

*Os
Membros
Mais
Procurados*

Os Membros Mais Procurados

O Crime Eterno

Por Ran Ackles

Créditos:

Escrito Por: Ran Ackles

Desenvolvido por Andrew Greenberg

Editado por Brian Campbell

Diretor de Arte: Richard Thomas

Layout e Composição: Lawrence Snelly E Richard Thomas

Arte: Ken Meyer Jr

Ilustração de Capa: Ken Meyer Jr

Design da capa e contracapa: Lawrence Snelly

Versão em Português:

Tradução - Acodesh . o 14º Anátema.

Diagramação - Acodesh (feita a passos de formiga e sem vontade)

Conteúdo

Pág 10 Introdução

Pág 16 Angelo

Pág 21 Rabbat

Pág 26 Genina

Pág 31 Enkidu

Pág 36 Ossian

Pág 40 Dylan

Pág 45 Ferox

Pág 50 Alexis

Pág 56 Germaine

Pág 61 Tariq

Pág 66 Valerius Maior

Pág 71 Petaniqua

Pág 77 Kemintiri

Pág 83 Livro Dois: Redenção e Danação

13 Julho de 1994

Meu querido Valerius

Se você está realmente lendo estas linhas duas coisas ocorreram. A primeira é que nossa transação ocorreu sem traições e eu não precisei esquartejá-lo. A segunda é que eu verifiquei a Mistura de Vitalidade que você forneceu ao Sabá como legítima e ela está agora em minhas mãos. A receita de como fazer a poção é uma troca adequada para a informação desta carta a respeito da Lista vermelha, também conhecida como os Mais Procurados da Camarilla. Tenho certeza que você a considerará tão interessante como eu considerei.

Agora é o momento de deixar claro certos avisos. O primeiro alude sua fascinação por mim, suas indagações e suas tentativas patéticas de me lisonjear para me recrutar a sua causa. Seria sábio de sua parte me esquecer, pois sua curiosidade está se tornando perigosa a sua sobrevivência. Se você tentar entrar em contato comigo mais uma única vez, eu me certificarei que seu olhos de coloração estranha virem cinzas no sol. Eu espero ter sido clara.

Além disso, acho sua tentativa de reunir os Mais Procurados absurdamente impraticável, para não dizer um pouco insana. Se você não confia em ninguém, o que o faz acreditar que alguém confiará em você? Ademais, somos todos predadores sedentos por sangue e por conspirações. Por que então negar as suas? Talvez se você falhar, eu venha a ter sucesso em moldar os Anátemas numa seita para mim mesma.

O segundo aviso completa a informação que incluí nesta carta. Não seja iludido pela forma da lista dos Mais Procurados. Apesar de ter sido feita na mesma era da versão mortal de J. Edgar Hoover, existem diferenças fundamentais entre as duas. Preste atenção.

Os Mais Procurados da Camarilla não é uma mera lista de criminosos culpados; é uma arena de vingança, jogando os justicares dos 7 clans contra seus oponentes. Desde que os nomes da lista estão sob uma ampla caçada de sangue da Camarilla, ela age como uma ferramenta cooperativa contra qualquer inimigo que os Justicares desejem destruir. Existem poucos na Lista Vermelha, já excluindo você e eu, que merecem o peso da sociedade vampírica sobre suas cabeças. Qualquer um deles te dirá que é inocente. Mas eu e você sabemos que uma voz inocente é geralmente fraca e frequentemente afogada num oceano de crueldade. Nós conhecemos o poder dos Justicares e o perigo de seus caprichos.

Você encontrará um arquivo de computador neste pacote, contendo os nomes daqueles presentes na Lista Vermelha. Compreenda que os nomes da lista podem estar precisando de atualização. Eu tenho estado ocupada me fazendo digna de minha reputação mostrada na lista, considere um passatempo de estimação meu

se assim desejar. Contudo meus contatos não são tão confiáveis como eram no passado.

Perceba que meu nome está no topo da Lista, espero que isso não o surpreenda.

A Lista Vermelha foi formulada nos Estados Unidos nos anos 30, quando Hoover, o líder do FBI, reuniu seu próprio registro de inimigos. Obviamente a Camarilla não era imune as marés políticas em ação no mundo naquela época. Seus dois séculos de guerra com o Sabá no novo mundo os deixaram em perpétuo estado de ansiedade. Foi um tempo de discórdia, indecisão e de regras quebradas. Tanto caos, meu querido, tanta brutalidade! Foi um tempo glorioso para se estar no poder.

Durante este período o Justicar Ventrue foi substituído por um impostor : EU. Mantive a posição por cinco anos, manipulando os vastos recursos do clã e aniquilando inimigos que adquiri durante os séculos. Não pergunte como eu fiz isso. Isto é passado agora, e eu não sou do tipo que se vangloria por sucessos passados, nem abro mão de meus segredos pessoais.

Mesmo antes de 1937 quando fui descoberta e forçada a fugir, a Camarilla já nutria a idéia de criar uma Caçada de Sangue especial para lidar com ameaças de grande porte da seita. Quando fui desencavada (com o perdão do trocadilho), o debate desanimado se transformou numa focada prioridade. Ah, eu os assustei tanto! A Lista Vermelha foi compilada logo depois de minha saída, quando os Ventrue elegeram um novo Justicar. O clã engoliu a seco a humilhação diante da Camarilla.

A primeira atitude foi a criação dos Alastores, um grupo especial de arcontes devotados especialmente à caça dos Anátemas, maneira como os ocupantes da Lista Vermelha vieram rapidamente a ser conhecidos. Inicialmente estes caçadores tiveram surpreendente sucesso. Eles agiram silenciosamente e assassinaram os Anátemas que nem sequer sabiam que a lista existia, muito menos que seus nomes estavam nela.

Nós sabemos como é difícil para os Toreador conseguirem manter segredos. Basta dar-lhes uma saboneteira e ficarão fascinados revelando segredos até o nascer do sol. O caráter confidencial da lista foi quebrado apenas uma década depois de sua criação. Durante este tempo, considerando que sou a maior prioridade de execução, estive ocupada matando qualquer alastor que chegasse perto. Depois das mortes causadas por mim, os Justicares finalmente decidiram abrir a caçada ao resto da Camarilla. Foi uma resposta perfeita a uma tática perfeita. Eu os fiz andar como ratos num labirinto.

Por um curto período, minha raça foi uma espécie em perigo. A ralé da Camarilla viu um modo fácil de galgar posições até a elite de prestígio simplesmente trazendo a mim (e a outros) até a justiça. Obviamente a coisa mais

lógica que eu fiz foi esquartejar inúmeros caçadores. Era necessário que tivessem medo do meu nome em seus corações, e os banhos de sangue logo acalmaram a febre de caça aos anátemas. Pois para estes guerreiros de fim de semana não valia a pena trazer minha carcaça sob o risco de serem feitos em pedaços, especialmente quando a recompensa era apenas um tapinha nas costas de seus opressores.

Havia outros problemas aparecendo para os Justicares. Algum brujah punk sortudo matou de fato um anátema e cometeu diablerie. Consegue imaginar o alvoroço? Obviamente ele foi adicionado à lista e morto um ano depois. Mas os Justicares tinham agora que resolver o problema do incentivo. O fervor para matar os anátemas estava compreensivelmente diminuindo. Os neófitos se escondiam onde quer que estivessem simplesmente ao ouvir a sugestão de que eu estivesse na cidade. Você provavelmente ouviu alguns dos rumores que espalhei nesta época. Eu sagazmente espalhei estes rumores através de jornalistas mortais. Eles são vampiros a sua própria maneira, não são?

No começo dos anos 70 os Justicares inventaram o "troféu", uma marca de distinção e honra concedida a um membro da seita que capturasse ou matasse um anátema, trazendo prova de sua vitória. O troféu podia ser traduzido como pouco mais do que uma propina, mas rapidamente adicionou combustível as políticas da Camarilla. Agora havia uma súbita renovação no interesse em caçar os anátemas. Tudo que podemos fazer é nos esconder e inspirar medo o suficiente para deixar os caçadores descuidados. Para mim é um esporte em que me deleito por milênios, mas ainda me aborrece que os malditos Justicares tenham me descoberto há meio século. Se você me perguntasse, eu responderia que deveria haver mais 7 espaços reservados para eles na Lista Vermelha. Ou talvez nós devêssemos direcionar os jornalistas até eles.

Por fim, os Justicares continuam a cometer erros terríveis. Veja a nova tendência. Para aqueles membros de rua que tragam um anátema, mas que não sejam alastores (ou mesmo arcontes), há um prêmio especial. Estes heróis sortudos são nomeados como alastores. Eu imagino que os Justicares acham que se você fez uma vez então pode fazer de novo. Entretanto eu duvido que esta tendência dure por muito tempo. O nível de moralidade entre esses novos alastores são, pelo que ouvi, muito maiores do que o dos veteranos bem treinados. Na minha opinião, sobreviver a um 2º encontro com um anátema é como pedir para um trovão acertar 2 vezes no mesmo lugar.

Agora estamos nos anos 90. Quem sabe o que irá acontecer? Obviamente os anátemas foram galvanizados para se adaptar ao perigo. Nós estamos nos tornando perfeitos em nosso desespero, em nossa hostilidade e em nosso instinto de sobrevivência. Nós somos as baratas da sociedade vampírica, nos escondendo nas sombras de nossos caçadores e nos alimentando de seus fracassos. Se nosso

reflexo da virtude vampírica é desprezível, então não devem nossos crimes serem dignos da epítome da vilania?

Nós não temos chance de redenção ou indulto. Nenhum de nós tem, Valerius. Na verdade não importa o que fizemos e a quem incomodamos. Nós avançamos na hierarquia de nossos pecados, pecados cometidos na defesa de nossas vidas. Nós justificamos nossa existência na lista simplesmente por desafiarmos aqueles que a criaram. A lista original de 10 agora evoluiu e possui 13 nomes. Sem dúvida haverá ainda mais nomes conforme a Grande Noite se aproxima.

Não esqueça do arquivo de computador no pacote. Ele contém um inventário de nomes, histórias (tantas quanto pude reunir) e informações sobre os membros atuais de nosso clube particular. Eu até incluí as nossas e outras fotos dos Mais Procurados, caso você não tenha o prazer de já tê-las visto em algum banheiro Toreador. Tenho certeza de que 3 dos anátemas não estão mais vivos; e seu nome ocupa uma das posições. Quaisquer que sejam seus planos malucos, as informações devem ser suficientes para alimentar suas necessidades.

Mantenha em mente que se um de nós for morto, as prioridades da lista serão refeitas e outro nome será colocado no lugar. Eu, obviamente sou muito apegada a minha primeira colocação para deixá-la para outros. Você ouvirá mais sobre os terrores que trarei sobre os membros nas noites vindouras. Em tempo a Camarilla perceberá como foi sábia ao me colocar no topo da lista. Eu continuarei a usar os alastores como postes para afiar minhas garras, e você deve fazer o mesmo se tiver o mínimo de cérebro. Atrocidades cometidas por qualquer um de nós aumentam o medo que todos nós usamos como arma. Boa sorte com seus planos de dominação mundial. Te vejo na Gehenna, se eles não te pegarem antes.

Beijocas Malignas

Kemintiri



Capítulo Um: Introdução

Cometa um crime e o mundo será de vidro. Não há como se esconder
- Ralph Waldo Emerson – “Compensação”

Os Membros Mais Procurados

Todo o mal do mundo é culpa dos puros de coração, o resultado de sua avidez em desencavar segredos e expô-los a luz do sol.

- Gean Giraudoux, Electra

O propósito do livro *Os Membros Mais Procurados* é trazer a seu conhecimento algumas das mais perspicazes e perigosas criaturas a quem já se declarou uma caçada de sangue. Por outro lado, há aqueles que são inocentes, cuja presença neste grupo nefasto pode ter ocorrido por motivo não maior do que a inimizade pessoal de um vampiro poderoso. A captura ou destruição destes Anátemas é autorizada pela Camarilla como um todo. Outras seitas e linhagens tal como os Setitas e o Sabá também procuram a alguns dos Anátemas.

Cada descrição também inclui um pôster de procurado com informações sobre os crimes do Anátema, supostas habilidades e alcances de território. Os dossiês dos Anátemas fornecerão informações ao narrador, incluindo detalhes que geralmente são desconhecidos dentro da Camarilla. O livro 2, *Redenção e Danação*, é uma história sobre as manobras políticas dos Anátemas e de seus adversários. Os personagens precisarão ser versáteis para evitar serem pegos entre uma e outra.

Os Anátemas são extremamente perspicazes e engenhosos. Aqueles que sobrevivem ao sigilo inicial da Lista Vermelha permanecem em movimento contínuo, não confiam em ninguém e adotam rígidas diretrizes de sobrevivência. Poucos são descuidados e nenhum será derrotado facilmente. Pelo fato de estarem sempre em movimento, podem ir parar em qualquer lugar. Isto permite ao narrador integrá-los em qualquer crônica, incluindo aquelas ambientadas no Sabá, na de caçadores, na de lobisomens ou de magos.

Estes super criminosos são raros, mas aonde quer que vão logo sentem a rede de intriga que acompanha a cada um deles. Se eram inocentes antes de sua adição na Lista Vermelha, agora manipulam o mundo ao seu redor de todas as formas possíveis para permanecerem um passo à frente de seus caçadores.

A Lista Vermelha não está livre de abusos. Os jogadores e personagens devem duvidar da veracidade da culpa do Anátema. Inquestionavelmente, os Anátemas farão tudo a seu alcance para persuadir, lisonjear ou ameaçar os neófitos para que cooperem com eles. Muitos terão esquemas nos quais os personagens podem servir a praticamente qualquer propósito. Adicionalmente, a Camarilla é conhecida por colocar membros não tão terríveis na lista, dizer em seguida quão aterrorizantes estes desafortunados são, para em seguida capturá-los de imediato, provando assim o poder da seita.

Qualquer membro que espontaneamente ajude na fuga de um Anátema, ou que o auxilie em algum de seus planos, pode receber recompensas de gratidão dos foras da lei. Obviamente, há a vingança da seita do personagem a ser considerada. E considerando a gravidade da Lista Vermelha, qualquer um descoberto ajudando um Anátema certamente precisará fugir para resguardar sua vida.

O Alastor

*Todo este tempo, girando e girando
Cometendo os mesmos erros de sempre
Certamente agora poderíamos continuar
A fazer um mundo melhor, mesmo sabendo que
podemos estar enganados.*

- O Amado, Doce Harmonia

Quando os Justicares inicialmente elaboraram a Lista Vermelha, perceberam que ela iria requerer um grupo especial de arcontes para se concentrarem em fazê-la valer. Havia duas razões para isso. Aparentemente, o Círculo Interno da Camarilla precisava justificar a lista e dar peso a ela. Certamente, depois de ter um de seus Justicares personificado por uma Setita anciã, quiseram que esta gravidade fosse repassada a seus subordinados. Secretamente começaram usando seus alastores (“vingadores”) para propósitos que iam além de simplesmente caçar os anátemas.

Enquanto esta polícia secreta da Camarilla viajava em busca de criminosos da lista, também davam continuidade aos planos para eliminar os inimigos de seus superiores. Acidentes foram forjados para remover rivais protegidos pelas leis da Camarilla. Este é um assunto

delicado, especialmente considerando a guerra intraclã que poderia ser deflagrada por tal abuso de poder.

Uma vez que os arcontes agem como vozes dos Justicares, muitos vampiros ficam a par de quem os arcontes são, limitando assim sua habilidade de agir furtivamente. Os alastores são os olhos secretos do clã. O pretexto de caçar um anátema os pode permitir se infiltrar em qualquer lugar. Se um alastor for descoberto pelas autoridades locais, pode em teoria esperar ter imunidade completa, mesmo se for pego num ato que não envolva suas atribuições normais.

A maioria dos príncipes enviará um alastor de volta a seu Justicar, com acusações em anexo. Alguns príncipes podem estar inclinados a matar o Alastor, caso possível, e alegar ignorância da identidade do caçador. O alastor mantém o direito de permanecer em silêncio. Eles argumentam que o Anátema pode estar escondido na estrutura de poder e poderia ser informado caso o caçador operasse abertamente.

Por sua vez os Justicares advertem oficialmente a qualquer alastor que seja pego incógnito numa cidade, especialmente se o príncipe e a primigênie provarem que suas atividades não possuem relação com a caça do anátema. Os príncipes estão se dando conta de que um alastor possui carta branca não oficial. Um príncipe geralmente deixará um alastor em paz caso o descubra – a menos que ocorra dele próprio ser o alvo.

Destruir um alastor geralmente é “perdoado” pelo Justicar se o príncipe for capaz de provar que o alastor tinha motivos ocultos, mas isto não é o fim da questão. O Justicar irá então inquirir quais foram as razões que o alastor supostamente teria para atacar o príncipe (ou primógeno) e abrirá uma investigação que pode ser usada para colocar o príncipe de volta na linha.

Tipicamente os alastores são bem equipados, e se originalmente foram arcontes, foram bem treinados. Se um personagem conseguir destruir um anátema, um Justicar o trará para o grupo seletor de alastores, embora limite seu acesso a informações e equipamentos. Este novo alastor pode então ser enviado para lidar com qualquer ameaça que o Justicar deseje. Como provavelmente estes novos alastores tiveram sorte em seu sucesso inicial, não se espera que sobrevivam.

Alastores mais antigos geralmente são promovidos de posições de arcontes onde serviram bem e com distinção. Há um pequeno grupo dentro da ordem conhecido como os Alastores Vermelhos. Cada membro dos Alastores Vermelhos trouxe um dos Anátemas dentre os 5 primeiros da Lista Vermelha até um Justicar. Assim como qualquer alastor eles respondem apenas a seus Justicares e ao Círculo Interno da Camarilla.

Deve ser destacado que os alastores acreditam estar fazendo o que é certo ao caçar os “monstros” anátemas, tornando o mundo num lugar mais seguro para a Camarilla. A maioria deles é fanaticamente leal e lutará até a morte por seus princípios.

Qualquer alastor que porte a marca do troféu (ou marca da besta, como é comumente conhecida) geralmente usam luvas para escondê-la. A moda atual de usar luvas entre os outros arcontes sem dúvida colabora para ocultar a identidade dos verdadeiros alastores, assim como aumenta a incerteza daqueles que lidam com os arcontes.

O Troféu

*Há um furto sublime em toda doação
Alguém nos dá tudo que tem, e então lhe pertencemos
- Eric Hoffer “O Estado Passional da Mente”*

Prestígio é algo valioso na sociedade cainita, e os vampiros consideram a subida da ladeira até o ponto de se tornarem um arconte, árdua, para dizer o mínimo. Entretanto, com a destruição de um Anátema, um caçador bem sucedido pode avançar posições numa noite. O troféu, permanentemente tatuado nas mãos do vampiro, é uma marca portada por alguém que realizou tal feito. A marca simboliza coragem e perseverança em face a probabilidades terrivelmente desfavoráveis. Um Justicar irá tatuar a marca magicamente nas mãos do vampiro.

O que a maioria dos alastores não sabe, é que a tinta da tatuagem é misturada com sangue que por sua vez está sob efeito de um ritual cujo efeito é permitir a arcontes devidamente treinados, identificar instantaneamente um alastor. Arcontes com pelo menos nível 3 em Taumaturgia podem ver a marca, mesmo sob as luvas. Isto permite que Justicares se mantenham informados em relação a seus mais habilidosos assassinos. Há rumores de deserção de alastores para o sabá, e que o sabá descobriu uma forma de destruir a marca da besta, deixando o alastor indetectável.

O propósito da marca é dar ao alastor a habilidade de convocar a ajuda do príncipe e de outros vampiros quando necessário. A marca também garante hospitalidade e privilégios de caça. Embora a duração desta hospitalidade esteja a critério do príncipe, deve ser no mínimo um período de 13 noites.

Alguns dos benefícios que vem com o troféu estão listados abaixo. É preciso que se note que o cumprimento destes benefícios está completamente dependente da gratidão do clã que os oferece. Os clãs geralmente são muito específicos ao limitar os métodos de pagamento quando um troféu é oferecido. Por exemplo, o clã não pagará sua parte se o anátema for trazido morto, caso o clã o queira vivo.

Todos os benefícios marcados com um asterisco (*) devem ser considerados como recompensas secretas. Um jogador astuto permitirá que um alastor tome crédito pelo troféu. Uma vez que alastores não podem requerer os benefícios que vem com o troféu (afinal é seu trabalho), não ganham prestígio. Alastores têm pouca necessidade de obter mais prestígio, pois geralmente

atuam como agentes secretos. Sua aceitação do troféu aumenta sua própria utilidade a seu Justicar e, por conseguinte, os permite obter recompensas materiais. Ao abdicar do prestígio, um personagem será secretamente recompensado pelo clã específico de formas que aumentam seus próprios recursos sem que seja necessário que o clã conceda prestígio

Benefícios do Troféu

- 1 – Imunidade a caçada de sangue
- 2 – Quebra de um laço de sangue (se possível) (*)
- 3 – Permissão para criar progênie
- 4 – Benefícios de vida
- 5 – Recompensas financeiras
- 6 – Doação de domínio (isto pode ser dado em qualquer cidade sob controle do clã, embora possa gerar a inimizade do príncipe)
- 7 – Permissão para realizar a diablerie
- 8 – Ensino de disciplinas não possuídas pelo caçador
- 9 – Indulgência (perdão completo dado pelo Justicar por transgressões passadas)
- 10 – Permissão para matar (o direito de matar um inimigo, embora este possa se defender. Se bem sucedido e pego, o Justicar deixará o assassino sair livre).
- 11 – Amizade de um clã
- 12 – Passagem segura por outra cidade
- 13 – Refúgio
- 14 – Lacaios (ao caçador é permitido criar carnicais). O caçador geralmente também retém todos os pertences do Anátema

As Políticas do Troféu

*Há um policial adormecido dentro de todos nós
Ele deve ser morto*

- Grafiti escrito durante a revolta de estudantes na França em maio de 1968

O narrador deve se sentir livre para adicionar quaisquer outros privilégios que considere apropriados. Tais recompensas devem provocar problemas interessantes para os destinatários. Poucas conquistas no mundo ficam sem repercussões. Começará a surgir o ciúme entre os demais membros. Os personagens devem se sentir encorajados a negociar seus sucessos para obter favores anônimos. O príncipe de uma cidade cujo prestígio possa ser aumentado ao clamar o troféu de um personagem pode ficar muito grato e conceder recompensas sem os poréns relacionados aos benefícios concedidos pelo Justicar.

Recompensas de troféu são sempre um assunto espalhafatoso geralmente acompanhados de ostentação do clã vitorioso. O caçador deve trazer prova de seu sucesso. Isto pode variar entre o Anátema estacado até seus restos mortais. Falsificação de qualquer tipo geralmente cria intensa animosidade com o clã que

ofereceu o Troféu. O poder de Auspícios Toque do Espírito irá revelar a maioria dos embustes, e os Tremere conhecem certos rituais destinados a autenticar cadáveres.

O vencedor do Troféu, embora ganhe prestígio nos camadas mais baixas da Camarilla, certamente permanecerá sob intensa avaliação dos escalões mais altos. Caso se torne um incômodo, usando seu novo status de forma questionável, pode ser advertido ou até mesmo destruído. A Camarilla prefere recrutar aqueles que destruíram Anátemas poderosos, particularmente se os destruidores representarem benefício futuro para a seita.

Os Justicares frequentemente usam os Troféus para alternar o poder dentro de seus clãs. Mesmo um caçador não merecedor pode receber benefícios extravagantes – tomados de um dono anterior. Isto é especialmente verdadeiro com as concessões de domínio. Favores e punições são negociados por este sistema em todos os lugares.

Na maioria dos casos, o clã tem uma década para capturar o Anátema. Se falhar, o fardo pode mudar para outro clã, o qual irá ostensivamente oferecer incentivos maiores do que o clã anterior. Existem casos raros em que um anátema em particular é a pedra no sapato de um clã específico. Em algumas ocasiões o clã pode convencer os Justicares a lhe concederem tempo adicional. Temos como exemplo o clã Ventrue, que retém o Troféu por Kemintiri desde a última metade do século.

Cooperação do Justicar

Se existe algo em que os Justicares concordam é a necessidade de destruir aqueles que figuram na Lista Vermelha. Considerando o recente crescimento do Sabá e a ameaça que isto representa para unidade da Camarilla, o problema dos anátemas é uma questão prioritária dentro da seita. Recentemente, os altos escalões da Camarilla ouviram um rumor de que os anátemas podem estar se unindo contra a seita, o que torna prioritário o seu extermínio.

A Lista Vermelha não é estática. Assim que uma posição fica vaga, os Justicares se reúnem e debatem acerca de quem deve ocupá-la. Normalmente o Justicar que vence o debate ganha o Troféu e tem seu “nomeado” adicionado a lista. A posição nunca fica vaga por muito tempo. Em algumas ocasiões, um indivíduo que tenha meramente ofendido um Justicar é adicionado. O status geralmente é temporário, uma vez que o Alastor pode já estar em posição e preparado para agir mesmo antes do edito ter sido declarado.

Esta prática deve ser sutil. O Justicar em questão geralmente refreia o ímpeto de colocar alguém na lista que se possa lidar por meios normais. Tal vingança aberta corrompe todo o prestígio do sistema relacionado ao Troféu. Mesmo assim, é possível que inimigos do

Justicar sejam adicionados, com um impressionante rol de acusações trombeteadas contra eles.

A portas fechadas, qualquer um pode ser acusado. Algumas vezes a ameaça de ser adicionado a Lista Vermelha já é uma efetiva ferramenta de chantagem para deflagrar as chamadas da rebelião ou obter algo que o Justicar cobice. Uns poucos Justicares volta e meia reúnem abertamente seus alastores ao redor de um determinado inimigo e superficialmente comentam suas qualificações para ser adicionado a lista, apenas para em seguida retirar sua nomeação. Esta tática de impor medo serve ao alvo como lembrete do poder que os Justicares possuem.

Não é de se surpreender que quando uma vaga surge, a bajulação abunde e todos se comportem da melhor forma possível, até que um novo desafortunado seja escolhido.

Um aviso aos diabolistas

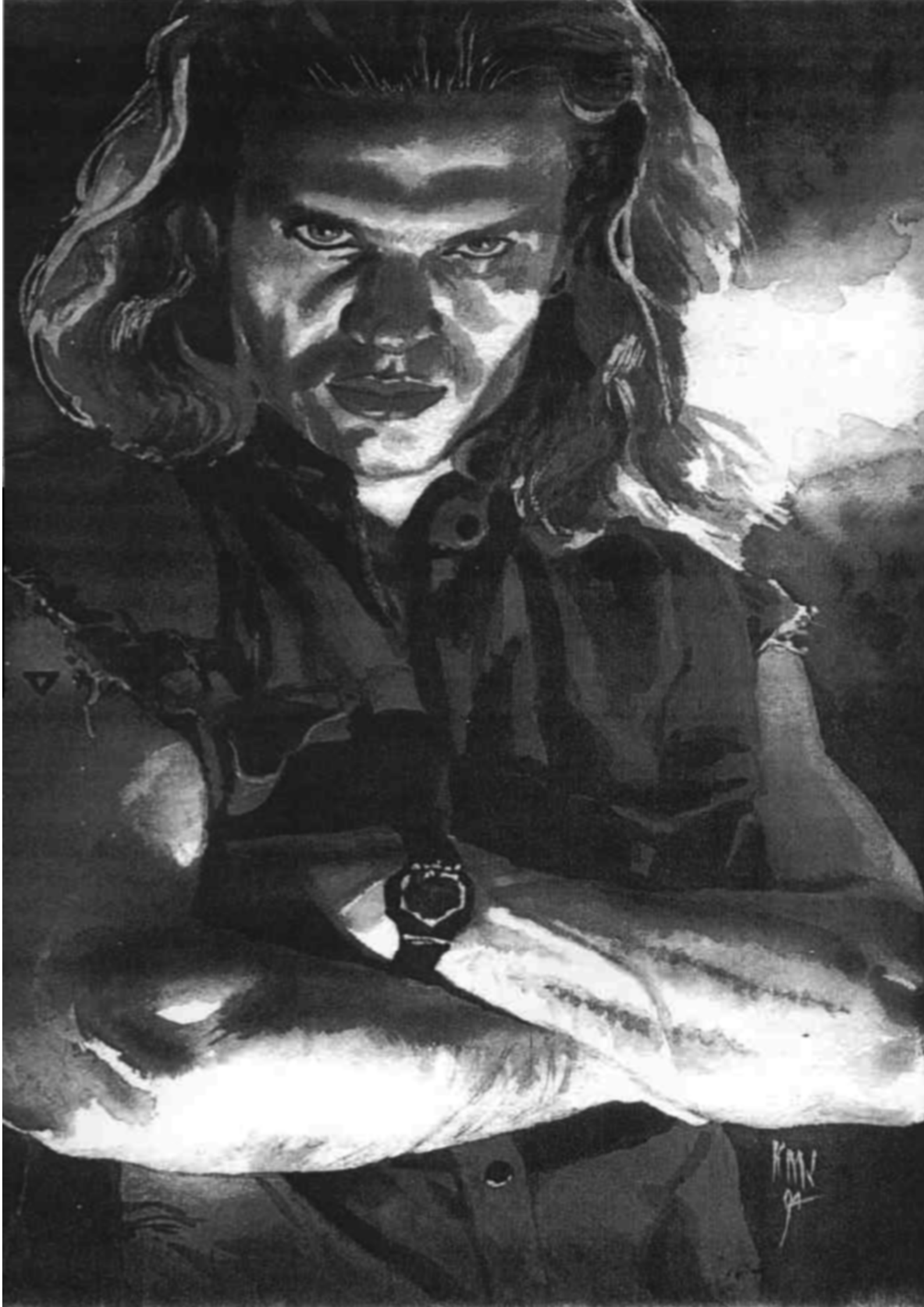
A forma mais garantida de se tornar um Anátema é cometendo diablerie em um deles. Por mais abominável

que a diablerie seja para os membros da Camarilla, se torna ainda mais ameaçadora com a mitologia peculiar que cerca os Anátemas. Eles são os monstros debaixo da cama da Camarilla, com freqüentes rumores que lhes atribuem poderes terríveis e gostos canibais. Eles são um show de horrores sobrenatural, com sangue considerado de natureza quase demoníaca.

Uma vez que muitos anátemas são matusaléns, há vários caçadores sedentos por poder e que arriscariam ser colocados na lista para conseguirem reduzir sua geração. Se não fosse pelas penalidades brutais impostas aos diabolistas, o Troféu seria uma tentação ínfima em comparação.

Os Justicares espalham rumores sobre anátemas estacados e isso levanta desconfiança entre eles, que acabam por vigiar uns aos outros até que a vítima esteja realmente destruída. A verdade é que eles negociam e vendem sangue de Anátema como fazem com tudo o mais, e há a suspeita de que eles o bebam por trás de suas máscaras.





Angelo, o Irmão de Sangue

*Autopreservação é o princípio fundamental de nossa natureza.
- Alexandre Hamilton, a Plena Justificativa*

Sua vida

Quando em 1966 as disputas devastaram Los Angeles no despertar do cerco Sabá na cidade, os membros de um grupo nômade Sabá testemunharam uma cena de destruição e ira que os impressionou.

Uma gangue mortal corria pelas ruas queimando construções e mais construções. O líder da gangue, um jovem chamado Ângelo acompanhava, sob efeito de uma mistura de drogas incluindo pcp, cocaína e metanfetaminas junto com outros mortais também drogados.

Esta seria a noite em que Ângelo morreria, a noite em que seria liberto da memória que o assombrava...a morte de seu irmão mais novo pelas mãos de uma gangue rival. Era seu 18º aniversário e ele comemorou tomando e injetando todas as drogas que sua gangue pudesse conseguir. Em comemoração a seu suicídio iminente, ele liderou um ataque pessoal contra a cidade. Ângelo urrou em meio a conflagração, tendo suas veias repletas de uma mistura que poderia incapacitar uma dúzia de homens. Seu coração batia tão rápido que Ângelo mal conseguia respirar.

O grupo Sabá imediatamente deu início a dança de fogo, pulando sobre as chamas e gargalhando com júbilo selvagem. Enquanto os outros membros da gangue de Ângelo fugiam em terror, ele próprio de forma maniaca se juntou ao ritual. Os vampiros começaram a brincar de

aterrorizar o rapaz, urrando ferozmente com suas presas brilhantes. Ângelo riu e afundou suas mãos no carvão levantando diversas fagulhas sobre os vampiros. Eles urravam em sombria apreciação

Os vampiros chegaram a decisão unânime de que Ângelo deveria ser abraçado mesmo que aparentasse ser mais louco do que achavam tolerável. Eles levaram o rapaz até um cemitério próximo, rasgaram suas roupas e o fizeram dançar nu enquanto lambiam seu sangue que escorria de ferimentos causados por garras.

Ângelo mal sentiu a dor, mas breves momentos de lucidez o permitiram perceber o alarme que crescia em seu subconsciente. Sua dança se transformou numa luta. Sua isolamento de amigos e família agora o chocavam enquanto os vampiros o arrastavam para o túmulo. Preso pelos vampiros, ele chorou horrorizado.

Os vampiros sugaram seu sangue lentamente. A miríade de drogas que Ângelo havia consumido começou a fazer efeito nas veias e cérebros dos Panders. Eles começaram a trombar uns com os outros, abrindo ferimentos em si mesmos, jogando seu sangue na boca de Ângelo com uma alegria libertina. Alguns deles escreveram seus nomes em seu corpo usando sangue. Alguns gargalhavam e caíam no túmulo que haviam cavado para sua vítima, sendo enterrados pelo resto do grupo. Eles se tornavam mais e mais selvagens conforme Ângelo renascia.

A medida que a orgia de sangue culminava, a cabeça de Ângelo começou a clarear. O poder inundava seu ser. Ele olhava para o sabá com nojo e medo. Os vampiros ficaram perdidos numa rapsódia de substâncias químicas. Ele escalou a pedra e emergiu do chão. Mesmo com os vampiros trombando nele, Ângelo desapareceu, indo para a anonimidade das ruas cobertas por fumaça.

Sua não vida

Ângelo escapou do grupo Sabá. Os Panders ainda estavam sob efeito de uma quantidade de drogas suficiente para derrubar uma dúzia de homens, por isso pereceram no nascer do sol daquela manhã.

Enfraquecido e sem sangue, Ângelo se refugiou num antigo armazém. Ele não sabia, mas o lugar era um ponto de encontro para um grupo de carniçais Sabá que caçavam caitiffs, os quais seus mestres planejavam usar num experimento taumaturgico. Ângelo estava sonhando com seu irmão caindo atingido por balas, quando os carniçais o incapacitaram com uma estaca de madeira. Silenciosos como sombras, os carniçais o carregaram para o refúgio de seus mestres.

A espera do caitiff estacado estavam Tzimisces e Tremeres antitribu que acreditavam ter melhorado as técnicas de criação de Irmãos de Sangue, uma linhagem criada na Europa. Ângelo foi submetido aos seus novos procedimentos, incapaz de se mover quando a estaca fora brutalmente removida de seu coração.

A despeito de sua paralisia, Ângelo sentiu toda a agonia do modelamento de carne e sentiu o terror dos outros. Seus futuros irmãos gritavam dentro da prisão de carne. Ângelo parecia ouvir seus pensamentos. Sua cabeça foi erguida por mãos ancestrais de um vampiro, e sentiu seu sangue descer por sua garganta na tentativa do Tremere de submetê-lo ao laço de sangue.

As drogas que Ângelo havia tomado ainda agiam em seu cérebro e pregavam peças em sua mente. Ângelo sonhou novamente com seu irmão quando os gritos das outras cabaças ecoavam em sua mente embaralhada. Com sua mente Ângelo tentou alcançá-los e protegê-los, mas se sentia como um prisioneiro num corpo de fogo.

Ângelo curiosamente emergiu do ritual de forma refinada, fisicamente perfeito de qualquer modo concebível. A absoluta perfeição de sua aparência surpreendeu seus captores, ainda que a feiúra repulsiva de seus irmãos os chocasse. Observando Ângelo com auspícios, os Tzimisce perceberam luzes vermelhas gêmeas em sua aura. Algumas vezes sua aura se transformava numa grande besta disforme cujos olhos eram duas fagulhas carmesins. Ainda mais estranho é que estas fagulhas pareciam observar os feiticeiros conforme estes se moviam ao redor do rapaz.

Em pouco tempo sua força e outras capacidades físicas começaram a se manifestar. Além de sua beleza chocante, considerada como uma qualidade magnética por seus captores, sua agilidade e resistência eram excelentes.

Seus sentidos já aguçados aumentaram ainda mais, permitindo que Ângelo pudesse antecipar golpes antes que

estes o atingissem. Os Tzimisce testaram sua resistência até o limite, negando fornecimento de sangue até que ele superasse os obstáculos que lhes eram impostos.

Os grotescos irmãos eram inumeráveis. Embora fortes, não respondiam aos comandos de seus mestres. Repetidas tentativas de ensiná-los a disciplina Sanguinis se mostraram frustrantes. Apenas na presença de Ângelo pareciam se animar, algumas vezes choramingando agitados. Para os feiticeiros, os irmãos pareciam perturbados com Ângelo ao invés de estarem sob laço de sangue com ele.

A despeito do sucesso com o rapaz, acabaram chegando a conclusão de que falharam com os demais. Um debate surgiu a respeito da vontade de destruir os Irmãos de Sangue, e ficou decidido que um novo grupo deveria ser formado para procedimentos adicionais. O debate foi motivado pela crise da falha do Sabá em conquistar Los Angeles, e os experimentadores se preparavam para voar para o México.

