças apertadas ou jeans. Seu sotaque muda conforme sua vontade – às vezes é conveniente ser confundido com um recém chegado. Sua magra e elegante face raramente demonstra qualquer emoção. Na verdade, ele raramente *sente* qualquer emoção que possa verdadeiramente identificar.

Dicas de Interpretação: Você é um perfeito cavalheiro da Idade do Esclarecimento – um perito espadachim e cavaleiro, elegante, educado e com boa reputação, apesar de sua meticulosidade quase desesperada não teria sido moderna no período Rococó. Você tem memória eidética, portanto, raramente esquece qualquer coisa que vê ou ouve, não importa quão aparentemente insignificante. Mas como um antigo revenante, você não está habituado a pensar por si mesmo. Isso é assustador. O que acontecerá se você tomar a decisão errada? Às vezes em seus lapsos psíquicos, você ainda espera para ser punido por isso...

Clã: Tzimisce

Senhor: Andras Tholdy

Natureza: Sobrevivente

Comportamento: Penitente

Geração: 7ª

Abraço: 1790

Idade Aparente: quase 20

Físicos: Força 4, Destreza 4, Vigor 3

Sociais: Carisma 2, Manipulação 4, Aparência 3

Mentais: Percepção 5, Inteligência 4, Raciocínio 3

Talentos: Prontidão 4, Esportes 3, Briga 4, Esquiva 2, Empatia 1, Lábia 5

Perícias: Empatia com Animais 2, Arte da Memória 5, Disfarces 3, Etiqueta 3, Armas de Fogo 3, Armas Brancas 5, Cavalgar 4, Segurança 2, Furtividade 4, Sobrevivência 1

Conhecimentos: Acadêmicos 3, Cultura da Mão Negra 4, Conhecimento Especializado (Cultura do Tal' mahe'Ra) 4, Investigação 4, Linguística 5, Medicina 1, Ocultismo 4, Política 2, Ciência 2

Disciplinas: Animalismo 2, Auspícios 4, Rapidez 1, Fortitude 1, Potência 2, Feitiçaria Koldúnica 3, Necromancia 1, Vicissitude 2

Trilhas Koldúnicas: Caminho do Sangue 3, Caminho do Espírito 3, Caminho do Fogo 2

Linhas Necromânticas: Linha do Sepulcro 1, Linha das Cinzas 1

Antecedentes: Membro da Mão Negra 6, Contatos 3, Influência 2, Mentor 5, Recursos 2, Status Sabá 3

Virtudes: Consciência 1, Autocontrole 4, Coragem 3

Trilha da Sabedoria: Trilha do Acordo Honrado 4

Força de Vontade: 6

Escolhidos de Camé

a mão negra

NOME:

NATUREZA:

GERAÇÃO:

JOGADOR:

COMPORTAMENTO:

SENHOR:

CRÔNICA:

CLÃ:

BANDO:

ATRIBUTOS

FÍSICOS

Força _____ ●○○○○○○○○
Destreza _____ ●○○○○○○○○
Vigor _____ ●○○○○○○○○

SOCIAIS

Carisma _____ ●○○○○○○○○
Manipulação _____ ●○○○○○○○○
Aparência _____ ●○○○○○○○○

MENTAIS

Percepção _____ ●○○○○○○○○
Inteligência _____ ●○○○○○○○○
Raciocínio _____ ●○○○○○○○○

HABILIDADES

TALENTOS

Prontidão _____ ○○○○○○○○○
Esportes _____ ○○○○○○○○○
Briga _____ ○○○○○○○○○
Esquiva _____ ○○○○○○○○○
Empatia _____ ○○○○○○○○○
Expressão _____ ○○○○○○○○○
Intimidação _____ ○○○○○○○○○
Liderança _____ ○○○○○○○○○
Manha _____ ○○○○○○○○○
Lábia _____ ○○○○○○○○○

