
Os Filhos de Haqim
Um Guia OWbN para o Clã Assamita

Citações

Obrigado por todo o trabalho duro que todos colocaram neste pacote para que isso acontecesse! Além disso, agradeço especialmente a todos os jogadores Assamitas da OWbN. Vocês são demais!

Jesse Ditty

Coordenador Assamita

AVISO LEGAL

O documento a seguir é apenas para fins suplementares – não há intenção de violação de direitos autorais. Não se destina ao lucro ou à representação oficial da White Wolf Publishing e/ou de suas subsidiárias. As informações escritas, incluindo todos os nomes, abreviaturas e qualquer coisa relacionada ao "Mundo das Trevas" e "Vampiro: A Máscara" da White Wolf são de autoria da White Wolf Publishing. Os criadores, editores, e etc. deste documento não representam a White Wolf Publishing, em qualquer competência legal. Os pacotes e guias são escritos e projetados pela One World by Night (OWbN) e são escritos para especificar modificações ao sistema previsto em nosso trabalho, conforme considerado necessário pela organização de acordo com as solicitações da White Wolf como parte das diretrizes do Dark Pack. Partes deste material são protegidas por direitos autorais e marcas registradas usadas com permissão. Todos os direitos são reservados. Para mais informações, visite <http://www.white-wolf.com> ou <http://rpg.drivethrustuff.com>.

© 2017. Este documento foi escrito por Jesse Ditty para uso na One World by Night. Por esta razão, o indivíduo que atualmente atua como Coordenador Assamita para a One World by Night deve ser considerado um Licenciador deste trabalho (visto aqui: owbn.net). Este trabalho pode ser reproduzido ou redistribuído total ou parcialmente sem autorização prévia por escrito de acordo com a Creative Common Public License abaixo mencionada.

Este documento foi traduzido do Inglês para o Português por Diego Camilotto, com base no arquivo ASSAMITE: Genre Packet, disponível em <http://www.owbn.net/resources/public-packets>

ESTE TRABALHO É FORNECIDO SOB OS TERMOS DA CREATIVE COMMONS PUBLIC LICENSE ("CCPL" OU "LICENÇA"). O TRABALHO É PROTEGIDO POR DIREITOS AUTORAIS E/OU OUTRA LEI APLICÁVEL. QUALQUER USO DO TRABALHO QUE NÃO SEJA AUTORIZADO SOB ESTA LICENÇA OU LEI DE DIREITOS AUTORAIS É PROIBIDO. PARA INFORMAÇÕES SOBRE A LICENÇA PARA ESTE TRABALHO, VEJA:

<http://creativecommons.org/licenses/by/3.0/legalcode>

"Partes dos materiais são protegidas por direitos autorais e marcas registradas da White Wolf Publishing AB, e são usadas com Permissão. Todos os direitos reservados. Para mais informações, visite white-wolf.com"

NOTA: ESTE DOCUMENTO É PARA USO INTERNO

SOMENTE POR MEMBROS DA ONE WORLD BY NIGHT

Os Filhos de Haqim

Um Pacote para o Gênero Assamita da OWbN

Um Recurso de Gênero Escrito para a One World by Night

Pela Equipe de Coordenação Assamita

[Verão de 2017]

INTRODUÇÃO.....	4
HISTÓRIA.....	4
A ESCOLHA DOS FILHOS.....	4
SOBRE ALAMUT.....	6
TODA GLÓRIA A HAQIM.....	7
O CONTO DOS INCONQUISTADOS.....	7
OS CISMÁTICOS.....	9
SEITA: CAMARILLA.....	10
PLANO DE FUNDO.....	12
LEGALISTAS.....	17
SEITA: INDEPENDENTE.....	18
PLANO DE FUNDO.....	19
INCONQUISTADOS.....	24
DESPOJADOS.....	25
SEITA: ANARQUISTAS, INDEPENDENTES.....	26
PLANO DE FUNDO.....	26
O LEGADO DE HAQIM.....	29
FERRAMENTAS DO COMÉRCIO.....	34
QUIETUS ALTERNATIVA.....	48
COMBINAÇÕES DE DISCIPLINAS.....	52
NARRAÇÃO.....	56
RARO E INCOMUM.....	56
PERGUNTAS FREQUENTES.....	57
APÊNDICE 1, CLASSIFICAÇÕES.....	58

INTRODUÇÃO

Se você está genuinamente interessado no gênero do clã Assamita, não podemos enfatizar suficientemente a importância de realmente ler o Livro do Clã Assamita revisado. A intenção deste pacote é pôr em paralelo o Livro do Clã Assamita revisado da WW, fornecendo um resumo do gênero Assamita baseado no Mundo das Trevas da WW em conjunto com qualquer gênero dentro da OWbN. O Livro de Clã Assamita (revisado) foi muito bem escrito e pedimos aos jogadores e narradores que leiam-no para uma visão geral muito mais detalhada do clã Assamita.

Este pacote é um recurso de gênero para o Clã Assamita na One World by Night. Ele contém material com base e com referências àqueles criados pela White Wolf, além de materiais originais criados e usados pela One World by Night. Este documento é um retrato de todo o apoio coletivo da Equipe Assamita e é posto como oficial para o gênero da OWbN. Este pacote suplanta e substitui todo o material apresentado em pacotes anteriores do gênero Assamita. Esta é uma revisão para esclarecer a linguagem usada por pacotes anteriores do gênero Assamita, revisar e atualizar o gênero Assamita dentro da OWbN e ajudar a trazer de volta o gênero Assamita em geral para próximo do que foi originalmente planejado pela White Wolf.

Este é um documento vivo e será atualizado e alterado à medida que falhas forem encontradas ao longo dos anos e o gênero Assamita continue a crescer na OWbN.

O objetivo geral desse pacote é fornecer uma ferramenta aos jogadores Assamitas e Narradores da One World by Night. O gênero Assamita, como muitos, está espalhado por vários livros da White Wolf. Este pacote de gênero vai ajudar os jogadores a encontrar a informação que eles procuram, detalhar os aspectos usados pela One World by Night e dar informações sobre o gênero Assamita e a história que está em curso na OWbN. Se um jogador ou narrador tiver alguma dúvida com relação a qualquer coisa neste pacote; são encorajados a contactar o Coordenador Assamita e sua equipe.

HISTÓRIA

O clã Assamita tem uma longa e variada história. Seus detalhes completos podem ser melhor encontrados no Livro do Clã Assamita Revisado e no Guia do Jogador para os clãs menores do Livro Vampiro: A Idade das Trevas. Embora a história completa do clã não seja apresentada abaixo (já que pode ser encontrada nesses livros); Nós oferecemos a história atualizada que a OWbN tem usado, e a apresentamos do ponto de vista de uma narração IC.

A ESCOLHA DOS FILHOS

Como dito por Mahdal Abidiin, do Cisma

"Bem-vindo ao meu refúgio, Filho. Embora não seja tão amplo quanto muitos que já tive e vi no passado, ele serve bem a seus propósitos. Que propósito é esse, você pergunta? Bastante simples, Filho."

"Ele serve como um lugar para deixar-me ensinar-lhe o que você precisa saber nessas noites finais. Eu sou Mahdal Abidiin, da Casta dos Vizires e parte da Camarilla. Eu fui enviado por alguém que deseja que todos os que são novos no sangue, e alguns que, enquanto viviam sob as mentiras contadas por nossos antigos inimigos, precisam aprender o que aconteceu nestes últimos séculos que despedaçou o que antes era completo."

"Eu não vou começar pelo início, aborrecendo você às lágrimas de sangue com contos sobre nosso antigo Ancestral, mas devo lhe contar sobre as noites mais próximas do seu tempo, e sobre o tempo daqueles que agora não sabem onde colocar suas lealdades."

"Saiba que existem quatro Seitas. Há a Camarilla, que se esconde atrás de mentiras de séculos de idade para proteger a humanidade tanto da nossa espécie quanto dos outros mortais. A qual menciona Tradições muito parecidas com as nossas, que vieram de nosso Ancestral. Eu também falaria sobre a Ashirra, mas isso é algo exclusivo da nossa pátria e não faz parte do plano maior da nossa causa. Pelo menos por enquanto."

"O próximo é o Sabá, aqueles que, alternadamente, mentem e afirmam não falar senão a verdade na mesma respiração. Deles é o caminho da destruição, da guerra e do ódio nunca antes vistos em um grupo de mortos-vivos. Suas obsessões com o Sangue estão além da compreensão, mas sua dedicação é admirável apenas porque são capazes de muita destruição e não trouxeram uma segunda inquisição sobre todos nós. Aqueles da nossa família que escolheram esse caminho mantêm-se fiéis a um escárnio de nossas antigas tradições, se é que eles realmente as conhecem."

"Então, há aqueles que reivindicam a Anarquia como seu escudo e causa. Embora certamente mereçam algum respeito, tenho visto frequentemente suas causas mudarem com a mudança dos ventos e, em seguida, afirmarem querer destruir o sistema quando as coisas começam a ficar quentes. Mártires são respeitados apenas por sua raridade. Considere os Anarquistas como um grupo desse tipo."

"E por último, embora não uma seita em seu próprio direito, estão os Independentes. Conhecidos por seus Anciões como Autarkis. Se um "Independente" chegar em sua cidade, e se referir a si mesmo como Autarkis, respeite-o por sua sabedoria. Ele viveu tanto tempo por algum motivo".

"Então, há as facções, se devo usar a palavra, dentro do nosso Sangue coletivo. Tanto você quanto eu nos encontramos no movimento Cismático. Não deixe que ninguém de fora do nosso clã conheça essa palavra, se possível, e caso alguém a pronuncie, finja ignorância e informe seus Anciões. Nossa disputa não é para a zombaria dos outros Clãs".

"Nós Cismáticos acreditamos em certas coisas. Nós optamos por nosso caminho longe de Alamut, porque não conseguimos suportar o pensamento de colocar alguém acima do deus que adoramos. Enquanto muitos de nós se apegam ao Islã como nosso princípio orientador, muitos outros também são judeus e cristãos. Em qualquer um que recuse a se submeter a Ur-Shulgi e colocar Haqim acima de tudo, nós colocamos nossa fé. E assim, cada um de nós teve que fazer essa escolha. Nossa Fé em Deus ou nossa fé em Haqim. Não foi uma escolha fácil, mas no final, escolhemos o exílio em vez da submissão. É verdade que ainda acreditamos nas Leis de Haqim, para nós entretanto, seus ensinamentos são nossos princípios orientadores para viver nossas vidas. Não é nossa religião e fé que nos chama. Em nosso exílio autoimposto, nós precisávamos de alguém que nos acolhesse, uma nova casa se você preferir. Os Ashirra estavam muito próximos de nossa casa para nos oferecer qualquer chance de um novo começo. Não, nós fugimos para o oeste até chegar às margens da Camarilla. Nas noites de hoje, o destino de todos os membros do cisma está ligado à Camarilla. Nós fizemos nossa casa no exílio e a apoiamos conforme nossos Anciões nos exigem. Parece que vivemos entre a Camarilla há tanto tempo que há um número crescente de neófitos que nunca conheceram Alamut, mas apenas os modos da Camarilla. Tenho medo de que se não tivermos o cuidado de lembrar quem somos e a nossa história, perderemos o nosso foco e a fé que nos conduziu até aqui."

"Aqueles que permaneceram na antiga casa do nosso clã, nas montanhas, buscam o caminho mais rigoroso e seguem a severa trilha do sangue. Eles são aqueles entre nosso clã que optaram por colocar Haqim acima de todos os outros em suas crenças. São eles que servem a Ur-Shulgi. Eles ainda são nossa família, mesmo que não concordamos com eles. Para eles, não há outra opção além da submissão a Haqim e a antiga guerra do clã contra todos os Membros. Eu não os odeio, pois eles são do meu sangue. Deles são os antigos meios do clã. Nunca se esqueça de onde viemos, mas lembre-se também: Haqim deixou Alamut por uma razão."

"E então, há aqueles que simplesmente escolheram não escolher. Aqueles que se abstiveram da divisão dentro do nosso Clã. Eles são de longe o maior grupo de nosso clã. Aqueles que optaram por se retirar da Jihad. Dizem que até mesmo a lendária Fatima Al-Faqadi caminha entre eles. Embora não sejam de forma alguma unificados, eles parecem manter uma leve conexão uns com os outros às vezes. Alguns envolvem-se na política dos Membros, mas desejam não tomar partido nas lutas internas do nosso clã. Como com qualquer um do sangue, eu respeito suas escolhas, e deixo-os seguir seus caminhos."

"Finalmente, você tem aqueles que se chamam de Inconquistados. Os que escolheram o caminho da besta, os meios do Sabá. Quando primeiramente nosso clã foi humilhado pelos Tremere, eles foram os que não puderam aceitá-lo. Eles foram os primeiros a escolher o exílio em vez da submissão. Deles é uma história que remonta a quase cinco séculos. Nunca se esqueça, porém, que esses filhos de Haqim que caminham entre o Sabá são alguns dos Membros mais mortíferos e violentos que caminham pela terra. Siga com cuidado quando se encontrar com um deles, ele pode não ter o mesmo respeito por você que você mostraria a ele."

"E finalmente, Criança, antes de nos separarmos para a noite, saiba que embora eu seja da Camarilla e, portanto, tenha escolhido colocar minha fé em Deus acima de todos e tomado a Torre do Marfim como minha casa... Devo instruí-lo no que você precisa, não importa sua escolha."

"Afinal, uma vez que você foi abraçado contra sua vontade, esta é a única escolha real que você um dia terá."

"Escolha sabiamente..."

SOBRE ALAMUT

Como dito por Fatima Al-Faqadi, Despojada

"O que há para dizer sobre nossa casa, que podemos muito bem nunca mais ver? Eu tenho ouvido histórias de crianças sendo criadas nas noites finais que não conheceram sua glória. Temo que, nos tempos vindouros, devemos esquecer o que Alamut foi e é."

Nosso clã sempre foi um daqueles que precisa de uma casa. Mesmo Alamut foi criada pelo próprio Haqim para nos proteger e nos dar um lugar o qual poderíamos chamar de nosso. Muitos acreditam que o Ninho da Águia foi modelado conforme o castelo dos Hashashin de mesmo nome. Eu acho muito mais provável que Alamut seja o nome mais recente do Ninho da Águia, que reflete o poder que o Islã tinha sobre o nosso clã."

No meu tempo, não vi uma, mas duas Alamuts. Aquela que a tola Camarilla acredita ter encontrado era simplesmente uma criação e uma casa muito mais recente do clã. Parece que, ao longo do tempo, a Alamut original foi abandonada pelo clã. Por quê, eu não sei. Mas quando a maldição dos Usurpadores caiu sobre nós, a encontramos mais uma vez e voltamos para casa."

Palavras não podem fazer justiça à glória de Alamut. Seus salões poderiam abrigar todo o clã. Os maiores recursos, histórias e defesas que um Membro poderia imaginar. Foi com grande dor que muitos de nós a deixaram sabendo que poderiam nunca mais vê-la."

Embora a perda da sagrada Alamut como nosso lar tenha entristecido muitos de nós, saiba disso. Alamut está em seu coração. Ela não é apenas um lugar. Alamut é mais do que isso. Alamut é quem você é. Nunca se esqueça disso, e nunca teremos verdadeiramente a deixado."

TODA GLÓRIA A HAQIM

Como dito por Thetmes, Legalista

"As Noites Finais estão aqui e há pouco espaço para mais debates. Haqim nos enviou seu arauto. Se nós concordamos com Ur-Shulgi ou não é irrelevante.

A mensagem foi enviada, e todos aqueles verdadeiramente leais a Haqim responderam.

Durante mais de uma década, temos agido conforme os desejos do arauto, sabendo que ele fala por Haqim. Ur-Shulgi não é nosso Mais Velho. Não precisamos mais de um, pois nosso Pai retornou. Compreendo a situação de meus irmãos e irmãs. Ser solicitado a desistir de tudo o que acredita e colocar Haqim no seu coração acima de tudo não é uma escolha fácil de se fazer. No entanto, todos nós tivemos que fazê-la.

Nas noites atuais, Alamut está unida e pronta para se opor a Gehenna com nosso Pai. Dois Antediluvianos levantaram-se e caíram desde o retorno do Aauto. Não somos complacentes com nenhum dos nossos Irmãos e Irmãs que optaram por não ficar conosco. Na verdade, oferecemos piedade a eles e a qualquer Cria de Khayyin que deseje se submeter à Graça de Haqim.

Nós, acima de todos os outros clãs, conhecemos a verdade do mundo e aceitamos isso com os fogos de convicção necessários para vê-la. Vamos vingar o Rei e a Rainha. Assim como Haqim inicialmente nos propôs. Saiba que você não está sozinho. Todos aqui, os verdadeiros filhos e filhas de Haqim estarão ao seu lado unidos na guerra santa do nosso glorioso pai."

O CONTO DOS INCONQUISTADOS

Como dito por Abd-lzhim Azrael, dos Inconquistados

"Por quinhentos anos, vivemos no exílio. Nós, os Inconquistados, que nos recusamos a dobrar os joelhos para os Tremere e a Camarilla. Somos os verdadeiros herdeiros do legado de Haqim, e ninguém mais. O deus louco que senta no trono negro agora afirma falar com a voz dele. Não seja enganado. Ele é o pai da mentira. Mas eu talvez ainda tenha medo de que nosso glorioso fundador tenha caído das Graças.

Mas isso não importa. Nós fizemos nossa escolha e não olhamos para trás desde então. Nós não serviremos ao Aauto, ou a Haqim se as palavras que a criança monstro fala são verdadeiras. Aqueles que afirmam ser legalistas iriam preferir nos ver mortos. Não há piedade ou redenção a ser encontrada. Devolva seus insultos em cortesias.

Conheça o legado de honra que está no seu sangue! Você está entre aqueles que se recusaram a dobrar o joelho. Você está a serviço do Hulul que carrega nas veias o sangue do próprio Antediluviano Lasombra. Não podemos ser parados, e não seremos.

Saiba que fomos nós que primeiro quebramos a maldição e preservamos o verdadeiro legado do nosso clã. Nenhum outro. É por isso que somos chamados de Inconquistados. O cisma brinca de ser da Camarilla, os despojados se aprofundam em autopiedade e dúvida. Somente nós, os verdadeiros Filhos de Haqim podemos unir o clã mais uma vez e libertá-lo da rede de mentiras em que foram presos.

É verdade, quando o Aauto acordou, muitos de nossos Anciões voltaram para casa. Eles levaram isso como um sinal do retorno de Haqim e uma oportunidade para acabar com nosso exílio autoimposto. Quando eles voltaram, aprenderam a verdade. Tudo o que eles falaram em sussurros de medo foi provado. Eles não se submeteriam à

autoridade de outro, assim como não o fizeram quando os Tremere amaldiçoaram nosso clã. Em pouco tempo, muitos retornaram ao Sabá sabendo que o convite era uma mentira. E com eles vieram da montanha muitos outros, que ficariam conosco em desafio.

Espalhe este conto aos Anjos de Caim. Porque muitos de nosso sangue esqueceram quem somos. Com eles e nossos irmãos do Sabá, podemos reivindicar nossa casa e, por sua vez, levar nosso clã de volta aonde deveria estar."

OS CISMÁTICOS

"Eu estava certo de que o Círculo Interno nunca me faria tal pedido sem uma razão."

"Você quer dizer que eu precisava de um favor e me sobressaltei com a chance de agarrar uma dívida sobre mim."

"Isto pode desempenhar um papel nesse assunto também, sim"

- Tegyrus a um desconhecido

Em 1999, o Arauto acordou e voltou para Alamut. Ao fazê-lo, de uma só vez, o clã Assamita foi quebrado pela metade. Ur-Shulgi exigiu a completa obediência e devoção a Haqim acima de tudo. Jamal, o mais velho, foi o primeiro a dizer as palavras "Haqim pode ter me dado a não-vida, mas foi Alá que me deu vida", e foi morto por isso. Mas ele não foi o último. Quando Ur-Shulgi começou a expurgar o clã de todos aqueles que não se submetiriam a Haqim, sua cria, Al-Ashrad, planejou salvar seu clã da dizimação.

Em segredo, Al-Ashrad, com a ajuda do poderoso Ancião Tegyrus, planejou o êxodo do Clã Assamita de Alamut. Deixando o único lar que já havia conhecido, o recém-nascido Cisma aventurou-se para os braços desconhecidos do mundo ocidental.

Em 2000, os Exilados de Alamut chegaram aos braços da Camarilla para proteção e apoio. Grande parte da Camarilla, com histórias de assassinos vampíricos viciados em diablerie em suas mentes, rejeitaram a introdução dos Assamitas na seita. Foi apenas com o poder político de Tegyrus que os Assamitas tiveram a chance de provar a si mesmos.

Desde então, a Camarilla aprendeu muito sobre o clã Assamita. Muito mais do que assassinos, o Cisma era composto principalmente por grandes estudiosos e feiticeiros. Embora alguns guerreiros estivessem com eles, eles eram de longe a minoria. Durante anos, os Assamitas lutaram pela plena aceitação na Camarilla. Tratados como cidadãos de segunda classe da seita por oito longos anos, suas oportunidades finalmente chegaram.

Nas noites de hoje, o Cisma mantém-se em pleno apoio à Camarilla, que os aceita como membros de pleno direito. Muitos entre o clã elevaram-se à proeminência através da política e da intriga, e ao fazê-lo, aumentaram o status do clã. O Cisma conquistou até mesmo o raro Favor Extremo sobre o clã Toreador. Um movimento que usaram para solicitar um Justicar para seu clã. O tempo dirá se os neófitos do clã poderão se levantar para reivindicar seu lugar legítimo como um clã pleno na Camarilla. Pois são os jovens que detém o futuro do Cisma em suas mãos, e não os Anciões. Por suas partes, Al-Ashrad e Tegyrus continuam a impulsionar a agenda do cisma e da política da Camarilla.