As mudanças no rapaz intrigavam a alguns, e estes convenceram os demais a trazer Ângelo consigo, mesmo que os outros irmãos viessem a ser exterminados. Se pudessem determinar as circunstâncias que tornavam Ângelo tão mortífero, talvez conseguissem reproduzi-las em outros. O grupo decidiu encarcerar os outros em frigoríficos vazios de modo a estudá-los depois. Aos outros irmãos foi negado sangue e estes pareceram entrar em torpor.

Uma mudança profunda aconteceu com Ângelo depois de ser separado de seus irmãos. Ele se retraiu num silêncio ressentido, e os orbes vermelhos em sua aura pareciam olhar fixamente para seus captores. Eles continuaram a testá-lo mesmo sentindo em si mesmos um crescente desconforto. Suas habilidades aumentaram muito, assim como sua sede. Os captores ficaram impressionados com a quantidade de sangue que Ângelo consumia, e assumiram que de alguma forma ele sentia a inanição dos outros Irmãos de Sangue. Os feiticeiros já haviam visto o suficiente para ficarem realmente horrorizados, especialmente quando Ângelo tentou enganar a um deles de modo que soltasse os outros Irmãos de Sangue. Eles decidiram destruir o rapaz junto com as abominações dentro dos frigoríficos.

Quando tentaram dominá-lo, Ângelo entrou em frenesi. Para seu horror os feiticeiros viram as fagulhas em sua aura brilharem com uma inteligência sombria. Ângelo matou um deles e fugiu do laboratório. Os Tzimisce, em estado de tensão, seguiram a trilha de objetos caídos e portas arrombadas até chegarem aos frigoríficos onde estavam preparados para confrontar Ângelo usando suas disciplinas. Os frigoríficos estavam vazios e Ângelo não estava em lugar nenhum. Uma busca posterior na casa revelou que a porta dos fundos estava arrombada, embora nenhum rastro tenha sido encontrado. Os captores rapidamente telefonaram para seus carniçais e os despacharam para que encontrassem os Irmãos de Sangue, prometendo punições terríveis em caso de falha. Enquanto os Tzimisces se recuperaram e falavam sobre a perda de seu experimento, o experimento caiu do teto em cima de suas cabeças. Ângelo não havia deixado a casa.

Ângelo havia se fundido com seus irmãos formando uma enorme e odiosa besta. Besta que estava em frenesi e atacava com grande velocidade. Alguns membros do Sabá conseguiram criar fogo contra a besta, queimando-a terrivelmente, mas isso não os salvou. A besta projetava para fora de sua massa os Irmãos de Sangue que iam sendo incinerados, deixando por fim apenas Ângelo em frenesi. Os Irmãos de Sangue serviram de escudo para protegê-lo. Em fúria demoníaca Ângelo matou o último de seus atormentadores e escapou da casa em chamas com sangue Sabá em suas mãos

O mistério perdurou até que a Mão Negra investigou e interrogou grupos Sabá que se sabia terem estado na vizinhança da casa. Eles inevitavelmente chegaram aos carnicais. Depois de uma tortura excepcionalmente criativa, a Mão Negra descobriu a existência de Ângelo e despachou bandos para encontrá-lo. Eles sabiam muito pouco sobre o plano dos Tzimisces e dos Tremere a respeito da criação de um novo tipo de Irmãos de Sangue.

O verdadeiro segredo da metamorfose de Ângelo foi incinerado com a casa e seus captores. No momento, o Sabá ainda busca se assegurar do que ocorreu de fato na casa. A ausência de feiticeiros Tzimisce é o suficiente para convencê-los de que era um experimento de grande sigilo. Eles não sabem qual é a participação de Ângelo no ocorrido, mas sabem que de alguma forma ele está envolvido.

Seu Propósito e Natureza

Ângelo é o ápice das magias de sangue e da carne, embora a mistura de drogas fluindo em suas veias durante o abraço o tenham transformado num irmão de sangue atípico. Ele é um sobrevivente com instintos sobrenaturais, indisciplinado a despeito das habilidades sutis que possui, entretanto sempre em aprendizado. Ele se adapta rapidamente a qualquer situação perigosa, mas fica confuso quando confrontado com bondade ou outras emoções gentis. Ângelo sente um pouco de remorso quando descansa por muito tempo. A força que o motiva é a vingança por seus irmãos, tanto mortais como membros.

Por este motivo ele irá poupar qualquer um que o lembre seus irmãos. Algumas vezes isso pode significar um vampiro com rosto de bebê, ou mesmo um Nosferatu e Samedi que visualmente represente um Irmão de Sangue. Ele atacará qualquer um que ameace aqueles que lembram seus irmãos.

Ângelo possui a habilidade de controlar seu frenesi, o que o permite ignorar todas as penalidades de ferimentos até o nível incapacitado. Tão logo a cena terminar ele irá sair do frenesi se tiver os recursos (como sangue inimigo) para se curar. Se não, permanecerá em frenesi até que possa se curar. Entretanto Ângelo não consegue se lembrar dos momentos em que fica em frenesi, embora alguns lapsos sombrios preencham sua memória.

Ângelo é fascinado pelo fogo. Parece ser uma constante em sua existência. Ele se engaja em suas próprias danças ritualísticas quando tem certeza de não estar sendo observado.



Seu Modus Operandi

Ângelo reteve seu conhecimento de rua e suas habilidades de sua vida mortal, incluindo grande habilidade com armas de fogo. Ele pode utilizar praticamente qualquer arma em que ponha as mãos.

Recentemente Ângelo começou a criar progênie de qualquer um que pareça seu irmão mortal. Estas crias sempre entram em frenesi e o atacam, então ele se vê forçado a destruí-las. Isto está adicionando novas facetas a sua já fraturada sanidade. Uma falsa culpa a respeito do assassinato de seu irmão está se misturando com sua percepção distorcida. Ângelo algumas vezes entra em frenesi e se percebe numa cidade diferente da que estava antes, sem memórias da jornada. Isto pode acontecer mesmo que ele não seja atacado e mesmo que não esteja ferido.

Até o momento o Sabá não sabe, mas Ângelo tem a habilidade de exercer certo controle sobre o frenesi de temor de outros Irmãos de Sangue. Ele usou esta habilidade para colocar os poucos Irmão de Sangue que encontrou a sua mercê, e até o momento matou todos eles.

Seus Crimes

A Camarilla tomou conhecimento de Ângelo quando este matou alguns vampiros em Baltimore. Por causa de sua habilidade em assassinatos, houveram acusações de que fosse um Assamita ou um membro do Sabá. A Camarilla sabe que ele está fazendo progênie. Ela o considera um anarquista de sorte que conseguiu iludir as autoridades das cidades onde cometeu os assassinatos. Alguns acreditam que ele seja um Tzimisce. Este conceito errado que se popularizou surgiu a partir de uma "testemunha" do clã Tremere, que pode ter seus próprios propósitos ocultos.

Clã que o caça

Os Tremere descobriram coisas interessantes a respeito de Ângelo – primeiramente a manifestação de sua aura. Eles adorariam por as mãos nele e estudar seus segredos. Líderes do clã se perguntam se ele não é uma forma de vampiro evoluído. Eles estão fazendo tudo que podem para conseguir e analisar uma amostra de seu sangue. Este conhecimento é mantido em segredo do restante da Camarilla. Os Tremere se ofereceram para dar cabo de Ângelo com segundas intenções, ocultando a real importância que este lhes representa.

Ângelo

Clan: Irmãos de Sangue

Senhor: Brandon

Natureza: Solitário

Comportamento: Sobrevivente

Geração: 8ª

Idade Aparente: 19

Físicos: Força 5, Destreza 5, Vigor 5

Social: Carisma 5, Manipulação 5, Aparência 5

Mental: Raciocínio 5, Inteligência 5, Percepção 5

Virtudes: Consciência 1, Autocontrole 4, Coragem 5

Talentos: Esportes 3, Briga 5, Esquiva 5, Intimidação 4, Liderança 3, Manha 5, Boemia 3, Condução 2, Luta as cegas 4, Saque rápido 5, Armas de Fogo 5, Caminhar nas Chamas 4, Interrogação 3, Leitura labial 3, Armas Brancas 5, Furtividade 2, Sobrevivência 5

Conhecimentos: Conhecimento de Los Angeles 5, Ciência Militar 4, Ocultismo 2

Disciplinas: Rapidez 5, Dominação 2, Fortitude 5, Ofuscação 2, Potência 4, Metamorfose 3, Sanguinus 5, Vicissitude 4

Antecedentes: Nenhum

Humanidade: 2

Força de Vontade: 8

Pontos de Sangue/Máximo por turno: 15/3

Imagem: O semblante punk exterior se mistura com uma beleza e físico impressionantes. Na verdade sua aparência é perfeita demais, deixando-o com um ar inumano. Esta aparência oculta um sobrevivente calculista. Ângelo tem uma tatuagem em forma de lágrima vermelha no lóbulo da orelha esquerda. Sua aura é monstruosa, com olhos vermelhos brilhantes de vida própria. Ângelo tem cabelos longos, algumas vezes ele usa rabo de cavalo,

Citação: "Você viu meu irmão? Eu o matei uma vez, mas acho que ele ainda anda circulando o fogo...você está tentando matar meu irmão?"

Dicas de Interpretação: Seja intenso, quase vulnerável, fale continuamente e conecte conceitos de forma ilógica. Todas as criaturas merecem suas acusações.

Refúgio: Qualquer lugar serve

Influência: Nenhuma.

Observação: Ângelo tem uma afinidade especial com os Irmãos de Sangue e pode controlar o frenesi deles da mesma maneira que controla seu próprio.

Rumores: Você é um membro sabá (F), Você é um Tzimisce (F), Você está sempre em frenesi (F), Você ama o fogo (V)



Rabbat

*Ao ultrapassarmos os túneis, tentamos ignorar o nosso destino neste local,
repleto de ameaças escritas em intermináveis paredes,
crimes injustificados conduzidos por telefonemas secretos*
-Anne Clark, "Nossas Trevas"

Sua vida

Rabbat já era uma idosa quando os mongóis varreram o império Ch'in no começo do século 13. As hordas de Genghis Khan levaram apenas dois anos para devastar completamente o país. Eles avançaram de cidade em cidade, massacrando todas as pessoas que encontravam. Rabbat sobreviveu. Eles a capturaram e a proclamaram como a mulher mais feia que já viveu na terra.

Rabbat foi levada para Sarai, onde Temujin, o Khan dos Khans, a recebeu. Ali, assim como qualquer um a quem fosse concedido a permissão de ver o Khan, devia evitar seu olhar e fazer o longo caminho até seu trono em posição de reverência diante de toda a sua corte. Arqueada, com sua face contra o chão, ela lá permanecia até que toda a corte a zombava de todos os lados. Um cortesão erguia sua face deformada e triunfantemente mostrava a todos a besta que seus homens haviam capturado.

Satisfeito, o Khan disse para Rabbat que poderia ir, explicando que era muito horrorosa para ser morta e assim perturbar os mortos. Ele também declarou que poderia permanecer dentro do pavilhão real. Este simples edito também garantiu sua proteção, pois a ira do Khan recairia sobre qualquer um que a ferisse.

Ela rastejou andando para trás e para fora da sala, e então teve um colapso por exaustão. Guardas a levaram e a deram um lugar para descansar.

Ela se tornou uma excentricidade real, implorando por comida dos pratos dos cortesãos em cada refeição. Rabbat foi mantida no local para divertimento do Khan. Quando este morreu, seus 4 filhos dividiram seu reino. Um deles, Ugedei, herdou Rabbat, e rapidamente a tirou do palácio na cidade de Karakorum. Já extremamente velha, sem possibilidade de cuidar de si mesma, Rabbat foi procurar um lugar para morrer.

Sabanu, um nosferatu ancião trabalhando para Baba Yaga, percebeu a persistência de Rabbat diante do tormento. Ele decidiu que seria interessante concedê-la a imortalidade e assim permitir que se vingasse das perversidades dos invasores desalmados. Ele a abraçou, mesmo com Rabbat deitada implorando para que ele a deixasse morrer. Seu rosto assustador e seu corpo frágil foram transformados em algo ainda mais horripilante. Ela o amaldiçoava enquanto ele ia embora, seguindo seu caminho para nunca mais ser visto.

Sua não vida

Rabbat considerou quase insuportável a adaptação a sua nova existência, mas por fim se habituou. Ela não tinha pensamentos de vingança contra os mongóis, mas havia vivido uma vida dura e aceitou o que acontecera. Rabbat não se alimentou pelo tempo que conseguiu suportar, até que entrou em frenesi e agarrou dois guardas. Depois disso, fugiu da cidade e foi para o oeste.

Conforme Ugedei completava a subjugação do império Ch'in, Rabat foi ainda mais para o oeste. Ela se fundia com o solo pouco antes do amanhecer e aprendeu a sobreviver nas florestas, evitando os garou, os vampiros orientais e os cruzados bizantinos que estavam trazendo a lepra de volta para a Europa.

Rabbat ficou em Constantinopla no século seguinte. Outros vampiros, assustados com sua aparência, a evitavam. Os Nosferatu da cidade a descobriram, e depois de averiguarem quem era ela e quem era seu senhor, a colocaram sob proteção do clã. E assim Rabbat ficou, servindo ao clã, até que tanto Rabbat como alguns de seus pares foram convocados até Praga.

Em Praga, Rabbat conseguiu algum prestígio na Camarilla em função de aconselhamentos cruciais que salvaram a vida de um ancião malkaviano de forças da Inquisição. Rabbat recebeu uma oferta de recompensa, que humildemente recusou, ganhando respeito entre membros de seu clã e a admiração secreta dos malkavianos. Rabbat avançou rapidamente entre os escalões dos Nosferatu por causa de sua sagacidade, salvando membros do clã diversas vezes, deixando para traz os agentes da Inquisição.

A morte negra devastou a Europa com o peso da influência de Rabbat. Embora os vampiros fossem imunes, o sangue da população estava corrompido pela doença. Os vampiros começaram a entrar em conflito uns com os outros por meros mortais sadios conforme a doença devastava um terço da população da Inglaterra e mais de 75 milhões de pessoas por toda a Europa. Rabbat não se importou e se alimentou do sangue contaminado.

De Praga, Rabbat acabou indo para Veneza atendendo o chamado do dever, e se tornou a líder do clã na cidade. Durante este tempo, uma doença vampírica específica conhecida na ocasião apenas como "A Calamidade", apareceu. Rabbat havia criado uma progênie que teve a doença, que entrou em mutação de forma a poder afetar vampiros. Sua progênie a transmitiu adiante até que dois primógenos entrassem em torpor em função da infestação. Rabbat é imune, mas a Peste Negra havia cruzado firmemente a barreira que a impedia de afetar os mortos vivos.

As últimas noites de Rabbat em Veneza se passaram numa fuga de uma caçada de sangue ordenada pela Camarilla com o apoio dos Giovani, os quais haviam traçado a origem da doença até as progênies de Rabbat e as destruíram. Rabbat fugiu, exilada de seu clã e da última sociedade que a poderia tolerar.

Seu Propósito

Rabbat luta para simplesmente existir. Ela se tornou amargurada com sua existência e tentou suicídio diversas vezes, mas sempre fugindo da glória do sol.

Outrora um membro respeitável de seu clã, Rabbat é agora um vetor que espalha doenças aonde quer que vá. Como é imune as doenças que carrega (híbridos de peste bubônica com lepra) a doença não porá um fim a seu sofrimento.

Sua Natureza

Rabbat está cansada de andar sem rumo. Ela fará quase qualquer coisa para evitar atenção, mas desesperadamente deseja aceitação. Outrora um orgulhoso membro de seu clã, faria agora qualquer coisa pela oportunidade de servi-lo novamente, mesmo da forma mais insignificante. Infelizmente ela traz torpor garantido para qualquer um que se aproxime o bastante para ser infectado. Ela desconta sua amargura em mortais e atua com monstrosidade extrema antes de se banquetear no sangue com adrenalina. Rabbat criou outras progênies, mas todos sempre entram em torpor depois de alguns dias como vampiros. Rabbat as vezes usa o nome Cloacina, uma referência a deusa romana dos esgotos.

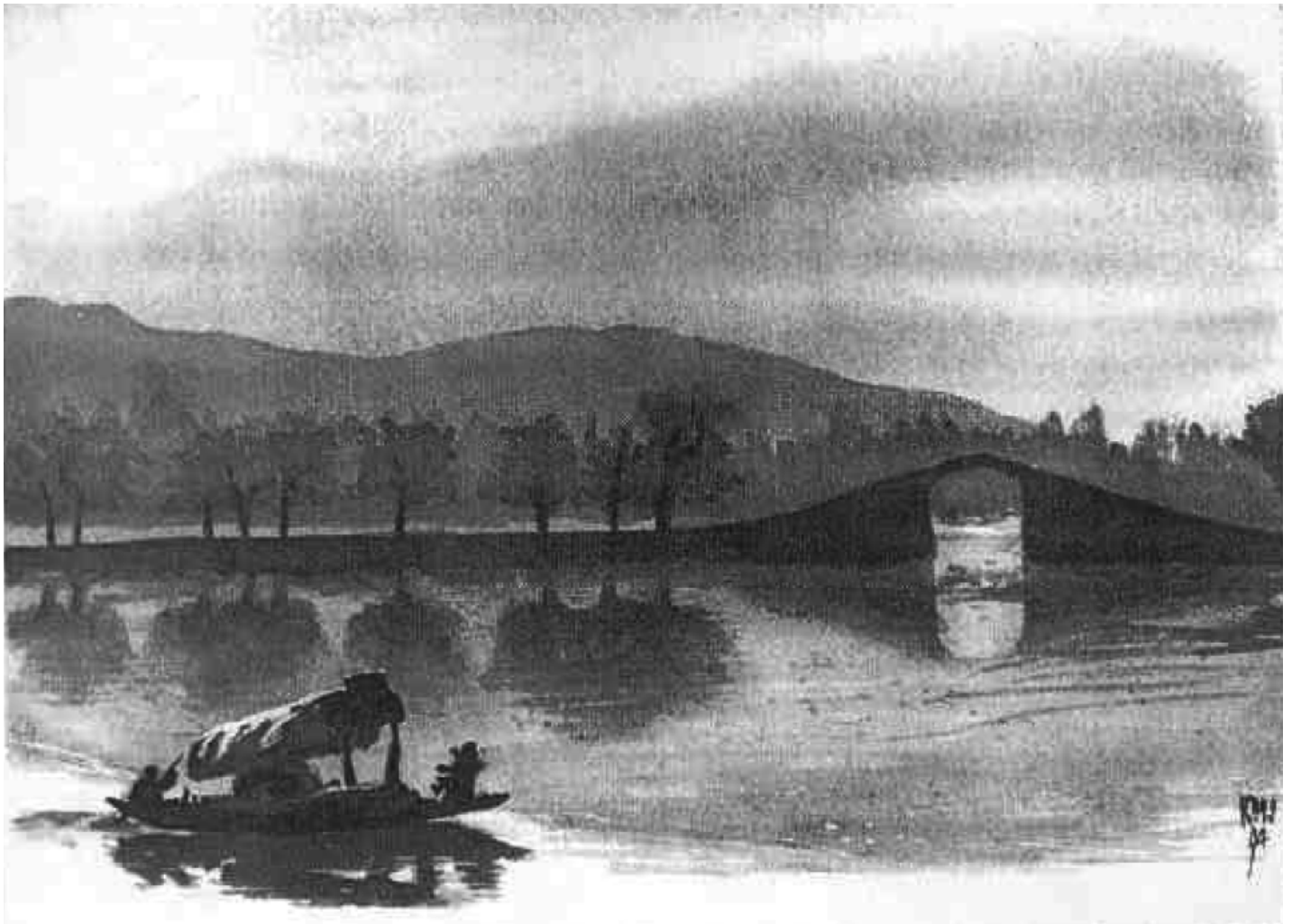
Seu Modus Operandi

Rabbat viaja constantemente. Pelo fato de que sua mera presença possa chamar atenção de forças indesejadas, Rabbat se alimenta durante as viagens. Por temer seu próprio clã, dorme em lugares acima do solo, especialmente se não conseguir chegar a sua van em tempo. A van é especialmente modificada para protegê-la da luz do sol. Ela rouba postos de gasolina, lojas de conveniência e outros estabelecimentos 24 horas, conseguindo assim dinheiro e gasolina.

Durante a caçada, Rabbat sempre escolhe pessoas que estejam sozinhas. Ela domina o alvo para que a siga até um lugar predeterminado. Lá, depois de aterrorizar a vítima por causa da crueldade que teve que suportar (e pela beleza vã da vítima), Rabbat o devora. Depois de se alimentar, Rabbat rouba a vítima e queima o corpo para não deixar traços de seus crimes.

Crimes e Doenças

Pulgas que transmitiram a Peste Negra ainda vivem no corpo de Rabbat. Elas são essencialmente pequenos carniçais transformados pela vitae em seres vorazes. Elas são a razão pela qual Rabbat ainda carregue a praga, transmitida para ela por sua própria progênie. É o seu sangue que faz a doença se ativar a ponto de infectar vampiros. Não há forma simples de exterminar as pulgas, o sangue vampírico as tornou incrivelmente adaptáveis e resistentes ao ambiente e temperatura. Elas irão, como qualquer carniçal muito antigo, definhando, envelhecendo e morrendo se não tiverem acesso a sangue de vampiros.



A doença em si é uma combinação de lepra com peste bubônica. Em mortais se manifesta como a Peste Negra, mas de forma muito mais perigosa e matando muito mais rápido. Em vampiros afeta o sangue, aumentando efetivamente a geração da vítima ao mesmo tempo em que diminui os pontos de sangue, que se torna mais e mais difícil de serem reabastecidos. O resultado é um torpor do qual a vítima não pode ser ressuscitada. O corpo absorve o sangue reabastecido antes que possa ser usado. Em alguns casos a lepra se manifesta como uma enfermidade desfigurante, mas não chega a ser tão potente a ponto de destruir a vítima. O narrador deve se sentir livre para decidir quão rapidamente a doença age, e também deve considerar histórias que permitam a um personagem obter uma cura caso seja contaminado pela doença.

Rabbat é alvo de uma caçada de sangue que dura séculos, mas encontrar um fugitivo nosferatu é algo muito improvável para a maioria dos vampiros. Obviamente ninguém na Camarilla está com pressa de ir até o esgoto ou galerias subterrâneas para procurá-la. Sua última vítima, um Toreador ancião da Carolina do sul, focou sua atenção na ameaça que ela representa. A Camarilla está pronta para empregar força suficiente para sua destruição.

A seita também descobriu que o Centro de Controle de Doenças está seguindo o rastro de Rabbat. Eles descobriram um padrão de infecções casuais. Pessoas que visitam as lojas que Rabbat frequenta, lugares onde suas pulgas imortais se soltaram e foram

deixadas para trás, indo buscar novos hospedeiros. Embora não sejam inteligentes, as pulgas são vorazes, altamente adaptáveis e capazes de pular distâncias enormes em função de seu estado alterado. Mesmo que estejam sob laço de sangue com Rabbat, algumas acabam ficando para trás.

Clã que a caça

O próprio clã de Rabbat ofereceu o troféu por ela, embora este direito esteja quase expirando. Os Nosferatu não levantaram um dedo para caçá-la. Em segredo discutem a possibilidade de Rabbat ser a maior arma do clã contra os antediluvianos e contra os Nictuku. Eles podem em pouco tempo arranjar para ela um refúgio que atenda suas necessidade e que a mantenha em segurança até que surja a necessidade de usá-la. Eles poderão então sobreviver no subsolo, enquanto a praga fica concentrada nos outros vampiros acima.

Os malkavianos estão pensando numa forma de curar Rabbat em troca de seus serviços prestados durante a Inquisição. Eles podem ser o único clã que convenientemente não esqueceu o que ela fez em seu benefício. O Sabá não sabe da existência de Rabbat. Se a descobrirem, certamente se reunirão num esforço maciço para se certificarem de que foi destruída, pois são mais vulneráveis a doenças. Talvez vejam Rabbat como uma forma de obter uma vantagem em suas batalhas contra a Camarilla. Mas recompensas podem facilmente exceder os custos.

Rabbat

Clan: Nosferatu

Pseudônimo: Cloacina, a deusa dos esgotos

Senhor: Sabanu, servo de Baba Yaga

Natureza: Bajuladora

Comportamento: Medrosa

Geração: 7ª

Idade aparente: 70 e muitos

Físicos: Força 4, Destreza 5, Vigor 5

Social: Carisma 2, Manipulação 4, Aparência 0

Mental: Percepção 5, Inteligência 2, Raciocínio 4

Virtudes: Consciência 1, Autocontrole 4, Coragem 3

Talentos: Prontidão 5, Esquiva 4, Empatia 3, Investigar 5, Manha 4

Habilidades: Empatia com animais 4, Disfarce 3, Condução 3, Mecânica 4, Reparo 3, Furtividade 4

Conhecimentos: Geografia 3, História 3, Conhecimento de membros 2, Linguística 4, Medicina 2, Naturalismo 2, Conhecimento dos esgotos 5

Disciplinas: Animalismo 5, Auspícios 1, Rapidez 2, Dominação 2, Fortitude 6, Ofuscação 5, Potência 4, Metamorfose 2

Antecedentes: nenhum

Humanidade: 4

Força de vontade: 7

Imagem: Rabbat é uma das criaturas mais feias vagando no mundo atualmente. Qualquer mortal que veja seu rosto deve fazer uma jogada de força de vontade (dif 7) ou ganhar uma perturbação. Ela se cobre usando muitas roupas, preferindo chapéus e mantas (mesmo no verão). Seus olhos são assustadores e de tom amarelo-alaranjado (rolagem de força de vontade dif 5 para olhá-la no rosto).

Citação: "Por favor não chegue mais perto. Eu vou deixá-lo doente".

Dicas de Interpretação: Se curve e bajule se achar que isso te levará a algum lugar.

Refúgio: Sua van.

Influência: nenhuma

Rumores: A doença que você carrega é sempre fatal (V); você é fascinada pelo fogo (V); você causou muitos incêndios (F); O Centro de Controle de Doenças está seguindo seu rastro (V).



Genina

*Legba, que está em meu oum'phor, você que carrega a bandeira
É você quem me protegerá do sol,
Papa Legba, que está em meu oum'phor,
É você quem protegerá as canções do sol
-Milo Rigaud, Segredos do Voodoo*

Sua vida

Nascida na metade do século XVII e na cultura ashanti do oeste da África, Genina viveu em liberdade apenas até os 5 anos de idade. Mercadores de escravos portugueses a raptaram junto com sua família, eventualmente os vendendo na Jamaica. Ali, junto com as pessoas trazidas a força dos reinos de Benin, Luba, Hausa e Dahomey, o grupo francês que a comprou marcou-a com ferro quente, e ela começou sua vida de servidão.

Eventualmente transportada para o Haiti ela começou a trabalhar nos campos de cana-de-açúcar na planície de Cul-de-sac. Em um ano ela já conseguia falar e entender o idioma de seus captores franceses bem como o de outros que cultivavam a cana e murmuravam o nome do Barão Samedi. Eles diziam que o lorde do cemitério fora trazido numa caixa pelos franceses. Chegando no Haiti ele matou seus captores e escapou para a cadeia de montanhas ao norte, ficando próximo ao rio Artibonite. Estas histórias apavoravam a criança. Conforme se acostumou com o ambiente em que estava, acabou se tornando cética de que alguém de sua terra pudesse ter o poder que os escravos alegavam.

Por fim, as lendas sobre voodoo a interessavam como nada mais, e com a persistência que acompanha a adversidade, Genina começou a comparecer em segredo a cerimônias de voodoo realizadas debaixo dos narizes dos soldados colonos franceses. Logo depois do seu nono aniversário, ela apareceu numa cerimônia quando um ritual começava ao redor de um altar. O altar era o túmulo do primeiro homem enterrado naquele lugar. Enquanto ela observava de um lugar escondido, uma mulher saiu das árvores próximas. Ela era uma criatura horrenda, uma coisa cuja pele rasgada ficava pendurada

como farrapos de seus ombros descascados. Seu fedor era muito intenso. Quando ela apareceu, os adutores caíram em euforia, dançando e chorando em adoração.

Para seu horror Genina viu a mulher pegar uma das crianças e abrir sua garganta, rasgando-a com longas presas de marfim. O monstro fez barulhos de sucção ao drenar um garoto que se debatia de modo frenético. Os adoradores se curvaram no solo do cemitério conforme o vampiro drenava o garoto. Durante todo o tempo a mulher olhava para Genina com um sorriso de inocente zombaria. Quando a mulher terminou, lambeu o pescoço do garoto, selando-o com um poder estranho e retornou para o mesmo lugar de onde saiu.

Sacudindo-se para despertar do transe da criatura detestável, Genina se virou e correu para o campo de açúcar, tentando gritar mas incapaz de forçar o som para fora de sua garganta. Das trevas algo duro como uma pedra a atingiu na cabeça, deixando-a tonta. Genina caiu, e estava sem fôlego.

Acima dela, tampando a visão da lua, estava um homem curvado tão negro e repulsivo quanto a mulher. Ele levantou Genina, olhando em seus olhos negros assustados. Ele sussurrou que era o Barão Samedi e que ela agora seria sua criança. Genina desmaiou.

Ao acordar, Genina estava tonta e se viu num belo quarto. Genina sentiu grande temor quando percebeu que estava num navio. Era um navio bem diferente do navio de escravos que a havia trazido até ali, pois ela estava deitada numa cama macia, cercada por incontáveis tesouros americanos – estatuetas de bronze e marfim, penas de pássaros exóticos e lanças obsidianas.

Ela se levantou, sentindo-se estranhamente saudável e forte. De ambos os lados de onde Genina dormia estavam o barão e a mulher, adormecidos em camas de estilo europeu. Ainda havia sangue nos lábios da mulher. Genina se moveu silenciosamente pelo quarto até que a superfície polida de um espelho capturasse seu reflexo. Ao olhar para ele, Genina ficou paralisada de terror. A cor de seu corpo parecia ter sumido e parecia estar apodrecendo. Conforme ela se abraçava em terror, líquidos escorriam de sua pele como um suor amarelo. Seu corpo que já era magro agora tinha aparência esquelética e enrugada. Ela podia ver seus olhos afundados emoldurados pelo crânio proeminente. Genina gritou muito, mas os monstros adormecidos no quarto não acordaram.

Sua não vida

Nem o barão nem a mulher, que Genina depois descobriu ser a irmã dele, Brigete, jamais explicaram porque transformaram Genina. A menina rapidamente aprendeu a não fazer muitas perguntas. Ela recebeu a inimizade imediata de Brigete. A mulher constantemente aterrorizava a neófita quando seu senhor estava longe, encurralando e ameaçando a menina com grotescas situações de dor. Ela deixava Genina em inanição quase ao ponto de entrar em frenesi, a amarrava no mastro trazendo-na para dentro apenas alguns segundos antes dos raios de sol estarem quase surgindo e queimando sua pele.

Quando o navio estava atracado, Genina era mantida em oculto. Ela nunca viu ninguém a não ser as crianças que sua "tia" trazia para aterrorizar e devorar. A fascinação de Brigitte pela dor dos mortais se enraizou em Genina, e entre estes momentos de pesadelos, a menina aprendeu sobre a Camarilla e do temor que o grupo sentia pela força e aparência da linhagem Samedi.

Genina aprendeu as disciplinas dos Samedi, Ofuscação, Necromancia e finalmente Tanatosis - a manipulação da aparência horrível da morte. Brigete a espancava, deixando um mapa trançado de marcas de espancamento, para forçá-la a aprender mais rápido seus poderes. Mantida em inanição a maioria do tempo, Genina teve que comer a pele que caía do corpo de sua espancadora em estado de decomposição. Quando seu senhor a visitou, ele mencionou sobre outros vampiros e ensinou-a a disciplina conhecida como Quimerismo. Ele revelou em segredo que havia aprendido este poder como pagamento dos serviços que prestou como guarda costas de outros cainitas.. Ele explicou que embora os outros vampiros odiassem a linhagem Samedi, também os contratavam como guarda costas e os temiam. Medo, ele dizia misteriosamente, deveria ser sempre a capa que Genina deveria vestir quando andasse pelo mundo.

No século seguinte, os Seguidores de Set se aproveitaram da discórdia causada pela guerra civil haitiana que eclodiu como resultado da revolução francesa. O senhor de Genina e sua irmã maligna foram capturados pelas serpentes do deserto. Genina ficou solitária.

Abandonando seu refúgio flutuante ela fugiu para o interior do Haiti e para uma mina de bauxita. Num período de uma semana, ela teve visitantes – um grupo de revolucionários e seu líder, Toussaint L’ouverture – que mencionou a revolução na França. Motivada pelo seu ódio aos franceses e ao legado de sua captura, Raquel usou sua ofuscação para seguir L’ouverture. Secretamente ela começou a ajudá-lo contra os franceses, usando sem remorso seus poderes para matar.

Em grande parte, ela teve sucesso porque era desconhecida. Os setitas perceberam sua intervenção e a procuraram. Os revolucionários venceram a abolição da escravidão e em 1801 L’ouverture veio a ser o líder de um governo autônomo. Genina se manteve fora de vista enquanto seu "pai" adotivo expelia as forças estrangeiras, Genina usou o tempo para dominar a disciplina Quimerismo para recriar a forma que ela tinha antes do abraço. Pouco antes dos franceses capturarem L’ouverture, ela havia começado a aparecer para ele como uma ilusão de uma criança inocente, a quem ele adotou como sendo sua própria, trazendo um breve momento de felicidade para Genina. L’ouverture tinha o dom de temperar sua crescente predileção pela crueldade. Entretanto, apenas um mês depois disso, seu pai adotivo se foi para sempre.

A captura de L’ouverture e seu aprisionamento na França motivou Genina a continuar a luta pelos seus ideais. Entretanto, seus anos com Brigitte perturbaram sua mente, e ela passou a ter prazer em matar e deixar suas vítimas como esculturas vívidas macabras.

No século seguinte, ela predou sobre os inimigos do Haiti, mesmo depois do país ter conquistado a independência. Os setitas a evitavam, pois a consideravam um pequeno demônio insano. Alguns setitas alegam tê-la visto e estão ansiosos por alertar seus mestres para que não a provoquem contra eles. Além disso, eles chegaram a conclusão de que o caos que ela causa cria um ambiente confortável para os setitas. Eles julgavam poder lidar com ela depois a qualquer momento, quando tiverem mais recursos.

Ela reinou como princesa da destruição até 1957 quando o mortal Francois "papa doc" Duvalier assumiu o poder. Com seus carniciais da polícia secreta tonton macoute, o déspota e seus patronos setitas estabeleceram uma mão de ferro sobre a ilha. Com seu controle firmemente estabelecido, os setitas não mais tolerariam sua presença. Finalmente Genina teve que fugir por sua não-vida.

Seus Propósitos

A guerra civil haitiana e os conflitos políticos subsequentes deram a Genina a oportunidade de exercer o estilo de chacina dos Samedi que seu senhor e irmã a haviam ensinado. Nos EUA ela subitamente se viu sem um propósito. Depois de uma década de ajustamento ao novo território de caça, seu ódio profundo a todos os membros e a todos os seres sobrenaturais cresceu dentro dela. Motivada pela retratação hollywoodiana de monstros, Genina ficou fascinada com a ideia de terror infantil. Em sua cabeça, o monstro que a criança teme debaixo da cama não deixa de existir quando ela se torna um adulto. O monstro simplesmente muda para algo que o adulto possa temer. Genina via neste medo, tanto em mortais como em vampiros, algo a ser explorado. Ela estava determinada a destruir os mortos vivos, pelas mãos dos mortais.

Sua natureza

Genina tem perturbações o bastante para ser considerada uma Malkaviana honorária. Ela está tão acostumada a ser uma rebelde que nada mais a serviria. Ela poderia ter se tornado uma anarquista, caso não odiasse todos os vampiros de forma equivalente. Ela atua bem o papel de criança, mas há um demônio oculto debaixo da superfície. Ela usa Ofuscação e Quimerismo para disfarçar sua verdadeira aparência. Alguns vampiros a quem conheceu chegaram a ficar com pena da aparente pobre criança amaldiçoada. Mas vieram a se arrepender de sua empatia depois de ensinarem para ela disciplinas (para a sobrevivência da menina) e serem traídos. Genina usa seus aliados mortais (sempre crianças) para levar a destruição até os vampiros que não lhe são mais úteis.

Ela tem sido estranhamente bem sucedida na Diablerie e reduziu sua geração consideravelmente. Ela é muito mais poderosa do que o seu senhor jamais foi. Na verdade ela se preocupa com os mortais e entende os seus atos como se os estivesse forçando a sacrificar alguns poucos para salvar a muitos. Ela protege as crianças, e ferir uma criança em sua presença é o modo mais garantido de levá-la ao frenesi. Muitas vezes ela se faz de amigo imaginário das crianças, para recrutá-las a cumprir suas próprias necessidades. Ela gosta deste jogo em particular com uma satisfação que se aproxima muito da obsessão.

Seu Modus Operandi

Genina mata para criar um quadro de horror que irá chocar os mortais e instigá-los a procurar pelo pintor responsável, levando-os a descobrir o mundo dos vampiros. No fim dos anos 70 ela começou a compor versos que agora deixa escritos próximo a suas vítimas. Estes versos sempre fazem alusão a existência de vampiros, seus hábitos, filosofias e até mesmo pistas sobre diferentes clãs como os Nosferatu e Giovanni. Genina culpa estes dois clãs pela criação de sua linhagem, principalmente porque nenhum deles irá assumir a culpa. Ela ainda teme a outros membros, e subestima seu próprio poder.

