

Crianças da INQUISIÇÃO



Quem é quem entre os Vampiros

Crianças da INQUISIÇÃO

Das cinzas do inferno ergaram-se os anjos negros

Por Dan Greenberg

Créditos

Autor: Daniel Greenberg
Desenvolvimento: Andrew Greenberg
edição por: Robert Hatch
Layout: Richard Thomas, Sam Chupp
Arte: Tim Bradstreet, Doug Gregory, Tony Harris
Arte de borda: Josh Timbrook
Capa: Doug Gregory
Contracapa: Chris Mcdonough
Fotografia: Amy Evans, Kevin Braasch, Kristin Lee e Alan Lapp

Modelos de Brad: Dan Ryan, Matt Casali, Cindy Fliege, Alex Colby, Kristen Lee

Modelos de Doug: Eyvette, Raoul, Pietre, Karma, bem Jody, Craig, Molli, Pipa, Malcolm, April, Tracy, Mark, Paul, Lauren, Jason, Cam

©1994 por White Wolf. Todos os direitos reservados. A reprodução sem permissão por escrito do editor é expressamente proibida, exceto para o propósito de resenhas. Vampiro: A Mascar, Punk-Gótico, Brujah, Toreador, Nosferatu, Gangrel, Tremere, Ventrue, Malkavian, Lasombra, Tzimisce, Seguidores de Set, Assamita, Ravnos, Giovanni, Antitribu, Laço de Sangue, Sabá, Anarquistas, Camarilla, Criança da Noite, Neofito, Caitiff, Ancilla, Matusalem, Antediluviano, Primogenie, Elisio, As Seis Tradições, Progenie, Inconnu, Justicar, Coclave, Arkanun, Sociedade de Leopoldo, O livro de Nod, A Besta Interior, Diablerie, Gehenna, A Jihad na obra são marcas registradas da White Wolf.

Desmentindo: os personagens e eventos descritos neste livro são fictícios, com exceção de Vlad Tepes, qualquer semelhança dos personagens com pessoas reais, vivas ou mortas, são pura coincidência.

Qualquer menção ou referência a empresas ou produtos nestas páginas não representa um desafio para as marcas ou copyrights envolvidos.

Devido aos temas maduros apresentados no interior deste livro, é recomendado discernimento do leitor.

Distribua essa cópia a todos que puder e, por favor

NÃO A VENDA!

Créditos da Edição Brasileira

Nome Original: Children of the Inquisition

Versão Brasileira: Matusalem Capadocio

Tradução: White Horse/ Playerstools †

Nota da White Horse: Nós da Playerstools gostaríamos de agradecer-lhes pela ajuda e incentivo que temos recebido de todos vocês, que nos ajudam a manter essa página, nos dando motivação, enviando matérias, etc...

E como agradecimento estamos dando de presente para vocês esse livro inteiro.

Boas festas, e mais uma vez obrigado pela força.

Minha Nota: A realização desse livro se deve exclusivamente a garra e exemplos de alguns poucos jogadores e mestres que aceitaram o desafio de traduzir e diagramar livros em um trabalho praticamente profissional, esse livro foi traduzido pela antiga Playerstools e diagramado por mim num trabalho ainda amador e de pouca experiência. Espero que esse seja um de vários que possam vir do meu esforço. Com carinho de um mestre de longa data :P

-Matusalem Capadocio

Agradecimentos: Ideos (valeu mesmo, não conseguiria a capa, contracapa e outras coisas sem você), Gothmate (pela fonte e pelo puxão de orelha), Radu (pelas imagens da capa que levaria séculos para eu encontrar), Thiago Acodesh (por todo o trabalho que está tendo em scanear os livros da Devir sozinho) e a todo o **Movimento Anarquista** de uma forma geral, de forma alguma eu faria esse trabalho sem o exemplo deles.



Agradecimentos:

Tim Bradstreet

Eu gostaria de agradecer a Kevin Braasch e Kristin Lee por suas ajudas com a fotografia; Dan Ryan, Matt Casali, Cindy Fliege, Alex Colby e Kristen Lee por suas palavras com os modelos de personagem; agradecimentos especiais a Paul (PJ) Johnson, Grant Goleash e, como sempre, a Joel Stinton e ELVIS.

D. Alexander Gregory

Dedicado a Elizabeth e Alexander Korda

Agradecimentos especiais a minha mama e meu papa, também a Brian Sterfreeze, George Pratt, Craig e Jody, Joe Phillips, Peter Cline, Patrick Micai, Sikora, Kell Black, Tom Moore, Andre Robinson, Tony Harris, e Tim Bradstreet

Índice

Introdução.....	05
Vlad Tepes, Dracula.....	09
Tyler.....	21
Karsh.....	25
Vasantasera.....	29
Rafael de Corazon.....	35
Gratiano.....	39
Lambach.....	43
Montano.....	47
Etrius.....	51
Durga-Syn.....	55
Genevra.....	59
Jalan-Aajav.....	63
Dominique.....	67
Lexico.....	70





*Caim matou Abel, Seth não soube por que
Se as crianças de Israel iam se multiplicar
Por que qualquer das crianças tem que morrer?*

-Newman barulhento, "A Canção de Deus"

INTRODUÇÃO

Você pode tê-los visto - suaves, severos, frios, selvagens, ousados ou bárbaros. Mas nunca

entorpecidos. E sempre perigosos.

Eles são vampiros. E eles são muito reais. Esta é a história deles - uma história carregada com

falsidades e mentiras completas.

O Amaldiçoado

Qualquer mortal mordido por um vampiro é sentenciado a morrer e se tornar um vampiro.

Falso. Se isto fosse verdade, os imortais do mundo rapidamente excederiam em número de vivos. Um vampiro normalmente leva uma pequena quantidade de sangue de uma vítima e o liberta vivo e sem memória do incidente. Para criar um novo vampiro, o imortal deve drenar a vítima até o ponto de morte e então alimenta-la com uma dose de seu próprio sangue.

Vampiros têm habilidades sobrenaturais poderosas; eles podem se transformar em animais, controlar as pessoas e desaparecer em uma névoa.

Verdade. Porém, nem todos os vampiros têm os mesmos poderes. Dons sobrenaturais e níveis de poder variam tremendamente de acordo com Clã e idade. Vampiros normalmente controlam os humanos pela sua Disciplina de Dominação, ou lhes oferecendo poder. Eles controlam outros vampiros pelo Laço de Sangue, uma paixão mística induzida quando um vampiro doa seu sangue a outro vampiro em três ocasiões sucessivas.

Vampiros só podem alimentar em sangue humano.

Falso. Vampiros podem subsistir de sangue animal, e também podem consumir o sangue de outros vampiros. Como vampiros ficam muito velhos, até mesmo sangue humano perde seu fascínio, e o consumo regular do sangue de outros vampiros é necessário para que fiquem “vivos”. Esta é uma fonte de conflito entre as gerações de vampiro.

Alho e cruzes param um vampiro, e uma estaca no coração o mata.

Mentira. Vampiros alegremente promovem panacéias como estas. Alho e cruzes não têm nenhum efeito em vampiros, entretanto um feiticeiro pode usar ervas em um feitiço para enfrentar um vampiro, e uma pessoa santa pode usar um símbolo religioso para focalizar a ira divina. Uma estaca no coração apenas paralisa o vampiro. Para destruir um vampiro completamente, a pessoa tem que decapita-lo ou destruir totalmente o corpo. Antes de um vampiro morrer, entra em um estado de animação suspensa chamado torpor. Vampiros muito velhos cujo sangue enfraqueceu também entram em torpor.

Não, não existem coisas como vampiros. Eles são mitos.

Mentira. Isso é o que eles querem que você pense.

O Mundo de Sangue

Atrás de nosso alegre mundo de luminosas cores matutinas existe outro mundo. Um mundo de silêncio, sombras e gritos súbitos. Um mundo de vampiros.

Talvez você conheça um.

Você o conheceu à noite. Sua presença era intoxicante, excitante, perturbadora, alterando e amedrontando tudo de uma vez. Posteriormente você se sentiu desorientado, tonto, intranquilo. E exausto. Posteriormente muito cansado. Drenado. Talvez você se sinta barato. Maltratado. Usado. Mas você também se sentia alegre. Como você se quisesse mais. Se você pudesse se lembrar do que aconteceu...

Você poderia ter conhecido um vampiro.

Muitos de nós conhecemos. Eles são mais comuns do que nós acreditamos. E eles tem estado conosco desde o começo. Mas eles nem sempre foram tão discretos.

Crianças de Caim

Vampiros espreitam em todos os canto da terra. Eles se chamam a Família, e eles traçam sua origem até o homem e o terceiro humano – Caim.

Depois da Queda do Jardim do Éden, Caim matou seu irmão Abel. O primeiro assassino, amaldiçoado a vagar pela terra para sempre, já não pôde se alimentar de comida, mas teve que viver da morte de seus irmãos. Sangue era seu crime, e sangue seu legado.

Ele criou três crianças, suas crias, que agüentaram sua maldição. Eles criaram crianças, normalmente chamadas de as treze, antes que Caim olhasse seus atos com horror e proibisse progênes adicionais. O primeiro vampiro fundou uma grande cidade de mortais, que então caiu em um terrível cataclismo. As treze crianças da terceira geração, chamadas agora de Antediluvianos, escaparam do controle de Caim e cada fundou um grande Clã. A criação de gerações subseqüentes, cada mais fracas que a anterior, permitiu para aos imortais Antediluvianos grande controle sobre sua descendência.

Guerra Anarquista

O sangue de Caim enfraqueceu durante os milênios e ele entrou em um estado de sono sobrenatural chamado torpor. Os Clãs de Caim expandiram-se incontrolavelmente sobre a terra e tiranizaram o mundo.

Quando o abuso vampírico de civilizações mortais cresceu muito opressivo, os humanos se levantaram para derrotar seus atormentadores. Mas a sociedade humana raramente tem uma memória mais longa que uma vida, e os imortais vampiros sempre roubaram de volta o poder.

A Família saqueou o mundo inteiro, enquanto lutavam uns contra os outros pelo poder e governar sobre os reinos humanos com uma fúria imortal. Clã enfrentou Clã pelo território, e jovens vampiros, chamados anarquistas, enfrentaram os velhos vampiros, chamados anciões. Em jogo: nada menos que o direito de autodeterminação e poder sobre a sociedade mortal. Os anarquistas descobriram um segredo terrível. Se eles pudessem matar e consumir um ancião, eles poderiam absorver seu poder. Eles atacaram seus progenitores sempre que puderam, e a guerra de entre geração dizimou os Clãs. Eles consumiram até Antediluvianos poderosos.

A Inquisição

Na Idade Média, vampiros vangloriaram-se impunemente de seu poder sobre as vidas de mortais. Eles aterrorizaram audaciosamente as medrosas e supersticiosas pessoas do mundo. Porém, isso não poderia durar para sempre. Mortais se levantaram em uma Inquisição organizada, determinada aniquilar e destruir os monstros. Centenas de vampiros caíram perante a ígnea e apocalíptica matança que se seguiu. A Família e seus aliados mortais conseguiram se salvar enganando a Inquisição a atacar os pobre e impotentes. Centenas de milhares de mortais inocentes pereceram nas cruzadas subseqüentes e “julgamentos de bruxaria”.

Mas os vampiros sobreviveram, eles nunca mais seriam os mesmos. Fragmentados por mortais de fora e anarquistas interiormente, os Clãs tiveram que se unir para evitar a destruição. Sete Clãs se uniram em uma organização conhecida como Camarilla, e se esconderam de humanidade atrás de uma grande Máscara. Eles fingiram ser mortais, e ensinaram os mortais a abraçarem fria ciência e rejeitar intuições e superstições. Logo a maioria dos mortais acreditava que vampiros não eram nada além de mitos.

Os Clãs restantes de anarquistas que tiveram sucesso em matar seus anciões e Antediluvianos, formaram o principal rival da Camarilla, a brutal seita conhecida como o Sabá. Um grupo de anciões, vampiros independentes, enojados com a Camarilla e o Sabá, formou a misteriosa seita conhecida como Inconnu para buscarem a Golconda, um estado de graça e salvação para os vampiros. Mas para ganhar poder o pretendente transcendentalista deve negociar com um demônio, e logo tem que enfrentar as amargas conseqüências.

O Presente

Hoje, a maioria dos vampiros escolheu o seu lado nesta luta épica. De um lado está a Camarilla, composta dos Brujah, Gangrel, Malkavianos, Nosferatu, Toreadores, Tremere e Ventrue. Enquanto ela aparentemente inclui todos os vampiros, só alguns independentes se uniram. Do outro lado está o Sabá, composto principalmente de vampiros Lasombra e Tzimisce, entretanto, também inclui um grande número de antitribos, ou vampiros dos Clãs da Camarilla que mudaram de lado.

Nas margens estão os vampiros independentes. Os mais famosos são os membros do Inconnu esses vampiros muito poderosos ficaram vivos sem se unirem a nenhum dos lados. Também ficaram livres os Assamitas, Seguidores de Set, Giovanni e Ravnos.

O Fim

Estudiosos vampiros temem um apocalipse iminente, a qual eles se referem como Gehenna. Nas vésperas da Gehenna, o sussurro conhecido, os Antediluvianos surgiram para consumir sua impertinente progênie. Até mesmo os anciões temem essa noite fatal, entretanto muitos da Família consideram a Gehenna um mito, sinais recentes e presságios apontam para sua rápida aproximação.

Aqui, então, estão as histórias de treze vampiros que mudaram radicalmente a forma da história durante o era da Inquisição.



VLAD TEPEES: DRACULA

Membro do antigo inconnu

*E quando nós caímos juntos, toda nossa carne estava como um véu
Que eu tive que puxar para ver a serpente comer seu rabo.
Algumas mulheres esperam por Jesus, e algumas mulheres esperam por Caim,
Assim eu penduro em meu altar, e eu iço meu machado novamente.
E eu levo aquele que me trouxe para onde tudo começou,
quando o Jesus era a lua de mel, e Caim era apenas um homem.
E nós lemos nas agradáveis Bíblias que são encadernadas com sangue e pele,
Que a selva está juntando novamente todas as suas crianças.
-Leonard Cohen, "O Homem do Último Ano"*



Nenhuma história de horror nos gela a espinha como o mito de Dracula. Tudo o que nós consideramos mal, perverso e horivelmente sedutor espregueia atrás de seu porte real e de seu sorriso com presas. A maioria das pessoas pensa que o vampiro Dracula só existiu em ficção. Muito poucos sabem que ele era um príncipe de carne e sangue reais que regou na Transilvânia durante a idade das

Cruzadas, e que ele acabou com a vida de cem mil pessoas. Mais menos ainda estão cientes de sua existência contínua, ou que ele exerce um poder maior entre os imortais do que ele sempre fez em vida.

O Príncipe Empalador

Para pessoas primitivas, Dracula é uma fábula aterrorizante usada para aterrorizar e disciplinar as crianças. Para pessoas civilizadas, é um entretenimento barato usado para assustar e excitar adultos. A poucas pessoas familiares com a vida histórica do enigmático príncipe Vlad Dracula zombam da possibilidade dele ter sido um vampiro. Mesmo alguns dos outros vampiros consideram Dracula uma mera fábula. E é exatamente o jeito que Dracula gosta. Ele esconde-se à plena vista.

A lenda de Dracula é realmente assustadora. Testemunhas o chamaram Vlad Tepes, ou Vlad o Empalador, acusaram-no de matar dezenas de milhares de pessoas inocentes em execuções públicas durante a Alta Idade Média. Relatos de suas atrocidades apareceram na Rússia, Turquia, Alemanha, Hungria e sua terra natal Romênia. Pessoas supersticiosas por todo mundo comentam sua sede de sangue, sua predileção por mortes lentas, por beber sangue, e o humor macabro com que o príncipe fazia suas execuções. É tudo verdade, exceto por um pequeno detalhe: tudo isto ocorreu *antes* dele virar um vampiro.

O resto da lenda é fato. O príncipe da Valáquia cruelmente torturou e empalou milhares de pessoas durante seu sangrento reino nas terras próximas a Transilvânia. Depois de sua morte, tornou-se um dos maiores e mais influentes de todos os vampiros. Na verdade, ele ousou desafiar a supremacia dos antediluvianos, tornando-se seu potente inimigo. Poucos vampiros além de Dracula foram membros

da Camarilla, Sabá, e o misterioso Inconnu.