Após mais de uma década de envolvimento com a Camarilla, aqueles que escolheram o exílio de Alamut veem um fenômeno novo ocorrer dentro do clã. Membros do clã Assamita estão sendo Abraçados sem nunca ter conhecido Alamut, mas somente a Camarilla. Uma divisão continua a crescer entre os dois grupos. Aqueles que anseiam por uma casa que foram obrigados a deixar, e aqueles cuja casa é a

Estereótipos

Legalistas: *"Eles deram as costas ao seu sangue. Que Haqim os perdoe, porque eu não vou."*

Inconquistados: *"Eles deixaram a cova dos Leões e entraram na caverna dos chacais. Embora possam ser da família, lembre-se de quem são seus novos mestres agora."*

Despojados: *"Eu entendo a decisão deles. Apenas com o apoio da Torre de Marfim eles podem alcançar seus objetivos. Eles ainda são meus irmãos e irmãs. Mas eles fizeram sua escolha na Jihad."*

Camarilla. Alguns anciões do cisma temem que a história e as tradições de seu clã se percam nos próximos anos, à medida que mais e mais são Abraçados no clã de modo novo. O cisma está à beira de finalmente conquistar a aceitação que desejava, mas talvez ao preço de sua própria identidade. Só o tempo dirá que direção o Cisma irá tomar.

No final de 2016, rumores começaram a se espalhar rapidamente entre os Cismáticos de que Haqim havia retornado a Alamut e convocado o clã para retornar. Muitos dos cismáticos alegaram que esse rumor era outra mentira de Ur-Shulgi, criada para atrair a todos e os destruir de uma só vez. Alguns ainda falaram sobre membros, até mesmo do consílio dos pergaminhos, que retornaram a Alamut e foram poupados, alegando que os rumores eram verdadeiros. Em público, o Cisma nega violentamente estas reivindicações de um Haqim retornado. Quando estão sozinhos com aqueles que confiam mais intimamente, eles se questionam... e se for verdade...

SEITA: CAMARILLA

CASTAS

Vizires

Com mais experiência em geral do que qualquer outra Casta nas esferas da política e do prestígio, os Vizires se incorporaram perfeitamente à Camarilla. Seguindo a liderança do Mais Velho no Exílio e do Vizir, esta casta tem redefinido o clã aos olhos da maior e mais importante seita de Membros. Embora os Anciões se lembrem do derramamento de sangue implacável e brutal durante a Revolta, muitos agora reconhecem os Assamitas como um complemento benéfico – e necessário – para a Seita. Após o êxodo dos Gangrel, a Camarilla veio a reconhecer que a maioria dos Assamitas, especialmente os "Eruditos", são muito habilidosos nas manobras políticas e jogos de poder tão comuns na vida noturna da Camarilla.

Os Vizires, tendo conduzido a transição da Montanha para a Camarilla, continuaram a liderar as Crianças Cismáticas dentro da Seita e do Clã no Exílio. Com uma estrutura de Clã diferente e procedimentos diferentes dos que eram típicos sob o governo da Montanha, os Vizires tornaram-se uma base da qual as outras Castas tomam sua liderança. Por isso, os Vizires mantêm a clara maioria das posições do Clã não especificamente atribuídas a membros de outras Castas. Vizires também representam a maioria dos que detêm posições dentro da Camarilla que lidam com política, como a de Primogênito. Por suas partes, os Guerreiros e Feiticeiros aceitam isso amplamente, já que os Vizires costumam ter melhores relações com os outros Clãs e isso permite que os Guerreiros e Feiticeiros ganhem tempo para suas próprias atividades a serviço do Clã.

Feiticeiros

Atrás dos Vizires e acima dos Guerreiros, os Feiticeiros reivindicam o lugar intermediário entre o cisma. Místicos e gurus religiosos, os Feiticeiros ocupam uma estranha posição dentro do Cisma. Como o meio termo entre a liderança dos Vizires e o fanatismo dos Guerreiros, muitas vezes cabe a eles resolver as disputas. Na Camarilla, os Feiticeiros elevaram-se a uma posição para desafiar os Tremere no monopólio da Magia de Sangue dentro da seita. Durante muitos anos, os Feiticeiros tem oferecido uma alternativa quanto a pagar pelos serviços dos Tremere. Algo que os Bruxos não deixaram passar despercebido. Agora os Feiticeiros continuam a lutar ladeira acima e como a mão direita do cisma contra os esforços dos Tremere para minar o progresso do cisma como um todo.

Com Al-Ashrad como seu líder, os Feiticeiros possuem grande prestígio, já que sua casta é a protetora do cisma contra a ira de Ur-Shulgi. Ainda assim, como nunca foram um grupo altamente organizado de indivíduos, os feiticeiros facilmente encontram-se caindo mais uma vez em seu papel tradicional de apoio às outras castas. Eles

oferecem seus serviços à Camarilla em troca de favores para dar aos Vizires, que os utilizam conforme as necessidades políticas da Camarilla. Eles mantêm os guerreiros sob controle com poderosos amuletos e magias que subjagam sua maldição por um tempo (veja Acorrentar a Besta em Trilha do Sangue). E em batalha, os Feiticeiros oferecem seu maior suporte, com os poderes do Céu e da Terra em apoio aos guerreiros. Embora muitas vezes não sejam encontrados diretamente nas batalhas da Camarilla, sua influência ainda é frequentemente sentida de longe.

Entre os Feiticeiros, o prestígio não é obtido através da proeza em batalha ou do jogo político. O prestígio entre os Feiticeiros do cisma é conquistado através de passos na escada do céu. Quanto mais iluminado o feiticeiro e mais pactos ele tenha invocado, mais ele ganha prestígio entre seus pares na casta. Apesar de serem forçados a jogar o jogo político como todos os Assamitas no cisma para posições na Rota da Seda, muitos feiticeiros ainda se concentram muito no prestígio que podem conquistar entre os seus. Aqueles que estão apenas começando em seu caminho para o Céu são conhecidos como Herbad. Aqueles que conquistaram a primeira escada do Céu são conhecidos como Mobad. Finalmente, aqueles que conquistaram a segunda escada do Céu e continuam sua ascensão infinita para a divindade são conhecidos como Dastur. Somente aqueles acima deles podem conceder o prestígio aos que o conquistaram.

Feiticeiros que frequentemente agem como Guerreiros ou Vizires muitas vezes encontram-se perdendo rapidamente o apoio de sua casta. Como Dur-An-Ki não é uma arte aprendida de um livro, ter guias ao longo do caminho para o céu é muitas vezes essencial para a escalada. Aqueles que se esquecem de seu papel dentro do clã rapidamente perdem seus guias ao longo do caminho, até mais uma vez retornarem ao seu dever sagrado. Ser um Feiticeiro do Cisma é caminhar em uma linha cuidadosa e balançar. O domínio de si próprio e a posição dentro do clã são fundamentais para o sucesso nessa casta de Assamitas.

Guerreiros

Os menos comuns entre as castas do cisma, os guerreiros podem ser poucos, mas são orgulhosos. Embora aqueles que reivindicam adesão ao Cisma frequentemente tenham dificuldade ao lidar com a maldição de seu sangue e ressalvas ao observar as palavras dos Vizires por conta própria; Eles fazem isso a passos largos. Os Guerreiros afirmam tolerar o intolerável por sua fé depois de ter governado o clã por quase cinco séculos. É uma penitência quase silenciosa o fato de que os guerreiros agora inclinam suas cabeças e observam as palavras de seus irmãos Vizires.

Embora entendam sua posição dentro do Cisma, os Guerreiros não são menos orgulhosos do que antes. Séculos de tradições dos Guerreiros ainda os seguem em seus rastros. Poucos são tolos o suficiente para brincar com seu status atual dentro do Cisma. Embora poucos em número, muitos possuem grande força, concedida a eles pelo poder de suas convicções de fé. Embora a maioria siga a fé islâmica, existem alguns guerreiros Cristãos, Judeus e de outras religiões mais obscuras no Cisma. Mas todos acreditam com devoção em sua religião; um fato que ninguém ousa questionar, para não incorrer em sua ira.

Os guerreiros do cisma conservaram consigo no exílio seu senso de honra e prestígio. Entre os Guerreiros, eles ainda seguem os títulos antigos. Todos que são novos no sangue dos guerreiros são chamados de Fida'i. Rafiq são aqueles que provaram que podem se manter por si próprios e conquistaram seu lugar entre seus irmãos guerreiros. Aqueles entre os Rafiq considerados guerreiros santos de sua fé se elevam ao título de Da'i. Finalmente, aqueles entre os guerreiros que mataram cinco ou mais vampiros por conta própria são conhecidos como Ases. Estes títulos são posições de prestígio entre os guerreiros e, em grande parte, uma oportunidade de interpretação, embora os guerreiros muitas vezes diferenciem-se daqueles de maior prestígio dentro da casta. Para mais informações sobre as posições dentro da casta dos Guerreiros, ler as páginas 36 e 37 do Livro do Clã

PLANO DE FUNDO

Os Assamitas do Cisma tendem a vir dos povos do Oriente Médio. Como refugiados religiosos de Alamut, a maioria do Cisma é islâmica. Embora o islamismo seja a maior religião entre os membros do Cisma, não é a única. Judeus, Cristãos, Zoroastrianos e devotos de outras religiões antigas da Mesopotâmia podem ser encontrados entre eles. Logo após os descendentes do Oriente Médio, o segundo maior grupo de Assamitas do cisma vem do norte da África. O clã nunca teve mulheres em abundância e, portanto, uma grande seção do cisma reflete isso. No entanto, com mais de uma década, o clã começou a se expandir e crescer. Impossibilitados de abraçar mortais de suas regiões de origem, ocidentais e mulheres estão se tornando muito mais comuns entre o clã. Os poucos Anciões do cisma que existem veem isso como um problema crescente, do desprendimento de seu clã de sua história. Por muitos outros, isso é visto como a evolução do clã Assamita ao que deve ser feito para sobreviver.

ORGANIZAÇÃO

O cisma é em teoria liderado por Al-Ashrad, Cria de Ur-Shulgi. Foi ele e Tegyrus que lideraram o clã de Alamut para os braços abertos da Camarilla. Os membros do Cisma chegaram a chamar Al-Ashrad de Mais Velho no Exílio, embora ele mesmo nunca tenha reivindicado esse título. Embora tenham trazido o clã para a Camarilla, durante muitos anos Al-Ashrad e Tegyrus desapareceram da face pública do clã. Deixando muitos se perguntando o que teria acontecido e qual direção eles tomariam. Na falta de orientação, o cisma decidiu recriar o conselho dos pergaminhos para ajudar a governar o clã. Uma voz do Mais Velho foi nomeada para falar por Al-Ashrad. Tudo isso mudou quando o conselho foi destruído por Ur-Shulgi. Agora, Al-Ashrad e Tegyrus retornaram à face pública do Cisma para liderá-los uma vez mais. Eles são auxiliados por Rashad. Al-Ashrad é nominalmente o Mais Velho, Tegyrus sua mão direita e Rashad a esquerda. Juntos, eles adotaram um sistema de classificação de antigamente e tem recompensado aqueles no cisma com posições de autoridade com base em suas ações. Embora cada domínio tenha uma estrutura estabelecida, assim como cada região, os títulos de Mais Velho estão agora desaparecendo. Uma vez que o mais velho de uma região se foi, não haverá outro em seu lugar. Al-Ashrad julgou-os desnecessários uma vez que a Lei do Mais Velho é clara. Ele, que é o mais velho, tem a autoridade. Aqueles que conquistaram sua posição no Cisma têm poder sobre aqueles abaixo deles. E todos caem sob Al-Ashrad, Rashad e Tegyrus.

Nas noites atuais, o clã se organizou no que eles chamaram de Rota da Seda. Uma vasta rede de Assamitas que reivindicam a arena política da Camarilla. Eles reuniram recursos, Influência e muitos favores para jogar com a Jihad da Torre de Marfim. Eles são a estrutura do clã nas noites modernas, e são eles que jogam os jogos da Camarilla e empurram a agenda do clã. Aqueles que ganham status e favores da Torre do Marfim, por sua vez ganham posição dentro da Rota da Seda e, portanto, do Cisma.

Além da Rota da Seda, estão três posições de grande respeito dentro do cisma. Estas são o Ikthiham (a Tempestade) entre os Guerreiros, o Thhul (a Sombra) entre os Vizires e o lasof (o Temporal) entre os Feiticeiros. Só pode haver um de cada título ao mesmo tempo, e seus poderes são limitados à sua posição, idade e prestígio, mas seus títulos exigem respeito, pois eles são os agentes escolhidos por Al-Ashrad, Rashad e Tegyrus, e causam medo nos corações daqueles que podem prejudicar a segurança interna e o sigilo do Clã.

Cada título é proclamado e concedido diretamente por Al-Ashrad, Rashad e Tegyrus, e seus títulos possuem peso suficiente para investigar qualquer questão, não importa a quem eles investiguem dentro do Clã e independentemente da posição. Suas palavras carregam muita influência com a liderança do clã, pois auxiliam na decisão sobre se um indivíduo é considerado culpado ou inocente. Se algum companheiro de clã impedir suas

investigações dentro do Clã, desperta a ira do Du'at diretamente.

Entre os três, o Ikthiam tem o maior poder, pois pode convocar os guerreiros a qualquer momento para ajudá-lo em sua causa, e pode atravessar fronteiras de Casta se assim o desejar, enquanto os outros (o Thul e o Iasof) estão limitados à investigação de suas Castas.

Aqueles que impedem as investigações dos agentes dos líderes das castas certamente despertarão a ira do Du'at e sofrerão consequências por suas ações. Como punição para aqueles que impedem ou interferem nas investigações dos agentes dos Líderes de Casta, os agentes dos Líderes de Casta podem influenciar a reputação do ofensor (prestígio negativo) e até mesmo sua posição dentro do Cisma. Os agentes dos Líderes de Casta, por maioria de votos, podem atribuir status negativo a qualquer Assamita Cismático que interfira ou atrapalhe em suas investigações. Nas situações mais graves, os agentes dos Líderes de Casta, por meio de voto majoritário e com a aprovação dos Líderes de Casta (aprovação do Coordenador) podem remover do agressor um nível de posição. Aqueles que contrariam as vontades do Du'at não são dignos de respeito e precisam reaprender os fundamentos do cisma. Caso o infrator repare sua conduta, os agentes dos Líderes de Casta, por meio de voto majoritário, podem restaurar o que removeram. Da mesma forma, para aqueles que auxiliem nas investigações dos agentes dos Líderes de Casta ou se revelem um recurso valioso, os agentes dos Líderes de Casta podem aumentar a reputação do indivíduo (prestígio positivo).

Embora a capacidade de aprovar um aumento de posição seja apenas de competência do Du'at e dos poucos membros remanescentes do consílio, esse prestígio positivo certamente influenciará os Líderes de Casta, pois pode ser considerado o teste a ser atribuído a um candidato para seu aumento de posição. Além disso, é um sinal para o resto do clã do respeito que é devido ao indivíduo graças à sua inestimável assistência.

De muitas maneiras, esses títulos são análogos a "Arcontes da Casta", agindo sob a vontade de Al-Ashrad e Tegyrus. Eles devem ser aqueles a quem procurar antes de ir até o Du'at, já que são eles que conhecem as respostas ou o indivíduo correto a se buscar.

Essas posições são concedidas pelo escritório do Coordenador Assamita e podem ser concedidas a um PC ou NPC

VISÃO DAS LEIS

Lei da Liderança: Para muitos do Cisma há apenas um Mais Velho, e ele, o grande e poderoso al-Ashrad, escolheu o Exílio perante a guerra aberta. O mais sábio dos Filhos de Haqim e cuja verdadeira idade está cercada de mistério, al-Ashrad lidera o clã em seu exílio autoimposto em vez da morte nas mãos de Ur-Shulgi por não estar disposto a renunciar à sua fé. E assim, al-Ashrad, com Tegyrus ao seu lado, governa sobre aqueles que o seguiram no Exílio de Alamut, buscando acesso à Camarilla para trazer um amanhã melhor para o mundo. Sábio é al-Ashrad, pois ele espalha os "antigos" pelo globo para serem seus olhos e ouvidos – os Mais Velhos de Países, Regiões e Domínios, que guardam as Leis sagradas e impedem que a verdade seja obscurecida pelos enganos que a Camarilla pode gerar. Todos escutam e seguem suas palavras. Todos seguem al-Ashrad.

Lei da Proteção: Os mortais são o nosso futuro e não devemos pervertê-los. Nós não somos seus professores, mas seus guias. Nós não somos seus mestres, mas seus humildes observadores. Nós coexistimos, não conquistamos. São nossa proteção e devemos honrá-los, mesmo em seus leitos de morte. É o curso natural das coisas garantir que eles não sejam enganados e corrompidos pela Jihad. Devemos abrir caminho para eles, e por milhares de anos temos nos adaptado observando-os. Eles nos mostraram verdades muito maiores sobre o mundo do que qualquer livro ou pergaminho.

Lei da Destruição: Somente o sábio e poderoso al-Ashrad pode lhe derrubar. Acidentes acontecem, mas não frequentemente. Ele viu muita luta entre as massas. Muitos dos então chamados 'Mais Velhos de áreas' decidiam que esse direito era revertido a eles. Não. Isso é falso. Esse direito recai sobre o Mais Velho de todos nós, e caso Haqim caminhe entre nós, é a ele que este direito será reservado.

Lei da Palavra: Não minta em nenhum momento aos seus irmãos. Nossa base, nossa existência contínua e tudo o que somos e que nos tornaremos deve ser baseado em dizer a verdade uns para os outros em todas as coisas, mesmo que isso nos irrite. Alguns dizem que é melhor simplesmente não falar, mas nesse caso tudo o que você está fazendo é encobrir uma mentira que ainda não foi contada. Fale claramente e fale com sinceridade, pois todas as palavras são e podem ser ouvidas se forem fundadas sem falsidade.

Lei do Julgamento: Moderação... moderação... moderação. Nós nos juntamos à Camarilla. É nosso trabalho, nosso dever e nosso caminho mostrar-lhes seus erros. Nós somos os juízes da antiguidade, vindos para mostrar, orientar e ser um voz de razão. Nem todas as punições devem terminar em morte. Nem todos os julgamentos devem ser feitos imediatamente e de uma só vez. Não estamos perdendo? Estamos assim tão impacientes que não podemos mostrar-lhes o caminho, vê-los arrependem-se e deixá-los ver seus erros? Ou somos "Assamitas" e nada mais do que os "diabos de pele escura" que os Tremere fizeram com que a Camarilla acreditasse que somos? Nós somos da Camarilla. Não podemos matar sem o direito de fazê-lo, e deste modo nos adaptamos.

POSIÇÕES

Posições no cisma são parte da estrutura da Rota da Seda. Uma organização dos membros do Cisma foi iniciada pelos neófitos quando o Consílio dos Pergaminhos governa sobre eles. Com a destruição do Consílio, Al-Ashrad e Tegyrus recompensaram os membros da Rota da Seda, tornando-a a estrutura para todo o cisma. Aqueles que possuem posições superiores têm a autoridade e a palavra sobre aqueles que estão abaixo deles. As maiores posições da Rota da Seda são mantidas pelos líderes do cisma, nomeadamente Al-Ashrad e Tegyrus. Mas as tarefas do dia a dia do clã são deixada para o resto dos membros da Rota da Seda. Todos os PCs do Cisma que começam com o Traço de Status Reconhecido, começam automaticamente na posição de Aspirante. Para um Aspirante ou Associado avançar de posição, ele deve desafiar um Mestre (que então atribuirá uma tarefa que deverá ser realizada antes do avanço de posição ser alcançado). Para um Mestre ou superior, o desafio deve ser feito a um Assamita de uma posição acima. Alcançar as posições de Mestre Distinguido e acima exige a Aprovação do Coordenador Assamita. A Posição de Mestre exige a Notificação do Coordenador Assamita. Qualquer posição abaixo (Aspirante/Associado) é aprovada pelo Narrador.

Aspirante

Todos aqueles do Cisma que reivindicaram o status Reconhecido estão na posição de aspirante dentro do clã. Este é o ponto de partida para todos os membros do cisma. Espera-se que aprendam os caminhos do clã, e erros são aceitos como parte do processo de aprendizagem.