PERÍCIAS

Emp.c/Animais _____ ○○○○○○○○○
Ofícios _____ ○○○○○○○○○
Condução _____ ○○○○○○○○○
Etiqueta _____ ○○○○○○○○○
Armas de Fogo _____ ○○○○○○○○○
Armas Brancas _____ ○○○○○○○○○
Performance _____ ○○○○○○○○○
Segurança _____ ○○○○○○○○○
Furtividade _____ ○○○○○○○○○
Sobrevivência _____ ○○○○○○○○○

CONHECIMENTOS

Acadêmicos _____ ○○○○○○○○○
Computador _____ ○○○○○○○○○
Finanças _____ ○○○○○○○○○
Investigação _____ ○○○○○○○○○
Direito _____ ○○○○○○○○○
Linguística _____ ○○○○○○○○○
Medicina _____ ○○○○○○○○○
Ocultismo _____ ○○○○○○○○○
Política _____ ○○○○○○○○○
Ciências _____ ○○○○○○○○○

VANTAGENS

ANTECEDENTES

_____ ○○○○○○○○○
_____ ○○○○○○○○○
_____ ○○○○○○○○○
_____ ○○○○○○○○○
_____ ○○○○○○○○○
_____ ○○○○○○○○○
_____ ○○○○○○○○○

DISCIPLINAS

_____ ○○○○○○○○○
_____ ○○○○○○○○○
_____ ○○○○○○○○○
_____ ○○○○○○○○○
_____ ○○○○○○○○○
_____ ○○○○○○○○○
_____ ○○○○○○○○○

VIRTUDES

Consciência/_____ ●○○○○
Convicção _____
Auto-Controle/_____ ●○○○○
Instinto _____
Coragem _____ ●○○○○

QUALIDADES/DEFEITOS

HUMANIDADE/TRILHA

○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○

FORÇA DE VONTADE

○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○
□ □ □ □ □ □ □ □ □ □

PONTOS DE SANGUE

□ □ □ □ □ □ □ □ □ □
□ □ □ □ □ □ □ □ □ □
□ □ □ □ □ □ □ □ □ □
□ □ □ □ □ □ □ □ □ □

PONTOS POR TURNO: _____

VITALIDADE

Escoriado 0 ☐
Machucado -1 ☐
Ferido -1 ☐
Ferido Gravemente -2 ☐
Espancado -2 ☐
Aleijado -5 ☐
Incapacitado ☐

FRAQUEZA

a mão negra

OUTRAS CARACTERÍSTICAS

[illegible]

RITUAIS

EXPERIÊNCIA

NOME

NÍVEL

TOTAL:_____

TOTAL GASTO: _____

Gasto em: _____

PERTURBAÇÕES

LAÇOS DE SANGUE/VINCULI

LAÇO COM:

NÍVEL

LAÇO COM:

NÍVEL

COMBATE

[illegible]

ARMADURA

NÍVEL: _____

PENALIDADES EM

PERCEPÇÃO: _____

DESTREZA: _____

DESCRIÇÃO:

Escolhidos de Carne

a mão negra

ANTECEDENTES EXPANDIDOS

FAMA

RECURSOS

REBANHO

BANDO

MENTOR

STATUS

OUTRO ()

OUTRO ()

POSSES

ITENS (CARREGADOS)

EQUIPAMENTO (POSSUÍDO)

TERRITÓRIOS DE CAÇA

VEÍCULOS

REFÚGIOS

LOCALIZAÇÃO

DESCRIÇÃO



ABRÇO

APARÊNCIA

PESO: _____

Escolhidos de Camé

a mão negra

FONTES DE PODER

QUEM É?

ALIADOS

DADOS ADICIONAIS

QUEM É?

CONTATOS

DADOS ADICIONAIS

QUEM É?

INFLUÊNCIA

DADOS ADICIONAIS

QUEM É?