Suas vítimas são sempre mortais, geralmente aqueles que abusam de crianças de maneira física ou sexual. Ela usa suas habilidades de sedução em pessoas depravadas para que estes a



levem até suas residências. E assim ela os engana para que a protejam, realizando suas fantasias utilizando suas ilusões para em seguida dormir na casa durante o dia. Na noite seguinte ela leva seus "pais" para fora, os aterroriza quase a ponto de terem um ataque cardíaco e então brutalmente os mata e começa a fazer uma nova obra de escultura de carne.

Ultimamente Genina passou a se fascinar com TV ao vivo e suas câmeras e shows policiais em tempo real. Ela usa seu Quimerismo para manipular a cena do crime e controlar as testemunhas. Isso a dá excitação de poder e não passou despercebido dos Ventrue e Giovanni. Enigmas a fascinam e a intensidade com que expõem os membros se tornou num jogo para ela. Deve ser necessário (na opinião dela) uma mente brilhante para decifrar suas pistas. Quando não está procurando por vítimas, Genina assim como a maioria de sua linhagem, adora dormir em mausoléus abandonados.

Seus Crimes

A Camarilla só agora se deu conta do quão perigosa esta pequena abominação realmente é. Embora tenha ficado anônima no Haiti por muito tempo, ela agora vem fazendo uma verdadeira bagunça no mundo civilizado. Ela viaja para divulgar sua arte, e cometeu assassinatos terríveis em quase todas as principais cidades. A Camarilla ainda não sabe que Genina é uma Samedi. Entretanto ela levou a seita a desconfiar desta linhagem. Ela vê os Samedi como os primeiros a serem destruídos e vem obtendo sucesso em aumentar o medo que outros clãs já alimentavam a respeito dos Samedi.

Os Justicares provavelmente a elevarão de posição na Lista Vermelha quando esta for reorganizada por causa da morte de algum outro anátema. Até lá eles estão forçando os Giovanni a ajudá-los a disfarçar as reportagens da mídia sobre seus atos. De forma similar começaram uma campanha colocando slogans e pistas nas cenas dos crimes botando a culpa pelos assassinatos em grupos que variam desde satanistas até Lovecraftianos. O que eles ainda não perceberam é que as poesias deixadas por Genina são escritas com seu próprio sangue.

Clã que a caça

Os Ventrue se voluntariaram para mostrar sua liderança em reforçar a máscara. Eles deram aos Giovanni a tarefa de cuidar da mídia. Eles sabem através dos Giovanni que Genina fez alguns contatos com um grupo do submundo chamado de "Oni", possivelmente a máfia japonesa. Na verdade os Oni não são nem de longe seres comuns mortais.

Genina

Clan: Samedi

Pseudônimo: A poeta carmesim

Senhor: O barão

Natureza: Rebelde

Comportamento: Criança

Geração: 6ª

Idade Aparente: 9

Físico: Força 2, Destreza 7, Vigor 4

Social: Carisma 3, Manipulação 6, Aparência 0

Mental: Percepção 5, Inteligência 6, Raciocínio 7

Virtudes: Consciência 0, Autocontrole 5, Coragem 4

Talentos: Atuar 5, Prontidão 2, Expressão artística 3, Briga 4, Esquiva 4, Empatia 4, Intimidação 4, Liderança 2, Poesia 3, Sedução 4, Manha 2

Habilidades: Empatia com animais 1, Dançar 2, Disfarce 2, Escapologia 5, Falar rapidamente 6, Performance 5, Furtividade 5, Tortura 3

Conhecimentos: Linguística 3, Literatura infantil 5, Ocultismo 2, Psicologia 3, Conhecimento espiritual 2, Teologia 1

Disciplinas: Auspícios 4, Rapidez 4, Quimerismo 7, Dominação 3, Fortitude 3, Necromancia 2, Ofuscação 4, Potência 3, Presença 1, Metamorfose 3, Tanatosis 6

Antecedentes: Rebanho 3, Lacaios 5

Humanidade: 1

Força de Vontade: 8

Imagem: a forma verdadeira de Genina é horrenda de se observar, o cadáver de uma criança em decomposição. Ela pode usar seus poderes de ofuscação, quimerismo ou dominação para parecer uma menina adorável de qualquer raça. Ela é tão encantadora e perfeita em sua manipulação que quase ninguém percebe o vago cheiro de podridão que fica no ar quando ela está por perto.

Citação: "Por favor senhora, me leve pra casa, eu estou com tanta fome...."

Dicas de interpretação: Sorria muito. Seu lábio inferior está sempre franzido e sua voz é melancólica. Quando as pessoas menos esperarem, grite para assustá-los e em seguida ria histericamente

Refúgio: Qualquer cemitério numa vizinhança onde muitas crianças vivam.

Influência: Seus lacaios são crianças dominadas ou com laço de sangue

Notas: Os 2 níveis extras de Quimerismo a permitem criar ilusões que podem ferir várias pessoas, e criar ilusões que não importa quão absurdas sejam, serão consideradas como reais.

Rumores: Você é um Toreador antitribu ou Malkaviano (F), Você gosta de dormir na terra (V), você é uma ladra de tumbas (V, mas não tem feito isso recentemente). As vezes você come a carne de suas vítimas (V).



Enkidu

*Tyger, com sua luz brilhante
Me leve voando até o zoológico
Você não me leva para casa de noite
Você me satisfaz
- Hanover Fist "The Tyger"*

Sua vida

Ur na Caldéia surgiu e caiu pelos caprichos dos vampiros sumérios. Embora a maioria tenha ido para pastagens mais vermelhas, alguns retornaram para reviver as glórias do passado. Em 2200 antes de cristo, quando a glória da Suméria foi restaurada depois das invasões vindas do oriente, o antediluviano gangrel retornou e construiu um zigurat para a glória da lua. Este se tornaria um santuário para o clã, uma grande fortaleza com uma vista que se estendia por um vasto plano.

Enkindu, o mortal, nasceu num pequeno vilarejo fora da cidade, o filho de uma família pobre que cuidava dos animais de seu pai. Durante a noite ele observava a montanha celestial. Algumas vezes ouvia música e estranhos sussurros vindos das pedras do zigurat. Ele também viu movimento nos pavimentos do zigurat. Seres que pareciam observar a atividade da cidade, como gatos observando pássaros enjaulados, deslizando com uma destreza impossível de pavimento a pavimento.

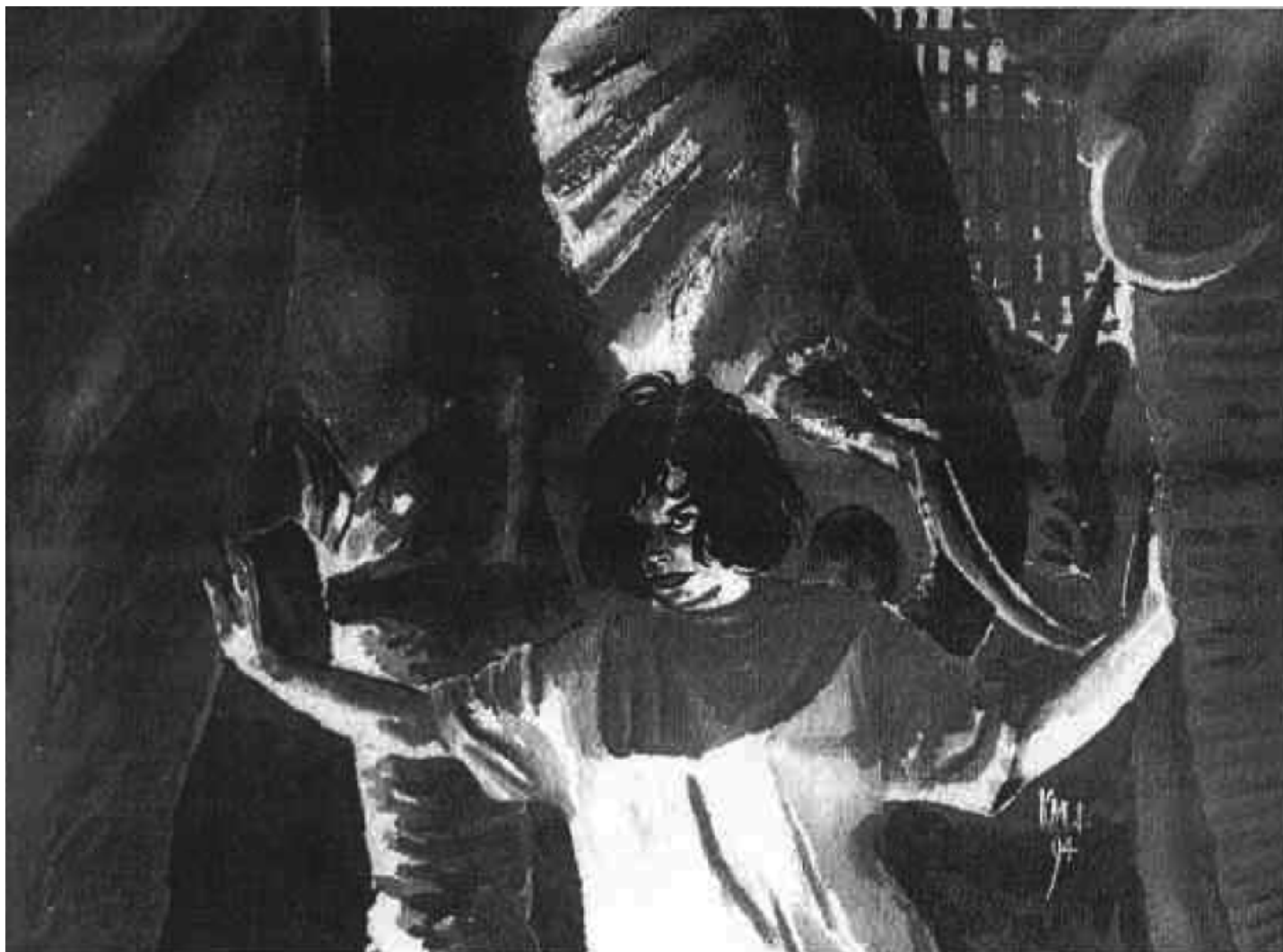
Conforme crescia, Enkindu se tornou prisioneiro de sonhos que pareciam vir até ele a partir da montanha celestial. Seu nariz coçava enquanto dormia, como se algo estivesse inclinado a apenas alguns centímetros de seu rosto. Em algumas ocasiões os lábios de uma mulher pareciam prontos a serem pressionados contra os seus próprios, e mais frequentemente, as garras de um animal, afiadas como adagas pairavam sobre seu pescoço em pulsação. Ele sonhava com deuses nadando na lama. Sua fúria devastando vilarejos inteiros jogando-os dentro do rio Eufrates. Quando acordava destes sonhos, a lua estava iluminando o templo. Mesmo estando longe da cidade, ele os podia sentir no zigurat, o observando.

Enkindu resistiu pelo tempo que foi capaz. Por fim, atendeu a estranha convocação da montanha celestial

e veio até Ur. Seja lá o que sua mente imaginasse encontrar na escuridão, acabou encontrando apenas os excessos da humanidade. Ele observou enquanto animais eram brutalmente sacrificados ao deus lua. Enkindu se aventurou, aproximando-se das paredes do zigurat, desafiando os poderes que lá habitavam. A montanha celestial o ignorou com a mesma fria impassividade que estendia ao resto da humanidade. Enkindu sentiu sua arrogância, seu desprezo pelos homens e mulheres que habitavam seus arredores. Ele vendeu seu rebanho e foi viver dentre o horror, dentre a perversidade da qual a população de Ur tanto se orgulhava. Enkindu passou a desprezá-los a cada dia que passava, desprezando também a cada noite sombria, os deuses dentro da montanha celestial.

Ele tentou ir embora, mas os sonhos então o ameaçavam com imagens de terrível ferocidade a qual não conseguia compreender. Ele detestava sua própria raça. Apenas os animais, inocentes de ambição e de luxúria, o davam conforto. Enkindu observava com ódio no olhar enquanto criaturas eram levadas para um massacre no altar do deus lua, e sentia pesar por eles.

Durante a noite observava os escolhidos deste deus, tal como urubus no topo do templo, bebendo com seus cálices de ouro. Quando cochilava, sentia os visitantes. Ele sentia em si mesmo o toque de garras e ouvia o lamento sussurado em seus ouvidos pelos animais. Em corredores iluminados por tochas, viu a mulher predatória do templo expor sua pele de alabastro, como se estivesse procurando se aquecer no calor ensandecido da celebração humana. Eles apontaram suas garras para Enkindu, acenando com a cabeça uns para os outros, como que concordando que Enkindu seria um bom sacrifício para o seu deus.



Ele os amaldiçoou, mas os estranhos gargalharam em resposta. Enkindu ficou tão irado que pensou estar prestes a pegar fogo de tanto ódio. Então, quando o dia raiou, decidiu penetrar o mistério e arrogância dos urubus do deus lua.

No calor do próximo nascer do sol, se preparou para perder a própria vida. Enkindu roubou uma arma e foi direto para o templo. Se atirou nas fracas fileiras de guardas carnicais e os feriu com tanta fúria, que em seu ódio, nem foi capaz de notar. Ele escalou as enormes paredes. Lanças surgiram acertando com impacto explosivo bem próximo de Enkindu, mas este se escondeu entre os tijolos. Mesmo enquanto os guardas escalavam atrás dele, uma multidão se aglomerava para observar os céus, esperando silenciosamente a ira dos deuses.

O por do sol chegou enquanto Enkindu chegava ao pico da montanha celestial. Um glorioso templo lhe servia como coroa, suportada por pilares. O vento soprava ali e o fedor da cidade era fraco. Inspecionando a entrada, sacou sua espada manchada de sangue e entrou sem hesitação. Ele estava na mandíbula do deus que desprezava.

A gangrel mulher esperava por ele nas trevas. Ele ficou esperando pelas garras frias dos gangrel rasgarem sua carne. Ao invés disso eles acenaram para que ele os seguisse pelo labirinto de tijolos enlameados. O cheiro era de sangue frio e animais, um cheiro que Enkindu estava chocado por considerar vagamente agradável. Enkindu se deixou ser guiado e ficou esperando pela morte.

Os gangrel o levaram até seu deus. O antediluviano descansava nas trevas, tremendo como se estivesse fazendo um grande esforço - seus olhos estavam muito cansados. Uma estranha música e chamados bestiais emanavam a partir deles. Ela olhava intensamente para Enkindu e acenava para os outros que o haviam trazido, e Enkindu então havia compreendido. Ele se ajoelhou e esperou para ser massacrado.

Sua não vida

Quando Enkindu acordou, era como se tivesse experimentado todos os pesadelos em um único flash de agonia. Ele sentiu novas forças, mas sua pele pálida revelava que algo nele havia mudado. Outros gangrel o levaram para fora do templo e para dentro da quietude da noite. Eles o contaram do destino que agora era seu.

Sua mestra, a antediluviana do cla, mantinha dentro de seu corpo uma criatura de poderosa malignidade. A criatura era um carnicaral, um monstro criado a partir de um animal agora extinto, criado por Set (o deus sombrio do longínquo Egito). A criatura era destrutiva e sedenta por sangue. O antediluviano a mantinha aprisionada com seus poderes de animalismo, preservando a vida da criatura porque era o último de sua espécie no mundo.

A antediluviana mantinha outras criaturas aprisionadas em sua carne. Estes, a gangrel disse a Enkindu, seriam entregues aos seus cuidados.

Os gangrel treinaram Enkindu por um século, até que a cidade foi atacada por setitas e seus aliados, incluindo povos semitas das terras agora conhecidas como Irã e Síria. A Besta Tifônica parecia chamá-los enquanto Enkindu lutava para mantê-lo dentro de seu corpo, tal como sua senhora o havia ensinado. A invasão foi sangrenta, e trouxe o fim da última era dourada da suméria. Os gangrel lutaram e caíram diante dos ataques concentrados dos seguidores de set. Enkindu lutou com muito ódio, vendo toda a corrupção da humanidade refletida nos olhos dos setitas. Desesperados para recuperar o animal tifônico, os setitas o pressionaram, mas a raiva de Enkindu o tornou monstruoso. Ferido, ele escapou dos setitas e desapareceu na noite enquanto Ur queimava.

Enkindu vagou por séculos caçando sem remorso vampiros e humanos. Ele forneceu sangue de vampiro aos raros carniçais que carregava dentro de seu corpanzil. Por muitas vezes se sentia exausto além de sua tolerância quando os carniçais lutavam para se libertarem. A besta tifônica constantemente buscava escapar. Enkindu vagueou por um milênio, e a humanidade se espalhou pelo mundo. Ele aprendeu os caminhos dos espíritos e os segredos do meio selvagem. Enkindu lutava toda noite para submeter a malevolente besta tifônica a sua própria vontade. Enkindu lutava com setitas que chegavam perto de encontrá-lo, e seu já profundo ódio pelos setitas tomou proporções ainda maiores. Cada vez mais ele passou a caçá-los com forte obsessão. Embora ocasionalmente encontrasse outros Gangrel, nunca mais veria sua senhora.

Seus Propósitos

Enkindu aprendeu no meio selvagem que somente agarrando-se a humanidade, poderia continuar em domínio da Besta Tifônica. Mas a terrível vingança que direciona aos setitas constantemente ameaça sua humanidade. Ele é o salvador de criaturas antigas e únicas. Enkindu se tornou perspicaz, e o talento em mimetismo é muito útil quando se aventura nas cidades durante caçadas. Em seu desespero para se agarrar a sua humanidade, dividiu parte de sua personalidade em uma outra forma. Ele pode assumir esta segunda forma e com ela manter uma âncora mental em conceitos humanos.

Na forma feminina ele se adapta a situações sociais, permitindo caçadas mais bem sucedidas em áreas civilizadas. Esta forma feminina, cujo nome é Sabrina, se assemelha com uma gangrel típica. Ela usa sua engenhosidade para localizar quaisquer setitas que possam estar nas imediações, para depois caçá-los na forma mais bestial de Enkindu.

Sua Natureza

Enkindu pode ser considerado um indivíduo compassivo, mas apenas com criaturas incivilizadas. Ele

considera a civilização como uma monstruosidade que se alimenta dos espíritos daqueles que nela habitam. Ele detesta o barulho e sujeira das massas humanas. Enkindu evita os garou a todo custo pois não deseja enfrentá-los. Contudo, não tem tais escrúpulos quanto aos Andarilhos do asfalto e outros garou urbanos. Com o passar dos séculos Enkindu foi crescendo até chegar a um enorme corpanzil, no qual guarda seus carniçais com ferocidade absoluta. Ele mantém a Besta Tifônica sempre sob rédeas curtas.

A forma de Sabrina é assumida por necessidade, sempre que Enkindu é confrontado por uma situação que exija a sutileza desta parcela dividida de sua personalidade. Sua humanidade está conectada com esta outra forma.

Seu Modus Operandi

Enkindu permanece próximo o bastante de cidades grandes para ter uma fonte confiável de sangue vampírico, de modo a manter seus carniçais vivos. Muitos correm junto com ele em suas caçadas e o defendem enquanto dorme durante o dia. Enkindu frequenta zoológicos, dormindo com animais de grande porte, como elefantes e rinocerontes.

Os setitas querem por as mãos na Besta Tifônica, pois acreditam que ela pode levá-los ao próprio Set. A Besta é uma complicação para a não vida de Enkindu, pois usa seu poder de auspícios para chamar a qualquer setita que esteja próximo ao gangrel. Ele mantém esta criatura maligna sempre faminta e fraca o bastante para que possa controlá-la.

Sua amargura em manter vigilância sobre o animal tifônico o levou muitas vezes a considerar a idéia de matá-lo, mas sua compaixão transfere a culpa para os setitas. Ele acredita que o extermínio de setitas libertaria a Besta Tifônica de sua corrupção. Ele não compreende a verdadeira inteligência maligna da Besta.

Seus Crimes

Enkindu vem sendo visto matando membros já há alguns poucos anos, especialmente desde que ficou mais envolvido com caçadas dentro de cidades. Curiosamente, os gangrel modernos são os maiores inimigos políticos de Enkindu, e seu alerta sobre o perigo que Enkindu representa levou a Camarilla a colocá-lo na Lista Vermelha. A posição deste anátema na lista representa o fato de que a Camarilla acredita que Enkindu não seja mais do que um vampiro animalesco. A Camarilla e os Gangrel não sabem nada a respeito da forma de Sabrina. Os gangrel gostariam de ver Noah (forma como chamam o anátema) em posição mais alta na lista, mas até o momento foram incapazes de convencer os outros clãs. Para a Camarilla, um animal não é tão perigoso como um criminoso político em atividade.

Clã que o Caça

Os gangrel reclamaram o troféu em relação a Enkindu, uma vez que fizeram fervorosa pressão para que fosse colocado na lista. Existe uma pequena discórdia entre os anciões do clan Gangrel sobre o valor de Noah. Alguns levam em consideração apenas o sangue que ele derramou (muito desse sangue de membros do próprio clã Gangrel), outros consideram as criaturas únicas aprisionadas dentro da carne de Enkindu.

O sabá apenas começou a tomar conhecimento a respeito de Enkindu, e se o detectarem, enviarão alguns de seus grupos contra ele. A cúpula da Mão Negra mantém os olhos abertos o máximo que pode, mas descobriram muito pouco sobre Enkindu.

Os lupinos quase não fizeram contato com Enkindu fora das cidades. Enkindu é altamente versado em hábitos e conhecimento sobre lupinos. Por esta razão, se move com relativa facilidade por áreas selvagens.

O setitas consideram Enkindu como um de seus objetivos prioritários. Ele mantém prisioneiro um carnívor criado por seu deus sombrio, uma criatura que acreditam ser capaz de levá-los até o antediluviano. Alguns setitas ambiciosos consideram a Besta Tifônica como um ticket para o prêmio máximo – a oportunidade de diablerizar Set.

Enkindu

Clan: Gangrel

Pseudônimo: Noah, Sabrina

Senhor: Gangrel

Natureza: Cuidadoso/Sobrevivente

Comportamento: Sobrevivente

Geração: 4ª

Idade aparente: Indeterminável

Físicos: Força 9, Destreza 7, Vigor 9

Social: Carisma 2 (5 na forma de Sabrina), Manipulação 3 (6 na forma de Sabrina), Aparência 0 (4 na forma de Sabrina)

Mental: Percepção 9, Inteligência 5, Raciocínio 6

Virtudes: Consciência 5, Autocontrole 2, Coragem 5

Talentos: (Noah) – Prontidão 8, Atletismo 5, Briga 9, Esquiva 8, Empatia 3, Intimidação 6, Imitação 9, Procurar 4

(Sabrina) – Prontidão 2, Briga 3, Esquiva 4, Empatia 4, Intimidação 2, Subterfúgio 2, Manha 4

Habilidades: (Noah) - Empatia com Animais 9 – Alteração corporal 9, Caçar 9, Furtividade 8, Sobrevivência 9, Nadar 3, Ratrear 7

(Sabrina) – Acrobacia 4, Atuar 2, Alteração corporal 5, Camuflagem 4, Escalar 3, Caçar 5, Furtividade 5, Sobrevivência 4, Armadilhas 4

Conhecimentos: (Noah) – Linguística 7, Ocultismo 4

(Sabrina) – Conhecimento das fadas 4, Conhecimento lupino 5, Naturalismo 7

Disciplinas: (ambos) Animalismo 9, Auspícios 2, Rapidez 7, Fortitude 8, Obeah 3, Ofuscação 5, Potência 7, Metamorfose 8, Vicissitude 6 – (somente Sabrina) Taumaturgia 3 (Controle climático 3)

Antecedentes: Aliados 2, Lacaios 5

Humanidade: (Noah 4), (Sabrina 7)

Força de Vontade: 9

Imagem: Noah tem uma forma bestial enorme, que muda de aparência a cada noite. Seus olhos são brancos. A forma Sabrina é a de uma jovem mulher de cabelos curtos e negros com perturbadores olhos azul-esverdeados. Ela se veste com quaisquer roupas que puder encontrar ao emergir como personalidade dominante.

Citação: uma terrível pose bestial, gritos que emulam o som de monstrosidades antigas que há muito chegaram a extinção.

Dicas de Interpretação: (Noah) Você é o predador mais poderoso que o mundo já conheceu. Você persegue suas presas em silêncio, sem remorso ou medo. Você nunca machuca um animal, pois você os considera como seus iguais. (Sabrina) Você faz vista grossa as falhas alheias. Sua prioridade é fazer alianças. Fale com muita suavidade.

Refúgios: Zoológicos

Influência: Nenhuma

Observações: Os níveis extras de animalismo de Enkindu o tornam extremamente sedutor aos animais, o permitem se comunicar com todos os animais que possam ouvi-lo, convocar todos os animais da região e fundir o corpo de animais com o seu próprio. Seus níveis extras de metamorfose se combinam para permiti-lo assumir a forma de Sabrina. Seus níveis extras de vicissitude o permitem expandir seu corpo até chegar a um porte enorme.

Rumores: Suas duas naturezas são partes coligadas de criaturas diferentes (F), você caça vampiros gangrel sem provocação (F), Sua aura parece cantar ou recitar (V), você viveu por um longo período no Canadá (V), o fogo o aterroriza (F).



Ossian

*Escolhi o lugar onde passarei a noite,
Luzes em pares passam pelo lugar em que me escondo,
Precisarei agora de algum tempo sozinho,
E na solidão lamberei minhas feridas.
A noite me encontrou na hora certa,
Para me ajudar a fechar os olhos uma vez mais.
-- Aha , "Vivendo o conto de aventuras de um menino"*

Sua vida

Há quinhentos anos Ossian era um membro da orgulhosa tribo Fianna, era um escriba e poeta. Sua mãe, uma das fadas Seelie, se abrigou entre os Fiana depois de ser transformada num cervo pelo terrível Doirche que desejava de forma doentia possuir seu amor. Os garous foram capazes de quebrar o encanto e restaurar Sadhh a sua forma natural. Ela entretanto não voltou para Arcadia, depois de ter conhecido Finn, um guerreiro Fianna.

Sua felicidade foi comprometida quando o mago novamente capturou Sadhh, sendo que ela desapareceu do mundo. Finn e sua matilha, depois de uma busca, chegaram num garoto enquanto este trabalhava. Duas fadas de força formidável mantiveram os garou a distância até que Finn reconhecesse a criança como sua própria. Ele levou o garoto consigo.

Ossian herdou os poderes de seus ancestrais, e mesmo quando se tornava o mais bravo dos guerreiros contra a wyrm, também se tornava um excelente cantor. Finn tomou uma parceira e com ela criou o garoto para também ser um guerreiro.

O pai estava destinado a viver mais do que o filho, que caiu na batalha de Gabhra contra os servos do terrível Doirche. Ossian incessantemente o caçou até que foi descoberto pela fada aliada do mago, Niamh. Ela o enganou para que viajasse para os lugares mais sombrios de Arcadia. Lá ele viveu por mais de um século como prisioneiro enquanto sua tribo começava a lutar desesperadamente contra as forças da Wyrms.

Niamh ignorou as exigências de Ossian para ser devolvido a seu povo. Em seu lar sombrio ela o submeteu a visões de beleza tão intensas que exalavam malignidade. Sua voz tinha um poder que fazia Ossian

chorar de dor. Eram apenas as suas próprias canções que o livravam da influência sombria de Niamh. Ela tentou diversas vezes ter um filho com ele, sem sucesso.

Por fim, ele conseguiu chamar seus tótems e espíritos para que o fornecessem força suficiente para escapar e encontrar seu caminho pelas barreiras de volta até sua própria terra. Contida por espíritos, Niamh lançou uma maldição em que ele deveria buscar a virilidade sobrenatural do sangue, tal como ela o fazia. Além disso, deveria suportar o peso de seus tempos de ausência do mundo.

Fora de Arcádia 100 anos haviam se passado, e quando tocou o solo nativo, a maldição da fada o envolveu. Seu pêlo vermelho brilhoso se transformou em branco cor de neve, e a dor fluíu pelo seu corpo. Na forma humana ele era fraco e corcunda. E este tormento não era nada comparado as suas cólicas de sede por sangue.

Seu povo não o conhecia, pois muita coisa mudou neste tempo. Mas consentiram em deixá-lo entrar quando cantou para eles as lendas do orgulhoso passado de sua tribo.

Ele caçava constantemente, tentando aplacar a cólica que borbilhava em seu estômago. Pouco tempo depois os Fianna o expulsaram. Sua matança colocava a tribo em perigo, e o fato de que bebia sangue os chocava. Ele se foi, jurando vingança da tribo da qual tinha sido um dos mais poderosos.

Uma noite, ele atacou uma freira, que sem saber do lobo debaixo de seu disfarce humano, tentou convertê-lo ao cristianismo. Algo no sangue da freira atiçava a maldição em Ossian. Ele entrou em fúria e depois de uma batalha prolongada com a mulher, muito mais forte do que ele imaginava, a matou.

A freira era uma vampira, e o gosto de sua vitae alimentava a maldição, fazendo com que ele se sentisse mais jovem e menos frágil. Em seguida veio a culpa pelo que havia acabado de fazer, mas a compulsão e as recompensas do sangue em sua boca eram muito sedutoras. Ele se colocou em eterna maldição e separação de gaia sob a maldição das crias da Wyrn. A partir daquele momento ele caçaria vampiros.

Seus Propósitos

Ossian é um eterno carníçal, e já viveu muito além de sua expectativa de vida. Sua meta em continuar vivo é seu objetivo principal, assim como a vingança por sua tribo e seus aliados. Ele também anseia colocar um fim em sua maldição e para isso procura as fadas.

Sua Natureza

Alguns dos dons de Ossian foram sacrificados pelas disciplinas aprendidas no último século. Sua fome não é natural, mesmo para um carníçal. Ela o levou a acumular uma impressionante lista de vítimas Membros e Lupinos. Ele sente que irá morrer sem o sangue de vampiros e irá até as últimas consequências para satisfazer seu vício. Ele não gosta do poder que este sangue o fornece.

Ossian é uma criatura triste, constantemente com dor por causa de danos agravados que se recusam a sarar. Ele se lamenta a respeito dos seus dias perdidos de glória entre os Fianna. Ele teve sua vida literalmente tirada de si por Niamh; e pior ainda, a despeito da vida que toma por causa de sua maldição, não consegue ter alegria de existir.

Seu único e pequeno consolo vem de Blanca, sua amiga e companheira atual de viagens. Ele não sabe mas ela o está usando. Ela é uma Dançarina da Espiral Negra disfarçada de Andarilha do Asfalto. Ela pode assumir a forma humana e fazer as investigações de Ossian para em troca obter a participação dele em seus próprios planos. Ele ainda não entende o perigo que ela representa, nem que ela é uma seguidora da Wyrn e um agente de sua inimiga de longa data, Niamh. Ela está desesperadamente tentando engravidar de Ossian mas até o momento isto tem parecido impossível. Ela não sabe pq deve gerar este mestiço, mas Niamh a ameaçou com punições horrendas caso falhe.

No começo dos anos 60 Ossian se tornou aliado de uma mulher cuja visão especial penetrou em sua maldição e viu o jovem guerreiro dentro dele. Com ela teve uma criança, embora tenha precisado deixá-los para não os colocar em perigo. Ele sente muitas saudades dela, mas não sabe que tem um filho.

Seu Modus Operandi

Por causa do tempo em Arcadia e da maldição de Niamh, a aura de Ossian tem um estranho efeito hipnótico que paralisa os cainitas que a podem ver. A duração desta paralisia depende a Força de Vontade do indivíduo. O vampiro precisa fazer uma jogada de força de vontade (dif 8) ou ficar paralisado no primeiro turno. Uma falha crítica pode ser vantajosa para o cainita, porque causa um frenesi que a faz fugir em terror.

Ossian usa esta parte da maldição como vantagem em suas caçadas, tendendo a perseguir malkavianos, toreadores e Tremeres, que são os mais propensos a cair



nesta armadilha ao ler a aura de Ossian.

Seus Crimes

Apesar de sua caçada a vampiros (o que assustaria a maioria deles e os deixaria fora de seu caminho), Ossian atrai a atenção de garous em fúria por onde quer que vá. Depois que se aventura na cidade onde sua comida é mais abundante, os garou ignoram as fronteiras estabelecidas e vão até ele. A Camarilla culpa Ossian, e de certa forma têm razão. Entretanto o objetivo primário dos garou é Blanca. Obviamente Blanca sabe disso e só viaja sob a proteção de Ossian.

Portanto, para aliviar o perigo aos vampiros quando os lobisomens entram nas cidades rugindo em sua procura, a Camarilla o colocou na Lista Vermelha. Conflitos terríveis têm ocorrido em Milwaukee por causa de sua presença, pra piorar as tensões que já existem no local.

Clã que o Caça

Os gangrel tomaram para si a tarefa simplesmente porque ninguém mais o faria. Ainda há um contrato pendente com os Assamitas embora eles ainda não tenham aceitado formalmente. Os Gangrel assim como a Camarilla não sabem a respeito de Blanca, e os garous com quem encontram se recusam a falar sobre ela. O filho de Ossian, Seeker, despertou como um garou e foi criado com os Filhos de Gaia. Ele quer encontrar seu pai, acabar com a maldição e colocá-lo em descanso.

O Sabá tem negociações com Blanca, que mantém Ossian longe da seita. Mas isto não impede Ossian de caçar membros do Sabá, especialmente quando sua fome é grande. Membros da linhagem Kyasid estão muito intrigados com a marca de poderes fééricos de Ossian e o estão observando. Eles não compartilham esta informação com ninguém.

O Envolvimento Lupino

Alguns garous que conhecem Ossian teriam pena dele se não tivesse sem saber juntado forças com Blanca. Agora, mesmo ela sendo o alvo principal, eles não pouparão um antigo carniçal pelo fato de que se tornou corrompido pela Wyrms. No momento estão enviando guerreiros para descobrir sua localização. Os Fianna e os Filhos de Gaia trabalham duro para localizá-lo através de espíritos e rituais. Ichrim Moonshadow, um grande lupino negro das Fúrias Negras tem a tarefa de destruir Blanca e não vai hesitar em matar Ossian.

Os Wendigo do Canadá sumonaram um espírito para procurar e destruir Ossian, eles viram presságios que os levam a acreditar que ele está sendo preparado para encarnação corpórea pela Wyrms. O espírito está sendo mantido a distância pelas habilidades impressionantes de Blanca, mas nas luas cheias o poder do espírito quase a sobrepuja.

Os Uktena e Garras Vermelhas sabem da invocação deste espírito e também planejam matar o filho de Ossian para impedir que a Wyrms passe do velho para o novo. Os filhos de Gaia acreditam que há um modo de quebrar a maldição e se puderem, tentarão fazer Ossian se render de forma pacífica. Eles mantêm este fato em segredo e não hesitarão em matar Blanca.

Ossian

Tribo: Fianna - **Augúrio:** Galiard - Hominídeo

Natureza: Dissidente - **Comportamento:** Sobrevivente

Idade Aparente: 40 e poucos anos

Físico: Força 5, Destreza 4, Vigor 5

Social: Carisma 5 Manipulação 3 Aparência 4

Mental: Percepção 4, Inteligência 3, Raciocínio 4

Talentos: Prontidão 3, Esquiva 3, Esportes 2, Briga 5, Intimidação 5, Mímica 2, Liderança 5.

Perícias: Empatia com Animais 3, Navegar 2, Caça 4, Cavalgar 2, Sobrevivência 5, Armas Brancas 3, Boemia 3, Rastrear 3, Furtividade 3.

Conhecimentos: Ocultismo 3, Cultura das Fadas 5, Naturalista 3, Cultura Lupina 4, Conhecimento dos Esgotos 2, Cultura Espiritual 4.

Disciplinas: Animalismo 1, Fortitude 2, Auspícios 2, Ofuscação 1, Potência 2.

Dons: (1) Comunicação Telepática, Resistir à Toxinas, Odor de Homem; (2) Distrações, Língua mentirosa, Uivo do Banshee; (3) Canção da Fúria, (4) Olhar de Balor.

Antecedentes: Aliados 1

Virtudes: Consciência 1, Auto-Controle 1, Coragem 5,

Humanidade: 2, **Força de Vontade:** 10, **Fúria:** 8, **Gnose:** 4

Imagem: A forma hominídea de Ossian é a de um velho de cabelos cinza avermelhados, rosto enrugado e olhos verde esmeralda. Na forma crinos tem mais de 2,70 com pêlos prateados com um realçado brilho vermelho. Sua idade é evidente mesmo nessa forma.

Mote: "EU quero apenas um pouco de seu sangue, rapaz. Quatro litros serão o suficiente". Seguido por uma transformação em Crinos

Dicas de interpretação: Se abaixe e assuste bastante.

Refúgio: esgoto

Influência : nenhuma

Notas: Se você está usando Lobisomem: O Apocalipse, então a forma de Crinos e os Dons de Ossian funcionam do mesmo jeito. Se não, então lembre-se que seus atributos físicos dobram e que ele pode usar sua fúria para ter ações extras. Adicionalmente, seus Dons lhe permitem comunicar telepaticamente com várias pessoas, resistir a venenos, assustar animais, retirar dados da reserva de seu alvo, fazer as pessoas escutarem aquilo que querem, e fazer todo mundo ao seu redor fugir, entrar em frenesi ou dobrar a dor de alguém.

Rumores: Os garous estão querendo te pegar (verdadeiro, dependendo da tribo); você foi amaldiçoado (verdadeiro); você está viajando com outro lupino que os garous detestam (verdadeiro); você tem 2 filhos (Falso, você tem apenas um); você foi distorcido pela Wyrms (Falso, foi pela mágica féérica). Você tem versões distorcidas dos dons dos garou (falso).