Apesar de para os estrangeiros Dracula ter sido o mais vil e carniceiro príncipe, seu povo, os Romenos, ainda falam dele com reverência, dizendo ser ele um homem de grande honra. Estudiosos zombam disto, dizendo que Vlad tinha a mesma chance de empalar vilas inteiras de seu povo e de torturar os Turcos contra quem ele lutava. Os poucos mortais ou vampiros que falaram com Dracula apresentam o mesmo respeito, espalhando palavra de sua grande honra e conduta ética.

Para entender estas contradições, devemos olhar para os tempos em que Dracula governou como príncipe e como um vampiro poderoso. Devemos examinar os sacrifícios necessários para proteger uma pequena nação presa entre dois colossais impérios inimigos, e os sacrifícios necessários

para proteger um pequeno planeta preso nos punhos de um mal poderoso, antigo e invisível.

Açougueiro sanguinário ou cavalheiro honrado? Ou ambos?

A vida, morte, pós-vida e motivações antigas e novas de Vlad estavam envoltas em mistério. Até agora.

Jogamos alguma luz em sua tumba.

O Conto do Dragão

Príncipe Vlad Drácula, segundo filho de Vlad Dracul, governou o reino da Valáquia ao sul da Transilvânia (agora conhecida como Romênia) durante o século XV. O Imperador Sigismundo do Sacro Império Romano Germânico, conferiu tanto ao pai quanto ao filho a honra de serem membros na organização secreta, monástica e militar, chamada a Ordem do Dragão. Esta sociedade deu ao Vlad pai o nome Dracul (romeno para Dragão) e deu a ele a obrigação de lutar contra os inimigos da Igreja, naturais e sobrenaturais. Vlad chamou seus filhos de Drácula: filho do Dragão ou pequeno Dragão. Somente mais tarde em sua vida o jovem Vlad tornou-se Tepes, o Empalador.

Naqueles tempos somente os frágeis estados da Sérvia, Bulgária e Transilvânia ficavam entre o Sacro Império Romano Cristão para o norte e leste e o Império Islâmico Otomano para sul e oeste. A vida nesta vulnerável “terra de ninguém” era sempre perigosa e mais que um pouco esquizofrênica. Os sultões Turcos constantemente pressionavam os governantes da Transilvânia para converter-se

para o Islamismo, enquanto os reis Cristãos exigiam que a Transilvânia defendesse a fé e agisse como um muro de fogo contra os inimigos do sul.

Medo, instabilidade e violência constante enchiam este frágil reino enquanto ambos os reinos usavam traição, assassinato, e conquista pura para pegar para si a terra estrategicamente vital. Governantes da Valáquia constantemente enfrentavam opções ruins, e situações em que não podiam ganhar nada. Para piorar, a pequena nação fazia borda com a terra Cristã Ortodoxa à leste e a Católica à oeste, e muitas vezes sentia o calor do feudo entre as duas facções Cristãs rivais. Os nobres *boyars* locais agarravam-se tenazmente ao poder na Valáquia, e constantemente cortavam a autoridade tradicional do príncipe. Enquanto isso, todas essas forças estavam no fogo cruzado de várias guerras ocultas lutadas por clãs vampíricos, que usavam nobres, clero, príncipes, reis e nações como peões. Poucos príncipes duravam muito aqui. No século XV, a Transilvânia era um caldeirão fervendo, pronto para transbordar em fúria.

O Dragão ancião

inexperientes e recusavam-se a aceitar conselhos de Mircea e suas legiões experientes. Sérvia e Bulgária caíram, e os Cristãos sofreram perdas tão catastróficas que o Sacro Imperador Romano desistiu de proteger sua borda sul, ocoando seus recursos em lutar com a Europa ocidental.

Mircea tenazmente continuou a luta sozinho, e manteve seu trono sem a ajuda do Império que ele defendia. No fim, ele foi forçado a pagar tributo ao Sultão, mas ainda assim reteve sua religião, poder, trono e terras.

O avô de Vlad, Mircea o Grande, governou a Valáquia como Príncipe e Voivode (lordes da guerra) por recordes trinta e dois anos. Contra todas as chances, contra os desejos dos *boyars*, ele repeliu os poderosos invasores turcos unificando seu povo e construindo uma cadeia de fortalezas estrategicamente colocadas por toda Romênia. Agindo segundo a informação da misteriosa vampira Durga Syn, ele encontrou e destruiu alguns vampiros anarquistas do Clã Tzimisce que estavam aterrorizando seu povo.

Enquanto a Sérvia e a Bulgária começaram a cair ante os Turcos, ele pediu ao poderoso Sacro Império Romano para enviar cruzados. Entretanto, as pequenas forças que os Cristãos mandaram eram

O Dragão Pai

Após a morte de Mircea, a difícil tarefa de governar a Valáquia caiu sobre Vlad Dracul, pai de Drácula. Dracul subiu ao poder em uma terra abandonada pelos Cristãos e submetida a constantes ataques dos turcos. Ele foi obrigado a despendar grande tempo e energia negociando com os nobres

boyars enquanto eles manobravam para adquirir mais poder. Ele também lançou guerra aos vampiros Tzimisce, tirando-os de seus lares secretos e empalando-os. Ele recebeu algum apoio dos membros da Ordem do Dragão, como também de Durga Syn, mas a Europa complacentemente ignorou os

reinos “menos civilizados” em sua borda extrema.

O representante oficial do Sacro Império Romano na área era o regente Húngaro John Hunyadi. Apesar de entrar para as cruzadas mais pelo dinheiro do que pelos ideais, os Europeus o consideravam o maior cruzado da época, e ele controlava os recursos europeus na guerra contra os turcos. Hunyadi não gostava do governante Valaquiano, e queria colocar sua própria marionete no trono de Vlad

Dracul. Assim, enquanto ele prometeu apoiar o príncipe Valaquiano, Hunyadi não fez nada, deixando Dracul sozinho enquanto os turcos tomavam as fortalezas de Mircea uma por uma.

Os exércitos do Sultão Murad II fecharam suas presas entorno da Transilvânia, brutalmente exterminando todos as pessoas que encontravam. Estando sozinho contra os muçulmanos que ele jurara destruir, o pai de Drácula fez um pacto com os turcos. Desejando poupar seu povo de mais destruição, Dracul concordou em ajudar a conquistar seu próprio povo. Ele e o jovem Drácula cavalgaram com os turcos enquanto eles massacravam, pilhavam e queimavam o caminho por dentro da Valáquia.

Mas Dracul enganou o Sultão, atacando as áreas menos leais da Transilvânia, e permitindo ao povo se render ao invés de serem carregados para serem escravos dos turcos. Enquanto prendia uma grande parte do exército em missões sem sentido contra pequenas vilas, Vlad secretamente dirigiu seu filho mais velho, Mircea o Jovem, para liderar

ataques relâmpagos contra importantes posições turcas, readquirindo uma linha inteira de vitais fortalezas construídas por seu avô. Como os ataques turcos às vilas deixavam a Valáquia mais firmemente sob controle cristão do que antes, o Sultão começou a questionar a lealdade de Vlad Dracul. Em 1444, ele convocou o Rei e seus três filhos para gozarem da hospitalidade de sua corte. Vlad farejou uma armadilha, mas sentiu que poderia enganar o Sultão. Deixou Mircea, seu filho mais velho, em casa, para governar caso ele fosse executado.

Como Dracul suspeitou, o Sultão emboscou-o e aos seus dois filhos, e levou-os prisioneiros.

Ele então permitiu que Vlad partisse, mas manteve seus dois filhos prisioneiros para assegurar a lealdade do rei. Drácula tinha apenas onze anos.

Durante esse tempo, o maior dos Cruzados Cristãos tinha feito muito pouco. O Papa e o povo da Europa exigiam que ele organizasse as forças cristãs. Mas ao invés de sentir-se feliz com as reconquistas da Valáquia, Hunyadi via as vitórias de Dracul apontando dolorosamente sua própria inação. Quando não pôde mais agüentar a pressão, planejou uma grande Cruzada.

Hunyadi juntou um exército que ele julgou suficiente e deixou a segurança do castelo Hunedoara para montar a Campanha de Varna. Entretanto, quando ele chegou com suas tropas a Valáquia, Dracul advertiu-o que o Sultão estava em superioridade numérica.

Mas não seguindo seu próprio conselho, Dracul enviou seu filho Mircea junto com Hunyadi, comandando cinco mil tropas. Apesar das brilhantes táticas de Mircea (incluindo o primeiro uso de um canhão pela Romênia), os cristãos foram chacinados. Mircea ajudou o ferido Hunyadi a bater em retirada, mas exigiu que ele fosse responsabilizado por sua falha tática. As cortes concordaram e o sentenciaram à morte. Mas Hunyadi usou suas conexões para revogar a sentença. Ele contatou o primo de Dracul, Vladislav II da família Danesti, e prometeu fazer-lhe príncipe da Valáquia se matasse Dracul.

Vladislav falhou até que os Tzimisce ofereceram ajuda. Usando seus poderes sobrenaturais, eles caçaram Mircea e o enterraram vivo, mas Dracul conseguiu escapar o suficiente para deixar um legado secreto.

Ele juntou seu medalhão da Ordem do Dragão, sua espada Toledo dada pelo Imperador Sigismundo e uma carta, e entregou a um servo leal, e ordenou que tudo fosse entregue a Drácula. Horas depois, Vlad Dracul encontrou a morte nas mãos dos assassinos Tzimisce, que colocaram Vladislav no poder, acreditando que a família de Mircea, o Grande, estava exterminada.



O Filho do Dragão

O assassinato covarde do sábio e ousado Voivode chocou o mundo cristão, mas o Sultão recebeu as novas em júbilo. Hunyadi matara o único governante que conseguiu enganá-lo, e colocou outro fraco e incompetente no lugar.

No caso de Vladislav mostrar alguma determinação, o Sultão Murad começou a educar os herdeiros de Dracul para serem governantes marionetes. Fez com que alguns dos maiores estudiosos no mundo educassem os garotos em assuntos de estado, ciências, línguas, táticas de batalha turcas e filosofia grega antiga. Vlad Drácula estava especialmente impressionado com a filosofia dos Cínicos, que diziam que a conduta humana era movida somente pelo interesse próprio. Aprendeu os caminhos dos Sofistas e outros místicos no mundo árabe, que ensinavam o ponto de vista oposto.

Sua posição única na corte deu a ele o ponto de vista ideal para acessar a política do Império Otomano e determinar quem realmente governava a terra. Viu como poderosos vampiros do Clã Assamita manipulavam homens fracos e controlavam os importantes assuntos de estado. Somente sábios místicos pareciam entender a extensão da influência do Clã de vampiros.

Os estudos sustentaram Drácula em sua provação, captura e abandono. Ele recusou-se a se juntar à causa do Sultão, e rotineiramente aterrorizava seus captores, que eram proibidos de puni-lo. Já seu irmão mais novo, Radu, gostava da opulência de sua prisão. Ele adorava os refinamentos da corte do sultão e tornou-se muito turco na aparência. Ele especialmente gostava do harém real, considerado uma extravagância no mundo cristão.

Apesar de que Radu tornar-se-ia um governante mais subserviente, o sultão decidiu que para reconquistar a Valáquia precisaria da ferocidade e a forte liderança de Drácula. Ele enviou o príncipe de vinte anos junto com um exército, e foi vitorioso contra o usurpador e subiu ao trono em 1448, governando como uma marionete islâmica.

Logo ele foi informado que os assassinos de Hunyadi foram enviados para mata-lo. Apenas dois meses depois de assumir o trono, Drácula fugiu para a Moldávia, onde conseguiu asilo com parentes nobres. Hunyadi colocou sua marionete de volta no trono, enquanto Drácula continuou seus estudos sob a tutela de sábios monges cristãos. Isto expôs Drácula à cultura humanista do Renascimento, e aos segredos dos místicos cristãos.

Durante seu auto-imposto exílio, Drácula foi encontrado pelo leal servo de seu pai, que lhe entregou o medalhão, a espada e a carta. A última revelava muitos segredos para governar o estado Valaquiano, incluindo informação vital sobre cristãos, ciganos, muçulmanos e Tzimisce. A carta até revelava a localização de lares de Vampiros e como enfrentá-los.

Dracul escreveu: “Aconselhe-se com a vampira Durga Syn. Somente ela, entre os filhos do demônio, ama a terra como eu amei. Não se curve aos *boyars*, aos muçulmanos ou aos Tzimisce, pois nenhum deles tem amor por você. Resista a todos, e jogue uns contra os outros pelo bem do seu povo. Ascender ao trono da Valáquia é ascender à Cruz. Aqueles que não aceitam o sacrifício acham apenas tortura.”

“Apesar da grande agonia que senti em trair meus filhos para o sultão, eu sacrifiquei você e seu irmão pelo Trono que é a Cruz. Se não usar sua família dessa forma, o Trono irá destruí-lo. Mas se você entender porque isto foi feito, e feito sem remorso, você irá suceder no Trono dos Espinhos. E se aceitar sacrificar tudo que tem, tudo que é, e tudo no que acredita para a Cruz, então sua vida durará para sempre.”

A carta instruía Vlad, dizendo que se purificasse, aliasse-se com alguém poderoso, e retomasse seu trono. Vlad jurou pelas relíquias que assim o faria, e vingaria a morte de seu pai.

O Dragão arma o bote

Enquanto isso na Valáquia, Vladislav II, não estando preparado para as dificuldades de governar o pequeno reino na borda do Império Cristão, ia mal. Alguns anos de pressão do Sultão e ele quebrou como um ovo, e mudou de marionete cristã para vassalo pró-turcos. Até os *boyars* locais passavam por cima dele, conseguindo mais poder do que lhes era devido.

Enquanto o mundo cristão ficava insatisfeito com o governante da Valáquia, Drácula assumiu um risco digno de seu pai. Ele deixou o pacífico asilo na Moldávia e lutou para chegar até o castelo Hunedoara. Ele sobreviveu a emboscadas e assassinos para chegar à corte do mais poderoso líder cristão da região. Para o choque do mundo cristão, Drácula jurou sua lealdade a John Hunyadi, o assassino de seu pai.

manobra arriscada de Vlad valeu muito à pena. Sua coragem e ousadia impressionaram a tímida corte de Hunyadi como nada até então. As falhas do já velho Hunyadi lhe custaram a regência da Hungria, e ele necessitava muito de seguidores fortes. Ele queria um servo corajoso mais do que queria vingança sobre a família Dracul, então ele acolheu o jovem príncipe e ensinou-o as técnicas de guerra ocidentais e táticas antiturcos.

Drácula aprendeu três importantes segredos durante sua tutela na corte de Hunyadi. Ele aprendeu as táticas de guerrilha “bate-e-foge” dos hereges protestantes, e também as técnicas de construir veículos blindados de combate, cujo uso em combate lembra o uso moderno dos tanques. Drácula, um expert em táticas de batalha islâmicas, absorveu o conhecimento dessas duas estratégias dos cruzados.



O terceiro segredo foi a informação sobre os vampiros imortais que controlavam muito do destino dos mortais. Em conversas secretas com os ciganos e hereges capturados, aprendeu sobre os costumes e poderes do Clã Tzimisce. Os cruzados achavam que era pura superstição, mas Vlad

confiava nas palavras de seu pai. Aprendeu tudo o que pôde das recém formadas Camarilla e Sabá com os velhos sábios Romenos. Fez várias peregrinações pelo mundo em busca de conhecimento sobre os vampiros, e depois foi até a capela da Ordem do Dragão na fortaleza imperial em Nuremberg.

O Dragão Reina

O príncipe de vinte e cinco anos não perdeu tempo e tratou de consolidar seu poder na Transilvânia. Seu pai tentou servir dois mestres e acabou por não servir bem nenhum. Vlad estava determinado a evitar tal destino, jurando fidelidade somente a si mesmo e para o povo da Romênia. Rapidamente, ele reforçou suas alianças com o mundo cristão, pagou tributo ao sultão, incitou rebelião contra os turcos em suas bordas, colocou seu exército em forma.