Associado

Associados do Cisma são aqueles que começaram a molhar as pernas na arena Política da Camarilla. O seguinte é necessário como uma linha de base para cada casta:

- **Guerreiros:** Quietus 3, Celeridade 2, Ofuscação 2, Briga 3, Esquiva 3, Armas de Fogo 3, Armas Brancas 3, Investigação 3, Atletismo 3, Sobrevivência 2
- **Vizires:** Auspícios 2, Aliados 3, Contatos 3, Influências 3, Recursos 3, Lacaio 3, Linguística 2, Conhecimento:

Assamita 2, Conhecimento: Camarilla: 3, Conhecimento: Membros 2, Acadêmicos 1, Expressão 2, Política 3

- **Feiticeiros:** Quietus 2, Dur-An-Ki: Primário 5, Dur-An-Ki: Secundário 2, 10 Rituais de Dur-An-Ki, Astrologia 2, Teologia 2, Meditação 2

Mestre

Os Mestres da Estrada da Seda são Assamitas do Cisma que começaram a se distinguir nos jogos políticos da Camarilla. O seguinte é necessário como uma linha de base para cada casta:

- **Guerreiros:** Quietus 3, Celeridade 3, Ofuscação 3, Briga 5, Esquiva 5, Armas de Fogo 4, Armas Brancas 4, Investigação 4, Atletismo 4, Sobrevivência 3

- **Vizires:** Auspícios 3, Aliados 5, Contatos 5, Influências 5, Recursos 5, Lacaio 5, Linguística 2, Conhecimento: Assamita 3, Conhecimento: Camarilla: 4, Conhecimento: Membros 3, Acadêmicos 3, Expressão 3, Política 4, Lei 3, Liderança 2

- **Feiticeiros:** Quietus 3, Dur-An-Ki: Primário 5, Dur-An-Ki: Secundário 5, Dur-An-Ki: Terciário 2, 15 Rituais de Dur-An-Ki, Astrologia 3, Teologia 3, Meditação 3

Mestre Distinto

Mestres Distintos da Rota da Seda são os membros do clã veteranos na política. Eles elevaram-se acima da maioria para brilhar na arena política da Camarilla e, assim, beneficiaram o clã como um todo. O seguinte é exigido como uma linha de base para cada casta:

- **Guerreiros:** Quietus 4, Celeridade 4, Ofuscação 4, Briga 5, Esquiva 5, Armas de Fogo 5, Armas Brancas 5, Investigação 5, Atletismo 5, Sobrevivência 5, Tática 3, Furtividade 2

- **Vizires:** Auspícios 4, Aliados 5, Contatos 5, Influência 5, Influência 5, Influência 5, Recursos 5, Lacaio 5, Linguística 4, Conhecimento: Assamita 5, Conhecimento: Camarilla: 5, Conhecimento: Membros 2, Acadêmicos 5, Expressão 3, Política 4, Leis 3, Liderança 2

- **Feiticeiros:** Quietus 4, Dur-An-Ki: Primário 5, Dur-An-Ki: Secundário 5, Dur-An-Ki: Terceiro 5, 20 Rituais de Dur-An-Ki, Astrologia 4, Teologia 4, Meditação 4

Mestre Pleno

Estes são os verdadeiros líderes dos trabalhos noturnos do Cisma. Abaixo apenas de Al-Ashrad e Tegyrus em posição, os Mestres Plenos são as principais estrelas do Cisma. Embora não sejam necessariamente os mais velhos, são os melhores em jogar com a política da Camarilla. O seguinte é exigido como uma linha de base para cada casta:

- **Guerreiros:** Quietus 5, Celeridade 5, Ofuscação 5, Briga 5, Esquiva 5, Armas de Fogo 5, Armas Brancas 5, Investigação 5, Atletismo 5, Sobrevivência 5, Tática 5, Furtividade 5, Lábria 5, Segurança 5

- **Vizires:** Auspícios 5, Aliados 5, Contatos 5, Influência 5, Influência 5, Influência 5, Influência 5, Influência 5, Recursos 5, Lacaio 5, Linguística 5, Conhecimento: Assamita 5, Conhecimento: Camarilla: 5, Conhecimento: Membros 5, Acadêmicos 5, Expressão 5, Política 5, Leis 5, Liderança 5

- **Feiticeiros:** Quietus 5, Dur-An-Ki: Primário 5, Dur-An-Ki: Secundário 5, Dur-An-Ki: Terceiro 5, Dur-An-Ki: Quarto 5,

MEMBROS NOTÁVEIS

Al-Ashrad, O Grande: Cria do Arauto e responsável por quebrar a maldição Tremere sobre o clã, Ur-Shulgi. Uma figura enigmática, Al-Ashrad é o Moisés do cisma. Juntamente com Tegyrus, ele liderou seu clã de Alamut para os braços da Camarilla. Incapaz de ficar parado e assistir enquanto Ur-Shulgi matava aqueles que se recusavam a renunciar à sua fé em favor de Haqim; ele escolheu o exílio. Desde o Êxodo do cisma, pouco foi visto de Al-Ashrad. Por suas ações, os membros gratos do cisma deram-lhe o título de Mais Velho no exílio. Por sua parte, Al-Ashrad permaneceu quieto por muitos anos. Alguns dizem que era ele, sozinho, que estava protegendo o clã da ira de Ur-Shulgi. Outros afirmam que ele tem se encontrado com os líderes da Camarilla a portas fechadas desde que chegaram, para certificar-se de que seu clã seria aceito.

Independentemente disso, agora Al-Ashrad, o Grande, voltou a liderar seu clã mais uma vez. E mais uma vez, o cisma regozijou-se.

Tegyrus, O Leão de Alexandre: Conselheiro do próprio Alexandre, o Grande, o nome de Tegyrus foi conhecido em todo o mundo. Enquanto Al-Ashrad pode ser o líder do Cisma, Tegyrus é seu rosto e força política. Embora Al-Ashrad possa ter liderado o clã de Alamut, foi a rede de contatos e favores de Tegyrus que os colocou na Camarilla primeiramente. Agora Príncipe de Dubai, Tegyrus assumiu um papel muito mais ativo no Cisma. Embora ambos mantenham a mesma posição aos olhos do cisma, Tegyrus é muitas vezes o mais vocal e extrovertido dos dois Anciões.

Rashad, Califa do Cisma: Embora pouco se saiba sobre o líder da casta guerreira, ele é conhecido como um feroz guerreiro pelo clã. Rashad é muito tradicionalista quando se trata de como as coisas são e como deveriam ser. Ele deixa toda a política para Tegyrus assim que possível. Ele governa sobre a Tempestade e o Sharif com punho de ferro e, embora pareça duro, é o mais justo e o mais honesto possível.

LEGALISTAS

"Elijah Ahmed. Filho de Haqim. Sangue do sangue do sangue do sangue dele. Levante Elijah Ahmed. Quem te dá vida Elijah Ahmed?"

"Alá me dá vida"

"O jovem Alá? Você tem certeza, Filho de Haqim?"

"Haqim estendeu minha existência, mas foi Alá quem me deu vida. Ele é Alá, o Único. Alá, o Absoluto. Jamais gerou ou foi gerado! E ninguém é comparável a Ele!"

"Muito Bem. Em nome do Mais Velho, reivindico o que é legítimo dele."

- Ur-Shulgi ao Califa Elijah Ahmed antes de sua morte.

Até 1999 o clã Assamita permaneceu unido, até que em uma noite tudo mudou. Haqim enviou seu arauto, o pai dos Assamitas havia voltado. Acordando para encontrar o clã que conhecia mudado drasticamente, Ur-Shulgi rapidamente passou a restaurar o clã à sua antiga glória. Com um movimento de mão, ele destruiu a Maldição Tremere sobre o clã. O maior Mago e Filho de Haqim não teve paciência para a desobediência a Haqim. Um por um, Ur-Shulgi convocou os líderes do clã Assamita questionando sobre sua devoção a deuses além de Haqim. Um por um, ele os matou, até que apenas um punhado permaneceu.

Em desafio a submissão a Haqim, uma Cria de Ur-Shulgi planejou e executou a fuga dos refugiados que se tornaria o cisma. Muitos dos legalistas acreditam que foi só a vontade de Ur-Shulgi que lhes permitiu ter sucesso. Com a liderança do clã expurgada daqueles que não eram leais a Haqim acima de tudo, o Arauto alcançou seu objetivo estabelecido a ele por seu pai.

Após uma década de governo e amplo silêncio, os Legalistas começaram a se mexer. A Trilha do Sangue entrou em ressurgimento entre os Legalistas e todos os que seguem Haqim devem segui-la imediatamente. Ur-Shulgi ordenou que o Cisma não fosse caçado e destruído. Para os Legalistas que se reúnem, o Arauto tem assuntos muito mais importantes à mão. Parece que o clã tem se concentrado em reiniciar a guerra contra os Baali acima de tudo. Ataques de Alamut no norte da África tem sido rápidos e mortais. Dizem que os Baali estão em grande escala se reagrupando das investidas da montanha. Pela primeira vez em milênios, os Assamitas têm novamente os Baali nas cordas.

Em sua maior parte, os legalistas passam suas noites em oração e meditação tranquilas tentando entender seu mestre Haqim. Para eles, ele é um deus, seu pai e seu Mais Velho. Embora aqueles que deram as costas a Alamut temam a vingança dos legalistas, isso nunca aconteceu. Eles temem a cada noite quando Alamut finalmente se moverá contra eles. Os legalistas sabem melhor, no entanto. Aqueles que escolheram um caminho diferente de Haqim, mas são do sangue, serão autorizados a seguir seus próprios caminhos. Assim como Haqim deixou o primeiro dos Despojados o fazer. Eles não estão, no entanto, acima do julgamento do Mais Velho.

Os legalistas também gastam muito do seu tempo viajando para os domínios dos vampiros em todo o mundo. Como Independentes, eles oferecem seus serviços como matadores de aluguel para qualquer um que possa pagar o preço. Embora sangue ainda é aceito como meio de pagamento, os legalistas aceitarão qualquer coisa que beneficie o clã. Desta forma, os Legalistas não despertam a ira dos outros clãs por sua guerra santa contra sua espécie, e em vez disso podem realizar sua missão sagrada um alvo de cada vez. Isso também permite que os

legalistas encontrem Membros que sejam dignos de redenção aos olhos de Haqim. A Trilha do Sangue ensina que a salvação na graça de Haqim deveria ser possível para todos os Membros. Aqueles que os legalistas acham dignos e aceitam Haqim, independentemente do clã (exceto os odiados Baali e Seguidores de Set), são levados a Alamut para jurar fidelidade a Haqim.

Os legalistas de Alamut acreditam em uma história radicalmente diferente de seu fundador do clã do que a maioria do resto do clã. Enquanto o cisma fala de Haqim como o Juiz de Enoque nomeado por Caim, os Legalistas reivindicam uma história muito mais sombria do que os Assamitas pacíficos descreviam naquele conto. Os legalistas contam a história de Haqim, o general que defendeu seu Rei e Rainha do mentiroso Khayyin. Um grande homem que, como mortal, lutou contra Khayyin e seu mal. Haqim, o grande, que tomou o sangue do Rei e da Rainha Vampíricos e tornou-se condenado a resistir contra Khayyin e obter vingança por seus soberanos decaídos. Nisto, os legalistas encontram sua justificativa para a guerra santa contra todos os Membros do mundo. Na realidade, porém, o clã não é nada tolo.

Estabelecer uma guerra aberta entre os Descendentes de Khayyin seria suicídio para o clã. Em vez disso, eles jogam a Jihad como todos os outros e, por sua vez, promovem sua guerra sagrada secreta.

Em 2016, Haqim retornou ao Ninho da Águia. Ele veio para orientar suas crianças rebeldes diretamente uma vez mais. Haqim enviou uma mensagem para que todos os seus filhos voltassem para casa mais uma vez, para que o clã pudesse ser reunido. Todos aqueles que não o fizessem, seriam considerados Despojados conforme seu decreto original sobre o assunto. Os Legalistas mais uma vez louvam Ur-Shulgi pelo retorno de Haqim e passam suas noites devotando sua fé e obediência ao pai que retornou. Como Haqim retornou, os legalistas são seu exército pessoal pronto para agir a qualquer momento. Ou essas são as histórias que os legalistas contam de qualquer maneira.

SEITA: INDEPENDENTE

CASTAS

Guerreiros

De longe, a maior casta entre os Legalistas são os guerreiros. Embora muitos fossem Muçulmanos devotos, aqueles que escolheram permanecer a serviço de Haqim fizeram isso porque a ideia de subserviência aos Vizires após quinhentos anos de dominação era insuportável para eles. No Arauto os legalistas veem o clã não dividido por conflitos internos pela primeira vez em séculos. A montanha está unida, focada, guiada e acima de tudo fanaticamente leal a Haqim. Os guerreiros agora viajam pelo mundo, recebendo contratos de Membros para matar outros Membros. Dessa forma, seu trabalho sagrado é feito e a guerra de Haqim continua. Nas noites de hoje, o lendário Thetmes lidera os guerreiros como califa do Du'at.

Estereótipos

Cisma: *“Eles todos ficaram loucos. Eles querem fazer guerra contra o mundo pela glória de Haqim. Não sacrificarei minha fé por isso.”*

Inconquistados: *“Eles adoram Haqim como um deus, mas ficaram de lado quando o mundo procurou nos destruir. Eles carecem de verdadeira convicção e sabedoria.”*

Despojados: *“O Arauto compeliu a todos nós. Ainda assim, não nos envolveremos em uma guerra que Haqim jamais aprovaria.”*

Feiticeiros

Os Feiticeiros de Alamut celebram o retorno de Ur-Shulgi, de quem mais de dois terços também podem traçar sua linhagem. Eles afirmam que Ur-Shulgi é o vampiro ativo mais poderoso das noites modernas. Enquanto os legalistas juram suas vidas a Haqim e seu arauto, Ur-Shulgi tem mostrado aos Feiticeiros segredos para subir a escada do céu que há muito tempo estavam perdidos para o clã. As artes antigas renascem e o poder dos Feiticeiros nunca foi tão grande. Por sua vez, os Feiticeiros apoiam seus irmãos Guerreiros em batalha. Seja nos salões de Alamut ou nos campos de batalha, dissipando as artes sombrias dos Baali, os Feiticeiros sofreram muito pouco com a ascensão de Ur-Shulgi.

Vizires

Ao contrário das outras castas, os vizires que permanecem leais a Alamut o fazem sob um olhar atento. A maioria da casta Vizir decidiu deixar Alamut com a ascensão Ur-Shulgi. Essa deserção em massa refletiu sobre os Vizires legalistas. Os Vizires de Alamut são uma casta derrotada. Eles vivem sob o olhar atento dos guerreiros. Vizires são frequentemente proibidos de viajar para fora dos muros de Alamut, e quando o fazem, são sempre escoltados por um guerreiro. De sua parte, os vizires legalistas levam isso em consideração. Eles adoram Haqim como todos os outros Assamitas e passam as noites estudando tumbas e tabuletas antigas para compreender Haqim. Ur-Shulgi não demonstrou nenhuma ira contra os Vizires, mas também não impediu os guerreiros de subjugar-los.

PLANO DE FUNDO

Como a maioria do clã Assamita, os legalistas provêm, invariavelmente, dos mortais do Oriente Médio. Como resultado, foi impossível até mesmo para Ur-Shulgi expurgar o Islã do clã completamente. Na verdade, muçulmanos, cristãos e até judeus são permitidos nas fileiras dos legalistas. No entanto, cada um é testado e deve provar, sem sombra de dúvida, que são leais e adoram Haqim em primeiro lugar em seus corações. Somente aqueles que provam isso podem praticar sua religião, mas devem fazê-lo apenas em seu tempo livre e longe de todos os outros membros do clã. Mulheres por muitos séculos não foram permitidas no clã Assamita. Nos séculos mais recentes, mais e mais mulheres são vistas sendo abraçadas para as fileiras dos Assamitas. De fato, muitas mulheres Assamitas provaram ser muito devotas em sua fé a Haqim e ascenderam para se tornar Assamitas lendárias.

Com o chamado de Ur-Shulgi, muitos Assamitas Despojados e Antitribu assumiram seu ressurgimento como um sinal para voltar para casa. Com isso, Alamut recebeu o primeiro influxo real de vampiros não-orientais que já viu. Aqueles que uma vez se afastaram de Alamut trouxeram consigo a riqueza da cultura do mundo. Embora predominantemente do Oriente Médio, os legalistas agora reivindicam alguns vampiros ocidentais entre suas fileiras.

ORGANIZAÇÃO

De todas as facções Assamitas, os legalistas são os mais altamente organizados e estruturados de todos eles. Ur-Shulgi lidera o clã, mas não como o Mais Velho. Essa posição é apenas para o próprio Haqim, por quem Ur-Shulgi fala. Sob Ur-Shulgi está o Du'at, ou os líderes das castas. O Califa lidera os Guerreiros, o Amr lidera os Feiticeiros, e o Vizir lidera a Casta Vizir. Dessa maneira as ordens e instruções são cumpridas através do clã. Embora nomeado por Ur-Shulgi, o Du'at também pode ser desafiado por suas posições, se o Aauto assim o aprovar.

Sob o Du'at estão seus tenentes e braços direitos, o Silsila. Estes são os Anciões do clã designados para levar a cabo a vontade do Du'at ao clã como um todo. Eles são os mentores e instrutores para as gerações mais jovens do clã. Sob o Silsila, em classificação e autoridade, estão as posições menores de autoridade no clã.

O clã nas noites atuais se move como uma só voz e uma só mão pelo mundo. Não há espaço para desobediência a Haqim. Enquanto as Leis de Haqim são seguidas ferozmente pelos legalistas, é a Trilha do Sangue que tem precedência acima de tudo. No final, porém, todos os legalistas devem responder a Haqim e, portanto, seu arauto Ur-Shulgi.

VISÃO SOBRE AS LEIS

Lei da Liderança: Haqim é o nosso único Mais Velho. Ele é nosso fundador. Ur-Shulgi é seu arauto, sua voz, sua lança. Ur-Shulgi nos conduz através de suas visões, enviadas a nós pelo próprio Haqim. Através dele, veremos o verdadeiro desígnio grandioso de Haqim. Não há líderes exceto ele.

Lei de Proteção: Os mortais precisam de nossa proteção contra os Cainitas. É nosso dever protegê-los das sanguessugas corrompidas que andam nesta terra. Os mortais podem não nos conhecer, mas isso não faz diferença. Eles são fracos e nós somos fortes, e é por isso que fomos feitos.

Lei da Destruição: Nós derramamos sangue, mas foi a palavra de Haqim que assim ordenou. Eles se rebelaram, tentaram fugir, revoltaram-se contra a razão pela qual nós existimos. Aqueles que ouviram o chamado de Ur-Shulgi lutaram e derramaram o sangue de seus irmãos e irmãs, pois foi a palavra de Haqim que o ordenou. Agora esperamos pela limpeza novamente. Até então, devemos vigiar nossos irmãos de longe.

Lei da Palavra: Ao pé da letra! Existe apenas a verdade. Todas as mentiras são punidas com a morte; assim diz o Aauto.

Lei do Julgamento: Todos os Cainitas são um câncer nesta terra. Nós esperamos muito tempo, nos escondendo, sentados à espera. Haqim desperta e nós devemos corrigir as coisas. Aniquile-os! Aniquilem todos eles!

CLASSIFICAÇÕES

As classificações de Aspirante, Associado, Mestre, Fida'i e Rafiq exigem Notificação do Coordenador Assamita. Qualquer coisa acima dessas classificações requer a Aprovação do Coordenador Assamita. Avançar na classificação também exige um desafio bem sucedido por parte de um Mestre àqueles abaixo dessa classificação. Um desafio pode assumir qualquer forma e deve ser concluído antes que o avanço seja permitido. Para aqueles de nível Mestre, é necessário desafiar alguém diretamente acima deles em vez disso.

Aspirante

Uma classificação para os Vizires e Feiticeiros do clã. Aspirantes são membros recém Abraçados ou recém convertidos do clã Assamita. Este é o primeiro passo que todos os Assamitas entre os Feiticeiros e Vizires devem tomar na estrutura do clã.

Associado

Associado é uma classificação para os Vizires e Guerreiros. Eles provaram que são capazes de resistir por conta própria e conhecer os caminhos do clã. Ascender à classificação de Associado exige que o Feiticeiro tenha dominado completamente duas linhas de Dur-An-Ki e possua oito rituais. Vizires que desejam se tornar Associados devem ser aprovados em um exame feito por seus Vizires Anciões, e devem possuir quatro níveis de habilidade em sua área de estudo escolhida, assim como uma especialidade. Eles também devem ter duas outras habilidades associadas a sua área de estudo no nível 3.

Mestre

Mestre é uma classificação para Feiticeiros e Vizires legalistas. Esses Assamitas dominaram seu campo de estudo e até começaram a instruir membros menos instruídos do clã. Para se tornar um mestre, o Assamita deve ir diante de seus pares entre os Mestres e apelar por aprovação para se juntar a eles. Os mestres então testarão o aluno para ver se ele é digno da posição. Se ele passar no teste, será indicado à classificação de mestre.

Mestre Distinto

Uma classificação de renome entre os Vizires e Feiticeiros. Mestres Distintos são aqueles entre os Mestres que se elevaram acima de seus pares. Isso vai além da simples especialização em um campo particular. É um domínio completo. Os feiticeiros que desejam se tornar Mestres Distintos devem ter dominado pelo menos cinco linhas de Dur-An-Ki até o nível avançado e ter vinte rituais. Vizires que desejam se tornar Mestres Distintos devem ter domínio completo sobre suas habilidades, para um nível de cinco, e uma especialidade. Além disso, os Vizires devem ter dominado pelo menos cinco habilidades relacionadas a sua área principal de estudo até o nível cinco. Uma vez que isso seja realizado, o Vizir também deve passar por um teste dado a ele pelos Mestres Distintos.

Mestre Pleno

A classificação de Mestre Pleno existe para os Feiticeiros e Vizires. Estes são os principais membros dos legalistas para suas castas. Eles são os melhores dos melhores e, muitas vezes, são Anciões que buscam em breve se juntar às fileiras da Silsila. Ser elevado ao nível de Mestre Pleno exige a aprovação dos Mestres Plenos em comum acordo. Os Mestres Plenos atribuem o teste e as tarefas escolhidas àqueles que pretendem se juntar a suas fileiras. Somente quando o Mestre Pleno estiver satisfeito com os resultados do candidato ele decidirá se este ascenderá ao posto de Mestre Pleno.

Emeritus

Esta posição dentro dos Vizires e Feiticeiros é uma classificação honorária. Entre os legalistas, é usada para distinguir Mestres Plenos que entraram em torpor e ainda estão para se levantar. Esta é a única maneira pela qual alguém pode ser referido como Emérito.

Fida'i

Esta classificação é o passo inicial entre todos os guerreiros do clã. Estes são guerreiros recém Abraçados trazidos à proteção de Alamut. Espera-se que os Fida'i treinem e aprendam. Eles são frequentemente designados a um Rafiq que supervisionará seu treinamento e os acompanhará em todos os momentos fora de Alamut.

Rafiq

Um Rafiq é uma classe dos guerreiros que se provaram mais do que capazes de se sustentar. Estes são os guerreiros das fileiras dos legalistas. Elevar-se e tornar-se um Rafiq requer a aprovação de três ou mais Rafiq.

Da'i

Essa classe de guerreiro é uma espécie de subdivisão dos Rafiq. Aqueles entre os legalistas que vangloriam-se como os guerreiros sagrados de Haqim e da Trilha do Sangue são conhecidos como Da'i. Para se tornar um Da'i, um Rafiq deve seguir a Trilha do Sangue e ser aceito pelo Da'i como um todo para se tornar membro.

Ás

Esta classe de guerreiro é concedida a qualquer Rafiq que mate cinco ou mais vampiros por conta própria. São a elite guerreira entre os guerreiros. Enquanto muitos dos Ases também são membros da Teia dos Punhais, ser um

Ás também significa que o indivíduo deve ser um membro da Teia dos Punhais. Ases são muitas vezes vistos como iguais entre a Teia dos Punhais, que se veem como uma liga acima de todos os outros Assamitas.