Dylan

*A morte é dada num beijo, os mais ternos beijos são fatais,
e nesta vida, onde um ser é predador do outro,
as crianças frequentemente chegam a este mundo saindo dos cadáveres de suas mães.*
--Robert Louis Stevenson "Pan's Pipes"

Sua Vida

Londres apagou suas luzes na noite de 10 de outubro de 1940. Ataques com bombas foram reportados em mais de 50 distritos, onde as regiões de fronteira sofriam o pior da devastação. Dylan sentou num saco de areia numa trincheira ao longo do rio Tâmisa quando aviões alemães jogavam bastões incendiários e bombas de óleo nas ruas destruídas. Teria sido para ele uma noite amarga quando o caos desceu em Londres – embora ele estivesse mais vulnerável às criaturas que esteve caçando nos últimos dois anos do que à força aérea alemã.

Seu pai era um humilde operário que trabalhava cavando trincheiras em matagais londrinos durante a crise de Munique de 1938. Os britânicos já antecipavam hostilidades com os nazistas alemães. Tendo acabado de completar 18 anos, Dylan contribuiu na construção de abrigos antiaéreos junto com seu pai e com seus amigos. Numa noite de Setembro, ele ajudou seu pai a desencavar um vampiro. Uma Brujah surpresa abriu seus olhos diante do brilho das lanternas.

Ela acordou de seu torpor absurdamente faminta, ainda com terríveis ferimentos da batalha que travou com lupinos dois séculos atrás. As mãos com garras do vampiro saíram da terra, agarraram seu pai e o puxaram para perto do solo. Dylan observou com horror os dentes de marfim que aparentemente saíam do solo e se cravavam no peito de seu pai. O homem gritou, e seu sangue jorrou no rosto de seu filho.

Dylan recuperou os sentidos tarde demais para salvar seu pai, mas atacou o vampiro e a ponta de sua picareta partiu suas costelas. Num último golpe desesperado ele se jogou na criatura e cravou um pedaço de madeira em seu coração. A vampira ficou imobilizada.

Dylan estava tremendo e sentou-se, enquanto seus dois amigos de infância, Jan e Herbert testemunhavam o inimaginável. Acreditando que a mulher estava morta, os três garotos puxaram o pedaço de madeira e apressadamente a enterraram numa cova rasa.

O próprio Dylan estava começando a duvidar do que havia visto com os próprios olhos, chegando a conclusão de que havia assassinado uma mulher que de alguma forma havia sido enterrada viva. Tal situação o chocou até o mais profundo de sua alma. Os garotos fizeram um pacto de não revelar nada do que havia acontecido. De forma friamente racional Dylan colocou o cadáver de seu pai no fundo do rio Tâmisa.

Os esporos de culpa cresciam como uma planta daninha na mente do rapaz. Dylan ouvia as ansiosas indagações de sua mãe sobre o paradeiro de seu pai, e era torturado com sonhos onde seu pai o acusava lá do fundo do rio gélido. Seus amigos não estavam em melhor estado emocional, e eventualmente Herbert procurou a polícia.

Os homens escutaram a incrível história do garoto. Retornando do matagal, não encontraram nada. Sua busca no rio não resultou em nenhuma evidência. Dylan e sua confusa mãe permaneceram na margem do rio enquanto eles o dragavam, ainda negando tudo que Herbert havia confessado. Dylan sentiu um medo gélido correr por seus ossos ao perceber que havia falhado em matar o monstro. De alguma forma, ela havia se desencavado novamente, e sabia quem ele era.

Eva, a Brujah, compreendeu o perigo que sua inanição causou para a máscara, e acreditava que os mortais precisavam ser destruídos imediatamente. Ela entrou em contato com anciões de seu clan e os alertou a respeito da situação.



Pela perturbação, ela foi estacada e posta ao alcance da luz do sol, por permitir que a situação chegasse onde chegou. O primógeno estava especialmente paranóico em função dos investigadores que estavam na cidade, incluindo estudiosos do Arcanum e agentes da Inquisição. O príncipe foi aconselhado de que os mortais deviam ser evitados. O príncipe concordou, ameaçando uma caçada de sangue em qualquer um que procurasse por Dylan e seus amigos. Eles tinham certeza de que com o tempo os mortais racionalizariam os acontecimentos daquela noite de Setembro e deixariam que a realidade de seu mundo envolvesse suas memórias num obscuro casulo.

Herbert acabou sendo institucionalizado no ano seguinte, e Jan havia esquecido todo o incidente e entrado no exército. Dylan ficou obcecado com a mulher, pois sabia que deveria ter sido morta. Sua carreira como caçador havia começado na noite que sua mãe o acusara de ter matado seu pai. Ele saiu de casa em busca da criatura que havia trazido ruína a sua vida.

Ele não precisou ir muito longe para ser detectado por um infernalista do sabá. Para se divertir, Katherine se tornou um ouvido receptivo para o garoto. Além disso, Dylan era muito atraente, e ela desejava que se apaixonasse por ela. Ele a contou sobre a vampira que encontrara, não compreendendo que estava falando com um membro de poder e malignidade muito maiores do que o monstro do matagal. Ela o confidenciou que

vampiros eram seres malignos e começou a ensiná-lo sobre as fraquezas dos membros, vendo a inocência que ele ainda possuía como algo tentador para ser corrompido. Adicionalmente, Katherine tinha inimigos no sabá que queria ver destruídos.

Depois de dois anos, com os ensinamentos de sua amada Katherine, Dylan se tornou um caçador. Seus sucessos eram compreensivelmente dramáticos, chamando a atenção dos vampiros da Camarilla na cidade. Katherine manteve seu prodígio em segredo do resto de sua seita. Considerando que ele não havia se revelado ao sabá, mesmo tendo matado dois de seus membros, Dylan cresceu em valor diante dos seus olhos. Ela começou a plantar as sementes para direcionar Dylan ao caminho da trilha das revelações malignas. A despeito de sua influência, Dylan permaneceu longe do alcance da mácula infernal. Ele permaneceu obcecado em caçar vampiros, e ignorou o que considerava ser um interesse de Katherine pelo oculto.

Katherine finalmente se revelou como um membro do sabá e mencionou a respeito das recompensas que a seita oferecia. Horrorizado, Dylan entrou em fúria, cravando uma estaca no coração de sua amada. Sabendo que ela estava viva, ainda que imobilizada, a deixou para que fosse descoberta por seus amigos do sabá. Dylan foi incapaz de terminar o serviço.

Naquela noite de 10 de outubro de 1940, quando Londres estava num estado de caos por causa da invasão alemã, Dylan se enfureceu. Durante a noite, quando a cidade apagou todas as suas luzes para confundir o bombardeiros da força aérea alemã, muitos dos membros de Londres entraram em frenesi de terror. Outros fugiram conforme globos de fogo envolvidos em fumaça negra desciam sobre a cidade. Os mais sábios se enclausuraram em abrigos bem profundos. Dylan caçou no meio da carnificina, sem misericórdia com os monstros que corriam como se fossem animais fugindo de uma floresta em chamas. Ele matava entre os bombardeiros, parecendo ser invulnerável. Os cainitas da Camarilla que escaparam espalharam a história sobre sua fúria e sua loucura.

Na noite de 11 de Outubro, Dylan esteve em seu estado mais vulnerável. Os aviões alemães haviam penetrado em Londres na noite anterior e foram repelidos.

Até este ponto, Anne, a rainha de Londres, havia evitado Dylan. Agora, com o grande número de vampiros mortos durante os bombardeiros, ela decidiu que continuar a evitá-lo era apenas um exercício de futilidade. Ele continuaria a penetrar com sucesso os segredos dos cainitas. Ela contratou assamitas para matá-lo naquela mesma noite. O assamita que aceitou o contrato iria, ironicamente, ser destruído ao pisar numa bomba que não explodira com o impacto no solo.

Dylan saiu do lugar em segurança, se certificando que sua mãe havia ido para a estação de metrô de Liverpool, usada como abrigo antiaéreo. Ele a encontrou em sua casa, brutalmente surrada e com todo o sangue drenado. A fúria e culpa o deixaram com uma sensação como se um novo bombardeiro estivesse sacodindo a cidade ao seu redor.

Dylan andou sem rumo, seu espírito estava destruído. Ele havia caído num mundo de danação e culpa. Depois do não retorno do assassino assamita, Anne decidiu instalar novamente a proibição de contato com Dylan Bruce. Ela havia conseguido destruir um grande número de membros anarquistas e do sabá, mas como os britânicos se lançavam contra os alemães, se tornou prudente aos membros permanecer ocultos. Ela tinha esperança de que Dylan perderia o interesse em sua cruzada, ou que acabaria morto na guerra.

Por uns poucos anos Dylan vagueou pelos guetos de Londres, esperando ser morto pelos vampiros. Ironicamente, o decreto de Anne o salvou de seu caminho de autodestruição. Ele inclusive procurou por Katherine, mas não a conseguiu encontrar. O sabá precisou recuar de Londres em função dos ataques de Anne.

Sua não vida

Dylan ficou sozinho até que um antigo e louco ventrue o procurou. Depois de abraçá-lo e implantar profundos comandos secretos no cérebro de Dylan, o ventrue desapareceu novamente. Horrorizado e

influenciado por ordens das quais não se lembrava, Dylan saiu da Inglaterra e se estabeleceu na França. Ele entrou em contato com o sabá em 25 de agosto de 1944. A mesma noite em que as forças aliadas libertaram Paris da ocupação nazista que perdurara 4 anos.

Jan, o amigo de Dylan, sobreviveu a guerra como um imortal e se uniu ao sabá. Jan e seu grupo, um entre muitos, caçava em meio ao caos de Paris, tentando atrapaalhar os aliados e ganhar tempo para a fuga dos agentes de Hitler. Jan e Dylan se encontraram nas ruas. Jan convenceu seu grupo a permitir que fosse falar com Dylan. Jan por fim convence Dylan a segui-lo e vir para a verdadeira liberdade do sabá e suas trilhas de iluminação.

Convencido por Jan de que poderia sair da seita quando bem quisesse, Dylan concordou em se unir a seita. Embora a inumanidade do sabá o assustasse inicialmente, Dylan se viu interessado por suas trilhas de iluminação. Ele as via como uma saída para sua culpa. Entretanto, logo após o ritual de criação, ele foi descoberto por Katherine. Agora ele era o que ela era, e sua culpa por quase tê-la destruído acabou por fazê-lo cair em sua teia infernal. Ele se entregou completamente para ela e para seus mestres infernais. Mantendo sua trilha infernal em segredo absoluto, Dylan galgou posições na seita até ser finalmente aceito na Mão Negra como removedor em 1985.

Seus Propósitos

Dylan acredita que se purificou da culpa através da negação. Seu foco mudou para a subjugação da Camarilla. Ele a odeia com tal intensidade que nunca irá permitir a qualquer membro de sua seita sobreviver a um encontro com ele. Sendo outrora um mortal caçador de vampiros e um estudioso de suas fraquezas, Dylan desenvolveu métodos de caçar vampiros que outros membros ainda não descobriram. Ele ficou em treinamento por muitos anos, prestando obediência aos líderes da seita.

Katherine convenceu Dylan que sua trilha é a que melhor se adequa a obediência aos Lordes infernais. Ela deseja continuar sua busca por poder com a ajuda de Dylan. Ela inveja a ascensão de poder de Dylan, mas o considera uma ferramenta útil. Ela também não esqueceu do fato de que ele a estacou.

Dos clãs da Camarilla, o que mais Dylan odeia é o clã Tremere. Os Tremere antitribu o convenceram que os Tremere mataram seu pai mortal. O sabá vê a presença de Dylan como um ato de providência e gostaria de manipulá-lo contra seus primos da Camarilla.

Ele é um membro removedor da Mão Negra fingindo seguir a trilha de Caim enquanto secretamente avança seus conhecimentos em áreas muito mais sombrias. Katherine outrora desfrutou de grande influência sobre ele, mas Dylan a odiou por quase uma década. Se ela cometer um único deslize que possa

revelar sua verdadeira trilha, ele está determinado a silenciá-la imediatamente. Se puder sair impune, Dylan terminará o serviço que começou nos anos 40.

Mais e mais Dylan acredita que é um demônio enviado a este mundo com um propósito especial que ainda desconhece. Ele vê a Gehenna como um tempo em que os demônios se levantarão para destruir o mundo. Ele considera os antediluvianos triviais em comparação.

Sua Natureza

Dylan racionalizou todo o tumulto de sua vida e passou a acreditar que tudo foi uma simples preparação para o florescimento de sua herança infernal. Ele segue sua trilha com total obediência, e já mostrou seu valor para a Mão Negra e para outros líderes da seita.

Dylan tenta não ter remorso algum, uma vez que isso é uma fraqueza. Infelizmente ainda é assombrado pela morte de seus pais num profundo nível subconsciente. Isso faz com que evite membros mais velhos, se puder fazê-lo sem que seus pares percebam. Se não, Dylan fica negando a culpa que frequentemente vem à tona. O zelo religioso dos assamita antitribu está se tornando alvo de interesse para Dylan. Ele está ficando gradativamente mais paranóico de que sua verdadeira trilha será descoberta, e considera que o Criador enviou agentes para se opor a ele no Sabá.

As ordens implantadas nele por Gotsdam, o Ventrue louco que o criou, não entrarão em efeito até que a própria senhora de Gotsdam, Tiamat se levante. Gotsdam ordenou a Dylan que se unisse ao Sabá, pois sabia que um neófito de sexta geração não sobreviveria sem aliados. Ele o observou de perto e o ajudou em várias ocasiões.

Seu Modus Operandi

Dylan é um membro leal do Sabá. Ele segue as ordens sem questioná-las, usando sua obediência como um modo de repelir eventuais investigações sobre o seu foco real: a trilha das revelações malignas. Ele usa seus investimentos demoníacos, Bidimensional e Teleporte somente quando não está sendo observado por outros membros Sabá. Em função de seu medo pela inquisição do Sabá, ele gasta muito tempo manipulando os eventos para se manter longe de sua presença direta. Em 1991 ele retornou para Londres, onde assassinou um influente Tremere. Estar em sua antiga cidade natal o deixou um pouco mais nostálgico (e descuidado) do que poderia imaginar, e acabou sendo visto por tremeres da Camarilla. Dylan escapou por pouco. Atualmente ele está nos Estados Unidos.

Seus Crimes

John Dee, o líder dos Tremere de Paris, ouviu relatórios durante anos de seus subordinados a respeito de Dylan, e está certo de que este serve a algum propósito maior. Ele acredita que este propósito está

conectado com Lady Anne, que protegeu o neófito na segunda guerra mundial. Ele fez uso de toda sua influência para colocar Dylan na lista vermelha.

Clã que o Caça

Dee está obcecado em por as mãos no corpo estacado de Dylan e quer que ele revele as transgressões de Lady Anne. Ele também ajudou a assegurar que o Troféu ficasse com os Tremere. Petições têm sido feitas aos assamitas para caçá-lo, mas eles categoricamente se recusam por causa de sua falha no passado. Mesmo assim, Dylan possui um grande e crescente número de inimigos que estão em seu rastro nos Estados Unidos.

Dylan

Clan: Ventrue antitribu - **Senhor:** Gotsdam - **Geração:** 6ª

Natureza: Dissidente - **Comportamento:** Rebelde

Idade aparente: 20 e poucos anos

Físicos: Força 6, Destreza 4, Vigor 5

Social: Carisma 5, Manipulação 4, Aparência 6

Mental: Percepção 4, Inteligência 4, Raciocínio 5

Virtudes: Frieza 2, Instinto 4, Moral 5

Trilha das Revelações Malignas: 7

Talentos: Prontidão 2, Briga 2, Diplomacia 1, Esquiva 2, Empatia 3, Intimidação 1, Liderança 2, Procurar 3, Manha 1

Habilidades: Condução 2, Armas de fogo 2, Interrogação 3, Máscara 2, Meditação 1, Armas Brancas 5, Procedimentos Policiais 2, Pesquisar 2, Furtividade 3.

Conhecimentos: Conhecimento da Mão Negra 3, Conhecimento da Camarilla 1, História 1, Investigação 3, Conhecimento dos membros 3, Linguística 3, Medicina 2, Ocultismo 4, Conhecimento do Sabá 3

Disciplinas: Auspícios 4, Rapidez 2, Daimonion 3, Dominação 2, Fortitude 5, Ofuscação 3, Tenebrosidade 2, Potência 1, Taumaturgia Negra 3 (Correntes do prazer 3, Fogo do inferno 2), Vicissitude 3

Antecedentes: Mão Negra 3, Reconhecimento do grupo 3, Contatos 2, Rebanho 1, Recursos 3

Força de vontade: 8

Investimentos demoníacos: Rastreador psíquico, Teleporte, Bidimensional

Imagem: Dylan tem olhos azuis que geralmente estão cobertos por seus longos cabelos loiros. Ele prefere usar jeans azuis, camisas e longos sobretudos negros. Ambas as orelhas são furadas.

Citação: "A água é o fogo do inferno. Gostaria de dar um mergulho?"

Dicas de Interpretação: Você hesita entre o silencioso taciturno e o intenso extrovertido. Erga frequentemente as sobrancelhas e repreenda qualquer um que te encarar.

Refúgios: Escolas, faculdades e construções elevadas (Dylan gosta de dormir em cima de elevadores).

Rumores: Você rouba almas (F), você detesta especialmente os Tremere (V), você é um membro dos enigmáticos Salubri (F), você tem alianças com demônios (V), você preda exclusivamente mulheres (F), você é um artista conhecido no mundo mortal (F).



Ferox

*Homem de Óculos, você sempre dança durante a noite
Você está procurando por proteção
De sua luz interior
- Ken Laszlo, Homem de Óculos*

Sua Vida

Nas florestas da Britânia, enquanto Nero contemplava sua própria divindade em Roma, uma tribo Celta conhecida como Icení estava lamentando a morte de seu rei. Sua rainha, Boudicca, fez todos os preparativos para que todos os seus filhos estivessem presentes, incluindo Ferox, o qual fora criado por um plebeu e cuja existência fora mantida em segredo do rei. Como um sub-rei do império romano, o rei Prasutagus deixou em testamento metade de sua riqueza para Nero e metade para suas duas filhas.

Os oficiais que chegaram de Roma arrogantemente calcularam a riqueza do falecido monarca, tratando a Boudicca e a seus filhos como se fossem bárbaros. Boudicca, uma mulher de pavio curto, mandou cercar os oficiais quando estes se recusaram a honrá-la como soberana dos territórios de seu falecido marido. Suas objeções fervorosas foram respondidas com açoitação em público e com o estupro de suas crianças.

Irados, a tribo vizinha conhecida como Trinovantes, os quais também haviam sido privados de suas terras, se reuniram preparados para a batalha e vieram em auxílio a Boudicca. Com uma vontade de ferro, Boudicca e seu filho resistiram em sua grande biga, espalhando as chamas da rebelião por toda a zona rural. Ferox protegeu sua mãe com sua vida, sem esperar nada em troca. O primeiro alvo foi a cidade romana de Camulodunum, a qual, sem guarnições militares, tombou para os Celtas. Seus 2000 habitantes foram queimados dentro do templo incompleto da cidade, uma construção dedicada ao falecido imperador Claudius.

Os Brujah estavam adorando observar a rebelião sangrenta. Eles enviaram espiões para observar os problemas que o exército Celta estava causando para

Roma e para os clans que a governavam. Boudicca continuou sua jornada até Londres, destruindo pelo caminho os Celtas que simpatizavam com Roma. Quando tomaram a cidade, alguns líderes se permitiram ser incitados por vampiros Brujah. Eles ordenaram que mulheres romanas fossem empaladas e colocadas diante de altares de adoração. Posteriormente os Brujah de Londres pagariam um enorme preço por sua intromissão; as forças ensandecidas de Boudicca não se contentaram com este sacrifício humano, também saquearam a cidade e a queimaram até só restar cinzas.

Inebriada com o sucesso, Boudicca em seguida marchou para a cidade de Verulamium, onde seu filho Ferox liderou um grupo de guerreiros e queimou completamente a cidade. Ainda que sua fúria ardesse a todo vapor, a rebelião de Boudicca em breve estaria condenada a despeito da ajuda dos Brujah. Um pequeno exército de 13000 soldados, liderados pelo brilhante general romano Suetonius Paulinus, desafiou a rainha dos Icení. Seus comandantes Ventrue e Lasombra cuidadosamente usaram sua taumaturgia para atormentar os celtas com mau tempo. Numa batalha contra 220.000 celtas, as forças romanas em menor número sobrepujaram inimigos indisciplinados e aniquilaram seu exército.

Boudicca fugiu diante dos romanos conforme estes avançavam. Os Brujah, sabendo que os romanos domariam o resto das tribos rebeldes, decidiram salvar tudo o que fosse possível. Em grande destaque em sua lista de prioridades estava a própria Boudicca, a quem queriam dar o Abraço. Como uma vampira ela seria capaz de manter a chama da rebelião ardendo na Britânia.

O grupo de anciões Brujah chegou, mas a ferocidade do jovem que guardava a rainha era formidável. Ele os manteve afastados, mas acabou cedendo quando suas forças acabaram. Os Brujah levaram a pior em relação ao prêmio que desejavam – Boudicca conseguiu se envenenar para não se submeter a uma captura pelos romanos. Entretanto, impressionados com a coragem do rapaz, os Brujah o amarraram e o trouxeram consigo.

Eles os levaram para a ilha de Mona, onde haviam reunido um grande grupo de dissidentes sobreviventes. Ali Ferox se tornou um carnçal guardião dos anciões do clã e assim permaneceu até que a ilha foi conquistada pelos seus inimigos romanos. Na batalha de Mona, Ferox novamente lutou com ferocidade insana, despedaçando seus inimigos soberbos em seu excesso de confiança. No fim das contas os inimigos Ventrue se mostraram muito poderosos e Ferox novamente foi capturado. Ele teria sido morto se um astuto malkaviano não o tivesse reconhecido como sendo filho de Boudicca. Ele foi levado até os anciões Ventrue, que procuravam informações sobre seu clã rival, os Brujah. Ferox não diria nada.

A despeito da falta de cooperação (a qual os Ventrue consideraram curiosamente nobre), Ferox os convenceu de que poderia ser fiel a eles. E novamente assumiu o papel de defensor. Sendo imune ao laço de sangue, as sucessivas tentativas de laçá-lo ao sangue ficaram disfarçadas por causa por seu próprio código de conduta, o qual ganhou a confiança dos Ventrue.

Nos últimos dias da velha república, Ferox se converteu ao cristianismo. Os Ventrue decidiram inseri-lo na incipiente igreja para ser um observador. Eles toleraram suas práticas religiosas pessoais, as quais acreditavam ser isentas de qualquer fé real, e apenas uma necessidade para seu novo serviço de infiltração. Conforme Roma passava para as mãos de imperadores cristãos, se tornou imperativo para os Ventrue entender as mudanças que esta religião causaria.

Sob vários disfarces, Ferox se tornou parte da igreja, e estudou todas as suas facetas. Mantido como imortal além de seu tempo natural, sua lealdade agora era paga com a vitae necessária para sustentá-lo. Ferox leu escrituras Gnósticas e de conhecimento rabínico, pesquisas sobre anjos e textos de demonologia. Sua fé começou a crescer. Conforme a igreja florescia, ele se certificou de que diversos sacerdotes fossem submetidos ao laço de sangue virando carnicais para assegurar sua lealdade aos Ventrue.

Na medida que sua fé crescia, sua lealdade dividida o incomodava cada vez mais, mas no fim ele não trairia seus mestres. Entretanto ele testemunhou os abusos dos Membros, e frequentemente os avisava de que a igreja começaria a unir a humanidade contra os mortos vivos se estes não parassem com a exploração. Os Ventrue o ignoraram, atribuindo os avisos à lavagem cerebral da igreja. Eles imediatamente o destituíram de sua posição e novamente fizeram dele um guarda para os anciões. Isto sem querer salvou sua vida, quando a igreja começou sua purificação interna contra influências sobrenaturais.

Suas previsões acerca da Inquisição posteriormente assombrariam os Ventrue, mas não até que ele estivesse bem longe de seu alcance.



Sua não vida

Ferox serviu os Ventrue apenas por um curto período de tempo depois de ter sido negociado com os Tremere. Seus líderes haviam já a algum tempo observado seu envolvimento com a igreja e estavam impressionados com os rumores de sua lealdade inabalável a qualquer um que ele servisse. Ele parecia ser a cobaia perfeita para um experimento de produzir uma gárgula mais inteligente e versátil, uma que não seria suscetível a Dominação. Entretanto, quando estavam prestes a submetê-lo aos rituais e fluidos mágicos, o Círculo Interno descobriu o experimento. Percebendo o perigo que tais gárgulas inteligentes representariam a seus próprios mestres, eles ordenaram o fim do experimento. Entretanto, ao perceber a abrangência do conhecimento oculto de Ferox, decidiram mantê-lo como carniçal conselheiro em assuntos sobre o cristianismo.

A lealdade de eras de Ferox finalmente chegaria a um fim. Os abusos dos Tremere, sobretudo às gárgulas, ficavam piores a cada ano. Ele sentiu compaixão por estas monstruosidades deformadas, cuja mortalidade era arrancada pelo beijo de outra gárgula ou pela criação em líquidos quentes e borbulhantes, como eternos escravos. Ele finalmente não conseguia simplesmente sentar e observar a repressão.

Por fim ele ajudou a organizar a revolta das gárgulas, tendo conseguido conquistar sua confiança. Em troca de sua liderança, as gárgulas o ajudaram a escapar da fortaleza Tremere.

Ele estava para descobrir a força sinistra que o sangue Tremere exercia sobre si. Ferox começou a envelhecer a uma taxa alarmante, fazendo com que as outras gárgulas, com uma perversa gratidão, ao abraçassem antes que sua mortalidade o esmagasse como a um inseto.

O abraço transformou Ferox. Ele perdeu muitas de suas memórias e muito de sua identidade, contudo algumas coisas estavam tão enraizadas que nem mesmo o sangue das gárgulas conseguiu erradicar. Através do nevoeiro de memórias e mitologia dos anos de estudo religioso, ele chegou a conclusão de que era um dos anjos que haviam caído do céu, e que deveria redimir a si mesmo e a outros que haviam caído com ele.

Sua fé começou a crescer a uma taxa verdadeiramente miraculosa. De todas as gárgulas, ele era a que possuía a mente mais sagaz, e elas insistiam que ele as liderasse. Quando a inquisição surgiu tal como ele havia previsto, Ferox se escondeu juntamente com alguns outros, arriscando sair apenas para se alimentar. Quando encontra com os Nosferatu, vê sua falta de asas como um símbolo de que eram líderes angelicais da revolta do céu. Estes, ele acredita que não podem ser salvos. Ele começou sua campanha pessoal para o extermínio destes "demônios".

Seus Propósitos

Ferox é uma gárgula anciã. Conforme envelhecia por falta de vitae cainita, se tornou um albino, sua forma de gárgula ainda carrega esta característica. Sua pele é de cor cinza claro, suas asas são enormes e seus olhos são rubros como o próprio sangue. Ele vê a si mesmo como um espírito exilado do céu que pode encontrar redenção e retornar ao paraíso. Ele acredita que ganhará novamente uma bela forma angelical e a proximidade eterna com deus como recompensa por seus serviços.

Ele vê a todas as outras gárgulas como sendo *Grigori* (observadores) que se rebelaram junto com Satanás, estes são os únicos Membros que ele tentará trazer até deus e "salvar". Todos os outros vampiros são vistos como demônios criados por Satanás (Caim?), que se opõem a vontade de deus e precisam ser destruídos. Ele tem uma vendetta especial contra os Nosferatu; sem asas eles são incapazes de voar para o céu, para Ferox isto é um sinal de que estão além da possibilidade de redenção e devem ser despedaçados sempre que forem encontrados.

Aonde quer que encontre gárgulas, Ferox tentará convertê-las. No momento ele dispõe de poucas outras que crêem da mesma forma que ele crê, e este culto está se preparando para uma guerra contra os outros membros, a ser travada durante a Gehenna. Eles acreditam que a Gehenna em si na verdade é o Apocalipse mencionado no livro de revelações. Entre estes, existem 6 gárgulas que formam um conselho, similar ao conselho interno dos Tremere, e estas acreditam que são anjos dos últimos dias, aqueles que quebrarão os selos e trarão ao homem os sinais da vinda de Cristo.

Seu Modus Operandi

Ferox também está tentando se aproximar da igreja para ser o seu protetor, embora esteja ciente de que ela certamente tentaria destruí-lo por causa de sua forma externa. Com este objetivo ele procura homens e mulheres santos que tenham conexões com a igreja e que possam agir em seu benefício e levá-lo ao meio secular. Ele viaja para todos os lugares, da mesma forma que fazem os Observadores, para recrutar estas pessoas. Ele muda seu refúgio a cada noite. Gárgulas que meramente o sigam, recusando se converter a sua religião, ainda assim são aceitas em suas fileiras. No fim das contas elas encontrarão o perdão pelo fato de segui-lo. Sua linhagem pode ser a única onde vampiros mais antigos se submetem e são governados por um indivíduo mais fraco. Seu intelecto é seu maior recurso.

De forma interessante, Ferox considera a salvação da humanidade como algo separado de seu destino. Embora ele ajudará a redimir a humanidade (pois este é o plano de deus), dá mais atenção a seus próprios problemas. Ele vê a si mesmo e a seus seguidores como forças

sobrenaturais que lutarão contra os servos do inferno quando a Gehenna ocorrer.

Ele não cometerá diablerie em hipótese alguma, pois não deseja a corrupção dos “demônios” em suas veias. Ele mantém esta proibição aos outros Observadores. Qualquer um que traia esta tradição recebe uma morte rápida. Ferox poupará a maioria dos neófitos, pois sente que estes foram trazidos a esta existência amaldiçoada contra sua vontade e que ainda podem ser afastados de Satã. Além disso, percebeu que neófitos podem ser úteis para fazer contatos que estejam além do alcance de mortais.

Sua fé é tão intensa que uma luz ofuscante emana de seus olhos albinos. Qualquer que seja a fonte desta manifestação mística, Ferox sempre usará óculos escuros para escondê-la. Os rumores de que a luz de seus olhos incendiou vampiros, são falsos – mas ela manterá vampiros sem fé verdadeira a distância. Ele também usa brincos em forma de cruz e rosários. Qualquer vampiro que encontre Ferox sem que este esteja usando seus óculos precisa fazer uma jogada de Força de Vontade (dif 9) ou será incapaz de se aproximar dele.

Seus Crimes

Os Tremere nunca admitirão sua participação na revolta das gárgulas. Eles secretamente temem a Ferox como temem a pouquíssimas criaturas. Eles notaram a destruição de Nosferatus, embora tenham tentado manter o fato em sigilo fora do clã. Os ventrue constantemente alertam os Tremere para não subestimá-lo, pois ele trará uma nova Inquisição se tiver sucesso em seus planos. O Justicar Ventrue e seus arcontes trabalham incessantemente para manter o rastro de Ferox e dos outros Observadores. Eles acreditam que a ameaça futura que as gárgulas representam pode ser anulada apenas com a destruição de Ferox.

O Sabá conhece bem a Ferox e o consideram uma arma potencial na Jyhad, especialmente se puderem trazê-lo para seu lado. Dois arcebispos estão discutindo a possibilidade de trazer Ferox para a seita, sob o pretexto de curiosidade religiosa, para então usá-lo na hora certa como um inimigo da Camarilla. Muito mais sobre Ferox precisa ser aprendido, antes que o Sabá tente recrutá-lo. Os membros mais jovens da seita o caçam e são frequentemente mortos pela Gárgula e suas companheiras.

Clã que o caça

A Camarilla ficou surpresa quando os Nosferatu clamaram direito sobre a cabeça de Ferox, buscando apoio dos Ventrue para assegurar este direito. Isto foi uma grande revelação do quanto eles vem sofrendo por causa da gárgula. Os Ventrue descobriram que a fé de Ferox aumentou. Existem rumores de que a “luz

sagrada” que emana de seus olhos incinera vampiros. Isto deixou os Ventrue muito preocupados. Os Ventrue estão tentando confirmar este e muitos outros rumores.

Ferox

Clan: Gárgula

Senhor: Rocia

Natureza: Juiz

Comportamento: curandeiro

Geração: 8a

Idade aparente: Indeterminado

Físicos: Força 5, Destreza 5, Vigor 5

Social: Carisma 5, Manipulação 3, Aparência 0

Percepção 5, Inteligência 4, Raciocínio 5

Virtudes: Consciência 5, Autocontrole 5, Coragem 5

Talentos: Prontidão 3, Briga 5, Diplomacia 4, Esquiva 4, Empatia 3, Intimidação 4, Instrução 3, Liderança 5, Manha 2

Habilidades: Empatia com animais 3, Escalar 2, Interrogação 3, Meditação 3, Armas Brancas 5, Investigação, Furtividade 5

Conhecimentos: História da Arte 2, Arquitetura 5, Burocracia 5, História 3, Direito 2, Linguística 5, Literatura 5, Ocultismo 1, Filosofia 1, Teologia 5

Disciplinas: Animalismo 4, Auspícios 2, Rapidez 4, Dominação 3, Fortitude 5, Obeah 4, Ofuscação 2, Potência 5, Metamorfose 2, Viceratika 5

Antecedentes: Aliados 5, Contatos 3, Rebanho 2

Humanidade: 9

Fé Verdadeira: 9

Força de Vontade 10

Imagem: Ferox é uma gárgula de cor branca de asas imensas com olhos albinos de cor rosa que brilham com a luz de sua fé. Ferox mantém seus olhos escondidos com óculos escuros. Ele tem chifres espiralados em sua cabeça, uma boca pequena e queixo pronunciado. Ferox geralmente veste uma túnica adornada em púrpura, um colar de crucifixo e/ou brincos em forma de cruz.

Citação: “Deus é o único ser que não bebe sangue. Obedeça a lei de deus para que ele não envie seu julgamento”

Dicas de Interpretação: Você está constantemente entristecido com a corrupção do mundo. Você é paciente e não irá ferir muito a neófitos, a não ser que pareçam inclinados a destruí-lo. Ajuste seus óculos o tempo todo.

Refúgio: Sempre igrejas. Ferox muda de refúgio toda noite, embora possua diversos refúgios permanentes.

Influência: Considerável entre as gárgulas, e aumentando noite após noite.

Rumores: A luz dos seus olhos queima vampiros (F); Você é um demônio (F); Os Baali o criaram (F); Você tem uma vendetta contra os Nosferatu (V); Nenhum vampiro pode se aproximar de você (F, mas a maioria irá considerar difícil, devido a sua fé)



Alexys (Danya)

Não devemos ser muito apegados as coisas materiais
- Regine, Fright Night II

Sua Vida

No início do século 18 a maioria das pessoas na Rússia vivia na pobreza e abandono, sem esperanças de melhorar de situação. Entretanto para Alexis estes eram tempos privilegiados. O czar favorecera seu pai, pois se provara especialmente habilidoso em espremer até a última moeda de seus servos. Com Peter o Grande no trono, o país se desenvolveu. Ela foi um dos jovens selecionados para viajar e aprender sobre o restante do mundo.

Alexis abraçou a visão do czar e buscou sua educação em Viena, onde estudou matemática, física, anatomia, pintura e outras técnicas da arte. Em pouco tempo a arte capturou sua atenção. Seria a isca que motivaria sua carreira imortal como a maior ladra do mundo dos trevas.

Viena era um sonho para ela, a capital artística do mundo, com sua música, drama e academias de artes refinadas. Ela estudou arte mas logo percebeu que não possuía a inclinação nem a disciplina para persegui-la com vigor. Ela flertava passando suas noites entre os odiosos abastados da cidade que a consideravam uma bárbara civilizada e de beleza exótica. Ela usou seus dotes e encantos ao máximo. Alexis achou excitante roubar um bracelete de um rival para conseguir a atenção de um rapaz. Em pouco tempo seus furtos, cada vez mais ousados, colocaram a elite da sociedade de Viena em alvoroço. Suas intrigas com sucesso desviavam todas as suspeitas.

Seu brilhantismo ficava evidente em seus furtos. Sua sagacidade era tamanha que chamou a atenção de membros, embora nem mesmo eles pudessem ligá-la aos crimes. Os Toreador ficaram intrigados, os Ventrue se sentiram insultados.

Quando faltava apenas uma semana para seu retorno a Moscow, Alexis conheceu um homem silencioso numa festa e instantaneamente se apaixonou. Ela não tinha como saber que o belo forasteiro era um vampiro do clã Ravnos, um que havia sido repreendido pelo governante Tremere a se manter na linha. Alexis com seus cabelos ruivos e olhos verdes brilhantes seduziu o Ravnos. Ele saiu da festa com ela, desejando apenas se alimentar.

Alexis tinha seus próprios planos. Impressionada com o porte nobre do homem, decidiu usar seu charme para intoxicá-lo. Ele se deleitou na intensidade de Alexis conforme esta o confidenciava os segredos mais profundos da arte do arrombamento. Ao invés de se alimentar dela, Dimitri ficou determinado a ver até onde ia sua paixão pelo crime.

Quando Dimitri retornou para ela na noite seguinte, Alexis mostrou tudo que havia roubado. A coleção de jóias e broches era modesto em tamanho mas superlativo em valor. Dimitri, ao ver que havia encontrado alguém perfeito para ser moldado num ravnos, ficou maravilhado.

Alexis não retornaria para Moscou. Dimitri a contou quem era, o que havia visto, e que a amava. Alexis nem o deixou terminar de falar, já estava implorando pelo abraço. Na lânguida noite de Viena, ele a trouxe para o outro lado.

Sua não Vida

Se Alexis tinha um fogo em seu corpo mortal, a chama evoluiu para uma conflagração de avareza e capricho, depois de ter se tornado uma vampira. Entretanto Dimitri a alertou de que Viena seria um lugar inseguro para se permanecer. Na verdade, seus encontros com os Tremere colocavam Dimitri numa posição tênue ao extremo. Alexis percebia que Dimitri estava escondendo algo dos Tremere. As histórias que Dimitri contava sobre traições Tremere a preocupavam, e assim ambos fugiram para Paris.