Todas as forças ao seu redor, do imperador ao sultão, dos *boyars* locais aos Tzimisce, todos olhavam famintos para o príncipe ainda não testado. Sua ameaça mais imediata veio de seu próprio reino. Os nobres *boyars*, irritados com a presença de um príncipe de vontade forte no trono, criaram os mesmos problemas que haviam causado ao seu pai e ao seu avô. Eles haviam gastado gerações acumulando mais poder jogando os Draculs contra os Danestis, e preparavam-se para começar com Vlad a mesma estratégia.

Mas Drácula não esperou pelo movimento deles. Começou a caçar e matar os membros do exército privado de Vladislav II, e quaisquer herdeiros homens daquela linhagem que pudessem reclamar o trono. Neste ataque, conquistou um castelo fora de suas terras e o entregou para os turcos, já que não podia defendê-lo. Estes movimentos violentos pegaram a corte de surpresa, e ataçaram a política local consideravelmente.

Enquanto a corte estava desbalanceada, Vlad construiu uma poderosa força militar de mercenários leais somente a ele. Contratou homens de todos os grupos étnicos – mesmo turcos e ciganos – e ordenou que eles cooperassem uns com os outros. Ele os instruiu nos caminhos do combate cristão e muçulmano, e ensinou-os a arte da caça a vampiros. E recolheu os melhores entre seu exército recém formado e juntou-os em uma força de elite, seus leais “Machados”, e os transformou em mestres empaladores.

Quando os *boyars* mandaram um exército privado para matar Drácula, ele emboscou os usurpadores e matou a todos. Então Vlad convidou todos os nobres traidores para uma festa de Páscoa, jantou com eles em grande estilo, e perguntou a eles de quantos príncipes da Valáquia eles podiam se lembrar. Alguns se lembravam de até trinta. Drácula pôs a culpa da rápida sucessão de príncipes nas “intrigas vergonhosas” dos *boyars*. Ele chamou por seus Machados, que empalaram os nobres mais velhos e suas esposas, e acorrentaram os mais jovens.

Ele juntou-se aos outros vinte e três membros do círculo interno, jurando proteger a Cristandade das forças do demônio. Deste dia em diante, ele usou o medalhão do dragão, mostrando um dragão devorando a própria cauda, crucificado em uma dupla cruz. Vlad recebeu três mantos da ordem: verde, pelas escamas do dragão, vermelho, pelo sangue dos mártires, e preto, pelo mistério da paixão de Cristo, os quais ele vestia com orgulho.

Depois de cinco anos como protegido de Hunyadi, Vlad aprendeu tudo o que seu mentor podia ensinar, e fez preparações secretas para reconquistar sua herança. Menos de duas semanas depois da morte súbita de Hunyadi, Vlad atacou Vladislav II e recuperou seu trono.

As forças de Vlad marcharam com os jovens *boyars* para as montanhas, onde foram comandados a construir o Castelo Drácula. Suas belas roupas tornaram-se farrapos, e eles trabalhavam até morrer. Vlad preencheu as vagas abertas subitamente com suas tropas mais leais, elevando plebeus para posições de prestígio. Ele elevou mais plebeus a nobres que quaisquer outros governantes. Os *boyars* remanescentes nunca se recuperaram deste ataque, mas tornaram-se muito mais leais.

O Castelo, uma obra-prima da engenharia defensiva, que incluía um túnel secreto para as montanhas, violava expressamente tratados anteriores com o Imperador e o Sultão, que proibiam seus vassalos de defenderem-se de seus lordes. Como seu avô Mircea, o Grande, Drácula construiu uma linha de fortalezas para proteger-se da tempestade que viria do sul Islâmico. Ele também construiu pequenas fortalezas nas montanhas, e as carregou com provisões.

Ele conseguiu a lealdade do clero local com sua generosidade e amor ao ritual. Ele realizava grandes doações, fundou vários mosteiros (completos com câmaras de tortura e túnel de fuga), e sempre concedia funerais cristãos às suas vítimas empaladas. Teve o cuidado de não desafiar os Tzimisce neste momento, mas enviou seus Machados para espioná-los. Mandou enviados para encontrar a vampira Durga Syn, mas não a encontrou.

Na corte, Drácula era um governante forte – era decisivo e não cedia a ninguém. Sua força de caráter ganhou a lealdade de suas tropas, os membros de sua Casa e o povo Romeno, que via nele muito de seu pai e seu avô. Ele pôs o bem-estar de seu povo como uma prioridade, sabendo que ele precisaria da benção do povo se quisesse sobreviver e florescer.

Com a sua base de poder interno mais segura, Vlad voltou-se para assuntos estrangeiros. Ele via o trono como uma máquina que esmagava e despedaçava príncipes com lealdades conflitantes. Mas Vlad seguiu o conselho de seu pai, e sabia o que esperar. Usou seus servos leais para desentocar os espões do Sacro Império Romano, Império Otomano e nobreza Valaquiana, e fez com que eles recebessem informações falsas. Ele recebia inteligência vital de seus planos de seus próprios espões e de seus companheiros na Ordem do Dragão, muitos dos quais eram príncipes e chefes de estado.





14-92

Vlad sabia que cada grupo de poder tentaria fazer dele seu vassalo, e resolveu resistir a todos. Ao invés de preparar-se para resistir à pressão inevitável que eles exerceriam sobre ele, ele virou a mesa, fazendo exigências imediatas a todos. Quando os diplomatas não as aceitaram, como ele sabia que fariam, ele os matou da maneira mais impiedosa, bizarra e sádica. Isto deu a ele uma reputação instantânea como um líder forte, e um homem com quem não se deve brincar.

Quando os Germânicos enviaram quarenta jovens para a Valáquia para “aprender a língua Romena”, Drácula perguntou a eles por que eles viajaram até ali para tal, quando eles podiam aprender Romeno na Hungria ou nas partes da Transilvânia que faziam fronteiras com as suas próprias terras

Eles não puderam dar resposta convincente, e foram todos mortos como espiões.

Os saxões germânicos na Valáquia levantaram-se para destronar Vlad, que então liderou uma série de ataques retaliatórios nas terras dos Saxões, empalando cada habitante que encontrou.

Quanto mais seus inimigos se aproximavam dele, mais as torturas tornavam-se elaboradas. Um Danesti rival chamado príncipe Dan III marchou com um exército privado até as terras de Drácula e comandou o povo a se levantar contra Vlad, acusando-o de vender-se para os turcos. Mas o povo Romeno era leal a Drácula pela sua



recusa a pagar tributo ao Sultão, e a revolta falhou. Drácula fez Dan III cavar sua própria cova enquanto um padre lia a Missa pelos Mortos.

O último rival de Drácula pelo trono foi Vlad, o monge. Drácula incendiou todos os monastérios germânicos para desentoca-lo, e empalou toda a vila que o escondia.

Tudo isto levou ao maior confronto de todos, não com os turcos, mas com os vampiros. Drácula sabia que vampiros disfarçados freqüentavam sua corte, tentando colocar Danestis em seu trono. Ele manteve sua atenção nos vampiros, mas não os deixou saber que ele conhecia seu segredo.

Quando um jovem que lutava com a força de dez homens e ignorava ferimentos feitos com espadas interrompeu uma sessão de empalamento tarde da noite nas terras de Dan III, os Machados sabiam o que ele era e o que fazer com ele. Enfrentaram-no com lanças de madeira e o empalaram através do coração. Então levaram-no ao castelo Drácula, onde Vlad aprisionou o vampiro e bebeu de seu sangue, recebendo então uma força sobrenatural que atizou sua paixão pela conquista. Ele premiou seus Machados leais com doses menores do sangue vampírico, e planejou seu glorioso futuro.



Esse é uma das razões do empalamento ser uma das formas favoritas de execução de Vlad. Ele sabia que teria de matar seus inimigos sobrenaturais sem inflamar medos supersticiosos na população. Os habitantes locais viveram por séculos com ataques de vampiros, e seriam aterrorizados se soubessem que Vlad os estava provocando. Drácula capturou mais três Tzimisce nesta época, e drenou-lhe o sangue também.

Apesar dos Tzimisce favorecerem os Danesti e desaprovarem o abuso que Vlad infligia aos seus neófitos, eles admiravam sua ousadia e recursos, respeitando-o mais do que outros aspirantes ao

trono. Alguns queriam vingança e outros queriam Abraçá-lo. Mas tendo o Clã acabado de se juntar ao Sabá, sua guerra contra os anciões os mantinha muito ocupados para ter algo mais que um interesse passageiro na audácia de Vlad.

Assim começou a fascinação de Drácula com sangue. Os membros de sua corte testemunhavam-no molhando seu pão no sangue de inimigos torturados. Muitos diziam que ele fazia isto para intimidar seus inimigos, mas ele havia realmente desenvolvido um gosto por sangue, mesmo o fraco sangue humano.

Com seu reino finalmente seguro de ameaças internas, seu flanco oeste seguro através de tratados e sua força pessoal segura por doses regulares de sangue vampírico, Drácula planejou sua guerra contra os turcos.

O Dragão ataca

O novo sultão, Mehmed II, estava esgotando sua paciência com o governante da Valáquia. Mesmo não se rendendo ao Sacro Império Romano Germânico, ele deixou claro que não seria uma marionete do Islamismo. Quando o Papa chamou por uma nova cruzada contra o Império Otomano unificado, os líderes divididos da Europa responderam com pouco entusiasmo. Só Vlad estava pronto para ir a guerra, o que ganhou o favor do Papa.

Quando uma delegação do sultão veio fazer pressão para que Vlad os ajudasse a conquistar o resto da Sérvia, ele exigiu que eles retirassem seus turbantes. Eles responderam que eles nunca os haviam retirado. Vlad então disse a eles que ajudaria a manter seus costumes, e ordenou que os turbantes fossem pregados em suas cabeças.

Ele então contatou os líderes Sérvios e revelou-lhes a invasão secreta iminente. Ele já havia parado de pagar tributo ao sultão, e lutavam com as tropas muçulmanas que invadiam suas vilas para buscar recrutas para o corpo de Janissários.

Tudo isso ele fez para provocar o sultão, que exigiu que Vlad fosse a Constantinopla para “discutir” a situação. Drácula riu perante a tentativa transparente de seqüestrá-lo, e escreveu de volta dizendo que ele não tinha dinheiro para fazer o pagamento, e que se ele deixasse seu reino, seus inimigos Saxões o tomariam.

Esperou até o inverno, quando o rio Danúbio estava congelado, e então concordou em ir até o sultão. Pediu a Mehmed para mandar um importante *pasha* muçulmano para governar em seu lugar enquanto estivesse fora. O sultão concordou, mas mandou um espião para viajar com Drácula.

Drácula empalou o *pasha*, suas tropas e o espião. Disfarçado como o *pasha*, Vlad levou seu exército à grande fortaleza construída por seu pai. Falando perfeitamente a língua turca, exigiu que os guardas muçulmanos abrissem os portões e o deixassem entrar. Eles assim fizeram, e as hordas de Drácula entraram, matando todos dentro. Então ele liderou suas tropas pelo Danúbio congelado para um ataque relâmpago nas terras dos turcos.

Palavra do sucesso de Drácula animou o mundo Cristão, mas a Europa não enviou ajuda. O sultão juntou uma das maiores forças na história do império Otomano para conquistar a pequena Valáquia de uma vez por todas.

Drácula preparou suas tropas dos diferentes povos que compunham seu reino e falou a eles de forma gloriosa e inspiradora. Ele generosamente recompensava qualquer homem ferido em batalha, e empalava todos que fugiam. Fez uma rede de batedores por toda a margem do Danúbio para manter-se ciente dos movimentos inimigos.

Suas tropas faziam ataques rápidos nos Turcos e fugiam, infligindo grande dano e desaparecendo quando os inimigos iriam retaliar. Um desses ataques chegou perigosamente perto da tenda do próprio sultão. Os turcos procuravam por toda parte, mas nunca encontraram o acampamento escondido das tropas de Vlad.

Os Turcos capturaram um membro dos soldados rasos de Drácula, e lhe ofereceram terras e título em troca de informação. O soldado recusou, e também se recusou a trair seu país quando ameaçado com uma morte lenta por tortura. Pela primeira vez, o sultão começou a temer seu oponente.

Drácula levou os homens do sultão cada vez mais Valáquia adentro por retiradas estratégicas. Ele começou uma política de sacrifícios, queimando tudo em seu caminho, envenenando poços, espantando o gado, e alterando o curso de rios para atrapalhar o avanço inimigo. Retirou os camponeses de suas terras e enviou doentes para os acampamentos turcos para espalhar pragas.

Os Turcos viram-se avançando em um deserto de cinzas e doença. Enquanto alguns soldados afastavam-se do corpo principal do exército para buscar comida, os homens de Drácula estavam esperando e os matavam. Vlad continuou seus ataques noturnos aos inimigos, reduzindo seus vastos números aos poucos. O sangue vampírico correndo em suas veias davam-lhe força e coragem sobrehumanas, e inspiravam suas tropas a grandes atos de bravura.

Estas táticas cobraram seu preço dos turcos. Seu medo crescia enquanto seus números diminuía e sua moral caía por terra. Apesar deles terem isolado muitas fortalezas no caminho até a capital de Drácula, eles não conseguiram capturar nenhuma. Quando chegaram até a fortificada capital, eles encontraram-se na boca do inferno. Costeando as estradas estava uma “floresta dos mortos” – uma milha de corpos empalados.

No ponto mais alto estavam os restos cadavéricos do *pasha* e o espião turco. O fedor era

muito forte, e o horrorizado sultão, ainda assustado pelo quase bem sucedido atentado a sua vida,

cedeu ao medo. Ordenou que suas tropas cavassem uma grande vala ao redor de seu acampamento para afastar as forças de Vlad, e na manhã seguinte ordenou uma retirada massiva.

A impressionante vitória de Vlad contra chances impossíveis fez dele um grande herói no mundo Cristão. O enraivecido sultão, sabendo que não poderia derrotar Drácula através de táticas comuns de guerra, usou um truque comum aos *boyars* valaquianos. Apoiou um aspirante ao trono da Valáquia com uma grande força e enviou o usurpador para destruir o governo de Vlad por dentro. Apesar de Vlad ter impiedosamente exterminado praticamente todos os aspirantes, havia um que ele não havia matado: seu irmão, Radu.

O Dragão cai

Apoiado por um grande contingente de tropas Turcas, Radu disse aos *boyars* locais que eles poderiam livrar-se do poderoso Príncipe Drácula se eles o apoiassem. Os *boyars* instigaram um sentimento anti-Drácula com propaganda. Eles acusaram Vlad de tentar empalar todos na Valáquia, e pintaram uma figura de vida sob o domínio de Drácula como um constante estado de privação e guerra com os Turcos.

Apesar dos *boyars* apontados por Drácula permanecerem leais a ele, os mais velhos o traíram e permitiram que tropas turcas passassem pelas fortalezas e por cidades valaquianas da fronteira. Com suas fronteiras penetradas através de traição, Drácula encontrou seu castelo sob ataque. Sua mulher jogou-se para a morte da janela de uma torre para evitar o risco de ser capturada.

Vlad foi forçado a fugir seu castelo cercado através de um túnel secreto. Seus Machados e plebeus leais ajudaram-no a escapar para a segurança no norte, enquanto seu irmão traidor ascendia ao trono.

Sem suas tropas leais, e sem sangue fresco de vampiro, Vlad tornou-se fraco como qualquer mortal. Ele decidiu ir a Matthias, rei da Hungria e filho de Hunyadi, e pedir uma nova cruzada. Infelizmente, os europeus, divididos e lutando entre eles, não puderam chegar a um acordo. Estavam muito acostumados com seus mestres vampiros lhes dizendo o que fazer, mas a guerra Camarilla-Sabá forçou os Clãs a negligenciarem seus peões mortais para assegurar sua imortalidade. Conseqüentemente, a Europa viu seus líderes caírem em indecisão e futilidade.

Radu ofereceu uma recompensa generosa pela captura de Drácula, e o fraco rei aceitou. Ele atraiu Drácula para longe de seus Machados prometendo ajudar a recuperar seu trono. Uma vez isolado, Vlad foi capturado.

Ele esperava que a Europa reagisse com indignação à sua captura e traição, mas isto nunca ocorreu. Os *boyars* germânicos espalharam uma campanha contra ele por toda a Europa, colocando no papel de sádico e louco, muito pior que os turcos.