Silsila

Os Silsila são os Anciões escolhidos do clã Assamita que servem diretamente ao Du'at. Ser nomeado para o posto de Silsila é uma questão de grande honra. Os Silsila são os Mestres da Trilha do Sangue e das Leis de Haqim. Eles são os anjos vingadores de Haqim. Somente o Du'at pode nomear um Assamita para o posto de Silsila.

O Du'at

O Du'at é composto pelos líderes escolhidos das castas, designados pelo próprio Ur-Shulgi. Existe apenas um de cada uma das posições disponíveis para as castas. Esses Anciões são escolhidos a dedo por Ur-Shulgi para liderar o clã e ser a mão direita de Haqim. O atual Califa, líder dos guerreiros, é Thetmes. O atual Amr, líder dos Feiticeiros, é Amaravati, cria de Al-Ashrad. A posição de Vizir permanece inalterada desde o início do Cisma. Como resultado, a cadeira do Vizir permanece vazia até que os Vizires provem que são dignos de manter a posição aos olhos de Ur-Shulgi. Os membros do Du'at podem ser desafiados por sua posição e substituídos se alguém derrotar o atual detentor do assento. Todos esses desafios são supervisionados e aprovados apenas pelo próprio Ur-Shulgi. Os membros do Du'at são apenas NPCs do Coordenador Assamita.

O Mais Velho

Antes de Ur-Shulgi, o último Mais Velho era Jamal. O Mais Velho, por tradição, é a mais antiga Cria de Haqim ativa, que lidera todo o clã. O Mais Velho é o mestre supremo de Alamut e do clã. Todos devem seguir suas ordens sem questionamentos. O Mais Velho pode ser desafiado pela liderança do clã por um dos Du'at. Isso, no entanto, é irrelevante, já que o próprio Ur-Shulgi descartou a posição de Mais Velho. Ur-Shulgi afirmou que a posição não era mais necessária, pois Haqim havia retornado e só ele é o verdadeiro mestre de Alamut. Como resultado, não existe um Mais Velho de Alamut. Pois o verdadeiro Mais Velho retornou, Haqim.

Haqim

O fundador do Clã Assamita, Haqim é o líder supremo do clã. Não há ninguém maior ou acima dele. Todos os legalistas procuram se tornar um com ele e morrerão felizes por ele. Alguns afirmam que Haqim é da segunda geração, tendo Abraçado a si mesmo com o Sangue dos Reis e bebido a alma da Rainha de Enoque. Por sua parte, Haqim não é visto pelo clã desde os tempos do Império Romano. O retorno de sua Cria e arauto, Ur-Shulgi, significaria que ele estava próximo de despertar, e havia escolhido sua Cria como a voz para manifestar sua vontade ao clã. Desde o retorno de Haqim a Alamut, poucos viram ou falaram com o ex-Arauto.

MEMBROS NOTÁVEIS

Ur-Shulgi, o Arauto: A cria de Haqim despertou em 1999 e rapidamente assumiu o controle do clã Assamita. Talvez o vampiro mais velho e poderoso em atividade nas noites finais, Ur-Shulgi rapidamente começou um expurgo no clã em nome de seu pai. Apenas aqueles verdadeiramente devotados a Haqim foram poupados. Desde o retorno de Haqim, poucos viram ou falaram com o Arauto, e rumores persistem que ou Haqim destruiu sua Cria ou o enviou para alguma outra missão de importância.

Thetmes, califa de Alamut: O antigo guerreiro gladiador do clã Assamita assumiu a liderança de todos os guerreiros. Thetmes foi escolhido a dedo por Ur-Shulgi para estar no Du'at. Desde sua ascensão, ele tem supervisionado os assuntos do clã atrás somente de Ur-Shulgi. Diz-se até que ele mantém contatos entre o Cisma e os Inconquistados por ordem de Ur-Shulgi na esperança de trazê-los à graça de Haqim um dia. De sua parte,

Thetmes pareceu não apoiar o expurgo de seu clã, e aceitou as escolhas de seus irmãos. No entanto, ele está oscilando em sua devoção e lealdade a Haqim. Dizem que não há guerreiro maior do que Thetmes no clã. Até agora, nenhum foi capaz de provar o contrário.

Amaravati, Amr de Alamut: A Cria de Al-Ashrad, Amaravati escolheu não seguir seu sire. Em vez disso, rapidamente assumiu o papel que este ocupava. Como o líder entre os Feiticeiros de Alamut, grande parte do tempo e dos recursos de Amaravati são gastos tentando quebrar a maldição Baali sobre o clã. Diz-se que o próprio Ur-Shulgi nomeou Amaravati para a posição de Amr somente para essa tarefa. Com seu grandsire liderando o clã, Amaravati chegou a uma posição de autoridade maior do que jamais imaginou ser possível.

Kaleemah, Pastora dos Perdidos: Conhecida como a Pastora dos Perdidos, ela foi escolhida por Haqim para guiar aqueles que desejam retornar à Montanha, e dar conselhos àqueles que chamam Alamut de sua casa mais uma vez. Existem rumores de que ela é da linhagem de Ur-Shulgi, mas ela não fala sobre isso abertamente. Enquanto Thetmes é a lâmina afiada de Alamut, ela é sua mãe vingativa.

INCONQUISTADOS

O Conto dos Inconquistados

Como dito por Abd-Izhim Azrael, dos Inconquistados

"Por quinhentos anos, vivemos no exílio. Nós, os Inconquistados, que nos recusamos a dobrar os joelhos para os Tremere e a Camarilla. Somos os verdadeiros herdeiros do legado de Haqim, e ninguém mais. O deus louco que senta no trono negro agora afirma falar com a voz dele. Não seja enganado. Ele é o pai da mentira. Mas eu talvez ainda tenha medo de que nosso glorioso fundador tenha caído em desgraça.

Mas isso não importa. Nós fizemos nossa escolha e não olhamos para trás desde então. Nós não serviremos ao Arauto, ou a Haqim se as palavras que a criança monstro fala forem verdadeiras. Aqueles que afirmam ser legalistas iriam preferir nos ver mortos. Não há piedade ou redenção a ser encontrada. Devolva seus insultos em cortesias.

Conheça o legado de honra que está no seu sangue! Você está entre aqueles que se recusaram a dobrar o joelho. Você está a serviço do Hulul que carrega nas veias o sangue do próprio Antediluviano Lasombra. Não podemos ser parados, e não seremos. Saiba que fomos nós que primeiro quebramos a maldição e preservamos o verdadeiro legado do nosso clã. Nenhum outro. É por isso que somos chamados de Inconquistados. O cisma brinca de ser da Camarilla, os despojados se afundam em autopiedade e dúvida. Somente nós, os verdadeiros Filhos de Haqim, podemos unir o clã mais uma vez e libertá-lo da rede de mentiras em que foi preso.

É verdade, quando o Arauto acordou, muitos de nossos Anciões voltaram para casa. Eles tomaram isso como um sinal do retorno de Haqim e uma oferta para acabar com nosso exílio autoimposto. Quando eles voltaram, descobriram a verdade. Tudo o que eles falaram em sussurros de medo foi provado. Eles não se submeteriam à autoridade de outro, assim como não o fizeram quando os Tremere amaldiçoaram nosso clã. Em pouco tempo, muitos retornaram ao Sabá sabendo que o convite era uma mentira. E com eles vieram da montanha muitos outros, que ficariam conosco em desafio.

Espalhem este conto aos Anjos de Caim. Porque muitos de nosso sangue esqueceram quem somos. Com eles e nossos irmãos do Sabá, podemos reivindicar nossa casa e, por sua vez, levar nosso clã de volta aonde deveria estar."

Para mais informações sobre os Assamitas Antitribu; Por favor, veja "Anjos de Caim: Um Guia OWbN para os Assamitas Antitribu"

Estereótipos

Legalistas: "Piores do que o cisma, esses traidores deram as costas ao nosso sangue séculos atrás. Eles até procuram a morte de Haqim. Mate os hereges onde quer que os encontre."

Cisma: "Eles abraçaram sua sede de sangue e a maioria parece ter esquecido o que nosso clã defendia. Alguns de seus anciões ainda se lembram. Todos os outros você deve evitar a todo custo."

Despojados: "Enquanto fomos os primeiros a deixar Alamut, nossos irmãos escolheram um caminho diferente e, fazendo isso, caíram muito longe das graças de Haqim."

DESPOJADOS

"Eu simplesmente observo, Lucita. Eu não julgo. Você poderia me conceder a cortesia de fazer o mesmo."

- Fatima Al-Faqadi

A facção dos lobos solitários. Eles decidiram caminhar sozinhos em vez de correr para a Camarilla ou para o Sabá. Os Despojados são facilmente a maioria dos Assamitas dentro do Movimento Anarquista. Isso não deve ser confundido com qualquer tipo de solidariedade entre eles, no entanto. Cada Despojado juntou-se por uma razão própria, e é tão provável que estejam em lados opostos de conflitos dentro do Movimento Anarquista quanto lutando uns pelos outros. Eles podem ser encontrados em cada um dos campos políticos do Movimento Anarquista, mas o que quer que possa ser chamado de maioria faz parte da Oposição Desleal, buscando uma nova forma de governo que nenhuma seita ou clã individual tenha criado até agora.

Aqueles que se uniram ao Movimento Anarquista abertamente (e nem todos são abertos sobre seu clã) o fizeram principalmente devido à relativa juventude, e muitas vezes devido ao atrito com o sistema de castas de seus senhores. Alguns também são muçulmanos, que deixaram a Montanha pela mesma razão que os Cismáticos, querendo adorar seu próprio caminho e não uma criatura cega no Trono.

Na história do clã Assamita, os Despojados foram os primeiros Assamitas a se afastar de Haqim. Quando o clã deixou a segunda cidade, um grupo deles escolheu outro caminho. Enquanto o resto do clã se movia para destruir os traidores, foi o próprio Haqim quem os deteve. O Ancião disse apenas que eles tinham o direito de escolher seu próprio caminho, se assim o desejassem e, portanto, deveriam ser deixados em paz. Desde aquelas noites, o número de Assamitas Despojados aumentou e diminuiu. Durante a Idade das Trevas, os Despojados superavam o número de Assamitas leais a Alamut. Nas noites de hoje, ser um despojado significa algo muito diferente.

Embora ser Despojado signifique seguir seu próprio caminho longe do clã, nas Noites Modernas o termo Despojado refere-se em grande parte àqueles entre o clã que se recusam a participar da divisão entre o cisma e os legalistas. Com a ascensão de Ur-Shulgi, o número de Despojados aumentou. Mais uma vez, os Despojados voltam a ser uma das maiores facções de Assamitas no planeta.

Nas noites de hoje, existem basicamente três tipos diferentes de Despojados. O primeiro e de longe o maior é o dos Assamitas Anarquistas. Abraçados para a seita ou tendo sido escolhidos como companheiros, os Anarquistas reivindicam uma grande parte da população de despojados. O próximo grupo de despojados é daqueles que afirmam ser membros dos Autarcas. Esses Assamitas se retiraram completamente da Jihad. Eles são muitas vezes eremitas que desejam ser deixados sozinhos em seus próprios assuntos. Eles não são membros de nenhuma seita e desejam não se envolver com assuntos do clã. Finalmente, o terceiro grupo de Despojados é daquele que seguem o herói Assamita Antara, o Pastor dos Lobos. Embora pequenos em número, os seguidores de Antara continuam a crescer. Baseado no Cairo, Antara optou por não tomar parte na disputa com seu clã. Ele não alega lealdade a Alamut ou ao Cisma. Em vez disso, Antara alega lealdade somente a Haqim, e jurou defender o Cairo até seu último suspiro metafórico. Sem pedir, alguns despojados se reuniram sob a bandeira de Antara como um

Estereótipos

Legalistas: *"Haqim deixou o primeiro dos despojados escolher seu caminho. Nós respeitamos os desejos de nosso fundador."*

Inconquistados: *"Os únicos Cainitas que estão livres da Jihad estão mortos. Eles se iludem."*

Cisma: *"Uma grande parte da nossa família está entre eles. Tente trazê-los para o nosso lado. Se não, respeite sua escolha de permanecer fora da Jihad."*

campeão de seu clã.

Ser Despojado entre o clã Assamita não significa se afastar de todo envolvimento com o clã. Embora o termo possa significar isso; não significa exclusivamente isso. A única coisa comum entre todos os Despojados é que eles se recusam a tomar partido na disputa entre os legalistas e o cisma. À medida que as noites passam, o número de Assamitas Despojados que crescem fartos do conflito dentro do clã continua a aumentar.

Nas noites de hoje, os Despojados ou zombam ou simplesmente não se importam com a reivindicação de um Haqim retornado. Eles viraram as costas para as tradições do clã Assamita há muito tempo e não têm desejo de retornar ao fanatismo.

SEITA: ANARQUISTAS, INDEPENDENTES

CASTAS

Guerreiros

Os Guerreiros são, de longe, a casta mais comum encontrada no Movimento Anarquista. Eles trabalham contra o Sabá, a Camarilla e os independentes que lhes causam problemas, incluindo outros Assamitas. Sua falha de casta pode tornar a vida na Camarilla difícil, e os tem mantido firmes com o Movimento. O senso de lealdade entre eles os torna leais defensores da Causa quando se juntam à gangue certa.

Vizires

Vizires, quando se identificam com os Anarquistas, são mais frequentemente encontrados dentro da Oposição Desleal. Estes são os Vizires que não seguiriam nenhum dos poderes Assamitas e seguiriam seu próprio caminho, encontrando socorro entre os Anarquistas. Com suas naturezas obsessivas, eles frequentemente caem em nichos como os Treador, Brujah e Malkavians geralmente fazem, encontrando outros para discursar sobre teoria política alternativa e, quando puderem, tentar implementá-la.

Feiticeiros

Os Feiticeiros são os mais raros de todos, e na maioria das vezes são, na realidade, Autarcas procurando maneiras de estudar sua magia como eremitas, longe dos conflitos da Jihad. Existem contos de feiticeiros do sangue Assamitas no Movimento, e deve ter havido no passado, mas eles são raros ao ponto de ninguém ser capaz de nomear um nas noites modernas. Isso não significa que eles não existam, apenas que, se existem, não anunciarão seu Clã ou Casta.

PLANO DE FUNDO

Os Despojados vêm de todas as classes sociais. Alguns afirmam que a linhagem dos primeiros Assamitas se afastou de Haqim. Outros são refugiados recentes da montanha que não suportaram a ideia de lutar contra seu próprio clã. Embora muitos venham de origens do Oriente Médio, como é tradição do clã, muitos mais vem de outros cantos do mundo. Um Assamita Despojado pode literalmente vir de qualquer lugar e ser de qualquer origem.

Entre os Anarquistas, os Despojados tendem a ser jovens Assamitas de ascendência americana. Esses vampiros geralmente não sabem nada sobre a história do clã, ou não se importam em saber. Alguns poucos Assamitas Anciões do movimento Anarquista estão entre aqueles que se recusaram a retornar a Alamut quando a revolta Anarquista terminou em fracasso. Esses poucos Anciões são de descendência do Oriente Médio.

Aqueles que seguem Antara nos Despojados tendem a vir dos revolucionários do clã que também carregam a história de Haqim em seus corações. Muitos desses Despojados são de descendência e cultura egípcias. Com o passar dos anos mais Assamitas se juntam à bandeira de Antara, e a diversidade de seu grupo continua a aumentar.

ORGANIZAÇÃO

Os Despojados têm pouca ou nenhuma organização para se comentar. Cada membro segue seu próprio caminho e faz suas próprias escolhas. A única estrutura de que se fala frequentemente é a de Mestre e Aluno, ou Cria e senhor. Entre os anarquistas, eles tendem a seguir a organização de sua seita. Os únicos Despojados que pode-se dizer que tem algum tipo de organização são aqueles que seguem Antara. Os Despojados que seguem o Pastor dos Lobos aceitam Antara como seu Ancião e líder. Abaixo dele, existem aqueles que provaram sua lealdade à causa (os Rafiq) e aqueles que estão tentando fazê-lo (os Fada'i). As motivações e objetivos dos Despojados que seguem Antara parecem ser escolher não tomar partido em relação ao conflito interno do clã e fazer o que for preciso para defender o Cairo dos Seguidores de Set. Como ancião e lendário membro do clã, Antara atraiu muitos jovens Assamitas sem nunca pedir por isso. Eles buscam sua sabedoria e orientação acima de todos os outros. Notícias rapidamente se espalharam dizendo que até mesmo o próprio Ur-Shulgi não ousa mover-se diretamente contra Antara e, em vez disso, tenta levá-lo de volta a Alamut. Por sua parte, Antara recusou a oferta e disse que ficará por conta própria e manterá sua palavra para defender seu povo. Princípios que muitos dos Despojados levam muito em consideração.

VISÃO DAS LEIS

Assim como acontece com sua visão sobre a liderança, sua própria natureza sugere que as Leis de Haqim são opcionais e mudam de um indivíduo para outro. No entanto, muitos "Despojados" se depararam com uma ou outra das facções divididas (Legalista ou Cismática) e sobreviveram ao encontro para contar a história de que isso quase terminou em sua morte, reiterando as palavras "ignorância não é uma desculpa". Essas visões severas sobre os "Despojados" muitas vezes os forçam a se esconder, em vez de escolher um lado acima de outro. Para muitos dos Despojados, se uma lei deve ser cumprida, todas devem ser cumpridas. Se esse for o caso, deve-se seguir o Ancião e ser guiado por elas. Para outros, se esse for o caso, eles devem esperar que o verdadeiro Mais Velho os encontre – mesmo que seja o próprio Haqim.

POSIÇÕES

Os Despojados não têm classificações reais ou uma estrutura para ser descrita. Os Despojados é um termo que reúne todos os Assamitas que escolheram ficar de fora da questão do Cisma com Alamut, não escolhendo nem o Cisma nem os Legalistas como seus mestres.

As únicas classificações a serem comentadas entre os Despojados são encontradas entre aqueles que seguem Antara, o Pastor dos Lobos. Entre seu grupo há duas classificações. Os Fada'i são aqueles que recentemente chegaram ao estandarte de Antara e ainda estão para se por a prova plenamente aos olhos do ancião. O segundo posto é o dos Rafiq.

MEMBROS NOTÁVEIS

Fatima Al-Faqadi, a Mão da Vingança: A lendária Assassina do clã Assamita. Esta guerreira do Islã só falhou em cumprir um contrato. Fatima foi vista pela última vez antes da ascensão de Ur-Shulgi, no caminho para receber sua recompensa por matar o Cardeal Monçada. Quando Ur-Shulgi subiu ao poder, Fátima nunca retornou. Desde

então, poucos a viram. Aqueles que a viram afirmam que ela passa muito do seu tempo em uma caverna perto de sua terra natal, em oração e meditação tranquilas. Quando Fátima aparece do seu isolamento, é nos momentos em que ela acredita que as respostas que está buscando de Alá e Haqim podem aparecer.

Antara, o Pastor dos Lobos: Campeão do clã Assamita, Antara é uma lenda. O epítome das Leis de Haqim e dos modos do clã Assamita, Antara rapidamente ganhou reputação entre o clã. Antes da ascensão de Ur-Shulgi, Antara salvou todo o clã Assamita aceitando a maldição dos Tremere. Enquanto muitos em Alamut culpavam-no pela queda do clã, em segredo muitos mais entenderam a escolha que ele fez e o fardo que suportou para salvar a família que amava da extinção. Pouco depois, Antara foi para o Cairo e de lá nunca mais saiu. Tendo vivido lá desde então, o ancião guerreiro Assamita prometeu proteger seu povo e parar os Seguidores de Set a todo custo. Quando Ur-Shulgi surgiu, ele recusou o chamado para voltar para casa, preferindo não se envolver no conflito. Sua devoção a Haqim e neutralidade nos assuntos do clã fez com que muitos dos Despojados o procurassem conforme as palavras sobre seu desafio a Alamut cresciam. De sua parte, Antara não se importa, e falará alegremente com qualquer um de seu clã que escute as palavras de sabedoria que ele tem para dar.

Abdalkutra, O Enjaulado Viajante: Um membro do misterioso Inconnu e de alguma coisa chamada Nephtali, o Vizir Abdalkutra retornou apenas recentemente ao mundo. Sempre um membro dos Despojados, o ancião Assamita aparentemente desapareceu do mundo por um tempo. Na verdade, Abdalkutra havia iniciado seu caminho à Golconda. Seu paradeiro atual é desconhecido, mas ele tem sido visto de tempos em tempos entre as várias facções de seu clã. Ele parece estar viajando pelo mundo, estudando o que aconteceu com seu clã e tomando notas o tempo todo.

O LEGADO DE HAQIM

LINHAGENS E REGRESSOS

Guerreiros Beduínos

No norte da África, uma pequena linhagem de uma ramificação da casta guerreira pode ser encontrada. Uma família Nômade de Vampiros, os Guerreiros Beduínos mantêm as tradições e crenças de antigamente. Raramente um Guerreiro Beduíno é encontrado fora do norte da África ou do Oriente Médio. Poucos se juntaram aos Ashirra e nenhum é conhecido por ser membro da Camarilla. Como nômades, os Guerreiros Beduínos são Assamitas Despojados que criam cavalos carniçais e parecem ter o Animalismo como uma Disciplina do Clã. Os Guerreiros Beduínos são de Aprovação do Coordenador pelo estatuto R&U da OWbN. Para mais informações sobre os Guerreiros Beduínos, veja a página 42 do Livro do Clã Assamita Revisado.

Vizires Bizantinos

Esta linha Bizantina de cortesãos Vizires é uma pequena linhagem da casta Vizir. Com um número de talvez uma dúzia de membros, esta linha pode ser encontrada somente no Oriente Médio nas cortes dos Ashirra. Vizires Bizantinos substituem Celeridade por Presença como uma disciplina do Clã. Os Assamitas Vizires Bizantinos são de Aprovação do Coordenador segundo o estatuto R&U da OWbN. Para mais informações sobre Vizires Bizantinos, veja a página 46 do Livro do Clã Assamita Revisado.