Alexis e Dimitri foram um sucesso desde o momento em que puseram os pés em Paris. Em pouco tempo Alexis aprendeu a se disfarçar para evitar suspensas russas, e aprendeu a construir perucas, elaborar maneirismos e usar maquiagens que mudariam sua aparência. O teatro de Paris chamou sua atenção como a arte nunca conseguiu.

Contudo Dimitri negociava muito mais do que bens humanos. Ele negociava vampiros estacados para o diabólico mercado de sangue que crescia em função de disputas internas dos Giovanni. Também negociava disciplinas, muitas das quais aprendera com suas vítimas capturadas. Com sua ajuda Alexis dominou as sutilezas da disciplina ofuscação e de outras disciplinas.

Entretanto foi neste período que Alexis se desiluiu a respeito de Dimitri. Seu comércio de carne e sangue não ofendia sua sensibilidade, mas tais práticas não tinham o glamour e beleza artística contidas em sua carreira prévia. Ela passou a considerá-lo como um grosseirão, mas dependia dele para sua proteção.

Assim, Alexis passava todo tempo possível longe dele. Depois de elaborar o disfarce feminino perfeito, adotou o nome Danya e começou a se misturar com os Toreador de Paris, os impressionando com sua devoção pela arte e com os maneirismos de poseur. De sua parte os Toreador a consideravam uma boboca, mas sua beleza e charme eram refinados, e assim eles a permitiram ficar diante de sua presença superior.

Os Toreador impressionaram Danya. Ela começou a desejar ter sido abraçada por eles e se ressentia de Dimitri ainda mais. Dimitri entretanto sentiu esta mudança e imediatamente a submeteu ao laço de sangue. Ela lutou amargamente contra o laço, mas não conseguiu quebrá-lo. Dimitri agora assumia um papel mais sinistro, determinando como ela deveria viver e o que tinha que fazer por ele. Nesta situação de escravidão Alexis o ajudou a roubar Paris e outras cidades europeias durante todo o século seguinte.

Seu sucesso atraiu mais do que atenção casual dentro da Camarilla, que agora reconhecia haver imortais envolvidos. Os Tremere usaram um ritual para buscar pistas de sua identidade, mas falharam em encontrar qualquer coisa concreta. Os Toreador estavam irados com seus roubos em Paris, Florença e outras cidades

dominadas pelo clã. Eles enviaram seus melhores investigadores, seus mestres mais habilidosos da disciplina Auspícios para que encontrassem os ladrões. Os investigadores eventualmente chegaram em Danya mas falharam em penetrar seu disfarce sombrio e descobrir sua verdadeira identidade.

Envergonhados de que Danya, a quem consideravam como uma boboca os estivesse roubando bem debaixo de seus narizes, os Toreador elaboraram uma vingança repleta de intriga e beleza artística. Os outros clãs estavam relativamente ilesos, estavam mais intrigados do que irritados. Eles silenciosamente recusaram envolver-se num assunto tão trivial, concentrando-se nos desaparecimentos de anciões (nas estacas de Dimitri e seu mercado de Sangue). Os toreador estavam por conta própria.

Eles elaboraram um plano para trazer os dois bandidos de volta para Paris. Para isca usaram um concerto manuscrito original do próprio Mozart, desconhecido dos mortais, e certamente de muitos imortais. O grande compositor havia escrito o manuscrito para um ancião Toreador que conhecera em Salsburg. O manuscrito era precioso para os Toreador, mas eles estavam desesperados para trazer os ladrões de volta e recuperar seus tesouros únicos.

Até este ponto as atividades sombrias de Dimitri ainda eram indetectáveis, fato que impediu o resto dos membros de cair sanguinariamente sobre ele e Alexia. Quando Dimitri soube do concerto de Mozart, decidiu retornar para Paris para procurá-lo.

De alguma forma Alexis sentiu a armadilha. Ela tentou convencer Dimitri a não retornar para o domínio dos Toreador, mas ele ridicularizou o temor de Alexis. Ele acreditava que sua não vida era encantada e que poderia continuar roubando impunemente para sempre. Dimitri fez os preparativos e ambos voltaram para Paris.

Alexis conhecia o tipo de criatura que estavam enfrentando, sabia que estaria destruída em uma semana se não tomasse todas as precauções possíveis. A primeira coisa que fez foi assumir a personalidade Danya. Embora ela e Dimitri tenham encontrado membros do clã governante diversas vezes nas noites seguintes, os anciões Toreador queriam muito mais do que sua captura. Queriam superar os ladrões, e queriam fazê-lo na frente do clã inteiro. Com este objetivo anunciaram uma grande festa para o clã.

Alexis avaliou o prédio onde a festa ocorreria. Ela nunca havia estado no lugar e o visitou sob o pretexto de socializar com os Toreador que arrogantemente (e não muito habilmente) confirmaram suas suspeitas. Sempre uma mestra da fofoca, Danya usou suas habilidades para extrair informações dos Toreador. Conforme sorria e ficava de conversa fiada com os membros, ela elaborou um plano para escapar, sabendo que poderia se livrar de Dimitri se pudesse cair fora.



Ela precisava de uma distração, Dimitri seria suficiente. Tendo excesso de confiança e ignorando seus alertas sobre a festa, Alexis convenceu a Dimitri de fornecer a distração, explicando que poderia passar despercebida, conseguir o manuscrito e retornar antes que notassem sua falta. Ele concordou, mas não antes de fazê-la beber de seu sangue para fortalecer seu laço.

Ela descobriu que a festa era tudo que ela sonhara que a vida entre os mortos vivos pudesse ser. Os Toreador abraçam aqueles que já vem sendo observados pelo clã: artistas e músicos talentosos demais para serem desperdiçados no túmulo.

Durante uma das danças, Dimitri agiu. O sangue fluindo, misturado com vinho e champanhe, deixou tontos muitos convidados. Este foi portanto o papel que Dimitri escolhera para si: ele trombou em um dos anciões Toreador de mais prestígio, derrubando a ambos ao chão. Carnicais se mexeram para investigar imediatamente. Tomando vantagem do caos, Danya usou sua Ofuscação e Quimerismo para se transformar em Alexis. Ela retornou para a dança de forma tão sutil tal como saiu, simulando perfeitamente uma impostora Toreador. Os carnicais se mobilizaram rapidamente para cobrir todas as saídas. Ela observava quando Dimitri fora cercado, e por um estranho momento ficou esperando que ele a chamasse para ajudá-lo. Se ele não a reconheceu ou se quis que escapasse, ela nunca saberá, embora tenha visto que Dimitri olhou para ela. Quando Dimitri percebeu que os toreador o tinham pegado, entrou em frenesi, forçando os carnicais a estacá-lo.

Sem um momento a perder Alexis usou velas para atear fogo nas cortinas luxuosas. O fogo subiu e se espalhou rapidamente. Fumaça preencheu a sala. Os Toreador que não estavam fugindo para as saídas num frenesi de temor corriam para salvar os objetos de arte de valor inestimável ameaçados pelas chamas famintas.

Os Toreador estavam dispersos, aterrorizados com o fogo. Alguns ficavam olhando pelo lado de fora. Os poucos carnicais que não estavam lutando contra as chamas estavam vasculhando o local com armas em mãos. Se preparando mentalmente para fazer algo difícil, ela se ofuscou e subiu as escadas correndo, determinada a roubar o que veio procurar.

Ela se moveu pela casa como num sonho, ouvindo os gritos dos Toreadores frustrados nas ruas. Conforme invadia os cômodos, sentiu o calor do fogo no chão e sabia que o andar inferior estava dominado pelas chamas. Por fim encontrou o manuscrito num mostruário de vidro antigo. Janelas e balcões, que não eram estranhos para ela, forneceram sua saída. Usando sua disciplina metamorfose Alexis se transformou em névoa e se deixou levar junto com a fumaça para o céu de Paris.

Seus Propósitos

Durante os séculos Alexis não conseguia evitar, sua compulsão por roubar é forte demais para ser suprimida por muito tempo. Ela ainda é uma ladra, e desenvolveu um conjunto de habilidades para serem somadas com suas respeitáveis disciplinas. Por fim retornou a seu disfarce de Danya e realiza muitos de seus roubos usando esta personificação. Alexis aperfeiçoou um grande repertório de personificações de modo a tornar praticamente impossível identificar a pessoa real por trás delas. Alexis está

orgulhosa de suas conquistas e reuniu uma fortuna imensurável em bens roubados. Seu único propósito é continuar sua carreira e manter seu título como a maior ladra que já existiu no planeta.

Sua Natureza

A despeito de tudo que aconteceu com Alexis, ela é tão sociável e agradável como sempre foi. Se existe felicidade na não vida vampírica, ela a defruta tanto quanto lhe é possível. Tudo e todos a divertem, especialmente os Toreador, a quem considera Prima Donnas arrogantes. Ela se delicia em humilhá-los em todas as oportunidades. A área mais sombria de sua vida é o destino de Dimitri. Alexis não sabe se ele escapou do fogo que iniciou, ou se está procurando por ela. Em função disso Alexis é ainda mais cautelosa.

Seu Modus Operandi

Alexis é a mestra do disfarce e da trapaça. Ninguém a supera em desenvoltura e estilo. Sua lista de crimes tem milhas de distância, mas ela é muito cautelosa e faz parecer que seus furtos não têm relação uns com os outros, embora a Camarila bote a culpa nela por tudo que fora perdido, não importa quão insignificante.

Seus furtos são tão conhecidos que em alguns círculos ser "danyado" significa que alguém tomou vantagem de você diante da vista de todos os demais. Danya roubará de qualquer um exceto dos Tremere, pois tem receio de que possam rastrear seus pertences. Alexis possui refúgios na maioria das grandes cidades. Em Nova Orleans possui uma extensiva coleção de arte que tem valor especial para ela.

Alexis não lida com o Sabá e resiste a todas as suas tentativas de contratá-la. Para auxiliá-la em sua proteção, possui agentes da lei de baixa patente em sua lista de pagamento. Ela sabiamente mantém suas propriedades diversificadas o bastante para que se tornem indetectáveis. Ela recentemente dominou os computadores e é uma hacker de primeira linha. A era da informática facilmente dobrou seus já consideráveis poderes.

Seus Crimes

Danya personifica o crime elegante. Os líderes da camarilla já perderam tanto que se alguém viesse a destruir Alexis ao invés de levá-la até eles, este indivíduo também sofreria a morte final. Estes líderes usam de bajulação, deixam armadilhas e fazem barganhas. Danya gargalhando explora cada uma destas coisas. Não importa com o que mais ela se envolva, Alexis é em primeiro lugar uma ladra. Por fim, ela levou o concerto de Mozart que roubou de Paris para que fosse tocado em festivais de música ao redor do mundo, sempre ao alcance do ouvido dos Toreador. A reação dos Toreador a esta afronta tem ameaçado a máscara. Danya não se permitirá ser esquecida.

Interessantemente, a maioria dos Toreador de quem roubou sabe exatamente qual é a sua real aparência, mas não percebem que a bela ruiva que viram é a face real por trás de seus brilhantes disfarces

Clã que a Caça

Os Toreador farão quase qualquer coisa para capturar Danya. As recompensas que dariam por sua captura seriam extremas. Por outro lado os Malkavianos estão tão satisfeitos que querem dar a ela uma grande festa antes que façam justiça com ela. Os outros clãs querem simplesmente pegar seus pertences de volta. Por toda a Camarila permeia uma quieta admiração por Danya. Muitos ficarão desapontados quando ela for trazida a justiça. Este sentimento pode até cimentar o caminho para auxílio nas escapadas de Danya caso uma anonimidade total possa ser garantida.

Alexis Sorokin

Clã: Ravnos

Natureza: Galante

Comportamento: Brincalhona

Geração: 6ª

Idade aparente 21

Físicos: Força 5 , Destreza 7, Vigor 5

Social: Carisma 7 , Manipulação 7 , Aparência 6

Mental: Percepção 6 , Inteligência 6 , Raciocínio 6

Virtudes: Consciência 3 , Coragem 4, Autocontrole 5

Talentos: Atuar 4, Prontidão 4, Esportes 3 , Briga 2, Esquiva 3 , Empatia 2 , Intriga 2 , Liderança 2, Imitação 4 Rastrear 3 , Investigação 3 , Manha 5.

Habilidades: Acrobacia 6 , Alteração corporal 5, Subornar 4 , Escalar 4, Boemia 3 , Dança 2 , Disfarce 7, Condução 2, Etiqueta 5, Escapologia 6, Tagarelar 5, Falsificação 3, Armas de fogo 2 , Apostar 3, Destrancar 6, Máscara 3, Performance 3, Mão leve 4 , Procedimentos policiais 4, Segurança 5.

Conhecimentos: História da arte 3, Computador 6, Criminologia 5, Criptografia 4, Eletrônica 4, Medicina forense 4, Direito 2, Linguística 4, Metalurgia 2, Teatro 3.

Disciplinas: Auspícios 4, Rapidez 5, Quimerismo 6, Dominação 3, Fortitude 2, Ofuscação 6, Presença 3, Metamorfose 5, Quietus 1 , Vicissitude 2

Antecedentes Aliados 4 , Contatos 7 , Recursos 6

Humanidade: 6

Força de vontade: 8

Imagem: Alexis brilha com classe, mas ainda possui um perverso senso de humor. Sua verdadeira aparência é a de uma adorável ruiva esguia com olhos verdes brilhantes. Alexis gosta de se vestir extremamente bem, mas evita a moda de rua. Ela frequentemente personifica celebridades com suas habilidades de disfarce e de mudança corporal. Sua celebridade preferida é Marilyn Monroe.

Citação: "Ah não seja tão modesto. Aquilo foi realmente brilhante de sua parte".

Dicas de interpretação: Elogie e flerte com as pessoas. Ambas as aproximações não ferem a ninguém e frequentemente te conseguem o que você precisa. Deixe a todos que encontrar com a sensação de que vocês podem ser amigos, e que te fascinam. A vida e a não vida são feitas para a diversão.

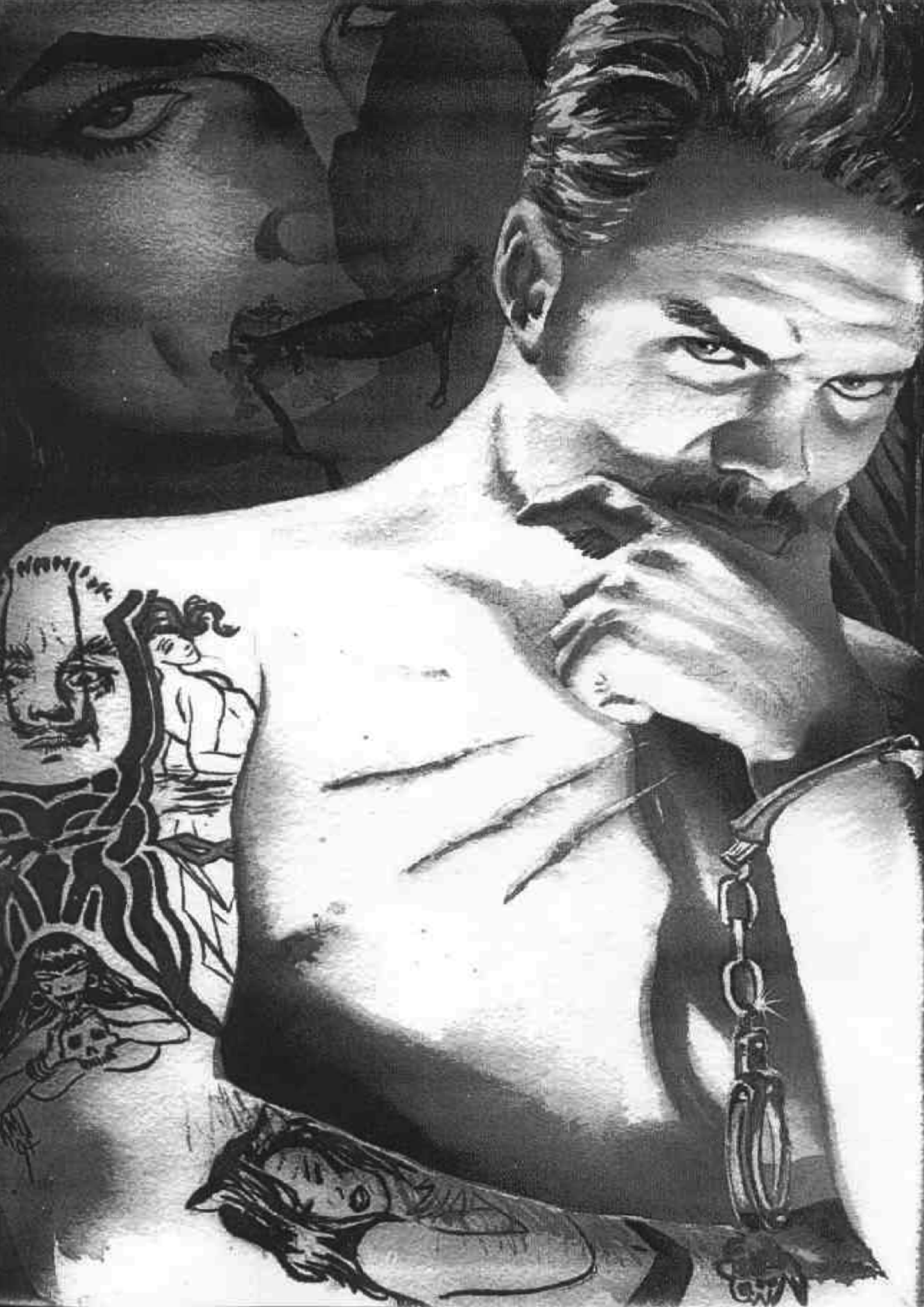
Refúgios: Suas casas e propriedades.

Influência: A influência de Danya em computadores é impressionante. Ela tem grande habilidade como hacker.

Danya também é uma multimilionária, e sua "coleção" vale bilhões.

Observações: o sexto nível de Quimerismo de Danya a permite manter suas ilusões mesmo quando ela própria não está por perto. Seu sexto nível de ofuscação permite que sua aura fique com tom de rosa claro.

Rumores: Marylin Monroe não morreu...você é ela (F). Jane Mansfield não morreu...você é ela (F). Você adora perturbar os Toreador (V). Elvis Presley não morreu...você é ele (F).



Germaine

*Revolução. Os homens não terão fé no sucesso sublime da Revolução até que esta se conclua.
Determinação na direção certa traz recompensas, e o arrependimento desaparece!*
-- Hexagrama 49 Ching 1 Ko (traduzido por John Blofeld)

Sua Vida

Quando Luis XVI, um homem corpulento e especialmente tolo chegou ao trono em 1774, estava completamente despreparado (e inadequado) para ser um líder em face a crise financeira da França. Por causa desta fraqueza, a corte se dividiu, com os Toreador mantendo o Status Quo. Os cainitas se opuseram as reformas do ministro de Luis, Turgot, forçando o monarca a exonerá-lo em 1776.

Germaine, um seguidor fanático de Turgot, passou a desprezar o monarca. Sua sede de vingança o trouxe até um encontro com um grupo de homens e mulheres que compartilhavam os mesmos ideais. Eles chamavam a si mesmos de Girondistas e se dedicavam a destruir o rei. Eles não sabiam mas eram carniçais.

A medida que a França continuou a drenar seus recursos no envolvimento com a revolução americana, Germaine e seus amigos interferiam com a igreja e a nobreza. Germaine se entregou de corpo e alma ao sonho de revolução na França. Nos 5 anos seguintes, o jovem Germaine testemunhou as habilidades sobrenaturais de seus companheiros. Inicialmente Germaine ficou profundamente perturbado, mas em pouco tempo percebeu como estas habilidades poderiam ser usadas para apressar a queda da monarquia. Neste período, Germaine implorou para que os carniçais ensinassem seus segredos. O líder dos Girondistas sempre recusou. Germaine se retirava irado, mas sempre retornava depois.

Finalmente, ocultados pela escuridão da noite, eles o levaram além da fronteira da França, até a pequena

cidade de Orbe, na Suíça. Ali, num monastério, ele conheceu seu mestre, Critias.

Critias parecia pensativo e silencioso enquanto ouvia Germaine reclamar contra o governo francês. Germaine viu suas convicções caírem em ouvidos surdos. O homem de barba olhava para Germaine como se este não estivesse presente. Por fim Germaine implorou a Critias para que lhe fosse dado o sangue, para que fosse transformado num carniçal. Critias rapidamente o dispensou, informando-o de que não estava destinado a ser tal como seus amigos. Germaine retornou com os carniçais para a França, sentindo-se trapaceado e humilhado.

O tesouro decadente da França eventualmente entrou em colapso, indo a falência. Em maio de 1789 houve a reunião dos estados gerais onde estavam presentes muitos do baixo clero e um punhado de nobres. Eles desafiaram o rei, proclamando a si mesmos como assembleia nacional em 14 de Junho. A perda de prestígio do rei diante da assembleia nacional acendeu a chama da excitação em Germaine, e este passou a redobrar seus esforços.

Os carniçais mantiveram suas identidades em oculto. Os Toreador se tornaram mais ativos em suprimir elementos dissidentes e intensificar suas buscas por influência cainita. Apesar das ordens dos Girondistas para que permanecesse inativo, Germaine atuava em missões solitárias de patrulha, buscando constantemente por formas de se tornar mais valioso para seus aliados sobrenaturais.

Em tal empreendimento, ele encontrou a Condessa de Adhemar, que se enamorou por sua impertinência e por sua bela face. Ele viu nela a oportunidade perfeita de obter informações sobre os revolucionários, especialmente depois de descobrir que a condessa era uma amiga íntima da rainha, Maria Antonieta. Germaine não sabia, mas a condessa era uma Toreador neófito de Madame Guil, que por sua vez apoiava a revolução francesa por razões próprias. Inicialmente a condessa não estava interessada em conhecer Germaine a fundo. Para ela, Germaine era apenas um mercenário mortal, um brinquedo vindo da classe média. Em pouco tempo ela percebeu suas ligações com os revolucionários e as explorou em interesse de sua mestra. Ao controlá-lo, ela mantinha os Brujah um passo a frente dos Toreador.

Germaine continuou sua vida dupla como revolucionário e amante da aristocrata Condessa de Adhemar conforme as revoltas se intensificavam. Maria Antonieta, livre para agir por ter um marido fraco, começou a implementar seus próprios planos contra-revolucionários aconselhada pela condessa. Germaine forçado pelo novo surgimento da febre revolucionária, fornecia informações aos Brujah de como explorar as falhas de Antonieta. O primeiro grande golpe Brujah aconteceu em 1789, quando foram capazes de incitar uma multidão a marchar até o palácio de Versalhes. Os Toreador frustraram a tentativa Brujah de assassinar o rei, que agora compreendia quão ousados os anarquistas haviam se tornado. A multidão forçou a família real a ir para o Palácio de Tuileries na própria Paris, e os Toreador entraram em pânico. Em 1791 tentaram tirar o rei e a rainha de Paris.

Os Brujah seguiram o rastro do rei, e ele foi capturado. Sua fuga foi usada como prova de traição. Ele foi forçado a aceitar a constituição de 1791, que o reduzia a um títere. Finalmente, em Setembro, a monarquia foi abolida. O rei sobreviveria por apenas mais uns meses antes de perder sua cabeça na guilhotina, levando os anciões da França a fugir.

A condessa agora tinha que esconder seu envolvimento. Ela imediatamente passou a perseguir Germaine por toda Paris.

A princípio, Germaine havia assegurado sua reputação com os carniçais de Critias, mas logo voltaram sua atenção às buscas de sua própria revolução. Conforme seus poder político aumentava, esqueceram de Germaine rapidamente. Ele foi deixado para os inimigos que fez entre os Toreador. Germaine teria perecido se não fosse muito perspicaz. Ele sobreviveu até Outubro de 1792, mas seus inimigos o estavam rastreando rapidamente. Dias depois de Maria Antonieta ser guilhotinada, Critias retornou.

Sua não vida

Em seu caminho para o novo mundo, Critias abraçou Germaine. O neófito chegou a conclusão de que havia

finalmente recebido sua recompensa. Critias não o dissuadiu desta conclusão. Na verdade Critias esteve guiando os passos de Germaine desde seu encontro na Suíça. Ele viu o rapaz como uma ferramenta útil a ser usada contra a Condessa de Adhemar, mas sabia que transformá-lo num de seus carnicais seria muito óbvio. Depois de ensinar ao neófito o uso de disciplinas, Critias desejou-lhe boas caçadas, deixou Paris e foi para a América.

Germaine saboreou alegremente seus novos poderes, eles eram a recompensa que tanto desejava. Ele caçou por toda Paris ao término da revolução. Germaine sentiu um prazer amargo quando os Girondistas foram derrotados por seus rivais, os Jacobinos, os quais se dizia estarem sendo parcialmente controlados pelo Sabá. Eles começaram a matar qualquer um suspeito de ser contra revolucionário. O reino de terror eliminou os últimos inimigos de uma França democrática, mas os Brujah conseguiram escapar.

Germaine parou de se preocupar com a condessa, julgando que ela tivesse fugido do país. Ainda havia muito a ser feito no reino de terror, muitos legalistas a serem expulsos. A condessa entretanto não o havia esquecido. Numa noite tempestuosa de 1793 ela o encurralou num parque.

A condessa o atacou com total ferocidade. Germaine se surpreendeu com o poder destrutivo que ela possuía. Ferido, ele fugiu, e ela o perseguiu pelas ruas. Se não fosse pela intervenção dos carnicais de Critias, Germaine teria encontrado a morte final. Critias lhes dissera que Germaine agora era um vampiro, e não mais lhes forneceu sangue. Os carnicais deduziram que Germaine seria sua nova fonte. Eles se tornariam seus carnicais e lhes seriam tal como músculos adicionais. Eles já estavam enfraquecidos quando encontraram o ferido Germaine e a condessa, mas como não tinham nada a perder atacaram a Toreador.

Os carnicais garantiram a fuga de Germaine. A Condessa os destruiu facilmente, mas o amanhecer a ameaçava pois o sol já estava por nascer. Ela retornou a seu refúgio para dormir, se preparando para perseguir Germaine na noite seguinte. Germaine se enterrou numa pilha de lixo quando o sol já estava quase nascendo.

Os outros Toreador indiretamente impediram a condessa de perseguir seu inimigo. Eles se perguntavam como era possível aos Brujah superar as mentes políticas mais brilhantes da Camarilla e chegaram a conclusão de que alguém havia traído o clã. A condessa estava agora envolvida numa situação de canibalismo político, conforme o clã voltava-se contra si mesmo em busca de traidores. Ela precisou de toda sua sagacidade para se manter acima de qualquer suspeita. Germaine conseguiu escapar, mas a condessa de Adhemar estava determinada a encontrá-lo, não importa quanto tempo isso demorasse.

Seus Propósitos

Germaine seguiu seu senhor para o novo mundo mas nunca o encontrou. Critias nunca disse seu verdadeiro nome para sua progênie, e a única coisa que o neófito sabia era que seu senhor havia ido para a América. Contudo, Germaine se lembrava do rosto de seu senhor. Ele quer se vingar de Critias por sua quase destruição nas mãos da condessa de Adhemar. Germaine está procurando em todas as cidades da América do Norte onde sabe haver anciões Brujah. Germaine sabe que, uma vez tendo-o encontrado, precisará agir com cautela para destruí-lo. Germaine já esperou dois séculos e obviamente não está com pressa.

Germaine aprendeu a desprezar a Camarilla. Ele vê na Camarilla a mesma coisa que via nos Toreador de Paris: uma classe privilegiada de vampiros que deseja governar as demais. Por este motivo Germaine, sempre que puder, se juntará a atividades anarquistas, mantendo sempre sua identidade em segredo. Ele sabe que é procurado pela Camarilla, mas não sabe que foi incluído na lista vermelha por ninguém menos do que Madame Guil, a atual justicar Toreador.

Sua Natureza

Germaine é um rebelde inveterado. Ele despreza qualquer tipo de autoridade, inclusive as estruturas de poder dos anarquistas. Ele se lembra do abandono por seus "amigos" carnicais e não se preocupa de terem morrido para salvá-lo. As memórias dos terríveis excessos do herdeiro francês e de sua nobreza é tão recente para ele como nos dias em que aconteceram. Ele considera que a Camarilla está recriando a mesma situação, mas de forma bem mais insidiosa (e global). A despeito disso, Germaine vê a máscara como primordial para a sobrevivência cainita (especialmente a sua própria). Ele não colocará a máscara diretamente em perigo a menos que isso lhe signifique uma grandiosa vitória sobre a Camarilla. Germaine não faz amizades e não se preocupa em andar sozinho.

Seu Modus Operandi

Assim como qualquer outro anátema, Germaine se locomove tanto quanto possível. Os contatos com os anarquistas são os únicos que ainda mantém. Ele nunca diz seu nome, embora suspeite que existam Brujah que saibam quem ele é. Em sua maior parte, os Brujah não fazem perguntas. Eles vêm a um dos seus na lista vermelha como uma agressão a todo o clã, especialmente com os Toreador em busca de Germaine.

Quando Germaine se compromete com uma causa, sempre vai até o fim. Embora não trabalhe com o Sabá, Germaine é cuidadoso para não ser vítima de seus métodos de recrutamento. Ele compreende e até aprecia alguns de seus ideais, mas não quer se sujeitar a eles.



Ele vê o sabá como uma manifestação temporária da evolução cainita, algo a ser desfeito uma vez que a Camarilla seja destruída. Não há como Germaine se preocupar menos com os rumores sobre a Gehenna. Ele considera todo o conceito da Gehenna e da golcolda como mera propaganda da Camarilla.

Seus Crimes

Germaine é o exemplo perfeito de um anátema cuja presença na lista vermelha é o resultado de se ter o inimigo errado, um que veio a se tornar um justicar. Ele é um anarquista, mas fez pouco para justificar sua posição entre os mais procurados da Camarilla.

Critias compreende quem Germaine é. Ele o ajuda a se manter um passo a frente de seus caçadores. A condessa de Adhemar, abandonada por Madame Guil, o quer morto. Ela não o faz em prol de Madame Guil, mas por medo de que seu envolvimento na revolução seja descoberto. Ela sabe que os Toreador não a perdoarão. Seus erros já recaíram sobre alguns Toreador de menor escalão, mas Germaine ainda está solto por aí. É a última voz a ser silenciada.

O sabá quer Germaine. Eles estão apenas esperando que ele cometa um erro e se coloque a sua mercê. Eles acreditam que ele seria um bom membro sabá, e que tudo que o falta é um direcionamento adequado.

Clã que o caça

Os Toreador o caçam, mas seu justicar tem feito pouco para rastreá-lo. Madame Guil, contudo, o mantém na lista e encoraja a outros para que o façam.

Germaine

Clã: Brujah

Pseudônimo: Conde Germaine

Senhor: Critias

Natureza: Fanático

Comportamento: Visionário

Geração: 6ª

Idade aparente: 25 anos

Físicos: Força 4 , Destreza 6, Vigor 5.

Social: Carisma 7 , Manipulação 4 , Aparência 4

Mental : Percepção 3 , Raciocínio 5 , Inteligência 5

Virtudes: Consciência 3 , Autocontrole 4 , Coragem 5

Talentos: Atuar 2 , Esportes 1 , Briga 2, Diplomacia 2, Esquiva 5, Empatia 3 , Intimidação 2, Intriga 1, Liderança 3, Expressão poética 1 , Sedução 2, Manha 4, Subterfúgio 2

Habilidades: Acrobacia 2 , Boemia 5 , Escalar 2 , Dançar 2, Debate 3 , Disfarce 2, Etiqueta 5 , Tagarelar 7, Armas de fogo 2, Leitura labial 2, Máscara 3 , Falar em público 1, Furtividade 4.

Conhecimentos: Burocracia 2 , História 2 , Linguística 2, Filosofia 2 , Política 4.

Disciplinas: Auspícios 2, Rapidez 6, Dominação 2, Fortitude 6, Ofuscação 5 , Potência 4, Presença 6

Antecedentes: Aliados 2 , Contatos 3 , Recursos 3

Humanidade: 5

Força de vontade: 7

Imagem: Um homem modesto, despretensioso, tatuado e quase sempre sem camisa.

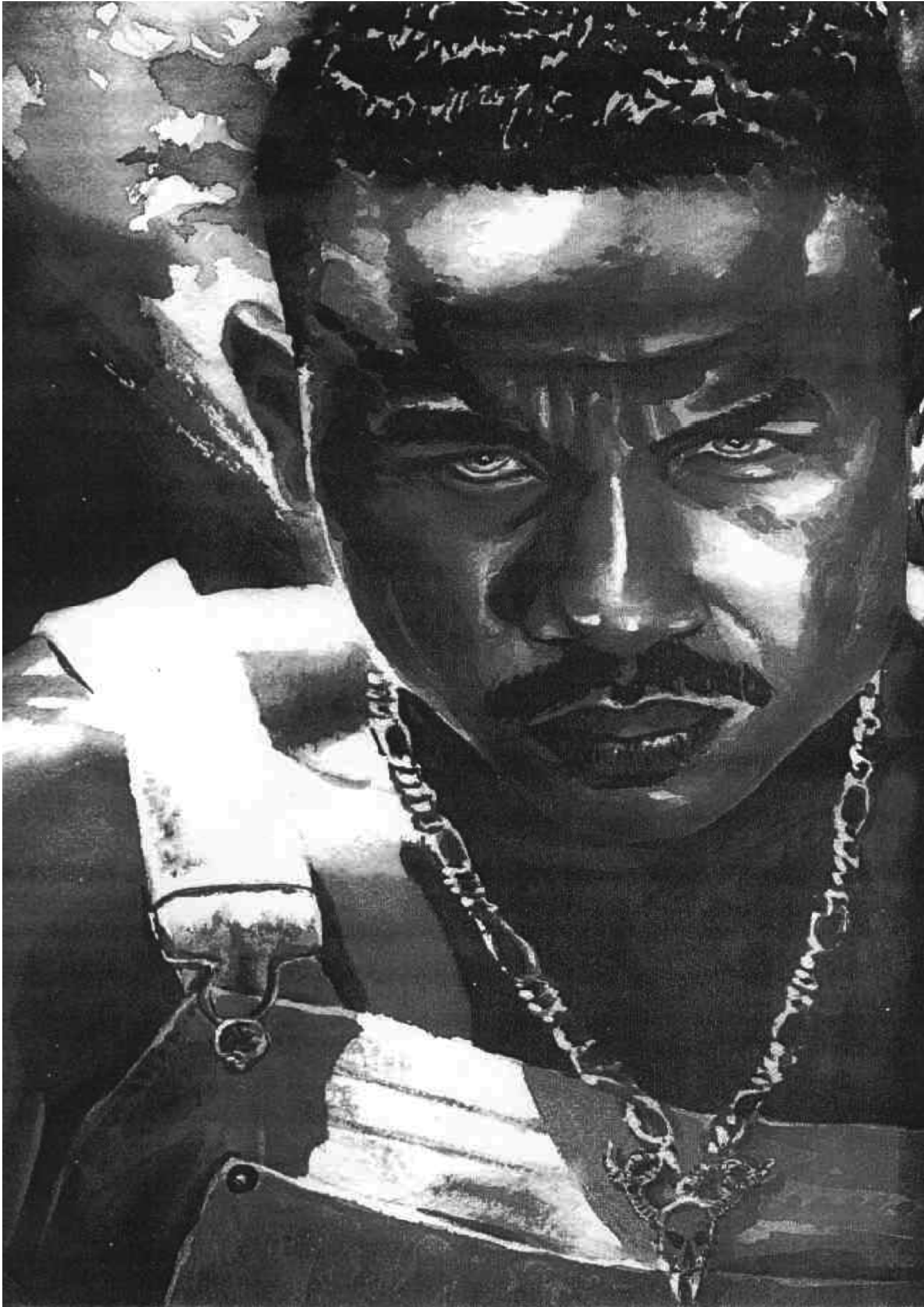
Citação: Se eu me importasse com o que você pensa, teria perguntado, seu filho da puta.

Dicas de interpretação: Você é beligerante por pura satisfação. Na verdade, você intencionalmente finge não entender uma frase, imputando-a com um significado ofensivo só para provocar uma discussão.

Refúgio: Qualquer um.

Influência: Alguma entre os anarquistas.

Observações: Com o sexto nível de Presença, Germaine é capaz de fazer aqueles a sua volta se enfurecerem.



Tariq

Isto é delicioso: ver seu inimigo perecer e pagar para a justiça tudo o que deve
- Eurípides, Eracles

Sua Vida

Durante a sétima cruzada, Tariq, um guerreiro beduíno, permaneceu esperando para defender a cidade sarracena Monsourah. Tariq seguia os ensinamentos de Ali, tio de Mahomet, que garantia aos soldados que se morressem em serviço de seu senhor, sua alma seria transferida para um corpo mais feliz e poderoso. Foi depois de seus estudos dos ensinamentos de Ali que Tariq se devotou ao Velho da Montanha. Ele trabalhou arduamente em seu serviço por 7 anos, culminando na defesa de Mansourah.

Ele não vestiu armadura para a batalha; não tinha medo de morrer a serviço de seu senhor. Sua fé dizia que ele não morreria antes de sua hora determinada. Ele ordenou a defesa da cidade contra o avanço dos cristãos, e junto com 3000 de seus irmãos esperou com sua espada e lança em punho a chegada dos cavaleiros europeus.

A batalha foi longa e dura. Os sarracenos e beduínos surpreenderam as forças dos reis cristãos e seus aliados, os templários e hospitalares. Quando o tambor de batalha sinalizou o ataque, o próprio Tariq arremessou um dardo que acertou em cheio o único olho bom remanescente do líder dos templários. Ele fez homem ir gritando até seu deus.