Retiradas do contexto em que ocorreram, as ações de Drácula pareciam os trabalhos de um monstro. Porque "Dracul" significa tanto demônio quanto dragão em Romeno, os servos de Vlad o Monge convenceram os europeus que Drácula era um servo



14 92



do Inferno e não um Cruzado pela Igreja. Para piorar, o Papa que admirava Vlad tinha morrido há pouco, não restando nenhuma autoridade para dizer a verdade.

Vlad sofreu muito no cativeiro e jurou retomar seu trono. Sem que muito tempo se passasse, Radu renegou suas promessas para o Oeste e permitiu que os turcos dizimassem a Valáquia. Matthias não teve escolha a não ser libertar Drácula da prisão e ameaçar recoloca-lo no trono. Quão logo o fraco Radu entrou em colapso frente às tropas da Moldávia, Drácula casou-se na família Hunyadi e assegurou poder suficiente para retomar seu trono pela terceira vez.

Vlad retornou para a Valáquia e encontrou o pequeno reino assolado por vampiros do Sabá. Sem um governante firme, anarquistas espalharam-se livres pela Transilvânia, caçando anciões temerosos. Drácula não teve dificuldades em capturar vampiros por seu sangue fresco. Ele rapidamente restaurou a força e resistência sobre-humana de seus Machados.

Vlad lançou novos ataques aos turcos, empurrando-os cada vez mais para fora de seu território. Mas seus triunfos não o satisfaziam mais. O gosto pela conquista militar começou a esvaír-se. Seu cativeiro o forçou a contemplar sua mortalidade. O propósito de sua vida tornou-se mais importante que suas conquistas. Ele passou a ver a vida mortal como o mais breve dos flashes na história, e a vida vampírica como uma eternidade de autodescoberta.

Então enviou seus cavaleiros para encontrar Durga Syn, como seu pai ordenou. Tinha sido incapaz de encontra-la antes, mas estava determinado agora. Desta vez, ela inesperadamente veio até ele.

O Dragão eterno

Drácula começou a importar-se cada vez menos com as intrigas mesquinhas da corte do mundo mortal. Ele fingiu a própria morte e colocou uma marionete no trono da Valáquia. Durga Syn partiu, prometendo retornar de vez em quando.

Vlad passou tempos entre o Sabá e a Camarilla nos primeiros dias de ambos os grupos.

Apesar de tecnicamente um Tzimisce, ele não jurava lealdade a nenhum Clã. Ele tendia a se juntar ao Sabá, preferindo a liberdade que pregava à sociedade presa a regras da Camarilla. Entretanto, ele apreciava a companhia dos sábios e pensativos vampiros da Camarilla mais do que os Membros selvagens e rebeldes do Sabá.

Depois de ajudar a definir as cortes da Camarilla, ele deixou o grupo com desgosto. Disse a eles que estavam cegos aos perigos do Laço de Sangue e dos Antediluvianos. Ele trabalhou com o Sabá e combateu seus antigos aliados na Camarilla. Entretanto, ele trabalhou muito para atingir os objetivos do Sabá sem confrontar seus amigos mais próximos na Camarilla.

A misteriosa anciã disse ao príncipe ter seguido sua carreira com interesse, e os dois passaram um longo tempo conversando. Depois de ter aprendido aos pés dos maiores generais de sua época – Dracul, Murad e Hunyadi – estava feliz de tornar-se o protegido de uma pacificadora.

Usando o conhecimento adquirido com Durga Syn, ele espionou com sucesso tanto a Camarilla quanto o Sabá, e começou a manipular os manipuladores. Quando descobriu que os Tzimisce mandaram vampiros poderosos para mata-lo, ele informou aos Justicars, que então resolveram interceptar o grupo no caminho.

Depois de ambos os grupos terem se destruído em batalha, Vlad e seus Machados atacaram. Levaram os dois vampiros sobreviventes como prisioneiros. O mais poderoso entrou em torpor, mas o mais jovem, Lambach, ainda estava consciente. Drácula levou-os para a câmara de tortura no castelo Drácula, e acorrentou Lambach sobre uma grande estaca. Seus guardas tinham um mecanismo de peso que forçava a estaca contra ele ao menor toque. Drácula informou o vampiro sobrevivente que ele seria poupado se ele o transformasse em um vampiro e deixasse-o livre do laço de sangue. O desesperado Lambach concordou, e Vlad sentiu a terrível agonia e a doce paixão do Renascimento.

Drácula, recém saído da ressurreição vampírica, consumiu o sangue do vampiro ancião. Com seu recém descoberto poder, ele alimentou seus Machados com sua própria Vitae, que se tornaram seus carniçais. Mantendo sua palavra, Drácula libertou Lambach, e disse a ele que o Sabá deveria esperar por uma visita sua em breve.

Logo chegou a um impasse lidando com os imprevisíveis anarquistas do Sabá, e os deixou. Os Paladinos que tentaram puni-lo por sair, foram guardados em um cofre-forte Sabá em pedaços não maiores que uma polegada.

Eventualmente, Drácula juntou-se à seita independente de respeitados vampiros anciões chamada Inconnu, que trabalhavam incessantemente para livrar os vampiros da necessidade de beber sangue. Em sua jornada por conhecimentos maiores, o grupo aliou-se a demônios. Mas Drácula sempre foi conhecido por trocar um mal por outro maior.

Através das eras, Drácula tornou-se menos obcecado por poder pessoal e mais preocupado em atingir a Golconda – o estado iluminado em que um vampiro se vê livre do Frenesi e da Besta. Quanto mais poder Vlad ganhava sobre outros, menos este poder o agradava, e mais ele desejava conquistar a si mesmo.

Via paralelos entre a Golconda e as tradições místicas islâmicas, cristãs, pagãs e ciganas que ele estudou em sua juventude. Acreditava que todos os seres podiam ver-se livres de seus demônios interiores, e jurou atingir tal estado.

O Dragão Reina

Apesar de tentar existir anônimo, os esforços de propaganda de seus inimigos tiveram mais sucesso do que eles esperavam. Histórias do príncipe insano da Valáquia e suas estacas sangrentas espalharam-se por toda a Europa. Rumores do enigmático místico do Inconnu corriam pela comunidade vampírica também, rumores estes que contrastavam com as fábulas populares de sua crueldade lendária

em vida. Apesar de seus melhores esforços, Drácula não conseguia livrar-se de sua fama e tornou-se um alvo fácil para seus inimigos na Camarilla, no Sabá e na Inquisição. Quando ele começou a espalhar que os Antediluvianos eram uma ameaça à Família, os Clãs o atacaram através de seus peões humanos e vampíricos. Depois de juntar-se ao Inconnu no século dezenove, as marionetes humanas dos antigos progenitores vampíricos chegaram perto de destruí-lo. Mas Drácula os manteve afastados com um engenhoso esquema: tornou sua história de vida no mito do Drácula.

Agindo através de um estudioso Romeno, ele levou a rica história de sua vida ao novelista Vitoriano Bram Stoker. Inspirado por sua musa sombria, Stoker criou um conto viçoso de puro mal que explodiu na consciência de seu tempo. A história de Drácula tocou tão forte seus leitores que efetivamente dificultou os esforços de seus perseguidores.

Enquanto os vampiros eram lendas negras que se escondiam nas sombras da consciência cultural, os inimigos de Vlad conseguiam assistência dos cidadãos temerosos. Mas quando os mortos-vivos tornaram-se entretenimento popular, mesmo os mais ingênuos tornavam-se cínicos sofisticados. Na assas, vampiros existiam em pesadelos e sombras e terrores noturnos. Mas um vampiro famoso visto em cada cinema era nada mais que uma diversão interessante e uma ficção que não poderia existir mesmo na hora mais negra.

Mesmo os supersticiosos sentiam-se superiores a pessoas que seriamente procuravam um óbvio mito como Drácula. Onde antes seus inimigos encontravam um povo amedrontado e cooperativo, agora somente eram ridicularizados.

Ironicamente, pessoas educadas estão especialmente predispostas a desdenhar mesmo as provas mais concretas da existência de vampiros. Promovendo o mito do Drácula, Vlad fez mais para proteger a máscara do que qualquer outro de sua espécie.

Assim, em razoável segurança de seus inimigos, Drácula explorou a história mágica da Terra, encontrando criaturas que ele nunca imaginou existirem. Ainda hoje busca a iluminação e a liberdade da vasta escuridão que está em seu interior. Ele há muito se retirou do mundo dos homens, e agora busca respostas para os grandes enigmas dos mortais e da Família.

Alguns anciões clamam que Vlad completou sua jornada, e encontrou a paz que todos os Membros tão desesperadamente buscam. Outros dizem que ele ainda não atingiu a Golconda, mas está perto, mais que qualquer outro vampiro. Outros ainda pensam que ele está perdendo seu tempo até em pensar em tentar. E outros pensam que a Golconda é uma frente para seu verdadeiro objetivo: a conquista dos Antediluvianos.

Drácula teme o retorno dos Antediluvianos e a subsequente morte de seus filhos, e aconselha tanto a Camarilla quanto o Sabá através do Inconnu. Acredita que todos os grupos vampíricos vêem uma parte incompleta da grande figura, e estão perdidos até que a vejam como um todo.





TYLER

Anciã Brujah da Camarilla

Através de roubos e assassinatos eles tomaram a terra,

Agora em todos lugares as paredes brotam ao seu comando.

Eles fazem as leis para nos prender bem Seus Clérigos nos deslumbram com céu ou nos condenam ao inferno.

Nós não adoraremos o deus que eles servem,

O deus da ganância que alimenta o rico enquanto os homens pobres passam fome

*-Leon Rosselson,
"O Mundo Desordenado"*



Quando a tirania quebra as espinhas das pessoas, uns poucos bravos se elevam para reagir. Embora seus tiranos possam levar o dia, os rebeldes, como Tyler, fazem com que cada vitória seja cara e no final das contas vazia. De seu nascimento camponês humilde para sua posição atual de poder em uma das cidades do mundo, mais

infestadas por vampiros, Tyler viu todos os lados da sociedade mortal e Caimita. Este contato, inteligentes trabalhos revolucionários e lutas para acabar com todos os sistemas de injustiça obrigada, escondem ao mesmo tempo, um segredo sombrio de seus aliados da Camarilla.

Sua Vida

Tyler, nascida Patricia de Bollingbroke, viveu a sua vida inteira imersa nos horrores medievais da pobreza e brutalidade. Contra todas as probabilidades, ela sobreviveu e superou os traumas de pragas, fome e parto para criar cinco crianças saudáveis. Realmente, o grande amor de sua vida não só a permitiu sobreviver entre a sujeira e a pobreza da Inglaterra feudal, mas lhe deu a coragem para aspirar a coisas maiores. Aconchegada em sua cama dura depois de seu marido e suas crianças dormirem, ela voava em sonhos.

Seu mundo ruiu ao seu redor quando seu marido arriscou-se furtando nas terras do barão para alimentar seus famintos durante um inverno mortal. O barão o matou, seqüestrou as crianças para servir no castelo, e enviou seus homens para que recolhessem Patricia para uma noite de diversões brutas. Recusando-se a se submeter, ela fugiu das facas dos carneiros.

Sorte a trouxe até a crescente rebelião camponesa de John Ball e Wat Tyler que conduziam uma revolta contra a crueldade dos nobres. A antiga vida de Patricia virara cinzas, e ela alegremente a descartou em favor de uma nova vida como uma mulher livre e independente em um mundo onde tais coisas eram virtualmente desconhecidas.

Embora os camponeses não pudessem aceitar uma mulher como um líder, eles a aceitaram como uma partidária apaixonada da causa e um espírito guiando da revolução. Ela ardeu com um brilho interno que inspirou e encorajou todos que ela tocou, e logo chamou a atenção de Wat Tyler. Iludido pela sua paixão e convicção, ele a tomou como sua amante e confidente; ela, em troca, o guiou com seu fervor e raiva justa.

Patricia concebeu o assassinato do Arcebispo de Canterbury e ajudou a executar o ousado plano. Os revolucionários avançaram em direção a Londres e tomaram a cidade. Em um momento de triunfo, eles mostraram suas reivindicações ao Rei apavorado. O Rei consentiu, mas retaliou matando muitas das crianças dos revolucionários e segurando outras crianças como refém. Quando a Patricia de Bollingbroke tentou a salvar a última criança viva, o Rei disparou a armadilha ao seu redor, pegando-a, e condenando-a a morte. Deitada na cela fedorenta do calabouço, ela soube que todos os seus sonhos não tinham dado em nada.

Sua Morte

Na hora mais escura de Patricia, um estranho em um capote oliva misteriosamente apareceu em sua cela. Ele se apresentou como Robin Leeland do Clã vampiro Brujah, e lhe contou seu trabalho para trazer as más regras à justiça. Robin ofereceu-lhe o Abraço e ela aceitou sem hesitar. Ele lhe fez prometer lealdade eterna – não a ele, mas à causa da justiça.

Ela foi libertada da prisão e rebateu com uma força derivada de anos de lenta ebulição, raiva justa. O primeiro sangue mortal em seus lábios esguichou das veias do barão que matou suas crianças, e o sangue de muitos homens parecidos seguiram. Ela reuniu os camponeses rebeldes e os conduziu em greves decisivas contra o Rei. Durante um ano ela tirou proveito de sua força e poder recém

descobertos, e deixou uma vasta trilha de destruição em seu caminho. Apesar de suas vitórias, seu nível diminuía, a medida que seus seguidores se tornaram mais interessados em violência que em justiça.



Patricia logo percebeu que a luz interna que uma vez inspirou os camponeses havia acendido um fogo furioso de frenesi. Seus seguidores já não tiravam inspiração dela. O exemplo que ela deu era vingança, e apenas capangas respondiam favoravelmente. Seus camponeses ganharam algumas concessões dos senhores, mas perderam a guerra. Amargura e tristeza encheram seu coração. Ela se exilou de sua casa e nunca voltou à Inglaterra.

Sua Não-Vida

Ela chegou à Espanha para ver a profana Inquisição dizimar as antigas famílias de vampiros. Os vampiros mais velhos sacrificavam avidamente seus jovens aos Inquisidores, e os neófitos pereceram a uma taxa alarmante.

Os anciões responderam à ameaça escondendo-se. Patricia argumentou que vampiros não deveriam fugir de mortais, mas deveriam ser modelos de perfeição de justiça e honra. A Família estaria muito mais segura se eles esmagassem os mortais que subjugando seus companheiros humanos. Livres e instruídos, homens e mulheres ficariam ansiosos em prover sua essência aos seus benfeitores imortais.

Embora muitos vampiros apreciassem o plano, temiam tomar uma decisão imediata quando os

humanos os faziam fugir. O Toreador Rafael de Corazon propôs a Mascara, e o Ventrue Hardestadt propôs a criação da Camarilla para forçar suas leis. “Por que nós deveríamos fazer algo para melhorar a vida dos mortais”? o ancião de Ventrue indagou. “Eles não me perseguem e golpeiam a toda hora? Eu não lhes devo nada que não cinzas e ódio, e me inclinaria para lhes ajuda-los nem que todos nós ficassemos mais seguros por isso”.

Revoltada por esta lógica destrutiva, Patricia deixou o conselho de vampiros cedo e se aliou aos neófitos rebeldes. Estes neófitos, abandonados pelos seus regentes à destruição nas mãos da Inquisição, formaram a revolta Anarquista.

Patricia planejou um ataque ousado ao Ventrue Hardestadt. Ele encarnou toda a presunção elitista que Patricia desprezava, e ela não viu nenhuma diferença entre os planos dele e os dos barões mortais que oprimiam outros com o mesmo direito divino.

Ela conduziu um grupo de anarquistas de Brujah e de humano aliados em um ataque sangrento ao Castelo de Hardestadt. As defesas do Ventrue destruíram o exército de seu povo, mas ela conseguiu destruir e cometer diablerie no ancião Ventrue. Sem a liderança de Hardestadt, os anciões caíram novamente na disputa. Isto atrasou a fundação da Camarilla por muitos anos, e resultou em uma organização fraca e dividida por conflitos.

O sucesso de Patricia eletrificou a comunidade Anarquista crescente, reanimando o apoio por sua causa. Vampiros jovens, abandonados pelos seus mestres após a Inquisição, se livraram de seus Laços de Sangue e formaram uma enorme gangue errante chamada de Sabá.