Feiticeiros da Idade das Trevas

Anciões da linhagem dos Feiticeiros Assamitas dominavam Disciplinas de Clã diferentes das vistas nas noites de hoje. Com a chegada da maldição dos Tremere, a casta foi forçada a dominar as artes da Ofuscação acima de sua percepção sobrenatural. Todos os Feiticeiros Assamitas modernos praticam Ofuscação como uma Disciplina do Clã como resultado. Apenas os verdadeiros Anciões, da Idade das Trevas ou antes, podem substituir Ofuscação por Auspícios como uma Disciplina do Clã. Para jogar com um Feiticeiro Assamita da Idade das Trevas, com Auspícios em vez de Ofuscação com disciplina do clã, você precisa da Aprovação do Coordenador Assamita. Veja a página 44 do Livro do Clã Assamita Revisado para mais informações.

Xangô

Este legado do Continente Negro é considerado um clã e um dos líderes da comunidade vampírica da África. Os Xangô praticam a religião iorubá e as artes da magia de sangue da Dur-An-Ki como os feiticeiros Assamitas. O que liga os Xango com os Assamitas é desconhecido além das disciplinas e artes similares. Os Xangô não têm castas e desempenham o papel crucial de conselheiros, feiticeiros e sacerdotes para os Laibon. Os Xangô raramente são vistos fora da África. Desse modo, os Xango são de Aprovação do Coordenador Anarquista no OWbN. Para mais informações sobre os Xango, por favor veja Kindred of the Ebony Kingdom.

Regressos de Marijava

Descendentes do líder de uma seita Tugue de ladrões e assassinos. A Família não se mistura com outros, e tem permanecido de ascendência indiana/árabe. Um carniçal Marijava é apenas de ascendência indiana ou árabe, e completamente secular. A maioria é composta por altamente treinados assassinos, ladrões ou profissionais em algum campo de colarinho branco. Existem rumores de que foram criados por um culto secreto que há muito tempo entrou em colapso. Parte de sua família foi aceita por Alamut. Como parte dos Legalistas, os Marijava raramente deixam Alamut. Para jogar com um Regresso de Marijava ou um Assamita Abraçado por um, é necessária a Aprovação do Coordenador Assamita. Para mais informações sobre os Regressos de Marijava,

consulte Vampiro A Máscara: Manual do Narrador e, em menor escala, Dirty Secrets of the Black Hand.

Fraternidade Kairouan

Uma família criada através de experimentos de Feiticeiros Assamitas com Regressos Tzimisce, a Irmandade Kairouan está espalhada pelo mundo, com todas as três Castas lutando sobre como fazer o melhor uso de seus poucos remanescentes.

ORDENS E ORGANIZAÇÕES

A Irmandade das Erínias

Uma ordem de mulheres Assamitas que se dedicavam às Leis de Haqim e mantinham sua humanidade no mais alto nível. A irmandade foi criada por três videntes Vizires, e de algumas formas ainda mantêm esse passado nas noites modernas. Embora a maioria das membras não sejam videntes ou mesmo Vizires, estas ainda podem ser encontrados entre elas. A Irmandade é encontrada amplamente entre o Cisma, pois seu apoio e crença na humanidade a colocou diretamente contra o genocídio fanático de Alamut. Para mais informações sobre a Irmandade das Erínias, por favor veja o Livro do Clã Assamita Revisado, páginas 56-57.

A Teia dos Punhais

Esta ordem de elite de assassinos e guerreiros é a razão pela qual os Assamitas possuem a reputação que possuem. Eles são de longe os membros mais mortais do clã. Assamitas da Teia dos Punhais são treinados desde mortais pelo clã, depois são treinados por 7 anos como carniçais, e então mais 7 anos como vampiros antes de serem liberados do treinamento. Muitos não sobrevivem a esse treinamento. Aqueles que conseguem são alguns dos assassinos mais eficientes no mundo das trevas. Como seguidores devotos da Trilha do Sangue, todos os membros da Teia dos Punhais são Legalistas, e eles só possuem membros da casta guerreira. Embora não seja muito grande em número, isso não diminui sua arrogância e a atitude de superioridade contra seus outros companheiros de clã. Para jogar com um Assamita da Teia dos Punhais é necessária a Aprovação do Coordenador Assamita. Para mais informações sobre a Teia dos Punhais, por favor leia as páginas 57-59 do Livro do Clã Assamita Revisado.

Os Leopardos de Sião

Os defensores do Judaísmo, os Leopardos de Sião são uma ordem de Assamitas criada para defender seu povo e sua religião. É composta exclusivamente por Assamitas judeus radicais que colocam sua fé acima de tudo, e farão o que for preciso para defender seu povo. Eles são conhecidos por terem estado fortemente envolvidos nos assuntos de Israel durante sua formação, até mesmo matando muitos vampiros que apoiaram o Terceiro Reich durante a Segunda Guerra Mundial. Nas noites de hoje, os Leopardos são membros do cisma. A reputação dos Leopardos é tamanha que nem mesmo Ur-Shulgi desafiou-os até o momento, evitando incorrer de sua ira. Para mais informações sobre os Leopardos de Sião, por favor veja o Livro do Clã Assamita Revisado páginas 59-60.

O Clube dos Mil Metros

Mais um grupo social de Assamitas do que uma ordem oficial, o Clube dos Mil Metros é para os assassinos do clã que são franco-atiradores mestres. Para se qualificar para o Clube dos Mil Metros, o Assamita deve matar um vampiro alvo a mil metros de distância. Para mais informações sobre o Clube dos Mil Metros, por favor veja o Livro do Clã Assamita Revisado, página 60.

Os Ashirra

No Oriente Médio, os Assamitas que permanecem e não são necessariamente leais a Alamut são conhecidos como os Banu Haqim. Esses Membros afirmam fazer parte da seita Ashirra do Oriente Médio. Os Banu Haqim são muçulmanos devotos. Quando Ur-Shulgi acordou, os Banu Haqim escolheram permanecer em sua pátria ancestral, e se voltaram para os Ashirra por proteção, em vez de buscar a Camarilla. Como os Ashirra são a seita de vampiros que em grande parte governa o Oriente Médio, Ur-Shulgi ainda não se moveu abertamente contra eles. Fazer isso despertaria a ira de toda uma seita de vampiros ao invés de um clã. Em vez disso, Ur-Shulgi envia seus agentes para perturbar os Ashirra onde quer que eles estejam. Para mais informações sobre os Banu Haqim, por favor veja o livro *Veil of Night*.

Diwa' Khan

Este costume social ou tradição vem do povo curdo, e foi adotado durante séculos pelo clã Assamita. Os homens do clã se reúnem em lugares como bares de Narguilé ou moradias, para discutir notícias ou qualquer assunto importante que precise ser discutido. Os Assamitas fazem isso enquanto compartilham chá, café ou, mais comumente, o cachimbo. Embora seja exclusivamente um encontro social entre Assamitas, em casos raros estrangeiros são convidados pelo clã para participar do evento com eles. Ser aceito em um Diwa 'Khan Assamita está entre uma das maiores honrarias que alguém pode receber. Para mais informações sobre o Diwa 'Khan, consulte o livro *The Succubus Club: Dead Man's Party*, página 26.

Convertidos para o Clã

Aqueles que não são do Sangue de Haqim não estão fora do alcance da redenção. Faz parte das crenças fundamentais da Trilha do Sangue buscar convertidos aos ensinamentos de Haqim na esperança de salvação. Embora dificilmente seja comum, membros de outros clãs de fato se juntam ao clã Assamita. Esta prática é quase exclusiva dos Legalistas já que eles são de longe os seguidores mais prolíficos da Trilha do Sangue. Entre o cisma, às vezes também é oferecido reconhecimento entre o clã. Talvez fora da tradição com relação aos antigos modos do clã e sua própria situação de refugiados religiosos, o cisma de vez em quando oferece "adesão" oficial ao clã. Independentemente de qual facção, toda conversão para o clã Assamita exige a Aprovação do Coordenador Assamita.

A Retribuição dos Longos Punhais

Muitos Assamitas que se juntaram à Camarilla se viram cercados por companheiros e pagaram o preço de parte de suas tradições para encontrar aceitação de bom grado. Outros viram seus irmãos se vendendo à Camarilla por segurança com desprezo. Eles foram evitados e forçados a deixar a Trilha do Sangue, algo tradicionalmente visto como uma marca de honra dentro do Clã, e consideraram isso degradante, mas o fizeram, leais a seus líderes. O que eles não mais tolerarão é o abuso de mortais nas mãos da Camarilla. Esta ordem é um grupo de Assamitas que se uniram em segredo para punir os culpados de crimes que a Camarilla se recusa a tratar. O massacre de multidões, covardes se escondendo atrás dos corpos dos mortais. Este grupo declarou que já houve o suficiente, e realizam ataques organizados contra os indivíduos mais culpados desses crimes, Tradições da Camarilla que se danem. Os anciões do Clã ou não acreditam que tal Ordem existe ou os chamam de inimigos do Cisma, que devem ser mortos por sua traição. Ainda assim, muitos os consideram defensores da tradição e até os elogiam como heróis. Com Tegyrus pedindo a remoção da Trilha do Sangue de todos os Assamitas Cismáticos, não é de admirar que os rumores desse grupo estejam se espalhando. Aderir a esta ordem exige Aprovação do Coordenador.

LOCALIZAÇÕES

Abaixo você encontrará alguns locais importantes para cada uma das facções do clã Assamita. Esses lugares são

controlados pelo Coordenador Assamita (todos exceto o Cairo, que é controlado pelo Coordenador dos Seguidores de Set). Para interação com qualquer um desses lugares, exceto o Cairo, você precisa da Aprovação do Coordenador Assamita. Interações com o Cairo exigem Aprovação do Coordenador dos Seguidores de Set.

Alamut

O lar ancestral do clã Assamita pertence exclusivamente aos Legalistas e a Ur-Shulgi. A fortaleza da montanha foi construída por ninguém menos que o próprio Haqim para dar um lar ao seu clã após a queda da Segunda Cidade. Alamut é talvez um dos lugares mais bem protegidos e escondidos do mundo. Um centro religioso para o clã, Alamut permanece como a história e a fé do clã para Haqim. Ela sustenta muitos segredos, lendas e artefatos. Do lado do Trono Negro, Ur-Shulgi governa o clã com um punho de ferro. Muitos do cisma anseiam pelo dia em que poderão voltar para a casa de onde foram forçados a fugir. Para muitos Assamitas, Alamut representa tudo o que eles um dia aprenderam ou acreditaram.

Na verdade, existem dois Alamuts vampíricos. Algum tempo antes da queda de Roma, o clã construiu outro Alamut perto do original, e partiu para sua nova fortaleza. Por que o clã fez isso, poucos sabem. Somente na Idade das Trevas, quando a Camarilla descobriu a localização de Alamut, o clã retornou mais uma vez ao Alamut original e abandonou o antigo. Nas noites de hoje, o segundo Alamut ainda mantém alguns fiéis para manter a ilusão de ser o verdadeiro Alamut, mas o Alamut original é o lar do clã e sempre será.

Dubai

A glória do Oriente Médio, Dubai é uma das cidades mais avançadas e que mais crescem no mundo. Vista como o resort paradisíaco do Oriente Médio, Dubai foi criada sem dinheiro ocidental, apenas através dos fundos gerados pelo Oriente Médio. Tornando-se uma cidade central para o mundo, não é surpreendente que Tegyrus, do cisma, tenha tido grande interesse por ela. Em uma noite, ele e seus partidários tomaram a cidade para si e para seu clã. A ideia da Camarilla mantendo uma cidade em um lugar tão próximo da base de poder de Ur-Shulgi e dos Ashirra simplesmente não podia ser ignorada. Nas noites de hoje, Tegyrus governa Dubai como Príncipe, e a cidade é sua base central de poder. Devido aos perigos da proximidade com os legalistas, muitos do cisma correram para a cidade para dar seu apoio a Tegyrus. A própria Camarilla enviou Arcontes para garantir que a cidade permaneça nas mãos da Camarilla. Para o cisma, Dubai é um exemplo brilhante de seu crescente poder político e influência.

Cairo

Muitos dos Assamitas acham estranho que o lar ancestral dos Seguidores de Set tenha se tornado uma espécie de ponto de encontro para os Despojados. Eles, os Despojados, não têm estrutura ou ordem formal, muitos ainda estão envolvidos na Jihad e simplesmente não querem nada com a política de seu clã. No Cairo, alguns dos despojados se reuniram sob a bandeira de Antara, o Pastor dos Lobos. Algo como um herói do clã, Antara convoca qualquer um que o ajude a combater os Seguidores de Set e defender o Cairo. Muitos despojados atendem a seu chamado, e muitos mais o fazem na esperança de aprender aos pés do lendário Guerreiro Assamita. Por suas partes, tanto o cisma quanto os legalistas temem o poder crescente de Antara e seus seguidores. Entretanto, nenhum dos dois grupos ousa se mover contra ele abertamente, com medo de atrair a ira do outro. Por enquanto, Antara lidera os Assamitas do Cairo em defesa do povo, apesar de seu apoio não ser totalmente sem oposição.

O Mosteiro da Noite (Tibete)

Entre as muitas cadeias montanhosas do Tibete, encontra-se um mosteiro esquecido. Este mosteiro é o lar dos maiores assassinos dos Inconquistados. Embora predominantemente do Oriente Médio, os Assamitas sempre tiveram um grande contato com o Oriente. Entre eles havia um grupo de assassinos de uma era há muito esquecida, onde hoje fica o Tibete. Estes Assassinos concordaram em se juntar e treinar o clã em suas artes

secretas. Quando o grande cisma aconteceu, os Assassinos do Tibete juntaram-se aos seus irmãos Inconquistados. Até as noites de hoje, o Mosteiro da Noite permanece nas mãos dos Inconquistados. Muitos daqueles que provam ser assassinos excepcionais são enviados para lá para treinamento. Não se sabe muito sobre quem o administra ou o que esse treinamento é, o que se sabe é que o Mosteiro produz os maiores dos assassinos do clã e é a maior honra receber permissão para ir até lá.

FERRAMENTAS DO COMÉRCIO

HABILIDADES

Personificação do Clã (Livro do Clã: Assamita Segunda Edição, página 30)

Com um desafio social bem-sucedido contra um alvo, retestado com Personificação do Clã, o vampiro pode convencer seu alvo de que é um membro de outro clã. Caso contrário, use como impresso.

Zarabatana (Livro do Clã: Assamita Segunda Edição, página 30)

Use como impresso

Garrote (Livro do Clã: Assamita Segunda Edição, página 30)

Essa é a habilidade de retestar ao usar a Arma Garrote.

CONHECIMENTO: ASSAMITA E CONHECIMENTO: ASSAMITA ANTITRIBU

Forasteiros aprendendo Conhecimento Assamita podem aprender os níveis de 1 a 4; no entanto, o quarto nível deve ser ensinado a eles por um Ancião do Clã (Aprovação do Coordenador). Devidamente aprovados, os convertidos estão a par de toda a gama dos níveis 1-5, mas os níveis 4 e 5 também devem ser ensinados a eles por um Ancião do Clã (Aprovação do Coordenador). Assamitas estão a par de um estágio acima, significando que o nível 1 vale como 1 e 2, o nível 2 como 3 e etc. Nota: PC's Assamitas que possuem Conhecimento Assamita podem obter conhecimento sobre membros conhecidos do clã apropriados ao seu nível de conhecimento. O que significa que se você quiser saber se "X" Assamita tem "Y" classificação, você deve ser capaz de descobrir essa informação. Informações específicas de uma Fação diferente da sua são consideradas de um nível mais alto. Assamitas aprendem Conhecimento Assamita Antitribu como Fora do Clã, da mesma maneira que Assamitas Antitribu aprendem Conhecimento Assamita como Fora do Clã.

Conhecimento Assamita x1:

- Os Assamitas são assassinos que trabalham somente para Príncipes.
- Assamitas podem se misturar em qualquer ambiente e são mestres da furtividade
- Assamitas trabalham apenas pelo sangue de outros vampiros
- Todos os Assamitas são viciados em diablerie

Conhecimento Assamita x2:

- Você sabe que as Disciplinas Assamitas primárias são Celeridade, Quietus e Ofuscação, e que Quietus é única de seu Clã.
- Você sabe que os Assamitas têm uma sede incessante pela Vitae de Membros e que eles têm a reputação de serem diableristas em série e assassinos profissionais.
- Você está ciente de que, até recentemente, os Assamitas haviam sido colocados sob uma maldição pelo Clã Tremere, o que os impedia fisicamente de absorverem a Vitae de Membros.

- Você sabe que recentemente o Clã parece ter sofrido algum tipo de cisma, e que uma porção considerável de Assamitas se juntou (ou pelo menos fez acordos) com a Camarilla.
- Você sabe que facções foram criadas recentemente dentro do Clã, uma das quais se aproximou da Camarilla (Cismáticos) buscando afiliação, e estes agora são considerados membro plenos da Camarilla, embora existam alguns que ainda estejam em estágio probatório. Você também está ciente de que um Justicar pode remover seu status probatório (a partir de 2008) e os anciões do clã no Cisma ordenaram que isso fosse feito.

Conhecimento Assamita x3

- Você sabe que a maldição sobre os Assamitas foi criada pelos Tremere no final da Primeira Revolta Anarquista.
- Você está ciente de que existem, de fato, múltiplas castas de Assamitas: Guerreiros, Vizires e Feiticeiros, e que cada uma delas cumpre uma função diferente dentro da hierarquia do Clã. Você está ciente de que a maioria dos Assamitas que os forasteiros encontram são Guerreiros.
- Você está ciente de que as Disciplinas Assamitas listadas no primeiro nível do Conhecimento aplicam-se apenas à casta Guerreira. Você sabe que os Vizires possuem Auspícios ao invés de Ofuscação, e os Feiticeiros possuem Feitiçaria ao invés de Celeridade.
- Você sabe que o clã é tradicionalmente governado pelo mais velho entre eles, e que os Assamitas geralmente se submetem ao mais velho de seu tipo em cada cidade.
- Você sabe e pode recitar as Leis de Haqim (embora possa não entender o significado delas).
- Você sabe que o Du'at são os três chefes das respectivas castas entre os Legalistas: O Califa (Guerreiros), o Vizir ou Fikiri (Vizires) e o Amr (Feiticeiros).
- Você sabe que a pele de um Assamita gradualmente se torna mais escura ao longo do tempo, ao invés de mais pálida.
- Você conhece a história recente do clã e conhece o Tratado de Tiro.
- Você entende o significado por trás do Khabar.
- Você conhece as diferentes facções dentro dos Assamitas: Legalistas, Cismáticos, Despojados etc.
- Você está ciente de alguns termos usados para descrever as classificações das várias castas. (Fida'i, Rafiq, aspirante, mestre, etc.)
- Você também está ciente de quem você pode ter que contactar para subir na classificação, mesmo que não entenda quem ou o que eles sejam (ou seja, o consílio dos pergaminhos, o Shakari, etc.).

Conhecimento Assamita x4:

- Você sabe que 'Haqim' foi considerado um juiz para os outros Clãs e suas crias indisciplinadas, e que alguns Assamitas se esforçam para levar a cabo este imperativo.
- Você ouviu falar de Assamitas lendários, tais como: Izhim, um dos Quatro Serafins da Mão Negra, presente na

Convenção dos Espinhos; Jamal, o antigo mais velho que reinava sobre Alamut, destruído por Ur-Shulgi; Antara, o Pastor dos Lobos, Fátima Al-Faqadi e Thetmes, atual Califa de Alamut.

- Você sabe que o cisma ocorreu com o retorno de Ur-Shulgi, que afirma ser o arauto escolhido por Haqim. Desde seu retorno, os Assamitas se dividiram em vários campos. Eles são: Os Legalistas, que seguem Ur-Shulgi; os Cismáticos, que seguem al-Ashrad, o antigo Amr do Du'at; os Antitribu, que se juntaram ao Sabá (também conhecidos como os Inconquistados ou os Anjos de Caim); e os Despojados, que não reivindicam participação na luta interna do clã Assamita.
- Você sabe sobre a série de eventos durante a Primeira Revolta Anarquista que levaram à Maldição Tremere, e provavelmente leu o Tratado de Tiro. Você está ciente de que o clã na época se recusou a render-se e se juntar à Camarilla.
- Você está ciente de que existem pequenas anormalidades inerentes a cada uma das castas, algo semelhante às falhas do Clã.
- Você sabe que os Vizires tendem a ser loucamente obsessivos com suas especializações, que os feiticeiros parecem estar constantemente imbuídos da aura de sua magia do sangue, e que os guerreiros sempre mostram sinais de diablerie (independentemente de terem ou não realizado a ação).
- Você já ouviu falar da ordem de guerreiras conhecida como a Irmandade das Erinias e do "Clube dos Mil Metros", um grupo informal de qualquer Assamita que tenha conseguido matar outro Membro a um quilômetro de distância ou mais.
- Você conhece a história da "Maldição do Sangue" e da parte dos Tremere nela.
- Você pode determinar quem são os Assamitas proeminentes de cada facção (com um Desafio Mental Estático).
- Você sabe que eles estão livres da Maldição Tremere.
- Você já ouviu falar de uma Linhagem Assamita que usa Animalismo.
- Você já ouviu falar de uma Linhagem Assamita que usa Presença.
- Você está ciente de todos os termos usados para descrever as classificações nas várias castas.

Conhecimento Assamita x5:

- Você está ciente de que os Antitribu compunham a maior parte da força de combate de elite do Sabá, a Mão Negra (hora de comprar algum Conhecimento Sabá).
- Você já ouviu falar das Guerras Baali e de como os Filhos de Haqim aparentemente combateram as forças infernalistas empenhadas em surpreender a Segunda Cidade. Você também conhece a história de como Ur-Shulgi apareceu originalmente em uma dessas batalhas, e diz-se que ele sozinho matou toda a força Baali naquela época.
- Você pelo menos ouviu falar, de passagem, de Assamitas famosos como: Djuhah, um dos quatro Serafins da Mão Negra e antigo discípulo de Izhim Ur-Baal; e Tariq, o Silencioso, um diablerista em série que está entre os anátemas mais procurados da Camarilla.