Os turcos estavam montados, mas ainda assim os cristãos foram capazes de manter uma boa defesa de chão, por fim avançando pelas fileiras muçulmanas. Uma chuva de flechas vindas do outro lado do rio tingiu Tariq, derrubando-o no chão com sua túnica empapada de sangue.

Ele acordou em delírio naquela noite. Os cristãos ocuparam a cidade. Ele se sentia fraco e começou a imaginar vagamente se a morte tinha vindo até ele. Um hospitalário o viu se mexendo e o despertou, enquanto outros de seu povo eram amarrados e esperavam

juízo. Os cruzados arrancaram as flechas de sua perna e de seu estômago, mas não fizeram nada para estancar o sangramento.

Os cruzados o questionaram e interrogaram. Por sua vez Tariq os zombou chamando de covardes que usavam armadura; que estavam esperando pela morte mas que ele próprio era imune a ela até sua hora determinada. Ele também os provocou falando do sucesso em matar o líder dos templários. Num acesso de fúria, cortaram sua língua.

Quando acordou novamente, ainda a beira da morte, viu um beduíno diante de si. Os guardas cristãos passavam por ele, parecendo não perceber sua presença, ainda que o homem estivesse de pé a suas vistas. A grama parecia morrer ao redor do homem, curvando-se mortas para baixo de suas botas conforme este estudava Tariq. O homem estava vestido de preto e ostentava o símbolo do Velho da montanha. Tariq reconheceu seu posto como sendo um dos tenentes de seu senhor e tentou se ajoelhar a despeito das amarras que o seguravam. Os olhos sóbrios do homem cintilaram de satisfação.

O tenente, um homem de face tão escura como mogno, disse ao homem de língua decepada que estava ciente do dardo que havia matado o líder dos templários. Ele revelou que o templário era um servo daqueles que chamou de Camarilla. Acrescentou ainda que Tariq havia servido bem ao Velho da montanha nos últimos 7 anos. Ele agora seria recompensado e começaria sua iniciação de sete anos como um fidal em seu novo clã. Tariq sentiu o prazer do beijo e sua vida sendo drenada para a boca de seu novo mestre. Mas antes que pudesse cruzar para o além vida, o sangue do tenente o trouxe de volta até seu corpo. Como haviam prometido os ensinamentos de Ali, sua alma foi colocada num corpo muito mais vigoroso, um que duraria para sempre.

Sua não Vida

Tariq achou maravilhosa a cidadela chamada de Ninho da Águia. Durante os sete anos que ficou lá, seu interesse nos cruzados diminuiu conforme sua lealdade ao clã e seus interesses imortais cresceram. Ali ele conheceu o Velho da Montanha, o lorde que aprendeu a temer e adorar. Ele não mais precisava de haxixe para se sentir invencível e aterrorizante; o sangue destes antigos seguidores do Único davam-no uma sensação constante de quase onipotência. Tariq serviu bem nos próximos 7 anos, fazendo tudo que lhe era ordenado e aprendendo com grande espanto sobre Caim, a salvação final de seu clã.

Tariq, sério e silencioso, embora reverente e obediente a seu povo, rapidamente galgou posições no clã Assamita. Sua habilidade em conseguir vitae lhe rende muito prestígio. Depois de sua iniciação, Tariq permaneceu em Alamut. Seus serviços foram repassados aos Silsila, os sacerdotes Guardiões do Sangue. Sempre fascinado pela mitologia cainita, particularmente a respeito do Único, Tariq se dedicou aos livros e antigos documentos de Alamut. Quando era despachado para coletar sangue para o clã, passava todo tempo que podia acumulando conhecimento.

No período em que a Inquisição estava em seu ápice, Tariq havia adquirido uma atemorizante reputação como um Diabolista. Por seus serviços ao clã foi recompensado com a redução de sua própria geração. Contudo, a mácula da corrupção oriunda do Abraço, afetou profundamente a forma que Tariq enxergava sua espiritualidade. Tariq sentia estar falhando em sua jornada em direção do Único. Sendo assim, redobrou seus esforços para ser o servo perfeito do Velho da montanha. Tariq jurou que nenhum inimigo lhe escaparia.

As coisas estavam indo bem para os Assamitas durante o período da metade do século XIII. Por causa da Inquisição, das batalhas entre anarquistas e anciões, das reviravoltas do nascimento do Sabá, os membros do mundo ficaram vulneráveis a ascensão Assamita através da diablerie. Tariq era um anjo da morte, reunindo sangue potente para seu lorde em Alamut. Ele participou da destruição do antediluviano Lasombra e de outros membros chave deste clã.

Depois do zênite do movimento anarquista, e do subsequente nascimento da Camarilla, os campos de fácil caçada com os quais os Assamitas haviam se acostumado não mais existiam. Os sete clãs se uniram e convocaram uma caçada de sangue contra os Assamitas. Os esforços da Camarilla eram determinados, a despeito de suas perdas. Sete anos depois, quando o ninho da águia esteve em perigo de ser descoberto, os

anciões assamitas enviaram representantes para a Camarilla, para negociar a paz.

Quando tentou voltar a Alamut, Tariq foi impedido pelos Silsila. Eles o encontraram na floresta e o contaram solenemente o que havia ocorrido. Tariq descobriu que sua recompensa por sua lealdade e seus serviços era o exílio da cidadela. Ele deveria aceitar total responsabilidade pelas diableries que o clã cometera de forma tão aberta contra terceiros. Ele foi escolhido por sua lealdade impecável para que suportasse o ônus no lugar do clã.

Incapaz de fazer objeções, Tariq aceitou o decreto dos Silsila. Entretanto eles não permitiriam a Tariq sofrer esta sentença sozinho. Depois de seu retorno a Alamut, os Silsila invocaram um espírito e o ligaram a Tariq para que o protegesse e o mantivesse em segurança. Deserdado por seu clã, Tariq se retirou no momento em que os Silsila por obrigação relataram sua presença aos anciões Assamitas. Assassinos foram despachados para que o levassem a justiça da Camarilla, mas estes assassinos logo retornavam sem obter sucesso. Eles diziam que Tariq desaparecera no deserto.

Seus Propósitos

Tariq evitou a caçada de sangue contra ele até o presente momento. Seu espírito guardião o mantém absurdamente ciente do que acontece a seu redor. Tariq enxerga através da percepção do espírito, e com o passar dos séculos aprendeu a fazer bom uso desta habilidade.

Tariq não guarda ressentimentos de seu clã. Ele compreende como sua punição foi benéfica para os Assamitas. Tariq é um assassino, isto é tudo que o interessa. Ele ainda busca reconciliação com Caim e continua a praticar diablerie. Como não se submeteu ao ritual que maculou o sangue dos membros nas bocas de seus irmãos, ele caça vampiros por sua vitae. Ele desdenha dos Assamitas antitribu do Sabá, mas não os atacará.

Sua Natureza

Dentre os anátemas, Tariq é o mais inocente das acusações feitas contra ele, e um dos mais perigosos. A Camarilla fez uma grande propaganda sobre ele, que é evidentemente falsa e tolerada por seu clã. Tariq se desconectou de suas emoções; ele reserva toda sua paixão para a busca de sua espiritualidade. Ele é um assassino dedicado e cuidadoso, usado por membros menos escrupulosos da Camarilla e do Sabá para se livrarem de inimigos tenazes. O preço que Tariq cobra sempre é alto.

Tariq não confia em ninguém e não permite nenhuma súplica ou apelo o desvie de sua trilha de destruição.

Seu Modus Operandi

Tariq se move como uma sombra. Seu espírito externo (como ele o chama) se move a seu redor para revelar qualquer ameaça. É quase impossível surpreendê-lo. Ele viajará para qualquer lugar para garantir sua segurança e para cumprir seus contratos. Ele só se alimenta de outros membros. Ele começou a entender que existe um apoio oculto oriundo de seu clã, mas ainda permanece absolutamente solitário. A despeito de seu fardo, Tariq só retornaria a seu clã se houvesse uma guerra aberta contra a Camarilla.

Seus Crimes

Os Assamitas disseram a Camarilla que Tariq matou alguns de seus anciões durante sua fuga de Alamut. Isto é uma completa mentira, mas serve a diversos propósitos pois faz com que a Camarilla o tema ainda mais, e isso o dá uma vantagem. Também é uma forma de convencer a Camarilla de que os Assamitas estão caçando Tariq, o que não é verdade, ainda que finjam aceitar contratos para matá-lo. Tariq está fora do limite de honra Assamita. Eles farão qualquer coisa para protegê-lo, desde que não sejam pegos enquanto o fazem. Se espera que assassinos Assamitas mintam para seus anciões sobre o paradeiro de Tariq, ou a ficarem em silêncio se o tiverem visto.

Indivíduos que precisem ser postos na linha dentro do clã Assamita recebem contratos da Camarilla para matar Tariq; isto assegura uma falha que diminuirá o prestígio

daquele membro. Aqueles que sejam indignos da confiança do Velho da montanha não retornarão desta caçada.

Alguns dos Assamitas de mais idade que se lembram do sacrifício de Tariq estão matando membros de outros clãs e enviando seus crânios de volta a seus justicares como uma vingança silenciosa. A Camarilla atribui este crime a Tariq, mas na verdade isto permite aos Assamitas se livrar de seus inimigos pessoais dentro da seita. Desta forma Tariq ainda os serve mesmo em seu exílio.

Clã que o caça

Os Brujah se lembram dos sacrifícios que fizeram ao impedirem os Assamitas de consumir os anarquistas no princípio de sua revolta, antes da convenção dos espinhos. Eles saboreiam a idéia de ter Tariq como um grande troféu de prestígio o qual exibir para o restante da Camarilla. Juntamente com Kemintiri, Tariq está na Lista vermelha há mais tempo do que qualquer outro anátema. Isto é um grande constrangimento para a Camarilla, por ter conseguido evitar ser capturado por tanto tempo. Todos os clãs tiveram direito ao troféu (direito de caçá-lo) mas tiveram que renunciar passado o tempo determinado. Agora é a vez dos Brujah de oferecer incentivos.

Os Assamitas antitribu consideram a Tariq como um dos seus. Eles buscam recrutá-lo, por saber que Tariq seria um valioso adendo a Mão Negra do Sabá.



Tariq

Clan: Assamita

Pseudônimo: O silencioso

Senhor: Bakr

Natureza: Visionário

Comportamento: Bravo

Geração: 5ª

Idade Aparente: 30 e poucos anos

Físicos: Força 7, Destreza 8, Vigor 6

Sociais: Carisma 5, Manipulação 5, Aparência 5

Mental: Percepção 7, Inteligência 6, Raciocínio 8

Virtudes: Consciência 2, Autocontrole 5, Coragem 6

Talentos: Prontidão 7, Esportes 6, Briga 8, Esquiva 6, Empatia 2, Intimidação 4, Imitação 3, Vasculhar 6, Procura 3

Habilidades: Acrobacia 3, Escalar 5, Demolição 3, Disfarce 6, Condução 2, Escapologia 3, Saque Rápido 4, Armas de Fogo 6, Meditação 5, Armas Brancas 8, Segurança 6, Furtividade 7, Sobrevivência 3, Nadar 2, Armadilhas 6

Conhecimentos: Alquimia 2, Antropologia 1, Arquitetura 2, Astronomia 2, Química 3, Criptografia 2, Eletrônica 2, Geografia 2, Investigação 2, Conhecimento dos Membros 2, Direito 2, Linguística 2, Literatura 2, Matemática 1, Medicina 2, Ocultismo 5, Filosofia 3, Psicologia 3, Teologia 3

Disciplinas: Auspícios 4, Rapidez 3, Fortitude 4, Ofuscação 6, Potência 3, Metamorfose 5, Quietus 8, Viceratika 3

Humanidade: 5

Força de Vontade: 8

Aparência: Tariq é uma figura impressionante com olhos claros contrastando com sua pele negra. Vê-lo geralmente implica num prelúdio de combate, no qual ele se aproximará com calma profissional.

Citação: A língua de Tariq foi decepada

Dicas de interpretação: Escute os outros enquanto falam e decida se deve atacar ou ir embora. Se algo interessante sobre os Assamitas for mencionado, olhe com expectativa.

Refúgio: Abrigos de desabrigados

Influência: Nenhuma

Observações: O sexto nível de ofuscação de Tariq o permite bloquear qualquer tipo de telepatia. Seus 3 níveis adicionais de Quietus o permitem usar seu sangue para reduzir os atributos mentais de seu alvo, tirar sangue de um receptáculo sem contato pela pele, e ter a experiência completa da vida de um alvo ao cometer diablerie.

Rumores: Você caça aos seus por vingança (F); você caça membros por esporte e envia suas cabeças de volta a seus clãs (F); Você foi visto personificando uma figura feminina (V); Você tem algum tipo de senso de perigo sobrenatural (V)



KMJ
94

Valerius Maior

*...eles possuem, além da imortalidade, outra coisa em comum
- um furioso egocentrismo. Cada um é uma força separada,
a qual nunca questionando ou examinando a natureza de sua própria existência,
se move cega e ferozmente para a afirmação de sua vontade em ação.*
--Bernard Knox, tradução de Robert Fagle da Ilíada

Sua Vida

Como um jovem soldado, Valerius serviu entre as 19 legiões que se renderam a Agripa, na batalha marítima de Actium em 31 A.C. Roma não toleraria mais o controle de Cleópatra sobre Marco Antônio. Tendo sido conquistados, os amantes fugiram para Alexandria para cometer suicídio. Valerius, um soldado comum que tinha lutado contra seus amigos romanos, foi rotulado de traidor e trazido acorrentado de volta à Cidade Eterna.

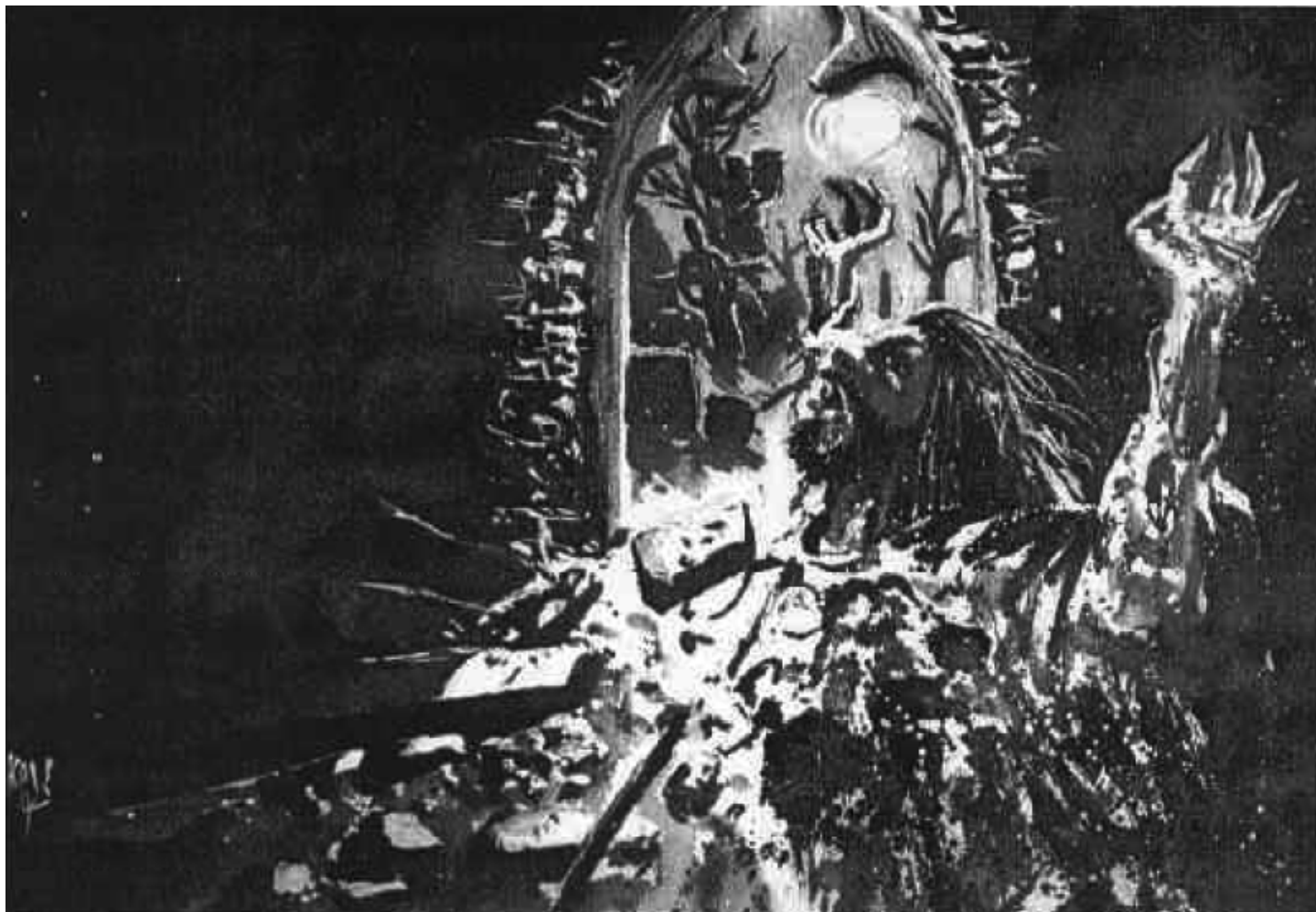
A celebração triunfante que se seguiu foi frenética e violenta. Muitos de seus camaradas foram levados até as arenas para saciar a sede de sangue do povo. Valerius tinha sorte. Se manteve vivo por tempo o bastante para dar aos espectadores uma excitação prolongada. Os mestres de arena decidiram levá-lo aos campos de treinamento do Herculeum para aumentar suas habilidades.

Desde o começo, Valerius não tinha o coração de um guerreiro e seu sofrimento no treinamento não ajudou muito para mudar isso. Ele era jovem e tinha olhos peculiares diferentes um do outro – um azul e o outro castanho escuro. Esta particularidade foi interpretada como uma bênção de Janus, o deus dos portões, cujas portas de seus tempos ficavam fechadas apenas em tempos de paz. Isso o ajudou a sair do campo de combate conforme ganhava a simpatia de seus treinadores. Ele se moldou a semelhança de Mercúrio, esculpindo seu corpo até a perfeição, fazendo qualquer coisa para evitar os jogos de luta. Seus mestres o

treinaram para ser um Mercúrio (emissário) no Coliseu, embora seu trabalho não fosse divino. Valerius caminharia entre gladiadores caídos com um ferro em brasa para ver se estavam realmente mortos. Ele julgava se aqueles que reagiam ao toque do ferro podiam ser enviados de novo ao combate. Seu parceiro, Caronte, dava uma martelada na cabeça daqueles que estavam além de poder receber qualquer ajuda médica.

Valerius executou estas tarefas por alguns anos. O constante rugido da multidão ecoava em seus ouvidos. As vezes fantasiava ser o deus Mercúrio, andando entre os mortos e escolhendo as almas para carregar atravessando o rio Styx. Valerius achava este trabalho perfeitamente adequado ao seu temperamento. Ele via o Coliseu como seu próprio Monte Olimpo, onde observava com empolgação as batalhas entre titãs, cercado por multidões em alvoroço. Ele era o deus dos jogos.

Por algum tempo, sua vida seguiu sem complicações, até que sua aparência incomum chamou a atenção de um rico homem da nobreza que o comprou e tirou da cidade. O vilarejo para onde foi levado se situava nas encostas de uma das Sete Montanhas. Seu novo mestre, Varro, era um homem introspectivo obcecado com a adoração pela mãe terra, Ceres, Dis-Pater e outros deuses do Submundo. Um membro da Ordem de Hermes, ensinou a Valerius seus conhecimentos mágicos, preparando-o secretamente para um sacrifício num ritual no qual iria convocar o demônio Nubarus.



Valerius se provou como um pupilo ávido, ansioso para aprender a magia dos deuses. Ele mostrou excelência no que foi ensinado. Entretanto sentia falta das arenas, um lugar onde estivesse só com suas fantasias. No coliseu havia sido o olho calmo em meio a tempestade de seres humanos alvoroçado e sedentos de sangue. Aqui, na escuridão da noite, seu corpo nu era um altar para os deuses sombrios de Varro; o mago saciou sua luxúria pelo jovem soldado, entoando palavras que fizeram a mente de Valerius rodar. Mesmo em seu fervor, o toque do mago era frio. Isso levou horas, erguendo-se como fogo na pele de Valerius. As palavras mágicas que Varro pronunciava pareciam tão poderosas. Valerius imaginou tê-lo visto flutuando, de forma distorcida, no ar sombrio.

Seu instrutor se tornou mais e mais sinistro. Valerius perambulava na sala como se fosse uma sombra do submundo e o toque das mãos de Varro estavam sempre sobre ele, mesmo quando Varros não estava por perto. Algo sombrio e terrivelmente faminto se assemelhava aos deuses que lhe eram familiares e que conheceu na infância. O medo havia mantido a resistência de Valerius desde o começo, e agora fora a falta de força de vontade de Valerius que o tornou complacente. Na noite do sacrifício, fechou os olhos durante seu estupro e esperou a morte chegar.

Se não fosse pelo erro final de seu mentor durante o ritual no qual o rapaz havia sido preparado, Valerius teria

morrido... ou pior. Nubarus havia aparecido mais cedo, antes do término dos feitiços de Varros. O mago gritou em horror e vacilou, derrubando a adaga de sacrifício. Nubarus sorriu, derrubando pilares de pedra com uma baforada.

Cada ser vivo no vilarejo, pela fúria da entidade, conforme quebrava as proteções místicas de Varros - escravos, animais e plantas foram queimados numa chama fria e escura. Varros tentou murmurar proteções, conforme caía aos pés do demônio. A criatura urrou, silenciando o homem. Ele esperou para sentir os dentes em sua carne já que o medo o havia paralisado. Nubarus se deliciou maliciosamente, dando de ombros à tentativa de Varros de controlá-lo. Ele sorveu a vida do feiticeiro e tocou os olhos fechados de Valerius com um sorriso discreto. O demônio saiu com seu prêmio, deixando Valerius num sono profundo.

Valerius acordou séculos depois, cavando o caminho para fora das ruínas do mausoléu na qual os romanos o haviam enterrado por o imaginarem como mais uma vítima do fogo que destruiu o lar de Varro.

A estase não comprometeu nenhuma das memórias de Valerius. Desperto e grato por ainda estar vivo ele viajou pela Europa do século 17. Depois de realizar alguns milagres em troca de dinheiro, os Tremere o encontraram.

Sua não vida

O clã o comprou com os benefícios do dinheiro e com um lugar pra ficar, até que foi finalmente convidado a estudar na capela de Orleans. Ele estudou por uma década, se provando melhor do que quase todos os magi da Europa Ocidental – todos exceto Grimgroth, o conselheiro da região. Por fim, se Valerius aprendeu muito com os Tremere, os Tremere aprenderam 10 vezes mais com ele. Os membros do Círculo Interno devem muito a Valerius, incluindo os componentes chave para o ritual que Varros elaborou para retirar poder de Nubarus. Na verdade o Círculo Interno não percebeu na época que ele era perigoso, um receptáculo de Nubarus a ser preenchido por este com sua própria corrupção.

Valerius foi um membro respeitado dos Tremere por séculos, e embora as vezes desafiasse suas filosofias, os outros feiticeiros eram tolerantes. Quando Tremere decidiu expandir sua base de poder, Valerius estava feliz em ter voltado ao mundo. Ele havia aprendido tudo que achava necessitar no refúgio do conselho e ficou furioso quando Grimgroth, seu rival, ganhou o assento vazio no Círculo Interno. Além disso, estava curioso a respeito das mudanças em andamento na Europa e alarmado com o desaparecimento progressivo da magia.

Sob observação intensa do clã ele viajou para vários refúgios, instruindo e punindo membros conforme os desejos do clã. Seu poder sobre os outros era um incentivo para nutrir sua lealdade. Valerius continuou a servir seu clã com má vontade até o final do século 17, quando sua não-vida foi estilhaçada pelo passado.

Dos próprios reinos infernais – na verdade da boca do próprio monstro que o consumiu, Varro retornou. O mago possuiu o adormecido Valerius e se trancou com a corrupção que semeou no espírito do rapaz há tanto tempo. Este parasita subverteu a personalidade de Valerius, e quando este despertou com o por do sol, era Varro que olhava pelos estranhos olhos de Valerius.

O próprio Tremere sentiu a possessão e enviou outros do conselho para trazer Valerius até ele. Eles se certificariam das intenções e poderes da entidade habitando o corpo de Valerius e destruí-la se necessário. Tremere secretamente via a oportunidade de roubar os enigmas dos reinos infernais.

De sua parte, Varro compartilhava os conhecimentos e memórias de sua vítima e era capaz de quebrar o laço de sangue Tremere. Ele fugiu para o Sabá em busca de proteção, se juntando aos Tremere antitribu. Os caçadores de recompensas enviados pelos Tremere nunca retornavam.

Varro agora se nomeou como “Maior” (o ancião). Ele era um cúmplice e participante do Sabá até que sua trilha das revelações malignas foi descoberta. Ele passou literalmente pelo inferno, e voltou como um dos agentes mais poderosos de Nubarus. O Sabá está tentando destruí-lo, mas sua taumaturgia negra e investimentos demoníacos são muito poderosos.

Tendo já extrema confiança de que a mente de Valerius tinha deixado de existir, Varros acabou sendo alertado do contrário ao perceber que algo estava errado ao observar mudanças em sua personalidade.

Atualmente os planos de Maior é colocar os outros membros da lista negra sob a bandeira do Grande Infernal. Para este fim, ele lidou com Kemintiri, a setita que deu origem a Lista. Para conseguir obter informações sobre ela, precisou fornecê-la a Mistura de Vitalidade, uma receita do Sabá. É praticamente impossível a ele fazer isso, considerando sua expulsão da setita, então usou sua mágica Tremere para ao invés disso, colocar uma aura mágica numa versão placebo da poção. Ainda que tenha entregado a poção falsa, não recebeu a resposta de Kemintiri e acredita ter sido traído. Na verdade o pacote que ela enviou foi interceptado por um arconte da Camarilla. Valerius ainda pretende seduzir a setita à trilha das revelações malignas.

Além disso, ele deseja destruir os Tremere da Camarilla, seus maiores rivais místicos. Valerius tornou sua ruptura com os Tremere extremamente visível a todos para trazer medo e desconfiança da Camarilla sobre o clã, o que não surtiu efeito. Mesmo na era moderna Maior continua a envergonhar publicamente os Tremere, mas sob nenhuma circunstância revelará os segredos deles e nem os seus. Ele faz ameaças de levar o conhecimento dos Tremere para outros magos, mas não sabe nada das tradições modernas e é relutante em se colocar a sua mercê.

Sua Natureza

Maior não compreende totalmente o estado de sua própria mente. Como Varro, ele possuiu o corpo do vampiro Tremere, e sua personalidade presume que seja dominante. A mente e experiências de Valerius não estão mortas, mas sim se integrando com Varro e formando um novo ser composto. O resultado mais dramático disso é o crescimento da consciência de Maior. Ele vem lutando para superar sua própria culpa de levar adiante muitas de suas maquinações. Parte dele (a parte que representa Valerius) o faz desprezar o Poder Infernal que está servindo, o que entra em conflito com sua necessária devoção. Assim, passou a ficar mais e mais confuso ao considerar a ética de suas ações.

Seu Modus Operandi

Maior é cuidadoso para não se afastar das áreas que lhe são familiares e prefere permanecer em regiões populosas. Ele tem pavor de Lupinos e se move de cidade para cidade por meio de seu investimento demoníaco Jornada ao Reino Espiritual. Mesmo nesse modo de viagem ele vigia constantemente para detectar a presença de garous viajando pela Umbra.

Maior frequentemente comparece a eventos de esportes violentos por ainda reter as memórias (e afinidade) pelas arenas romanas. Ele comparece a brigas ilegais de cães, combates e lutas de rua. Por causa de suas experiências nos Reinos Infernais ele ouve um ruído constante e portanto mantém algum barulho em execução para sua distração.

Seus Crimes

Os Tremere fizeram de Valerius sua prioridade maior, mas de forma discreta para não chamar atenção ao lavar roupa suja. A Camarilla não sabe quão abominável Maior é, ou que os Tremere estão tentando aprender seus segredos infernais. Maior cometeu muito mais atrocidades do que recebe crédito, mas a Camarilla o conhece como um membro poderoso do Sabá. O que a Camarilla sabe é que Maior apenas sabe muito sobre eles e que o Sabá ganharia uma vantagem perigosa se a seita não puder exterminá-lo. Em virtude da interceptação da mensagem sobre a Lista Vermelha tirada dos agentes de Kemintiri, a Camarilla colocou Maior como o terceiro nome da lista. Embora esta reestruturação da lista não tenha precedente, os Justicares estão de acordo de que ele é capaz de ter sucesso em formar uma seita de anátemas.

Clã que o caça

Os Tremere desejam fervorosamente trazer Maior de volta para suas prisões, pois ele está possuído por um mago infernal. Eles acreditam poder aprender muita coisa em primeira mão sobre os Reinos Infernais se puderem ganhar controle do espírito. Eles não temem que Maior cumpra suas ameaças de entregar seus segredos aos magos, o Círculo Interno sabe que ele é mesquinho e egoísta no tocante a conhecimento. O Círculo Interno está elaborando um plano intrincado para colocá-lo sob jugo do clã.

Externamente os Tremere culpam o Sabá por sua “abdução” para manter as aparências a respeito da saída espalhafatosa do cainita. O clã insiste que ele seja trazido a eles estacado, pois não é responsável pela mudança. Por trás dos bastidores, a real razão é de que Maior tem o potencial de ser muito valioso para eles.

Valerius Maior

Clã: Tremere - **Senhor:** Varro

Pseudônimo: Olho-Estranho - **Idade Aparente:** 20

Natureza: Arquiteto - **Comportamento:** Bon Vivant

Geração: 7ª - **Abraço:** século XVII

Físico: Força 5, Destreza 6, Vigor 7

Social: Carisma 6, Manipulação 8, Aparência 4

Mental: Percepção 6, Inteligência 8, Raciocínio 6

Talentos: Briga 3, Esquiva 5, Empatia 3, Intimidação 4, Intriga 6, Liderança 4, Lábia 2, Instruir 5

Perícias: Empatia com Animais 1, Etiqueta 3, Herbalismo 4, Máscara 4, Pesquisa 6, Cavalgar 2, Leitura Dinâmica 4, Estilo 4.

Conhecimentos: Alquimia 4, Astrologia 2, Astronomia 2, Biologia 2, Química 1, Heráldica 3, História 5, Cultura da Família 5, Linguística 8, Cultura dos Magos 5, Ciência Militar 1, Ocultismo 7, Filosofia 3, Ciência 3, Cultura Espiritual 4.

Disciplinas: Auspício 7, Rapidez 1, Daimoinon 5, Dominação 6, Fortitude 3, Necromancia 4, Ofuscação 2, Tenebrosidade 3, Presença 3, Taumaturgia 8, Viceratika 2.

Trilhas Taumátúrgicas: (Trilha da Conjuração 5, Trilha da Corrupção 4, Controle dos Elementais 4, Sedução das Chamas 4, Movimento da Mente 4, Poder de Netuno 4, Taumaturgia Espiritual 3).

Antecedentes: Contatos 4, Recursos 4, Aliados 2.

Virtudes: Consciência 2, Autocontrole 6, Coragem 4

Moralidade: Humanidade 4

Força de vontade: 9

Imagem: Maior tem olhos de cores diferentes - um é azul e o outro é castanho. Ele esconde um ou outro com o cabelo. Ele é um homem soturno que prefere se vestir em tons de púrpureo ou preto.

Dicas de Interpretação: Balance a cabeça como se você ouvisse uma música enlouquecedora se repetindo em sua mente. Murmure quando não há ninguém falando. Você é um pouco atormentado.

Citação: “Você pensa que a aposta vale a pena? Vá em frente, pense nisso.”

Influência: Uma vez em alta posição hierárquica Tremere, você tem uma pequena influência no Sabá. Você lhes presta serviço por aquilo que quer (mas mantenha sua identidade em segredo!)

Notas: Maior tem uma fantástica variedade de Rituais a sua disposição, incluindo muitos que nenhum Tremere tenha descoberto. Em adição, ele criou muitos itens místicos para ajudá-lo. Narradores devem se sentir a vontade para dar **QUAISQUER** poderes que acharem adequados.

Seus 2 níveis extras de Auspícios permitem a ele predizer eventos que não o envolvam e saber quando alguém está escondido misticamente (Invisível, Ofuscado, Arcano e coisas do gênero).

Seu Sexto nível de Dominação é um poder novo e permite Dominar os outros que vejam sua imagem ou escutem sua voz gravada.

Rumores: Você é um vampiro do sabá (F), Você está trabalhando com o sabá (V ou F), Você está tentando contatar o arcanum (F), você tem medo do silêncio (V)



Petaniqua

*A Fome pode explicar muitos atos.
Pode-se dizer que todos os atos desprezíveis são feitos para satisfazer a fome.
--Maxim Gorki, Inimigos*

Sua Vida

Myrtale nasceu como princesa de Epirus, uma pequena ilha grega que devia lealdade ao império macedônio de Phillip II. Ela viveu mimada e despreocupada, mas conforme foi chegando a idade adulta, se deliciava em descobrir conhecimentos secretos que eventualmente a levaram até a floresta de Samothrace. O culto secreto de Cybele, a deusa sombria da fertilidade, lhe deu as boas vindas. Ali ela conheceu Philip entre os participantes, e um ano depois se tornou sua rainha. Um ano depois disso ela lhe daria um filho de nome Alexander, filho que um dia governaria o mundo civilizado.

Esta união não estava destinada a durar. Phillip, um adúltero, fez diversos casamentos políticos para cimentar várias alianças. Myrtale, que agora era chamada pelo nome de Olympias, o considerava um rude bárbaro e o desprezava cada vez mais. Concomitantemente, Philip começou a temer sua esposa e a estranha religião que ela havia trazido até as colinas ao redor de Pella, a capital. Seu temperamento violento e atitudes dominadoras ficavam mais aparentes conforme o tempo passava. Um abismo separou os dois logo após o nascimento de seu filho.

A religião de Cybele dominou Olympias pela próxima década. Cybele era uma matusalém malkaviana que gostava de sangue de homens que castravam a si mesmos durante seu frenesi em cerimônias orgásmicas. Ela exercia influência sobre algumas das cidades-estado gregas do continente, mas rivais dentro do próprio clã tramavam contra ela. Cybele precisou fugir para a floresta, trazendo consigo sua misteriosa religião. A violência de Olympias chamou a atenção do imortal sombrio, que permitiu a rainha lentamente avançar em seu caminho até o oculto e até aos mistérios interiores.

Conforme Phillip marchava para aniquilar as rebeliões que ameaçavam suas fronteiras, Olympias se tornou amante de Cybele, provando o sangue de suas deusa e ficando suspensa no tempo. Ela venerava a malkaviana, servindo como um carniçal fanático e usando seu poder na corte do rei para proteger a matusalém de planos de outros malkavianos inimigos. Cybele cultivou o ódio de Olympias pelos homens. Ela permitiu apenas Alexander ser a exceção.

Olympias estava determinada a trazer Alexander até a glória de seu mundo sombrio. Ela focou a atenção deste em seus supostos ancestrais divinos, tal como Heracles, o filho mortal de Zeus. De acordo com as lendas, Heracles ganhou sua própria imortalidade pelo uso de força e perseverança.

De sua parte, Cybele achou a Ásia menor como uma promissora base militar com a qual poderia lutar contra o resto de seu clã. A luta por poder no clã malkaviano a tirou da Grécia, mas agora aquela cidade estava sujeita ao domínio macedônio. Phillip mantinha o título de Hegemônico, o líder militar dos estados gregos. Seria seu dever liderar os gregos na revolta contra o império persa que os dominava. Cybele lambeu suas feridas em Pella, certa de que os bárbaros macedônios eventualmente se tornariam uma estaca em suas mãos, a qual poderia colocar no coração de seus inimigos.

Jogar seu filho contra Philip não era difícil, considerando os poderes que Olympias recebia de sua mestra. Ela criou um garoto orgulhoso e implacável. Treze anos depois seu pai retornou de uma campanha militar e o levou para ser educado pelo próprio Aristóteles. Olympias se voltou ainda mais intensamente a sua religião até que, em 337, Phillip oficialmente se divorciou dela.

Alexander escoltou sua mãe de volta até Epirus. Cybele foi com ela para viver a solidão do reino naquela ilha. A rainha manteve ardendo em fogo brando seu ódio por Phillip. Logo depois, Olympias começou a sonhar com Alexander de pé sobre o pescoço de seu pai numa arena onde haviam estátuas dos deuses que o olhavam com aprovação. O sonho vinha repetidas vezes, assombrando suas noites.

Durante este tempo, o clima entre Alexander e seu pai não era bom em função de diversas discussões constantes entre os dois. O próximo casamento de Phillip logo resultou num filho, um novo herdeiro ao trono que poderia tirar o lugar de Alexander.

Quando Olympias soube da notícia, implorou para ser abraçada por Cybele e jurou servi-la para sempre.

Engenhosamente, Cybele preparou um teste para obrigar a presunçosa Olympia a merecer sua verdadeira imortalidade: o regicídio de Phillip por sua própria esposa. A deusa sabia que Epirus nunca seria uma proteção suficiente contra os malkavianos do continente. Ela considerou a possibilidade de que o novo herdeiro da Macedônia pudesse até se aliar com seus inimigos, talvez até aliar-se a eles com o propósito de destruí-la. Ela decidiu que Alexander deveria se sentar ao trono macedônio.