Eles imploraram para Patricia para servir como seu líder, mas ela achou este grupo novo tão repugnante quanto a tirania mortal que se reuniu a ela na Inglaterra. Ela se recusou a aceitar sua honrada adoração e fugiu da Europa para o Novo Mundo. Poderosos e vingativos Arcontes da Camarilla a seguiram, tentando destruí-la.

Ela se instalou em Cartago onde serviu como assassina para a poderosa conquistadora vampira cercou, ela fugiu para as colônias inglesas. Para tirar os Arcontes de seu encalço,

Patricia mudou seu nome para Tyler, em honra ao seu velho amante. Ela se reconectou ao Clã Brujah, que agora estava profundamente escondido na Camarilla. Ela se instalou em sua casa nova e ficou complacente durante os séculos. Então um fenômeno de transformação aconteceu: os primeiros vôos tripulados começaram.

Planando pelo céu cumpriram um sonho secular de liberdade a Tyler, que imediatamente fundou a aeronáutica experimental. Reconhecendo o grande poder da viagem aérea, ela se mudou para uma cidade onde acreditou um dos maiores aeroportos seria construído. Nas encruzilhadas da América ela tomou o controle do desenvolvimento do aeroporto de Chicago. Regulando o fluxo de Caimítas dentro e fora de aeroporto de O'Hare, ela fortaleceu grandemente sua habilidade para se defender dos vampiros que ainda a procuravam.

Apesar de seu desprezo pela Camarilla, ela se uniu a ela para trabalhar mais perto de seus companheiros Brujah. A maioria deles é ignorante de seu passado como Patricia de Bollingbroke, e não conhecem nada de seu papel fundamental na fundação do Sabá. Os que sabem nada dizem..

Sua Natureza

Tyler desdenha totalmente desdém da corrupção e privilégios injustos dos ricos. Ela se opõe aos poderosos que regem através da intimidação e fanatismo, que abusam de suas posições para golpear o fraco.

Ela aprecia seu papel como assassina de Caimítas poderosos, e sabe a alegria incomparável de consumir um membro de uma geração menor. Matar Hardestadt lhe deu um gosto por beber a vitae de inimigos poderosos e derrubar senhores injustos. Ela existe para o dia quando poderá substituir todas as regras corruptas, humanas ou vampíricas, apenas com justiça e compaixão. Mas seu poder vem sendo embotado por dúvidas e medos sobre suas realizações.

Amargamente irônica, sua resistência em abusar do poder mortal conduziu-a a um abuso muito maior do poder dos imortais, como o Sabá imitou os piores excessos dos reis mortais e buscou escravizar completamente a raça humana.

Suas provações fortaleceram suas convicções, mas suas perdas também cegaram suas metas. No fundo de seu coração, ela teme que seus sucessos futuros serão manchados e serão pervertidos por de grupos como o Sabá; assim, ela é muito cautelosa sobre todos os seus planos e todos os seus aliados. Se ela superasse suas próprias dúvida, ela poderia transformar a face do mundo novamente.





1992

KARSH

Gangrel Senhor da Guerra da Camarilla

Sua Vida

*Eu os observei como o fim da batalha,
Em meio à carnificina e os estrondos.
Vendo suas feridas como rosas mortas,
Vermelho brilhante em suas peles.
Eu os escutei tossindo como seus erros,
Escutando seus gemidos como suas mentiras,
Ouvi orações amedrontadas tornando-se resmungos,
E silêncio final como suas mortes.*

-Garnet Rogers, "Uma Bala Deixada Para Mim")"



As ordens da Camarilla têm suas funções desligadas deles. Espirituosa liberdade Anarquista, irreverentes Paladinos do Sabá, pilhando Lupinos e se metendo com caçadores de vampiros que espreitam a terra, pondo em perigo a Máscara e todo Caimíta que procura refúgio nela.

Contra esses adversários está a máquina de guerra não-viva Karsh, senhor sedento por sangue do Clã Gangrel. Ele conduziu as legiões da Camarilla contra as forças de agitação do Sabá. Os guerreiros Arcontes e Justicars respondem sua chamada às armas, e ele responde apenas ao mais alto conselho da Camarilla. Ele ama o gosto cobreado do frenesi do vampírico crescendo em sua garganta, e nada faz para deter a ascensão da Besta interior. Realmente, ele se diverte em combate, saboreando a transformação do vampiro no monstro viciado.

Nem todos os Moslem na Turquia medieval suportavam o reinado do Sultão Murad IV. Alguns bandos nômades recusaram-se a se submeter às regras despóticas do grande conquistador, e lutaram pequenas guerrilhas sem fim os exércitos do sultão. Esses grupos treinavam seus jovens como guerreiros, para prepará-los para a dura vida por vir. Muitas crianças não sobreviveram. Mas alguns suportaram e cresceram verdadeiramente fortes pelas provações.

A bestial criança Hassan al-Samhir amava a vida de guerreiro. Ele gastou sua infância em treinamentos de armas, invasões e devoção a Alá. Ele carregou a espada de um homem quando tinha cinco anos, matou um soldado inimigo quando tinha nove, e recebeu honras como um dos guerreiros mais selvagens do grupo nômade quando tinha doze.

Quando tinha treze, homens do sultão pegaram o pequeno bando nômade e massacraram-nos. Sem rendição. As tropas cruéis mataram os adultos feridos e escravizaram as crianças sobreviventes. A selvageria do pequeno Hassan impressionou as tropas, que colocaram-no no janissaries – uma corporação de elite de jovens Cristãos e prisioneiros de guerra.

Os janissaries colocaram o garoto em um regimento punitivo através desgastantes trabalhos físicos, submissão a Alá através do sultão, e treinamentos constantes de combate. Ao invés de se render, Hassan floresceu, e ascendeu rapidamente através das posições dos janissaries. Ele rapidamente superou todos os seus professores, e ganhou o medo e o respeito de seus companheiros guerreiros. Sua zelosa devoção a Alá impressionou até mesmo os velhos oficiais.

Um verdadeiro coração de guerreiro bate no peito de Hassan, e ele viveu para a batalha. Ele odiou os períodos intermináveis de paz e somente se sentia vivo quando envolto pelo sangue de seus inimigos, destemidamente abrindo seu caminho ao coração de cada batalha no auge de um frenesi sobrenatural arrebatador.

Tragicamente, ele viveu durante a decadência do Império Otomano, e viu o grande Império recuar e se contrair a despeito de todas batalhas que venceu. Além disso, intrigas na corte e corrupção no palácio enfraqueciam o estado. Contudo, sua fé era inabalável, e ele permaneceu leal ao seu sultão como uma expressão sua lealdade a Alá. Quando os janissaries se revoltaram, Hassan apoiou Murad IV e suprimiu-os, e matou muitos de seus amigos mais íntimos. A revolta foi posta a baixo, e os guerreiros revoltosos voltaram ao serviço. Mas muitos deles odiaram Hassan por traí-los, e planejaram sua destruição.

Sua Morte

Quando o Império assinou um grande pacto de paz com a Pérsia, Hassan não fez nenhum segredo de seu desgosto para com a decisão do sultão. Ele foi um capitão poderoso até agora, e acostumado a falar seus pensamentos aos agentes do sultão. Ele soube que podia levar a batalha para a capital inimiga, mas concordou em se submeter às ordens de seu sultão com a mesma reverência com que ele se submetia a Alá.

Quatro de seus companheiros janissaries aproveitaram das tensas negociações de paz para se vingarem de Hassan por trair sua revolução. Eles assassinaram três diplomatas persas e culparam Hassan por suas mortes. Hassan protestado seu lealdade, mas um enfurecido sultão ordenou que o matassem. Para satisfazer a



Vontade por sangue dos furiosos Persas, Murad IV comentou sigilosamente, que degolando era bom demais para o assassino, e que ao invés disso, ele deveria ser jogado aos lobos famintos. A cruel solução foi pedida para nova delegação Persa, que considerou o assunto resolvido.

Abandonado por seu senhor mas não pelo seu deus, Hassan virou suas costas à regra humana e recusou-se se submeter à sentença. Ele lutou com o lobo e matou com as mãos nuas. O sultão apressadamente ordenou que uma matilha inteira de lobos fosse solta contra o jovem soldado. Mas Hassan orou para força, e entrou em uma fúria arrebatadora. Ele dilacerou cinco lobos famintos em pedaços. O sultão ficou assustado

pela execução mal sucedida, e temida que as pessoas poderiam ver isto como um sinal claro de que Alá favorecia o guerreiro acima do sultão. Ele exigiu que seu vizir, Mohammed Kuprulu, encontra-se lobos que poderiam matar Hassan.

Agindo sob o conselho de um homem sábio ele encontrou no mercado, o vizir do sultão levou Hassan para um solo improdutivo desolado, conhecido por ser assombrado por maléficos espíritos de lobos. Ele acorrentou Hassan e deixou-o como uma oferenda aos espíritos. Ele se escondeu perto do corpo com um grupo de tropas, esperando que Hassan fosse dilacerado ou morresse de fome. Depois de uma noite de uivos horripilantes, eles voltaram para encontrar Hassan coberto por milhares de golpes sem sangue.

Sua Não-Vida

O vizir respeitou Hassan e cuidou para que o desgraçado guerreiro permanecesse onde foi propriamente enterrado. Mas Hassan ainda tinha muitas batalhas para lutar, e cavou seu caminho para fora da cova naquela noite. O guerreiro não-morto rasgou seu caminho através dos janissaries, matando os homens que o haviam traído. Ele decapitou o sultão e trouxe a cabeça ao vizir. Tomando o coroa da cabeça do último da linhagem Murad de governantes, ele ungiu Kuprulu como Grande Vizir de todo o Império Otomano.

Hassan contou ao assustado vizir uma história para crianças. Um terrível djinn assombrava o solo improdutivo, um djinn que podia tomar o aspecto de um lobo e a forma de um homem. O lobo visitou Hassan durante a noite e ofereceu-lhe a vida imortal em troca de serviço eterno. Ele cortou o guerreiro, bebeu seu sangue, e devolveu uma pequena quantidade do seu próprio. Hassan renasceu como Karsh o Vingador.

O lobo-djinn era realmente um ancião dos metamorfos Gangrels que viu em Hassan o candidato perfeito a Senhor da Guerra da Camarilla. O ancião era também o misterioso sábio que aconselhou o vizir a deixar Hassan no solo improdutivo. Como uma das extensões mais novas da Máscara (e para completar a degradação do ingrato sultão), o Gangrel espalhou o rumor de que o sultão havia morrido em decorrência de bebida em excesso. Adicionalmente, o Gangrel assegurou a total fidelidade de seu novo Senhor da Guerra por deixar o fanático e leal guerreiro completar seus negócios em casa.

O vampiro deu a Karsh uma geração para terminar seus assuntos mortais. Ele liderou os exércitos do vizir em grandes batalhas noturnas levantando os limites do Império, e enfrentou ameaças internas e externas. Vinte e cinco anos mais tarde o Império estava seguro, e o espírito do lobo veio buscar Karsh e levou-o para a Europa.

Karsh, agora se dedica unicamente ao Clã Gangrel e à Camarilla, atirou-se em sua nova vida com paixão. Ele agora lidera as forças da Camarilla em batalhas sangrentas contra todos os inimigos: mortais, vampiros, Sabás e bem como demônios. Ele não gosta de enfrentar Lupinos, mas faz o que é necessário para garantir a segurança da Camarilla. Ele honra seu Deus servindo seus novos senhores, e tem grande

prazer em lutar os infiéis Sabás e a blasfema Mão Negra. Os anciões da Camarilla respeitam o violento Senhor da Guerra; realmente, muitos o temem. Eles freqüentemente procuram seu conselho em matérias de segurança e quando planejam ataques aos inimigos.

Embora ele tenha visto o Grande Império Otomano que ele ajudou a assegurar, cair diante das forças Ocidentais, Hassan não sente nenhuma aflição por isto. Agora e para sempre ele é Karsh, e seu coração descansa com a Camarilla.

Sua Natureza

Karsh é um homem de poucas palavras. Ele fala unicamente quando é absolutamente necessário, e em frases muitas concisas. Em descanso ele é completamente calmo, estóico e lento para se irritar ou reagir. Em batalha ele é um vendaval de fúria, enquanto se diverte na carnificina e no banho de sangue. Como Senhor da Guerra da Camarilla,

ele executa a maioria das missões perigosas. Ele leva a cabo até mesmo as tarefas mais suicidas com um zelo incomparável, como se cada novo inimigo fosse seu odiado sultão.

Karsh ainda ora para Meca cinco vezes ao dia e, se ele acredita que sua alma está amaldiçoada para sempre, não disse a ninguém.





HARRIS 92

VASANTASENA

Malkaviana Antitribu do Sabá

*Fingindo loucura ou diplomacia,
Em campo de batalha ou no tribunal,
Por seus esforços eu fui elevado
Quando tudo tinha desmoronado.
-Bhasa, A Visão de Vasavadatta,*



A loucura lança uma longa sombra sobre o mundo subterrâneo do Sabá. A loucura dos mais bravos Sabá toma uma forma de escuridão: uma luz extinguiu. Mas na iluminada louca Vasantasena, a loucura leva a forma de uma luz que queimando muito brilhante para seus companheiros agüentarem. Até mesmo os líderes mais espantosos do Sabá acham a divina inspiração lunática desconfortavelmente amedrontadora. Sua intensidade e paixão

Para o Sabá dão lugar a um contraste absoluto entre a divergência e o medo que ela produz entre os níveis do Sabá. Poucos entendem seus motivos, mas a maioria dos membros do Sabá concorda que ela não aspira nada menos que a salvação de todos os vampiros do retorno dos vorazes Antediluvianos.

Sua Vida

Perto do fim do primeiro milênio D.C., Rajaraja o Grande governava sobre uma era dourada de arte e comércio na Índia. Quando os nobres das casas Kalari a Panaji celebraram o nascimento de uma filha, eles sabiam que sua pequena Vasantasena poderia crescer para um esperado e exaltado matrimônio: talvez com o filho do próprio Rajaraja.

Vasantasena tornou-se uma bonita e sincera princesa, mimada mas não estragada. Ela estudou os mistérios do antigo culto Shraddha, na qual os vivos nutriram seus antepassados mortos com sacrifícios, e se tornou uma adepta pupila. Por causa de seu alto nascimento, habilidade em rituais domésticos, e charme efervescente, Vasantasena atraiu muitos pretendentes, cada um trazendo um presente mais caro que o último.

Só seu pai e mãe souberam que um antigo, e viajado homem santo chamado Unmada tinha profetizado que a menina fora destinada a se sacrificar de certa maneira que a levaria para fora do

Sua Morte

Embora a vida em Panaji fosse idílica para Vasantasena, um câncer corroeu a corte. O Chamberlain (Chefe de Gabinete) de Calicut havia oferecido secretamente aos nobres uma chance para apoiar seu secreto, exército pessoal. Ele prometeu segurança contra as incursões dos guerreiros islâmicos que tomaram às extremidades do império, e uma chance para conquistar outras terras. Da maioria das casas nobres, ele exigiu dinheiro, quartos para suas tropas, e sacrifícios de sangue feitos para seus antepassados. Do pai de Vasantasena, ele exigiu a princesa.

A resposta da corte de Kalari para o imperioso visitante foi dividida. Alguns nobres desejaram unir-se a ele. Outros repugnaram o chamberlain pelos seus modos estranhos (ele só os encontrava à noite), mas gostaram da idéia de possuir um exército pessoal. O pai de Vasantasena, Príncipe Kalari, desejou expor o chamberlain ao Raj e ver o usurpador rasgado por elefantes. A política da corte ficou feia e viciosa; bons homens dividiram-se em facções sobre o curso de ação e voltaram-se uns contra os outros.

O chamberlain, um longínquo vampiro do Clã Tzimisce, colocava os homens uns contra os outros com um prazer quase tão perverso quanto quando ele atacava jovens princesas inocentes. Ele visitou a câmara de Vasantasena secretamente e bebeu seu sangue de princesa todas as noites. Ele não drenou o bastante para mata-la, mas tirou o bastante para deixa-la espiritualmente enfraquecida.