- Você ouviu as histórias de como Haqim criou cada casta na Segunda Cidade, de como ele fundou Alamut a partir de uma montanha sólida, golpeando-a com sua lança, e de como ele eventualmente a abandonou, descontente com as brigas de seus filhos.
- Você já ouviu falar dos Leopardos de Sião, uma ordem Assamita exclusivamente judaica.
- Você já ouviu falar da Teia dos Punhais, uma organização secreta de assassinos de elite dentro do Clã, embora você saiba pouco mais.
- Você conhece a história anterior à "Maldição do Sangue", o período do mundo antigo até a Idade das Trevas.
- Você conhece os membros ativos de sua própria facção e onde eles estão localizados. • Você já ouviu falar de alguns dos membros mais proeminentes de outras facções e onde eles estão localizados.
- Você conhece os detalhes sobre as linhagens de sangue Assamitas.

Conhecimento Assamita x6:

- Você sabe que antes da maldição ser suspensa, dizia-se que os feiticeiros Assamitas haviam criado um ritual pelo qual alguém poderia criar uma falsa diablerie através de um processo sobre sangue acumulado, e é por isso que os guerreiros assassinos por tanto tempo aceitaram sangue como pagamento por seus serviços, oferecendo-o como dizimo aos seus senhores.
- Você também ouviu que foi dos Baali, não de Caim, que os Assamitas adquiriram sua maldição de clã.
- Você já ouviu falar do Sangue dos Corações, um poço místico que uma vez dizia-se estar no interior de Alamut. Diz-se que quando qualquer Assamita coloca uma gota de seu sangue no Sangue dos Corações, todo o poço borbulha com vitae semelhante, e que feiticeiros habilidosos podem, desta doação, recuperar o sangue de qualquer Assamita que tenha usado o poço.
- Você conhece a história do Começo – a fundação do Clã.
- Você conhece a Trilha do Sangue em sua forma que alguns reivindicam ser a forma pura (Ur-Shulgi também afirma que sua versão moderna da Trilha do Sangue é a verdadeira forma original da Trilha), chamada Caminho do Sangue. O Caminho do Sangue difere grandemente da Trilha do Sangue moderna. As razões para julgar, cometer diablerie e a relação com outras crias de Caim são completamente diferentes.
- Você conhece a versão da Trilha do Sangue praticada e desenvolvida durante o tempo da Maldição Tremere. Como a versão original exigia a Diablerie, a trilha mudou para se adequar ao papel dos Filhos de Haqim após o Tratado de Tiro. Embora praticada por muitos dos guerreiros durante os 500 anos da maldição, nos últimos tempos esta variação da trilha tem sido largamente abandonada.

Conhecimento Assamita Antitribu x1:

- Os Assamitas são assassinos que trabalham somente para os Príncipes.
- Assamitas podem se misturar em qualquer ambiente e são mestres da furtividade.
- Assamitas trabalham somente pelo sangue de outros vampiros.

- Todos os Assamitas são viciados em diablerie.

Conhecimento Assamita Antitribu x2:

- Você sabe que as Disciplinas primárias dos Assamitas são Celeridade, Quietus e Ofuscação, e que Quietus é única em seu Clã.
- Você sabe que os Assamitas Antitribu são chamados de “Anjos de Caim” e “Inconquistados”, embora você não saiba a diferença.
- As Trilhas de Iluminação comuns para os Assamitas Antitribu são a Trilha do Acordo Honrado e a Trilha de Caim.
- Você sabe que os Assamitas Antitribu compõem o núcleo dos Assassinos no Sabá, bem como boa parte da Mão Negra.
- Você sabe que os Assamitas Antitribu vão Abraçar qualquer indivíduo de qualquer etnia, se achar que este se adéqua à causa. Este é um contraste gritante com o núcleo do clã, que tende a abraçar somente os descendentes do Oriente Médio e, muitas vezes, apenas homens.

Conhecimento Assamita Antitribu x3:

- Você sabe os nomes de vários Assamitas Antitribu famosos, Izhim Ur-Baal (que foi um dos Assamitas na Convenção dos Espinhos e supostamente um Serafim da Mão Negra), Lady Verdais (que ajudou a criar as Trilhas de Iluminação do Sabá), Karif al-Numair (um dos primeiros Assamitas Antitribu, também na Convenção dos Espinhos e membro da Mão Negra), Joe “Boot” Hill (Mão Negra e Ductus da Gangue de Boot Hill), Djulah (suposto Serafim da Mão Negra e lendário guerreiro), Yazid Tamari (Mão Negra, antigo Serafim temporário e visto como um dos líderes modernos dos Assamitas Antitribu).
- Você sabe que os Assamitas Antitribu nunca sofreram com a maldição dos Tremere sobre seus primos.
- Você entende que existem diferentes tipos de Assamitas.
- Você sabe que um grupo chamado Shakari é líder entre os Inconquistados.

Conhecimento Assamita Antitribu x4:

- Você sabe que os Assamitas do Sabá estão ligados à Mão Negra de alguma forma. Ou eles ajudaram a criá-la ou assumiram o controle em um determinado momento.
- Você conhece os pontos de vista dos Inconquistados sobre as Leis de Haqim.
- Você já ouviu falar que a recente onda de Inconquistados para a Espada de Caim veio de algum horror em Alamut.
- Você sabe quem são os Shakari e sabe sobre a diablerie ritual do Hulul a cada 100 anos.
- Você está ciente de que existem, na verdade, múltiplas castas de Assamitas: Guerreiros, Vizires e Feiticeiros, e você está ciente de que a maioria dos Assamitas que os forasteiros encontram são Guerreiros, já que Feiticeiros são raros e Vizires ainda mais incomuns.

- Você sabe que os Inconquistados seguem um líder chamado Hulul.
- Você já ouviu falar da lendária casa dos Assamitas, Alamut.

Conhecimento Assamita Antitribu x5:

- Você conhece a estrutura hierárquica dos Inconquistados (incluindo as posições dos Anjos).
- Você sabe que os Anjos de Caim são os descendentes dos Inconquistados originais, nunca educados na história de seu clã e, portanto, mais dedicados à sua seita do que a sua herança.
- Você sabe que foi Yazid Tamari que manteve os Assamitas Antitribu juntos (os poucos Inconquistados remanescentes, os Anjos de Caim e a Mão Negra Assamita Antitribu) e os reuniu mais uma vez. Você também sabe que Yazid é a Cria ou grandchilde de Djuhah.
- Você está ciente de que as Disciplinas Assamitas listadas no primeiro nível do Conhecimento aplicam-se apenas à casta Guerreira. Você sabe que os Vizires possuem Auspícios ao invés de Ofuscação, e os Feiticeiros possuem Feitiçaria ao invés de Celeridade.
- Você ouviu rumores de que Dastur Anosh (um dos Serafins da Mão Negra) é um Assamita Antitribu.
- Você já ouviu falar de uma Linhagem Assamita que usa Animalismo.
- Você já ouviu falar de uma Linhagem Assamita que usa Presença.

Conhecimento Assamita Antitribu x6:

- Você está ciente de que os Inconquistados não são tão leais ao Sabá quanto são ao seu clã.
- Você sabe que foi o Serafim Jalan-Aajav que apoiou os Assamitas Antitribu no Sabá e evitou suas destruições quando os anciões do clã desertaram em massa de volta a Alamut.
- Você ouviu rumores de que os Feiticeiros e Vizires originais do Sabá que fugiram de Alamut foram destruídos em Chorazin pelas ações de Izhim Ur-Baal para dissipar a Maldição dos Tremere.
- Você sabe que Izhim Ur-Baal e Djuhah não foram vistos por mais de dez anos. Muitos suspeitam que eles voltaram a Alamut e servem agora a Ur-Shulgi.
- Você sabe que a Mão Negra, como é conhecida hoje, foi criada pelos Assamitas Antitribu. Isso quer dizer que sua estrutura e treinamento foram tirados das habilidades dos Assamitas (Hora de comprar um pouco de Conhecimento: Mão Negra).
- Você sabe que os Inconquistados e a Mão Negra compartilham uma forte aliança. Que após a deserção em massa dos anciões Assamitas Antitribu da Mão Negra, os atuais Shakari e Hulul formaram um acordo com os Serafins e o Regente do Sabá. Há rumores de que, devido à deserção em primeiro lugar, algum tipo de acordo foi feito para conquistar essa confiança e apoio por parte do Consistório.
- Você conhece os detalhes sobre as linhagens de sangue Assamitas.

ARMAS ESPECIAIS

Zarabatana

Bônus: 2

Traços Negativos: Frágil

Ocultabilidade: Jaqueta

Dano: Nenhum (Pode usar Veneno ou Drogas)

Garrote

Bônus: 1

Traços Negativos: Frágil

Ocultabilidade: Bolso

Dano: 1 Letal

Especial: Sufocamento: Aqueles agarrados com um Garrote perderão sua capacidade de falar ou respirar enquanto estiverem presos por ele.

Punhal de Soco (Katar)

Bônus: 2

Traços Negativos: Desajeitado

Ocultabilidade: Jaqueta

Dano: 1 Letal

Especial: Velocidade.

Garras de Tigre (Bakh Nagh)

Bônus: 2

Traços Negativos: Curto

Ocultabilidade: Bolso

Dano: 1 Letal

Especial: Velocidade

ARMAS ALQUÍMICAS (LIVRO DO CLÃ ASSAMITA SEGUNDA EDIÇÃO, PÁGINA 26)

Pó da Peste:

O alvo perde três traços físicos pelo restante de uma cena ou uma hora.

Pó Amargo:

Use como Impresso, mas substitua "Agonia Sanguínea" por Carícia de Baal

Pó da Água de Sangue:

Aqueles afetados por esse pó devem fazer um desafio físico estático para cada traço de sangue que possuem atualmente em seu sistema. Para cada derrota, um traço de sangue é perdido.

Pó Amaldiçoado:

Aqueles afetados por esse pó devem fazer um desafio físico estático para cada traço de sangue que possuem atualmente em seu sistema. Em cada derrota, eles perdem esse traço de sangue e recebem 1 nível de dano

agravado. Esta é a mais rara das armas alquímicas, e não é frequentemente distribuída pelo clã.

ANTECEDENTES

Teia de Influência (Somente Vizires Cismáticos)

Assamitas Vizires podem comprar o antecedente chamado Teia de Influência. Eles podem comprar um nível desse antecedente igual ao nível correspondente à sua classificação no clã. Como os políticos, corretores de influência, sábios e administradores do clã Assamita, a casta Vizir acumulou uma rede de influências muito desenvolvida em todo o mundo, em conjunto com os favores a eles devidos, as informações sobre materiais de chantagem que possuíam e os poderosos Membros que eles colocaram em posições de influência. Como resultado, os Vizires podem usar essa rede para seus próprios usos enquanto examinam suas agendas para a glória maior do clã... mas à medida que o Vizir sobe de nível e toma vantagem da rede, mais será esperado que ele contribua. O vizir tem permissão para fazer um único pedido à Teia por mês, mas deve explicar como o pedido beneficiará os Filhos (tornar uma tarefa melhor realizada através da tutoria de uma Disciplina é considerada uma desculpa adequada, mas você deve estar preparado para elaborar com alguns detalhes a razão pela qual isso é necessário, especialmente com pedidos de nível mais alto ou incomuns). O uso deste Antecedente é adicional a quaisquer outros antecedentes que o Vizir possa ter e, de fato, pode adicionar a eles, caso o narrador julgue adequado permiti-lo. Adquirir os Níveis 1 e 2 é de Aprovação do Narrador. Nível 3 exige Notificação do Coordenador. Níveis 4 e 5 exigem Aprovação do Coordenador.

- Pode usar 1 Antecedente Influência, Aliados ou Contatos como se fosse seu, ou ter um dos seguintes efeitos lançado sobre você via Dur-An-Ki por uma cena ou uma hora: Línguas de Madeira, Voo, Gíria Astral
- Pode usar 2 Antecedentes Influência, Aliados ou Contatos como se fossem seus, ou ter um dos seguintes efeitos lançados sobre você via Dur-An-Ki por uma cena ou uma hora: Visão Hermética, Odor de Decepção, Pele do Camaleão
- Pode usar 3 Antecedentes Influência, Aliados ou Contatos como se fossem seus, ou ter um dos seguintes efeitos lançados sobre você via Dur-An-Ki por uma cena ou uma hora: Postura Despretensiosa, Dualidade, Potência do Sangue
- Pode usar 4 Antecedentes Influência, Aliados ou Contatos como se fossem seus, ou ter um dos seguintes efeitos lançados sobre você via Dur-An-Ki por uma cena ou uma hora: Corpo Fantasma, Clareza Perfeita, Pensamento Duplo
- Pode usar 5 Antecedentes Influência, Aliados ou Contatos como se fossem seus, ou ter um dos seguintes efeitos lançados sobre você via Dur-An-Ki por uma cena ou uma hora: Grito de Guerra, Ler os Planos Celestiais, Ondulações no Mar de Estrelas

Teia de Ferro (Apenas Guerreiros Cismáticos)

Guerreiros Assamitas podem comprar o antecedente chamado Teia de Ferro. Eles podem comprar um nível desse antecedente igual ao nível correspondente à sua classificação no clã. Adquirir os Níveis 1 e 2 é de Aprovação do Narrador. Nível 3 exige Notificação do Coordenador. Níveis 4 e 5 exigem Aprovação do Coordenador. Os guerreiros esperam e demandam apoio dos Vizires e Feiticeiros para realizar suas tarefas marciais para o clã. Às vezes isso vem na forma de equipamentos por parte dos Vizires ou efeitos mais místicos vindos de um Feiticeiro. Um guerreiro com esse antecedente pode usá-lo uma vez por mês.

- Pode obter algum tipo de equipamento mundano, ou ter um dos seguintes efeitos lançado sobre você via Dur-An-Ki por uma cena ou uma hora: Força Elemental, Mãos em Chamas, Deflexão da Condenação da Madeira, Passagem Incorpórea.

- Pode obter equipamentos mais especializados do que o comum, ou ter um dos seguintes efeitos lançado sobre você via Dur-An-Ki por uma cena ou uma hora: Visão Hermética, Odor da Decepção, Centralização, Vestir a Máscara das Sombras, Sangue Curativo

- Pode obter equipamento raro, ou ter um dos seguintes efeitos lançado sobre você via Dur-An-Ki por uma cena ou uma hora: Potência de Sangue, Pensamento Duplo, Postura Despretensiosa, Batismo de Proteção, Gatilho Inferior, Direção da Lança de Ahriman

- Pode obter itens e equipamentos místicos, ou ter um dos seguintes efeitos lançado sobre você via Dur-An-Ki por uma cena ou uma hora: Clareza Perfeita, Invocar a Lua do Caçador, Portal de Apsu, Ver com os Olhos dos Céus.

- Pode obter um item místico verdadeiramente único ou, ou ter um dos seguintes efeitos lançado sobre você via Dur-An-Ki por uma cena ou uma hora: Corpo Fantasma, Grito de Guerra, Ondulações no Mar de Estrelas

MÉRITOS E FALHAS

Contato Marijava (Mérito de 1 ponto)

Veja o Livro do Clã Assamita Segunda Edição, página 26. É necessária Aprovação do Coordenador Assamita para ter esse mérito.

Aliado Cismático (Mérito de 2 pontos)

O mesmo que o Mérito Aliado Inconquistado encontrado no Livro do Clã Assamita Segunda Edição, página 26. Apenas substitua a Palavra Inconquistado por Cismático.

Aliado Inconquistado (Mérito de 2 pontos)

Veja o Livro do Clã Assamita Segunda Edição, página 26.

Inimigo Cismático (Falha de 1 pontos)

O mesmo que a Falha Inimigo Inconquistado encontrada no Livro do Clã Assamita Segunda Edição, página 26. Basta substituir a palavra Inconquistado por Cismático. Você também deve apostar um traço social adicional em todos os desafios contra membros do Cisma.

Inimigo Inconquistado (Falha de 1 ponto)

Veja o Livro do Clã Assamita Segunda Edição, página 26.

Desgraçado (Falha de 2 pontos)

Veja o Livro do Clã Assamita Segunda Edição, página 27. Você deve apostar uma característica adicional em todos os desafios sociais entre sua facção de Assamitas.

Inimigo Silsila (Defeito de 2 pontos)

Ver Livro do Clã Assamita Segunda Edição, página 27

Inimigo no Du'at (Falha de 4 pontos)

Ver Livro do Clã Assamita Segunda Edição, página 27

Inimigo no Sabá (Falha de 2 pontos)

O mesmo que a Falha Inimigo Silsila encontrada no Livro do Clã Assamita Segunda Edição, página 27. Basta substituir a palavra Silsila por Sabá

Inimigo Shakari (Falha de 4 pontos)

O mesmo que a Falha Inimigo no Du'at encontrado no Livro do Clã Assamita Segunda Edição, página 27. No entanto, em vez do Du'at, seu inimigo é um dos líderes Shakari dos Inconquistados. Assumir essa Falha exige Aprovação do Coordenador Assamita.

Sangue Duplo (Aprovação do Coordenador)

(Mérito Sobrenatural de 4 pontos e só pode ser adquirido na criação do personagem)

Você é um retorno aos tempos antigos: a maneira como a Maldição mudou você é a prova de que todas as três castas estão de alguma forma interconectadas por ancestralidade e sangue em comum. Você exibe alguma das afinidades de Disciplina de uma casta além da sua própria, dando-lhe efetivamente quatro Disciplinas pelas quais você paga custos de experiência do clã. Se você é um guerreiro, você ganha Auspícios. Se você é um feiticeiro, ganha Celeridade. Se você é um vizir, ganha Ofuscação. Os Assamitas que sabem o que você é lhe concedem grande estima, e os membros mais supersticiosos do clã consideram você um amuleto de boa sorte. No entanto, essa bênção não vem sem uma maldição em troca. Você manifestou a fraqueza de outra casta por causa do sangue, além da sua própria, dando a você efetivamente duas fraquezas de clã (note que isto requer o uso das regras de fraqueza de castas opcionais do Livro do Clã Revisado). Guerreiros recebem a ocultação enfraquecida dos feiticeiros, feiticeiros são amaldiçoados com a demência obsessiva dos vizires, e vizires precisam lidar com o vício em vitae dos guerreiros. Você pode adquirir isto em conjunção com a Falha: Não Quebrado (veja o Livro do Clã Revisado), efetivamente dando a você três falhas de clã e uma não-vida muito interessante. Apenas personagens Assamitas podem assumir essa falha. Ela está disponível para os Assamitas de todas as castas e afiliações políticas, incluindo os Despojados (mas não para Caitiffs Abraçados por Assamitas). Nota: Este mérito não permite que alguém ganhe Feitiçaria fora de casta.

Não Envelhecer

(Mérito Sobrenatural de 2 pontos, só pode ser adquirido na Criação do Personagem)

Sua pele não escurece como a da maioria dos Assamitas. Embora isso seja de pouca vantagem para um neófito médio, se tornará progressivamente mais valioso à medida que você envelhece. Personagens com este Mérito têm a mesma aparência física que os Cainitas de outros clãs, ou seja, pálidos e sem vida, mas sem as dificuldades sociais típicas dos Assamitas depois de seus primeiros séculos de vida, além de poder se passar por um membro de outro clã muito mais facilmente.

Vício Mágico (Falha Física de 3 ou 5 pontos)

Seja através de uma vontade fraca, uma anomalia persistente de seus dias mortais ou o uso excessivo de componentes rituais como kalif, você se tornou viciado nas drogas psicoativas alquímicas que alguns feiticeiros usam para concentrar sua magia de sangue. Indo além de um mero vício físico ou psicológico, essa dependência vai tão longe a ponto de afetar seu próprio domínio sobre os poderes sob seu comando. Sua competência com a Feitiçaria Assamita depende da frequência com que você atende ao seu vício. Se você adquirir o defeito por 3

pontos, você deve apostar duas características extras em todos os desafios relacionados à sua magia de sangue quando não estiver sob a influência de uma substância de sua escolha. Por 5 pontos, você não pode usar nenhum dos seus poderes ou rituais de magia de sangue sem o auxílio do seu produto químico preferido. Você não pode adquirir essa falha a menos que tenha pelo menos um poder básico de Feitiçaria Assamita. Para a assistência dos idiotas em fase terminal, vamos dizer isso explicitamente: Interprete o uso de drogas do seu personagem, não use drogas por si mesmo.

Exilado (Falha Social de 2 pontos. Deve ser adquirida na Criação e exige Notificação do Coordenador) [tirada de Libellus Sanguinis 3]

Você rejeitou o papel da casta em que foi abraçado, preferindo definir sua própria existência e seguir o caminho de outra casta. Enquanto muitos Assamitas tomam este caminho com poucas repercussões negativas, você conseguiu fazer barulho suficiente para ganhar uma certa quantidade de notoriedade. Talvez você tenha feito um espetáculo público sobre sua falta de interesse em sua herança, ou talvez tenha pedido a um mentor de outra casta que o tomasse como sua Cria substituta. Quaisquer que sejam os detalhes, você mostrou muito desrespeito à sua linhagem. Seu sire se recusa a reconhecer sua existência, e todos os outros membros da sua casta de Abraço o tratam com desdém. Você fica com menos 2 traços em toda interação social com sua casta de Abraço. Esta é uma Falha Social que lida com a casta do indivíduo; você é de sua nova casta para todos os efeitos. (Os membros da sua casta de Abraço precisam ser informados desta falha quando você for introduzido, pois você é conhecido pelo que aconteceu).