Olympias rapidamente concordou e entrou em contato com seu filho. Ele veio se encontrar com ela, e juntos fizeram planos para a morte de seu pai.

No banquete de casamento da irmã de Alexander, Cleopatra, Olympias mandou seu assassino, um oficial do exército macedônio que havia sido sexualmente abusado por outros oficiais, um homem cujas reclamações para com Phillip eram completamente negligenciadas. Durante uma parada na qual Phillip caminhou por entre os 12 deuses (com uma imagem de si mesmo entre eles), o assassino desferiu o golpe mortal. Três amigos de Alexander, cúmplices do plano de Olympias, perseguiram e silenciaram o infeliz traidor. Quando Olympias ouviu sobre o sucesso do assassinato, soube que seu sonho profético estava realizado.

Quando Alexander assumiu o trono, Olympias abriu os portões da cidade para sua senhora sombria. Ela recebeu o beijo entre os participantes dos jogos do funeral de Phillip

Sua não vida

Em 323, depois de ter conquistado as terras da Grécia, Egito e Cártago, e de ter se tornado o soberano do império persa, Alexander foi ferido na Índia e morreu

de febre. Ele foi o foco dos estratagemas e contra estratagemas vampíricos por toda sua vida, uma vítima de exploração do seu próprio orgulho. Olympias teria viajado até o lugar onde seu filho veio a morrer na Babilônia, mas Cybele não permitiria que ele fizesse de seu filho um imortal.

Olympias, que havia desfrutado de um poder sem igual no maior império que o mundo tinha visto, precisou fugir para salvar sua não vida diante da nobreza mortal que a desprezava. Com sua senhora perturbada, ela fugiu da Macedônia.

Elas viajaram para Delphi e ali fizeram sua residência., sendo recebidas por 13 vampiros misteriosos, todos membros do clan True Brujah. Estes membros, que traçam sua ancestralidade até a um dos netos de Caim, adoravam o deus Sol Apollo e controlavam o oráculo da cidade. Dentro das cavernas onde ficava o oráculo, Olympias e sua senhora encontraram refúgio. Ela contou ao True Brujah sobre seu sonho profético da morte de Phillip, e eles a ensinaram como controlar suas próprias habilidades de previsão. Ela observou suas estranhas manipulações do tempo e os viu predizer o futuro. Os Brujah a disseram que tinham aprisionado o próprio tempo em algum lugar naquelas profundezas. Olympias se tornou uma sacerdotisa, uma oráculo e outros vinham até ela. Sua habilidade para predizer o futuro ficou forte, sua vulnerabilidade a este dom também.

Em troca da proteção de seu refúgio, os True Brujah exigiram sua cooperação em quebrar a maldição que os impedia de cruzar a fronteira tanto terrestre como marítima em direção a Ásia. Ela concordou, entregando um talismã de solo asiático para que os True Brujah usassem. Em retorno, Olympias encontrou sua senhora incinerada no sol até virar uma casca fina. O que quer que tenha ocorrido em sua ausência, a seita de vampiros havia desaparecido na noite usando seus estranhos poderes.

Nos poucos e próximos séculos, Olympias viajou. Ela temia que os Malkavianos tivessem se fingido como sendo estes True Brujah, uma vez que todos os membros com quem ela veio a ter contato riram da idéia de qualquer progênie de Brujah exceto Troile. Uma coisa era certa: Cybele havia perdido a luta contra seu clã de origem. Olympias temia que eles também viessem atrás dela, mas ficou intrigada com o fato de ter sido enviada para longe no exato momento que sua senhora fora assassinada. Pior ainda, ela se perguntava porque não havia conseguido antever o ocorrido. Era como se os True Brujah tivessem bloqueado suas visões.

Como o medo de uma captura continuava a assombrá-la, Olympias viajou para o que ela acreditava ser a solidão do meio selvagem. Foi ali que ela descobriu os Lupinos. Usando suas habilidades para impedir que a detectassem, ela os observou e os ouviu em silêncio por séculos e aprendeu seus segredos. Infelizmente, sua presciência chamou a atenção de algo muito pior do que tudo que ela já tinha encontrado em sua não vida. Ela trombou em uma das garras da Wyrn.

Quando a Inquisição chegou, obliterando os mortos vivos, Olympias saiu das florestas e com alegria se juntou ao recém-criado Sabá. Suas razões eram simples: ela odiava os homens e a igreja patriarca cristã que estava acabando com todas as religiões pagãs. Ela executava uma cruzada pessoal por sua senhora malkaviana, cobrando dívidas de sangue tanto de mortais como de imortais. O Sabá a aceitou por causa do poder que ela veio a exercer sobre os garous corrompidos. O líder entre seus lacaios eram os Dançarinos da Espiral Negra, atraídos pela aura da Wyrn que circundava Olympias. Elas a nomearam de Petaniqua, os Olhos Negros da Wyrn.

Inicialmente, o medo de Petaniqua sobre os Malkavianos era infundado. Depois da morte de Cybele, o clã eventualmente saiu de Roma. Eles não tinham nenhuma querela contra a neófita. Mas conforme o Sabá ganhava força e a Camarilla descobriu sobre Petaniqua (e seu envolvimento com os Lupinos), os Malkavianos decidiram destruí-la pelo bem do clã. A despeito de sua rede precognitiva, Petaniqua foi pega desprevenida em sua cidadela por anciões do clã e quase foi destruída. Dançarinos da Espiral Negra vieram em seu auxílio, salvando-na da morte final e expulsando os malkavianos. Ainda assim Petaniqua ficou tão enfraquecida e brutalizada que caiu em torpor.

Em meados dos anos 60, os Dançarinos da Espiral Negra a tiraram de seu longo sono usando seus rituais sombrios. A despeito de seu encantamento com as mudanças que reformularam o mundo, ela rapidamente buscou restabelecer seus contatos entre os membros do Sabá como uma malkaviana antitribu.

Seu retorno ao Sabá foi recebido com alguns atritos e com desdém. Ela sobreviveu com facilidade ao ritual de criação e a todos os testes de aceitação com uma fria indiferença. Rapidamente galgou os degraus do poder, seu objetivo era associação com a Inquisição. Isto ela conseguiu ao viajar para a Cidade do México para ministrar a visão de justiça do Sabá. Tendo conseguido uma posição segura, estava livre para atingir seus próprios e diversos objetivos. A trilha das revelações malignas a seduziu, mas ela considerou as crenças Garou como sendo a verdadeira resposta para sua espiritualidade distorcida. Ela adorava a Wyrn em cerimônias secretas quando viajava com seu grupo Sabá pela cidade do México.



Quando o líder de seu grupo descobriu a existência de um dos anátemas da lista vermelha da Camarilla, concebeu um método perfeito de infiltração nas linhas inimigas: Destruir o anátema e requerer a recompensa. Ao destruir o criminoso da Camarilla e ganhar privilégios, um agente do Sabá poderia rapidamente se infiltrar nas fileiras inimigas. Ele planejou com o resto de seu grupo para atacar o anátema.

Durante os estágios de planejamento, Petaniqua subitamente viu uma chance de se redimir com seu próprio clã ao mesmo tempo que se tornaria um espião do Sabá infiltrado entre eles. Ela não podia permitir que o líder de seu bando usurpasse sua chance de ficar mais perto do inimigo do que qualquer outro membro Sabá já esteve. Numa não característica falta de receio em arriscar, ela sobrepujou seu grupo e estacou o anátema. Depois disso, foi reclamar o prêmio.

O retorno para a Camarilla quase custou sua não vida. Os malkavianos lembraram dela e convenceram os outros clãs de que Petaniqua jamais seria digna de confiança. Eles imediatamente requisitaram que ela fosse colocada na Lista Vermelha, e foram atendidos. Ela foi posta na mesma posição do anátema que havia acabado de assassinar.

Petaniqua escapou, mas a compreensão de que não haveria reconciliação com seu clan de origem, destruiu a pequena fagulha de sanidade que ela ainda tinha. Ela fugiu para as florestas, perseguida agora também pelo Sabá.

Seus Propósitos

Petaniqua foi escravizada pela Wyrms desde que começou a espiar no sombrio mundo espiritual dos Garou. Ela transferiu a lealdade que tinha por Cybele para esta manifestação maculada da Wyrms. A Camarilla adicionou a Lista Vermelha da qual ela removeu um de seus inimigos. A Camarilla acredita que ela ainda trabalha em conjunto com o Sabá. O líder de seu grupo, trapaceado na vitória e prestígio que desejava em seu clã, busca incansavelmente destruí-la.

Petaniqua se focou na Camarilla, e em suas perturbações fará tudo que puder para destruir a seita. Ironicamente ela ainda deseja a reconciliação com os Malkavianos da Camarilla, e presume que deve subjugarlos primeiro. Ela planeja usar os garou para ajudá-la em sua defesa.

Sua Natureza

Petaniqua não consegue descansar a menos que esteja no controle do seu ambiente. Deixar de estar no controle, mesmo que seja por um momento, a leva a ira. Recentemente Petaniqua começou a ter sonhos do mundo em chamas, e se viu soprando chamas que ela mesma havia criado. Ela vê vampiros antigos levantando de suas tumbas, tumbas que ela cavou. Desta vez ela

não tem idéia do que estas visões representam, mas sabe que não deve desconsiderá-las.

Seu Modus Operandi

Petaniqua costumava ser uma planejadora que atua nos bastidores, mas a falha de sua estratégia contra a Camarilla a deixou mais ousada e destemida. Ela abandonou a sociedade vampírica e passa a maior parte do seu tempo com os Lupinos corrompidos, preparando seu próprio exército para marchar contra a Camarilla. Isto é uma tarefa difícil, especialmente pelo fato dos seus seguidores não serem totalmente racionais. Se os Dançarinos da Espiral Negra fossem mais racionais, seus planos poderiam muito bem acabar dando certo. No futuro ela pretende atacar a própria Máscara, sem se preocupar com as consequências. Ela de modo inequívoco acredita que a Gehenna é um mito cujo propósito é dar controle para a Camarilla e uma causa para o Sabá.

Seus Crimes

Petaniqua é um pária moderno e um conveniente bode expiatório para crimes cometidos por poderosos anciões da Camarilla quando estes precisam colocar a culpa em alguém. Petaniqua tem pouco a perder a esta altura. Alguns vampiros comentam em sigilo que os Justicares freiam seus alastores na perseguição a Petaniqua para manter o bode expiatório de seus clãs. Uns poucos dizem até que eles têm propósitos ainda mais sinistros para frear a perseguição.

A própria Wyrms se concentra em Petaniqua e seu controle sobre ela é inexorável. Ela nunca estará livre de corrupção, assim sendo sua mácula pode ser detectada pelos Garou a longas distâncias. Como saiu do torpor faz apenas 30 anos, os garou ainda não compreendem a ameaça que ela representa.

Clã que a caça

Os malkavianos querem Petaniqua mais do que qualquer outro clã. Eles irão aceitar qualquer coisa para colocar as mãos nela, embora a forma que irão recompensar o Alastor que a capturar, é imprevisível tal como qualquer negociação malkaviana. Os Gangrel a temem. Eles a querem destruída por causa do controle que possui sobre os Lobisomens. Os lupinos estão começando a aprender coisas sobre ela, embora a maioria não venha a considerá-la como um perigo real até que seja tarde demais. Curiosamente os altos escalões do Sabá ainda a consideram como um de seus membros, por terem ficado impressionados com sua ousada estratégia contra a Camarilla. Eles planejam se reconciliar com ela depois de terem aprendido mais sobre sua conexão com os Lupinos, embora o antigo líder de seu grupo busque sua destruição.

Petaniqua

Clã: Malkaviano

Pseudônimo: Myrtale, Olympias

Senhor: Cybele

Natureza: Autista

Comportamento: Autocrata

Geração: 5ª

Idade Aparente: 30 anos

Físicos: Força 6, Destreza 6, Vigor 8

Social: Carisma 5, Manipulação 7, Aparência 6

Mental: Percepção 5, Inteligência 7, Raciocínio 8

Virtude: Crueldade 5, Instintos 4, Moralidade 4

Talentos: Atuar 2, Prontidão 3, Briga 6, Esquiva 7, Sonhar 6, Empatia 2, Intimidação 3, Intriga 5, Liderança 6, Sentir dissimulação 3, Manha 6, Subterfúgio 7

Habilidades: Empatia com animais 3, Alteração corporal 3, Disfarce 4, Etiqueta 3, Herbalismo 6, Hipnotismo 7, Interrogar 4, Armas brancas 5, Furtividade 4, Sobrevivência 4, Tortura 3

Conhecimentos: Alquimia 5, Astrologia 2, Conhecimento da Camarilla 2, Conhecimento das Fadas 1, Genealogia 2, História 3, Conhecimento dos membros 4, Linguística 5, Conhecimento Lupino 7, Medicina 1, Naturalismo 2, Ocultismo 6, Política 4, Conhecimento do sabá 4, Conhecimento Espiritual 5

Disciplinas: Auspícios 6, Quimerismo 5, Demência 7, Dominação 4, Ofuscação 5, Metamorfose 4, Taumaturgia 7 (Manipulação espiritual 5, Controle elemental 4, Trilha de Morpheus 4, Sedução das chamas 2, Movimento da Mente 2, Trilha da Conjuração 2), Vicissitude 2.

Antecedentes: Contatos 5, Recursos 2

Humanidade: 2

Força de Vontade: 8

Imagem: A coisa mais impressionante em Petaniqua é a sua imponência, ela se move como uma rainha, como se fosse dona de tudo. Ela tem cabelos negros, belos olhos de tom púrpura e se veste como uma xamã. Ela usa crânios de cascavéis, chocalhos e ossos de pássaros como ornamentos

Citação: Eu já fui a rainha do mundo , e serei novamente eu te prometo. Agora você tem minha permissão para morrer.

Dicas de interpretação: Seja tão esnobe quanto possível, em seguida mude para a rotina assombrosa de uma curandeira. Você despreza a todos igualmente, e não tem receio de lhes dizer isso. Sempre lembre aos outros que você descende dos deuses.

Refúgio: Cavernas, ou numa casa com porão.

Influência: Alguma influência entre os Dançarinos da Espiral Negra

Observações: O sexto nível de Auspícios a permite olhar no mundo espiritual chamado Umbra. Com seus dois níveis extras de demência ela pode colocar perturbações incuráveis em seus alvos e torná-los em assassinos de sangue frio. A maioria dos seus rituais lidam com espíritos e com adivinhação.

Rumores: Você é um membro dos Dançarinos da Espiral Negra (F), Você é uma Seguidora de Set (F), Você é a mãe de Alexandre o Grande (V), Você é caçada pelos Garou (F, eles ainda estão aprendendo sobre você)



Kemintiri

*Para onde quer que eu voe é o inferno, eu mesmo sou o inferno.
E na última profundidade, outra profundidade ainda maior se revela ameaçando me devorar.
Em comparação, o inferno do qual sofro parece ser um paraíso*
-- Milton, *Paraíso Perdido*

Sua Vida

Isis estava morta. O culto que havia se formado a seu redor, os guardiões do Feitiço da Vida, lamentou durante séculos até que Hórus, seu filho, subiu novamente do Limbo como uma múmia. A alegria dos mágicos foi emudecida, pois a influência de Set sobre a nobreza egípcia havia recentemente terminado. Eles souberam que Hórus teria de enfrentar a criatura sanguinária durante anos à vir. Eles o ajudaram destruindo os Seguidores de Set ao longo das Duas Terras, o Culto de Isis estava aterrorizado com o castigo do deus das trevas. Enquanto Hórus e seus seguidores lutavam contra os Setitas, o culto tentava se isolar da terrível carnificina.

Em seu isolamento, Hórus os fortaleceu com segredos que ele tinha aprendido além do sepulcro. Então, preocupado que os mágicos mortais pereceriam antes das crianças monstruosas de Set, ele lhes ordenou que usassem o precioso Feitiço da Vida para criar uma vanguarda de guerreiros contra as Serpentes. Esta ordem foi obedecida.

O culto continuou escolhendo os homens e mulheres egípcios que ouviam a verdadeira voz, aqueles cujos corações eram equilibrados nas balanças dos deuses contra a pena eterna da verdade. Estes humanos puros foram trazidos ao culto, eventualmente para se tornarem múmias. Quando por fim Hórus teve que se retirar para seu próximo ciclo de morte (com Set esperando pacientemente na escuridão), ele ordenou que a prática continuasse. Ele deixou o Culto de Isis mais forte, mas não estavam imunes às sinistras artes da corrupção de Set.

Kemintiri nasceu durante a 19ª Dinastia, no reinado de Seti I. Nesta época, o Culto de Isis estava sendo cuidadosamente guiado através de Set enquanto o vampiro restabelecia seu domínio sobre a nobreza egípcia.

O Faraó marcou seu reinado chamando a si mesmo de Filho de Set e exaltando o Deus Vermelho. As efígies de Set, uma vez destruídas, foram reconstruídas como os protetores da casa real. Seus atributos eram exaltados na coragem militar do rei. O Faraó havia prometido construir o templo mais magnífico para seu deus, se ele assegurasse o longo reinado de seu filho, Ramsés.

O templo foi construído, e as mulheres mais belas da terra serviam como sacerdotisas para honrar a Set. Entre estas, a jovem Kemintiri subiu rapidamente ao topo da ordem. Ela era de forma sobrenatural, uma camaleão qualificada com um talento marcante de fazer as escolhas certas e assim, escalou os degraus da seita. Na política do templo, ela era intuitivamente suprema. Sua aparente devoção para com todos os deuses chamou a atenção do Culto de Isis. Negligenciando a indagação de Hórus para aqueles com a voz verdadeira, os mágicos escolheram Kemintiri por sua beleza e conhecimento teológico.

Durante sua estada no templo de Set, o deus das trevas havia visto Kemintiri mais de uma vez. Ela ficou fascinada com sua beleza, um guerreiro com cabelos e olhos tão vermelhos quanto o mal egípcio. Embora ele nunca a tivesse tocado, falou suavemente de sua beleza e perspicácia. Este senhor majestoso encantou Kemintiri.

O lisonjeio dele não foi sem propósito; Set desejava para si um servo leal dentro do Culto de Isis. Ele havia obtido o instrumento perfeito na forma desta jovem e primorosa mulher.

No Culto de Isis, Kemintiri aprendeu muito da magia ensinada pelos magos. Set tinha lhe pedido que obtivesse o Feitiço da Vida para ele, e ela havia concordado. Com paciência consumada, ela esperou e aprendeu tudo o que lhe foi ensinado e fez tudo aquilo o que lhe foi requerido. Set esperou por um longo tempo para que ela lhe entregasse o segredo da verdadeira imortalidade em suas mãos. Depois de uma década de estudo, Kemintiri aprendeu o misterioso Feitiço da Vida.

Ela teria levado o mistério para Set, mas Hórus despertou de seu ciclo de morte. Ela foi fascinada de repente por esta nova criatura com as histórias que ele lhe contou. Ela havia aprendido tanto sobre ele previamente; mas a pessoa real a impressionou de tal forma como Set nunca havia feito. Ela se tornou uma verdadeira crente na causa de Hórus e do culto.

Imediatamente, ela contou o plano de Set a Hórus, pronta para morrer por sua deslealdade. Hórus a perdoou encontrando agora sua verdadeira voz. Ele usou-a como exemplo para mostrar aos outros magos como Set havia os usado por gerações, e tinha trazido uma bela víbora até mesmo no meio deles. Hórus esboçou as qualificações rígidas então necessárias para escolher as próximas múmias. Disciplina devolveu à vida quotidiana ao culto.

Set estava pálido de raiva com seu fracasso. Apesar da mudança de Kemintiri ser de coração, ele estava determinado a arrancar os segredos de seu corpo. Adequadamente, ele fez a captura dela prioridade mais alta entre sua progênie. Ele então planejou distrair Hórus e seus magos, enquanto os Setitas capturavam Kemintiri. Seu ardil teve êxito. Nem toda a magia de Kemintiri pode protegê-la do ataque combinado dos Setitas. Ela foi trazida à Set, incapacitada por falta de sangue.

Kemintiri ultrajou Set gritando que nunca revelaria o Feitiço da Vida a ele. Ele tentou Dominá-la, mas sua aura expandiu-se em uma luz branca e concedeu-lhe imunidade ao poder dele. Ele a golpeou quase até a morte e a ameaçou com torturas primorosas. Mas ela a tudo suportou severamente.

Como Hórus e seus outros magos tentaram salvar Kemintiri do senhor das trevas, ele decidiu implementar sua última ameaça nela. Ele a Abraçou violentamente, poluiu seu corpo para sempre com o sangue de Caim e destruiu seu sonho de tornar-se uma múmia.

Sua não vida

Graças aos mesmos poderes místicos que tornaram Kemintiri imune a Dominação, ela também não pôde ser tomada por Laço de Sangue. Em forma de deboche Set lhe ordenou que voltasse para Culto de Isis que

certamente a destruiria. Ela era agora dele, e ele era sua chave para a sobrevivência. A mente de Kemintiri deformou-se sob as mãos experientes de Set, mas ela aprendeu a Disciplina Serpentina que ele havia usado para atacá-la. Sua astúcia anterior retornou, um substituto para o vácuo que seu vampirismo deixou em sua alma.

Set ainda estava desesperado pelo Feitiço da Vida, mas Kemintiri reteve isto consigo desafiando seu novo senhor a destruí-la, extinguindo assim as chances dele aprender o segredo. Set enfurecido agredia a neófita noite após noite. Inexoravelmente, ela foi provocada até ser consumida pelo ódio e devolver-lhe um golpe. Seu mestre a encarou incrédulo, Kemintiri usou a magia que tinha aprendido no culto e mandou Set cambaleando e fugindo pelas paredes como se elas não estivessem lá.

Ela vagou durante séculos. Os povos nômades viveram em terror enquanto ela rondou os rastros das caravanas e oásis. Set enviou alguma outra progênie sua trazê-la de volta. Kemintiri os destruiu. Ela passou pelos desertos ardentes, um lugar assombrado onde Set havia sido exilado uma vez. Ela deixou sua humanidade sangrar enquanto caçou. A torrente de sangue extinguiu sua sede e a levou como um rio vermelho para uma mente controlada pela besta. A Fome, a última derrota dos vampiros, a reivindicou. Tudo que caía sob seus olhos estava condenado, alimento para a devoradora voraz que ela havia se tornado.

Khetamon, a última progênie sobrevivente de Osiris, encontrou Kemintiri. Ele tinha sido avisado de suas depredações por membros de sua seita, Os Filhos de Osiris. Tendo compaixão por aqueles controlados pela besta, ele capturou Kemintiri com a ajuda de seus seguidores. Ela lutou veementemente, mas os Filhos de Osiris a contiveram deixando-a em torpor. Assim imobilizada, ela foi levada para às profundezas da Índia onde Khetamon e sua ordem de Cainitas humanistas começaram a trazê-la devolta da Fome.

Khetamon tinha somente uma magia rudimentar para ajudá-la, o início da Disciplina que seria depois conhecida como Bardo. Sua Humanidade cresceu pouco a pouco, até que Kemintiri pôde entender quem ela era. Com sua mente retomada, ela foi subjugada por um ódio por Set e o pesar de sua verdadeira imortalidade perdida. Ela seguiu as disciplinas rígidas dos Filhos de Osiris e recuperando cada vez mais suas recordações. O Feitiço da Vida, a fórmula que ela acreditava que a salvaria da maldição de Set, permaneceu obscuro em sua amnésia parcial.

Inevitavelmente, Kemintiri sabia que não podia permanecer com os Filhos de Osiris. Seu ódio para com Set cresceu a cada noite. Khetamon viu isto e tentou reforçar a Disciplina nela. Kemintiri, sempre a atriz perfeita, parecia estar longe de sua necessidade por vingança.

Sua humanidade agüentou em um equilíbrio precário por anos até que finalmente entrou em frenesi, caindo vítima de um vestígio de sua fome. Ela matou alguns dos Filhos de Osiris e fugiu para seu antigo lar.

Ela retornou para encontrar a batalha já terminada. Sua terra tinha sido transformada, durante o tempo de suas andanças no deserto. O Culto de Isis, massacrado até o último magus, não estava em nenhum lugar que pudesse ser encontrado. Kemintiri era uma estranha em sua própria terra, e sua mente novamente buscou o consolo da loucura.

Seus Propósitos

Set finalmente destruiu o Culto de Isis. Quando ele desapareceu do mundo em 31 A.C., possuía apenas uma versão corrompida do Feitiço da Vida, entregue pelo último mago. Suas Múmias Malditas são imperfeitas, ainda que sirvam a um propósito. Set procura por Kemintiri, que é agora uma das mais antigas Matusaléns Setita. Além das múmias, ela é o único depósito do conhecimento do verdadeiro Feitiço da Vida, mas ela não consegue se lembrar disto.

Kemintiri vagou durante os últimos dois milênios. Ela procurou os sobreviventes de seu culto, e por múmias. Tendo fracassado nisto, está tentando recuperar o Feitiço da Vida a partir de suas próprias recordações fragmentadas, esperando que isto a traga de sua danação. Isto é o centro da meta fundamental de sua vida.

Sua Natureza

Kemintiri afundou mais e mais profundamente na indiferença relativa a todas as coisas vivas, como ela acredita ser o modo ideal de se portar. Embora haja tempos breves de esperança, ela também sabe que está correndo contra o tempo quando a Besta a reivindica novamente. As filosofias dos Filhos de Osiris — repressão da Besta através de autocontrole rígido — viraram uma convicção de que todos os vampiros devem ser salvos de tal estado. No momento, ela realiza isto assassinando-os. Para alguns ela oferecerá o presente da vida eterna — quando finalmente se lembrar por completo do Feitiço da Vida. Seus repetidos fracassos só aumentaram sua frieza.

No íntimo de Kemintiri tem um ódio por todas as coisas vivas. Qualquer coisa que não seja morta-viva é uma afronta, uma piada cruel para ela. Ela faria o cruel Sabá se surpreender com as atrocidades odiosas que ela comete com os que caça. Kemintiri é uma gata que gosta de jogar com os ratos mortais. Ela também sofre pesadelos horrorosos que aumentam suas estranhas percepções.

Kemintiri sofre de uma peculiar amnésia que vem e vai. Isto a deixa desorientada às vezes, e quando isto ocorre é muito letal. Muitos de seus lacaios morreram quando ela esqueceu-se abruptamente quem eles eram.

Seu Modus Operandi

Quando a Camarilla surgiu, Kemintiri a estudou silenciosamente durante séculos, fascinada pela diversidade de vampiros que se puseram debaixo de uma única lei. Ela estava especialmente interessada nos Tremere, um grupo de magos que possivelmente possuíam os elos que ela precisava para recriar o Feitiço da Vida. Embora o Sabá também a intrigasse, este era principalmente composto de Membros jovens que não obtinham o conhecimento necessário.

Os Tremere apresentaram um problema. Por sua magia, Kemintiri soube que seria possível personificar qualquer um dos Justicars dos sete Clãs. Porém, os Tremere eram muito unidos como Clã e possuíam uma perigosa quantia de conhecimento oculto. Colocar-se dentro da hierarquia deles seria muito arriscado. Ela examinou os outros prospectos e finalmente decidiu pelos Ventrue. Eles eram escravos de seu próprio tradicionalismo, algo que ela era verdadeiramente perita em fingir, e eles possuíam uma quantia surpreendente de riqueza material.

Até este ponto, Kemintiri tinha feito da arqueologia no Egito sua constante profissão. Ela foi de uma escavação a outra, a espera de que os textos sagrados do Culto de Isis pudessem ajudá-la. Em uma tumba, Kemintiri achou uma estátua de madeira dourada com uma cavidade debaixo de sua saia. Na cavidade havia um texto sagrado da Ordem que a deixou mais próxima do Feitiço da Vida, mas não perto o bastante. Ela roubou o documento da tumba antes que seus conteúdos fossem catalogados.

Escavações eram caras. Kemintiri quis cobrir mais áreas, mas faltaram recursos para assim fazer. Apesar de sua vida longa, ela nunca havia considerado riquezas materiais como importantes para sua existência. Agora ela queria que os Ventrue financiassem uma variedade de escavações no Egito. Em 1932, usando sua magia, ela seqüestrou o Justicar Ventrue e o substituiu. Ela assumiu a sua forma e recordações através de um ritual especial que tinha criado em seus longos anos de camaleão. Seus feitiços, e o uso de Vicissitude, fez com que o disfarce se tornasse mais convincente.

Ela implementou seus planos imediatamente e intimidou em silêncio qualquer um que questionasse seu uso de recursos do Clã. A maioria de seus inimigos, adquiridos durante séculos, se viu alvo de Caçadas de Sangue. Embora tentasse ser sutil, seu desejo para com os segredos enterrados no Egito a consumiu. Os Tremere, alarmados à mudança do Justicar Ventrue, começaram a observá-la e finalmente descobriram sua real identidade. Ela fugiu, mas não antes de levar muitas das riquezas do Clã e informações das tumbas egípcias saqueadas.

O Sabá se tornou seu próximo foco, mesmo tendo a Camarilla criado a Lista Vermelha com sua cabeça a prêmio. Ela tinha aprendido a Mistura da Vitalidade do Sabá, uma poção que tornava vampiros em mortais durante um único dia. Tendo reunido o que acreditou ser finalmente o Feitiço da Vida, Kemintiri procurou usar essa poção para

transformar vampiros em mortais, que desejassem o bastante serem submetidos ao ritual.

Ela estabeleceu contato com, Valerius Maior, outro membro da Lista Vermelha e um criminoso que tinha algum contato com o Sabá. Considerando o ódio do Sabá por Setitas, não quis arriscar uma batalha contra eles. Ela coletou informações sobre a Lista Vermelha a ser entregue a Maior, e foi enganada por um feitiço que ele pôs num placebo com uma versão da poção. Ela não sabe que ele não adquiriu a informação como desejava, mas certamente sentiria prazer ao saber disso.

Os esforços de Kemintiri para fazer múmias falharam. Os Cainítas que ela forçou a passarem pelo horrível ritual morreram em excruciante agonia. Ela suspeita que Maior a enganou, e eventualmente lhe dará o troco. Tendo tanto poder e influência em suas mãos, seu fracasso a deixou mais desesperada. Atualmente, ela está viajando, estabelecendo contato com muitos colecionadores que possuem artefatos egípcios ilegais. Ela espera descobrir a informação que busca em algum deles.

Seus Crimes

O maior crime de Kemintiri é o completo embaraço causado no alto escalão da Camarilla — algo nada fácil de se realizar. Ser uma Setita não ajuda. Sua personificação de um Justicar e o assassinato de dúzias de vampiros deixou uma cicatriz permanente na seita. Os Ventrue nunca descansarão até que ela seja encontrada.

Clã que a caça

Para qualquer outro clã o desejo de caça sobre Kemintiri produziria uma perigosa oposição aos Ventrue que agarram este privilégio. O resto dos clãs da Camarilla entende isto e não criam caso — pelo menos não abertamente.

O Sabá tem muito pouca informação sobre Kemintiri, mas ouviram rumores de uma progênie direta de Set nos Estados Unidos, e mantêm seus olhos abertos.

Os Filhos de Osíris também a procuram. Seu abuso em relação a sua hospitalidade é insignificante perto dos segredos da seita que ela aprendeu. Ela representa o que há de pior nos vampiros, e eles vêem sua destruição como um serviço para todos os Cainítas. Em 1971, quatro Filhos de Osíris descobriram Kemintiri enquanto ela visitava um rico receptor de antiguidades em Calcutá. Eles estavam muito surpresos para serem efetivos, e Kemintiri os destruiu facilmente.

Os Seguidores de Set estão fazendo da captura de Kemintiri uma de suas prioridades. Ela, como a Besta Tifônica, é um vínculo com seu passado sombrio. Eles constantemente propagam rumores da presença de Kemintiri em várias cidades para incitar os príncipes locais, pretendendo não lhe dar descanso algum em suas viagens.

Contudo, Kemintiri aprendeu muito durante seu cargo como Justicar e seus recursos são verdadeiramente formidáveis. Os Membros do mundo têm a tarefa hercúlea de destruí-la antes que ela complete sua meta de construir uma raça de múmias. Quando ela o fizer, a Gehenna pode empalidecer comparado a sua vingança.



Kemintiri

Clã: Seguidores de Set

Senhor: Set

Natureza: Sobrevivente

Comportamento: Excêntrico

Geração: 4ª

Idade Aparente: 27 anos

Físicos: Força 7, Destreza 9, Vigor 8

Sociais: Carisma 8, Manipulação 9, Aparência 8

Mentais: Percepção 6, Inteligência 8, Raciocínio 8

Talentos: Expressão 8, Prontidão 2, Expressão Artística

3, Briga 6, Esquiva 8, Empatia 5, Intimidação 7, Intriga 7,

Liderança 6, Sedução 3, Manha 4, Lábia 8, Pesquisa 3

Perícias: Boêmia 3, Dançar 3, Disfarce 3, Condução 3,

Etiqueta 4, Falcoaria 2, Jogo 3, Herbalismo 3,

Interrogatório 5, Máscara 4, Armas Brancas 4, Pesquisa

6, Furtividade 5, Sobrevivência 5

Conhecimentos: Arqueologia 7, Astrologia 3,

Computação 2, Criptografia 2, História 6, Investigação 2,

Cultura da Família 7, Linguística 8, Cultura Mística 4,

Medicina 3, Ocultismo 7, Política 5, Ciência 3, Tanatologia

4, Teologia 2

Disciplinas: Auspícios 6, Bardo 7, Rapidez 4, Dominação

5, Fortitude 4, Necromancia 5, Ofuscação 9, Potência 2,

Presença 6, Serpente 8, Taumaturgia 6

Linhas Taumaturgicas: Linha da Corrupção 5, Sedução

das Chamas 3, Movimento da Mente 3, Linha da

Conjuração 3, Controle de Elementais 2, Controle

Climático 2

Antecedentes: Contatos 6, Aliados 4, Recursos 5,

Lacaios 6

Virtudes: Consciência 1, Autocontrole 2, Coragem 5

Moral: Humanidade 3

Força de Vontade: 10

Imagem: Os olhos de Kemintiri são como os de uma

serpente, um verde pálido com fenda nas pupilas. Ela é

extremamente bonita. Seu cabelo é longo, liso, e

lustrosamente negro, ela gosta de complementar isto com

roupas negras e jaquetas de couro. Ela às vezes usa

mantos e outros trajes arcaicos.

Citação: "A Camarilla sofre para proteger seus membros,

este é o único propósito merecedor a que serve. Mas, isto

um dia acabará, quando seus anciões chegarem para alimentar-se à mesa da Gehenna. Uma cadeira estará reservada para mim."

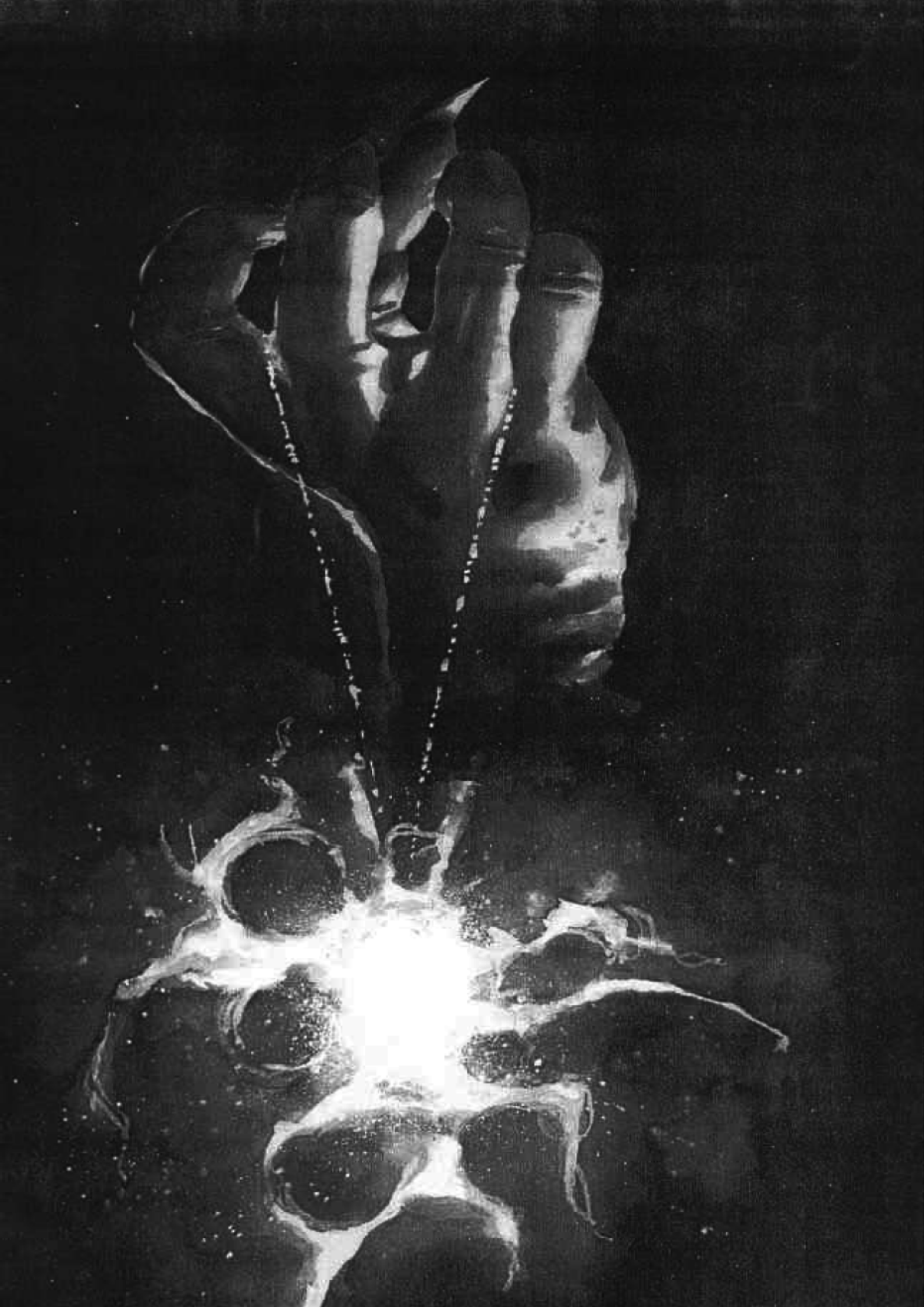
Dicas de Interpretação: Você é quieta, reservada, e mortalmente séria. Você gosta de zombar das pessoas com mistérios que nunca poderão conhecer. Às vezes você é se recorda de seus dias bestiais, e não ouve o que lhe está sendo dito.