A súbita palidez e depressão da menina amedrontaram sua família. O chamberlain insistia que Príncipe Kalari tinha insultado os deuses rejeitando sua oferta, e que Kali castigou a princesa em retribuição. Vasantasena, submetida a um profundo cansaço, caiu profundamente em desespero. Finalmente, à beira da loucura, ela afundou-se no sagrado alívio do coma.

Seu perturbado pai decidiu finalmente se unir ao perigoso chamberlain, disposto a pagar qualquer preço pra restaurar sua preciosa filha. Antes de ele pudesse anunciar seu plano, o homem santo Unmada voltou para ver Vasantasena. Príncipe Kalari resistiu, temendo que tal coisa irritasse o chamberlain. Mas ele respeitava o velho e sábio Brahmin mais do que temia o seu algoz, e cedeu. O antigo Brahmin examinou a menina, e declarou ela estava em um profundo estado de Supta, um sono com sonhos no qual ela logo morreria.



Unmada, devoto da mortificação da carne, tinha o corpo perfurado com centenas de arames de metal, farpas de madeira e ganchos de ossos. Ele retirou um arame de bronze de seu tórax, misturando seu próprio sangue santo em um elixir, e alimentou menina dormente com isso. Ela reavivou imediatamente e falou para seus pais das grandes presas do chamberlain e de suas depredações vis.

Unmada censurou os nobres por contemplar uma aliança com um demônio. “Quando um homem é tão mal o fedor de duplicidade emana de todas as suas ações, por que as promessas dele o tentariam? Você não pode cheirar as mentiras?” Ele lhes deu uma vara de salgueiro encantada que poderia destruir o monstro, e deixou a corte.



Alguns nobres reagiram com afronta, e exigiam a cabeça do monstro em uma lança. Mas a ganância dos cautelosos cortesãos obscureceu todas as outras preocupações, e eles recusaram entrar em embate contra o chamberlain. “Como nós sabemos que o homem sábio fala a verdade?” perguntou um. “Não é dito que ele está louco? O chamberlain não pode ser um demônio com presas. Ele desfruta o apoio dos padres”.

Outros nobres, no mais secreto de seus corações, sabiam que o chamberlain era desumano, mas apreciaram aliar-se com um poder sobrenatural. Alguns nobres não puderam se decidir. Só Vasantasena sabia que o demônio tinha que ser destruído. Em uma corte onde os nobres estavam loucos com a luxúria de poder, isso levou uma princesa à beira da verdadeira loucura a ver claramente.

Quando o chamberlain voltou para a corte para ouvir a decisão dos nobres, a presença de Vasantasena o chocou. Mas ele sorriu educadamente para ela e pediu aos nobres para unir-se a ele.

Vasantasena sabia que matar o demônio com a vara de Unmada não seria o bastante. Ela teria que expô-lo e deixar que os nobres soubessem a verdade sobre a criatura que eles estavam sustentando. Movendo-se com uma velocidade nascida da clareza de um propósito, ela tirou uma espada da bainha de um guarda e a mergulhou no coração não-vivo do chamberlain. O vampiro não morreu, mas gritou raivoso. Suas presas cresceram muito, e ele virou-se para a princesa. Enquanto os cortesãos chocados assistiam-no rasgar com seus dentes a delicada garganta dela e gulosamente deglutir seu sangue morno.





Os nobres furiosos já não podiam negar a verdade. Eles olharam o morto demoníaco no olho e foram empurrados. Eles se voltaram contra o chamberlain, que lutou como um demônio. Só o pai de Vasantasena pôde o mata-lo, empalando-o com a abençoada vara de salgueiro de Unmada.

Depois naquela noite, o homem santo voltou para inspecionar a desolação. Ele levou o corpo do chamberlain, prometendo impedir o imortal monstro de voltar. Ele também recolheu o corpo da princesa assassinada. “Seu sacrifício a colocou além do domínio de tolos incrédulos como vocês,” ele disse seriamente. “Seu espírito atingiu um estado perfeito, livre do ciclo da reencarnação que liga todos os outros a um mundo de ilusões. Também saibam que vocês nobres incrédulo são sentenciados a mil reencarnações como insetos ápteros em um jardim de pássaros famintos”.

Unmada, um vampiro do lunático Clã Malkaviano, não contou aos nobres de Kalari que Vasantasena estaria livre da reencarnação porque ele faria dela um vampiro.

Sua Não-Vida

Escondido em seu bosque sagrado, Unmada festejou no potente sangue do derrotado chamberlain e ganhou com isso um grande poder. Então ele alimentou a princesa. Vasantasena com seu próprio sangue vampírico levantando-se como uma dos mortos vivos. Como Unmada havia fortalecido a princesa com um gole de seu próprio sangue imortal antes do chamberlain a matar, Vasantasena “sobreviveu” ao seu próprio assassinato.

Vasantasena gastou séculos viajando com seu mentor Malkaviano Unmada. Os dois amigos inseparáveis espalharam punhados de sua loucura como sementes onde quer que fossem. Porém, quando tentaram se arriscar na China, os misteriosos vampiros asiáticos os subjugaram sem esforço e os mandaram em uma fuga rápida para o oeste. O par foi para a Europa, adequadamente purificados pela experiência, e chegaram em tempo para a Inquisição.

Unmada pediu aos Clãs vampiros para se unirem contra a rápida e opressora violência dos anarquistas e no ardoroso genocídio dos mortais. Poucos Malkavians se importavam, mas ele convenceu o lunático Clã a se unir à Camarilla. Ele profetizou destruição para todos os seus semelhantes que não se unissem aos seus irmãos. Sem Unmada e as incitações de Vasantasena, os Malkavianos não teriam se unido à Camarilla, e os Clãs teriam tido uma chance a menos de sobreviver à guerra anarquista.

Embora Vasantasena trabalhasse com Unmada para unir os Clãs, ela logo se desencantou com a Camarilla. Ela achou os outros vampiros, especialmente os Ventrue e Tremere, imperdoavelmente cegos às verdades da existência vampírica. Ela forçou o Laço de Sangue dos anarquistas na Convenção de Espinhos “um espinho no coração de toda a Família”.

Na noite em que os Assamitas magicamente extirpados de suas habilidades para cometer diablerie, ela libertou uma multidão de anarquistas capturados e fugiu da Camarilla e de seu senhor. Ela levou seu grupo para se unir às impenitentes legiões dos Lasombras e Tzimisce, e criou o Sabá das cinzas da revolta anarquista.

Os segredos vitais da Camarilla que ela trouxe ao Sabá ajudaram a manter o inexperiente movimento vivo tempo suficiente para consolidar seu poder. Logo o Sabá cresceu em com uma força poderosa o bastante para desafiar a Camarilla, e a Jyhad se enfureceu.

Sua Natureza

Devido à sua descida na loucura e a infusão do sangue Malkaviano de Unmada, ela ganhou uma estranha e impressionante perspicácia. Ela pode sentir auras espirituais misticamente, adivinhar a história de objetos, e ver o conteúdo das almas das pessoas. Estes talentos lhe permitem perfurar as ilusões consensuais que a maioria dos mortais e vampiros crêem como realidade e vê as coisas exatamente como elas são. Isto também a faz parecer mais insana do que realmente é.

As formidáveis sensações de Vasantasena lhe dizem que enquanto os vampiros manterem um Laço de Sangue inquebrável nas linhagens da Família, os Antediluvianos podem engoli-los como pérolas encalhadas. Ela insiste que quando os Antediluvianos despertarem na Gehenna, eles terão senão um único ancião que se submeta, e tal ancião apresentará toda sua árvore genealógica para um vagaroso jantar — comandando sua cria para comandar sua cria para comandar sua cria para se oferecerem.

Ela trabalha na asa evangélica do Sabá, esparramando sua loucura entre os campos da Camarilla e convertendo anarquistas às suas crenças. Novos convertidos acham mais fácil passar pelos cansativos testes da iniciação do Sabá depois de expostos à peculiar marca de sua loucura.

Embora obsessiva sobre a necessidade de iluminação, ela zomba dos muitos Caminhos de Iluminação do Sabá. Ela se sente feliz rompendo suas assembléias e desafiando seus líderes com argumentos tortuosos. Muitos dentro do Sabá acham-na indesculpavelmente desorganizada, mas os membros mais velhos a respeitam extremamente, e com reverência recordam seu papel crucial na fundação de sua ordem. Os Sabás mais jovens a admiram como um exemplo de imortalidade ao qual podem aspirar.





RAFAEL DE CORAZON

Ancião Toreador da Camarilla

*"Eu esconderei minha face deles..."
ele disse, "e ver o que o seu fim será;
porque eles são uma geração perversa,
crianças que são infieis".*

A Bíblia, Deuterimônio 32:20,



Como as forças da Inquisição e as legiões dos anarquistas cercaram as dispersas, briguentas e indecisas forças dos Clãs vampíricos, uma voz cresceu sobre o clamor. Rafael de Corazon chamou os anciões dos vampiros a abandonar seus laços diretos com o mundo dos homens e passar a eternidade nas sombras e pesadelos.

Sua Vida

Sangrentas discussões religiosas entre os espanhóis cristãos e muçulmanos rasgaram a bonita zona rural de Navarro durante o turbulento século XII. Para o camponês pego na infinita guerra civil, a Igreja serviu como o único refúgio contra o motim emocional da luta separatista. Um querubim menino camponês chamado Rafael de Corazon chamou a atenção do Bispo de Navarro. O bispo tirou a criança de doce voz da pobreza, levando-a para o exaltado mundo da Igreja. Rafael amou os roupões opulentos, incenso almiscarado e hinos ecoantes, e encontrou refúgio na escuridão, câmaras sombrias iluminadas por empolgantes janelas de vidro multicoloridos.

Ele se tornou um acólito - o menino mais bonito em um edifício cheio de meninos bonitos que se ressentiram com o estado de Rafael como o novo favorito do bispo. O menino tentou ficar fora de perigo mantendo-se em silêncio, mas rapidamente aprendeu a usar seu favoritismo com o bispo para encobertamente chicotear as costas de seus atormentadores. Foi a primeira vez que provou o poder, e ele gostou.

Da mesma maneira que ele estava aprendendo como melhor exercer seu domínio, chegaram os meninos mais jovens, mais atraentes, e a atenção do bispo se desviou. Rafael usou seus diminutos recursos para se proteger dos meninos mais velhos que estavam esperando sua queda avidamente. Antes de sua influência desaparecer completamente, ele implorou ao bispo que o colocasse no treino para o sacerdócio em vez transferi-lo para fora do monastério com os outros acólitos envelhecidos.

Rafael teve pouco talento como padre, e mais uma vez era um peixe pequeno em uma grande e perigosa piscina de homens que tinham ganhado suas posições por trabalho duro ou poder político. Já que ele não poderia se distinguir pelos seus trabalhos ou talentos, ele achou novamente de grande valor manter-se calado. Para avançar seu poder dentro do clero, ele buscou o comissariado sobre projetos importantes. Ele perdeu muitas posições importantes, como supervisionar a construção da nova catedral, mas eventualmente ganhou uma tarefa menor vigiando a criação de mosaicos da catedral e manuscritos iluminados.

Embora a Igreja desaprovasse oficialmente a vaidade, o bispo conferiu um grande status aos padres e monges que criaram as mais primorosas artes, vinhos e músicas. Rafael reivindicou crédito pelas finas peças criadas por seus monges, e os advertiu para não desafia-lo. Mas o bispo ignorou os trabalhos de Rafael, e o jovem homem sentiu novamente a perda de status. Os monges que ele tinha maltratado afiaram silenciosamente suas facas em preparação à sua queda. Ele tinha cultivado muitos inimigos para esconder-se novamente no anonimato silencioso.

Para recuperar a atenção do bispo, Rafael tomou um grande risco. Ele sabia dos gostos do bispo intimamente, e audaciosamente atendeu a eles, fazendo seus artesãos inventarem manuscritos iluminados sexualmente explícitos. O bispo amou os novos trabalhos, e Rafael se regozijou sobre seu status renovado dentro da catedral.

Sua Morte

A vida de Rafael mudou para sempre durante uma visita tarde da noite por uma misteriosa, nobre solteira chamada Callisti y Castillo, que diziam ser uma bruxa pagã imortal de uma linhagem ancestral. Alguns clérigos a chamavam de cria de Satanás, devido ao fato de beber sangue em público e a práticas ocultas. O bispo sabia que se pudesse convence-la a se converter, ela ajudaria a Reconquista a reclamar a Espanha para os Cristãos. Práticas pagãs eram ameaças muito menos preocupantes que os mouros.



Seus espões lhe falaram que Callisti valorizava encarecidamente a arte, e inclinou-se para o lado mouro apenas por sua rica herança artística. Ele planejou conquistar seus favores com o oferecimento da arte da catedral. Alguns padres apressaram-se para fazer com que todos os detalhes de sua visita estivessem perfeitos, enquanto outros corriam contra a influência corrosiva de estranhos demoníacos.

Ela adentrou a catedral à meia-noite; uma mulher espantosamente sensual com uma falange de guerreiros e um séquito de jovens criados docemente atraentes. Isto scandalizou os padres, que aceitavam alegremente as extravagantes exhibições de licenciosidade sexual por homens, mas se ofendiam enormemente por esse poder sexual nas mãos de uma mulher.

Os monges rastejaram de suas camas para dar uma rápida olhada na mulher capaz de despertar a igreja em uma hora tão avançada, e os padres subiram para impedir os monges celibatários de olhar para sua provocativa beleza. Callisti sabia do escândalo que a sua presença causava, e sorriu sedutoramente.

O bispo obrigou aos padres a fazerem um grande espetáculo de hospitalidade. Ele presenteou Callisti com mosaicos, vitrais e sua Bíblia mais perfeitamente pintada. Mas ela os achou falhos, e rejeitou a conversão.

Rafael desejou a arrogante mulher, que radiou sensualidade crua e paixões proibidas. Durante o alvoroço, ele lhe deu manuscritos explícitos que descreviam graficamente a nudez de Adão e Eva ocupados com fornicações proibidas depois da Queda do Homem. Ela elogiou a grande beleza do trabalho, e aceitou a conversão total ao Cristianismo na frente do embaraçado, apavorado e desnorteado bispo. Ela fez uma doação considerável à Reconquista, e ofereceu o uso de suas fortalezas.

Callisti pediu permissão ao bispo para levar o jovem e talentoso padre com ela. Ele recusou o impróprio pedido, enquanto dizia que isto não era parte de seu acordo original. Porém, ao ver o Rafael empalidecer durante os dias seguintes, cedeu e a deixou leva-lo. O bispo não sabia que Callisti era uma poderosa vampira do Clã Toreador, e tinha drenado o sangue de Rafael todas as noites durante seu sono.

Uma vez que Rafael era seu, Callisti Abraçou-o, transformando-o em sua cria. Ele ficou chocado com a súbita mudança de sua sorte, mas não poderia fazer nada que resistir.

Ela exigiu que ele pintasse mais arte erótica para ela. A melhor arte que ele produziu era medíocre e, quando ele admitiu sua decepção, ela explodiu em uma raiva e quase o destruiu. Como

seu sangue precioso escoando pela segunda vez, ele implorou por sua existência não-viva. Ele insistiu que sua decepção mostrou um tipo especial de talento artístico, e que sua própria vida era uma obra de arte. Divertindo-se com , ela o poupou.

Em outra reversão de destino, ele se achou o mais baixo dos baixos na companhia de bonitos, talentosos e ciumentos vampiros masculinos. Ele novamente achou conforto no anonimato, enquanto disfarçava suas aspirações e ambições cuidadosamente dos outros.

Quando a Inquisição se inflamou, Callisti não quis tomar parte na guerra contra os mortais. Ela havia se cansado da arte Cristã, achando-a extremamente árida e sem vida. Ela partiu para a Índia, onde ela havia ouvido que um novo estilo de arte erótica florescia, e deixou para trás as políticas inter-Clãs. Rafael ofereceu-se prontamente para cuidar de seus negócios enquanto ela estivesse fora, e ela consentiu com pouco interesse ou entusiasmo.

Na ausência dela, Rafael explorou seu poder descaradamente, enquanto usava sua autoridade para propor tratados, formar alianças e iniciar disputas territoriais. Ele criou numerosas crias enquanto se escondia atrás da autoridade de Callisti.