Não Quebrado (Falha sobrenatural de 3 pontos, só pode ser adquirida na Criação do Personagem) [tirada do Livro do Clã 3a Edição]

Por algum motivo, a Maldição Tremere era mais forte em você do que na maioria dos seus companheiros de clã. Isso não era um grande problema enquanto todos vocês eram afetados por ela. No entanto, quando Ur-Shulgi lançou a Quebra, o poder do grande ritual não o purificou completamente. Você agora compartilha a sede de sua casta pelo sangue Cainita – mas para você essa substância primordial tão almejada ainda é um veneno. Sistema TM: Você toma um nível de vitalidade de dano letal para cada Traço de Sangue não Assamita que você ingere, embora esses Traços de Sangue 'entrem' em sua Reserva de Sangue depois que o dano é infligido. Você não pode usar poderes de Fortitude ou outras habilidades sobrenaturais para reduzir esse dano. Você ganha um reteste gratuito em cada desafio de autocontrole ao lidar com a falha da casta guerreira.

Ecoss (Falha Sobrenatural de 1 a 5 pontos)

Essa falha, apropriada para feiticeiros Assamitas, flui da natureza sobrenatural desses seres. Ela é classificada de 1 a 5 pontos e faz com que a realidade em torno do personagem se comporte de maneira não natural. Se adquirido por 1 ponto, o efeito da falha é pouco notado; leite coalha, a água gira em uma direção diferente do que seria esperado, e efeitos semelhantes. Em níveis mais altos, os efeitos são mais distintos; a fumaça de um cigarro flui contra o vento, ou uma brisa leve acompanha permanentemente o vampiro. Nos níveis ainda mais altos, a falha é bastante severa; coisas começam a levitar, portas se fecham, o gosto doce se torna amargo, sombras caem na direção oposta/errada, e assim por diante. Essa falha não cria coisas que não existem, como alucinações. É o recuo da realidade a partir da essência mágica de um mago vampiro.

Fraqueza de Guerreiro (Falha Sobrenatural de 3 pontos)

Todos os guerreiros podem se tornar viciados no sangue de outros Cainitas. Toda vez que um guerreiro prova Vitae Cainita, o jogador deve fazer um teste de autocontrole (4 traços). Se esse teste falhar, o personagem fica viciado. Desse ponto em diante, toda vez que ele encontrar a Vitae desse Cainita, o jogador deve fazer um teste de autocontrole novamente ou o personagem entrará em frenesi de fome imediatamente. Os guerreiros também

sofrem de auras manchadas – uma inspeção da aura em um guerreiro revela sinais de diablerie, mesmo que o personagem nunca tenha provado Vitae Cainita desde seu Abraço. A casta acredita amplamente que isto é um remanescente se sua prática ancestral como juízes na Segunda Cidade de cometer diablerie ritual. Essa mancha é um problema pequeno entre os Legalistas ou os Antitribu, mas pode ser um impedimento severo para um guerreiro que busca aceitação na Camarilla. Este defeito é listado aqui pois sabe-se que se espalhou pelas outras castas.

Fraqueza de Feiticeiro (Falha Sobrenatural de 3 pontos)

Os feiticeiros afirmam ter praticado magia de sangue desde as noites da Segunda Cidade. Seja esse o caso ou não, eles têm estado nesta tarefa por tempo suficiente para que isso os tenha marcado, mesmo àqueles que não fazem extensas explorações sobre a Feitiçaria Assamita. A aura de um feiticeiro sempre mostra os sinais distintivos associados à magia do sangue, e qualquer observador com a habilidade de reconhecer auras sempre verá essas marcas. Qualquer uso de Percepção de Aura em um feiticeiro revela que ele pratica magia de sangue, mesmo que o personagem não tenha conhecimento de Taumaturgia ou Feitiçaria Assamita e mesmo que o observador falhe no Desafio Mental Estático necessário para ler o estado emocional do feiticeiro. Todos os usos de Auspícios ou outras percepções sobrenaturais em um feiticeiro ganham dois Traços bônus. Qualquer observador que use percepção sobrenatural para perfurar a Ofuscação de um feiticeiro é considerado como tendo um nível a mais de Auspícios do que realmente tem para propósitos de níveis comparativos de poder. Por exemplo, um personagem com Percepção da Aura tentando penetrar a Ofuscação de um feiticeiro trata seu Auspícios como se ele conhecesse Toque do Espírito ao compará-lo com o nível de Ofuscação do feiticeiro. Para aqueles de dentro ou fora do Clã que aprendem Feitiçaria Assamita mas não são da Casta Feiticeira, recomenda-se que este defeito seja adquirido.

Fraqueza de Vizir (Falha Sobrenatural de 3 pontos)

Um personagem vizir tem uma perturbação Obsessiva/Compulsiva que está relacionada à habilidade criativa ou intelectual na qual possui mais Traços de Habilidade. Quando essa perturbação está ativa, ela se mostra em padrões sutis na aura do vizir. Um observador que usa Percepção de Aura sobre o vizir enquanto esta desordem está ativa, pode fazer um Desafio Mental Estático contra uma dificuldade igual ao número de Traços Mentais permanentes do vizir. Um sucesso permite ao observador descobrir qual é o foco da perturbação. O observador deve ter pelo menos um Traço de Habilidade em Empatia para tentar essa identificação. Apesar de seus protestos em contrário, os vizires são loucos – pelo menos segundo os padrões do sistema de jogo. Todo vizir se vê preso à continuação de suas buscas escolhidas, excluindo preocupações triviais como o abrigo diário ou a alimentação noturna. Se o personagem tem uma área específica de especialização, ele se concentra nela ao ponto da monomania. Se não há tal foco para sua existência noturna, ele se fixa nos detalhes minuciosos das tarefas rotineiras. Esta falha de perturbação por vezes se espalha para outras Castas e, como tal, está disponível para os não-Vizires. É recomendado que todas as Falhas de Casta não sejam autorizadas a ser compradas de forma displicente, já que as maldições de Haqim e dos Baali são muito mais fortes do que a vontade de qualquer indivíduo.

Sangue Agradável (Falha Supernatural de 2 pontos)

De alguma forma, sua vitae não é adequada para os efeitos tóxicos da disciplina Quietus. É preciso mais esforço para transformar seu sangue em venenos e outras substâncias ofensivas. Todos os custos de Sangue para ativar os poderes de Quietus apropriados são dobrados, ou seus efeitos são reduzidos à metade.

Exemplo: Quietus básico e Chamado de Dagon (primeiro intermediário) custam 2 traços de Sangue para ativar em vez de um, enquanto Carícia de Baal e Sabor da Morte dependem dos traços de Sangue gastos. Cada ponto de

Sangue causa um ponto de dano Letal ao seu oponente, a menos que 2 Pontos de Sangue sejam gastos para transformar sua vitae em um material mais potente.

Faces Familiares (Falha Supernatural de 4 pontos)

No seu passado, você diablerizou um inimigo seu. Depois de fazer isso, o sangue dele ainda circula em suas veias por algum motivo estranho, sem nunca desaparecer por completo. Qualquer um que ingerir seu sangue ganha repentinamente "traços distintivos" do seu antigo inimigo (como cor do cabelo, cor dos olhos, características faciais, estrutura corporal, etc.), dependendo da quantidade ingerida. Abraçar alguém transforma completamente a pessoa em quem você uma vez diablerizou, e transformar alguém em carniçal muda o indivíduo de uma maneira extrema. Aqueles que bebem de você ou ingerem seu sangue em situações diferentes do Abraço ou da criação de um Carniçal (como outros membros), ganham certos traços da pessoa, dependendo de quanto é ingerido:

- 1 Ponto de Sangue – Maneirismos, Gestos
- 2 Pontos de Sangue – Voz da Pessoa
- 3 Pontos de Sangue – Cabelo, Olhos, Cor da Pele
- 4 Pontos de Sangue – Altura, Peso
- 5 Pontos de Sangue – Transformação completa, mental e física.
- 6+ Pontos de Sangue – Memórias residuais permanecem por semanas.

Lembre-se, os efeitos duram apenas enquanto o Membro estiver com o sangue em seu corpo. Até que o sangue seja disperso, ele é transformado na pessoa que você uma vez encontrou. Se 6 ou mais Pontos de Sangue forem tomados, as memórias residuais de seu inimigo vão continuar por semanas, mesmo depois que o sangue que o indivíduo ingeriu de você seja gasto. Essa falha também pode ser uma pequena benção. Ela desencorajará qualquer um que decida beber de você, e qualquer um que o diablerize ganhará esta falha, ainda que a pessoa cujos traços serão transmitidos pelo sangue passe a ser você. Como uma doença, ela é transmitida por descuido.

Minhit Dume (Mérito Sobrenatural de 2 pontos)

Este mérito é permitido apenas para Assamitas da Casta Vizir. Eles podem comprar a variante de Quietus descrita no livro Lore of the Clans. Isso substitui a versão normal de Quietus dos Vizires.

Hematus (Mérito Sobrenatural de 2 pontos)

Este mérito é permitido apenas para Assamitas da Casta Vizir. Eles podem comprar a variante de Quietus descrita na edição de 20 anos de aniversário de Vampiro a Idade das Trevas. Isso substitui a versão normal de Quietus dos Vizires.

Cruscitus (Mérito Sobrenatural de 2 pontos)

Este mérito é permitido somente para Assamitas da Casta Guerreira. Eles podem comprar a variante de Quietus descrita na edição de 20 anos de aniversário de Vampiro a Idade das Trevas. Isso substitui a versão normal de Quietus dos Guerreiros.

Quietus Feiticeiro (mérito sobrenatural de 2 pontos)/Minhit Dume (mérito sobrenatural de 2 pontos)

Este Mérito é permitido somente para Assamitas da Casta Feiticeira. Eles podem comprar a variação de Quietus do livro Lore of the Clans. Isso substitui a versão normal de Quietus dos Feiticeiros.

Aliado Sectário (Mérito de 1 ponto)

Veja Lore of the Clãs, página 26.

Assassino de Mil Metros (Mérito de 1 ponto)

Você tem um Traço Bônus ao atirar com um rifle sniper, caso contrário, consulte o livro Lore of the Clans, página 26.

Múltiplas Maldições (Falha de 3 pontos)

Veja Lore of the Clans, página 26.

TRILHAS DE ILUMINAÇÃO

Embora, de longe, a clara maioria do clã Assamita siga a trilha da humanidade, muitos outros escolheram outras trilhas de moralidade. Abaixo você encontrará várias trilhas de iluminação criadas pelo clã Assamita ou praticadas por muitos membros do clã. De maneira nenhuma esta lista inclui todas elas. São simplesmente as trilhas de iluminação mais comuns que podem ser encontrados nos vários tipos de Assamitas que seguem trilhas.

Trilha do Sangue

A Trilha do Sangue é a antiga trilha de moralidade criada e praticada pelo clã Assamita. Seus princípios enfatizam a devoção e a lealdade a Haqim acima de tudo. Embora nunca particularmente comum entre o clã, sob Ur-Shulgi a trilha tem visto um renascimento entre os Assamitas. A Trilha do Sangue é quase exclusivamente encontrada entre os legalistas de Alamut e aqueles que eles converteram à causa de Haqim. A OWbN usa a impressão mais recente para a Trilha do Sangue, que pode ser encontrada no livro Chaining the Beast, páginas 35-39.

Caminho do Sangue

Esta antiga trilha de iluminação foi criada pelos Assamitas e alguns argumentam que veio antes da muito mais rigorosa Trilha do Sangue. Em vez de enfatizar a adoração a Haqim, o Caminho do Sangue enfatiza o papel dos Assamitas como juizes dos amaldiçoados. Este Caminho é dedicado ao ato da Diablerie assim como a trilha do sangue. No entanto, o ato não é feito na tentativa de ganhar a unidade com Haqim, mas sim porque o Assamita se considera um Devorador de Pecados, e o ato limpará a alma daqueles que eles julgaram. Nas Noites Modernas, apenas um punhado de anciões Assamitas e seus alunos neófitos praticam e lembram deste Caminho. O Caminho do Sangue foi amplamente suplantado pela Trilha do Sangue e tem estado em decadência desde então. Para mais informações sobre o Caminho do Sangue, consulte o livro Vampiro a Idade das Trevas – Companheiro do Narrador, páginas 22-23.

Trilha da Justiça

Uma trilha derivada do Antigo Caminho do Sangue, a Trilha da Justiça era um desvio desta. Um pequeno grupo secreto de seguidores, aqueles que seguem a Trilha da Justiça são aqueles que observam os observadores. Considerando que o Caminho do Sangue procura julgar os filhos de Caim; os que estão na Trilha da Justiça procuram julgar os que estão no Caminho do Sangue. Sua tarefa é erradicar a corrupção e a falta de devoção ao próprio Caminho do Sangue. Não se sabe se a trilha sobreviveu às noites modernas ou não, pois seu número de

seguidores nunca foi verdadeiramente grande e eles se moviam nas sombras. Para mais informações sobre a Trilha da Justiça, consulte o livro *Vampiro a Idade das Trevas – Companheiro do Narrador*, página 23.

Sharia El-Sama

Esta trilha de iluminação é um conjunto de crenças e estruturas dedicadas às práticas do Islã. Membros que seguem essa trilha dedicam sua fé ao Islã acima de tudo. Qualquer divisão do Islã pode ser encontrada entre os que seguem essa trilha. Embora a trilha em si seja amplamente encontrada entre os vampiros do Oriente Médio, existem alguns Assamitas do cisma que também podem ser encontrados nela. Para mais informações sobre a Sharia El-Sama, por favor consulte o livro *Chaining the Beast*, páginas 106-107.

Trilha do Nômade

A Trilha do Nômade foi criada no Oriente Médio por aqueles do povo Beduíno. Em grande parte confinada àquela área do mundo e àqueles que afirmam ser Beduínos, há alguns que escolheram se juntar ao cisma. Dessa forma, alguns Assamitas podem ser encontrados nesta trilha, mas em geral a maioria dos seguidores são Assamitas despojados nômades do Oriente Médio. Mais informações sobre a Trilha do Nômade podem ser encontradas no livro *Veil of Night*, nas páginas 137-139.

Trilha da Comunidade

Os Civilizados estão mais focados na comunidade do que nos indivíduos. Eles raramente se esforçam para se exaltar e, quando o fazem, costumam beneficiar a comunidade em geral. É mais comum em lugares com grandes populações, especialmente em terras muçulmanas. Consulte os livros *White Wolf Road of Humanity* e *Veil of Night* para mais informações.

Trilha da Guerra

Enquanto a trilha Sharia El-Sama prega o lado devoto do Islã, a Trilha da Guerra segue a devoção aos sagrados guerreiros islâmicos de antigamente. Defensores do Islã, os que seguem a Trilha da Guerra têm dedicado suas crenças a lutar por suas crenças e defender o Islã a todo custo. Embora mais comumente encontrada no Oriente Médio, alguns dos guerreiros do cisma também podem ser encontrados nessa trilha. Para mais informações sobre a Trilha da Guerra, por favor consulte o livro *Veil of Night*, páginas 140-142.

QUIETUS ALTERNATIVA

A disciplina assinatura dos Assamitas, Quietus, teve muitas variações e alterações ao longo dos milênios. Nas Noites Finais, houve um ressoar no sangue. Algo antigo está se agitando entre o clã. Rumores começaram a se espalhar sobre o eminente retorno de Haqim. Algo profundo realmente aconteceu com o clã, já que alguns do sangue começaram a sentir uma mudança em sua Quietus.

Abaixo você encontrará as versões de Quietus de *Idade das Trevas Edição de 20º Aniversário* e *Lore of the Clans*. No OWbN isso está sendo introduzido através dos méritos *Cruscitus* para *Guerreiros (Idade das Trevas)*, *Hematus* para *Vizires (Idade das Trevas)*, *Minhit Dume* para *Vizires (Lore of the Clans)* e *Quietus Feiticeiro (Lore of the Clans)* para *Feiticeiros*. Estas são as conversões TM para esse poder. Para mais informações, por favor consulte o livro *Onyx Path de Vampiro Idade das Trevas Edição de 20º Aniversário*, assim como *Lore of the Clans*. Esses poderes são de Aprovação do Coordenador Assamita e só estão disponíveis para Assamitas da casta apropriada.

CRUSCITUS

(Quietus Guerreiro de Vampiro *Idade das Trevas 20º Aniversário*)

• **Essência Sanguínea**

Esse poder permite que um Assamita crie uma vasilha com o coração de sua vítima. Criando um Debitum, este sangue do coração acomoda a alma da vítima, para que ela possa ser contida ou diablerizada mais tarde.

Sistema: O jogador gasta um ponto de sangue, estimulando essa pequena quantia de vitae a infiltrar-se na pele do alvo. Então é feito um Desafio Físico impondo um nível de dano agravado. Como na diablerie, se a vítima permanecer alerta durante o processo, ela pode revidar. Se o vampiro falhar no Desafio, ele deve fazer uma pausa, mas pode continuar novamente no próximo turno. Caso contrário, use como impresso.

•• **Toque do Escorpião**

O funcionamento deste poder é similar ao Toque do Escorpião regular, visto que o sangue dos Assamitas se torna um potente veneno.

Sistema: Este poder funciona de acordo com o Toque do Escorpião regular, com a seguinte adição. Se o vampiro alvo ficar com 0 traços físicos, ele entra em torpor e permanece assim até que seus traços físicos retornem a um mínimo de 1. Como uma ação defensiva, vampiros e carnicais podem gastar um ponto de sangue para curar normalmente e remover completamente o veneno de seu sistema antes que os efeitos se instalem. Esta ação defensiva pode ser usada reflexivamente com um Desafio Mental Estático bem-sucedido, retestado com Prontidão. Sem a cura através de sangue vampírico, a perda de traços causada por Toque do Escorpião é permanente. Personagens com qualquer forma de regeneração recuperam traços perdidos após um dia de descanso. Caso contrário, use como impresso.

••• **Chamado de Dagon**

O funcionamento deste poder é idêntico ao funcionamento normal de Chamado de Dagon.

Sistema: Para ativar este poder, o jogador gasta um ponto de Força de Vontade e faz um Desafio Mental Estático, retestado com Prontidão (dificuldade igual à proximidade atual do vampiro com o alvo ou a quantidade de tempo decorrido desde que ele tocou no alvo, o que for maior). O jogador e o alvo fazem o Desafio Físico contestado, com o agressor apostando até cinco Traços Físicos. O alvo sofre níveis de dano letal igual ao número de traços apostados no Desafio Físico. Para continuar despedaçando seu oponente por dentro, o jogador pode gastar um ponto de Força de Vontade adicional a cada turno após o primeiro, seguido por um Desafio Físico contestado, causando outro nível de dano letal até que o alvo seja derrotado em tal Desafio. Caso contrário, use como impresso.

•••• **Carícia de Baal**

Este poder é idêntico à Carícia do Baal, conforme impresso em Leis da Noite Revisado.

••••• **Acelerar o Sangue do Mortal**

Este poder maximiza qualquer sangue mortal tomado por um guerreiro Assamita à sua máxima eficiência.

Sistema: Depois de saciar sua sede com sangue mortal, o vampiro pode dobrar a eficácia de cada ponto de sangue. Este poder converte um ponto de sangue consumido de um mortal em dois.

HEMATUS

(Quietus Vizir de Vampiro Idade das Trevas 20º Aniversário)

• **Têmpera de Sangue**

O Vizir espalha seu sangue sobre um objeto com a intenção de preservá-lo. Geralmente usado sobre relíquias ou documentos importantes.

Sistema: O item adquire a suscetibilidade dos vampiros ao fogo e à luz solar, mas ganha 3 níveis temporários de vitalidade. Também ganha imunidade ao desgaste pelo tempo ou por elementos, como vento e água, por um mês. Uma vez que os níveis de saúde forem esgotados, o poder termina e o objeto perde todas as imunidades vampíricas, bem como as suscetibilidades adquiridas através deste poder. Caso contrário, use como impresso.

•• **Verdade do Sangue**

Com uma amostra do sangue de uma pessoa, o vizir pode discernir a verdade da mentira.

Sistema: No início da cena, o jogador gasta um ponto de Força de Vontade. Para cada afirmação feita pelo alvo que o personagem deseja verificar, o personagem faz um Desafio Mental Estático, retestado com Lábria (dificuldade igual à Força de Vontade do alvo). Sucessos indicam o grau de verdade ou falsidade que o questionador fica ciente. Cada nível de sucesso se baseia no último. Por exemplo, se você vencer quatro Desafios Estáticos, receberá todos os resultados com base em quatro sucessos.

1 Sucesso: Sabe intuitivamente se o alvo acredita que a declaração é uma mentira, uma verdade parcial ou totalmente verdade.

2 Sucessos: Sabe intuitivamente se a afirmação é genuinamente precisa e autêntica, apenas parcialmente precisa e autêntica, ou falsa.

3 Sucessos: Sente intuitivamente a razão emocional (tédio, ciúme, raiva) por trás da declaração do alvo.

4 Sucessos: Compreende intuitivamente toda a verdade da maneira como ela é conhecida conscientemente pelo alvo, incluindo informações que o alvo lembra, mas não compreende.

5 Sucessos: Experimenta visões nebulosas e recebe dicas veladas de informações que o próprio alvo não possui.

6+ Sucessos: Descobre intuitivamente informações de que o alvo não está conscientemente ciente, ou perdeu devido a influências sobrenaturais como Dominação. Caso contrário, use como impresso.

••• **Purificado em Sangue**

O sangue do Vizir lava o alvo, purificando-o de qualquer mancha de manipulação que possa ser causada pelo sobrenatural.

Sistema: O sujeito gasta um número de pontos de sangue igual ao nível do poder de influência mental sobrenatural que ele deseja anular em um indivíduo, e faz um Desafio Estático de Força de Vontade (dificuldade igual ao nível do poder +4). Poderes que tornam a dificuldade maior que 10 não podem ser afetados, e para poderes inerentes sem um nível definido, a dificuldade é 7. Caso contrário, use como impresso.

•••• **Ondulações do Sangue**

O sangue do Vizir permite que ele envie ondas e ecos de emoção àqueles que o bebem ou àqueles que se alimentam dele.

Sistema: O jogador gasta um ponto de sangue e faz um Desafio Social Estático (dificuldade 7 em circunstâncias normais, 5 se o personagem estiver atualmente sentindo a emoção a ser aplicada e 9 se estiver atualmente experimentando uma forte emoção oposta, reteste com Empatia). O sangue do sujeito carrega a emoção a ser aplicada por 3 noites. Qualquer um que ingerir a Vitae do sujeito faz um Desafio de Autocontrole ou Instinto para cada ponto de sangue ingerido (dificuldade igual ao nível de Hematus do vampiro + 3). Caso contrário, use como impresso.