FORÇA MILITAR

DADOS ADICIONAIS

ALIANÇAS SOBRENATURAIS

NOME

NATUREZA/ÁREA DE PODER

ACORDOS/TIPO DE RELAÇÃO

OUTRAS FONTES



DISCIPLINAS AVANÇADAS

DISCIPLINA/NOME DO PODER: _____ NÍVEL: _____

SISTEMA: _____

DISCIPLINA/NOME DO PODER: _____ NÍVEL: _____

SISTEMA: _____

DISCIPLINA/NOME DO PODER: _____ NÍVEL: _____

SISTEMA: _____

DISCIPLINA/NOME DO PODER: _____ NÍVEL: _____

SISTEMA: _____

DISCIPLINA/NOME DO PODER: _____ NÍVEL: _____

SISTEMA: _____

COMBINAÇÕES DE DISCIPLINAS

PODER: _____ DISCIPLINAS ENVOLVIDAS: _____

SISTEMA: _____

PODER: _____ DISCIPLINAS ENVOLVIDAS: _____

SISTEMA: _____

PODER: _____ DISCIPLINAS ENVOLVIDAS: _____

SISTEMA: _____

PODER: _____ DISCIPLINAS ENVOLVIDAS: _____

SISTEMA: _____

PODER: _____ DISCIPLINAS ENVOLVIDAS: _____

SISTEMA: _____

Escolhidos de Camé

a mão negra

RITUAIS EXPANDIDOS

Nome: _____ Nível: _____
Livro: _____ Página: _____
Descrição: _____

Sistema: _____

Nome: _____ Nível: _____
Livro: _____ Página: _____
Descrição: _____

Sistema: _____

Nome: _____ Nível: _____
Livro: _____ Página: _____
Descrição: _____

Sistema: _____

Nome: _____ Nível: _____
Livro: _____ Página: _____
Descrição: _____

Sistema: _____

Nome: _____ Nível: _____
Livro: _____ Página: _____
Descrição: _____

Sistema: _____

Nome: _____ Nível: _____
Livro: _____ Página: _____
Descrição: _____

Sistema: _____

Nome: _____ Nível: _____
Livro: _____ Página: _____
Descrição: _____

Sistema: _____

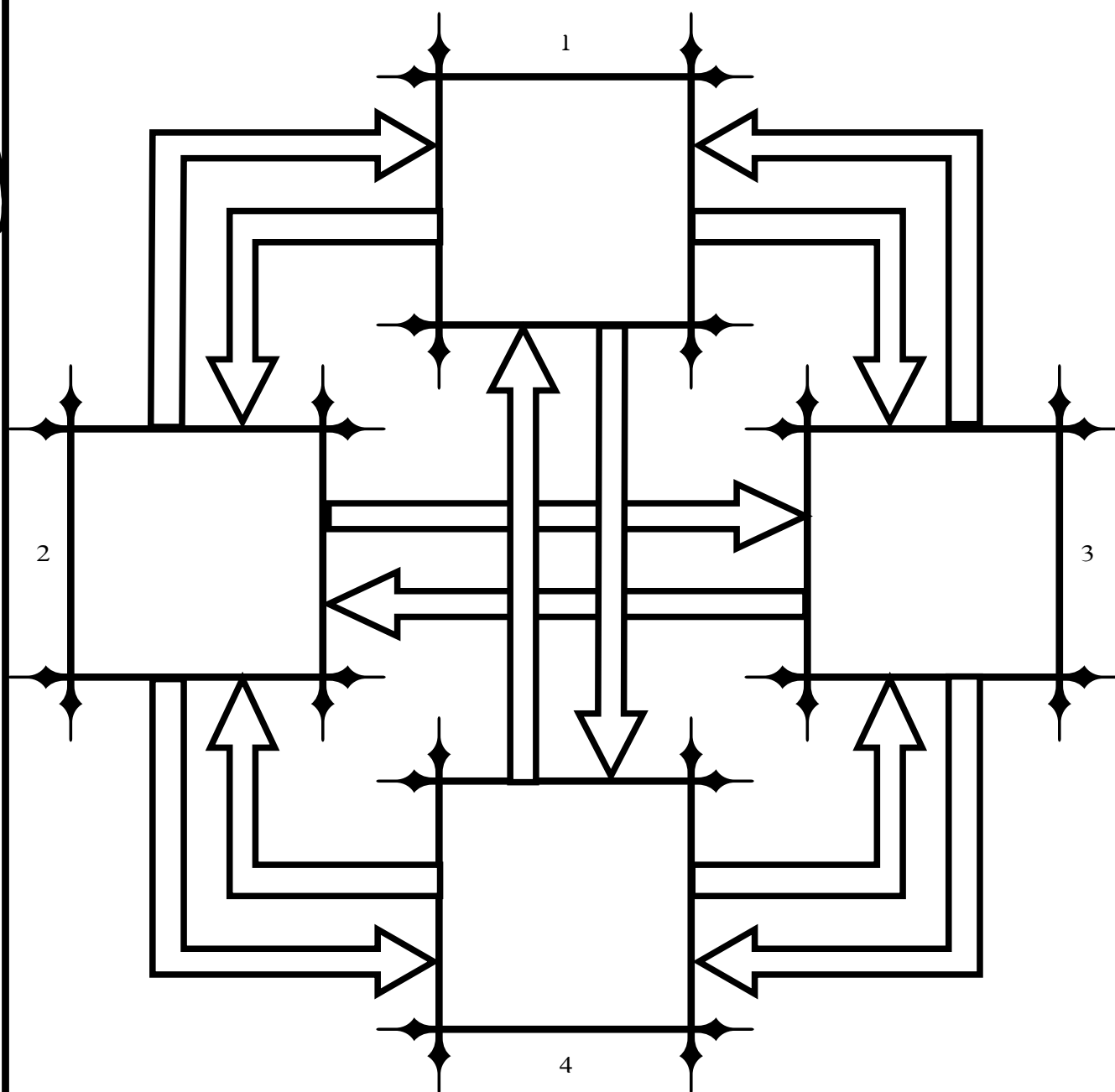
Nome: _____ Nível: _____
Livro: _____ Página: _____
Descrição: _____