Seus mediócrs talentos artísticos lhe deram pequeno status entre os Toreadores, assim ele se tornou um grande protetor das artes. Ele soube que Toreadores talentosos não o respeitavam, assim ele encobertamente usava seu poder para danifica-los e envergonha-los.

Como a Inquisição e a revolta anarquista destruíram até mesmo as maiores famílias Caimítas, os Clãs restantes se juntaram para formular uma resposta unificada. Alguns quiseram revidar aos mortais presunçosos e neófitos ingratos, reduzindo enormemente sua população, e regendo-os com mão de ferro. Outros acharam que tudo isso era suicídio, e propuseram enganar os anarquistas colocando-os em conflito com a Inquisição.

Rafael explorou a autoridade de sua amante para discursar aos anciões. Ele pisou diante deles, e simplesmente leu para eles a Quinta Tradição da Família, enquanto dizia “Tu não revelarás tua verdadeira natureza para os que não são do sangue”. Suas palavras encontraram um silêncio absoluto, assim ele leu a Tradição novamente e novamente. Os anciões gritaram e exigiram que ele fosse tirado do palanque. Como eles foram contra ele, Rafael os advertiu, indo contra os anciões por abandonar tão sagrada tradição. Ele disse, “NÓS somos culpados por isto! Nós perdemos nossa declaração de sangue por vivermos assim tão conspicuamente entre os mortais”!

Entre os gritos de anciões clamando por seu sangue, ele gritou sobre o barulho, “Viver abertamente entre os mortais foi nossa ruína! Nós violamos o espírito da Quinta Tradição, e nós pagamos por isto com sangue! Mortais são muito numerosos e muito invejosos de nosso poder. Eles tentarão nos destruir enquanto nos conhecerem! Sempre foi assim! Nós temos que virar nossas costas para eles. Nós temos que esconder nossas faces longe de seus olhos invejosos!”

Seu discurso apaixonado atingiu até mesmo as fechadas mentes dos anciões Ventrue e Tremere. Ele mudou o pensamento de todos de um desejo de guerra total com os mortais com sutileza e subversão. Os vampiros tornaram-se clandestinos e encobriram seus rastros. Eles encobertamente mudaram o clima intelectual. Seus agentes humanos zombaram dos depoimentos de testemunhas oculares de vampiros e ridicularizaram as velhas lendas. Os vampiros sobreviveram à Inquisição, e em algumas gerações a humanidade virou-se para a ciência e ridicularizaram a superstição. Rafael, o herói do dia, usou seu novo status para ajudar pressionar a guerra contra os anarquistas e controlar os neófitos. Ele os odeia do mesmo modo que odiava os acólitos rivais mais jovens, na catedral de Navarro. Mas enquanto avança no respeito dos outros, ele vive no terror do retorno de ncestral, Callisti. Ele teme a raiva dela sobre o abuso de seu poder. Entretanto, ela não voltou da Índia...

Sua Natureza

Muitos Toreadores consideram Rafael o coração simbólico do Clã. Renomado por sua extraordinária beleza e notório por sua frieza, estilo calculista, o vampiro sem talento lança uma grande sombra sobre seus companheiros artistas. Como sua senhora, Rafael se cerca de um séquito de lindas crias, homens e mulheres, todos imperfeitos de algum modo para não obscurecer a grandeza de sua própria beleza.

Embora ele não seja o mais velho, mais poderoso, ou mais talentoso Toreador, Rafael é o mais influente. Ele ganhou os corações e mentes de seu Clã durante a Inquisição, e não se soltou de sua ligação com o pensamento Toreador desde então. A Camarilla o venera por inventar a Máscara. Muitos vampiros acreditam que a sociedade da Família só sobreviveu à devastação da Inquisição por causa de seu esquema em esconder todos os sinais da presença vampírica dos mortais. Rafael finalmente tem a admiração e respeito que ele sempre quis.





GRATIANO

Ancião Lasombra do Sabá

*A última tentação é a maior
traição:*

*Fazer a ação certa pela razão
errada.*

-T.S. Eliot;

"Assassinato na Catedral"



De todos os crimes conhecidos pela Família, só a destruição do fundador do Clã abala os corações de todos os vampiros. Quando Antediluvianos caem, linhagens murcham.

Sua Vida

Nascido na próspera à família De Veronese da Itália, Gratiano conheceu todas as vantagens de um nascimento nobre e mostrou a arrogância requerida e crueldade básica em tenra idade. Realmente, as poucas tentativas de seu pai para restringir a arrogância e orgulho do menino só o conduziu a mais hostilidade e raiva. Ainda, a ambição e realizações de Gratiano agradaram a seu pai; ele rapidamente se distinguiu na guerra, comércio e políticas. Entrando no sacerdócio como um adolescente, ele também brandiu bem este poder, e buscou um bispado apesar de ainda ter menos de vinte anos.

O começo do século XII era um tempo curioso de Papas e Anti-Papas; de guerras santas dentro da Cristandade; da nação italiana que comercializava felizmente com a nação alemã, invadindo-a. Gratiano lutou com toda a sua significativa força e poder para manter a Itália forte, sabendo que sua origem unia seu poder a isso. Assim ele usou tratados, acordos de comércio e tropas como armas contra o Santo Império Romano.

Mas parecia que nada poderia parar a maré de infinitas invasões. Como os exércitos do Império chegaram muito perto para tomar o Papado de Roma, os italianos buscaram desesperadamente uma nova estratégia.

Entre grandes esperanças de paz (e glória), o jovem Gratiano embarcou em uma série de missões diplomáticas à corte do Santo Imperador Romano negociar uma maior autonomia. Depois de meses de pechincha fútil, porém, ele percebeu a falsidade de seus compatriotas nas negociações.

Que eles o mandaram, ele de todas as pessoas, apenas para protelar, era insuportável ao jovem homem ambicioso. Sua amargura cresceu enquanto ele via a ofuscante riqueza do corte do Imperador, e ele, lentamente, começou a adotar costumes alemães. Isto, juntamente com a falta sua investidura, começou a cortar seus laços com sua terra natal.

Um nobre alemão notou rapidamente o descontentamento de Gratiano e começou a trabalhar nele. Resumindo, o patriota italiano concordou em trair seu País e seu povo em troca de uma propriedade alemã e a entrada no clero do Santo Império Romano. Ele manipulou o patriarca ancião da sua família para transferir um valioso território para o controle do Santo Império Romano, e pôs a base para colocar fronteiras nas cidades italianas do norte.

Seu regozijo em quão bem o plano pegou sua família desprotegida não conheceu limites, e sua felicidade teria sido completa se não fosse a intervenção de um vampiro ancestral.

Sua Morte

A básica traição de Gratiano contra sua própria família chamou a atenção do fundador do Clã de vampiros Lasombra. Embora longo separado do mundo mortal, o fundador ainda manipulava secretamente os políticos italianos. A astúcia e a malícia de Gratiano o impressionaram tanto que ele decidiu tomar o nobre para sua família vampírica.

Lasombra acreditava fervorosamente que sua progênie não deveria ser levada a força, mas apenas ser Abraçada quando quisesse tão apaixonadamente e desesperadamente uma existência vampírica como desejaram suas próximas respirações. Ele acreditava, como fazem muitos outros Caimitas, que esses laços de verdadeira lealdade é muito mais forte que as amarras sobrenaturais do Sangue.



Assim, antes que Gratiano pudesse saborear sua propriedade alemã, Lasombra arranjou para que ele voltasse a Verona para acertar os detalhes finais do acordo. O jovem homem temeu um retorno às onze horas, para o povo ele os havia traído, mas sabia que todo seu trabalho dependia disto.

Em sua chegada, ele encontrou sua família o esperando com algema. Eles o emboscaram, bateram e o colocaram sob prisão domiciliar. Quando os exércitos do Santo Império Romano não vieram liberta-lo, ele começou se desesperar de que todos os seus planos não tinham dado em nada.

Lasombra ergueu-se de seu sono profundo para fazer uma visita noturna ao jovem homem preso. Atravessando as paredes da cela, o intimidante Antediluviano ofereceu-se para interceder pelo jovem atordoado em troca de lealdade absoluta. Para sua surpresa, Gratiano não aceitou a oferta, e mostrou ceticismo sobre unir-se ao misterioso Lasombra. Ele já tinha planos para sua própria liberação, e sentia-se confiante de que seu charme pessoal ganharia o dia em uma batalha contra sua fraca família.

Ainda, as dúvidas de Gratiano foram suavizadas pela presença contínua do vampiro ancestral, e eventualmente Gratiano aceitaria, vendo um caminho certo para a segurança e o poder. Como o Antediluviano congratulou-se por uma magnífica sua linhagem, Gratiano começou a procurar modos para tomar o lugar de seu senhor. Ele certamente pensou que aquele Lasombra estava procurando um filho entusiástico e ansioso, assim ele fingiu uma grande exibição de entusiasmo e lealdade.

A inteligência de Gratiano enganou totalmente o Antediluviano, mas a criança mais velha do

vampiro ancestral, Montano, não era tão facilmente enganada. Montano, um guerreiro poderoso e

líder do Corpo de elite Vitória dos Lasombra, notou a duplicidade do jovem homem. Ele advertiu seu senhor sobre seus medos, mas Lasombra zombou, enquanto acusava o leal Montano de grande ciúme para com seu irmão mais novo.

Durante anos Gratiano parecia cumprir as esperanças do Antediluviano. Quando o mestre estava por perto, ele era uma leal e bajuladora cria. Quando ele estava longe de seu senhor, testou constantemente as limitações práticas de seu laço. Lasombra sentiu-se aliviado depois de conquistar um novo filho, e nunca suspeitou da infidelidade de Gratiano, especialmente depois que Montano o convenceu a assegurar a lealdade do italiano com um Laço de Sangue. Ele nunca suspeitou que Gratiano foi o último filho teria.

Sua Não-Vida

O jovem nobre trocou o precário mundo da intriga italiana pelo feroz mundo da política vampírica. Durante os séculos seguintes, ele aprendeu os modos da Família e tornou-se adepto dos estratagemas que eles usavam uns contra os outros. Ele também brindou ao rígido sistema de status prendendo Montano e as outras canções Lasombra acima dele em uma fixa e imutável hierarquia.

Sua ousadia o tinha elevado ao poder no mundo mortal, mas agora ele se encontrou em um mundo frio onde a amplitude da vida era medida em milênios e ascensões rápidas eram impossíveis. Ele quis respeito imediato e odiou o pensamento de que havia muitos séculos de status para ganhar. Seu ódio foi alimentado mais tarde pelos sucessos de Montano, que desfrutava de grande popularidade na corte italiana e vitórias militares no exterior. Gratiano continuou fazendo o mesmo, mas seu coração ardeu mais uma vez com o veneno da traição.

O movimento de anarquista veio para a Itália sorrateiramente, em um momento conhecido e com intimações sutis.

Os intolerantes e medrosos anciões destruíram os poucos e bravos jovens profetas que pregavam o credo anárquico, mas o movimento queimou com mais luz a cada tentativa sufoca-lo. Sob da liderança de Montano, o Clã Lasombra mostrou-se um perito experiente em debandar e esmagar anarquistas. O único lugar em que eles não pensaram olhar foi em casa.

Quando os anarquistas flertaram com a progênie Lasombra, Montano e a outra criança os pegaram e mataram. Porque Gratiano era o mais recente das criações do Antediluviano, os anarquistas selecionaram-no para tentações especiais. Publicamente ele os combateu, mas secretamente ele buscou sua atenção. Quando ele aprendeu que eles poderiam quebrar o constrangedor poder do Laço de Sangue, concordou em se unir. Em um escuro ritual secreto, ele compartilhou o sangue de doze anarquistas e livrou-se do laço com seu mestre.

O recentemente liberto Gratiano engendrou um plano sinistro para matar seu senhor. Ele trouxe anarquistas especialmente dispensáveis ante o conselho Lasombra na Sicília, reivindicando sua captura escondendo-os no palácio Lasombra. Os anciões, sondaram as mentes dos anarquistas e descobriram Montano, o filho primogênito de Lasombra, trazendo-os para matar os outros irmãos. Estas imagens, plantadas nas mentes dos anarquistas por aliados Assamitas, dividiram a corte. Alguns Lasombras clamaram pelo sangue de Montano. Outros chamaram-nas de um truque barato dos anarquistas e insistiram que Montano era inocente. Enquanto seu mestre dormia, eles escolheram lados e lançaram-se em uma disputa sangrenta. Só Montano se recusou a participar.

No ápice da suspeita e do caos, os anarquistas atacaram. O debilitado Clã Lasombra cambalearam sob o impacto da fúria total dos anarquistas europeus, ajudados pelos Assamitas e anarquistas Lasombra como Gratiano. O Clã ruiu como um castelo de cartas, e um poderoso líder anarquista atacou, derrotou e bebeu o sangue do fundador Lasombra. Só Montano e um punhado de outros sobreviveram à destruição absoluta.

Gratiano predisse que os outros Clãs cairiam tão facilmente quanto o seu próprio, e ajudou a moldar a energia desordenada dos anarquistas no Sabá. Sossegado pela destruição dos Lasombra, porém, os outros anciões uniram suas casas à Camarilla e apresentaram uma frente unificada contra sua progênie rebelde. Eles derrotaram os Assamitas, e enfrentam o Sabá até hoje.

Gratiano, agora Arcebispo do Sabá, trabalha para arruinar a Camarilla. Por manobras políticas, corrupção de neófitos da Camarilla e violência gratuita, ele e os outros líderes do Sabá enfrentam seus antigos inimigos de cidade em cidade. Embora ele não atinja vitórias mais expressivas como o ele está contente em reger uma força incontrolável de anarquistas.

Sua Natureza

O arrogante nobre italiano preside sobre sua corte do Sabá com desdém limitado-se em desprezo. Os selvagens e rebelados anarquistas o fazem lembrar dos pobres camponeses com quem ele evitou associar-se durante sua vida humana. Ele anseia por companhia elevada, civilizada, mas sabe que seu destino requere sócios menos nobres. Ainda, que como um dos seus vigiados ídolos, melhor reger no inferno que servir no paraíso.





LAMBACH

Ancião Tzimisce do Sabá

*Sonhos que você não enfrentou
estão mortos.*

*Eles sempre estiveram lá? Quem
disse?*

*Você não se lembrará, você não
se lembrará de nada...*

*As estradas que você nunca
tomou*

*Vão por um solo rochoso, não
vão? As escolhas que você faz*

Não são tão severas.

Os mundos que você nunca vê

*Ainda vai estar ao redor, não
vai?*

O homem que eu nunca serei,

Quem se lembra dele?

*Stephen Sondheim, "A Estrada
Que Você Não Pegou"*



Os Vampiros
sangraram as
terras da
Europa
Oriental por
milhares de
anos. O os
Tremere, os
Brujah e os
Tzimisce e
principalment
e o maior de
todos os
Tzimisce,
Vlad Tepes
(Drácula), Os

territórios do norte da Bulgária não
vêm paz, apenas derramamento de
sangue. Mas nesta terra de pesadelo,
até mesmo alguns vampiros não
conseguem dormir direito a espera da
Gehenna.

Sua Vida

O Clã Tzimisce se formou sobre as nobres famílias da Hungria medieval e da Romênia, lançando uma longa sombra em cima de todas as suas casas. Este Clã de vampiros seleciona muitos de seus neófitos entre jovens aristocratas poderosos, que são levados a se tornar não-vivos. Isto assegurou ao Clã uma linhagem nobre, criada para manter o poder. Mas, infelizmente, também criou crianças deterioradas com genes fracos e com vontade fraca - crianças como Lambach Ruthven.

Sua Morte

Embora nascido na aristocracia, Lambach Ruthven nunca exerceu o seu poder com muita confiança ou coragem. Ele era um homem fraco, indeciso, o que o tornou um lorde vampiro fraco e indeciso, sendo promovido pela força, passando por cima dos seus rivais que mereciam o poder mais do que ele, que veio a causar o acidente do seu nascimento. Ele floresceu desperdiçando a grande reserva de poder que os seus antepassados tinha armazenado.