Refúgio: Sítios arqueológicos, casas.

Influência: Os Giovanni acreditam estar usando Kemintiri, mas o contrário é o real. Ela também possui uma grande rede de informações de carniçais.

Nota: A qualquer momento Kemintiri pode fazer um teste de Raciocínio, o valor alvo é acrescentado em 3. Uma ausência de sucessos indica que ela entra em seu estado de amnésia. Ela deve então fazer um teste de frenesi com dificuldade padrão. Observe que ela possui um ritual de sexto nível, A Máscara Eterna (The Eternal Mask) que lhe permite assumir a forma e aura de alguém que mate durante o ritual. Ela pode possuir também quaisquer outros rituais que o Narrador desejar. Seu nível extra de auspícios a permite ver o que está acontecendo em lugares distantes que lhe são familiares. Seus níveis extras de ofuscação a permitem fazer com que alvos esqueçam o que sabem sobre ela, criando falsos pensamentos e memórias para enganar aqueles que usam telepatia. Ela pode do nada aparecer como alguém que a vítima gostaria de ver e apagar as ligações entre ela e outros para que terceiros tenham bloqueadas quaisquer deduções a respeito dessas ligações. Seu nível extra de presença lhe dá a capacidade de submeter suas vítimas a uma depressão tão profunda que precisam gastar força de vontade para conseguir executar ações mais desgastantes do que simplesmente ser capaz de levantar da cama. Finalmente, com seis níveis extras de serpente ela é capaz de deixar uma vítima obcecada com algo, pode fazer uma vítima se recusar a importar-se com algo (até a própria vida) ou se tornar extremamente sádica.

Rumores: Você é um Antediluviano (F); você está determinada a cometer diablerie em Set (F); você está descansando em torpor (F); Os Filhos de Osiris e os Setitas estão lhe caçando (V); você odeia climas frios (F).



Livro Dois: Redenção e Danação

Ou os humanos aprenderão a viver como irmãos, ou morrerão como bestas
- Max lerner, "Os dons dos magi"

Redenção e Danação é uma história fechada para ser usada em qualquer crônica envolvendo personagens da Camarilla, Sabá ou Garou e que pode se passar em qualquer cidade. O narrador é encorajado a incluir a história em sua própria crônica, desenvolvendo uma semente no enredo no qual os personagens descobrem sobre a Lista Vermelha e a política que a cerca. Isto irá prepará-los para seu encontro com Ferox, um anátema de grande poder, que irá tentar usar os personagens para trazer um de seus mais antigos inimigos para campo aberto. Qualquer que seja o resultado, a ameaça representada pelo anátema se tornará clara aos personagens conforme observam o caçado oprimido se tornar o caçador.

Narrando a História

Qualquer personagem pode se unir a perseguição do anátema, seja ancillae experientes, neófitos ou cainitas abraçados recentemente. *Redenção e Danação* busca integrar mesmo aliados improváveis (como o Sabá e a Camarilla) num esforço colaborativo pela sobrevivência. Os personagens, isolados de seus clãs e grupos devem depender de si próprios, e talvez uns dos outros.

A Trama

Ferox confirmou a presença de um de seus antigos inimigos, uma alastora nosferatu de nome Echo, uma alastora que quase destruiu a gárgula em Denver em 1981. Echo se mudou para a cidade onde se passa a história e está procurando por Ferox. Ela está seguindo uma pista do próprio anátema. Ferox irá usar outros vampiros (os personagens) para atrair sua caçadora até

um território vantajoso onde possa destruí-la. A maior parte da cooperação dos personagens com Ferox será de forma inocente, mas a teia que os aguarda abriga também outras aranhas. Será necessário dar algumas explicações sobre as intrigas de Ferox para inocentar os personagens tanto aos olhos da Camarilla como do Sabá.

A Conexão Garou

Ferox não se importa em usar os garou em seus planos. Andarilhos do asfalto seriam a escolha perfeita, mas qualquer lupino solitário serve. Do ponto de vista de Ferox, entretanto, os lobisomens são demoníacos. Depois de terem ajudado na destruição da alastora, Ferox enviará outros gárgulas contra os personagens em noites futuras.

Ian Calihan, um cúmplice de Ferox, é um Senhor das Sombras que ainda não passou pela mudança, nunca se transformou. Qualquer garou que possua o dom Faro para a forma verdadeira suspeitará imediatamente que Calihan é um garou; seu sangue lupino é muito forte. O dom Sentir a Wyrn não mostrará mácula em Calihan. Calihan é ignorante a respeito de sua linhagem, embora Ferox o tenha ensinado tudo que sabe sobre lobisomens.

Prelúdio

Curiosidade dos Membros

*Veja os homens pintarem suas faces e chorarem
Como uma garota, o faz refletir porque
A vida na cidade com certeza é legal
Mas corta como uma faca
É a sua vida*
- Aldo Nova, "Fantasia"

Os personagens se deparam com uma antiga loja que traz um cartaz “Curiosidades Cainitas” em sua janela frontal. Este simples truque deve ser intrigante para qualquer vampiro que esteja caminhando nas proximidades da loja. Se os garou estiverem envolvidos nesta história, verão algo na janela que lhes chamará a atenção – uma grande estátua de madeira de um lobo uivando. O narrador deve se sentir encorajado a criar uma aura de mistério nesta antiga loja, e os personagens irão percebê-la quando estiverem sozinhos. Sugira que os personagens já passaram por esta rua antes, mas que não se lembram de que havia uma loja. Também parecerá estranho que a loja esteja aberta até altas horas da noite.

A loja é uma armadilha elaborada por Ferox para aprisionar Echo. Quando os personagens entrarem, verão um homem mortal corpulento e de meia idade atrás do balcão. Este homem, o Padre Ian Calihan administra esta loja em benefício de sua paróquia. Ele não parece possuir Fé Verdadeira. Calihan acredita que Ferox é um anjo caído na trilha da redenção, e atua como o principal cúmplice da gárgula. Por não ter fé real, Ferox o considera dispensável.

Depois de perceber que os personagens são vampiros, Calihan imediatamente iniciará uma conversa com eles, lhes dizendo que algo de grande valor foi roubado de sua loja por um ladrão cainita. Ele pedirá aos personagens que o recuperem. Ele tem grande conhecimento sobre os Membros (obtido através de Ferox) e usará qualquer promessa de recompensa necessária para obter a cooperação dos personagens. Ele também tem a sua disposição 5000 dólares em dinheiro para dar como sinal antecipado em troca dos serviços dos personagens.

Calihan chama o objeto perdido de “Broche Sabá”. É um artefato semi-lendário que desapareceu no final da Inquisição. Para os vampiros da Camarilla, obter tal objeto pode ser uma mina de ouro política. Informações sobre o Broche serão fornecidas abaixo. Se qualquer dos personagens decidir não ajudar Calihan, ainda assim se encontrará com Ferox em histórias futuras. A antiga gárgula está observando a loja do teto de uma igreja do outro lado da rua e pode ver todos que nela entram.

Calihan acredita que o Broche é real. Na verdade o Broche existe e esteve em sua posse. Ferox o entregou para Calihan por “segurança”, supostamente até que a gárgula pudesse encontrar um esconderijo seguro para o artefato. O verdadeiro ladrão do item foi o próprio Ferox, com o auxílio de um peão ingênuo. Ferox contratou um arrombador de cofres para roubar o Broche. Todas as transações foram feitas nos esgotos da cidade. O uso do Toque do Espírito na cena do crime irá revelar apenas o peão (o qual foi dominado para que esquecesse tudo). Calihan está convencido de que sabe quem contratou o ladrão, principalmente pelo fato de que o arrombador deixou certas “pistas”. Ele acredita que a culpada é Echo, a alastora que está procurando por sua presa gárgula.

A Tentação

*Agora sou seu para sempre, comi uma semente de romã
Deu apenas uma pequena mordida, mas isso é tudo que eu*



preciso

--Livro do Amor – *Coração Derretido*

O Broche Sabá é a motivação principal pela qual os personagens se envolvem na história. Eles serão incapazes de perceber qualquer dissimulação em Calihan. Ele acredita realmente que o Broche esteve em sua posse. Ferox disse para Calihan que o Broche era um perigoso artefato amaldiçoado, em seguida o roubou do cofre onde Calihan o escondeu.

Ferox disse então para Calihan que trouxesse o Broche para ele, pois a gárgula descobriu um lugar seguro para escondê-lo. Com lágrimas nos olhos Calihan precisou contar para Ferox que o item fora roubado. A gárgula, com drama em sua voz, disse a Calihan que iria descobrir o ladrão, mas que Calihan estava responsável pela recuperação do Broche. Os narradores podem acelerar ou reduzir o ritmo da história ao dar a Calihan um prazo para devolver o Broche para Ferox.

Calihan não está alheio a existência de vampiros. Ferox usou suas diversas habilidades para convencer o sacerdote de que a maioria dos vampiros são simplesmente pessoas sob ataque demoníaco direto, vítimas que precisam de paciência e perdão. Como Ferox o disse que um vampiro roubou o Broche Sabá, Calihan decidiu usar vampiros para recuperá-lo. Ferox convenceu completamente a Calihan de que a menos que o Broche seja recuperado, forças ameaçadoras das trevas serão liberadas.

O Broche ajudou o Sabá a sobreviver a Inquisição. Supostamente foi criado por um grupo de Lasombra anciões, e o clã o usou para fortalecer a vontade de seus próprios servos. Carniçais que bebam do sangue de um vampiro usando o Broche, ganham resistência a dor da tortura. Isto os permitiu levar segredos dos Membros para o túmulo, e quando necessário, elaborar mesmo sob extrema agonia, informações falsas para seus interrogadores. O Broche faz parte da tradição oral do Sabá, e impediu muito de seus segredos de serem descobertos.

Poucos anos depois da criação do Broche, ele foi roubado. O Sabá acusa a Camarilla, que nega a autoria do furto. A veracidade sobre sua existência é agora uma questão de mito dentro da sociedade cainita, mas o Sabá o considera sagrado, um dos símbolos da luta contra a opressão da Camarilla. Os Tremere da Camarilla sabem que o Broche é real, afinal foram eles que o roubaram do Sabá. Eles também sabem que Ferox, ao liderar a rebelião das gárgulas, levou o Broche consigo.

Os Motivos de Ferox

Lembro por apenas uma hora,

Movendo-se por mim, consegue sentir o poder,

Eu não sei o que está acontecendo

Me assusta, mas não demorará muito

- Yaz – *Situação*

Ferox sabe exatamente onde está sua velha inimiga Echo. Suas gárgulas ficaram a postos esperando sua entrada na cidade desde que Ferox vazou informações sobre sua presença no local, até que uma delas localizou o refúgio temporário da Alastora. Tendo confirmado a identidade de sua antiga rival, Ferox está agora totalmente preparado para destruí-la. Ferox sabe que Echo tem alguns guardas em seu refúgio, portanto usa o Broche como uma isca para a Alastora. Seu objetivo principal é pegar Echo em seu próprio terreno, onde irá matá-la. Ele a vê da mesma forma que vê a todos os Nosferatu: Anjos que tiveram suas asas arrancadas por deus, criaturas que fazem o trabalho do inferno. Isso, combinado com os ferimentos que ela o causou no passado, tornam a destruição de Echo muito importante para ele.

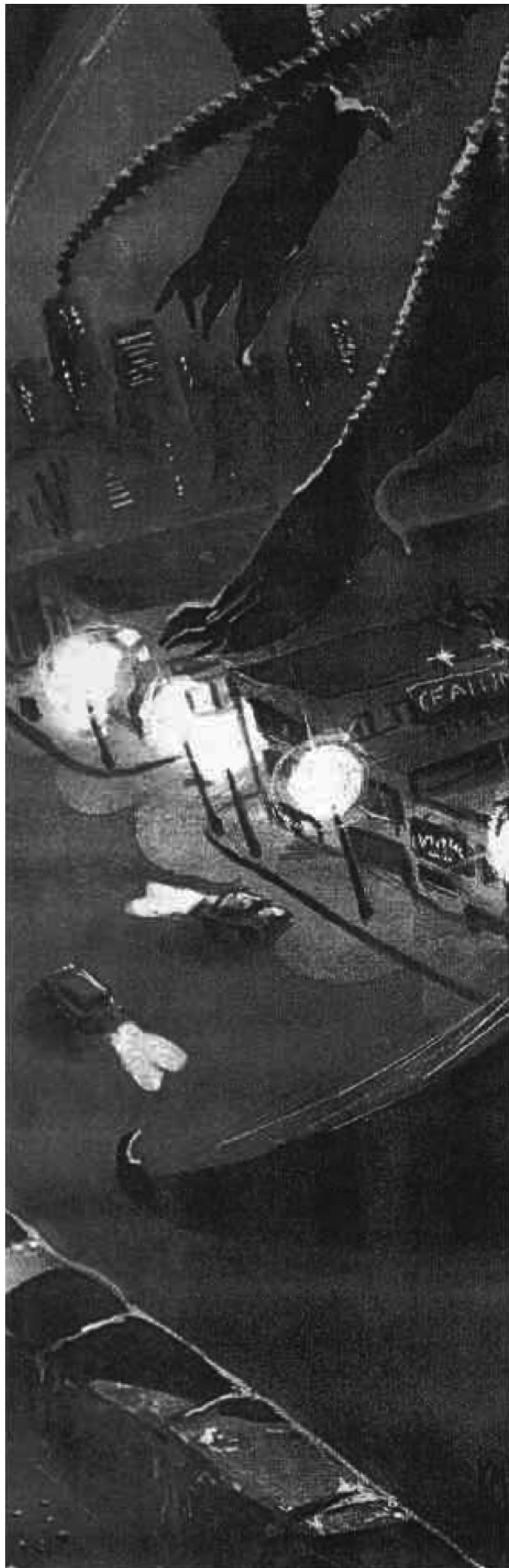
Se os personagens conseguirem matar a Alastora (uma possibilidade improvável), Ferox considerará que o serviço foi feito por ele. Ferox permitirá que os personagens sigam seus caminhos, a menos que haja um Nosferatu entre eles. Se os personagens levarem a Alastora para a loja de antiguidades, Ferox irá despachá-la junto com qualquer vampiro que tente defendê-la. Se o Sabá atacar o refúgio da Alastora para recuperar o Broche, Ferox novamente considerará que fizeram o trabalho por ele. Em sua mente, o único modo de não ter sucesso é sendo derrotado em combate por Echo. Sua Fé aumentou desde sua última batalha com ela e gerou novas habilidades. Dito de forma simples, Ferox acredita ter todas as cartas, e de fato tem.

Sequência de Eventos

Depois dos jogadores se encontrarem com Calihan, a história pode prosseguir em qualquer direção que o narrador considere adequada. Todas as opções culminam no confronto direto entre Ferox e a Alastora Echo. Ferox muito provavelmente irá destruí-la num confronto mano a mano. Sugerimos as seguintes cenas, cada uma direcionada para um tipo específico de personagem envolvido em *Redenção e Danação*. Todos os personagens não saberão sobre a verdadeira identidade da Alastora até que a confrontem em seu refúgio.

Personagens da Camarilla

Personagens da Camarilla têm opções de natureza política. Tais personagens podem se sentir encorajados a recuperar o Broche para que o Sabá não consiga reavê-lo. Alguns podem querer receber as recompensas prometidas por Calihan ao devolver-lhe o Broche. Outros podem querer enganá-lo, recebendo a recompensa para em seguida matá-lo,



principalmente se puderem detectar que se trata de um lupino. Quaisquer que sejam suas motivações iniciais, precisarão tomar decisões vitais no clímax da história.

Quando entrarem no refúgio de Echo (um antigo armazém repleto de caixas de chá) podem querer matar o ladrão antes de fazer uma busca pelo Broche (uma busca desanimadora na melhor das hipóteses). Dependendo do quão bondoso o narrador esteja se sentindo, pode desejar que Echo revele sua identidade. Isto pode dar um alívio aos personagens da Camarilla que imaginavam ter de enfrentá-la. Ela pode então descobrir qual é o propósito dos invasores e intimá-los para que a sigam até a loja de Calihan, onde podem descobrir o que de fato está acontecendo.

Ela imediatamente suspeitará do envolvimento de Ferox, mas não irá necessariamente acreditar que é corajoso o suficiente para emboscá-la. Mesmo assim, os vampiros da Camarilla precisarão acompanhá-la, ou suportar sua ira. Personagens da Camarilla têm a melhor chance de testemunhar a batalha clímax entre Ferox e Echo.

Personagens Sabá

Personagens Sabá provavelmente irão querer ir ao refúgio de Echo para recuperar seu precioso artefato. Eles provavelmente preferirão atacar primeiro e fazer perguntas depois. Ao considerar todas as caixas de chá no armazém, podem desejar manter Echo viva até descobrirem onde ela escondeu o Broche. Obviamente Echo dirá que não está com o artefato. Echo tentará mudar a atenção para Ferox, sugerindo a ideia de que ele roubou o Broche, e tentará salvar sua vida dizendo que pode levar os personagens do Sabá até a Gárgula. De outra maneira Echo seria apenas uma vítima dos planos de Ferox.

Membros Sabá realmente inescrupulosos podem tentar pegar o Broche para si mesmos e cometer diablerie na Alastora Nosferatu.

Confrontar a Gárgula para personagens Sabá será algo muito diferente do confronto com Echo. Ele tem uma pontuação de Fé Verdadeira de nível 9 e foi responsável por levar vampiros ao suicídio de tanto remorso. O narrador pode dar a Ferox quaisquer poderes que considerar apropriado (Veja o **Livro Caçadores e Caçados** ou **Guia do Jogadores** para Vampiro, para mais informações). Ferox também pode fazer uso de suas gárgulas.

Ele pode decidir destruir os membros do Sabá para impedi-los de se reportarem a seus superiores, caso ainda não o tenham feito. Ferox pode simplesmente ir embora voando, deixando-os com a pequena vitória que obtiveram.

Personagens Garou

Como Calihan é um mistério para qualquer garou (e descartável para Ferox), os personagens lupinos podem querer ajudá-lo. Além disso, podem perceber que ele está sendo enganado e podem querer revelar para Calihan aquilo que acreditam que Ferox seja. Calihan está condenado sem a ajuda dos garou, Echo certamente irá matá-lo por ter enviado os

personagens atrás dela. Por outro lado, pode ser interessante fazer com que o estresse de Calihan no confronto com os personagens ou com os vampiros acabe culminando na transformação para a forma Crinos. Personagens garou podem então querer ajudá-lo, mesmo se tiverem cooperado com os vampiros até aquele momento.

Cooperação e Ajuda

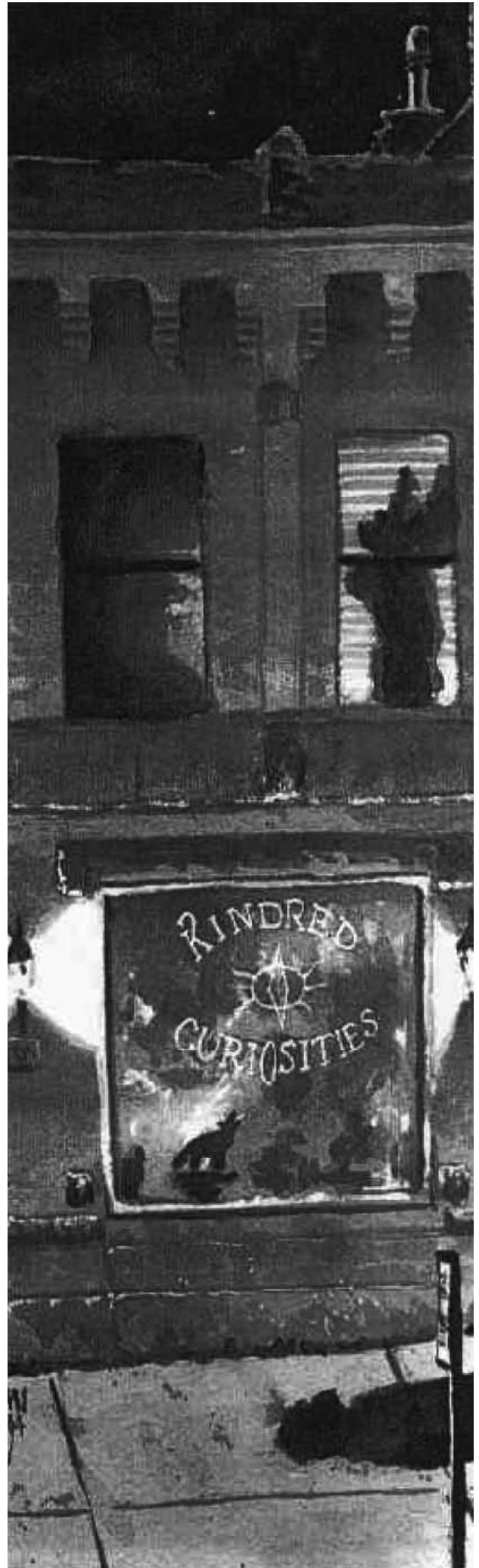
A cooperação dos personagens com membros de outras seitas é complicado, mas daria um satisfatório “livre para todos”. O narrador pode fazer o encontro dos personagens com os servos de Echo quando estes chegarem em seu refúgio. Este é um bom modo de fazer com que membros da Camarilla e do Sabá se unam para derrotar os servos da Alastora, para em seguida estabelecer uma tênue trégua de modo a juntos conseguirem destruir o poderoso “chefão”.

Force os personagens de jogador a permanecerem isolados de suas seitas. Jogadores da Camarilla e do Sabá que retornam a seus superiores devem ser ridicularizados, humilhados ... recebidos jocosamente com o desafio de “ir conseguir provas”. Deixe-os por conta própria. O narrador tem o poder de balancear as probabilidades da maneira que quiser caso realmente deseje matar Ferox.

Conclusão

A conclusão foi elaborada para ser tão flexível como o resto da história. Fica a cargo do narrador o controle de Ferox e o destino de Echo. Se realmente quiser impressionar os jogadores com o terror representado pelo anátema, permita que Ferox consiga matar Echo e vá embora voando. Ele irá agradecer a qualquer vampiro que o ajude a matar Echo. O Broche misterioso nunca será recuperado (Ferox o escondeu bem), mas a gárgula tem meios de recompensar os jogadores. Se os jogadores tiverem ajudado a gárgula, recompense-os com um ponto de antecedente pelo seu novo aliado. Obviamente, ajudar Ferox condenará a qualquer vampiro da Camarilla se suas ações forem descobertas. Similarmente, membros Sabá terão problemas quando sua seita descobrir que estavam falando a verdade sobre o Broche e receberão a culpa por “não envolverem o restante da seita”. Em outras palavras, estarão condenados independentemente do curso de ação que tomarem. Justiça é algo que não deve ser esperado de ambas as seitas, e estar condenado é um fato da não vida.

Se os personagens conseguirem derrubar Ferox por algum milagre, perceberão que Echo estará disposta a beneficiá-los. Auxiliar Echo na destruição da gárgula também dará aos personagens um ponto no antecedente Aliado. Contudo Echo recomendará aos personagens que a deixem clamar o Troféu. Este acordo é o que funcionará melhor para os personagens; Echo pode mover muitos pauzinhos. Se os membros Sabá matarem Ferox, os mesmos não encontrarão o Broche e terão que lidar com a ira das gárgulas no futuro. Novamente, sempre existe a diablerie como prêmio de consolação para os envolvidos, embora possam precisar lutar uns contra os outros pela preciosa vitae.



O Círculo De Echo

Echo pode estar viajando sozinha ou com seus camaradas, dependendo de como o narrador queira que a história prossiga. Sinta-se livre para adicionar mais vampiros, carniçais e outras criaturas sobrenaturais. Conforme descrito abaixo, Echo tem 3 lacaios vampiros, todos sob laço de sangue com ela (um deles foi um batedor do Sabá) e dois cães (ambos da raça pastor alemão, adestrados para guarda).

Echo

Clã: Nosferatu

Abraço: 1875 (Nascida em 1853)

Pseudônimo: Britney

Senhor: Ghanat

Natureza: Caçador de Emoções

Comportamento: Arquitecto

Geração: 8ª

Idade Aparente: 25 anos

Físicos: Força 4, Destreza 5, Vigor 5

Social: Carisma 2, Manipulação 5, Aparência 0

Mental: Percepção 3, Inteligência 4, Raciocínio 5

Virtudes: Consciência 1, Autocontrole 3, Coragem 4

Talentos: Prontidão 3, Briga 4, Esquiva 5, Empatia 4, Intimidação 3, Intriga 5, Busca 2, Sedução 1, Manha 3, Subterfúgio 2

Habilidades: Suborno 3, Boemia 2, Disfarce 3, Etiqueta 2, Armas de fogo 2, Tagarelar 5, Interrogação 3, Arrombamento 3, Armas Brancas 3, Procedimento Policiais 2, Segurança 2, Furtividade 4

Conhecimentos: Conhecimento de área 3, Segredos da Cidade 2, Conhecimento cainita 4, Investigação 1, Política 2, Conhecimento do Sabá 2, Conhecimento dos esgotos 1

Antecedentes: Aliados 2, Contatos 2, Geração 5, Lacaios 5

Disciplinas: Auspícios 4, Rapidez 5, Quimerismo 3, Dominação 4, Fortitude 4, Ofuscação 3, Potência 4, Presença 1, Metamorfose 2

Humanidade: 5

Força de Vontade: 7

Imagem: Echo é pequena (1,5 m de altura) com cabelos loiros descoloridos. Ela continua a se vestir tal como a mulher atraente que um dia foi. Seu modo de vestir é completamente inadequado para o grande conjunto de verrugas e rugas que infestam sua face. Ela faz uso de muita maquiagem e tem predileção por vestidos negros de laço e cachecol negro. Ela usa Ofuscação e Quimerismo em público para assumir a aparência que um dia teve. Somente suas unhas negras servem de pista para o que está debaixo da ilusão.

Citação: "Nós temos tempo suficiente antes do nascer do sol para repetirmos mais uma vez. É melhor que eu consiga algumas respostas".

Dicas de interpretação: Você é como uma hárpia barulhenta para todos sob seu comando.

Refúgio: Armazéns.

Influência: No clã você tem a reputação de lambedora de botas (algo ruim num clã de pragmáticos). Sua posição de alastora é seu ticket para a eternidade, portanto guarde-o cuidadosamente. Você é muito boa em seu trabalho.

Cães

Físicos: Força 4, Destreza 4, Vigor 4

Mental: Percepção 3, Inteligência 2, Raciocínio 2

Talentos: Prontidão 3, Briga 3, Esquiva 2

Habilidades: Furtividade 2, Rastrear 3

Disciplinas: Auspícios 1, Rapidez 1, Fortitude 1, Potência 1

Hut

Clã: Nosferatu

Pseudônimo: Touchdown

Senhor: Echo

Natureza: Brigão

Comportamento: Caluniador

Geração: 9ª

Idade Aparente: 50

Físico: Força 5, Destreza 2, Vigor 5

Social: Carisma 2, Manipulação 2, Aparência 0

Mental: Percepção 2, Inteligência 2, Raciocínio 3

Virtudes: Consciência 2, Autocontrole 3, Coragem 5

Talentos: Esportes 5, Briga 4, Esquiva 3, Intimidação 4, Busca 2, manha 3

Habilidades: Armas de Fogo 3, Apostar 2, Pechinchar 2, Interrogação 2, Armas Brancas 3, Procedimentos Policiais 2, Furtividade 3

Conhecimentos: Nenhum

Disciplinas: Animalismo 2, Rapidez 1, Fortitude 4, Ofuscação 1, Potência 5

Antecedentes: Contatos 2, Rebanho 3

Humanidade: 5

Força de Vontade: 5

Imagem: Hut é um homem gigante (2,20 m e 180 kgs). Sua face é pálida e parece inchada, suas orelhas são em forma de couve flor e um enorme nariz. Ele apresenta um aspecto perfeito de capanga: grande, burro e ameaçador. Ele usa agasalhos de moletom que sempre estão sujos. Um capuz feito de meia da Green Day Packers cobre sua cabeça escabrosa. Um pano velho cobre sua face.

Citação: Ei, é melhor caírem fora daqui antes de eu contar até 3. - 1...

Dicas de interpretação: Você é um ex jogador de futebol que foi para a bebida. Você ainda bebe, gosta de misturar seu gin com o sangue. Você é um Palooka, nem mais nem menos. Você intimida a outros com seu tamanho e é muito protetor com sua senhora Echo (que o submeteu ao laço de sangue).

Devyn

Clã: Ravnos antitribu

Senhor: Sascha - Nascida em 1965 e abraçada em 1988

Natureza: Rebelde

Comportamento: Depravado

Geração: 11^a

Idade aparente: 20 anos

Físicos: Força 4, Destreza 5, Vigor 3

Social: Carisma 3, Manipulação 3, Aparência 4

Mental: Percepção 3, Inteligência 3, Raciocínio 3

Virtudes: Crueldade 2, Instintos 3, Moral 5

Talentos: Prontidão 2, Esportes 2, Briga 2, Esquiva 4, Empatia 3, Intimidação 2, Liderança 2, Mímica 2, Sedução 3, Manha 3, Subterfúgio 2

Habilidades: Empatia com animais 2, Acrobacia 1, Suborno 2, Farrear 2, Escalar 2, Direção 4, Tagarelar 3, Armas de Fogo 3, Falsificação 2, Pechinchar 2, Interrogação 2, Arrombamento 4, Mecânica 2, Armas Brancas 2, Furto 2, Segurança 2, Prestiguidação 2, Furtividade 4, Sobrevivência 3

Conhecimento: Conhecimento da Camarilla 2, Geografia 2, Investigação 3, Conhecimento dos Membros 2, Ocultismo 2, Conhecimento do Sabá 1, Conhecimento dos Esgotos 2

Disciplinas: Auspícios 2, Animalismo 2, Rapidez 3, Quimerismo 2, Dominação 2, Ofuscação 1, Presença 3, Quietus 2

Antecedentes: Identidade alternativa 5

Trilha da harmonia: 6

Força de Vontade: 6

Imagem: Devyn é um jovem de boa aparência com longos cabelos negros, olhos azuis cinzentos furiosos e um sorriso assassino. Ele é um gentleman, a despeito de suas roupas de motoqueiro. Ele prefere calças e jaquetas de couro com camisas de ciganos. Devyn está nesta ocupação pelo dinheiro, um verdadeiro mercenário

Citação: "E quem te perguntou alguma coisa?"

Dicas de interpretação: Você é descolado, pronto para ação, para as mulheres e tudo o mais que a vida tenha a oferecer. Você é a mão direita de Echo. Você faz tudo por ela. Todos os demais são seus lacaios, mas você não é difícil de lidar, desde que seja o líder. Você sente falta da liberdade do Sabá; e obviamente pode retornar depois e culpar a Camarilla de tê-lo abduzido.

Refúgio: Com Echo

Thackery

Clã: Nosferatu

Senhor: Echo - Abraçado em 1984, nascido em 1929

Natureza: Arquiteto

Comportamento: Rebelde

Conceito: Estudioso

Geração: 9^a

Idade aparente: 50 anos

Físicos: Força 3, Destreza 3, Vigor 4

Social: Carisma 3, Manipulação 3, Aparência 0

Mental: Percepção 1, Inteligência 5, Raciocínio 3

Virtudes: Consciência 3, Autocontrole 5, Coragem 2

Talentos: Briga 1, Diplomacia 3, Esquiva 2, Empatia 2, Intriga 4, Verificar 2, Subterfúgio 2, Ensinar 5

Habilidades: Debate 3, Etiqueta 3, Hipnose 2, Psicoanálise 3, Pesquisar 3, Leitura Rápida 2, Furtividade 2, Armadilhas 3

Conhecimentos: Arqueologia 1, Astronomia 2, Biologia 1, Quimerismo 2, Computador 1, Criminologia 2, Engenharia 1, Forense 1, História 2, Investigação 5, Conhecimento dos Membros 3, Matemática 1, Medicina 2, Ocultismo 3, Psicologia 3, Ciência 3

Disciplinas: Auspícios 5, Ofuscação 5, Potência 2, Presença 2, Taumaturgia 4 (Sedução das Chamas 1, Movimento da Mente 3)

Antecedentes: Contatos 2, rebanhos 3

Humanidade: 6

Força de Vontade: 5

Imagem: Thackery é alto e esguio, tem 1,85 m e 70 kgs. Ele é completamente careca, com uma barba falhada que se destaca como os pêlos de um javali. Ele usa roupões como aqueles usados pelos funcionários de saneamento. Ele sempre carrega um cachimbo consigo, o qual acende sempre que decide falar, mas Thackery fala pouco.

Citação: "A maestria é demonstrada com a brevidade"

Dicas de interpretação: Você é a mente por trás dos sucessos de Echo como uma alastora. Você analisa cada situação, e não diz nada até acreditar compreender o que esteja acontecendo. Acenda o cachimbo sempre que for falar, e fale entre as baforadas. Você foi um fracasso enquanto mortal, mas tudo mudou quando você se transformou num vampiro. Sempre fale de forma intelectual, pontificando e interpondo em tudo que ouve.

Refúgio: Com Echo

Influência: Nenhuma



Observações do tradutor:

1 – O demônio Nubarus citado na história de Valerius Maior pode ser visto no livro *Storyteller Handbook to Sabbat* , páginas 78 e 79.

2 – Varro é citado como Senhor de Valerius. Isso não faz o menor sentido. Até hoje eu gostaria de saber qual Tremere o abraçou. No livro *Chaining the Beast* páginas 123 e 124 o senhor de Valerius está como “desconhecido”. Neste livro é dito que Maior sobreviveu ao expurgo dos antitribu, mas que o demônio foi extirpado de seu ser. Também é revelado que com isso Valerius ficou sem aura e foi reduzido a 12ª geração, mas que ainda possui conhecimento e investimentos demoníacos o bastante para impedir que alguém o cause danos graves.

3 – Valerius é mostrado como de 7ª geração, contudo possui pontuação bem maior do que sua geração permite. Ajudinha do capeta detected.

4 – Existe pouquíssima informação sobre os demais alastores. Os poucos dos quais que pude encontrar informações são: Lucinde, Tatiana Stepanova e Trevor (cria de Genevieve Orseau).

5 – Genina foi capturada por Lucinde, como pode ser visto no livro *Children of the Night* , páginas 49 e 50

6 – Petaniqua tem um Nível de Lore Lupino maior do que é possível até aos próprios garous hehe. Ela foi Diablerizada por um Tremere chamado John Trent, o qual foi colocado na 3ª posição da Lista Vermelha. – Livro *Gehenna* - páginas 230 e 231.

7 – Para quem não lembra, o documento oficial da Caçada de Sangue de Dylan está na página 237 do módulo básico (logo depois da imagem de Aisling Sturbridge), assinado por ninguém menos do que Johannes Dee, Petrodon e Gabrielle de Righetti. Dylan aliás é “neto” de Tiamat.

8 – Em 1995 Tariq foi capturado por Tremeres antitribu na tentativa de recrutá-lo. Tariq recusou e com isso foi submetido ao ritual Quenching the lambent flame (o que elevou sua geração para a 13ª) e seu espírito guardião lhe foi removido. Depois disso Tariq foi solto em território da Camarilla, como pode ser visto no *Children of the Night*, páginas 15 e 16.

9 – Angelo foi destruído em 1999 num esforço conjunto de 5 cidades numa caçada de sangue coletiva e com o auxílio até da SchreckNET – página 14 do *Nights of Prophecy*

10 – Dizem as más línguas que o personagem garou Ossian retratado no livro *Dark Ages: British Islands* é o mesmo Ossian mostrado no Livro *Kindred Most Wanted*

11 – Por uma década Kemintiri foi amante de Mithras. *Victorian Ages Trilogy III: The Wounded King*

12 - Tantos anátemas, e nenhum é Tzimisce hahaha.

Os Membros Mais Procurados

Não temos nada a temer...

Os Vampiros, os terrores da escuridão, têm seus próprios medos secretos. Quando caçam, vigiam sua retaguarda. Conforme avançam de vítima em vítima, mantêm os ouvidos atentos para que eles mesmos não se tornem vítimas. Estes lordes da noite sabem que mesmo o mais poderoso dos cainitas pode ser derrubado.

...exceto a nós mesmos

Compilada no começo do século passado, a Lista Vermelha, também conhecida como a lista dos Membros Mais Procurados, cataloga os crimes e horrores cometidos por estes terríveis foras-da-lei. Quando os próprios Justicares, os cainitas mais poderosos, não conseguem destruir seus inimigos, o nomeiam como Anátema, a ser caçado por todos os vampiros.

Os Membros Mais Procurados inclui:

- * Treze das mais temidas criaturas do Mundo das Trevas;*
- * A história da Lista Vermelha, dos Anátemas e daqueles que os caçam;*
- * Uma história preliminar para apresentar os horrores dos Mais Procurados aos jogadores.*



ISBN 1-56504-124-0 \$15.00