Sistema: _____

CÍRCULO SOCIAL SABÁ

ESQUEMA DE BANDO

	NOME	JOGADOR	CLÃ	NÍVEL DE VINCULUM
1.	_____	_____	_____	OOOOOOOOOO
2.	_____	_____	_____	OOOOOOOOOO
3.	_____	_____	_____	OOOOOOOOOO
4.	_____	_____	_____	OOOOOOOOOO





PRÁTICAS SABÁ

RITAE EXPANDIDO

Nome: _____
Tipo: _____
Livro: _____ Página: _____
Descrição: _____

Sistema: _____

Nome: _____
Tipo: _____
Livro: _____ Página: _____
Descrição: _____

Sistema: _____

Nome: _____
Tipo: _____
Livro: _____ Página: _____
Descrição: _____

Sistema: _____

Nome: _____
Tipo: _____
Livro: _____ Página: _____
Descrição: _____

Sistema: _____

Nome: _____
Tipo: _____
Livro: _____ Página: _____
Descrição: _____

Sistema: _____

Nome: _____
Tipo: _____
Livro: _____ Página: _____
Descrição: _____

Sistema: _____

Nome: _____
Tipo: _____
Livro: _____ Página: _____
Descrição: _____

Sistema: _____

Nome: _____
Tipo: _____
Livro: _____ Página: _____
Descrição: _____

Sistema: _____



ANOTAÇÕES GERAIS

Escolhidos de Caim

a mão negra

guerreiros da espada de caim

Escondidos por trás de um véu de segredos e mistérios, a Mão Negra serve como braço marcial do Sabá. Quando o sangue e o fogo dos bandos e os prisci da seita falham em ganhar a noite, a Mão Negra chega como uma severa cavalaria no ápice da noite. Mas toda a sua autonomia e autoridade se voltaram para si mesmos – eles realmente servem ao Sabá ou se tornaram um culto à Gehenna?

escolhidos de caim: a mão negra inclui:

- Uma oportunidade dos personagens do Sabá serem da subseita militar
- Novos poderes e táticas usados na vanguarda da Espada de Caim
- A história e filosofia da mais temida facção do Sabá



VAMPIRO[®]
A MÁSCARA



IDEOS