●●●● *Suor de Sangue*

Um Vizir pode forçar seu alvo a sentir uma explosão de seu próprio orgulho ou remorso. O sangue literalmente se agita para fora do alvo e se dispersa diante da vítima.

Sistema: Envolve o alvo em um desafio social retestado com Intimidação. Se for bem sucedido, o jogador gasta de um a três Traços Sociais e a vítima perde um número igual de Traços de Sangue. Além disso, para cada traço gasto, o alvo é preenchido com sentimentos de arrependimento e remorso. A força desse efeito também depende do número de traços gastos, com o gasto de três traços causando o efeito completo. Caso contrário, use como impresso.

MINHIT DUME

(Quietus Vizir de Lore of the Clans)

● *Silêncio da Morte*

Use como Impresso

●● *Toque de Ishtar*

Envolve seu alvo em um Desafio Físico para aplicar o veneno ou de alguma forma levá-lo a ingeri-lo. Se você tiver sucesso, a vítima não pode gastar traços de Força de Vontade para retestar Desafios Mentais ou Sociais. Este efeito dura por uma noite. Caso contrário, use como impresso.

●●● *Chamado de Dagon*

Primeiro, o desafio é executado com os Traços Sociais do Assamita contra os Traços Mentais do alvo, e retestado com Ocultismo. Segundo, em vez de infligir dano letal, cada sucesso do Assamita remove do alvo um ponto temporário de Força de Vontade. Se o Assamita gastar um ponto de Força de Vontade e continuar a ter sucesso nos testes, mesmo depois do alvo ter perdido toda sua Força de Vontade temporária, sucessos adicionais removem do alvo um ponto de Força de Vontade permanente. Caso contrário, use como impresso.

●●●● *Carícia de Baal*

Armas revestidas com o Sangue do Vizir em vez de ter seu dano convertido em agravado, fazem com que o alvo perca um traço temporário de Força de Vontade por golpe e uso. Além disso, se a vítima perder toda sua Força de Vontade temporária, ela ficará sob os efeitos de um laço de sangue com o vizir pela próxima cena ou uma hora. Se a vítima já tiver um laço de sangue com outro indivíduo, ela pode fazer um teste estático de Força de Vontade contra uma dificuldade de 7 para resistir ao Vizir. Caso contrário, use como impresso.

●●●●● *Sabor do Êxtase*

O alcance desse poder é de 10 pés por traço físico relacionado a força mais seu nível de Potência (1-5). Faça um desafio Físico retestado com Atletismo contra todos os afetados. Se você tiver sucesso, as vítimas perdem 3 traços

temporários de Força de Vontade. Caso contrário, use como impresso.

QUIETUS FEITICEIRO

(Quietus Feiticeiro de Lore of the Clans)

• *Silêncio da Morte*

Use como Impresso

•• *Maldição do Escorpião*

O efeito pode ser aplicado com um Desafio Mental retestado com Prontidão contra uma dificuldade de 12. Esse efeito dura por um número de dias igual aos seus pontos em Ocultismo antes de se dissipar. Caso contrário, use como impresso.

••• *Chamado de Dagon*

Primeiro, o desafio é executado com os Traços Sociais do Assamita contra os Traços Mentais do alvo, e retestado com Ocultismo. Segundo, em vez de infligir dano letal, cada sucesso do Assamita remove um ponto temporário de Força de Vontade do alvo. Se o Assamita gastar um ponto de Força de Vontade e continuar a ter sucesso nos testes mesmo depois do alvo ter perdido toda sua Força de Vontade temporária, sucessos adicionais retiram do alvo um ponto de Força de Vontade permanente. Caso contrário, use como impresso.

•••• *Carícia de Baal*

Use como Impresso

••••• *Sabor da Morte*

Use como Impresso

COMBINAÇÕES DE DISCIPLINAS

Abaixo você encontrará uma lista de combinações de disciplinas sugeridas. Elas não são de forma alguma obrigatórias, mas apenas ferramentas e ideias para os narradores usarem. Os jogos devem se sentir à vontade para permitir ou recusar o que quiserem. Os níveis de classificação são o nível mínimo sugerido que o PC deve ter para obter essas técnicas, se ele estiver aprendendo-as “a partir do clã”, por assim dizer. Isso não se aplica se ele estiver sendo ensinado por qualquer outro meio.

Têmpera de Sangue (Fortitude 2, Quietus 4)

Libellus Sanguinis 3 página 66

Sistema: O jogador gasta um ponto de Força de Vontade, e o personagem reveste o item a ser reforçado com seu sangue. A quantidade de sangue usada depende do tamanho do item: Um ponto de sangue por pé de comprimento. Armaduras exigem três pontos de Sangue por nível de saúde extra fornecido – um nível de saúde adicional pode ser concedido para cada nível de Fortitude possuído pelo usuário deste poder (até um máximo de 5 níveis de saúde adicionais).

O índice básico de dano de uma arma é aumentado em um, e ela se torna inquebrável por qualquer meio que não seja um poder sobrenatural com um nível maior que o da Fortitude do personagem ou um trauma mundano verdadeiramente massivo (como um deslizamento de terra). Uma arma só pode ser temperada por esse poder

uma vez – ou seja, várias aplicações não se acumulam. Armaduras ganham níveis de saúde e se tornam, igualmente, imunes à maioria dos danos (embora o indivíduo dentro dela ainda possa ser ferido pela força que é transmitida através dela).

Este poder pode ser aplicado a objetos sólidos diferentes de armas e armaduras, a critério do Narrador. Não é possível reforçar itens flexíveis, como chicotes, armaduras de couro ou roupas de seda.

Custo de XP: 8

Nota: Aprovação do Coordenador Assamita.

Tragar Almas (Auspícios 4, Quietus 5)

Libellus Sanguinis 3 página 65

Sistema: Este poder pode ser usado sempre que o personagem comete diablerie com sucesso. O jogador faz um teste, usando seus pontos permanentes de Força de Vontade contra os Traços Mentais atuais da vítima. A vítima pode adicionar um traço para cada perturbação que ela tiver. Um teste bem-sucedido concede ao diablerista 4 pontos de bônus que devem ser gastos para comprar ou aumentar suas Habilidades (isso substitui os 2xp normais por diablerie, e não pode exceder a regra de 8xp por mês do OWbN). No entanto, estes pontos não podem aumentar uma habilidade acima do nível da vítima. O reteste para esse poder seria Autocontrole ou Instinto. Este poder também permite que o diablerista recupere fortes memórias da vítima, embora tais recordações fiquem a critério do Narrador. As lembranças roubadas se manifestam vagamente como em um sonho, e devem oferecer dicas enigmáticas em vez de vislumbres reveladores. Vampiros cujos jogadores perdem no teste adquirem a perturbação xxx, conforme o personagem é dominado por um ataque de imagens desconectadas e pelo ódio da alma consumida da vítima. Este poder só pode ser usado uma vez por diablerie. Em qualquer caso, ganhando ou perdendo, todas as desvantagens da diablerie se aplicam.

Visão Mística (Auspícios 2, Dur-An-Ki 2)

Player's Guide to the Low Clans página 163

Sistema: Ver Visão Taumatúrgica no Livro do Clã Tremere Revisado Página 47. Existem versões deste poder que exigem outros tipos de magia do sangue; somente a versão da Feitiçaria Assamita está disponível para uso dos feiticeiros Assamitas.

Custo de XP: 3

Nota: Aprovação do Coordenador Assamita para Não Assamitas

Olhos de Lâminas (Auspícios 2, Celeridade 2)

Libellus Sanguinis 3 página 66

Sistema: No início de uma rodada de combate, durante as despesas de Sangue, você pode escolher ativar Olhos de Lâminas gastando 2 traços de Sangue e 1 traço de Força de Vontade. Isso conta como ativar Celeridade durante a rodada. O personagem não pode realizar nenhuma ação nesta rodada exceto se defender contra ataques recebidos. No entanto, ele pode se defender de todos os ataques direcionados a ele usando toda sua atenção. O personagem pode tentar esquivar ou bloquear usando sua Reserva de Traços completa contra cada ataque. Traços Físicos apostados e perdidos não são cortados até o final da rodada. Este poder só pode ser usado por um número

de rodadas por cena igual aos Traços Mentais baseados em percepção do personagem.

Custo de XP: 5

Notas: Aprovação do Coordenador Assamita para Não-Assamitas

Marcha Forçada (Fortitude 2, Celeridade 2)

Livo de Clã: Assamita Revisado página 71

Sistema: Use como Impresso

Nota: Aprovação do Coordenador Assamita para Não-Assamitas

Reter o Sangue Acelerado (Celeridade 3, Quietus 2)

Guide to the Low Clans página 163, Guia Anarquista página 61

Sistema: Existem duas definições para este poder. A versão para TM está descrita no Guia TM Anarquista. O outro é apresentado nos livros da Idade das Trevas e é reivindicado pelos Assamitas. Eles são idênticos, exceto por uma coisa: os pré-requisitos. Por que eles são diferentes? Bem, os Assamitas há muito tempo compartilharam este segredo com o nascente Movimento Anarquista, e embora ele tenha sobrevivido aos dias modernos entre os Anarquistas, há menos praticantes para ensiná-lo às novas gerações. Dessa forma, é mais difícil para os Anarquistas atuais descobrir como fazer esse poder funcionar. Nas mãos do clã Assamita, há mais professores que mantiveram esse poder ativo e aprenderam a reduzir seus pré-requisitos.

Custo de XP: 10

Notas: Qualquer um que aprenda esse poder de um Anarquista, ou que não seja um Assamita, precisa ter Celeridade x5 e Quietus x5. Um Assamita aprendendo com um Assamita precisa APENAS de Celeridade x3 e Quietus x3. Dito isso, Assamitas não anarquistas não ensinam esse poder a forasteiros.

Finta Sombria (Celeridade 2, Ofuscação 2)

Livro do Clã: Assamita Revisado página 72

Sistema: Use conforme Impresso

Custo de XP: 6

Nota: Aprovação do Coordenador Assamita para Não-Assamitas

Verdade do Sangue (Auspícios 4, Quietus 2)

Libellus Sanguinis 3 página 66

Sistema: O personagem deve ter um ponto do sangue do alvo para usar este poder, e ele dura por uma cena ou até que o personagem libere esse sangue. O jogador faz um Desafio Mental – retestado com Lábria – para cada afirmação que quiser examinar com esse poder. O número de Traços Mentais gastos (até 5) dá ao personagem testes adicionais no Desafio Mental. O número de sucessos nos testes indica o grau de verdade ou falsidade que o questionador tomará conhecimento.

1 Sucesso: O personagem sabe se uma determinada declaração é uma mentira, uma verdade parcial ou totalmente verdade.

2 Sucessos: O personagem conhece a razão emocional (medo, orgulho, lealdade) por trás de qualquer mentira ou verdade parcial, embora não a verdade completa.

3 Sucessos: O personagem compreende toda a verdade da maneira como ela é conhecida conscientemente pelo alvo.

4 Sucessos: O personagem fica ciente de tudo o que o alvo sabe sobre o assunto da declaração – até mesmo informações de que o alvo não está conscientemente ciente, lembra mas não compreende, ou perdeu devido a poderes de Dominação.

5 Sucessos: O personagem experimenta visões nebulosas da verdade por trás da declaração – até mesmo recebendo dicas veladas de informações que o alvo não possui.

Custo de XP: 8

Nota: Aprovação do Coordenador Assamita para Não-Assamitas

Visão de Baal (Auspícios 2, Feiticeiro Quietus 4)

Lore of the Clans, página 28

Sistema: Use como Impresso

Custo de XP: 9

Olhos de Alamut (Auspícios 4, Quietus 5)

Lore of the Clans, página 28

Sistema: Este é um desafio Mental contestado retestado com Prontidão contra o alvo. Para ser detectado, e se a vítima tiver Auspícios 4, ela pode fazer um Desafio Mental contestado contra o usuário retestando com Ocultismo. Caso contrário, use como impresso.

Custo de XP: 11

Palavras Doces (Auspícios 2, Presença 1)

Lore of the Clans, página 29

Sistema: O usuário deve se envolver em um Desafio Social estático com uma dificuldade de dez retestado com Expressão para usar esse poder. Desafios relacionados a persuasão, manipulação ou interrogatório ganham um reteste gratuito em todos esses desafios. Esse poder dura por uma cena ou uma hora. Caso contrário, Use como Impresso.

Custo de XP: 6

NARRAÇÃO

RARO E INCOMUM

Feiticeiros Assamitas	Aprovação do Coordenador
Conhecimento: Assamita 4+ e Assamita Antitribu 4+	Aprovação do Coordenador
Assamitas Beduínos	Aprovação do Coordenador
Vizir Bizantino	Raro
Feiticeiros da Idade das Trevas	Raro
Retornados de Marijava	Aprovação do Coordenador
Xangô	Aprovação do Coordenador Anarquista
Amizade de Clã: Assamita	Aprovação do Coordenador
Conversão para o Clã	Aprovação do Coordenador
Vizires Assamita Antitribu	Aprovação do Coordenador
Legalistas	Aprovação do Coordenador
Teia dos Punhais	Aprovação do Coordenador
Avanço de Classificação	Veja as Seções Individuais das Classificações
Não-Assamitas com Combinações de Disciplinas Assamitas	Aprovação do Coordenador
Irmadade de Kairouan	Aprovação do Coordenador

PERGUNTAS FREQUENTES

P. Este pacote é uma mudança drástica em relação ao anterior. Por quê?

A. Minha intenção com este pacote é fornecer atualizações de onde o Clã estava quando o Cisma aconteceu até agora, olhando para frente. Minha intenção é mostrar que as coisas estão avançando, e fornecer oportunidades para os narradores contarem novas histórias com o mesmo Clã. O pacote tem a intenção de permitir que um novo jogador leia-o e obtenha uma familiaridade passageira com o gênero do Clã e sobre como ele evoluiu, servindo como o tipo de ajuda que os pacotes devem servir.

P. Como funciona o novo sistema de classificação?

R. Você verá abaixo um índice simplificado para cada facção de Assamitas que o resume bem.

P. Como isso afeta as raridades da Feitiçaria Assamita/Dur-An-Ki?

R. Não afeta.

P. Qual é o procedimento de R&U para X?

R. O mesmo que sempre foi. O procedimento continua o mesmo.

P. Existe algum tipo de enredo que reflita as mudanças neste pacote?

R. Divertido você deveria perguntar...

P. O que aconteceu com o Consílio dos Pergaminhos, o Du'at e os Anciões dos Países e regiões?

R. O Consílio dos Pergaminhos foi em grande parte dissolvido. Apenas alguns membros importantes permanecem. Alguns encontraram sua morte nas mãos de uma emboscada dos Legalistas, enquanto outros fugiram do Cisma para um lugar ou outro. O termo de "Mais Velho" de uma região está desaparecendo lentamente e será substituído por Anciões e líderes de alto escalão. Isso tem o objetivo de permitir que mais partes da liderança da organização sejam gerenciadas por PCs. Muitos dos Anciões já estavam no nível 5, então havia pouca necessidade de ambos.

P. Por quê os membros do Cisma não são mais chamados de Filhos de Haqim?

R. Não é do interesse de uma organização que pretende se juntar à Camarilla se referir a si mesma como os agentes de um Antediluviano. Além disso, há poucas razões para que os Legalistas não se refiram a si mesmos como Filhos de Haqim. Em vez disso, a mudança da imagem do Clã será um assunto amplamente tratado dentro do jogo por PCs.

APÊNDICE 1, CLASSIFICAÇÕES

Abaixo está uma tabela rápida e fácil de usar com todas as informações sobre os requisitos das classificações.

Classificação	Facção	Requisitos	Requisitos para Aprovação
Aspirante	Cisma	Classificação inicial para todas as Castas	Notificação
Associado	Cisma	<ul style="list-style-type: none"> • Guerreiros: Quietus 3, Celeridade 2, Ofuscação 2, Briga 3, Esquiva 3, Armas de Fogo 3, Armas Brancas 3, Investigação 3, Atletismo 3, Sobrevivência 2 • Vizires: Auspícios 2, Aliados 3, Contatos 3, Influências 3, Recursos 3, Lacaios 3, Linguística 2, Conhecimento: Assamita 2, Conhecimento: Camarilla: 3, Conhecimento: Membros 2, Acadêmicos 1, Expressão 2, Política 3 • Feiticeiros: Quietus 2, Dur-An-Ki: Primário 5, Dur-An-Ki: Secundário 2, 10 Rituais de Dur-An-Ki, Astrologia 2, Teologia 2, Meditação 2 	Notificação
Mestre	Cisma	<ul style="list-style-type: none"> • Guerreiros: Quietus 3, Celeridade 3, Ofuscação 3, Briga 5, Esquiva 5, Armas de Fogo 4, Armas Brancas 4, Investigação 4, Atletismo 4, Sobrevivência 3 • Vizires: Auspícios 3, Aliados 5, Contatos 5, Influências 5, Recursos 5, Lacaios 5, Linguística 2, Conhecimento: Assamita 3, Conhecimento: Camarilla: 4, Conhecimento: Membros 3, Acadêmicos 3, Expressão 3, Política 4, Lei 3, Liderança 2 • Feiticeiros: Quietus 3, Dur-An-Ki: Primário 5, Dur-An-Ki: Secundário 5, Dur-An-Ki: Terciário 2, 15 Rituais d Dur-An-Ki, Astrologia 3, Teologia 3, Meditação 3 	Notificação
Mestre Distinto	Cisma	<ul style="list-style-type: none"> • Guerreiros: Quietus 4, Celeridade 4, Ofuscação 4, Briga 5, Esquiva 5, Armas de Fogo 5, Armas Brancas 5, Investigação 5, Atletismo 5, Sobrevivência 5, Tática 3, Furtividade 2 • Vizires: Auspícios 4, Aliados 5, Contatos 5, Influência 5, Influência 5, Influência 5, Recursos 5, Lacaios 5, Linguística 4, Conhecimento: 	Aprovação do Coordenador

Classificação	Facção	Requisitos	Requisitos para Aprovação
		<p>Assamita 5, Conhecimento: Camarilla: 5, Conhecimento: Membros 2, Acadêmicos 5, Expressão 3, Política 4, Leis 3, Liderança 2</p> <ul style="list-style-type: none"> • Feiticeiros: Quietus 4, Dur-An-Ki: Primário 5, Dur-An-Ki: Secundário 5, Dur-An-Ki: Terceiro 5, 20 Rituais de Dur-An-Ki, Astrologia 4, Teologia 4, Meditação 4 	
Mestre Pleno	Cisma	<ul style="list-style-type: none"> • Guerreiros: Quietus 5, Celeridade 5, Ofuscação 5, Briga 5, Esquiva 5, Armas de Fogo 5, Corpo a Corpo 5, Investigação 5, Atletismo 5, Sobrevivência 5, Táticas 5, Furtividade 5, Investigação 5, Subterfúgio 5, Segurança 5 • Vizires: Auspícios 5, Aliados 5, Contatos 5, Influência 5, Influência 5, Influência 5, Influência 5, Influência 5, Recursos 5, Lacaio 5, Linguística 5, Conhecimento: Assamita 5, Conhecimento: Camarilla: 5, Conhecimento: Membros 5, Acadêmicos 5, Expressão 5, Política 5, Leis 5, Liderança 5 • Feiticeiros: Quietus 5, Dur-An-Ki: Primário 5, Dur-An-Ki: Secundário 5, Dur-An-Ki: Terceiro 5, Dur-An-Ki: Quarto 5, 30 Rituais de Dur-An-Ki, Astrologia 5, Teologia 5, Meditação 5 	Aprovação do Coordenador
Du'at	Cisma	Somente NPC, mantido por Tegyrus, Rashad e Al-Ashrad	Somente NPC
Aspirante	Legalista, Vizir/Feiticeiro	Classificação Inicial	Notificação
Associado	Legalista, Vizir/Feiticeiro	<ul style="list-style-type: none"> • Feiticeiros: 2 Trilhas Avançadas, 8 Rituais • Vizires: Exame de Aprovação, Habilidade na área de estudo escolhida no nível 4, Especialização na Habilidade de campo de estudo escolhida, duas habilidades associadas no nível 3, concluir um Desafio feito por um Mestre 	Notificação
Mestre	Legalista, Vizir/Feiticeiro	Deve passar no Teste dado pelos seus Mestres	Notificação
Mestre Distinto	Legalista, Vizir/Feiticeiro	<ul style="list-style-type: none"> • Feiticeiros: 5 Trilhas Dominadas, 20 rituais • Vizires: Habilidade Erudita escolhida no nível 5, Especialização, cinco habilidades relacionadas no nível 5, Passar no teste dado por seus pares 	Aprovação do Coordenador

Classificação	Facção	Requisitos	Requisitos para Aprovação
Mestre Pleno	Legalista, Vizir/Feiticeiro	Passar no Teste dado pelos Mestres Plenos	Aprovação do Coordenador
Emeritus	Legalista, Vizir/Feiticeiro	Mestre Pleno que entrou em Torpor	Aprovação do Coordenador
Fida'i	Legalista, Guerreiro	Classificação Inicial	Notificação
Rafiq	Legalista, Guerreiro	Aprovação de 3 ou mais Rafiq	Notificação
Da'i	Legalista, Guerreiro	Aprovação do Da'i, Estar na Trilha do Sangue	Notificação
Ás	Legalista, Guerreiro	Matou 5 ou mais vampiros por conta própria	Aprovação do Coordenador
Silsila	Legalista	Nomeado pelo Du'at	Aprovação do Coordenador
Du'at	Legalista	Nomeado por Ur-Shulgi, Somente NPC	Somente NPC
O Mais Velho / Arauto	Legalista	Mais Velho removido por Ur-Shulgi. Existe apenas Haqim	Somente NPC
Haqim	Legalista	Fundador do Clã	Somente NPC