Ele viveu a sua vida inteira com medo do inevitável Abraço e tentou de todas as maneiras evitá-lo. Por ter passado tanto tempo temendo a mordida, sofreu muito mais quando o seu antepassado Tzimisce fez jorrar o seu sangue. O ritual que o tornou vampiro durou apenas três horas, mas para Lambach parecia a eternidade de um inferno absoluto. Lambach sofreu os tormentos da maldição, entretanto ele passou pela provação inato. Depois que a agonia excruciante abandonou seu ego ela se transformou em ansiedade, desespero, pavor, e tirania.

Sua Não-Vida

Para Lambach falta coragem e inteligência para reger efetivamente, mas ele herdou uma base de grande poder e muitos seguidores leais. Seus Líderes Tzimisce exigiram que ele ajudasse na luta com os Tremeres, que afastasse os anarquistas, e que controlasse e diminuísse o fluxo do poder mortal. Ele normalmente havia feito trabalhos mais simples e raramente tarefas mais complicadas que frequentemente o envolvia, tirando príncipes de seus tronos e instalando monarcas mais fracos em seu lugar.

Mas os problemas chegaram às terras altas da Transilvânia. Os anarquistas, apoiados em seus sucessos, destruíram e cometeram diablerie no antediluviano Lasombra, e atacaram o Clã Tzimisce com vigor. Capturaram muitos Tzimisces mais fracos, e exigiram que eles se unissem aos anarquistas ou então morreriam. O Senhor de Lambach o chamou para defendê-lo e escapou, enquanto deixava os seus filhos serem mortos. Lambach tentou se defender mas os renegados o subjugaram e o capturaram, e Lambach concordou em se converter ao invés de morrer.

O líder dos anarquistas, Lugo, quebrou o Laço de Sangue de Lambach aos Tzimisces, mas não podia criar coragem nele. Ainda assim Lugo precisava do conhecimento de Lambach para conduzir um bando de fraticidas para o esconderijo do fundador do Clã Tzimisce. Lambach levou Lugo e uma turba de anarquistas para uma catedral antiga onde o antediluviano Tzimisce dormia. Os guardiões de Tzimisce fizeram uma grande luta mas, depois de uma terrível batalha, os anarquistas venceram. Eles acabaram com as proteções mágicas, o que revelou um vampiro antigo entorpecido. O próprio Lugo consumiu o sangue do Antediluviano.

Mas o medo surgiu em Lambach quando ele viu como o Antediluviano parecia fraco - como se ele não fosse mais poderoso que um neófito. Ele estudou o corpo do antediluviano antes de ele se tornar pó, e souou sangue quando ele viu os sinais da



da mudança de corpo. Lambach conhecia bem o poder do Tzimisces para moldar o barro mortal, o que lhes permitia disfarçar e desfigurar a si mesmo e aos outros. O vampiro destruído não era o Antediluviano, mas tinha o seu corpo alterado para que parecesse que os anarquistas tinham triunfado. Lambach estudou medrosamente a carnificina na catedral. Uma onda de terror o tomou, e os seus avançados poderes de auspícios lhe mostraram algo que os outros anarquistas não conseguiam ver.

O verdadeiro líder dos anarquistas Lugoj havia sido pendurado em um gancho em cima de uma grade de madeira disfarçada com um poderoso feitiço de invisibilidade. Assim era com Lugoj que eles se divertiam.

Em um flash, Lambach percebeu o que tinha acontecido. O Antediluviano não estava morto, mas tinha subjugado o líder dos anarquistas Lugoj durante a briga e assumiu a sua forma. Os anarquistas tinham matado e tinham bebido o sangue de Lugoj que foi moldado na forma do Antediluviano, que havia trocado com ele a sua forma e fingiu ser o seu líder Lugoj. Ele sorriu para Lambach, que o fitou horrorizado. “Seja um bom rapaz”, advertiu o Antediluviano, como os seus olhos ardentes perfurando Lambach.

Então ele anunciou aos outros anarquistas:

“Agora eu devo entrar em torpor como quem eu acabei de destruir. Você completará a conquista dos odiados Tzimisces. Eu espero por você na noite da Gehenna, quando eu surgirei e nós regeremos o mundo juntos! Enquanto os outros Antediluvianos comerem os seus Clãs, eu me unirei a você, meu irmão, e destruiremos os outros Antediluvianos! Nós estaremos completos, e nós prevaleceremos! Espere pela Gehenna. Planeje algo para a Gehenna. Na noite de Gehenna eu virei até você”.

Lambach tentou fugir do castelo à frente dos outros anarquistas. Ele temeu contar a eles que o Antediluviano se mantém vivo. Ele desejou saber se o Antediluviano se levantaria contra ele ou se o recompensaria durante a Gehenna.

O amedrontado Lambach se voltou para o seu trabalho de controlar os negócios mortais de seu estado. Embora ele trabalhasse agora para o recém formado Sabá, ele sentia que as ordens do topo eram semelhantes às suas antigas ordens.

Por exemplo, ele teve que continuar promovendo os sócios da família Danesti para que assumissem o trono da Valáquia. Mas o Príncipe Vlad Tepes ascendeu ao trono, e a influência de Lambach não adiantou de nada. Ele apoiou os primos de Drácula Vladislav II e Dan III a arrancar o trono de Drácula que era o legítimo herdeiro.

Graças à incompetência de Lambach, Vlad ascendeu em poder e conseguiu pegar um de seus espiões vampiros. O príncipe Empalador manteve o neófito espião preso em seu Castelo. Drácula bebeu o seu poderoso sangue para ganhar força desumana.

O líder Sabá de Lambach, Lorde Tabak, castigou Lambach pela violação de seu poder vampírico, e levou um grupo de vampiros a depor o imprudente príncipe. Mas antes deles chegarem ao Castelo de Drácula, eles caíram em uma armadilha. Um grupo de Justicars da Camarilla os emboscou e prenderam Lambach, colocaram Tabak em torpor, destruindo os demais.

Antes que o Justicar pudesse destruir Lambach, o príncipe mortal Drácula atacou, enquanto matava o debilitado Justicar. Drácula forçou Lambach a transformá-lo num vampiro, e então diablerizou o indefeso Tabak.

Drácula mandou soltar Lambach, mas o avisou para que nunca o desafiasse. Lambach fugiu e voltou para os Tzimisces. Ele temia ser destruído se eles soubessem que ele havia transformado o príncipe vampiro e que tinha adquirido o poder de seu senhor Tabak, mas ele era leal apenas a si mesmo e não revelou o que aconteceu, e informou apenas sobre o ataque do Justicar. Drácula visitou o Clã Tzimisce logo, mas recusou-se a falar sobre a sua ascendência.

Sua Natureza

Lambach sofre diariamente com o medo e o pesar. Ele sabe que os anarquistas não mataram o seu fundador como os anarquistas Lasombra fizeram, fato que, infelizmente, todos os anarquistas Tzimisce acreditam ter acontecido. O Tzimisce Antediluviano espera pacientemente pela Gehenna que rapidamente se aproxima. Mas o que fazer então? O Clã, sem desconfiar, cairá facilmente para o manhoso antediluviano?

O ancião recompensará o silêncio de Lambach? Ou ele terá uma tortura especial esperando pelo descendente traiçoeiro dele?

Lambach lamenta não ter revelando o cadáver de Lugoj empalado, ou pelo menos tentando fazer que os outros anarquistas verem isto. Ele lamenta sua ligação com os anarquistas. Ele lamenta ter tentando depor Vlad Tepes, um fiasco que terminou transformando Drácula em um Tzimisce independente. Ele tentou transferir os seus medos para os outros anarquistas, mas eles o ridicularizam ao defender a existência do Antediluviano. Assim ele espera pela Gehenna com ansiedade e medo.





MONTANO

Lasombra Antitribu da Camarilla

*Há nenhuma fê que não possa ser
sobrepujada por desprezo.*

-Albert Camus,

“O Mito de Sisyphus”,



Nenhuma outra tragédia devasta uma leal cria vampírica com a mesma fúria apocalíptica como faz a morte do progenitor. Até mesmo além da tristeza causada pela perda do antepassado ou príncipe, a perda do fundador do Clã evoca um senso de abandono além da habilidade mortal para entender. Para Montano, conflitos internos sobre a destruição do Antediluviano Lasombra vão muito além do conhecido a qualquer outro Familiar.

Sua Vida

A história de Montano começou milhares de anos atrás nas estepes de Masai na África Oriental. Ele entrou no mundo no Monte Kilimanjaro no meio de uma cruel tempestade - uma tempestade que matou sua mãe. O shaman da tribo nômade do Falcão viu a sobrevivência da criança como um augúrio poderoso. Ele nomeou a criança Ontai, que significa Duradouro e o tomou como aprendiz de shaman.

A notável criança mostrou perspicácia excepcional no mundo de animais e espíritos. Sua grande compaixão e sede inextinguível para conhecimento agradaram o shaman.

Durante o sexto ano de Ontai, os céus se abriram e uma grande pestilência atormentou a tribo. Seguida de um maligno espírito vampiro, na forma de um homem pálido e cinza, que exigiu o jovem da tribo com um tributo. A tribo devastada não deixou por menos, e o shaman liberou o poder do mundo dos espíritos, mas o estranho facilmente se opôs a eles. Ele zombou do shaman enquanto arrancava a carne de seus ossos. O jovem Ontai jurou solenemente no crânio do shaman assassinado que ele libertaria sua tribo da entidade maligna não importando o custo.

O vampiro, um antigo descendente de Caim chamado Lasombra, tinha caminhado pelos cantos da terra para achar uma cria perfeita. Depois de criar e destruir legiões de descendências decepcionantes, decidiu que ele apenas poderia fazer uma cria merecedora e leal, elevando-a por si mesmo.

Embora o Laço de sangue obrigasse lealdade, Lasombra odiou o pensamento de que o jovem vampiro pudesse secretamente planejar contra ele no íntimo de seu coração. Ele almejou a fidelidade até mesmo além de sua aniquilação final, assim ele fez mil jogos cruéis para testar a lealdade de sua descendência. Ele obliterou cada um assim que falharam em atingir seus impossíveis padrões, e logo matou a todos.

O poderoso Caimíta inventou um plano para ganhar um filho verdadeiramente leal. Ele acharia as pessoas poderosas, com corpos fortes, grande coragem, e um senso de honra permanente, e os aterroriza para criá-los. A tribo do Falcão das pessoas de Masai parecia perfeita: saudável, vitoriosa na batalha, e determinada a morrer no lugar de abandonar sua honra.

Lasombra montou uma experiência comportamental cruel. Ele destruiu a tribo do Falcão com pestilências e desespero espiritual, e falou para as pessoas que eles pereceriam se eles não produzissem uma criança que seria eternamente leal a ele. Uma vez as crianças haviam oferecido uma cria ao vampiro, ele selecionou Ontai, um shaman em treinamento, para servir como o companheiro primário

ao seu “filho”. Para construir a gratidão e a lealdade da criança, Lasombra certificou-se que a criança tivesse tudo o que queria. Para fazer o menino um líder natural, a tribo teve que obedecer-lo a toda hora. Lasombra sentia que isto transformaria seu “filho” em um líder natural: acostumado a dar ordens a homens e ser instantaneamente obedecido.

Mas a experiência desmoronou em ruínas. O antigo vampiro tinha pressentido um filho poderoso, determinado cometido à glória de seu pai. O que ele conseguiu foi um homem-criança arrogante, deteriorada, só interessada em seu próprio prazer. Elevado em luxo, seu filho não teve nenhum conceito de realização em cima de adversidade, e não pôde lutar por posições com outros. E pior de tudo, sua principal prioridade não era servir seu senhor e “pai”, mas viciar-se com pequenos caprichos



Em raiva, Lasombra destruiu seu “filho” e lançou os restos do menino no lugar de reunião tribal. Ele falou para as pessoas que destruiria a metade deles como castigo e começaria a experiência novamente. Uma vez que ele tivesse uma fórmula para produzir a descendência perfeita, a aldeia faria seus filhos para sempre. As pessoas da tribo do Falcão se levantaram e lançaram uma grande guerra contra o espírito pálido. Durante a noite sangrenta, Lasombra matou muito dos guerreiros, mas não conseguiu destruir metade da aldeia. Ele fugiu como os primeiros raios de amanhecer tocando o campo encharcado de sangue, mas jurou retornar na noite seguinte e terminar sua chacina.

Sua Morte

Lasombra subiu de seu sanctum térreo na noite seguinte e levou um choque. Ontai (agora um jovem homem) se sentado sobre ele, observando. O aprendiz de shaman tinha seguido de alguma maneira o vampiro até seu covil escondido, e por alguma razão não atacou o monstro dormente.

Ontai imediatamente jurou lealdade ao vampiro, oferecendo sua vida em serviço eterno, até mesmo além da destruição de Lasombra. Ele não barganhou pela existência de sua aldeia ou condições de estado, mas se deu livremente.

Isso imediatamente elevou as suspeitas de Lasombra, mas sua curiosidade o subjugou. Ele roubou a vida do irresistível jovem e substituiu o sangue de Ontai pelo seu próprio sangue não-morto. Mas ele não forçou um Laço de Sangue em Ontai. Ele não confiou em Ontai para ser verdadeiramente honrado e leal, e desejou testá-lo.

Ele levou Ontai de volta para a aldeia e ordenou ao jovem homem que matasse todo mundo lá dentro, começando com seus amigos mais queridos. Ontai começou a fazer isto sem hesitação. Naquele momento, Lasombra percebeu que aquele Ontai manteria seu juramento a todo custo – até mesmo com a destruição absoluta de seu povo. E ele faria isto simplesmente porque tinha dado sua palavra de que iria. E já que Ontai concordou sem qualquer coerção, Lasombra não pôde duplicar a experiência. O sucesso contou completamente com a livre vontade de Ontai - o único fator que Lasombra não pôde controlar.

O vampiro parou Ontai na matança da tribo, prendeu-o em um Laço de Sangue, e deixou a tribo do Falcão, para nunca mais voltar. Tudo que Ontai levou com ele foi o crânio do shaman caído, como um símbolo da promessa eterna que tinha feito.

O vampiro estava pasmo e profundamente perturbado com a reviravolta dos eventos. Ele tinha criado uma cria de honra e lealdade perfeita, mas não tinha chegado perto de descobrir a fórmula para criar esse tipo de descendência. Ele nunca poderia forçar alguém a possuir a honra de Ontai ou duplicar seu sacrifício.

No fundo de seu coração não-morto Lasombra desejou silenciosamente saber: a criança aproveitará todo o seu potencial? Um mero menino enganou o antigo Familiar para deixar o povo do Falcão em paz? Mas como ele pôde? Lasombra poderia ter deixado-o destruir a tribo. E o fato ainda permaneceu - porque ele estava disposto a destruir seu povo, Ontai os salvou a todos.

Sua Não-Vida

Lasombra deu a Ontai o nome Ocidental Montano e o levou ao redor do Velho Mundo, enquanto instilava terror e criava uma legião de progênie. Montano ajudou seu mestre na criação e a testar as crias. Poucos chegaram até Montano, e nenhum poderia emparelhar sua honra firme. O Antediluviano percebeu que o honra de seu filho primogênito veio de dentro dele; era uma força



veio de dentro dele; era uma força além de seu controle e habilidade para reproduzir em outros filhos. Por causa disso, Lasombra nunca se sentia completamente confortável ao redor de Montano, e favorecia a outras, menos merecedoras de sua descendência. Se Montano sofreu debaixo do peso desta injustiça, o mundo nunca soube.

O Clã Lasombra se expandiu depressa e moveu sua casa da Península Ibérica para a Roma Imperial. Para o mundo mortal, Montano parecia como uma figura misteriosa, enérgica, romântica no tribunal romano. Sua escuridão, características cinzeladas e porte nobre o fizeram no alvo da inveja de muitos cortesãos e ganhou o afeto de muitas mulheres. Ele aproveitou toda a grama de autoridade que ganhou em ampliar o poder do Clã, em contraste com outros filhos que buscavam o comando para alimentar seus próprios egos vangloriosos.

Montano montou uma legião de elite de guerreiros poderosos, que Lasombra chamava de seu Corpo Vitória, e conduziu batalhas sangrentas e manobras políticas ousadas contra os outros Clãs vampíricos. Suas batalhas caíram sob os negócios humanos e a história européia moldada por guerras de pendências mortais. A força de Montano como guerreiro e sua coragem como líder fez de suas “tropas da noite escura” uma visão espantosa no campo de batalha. Ele espalhou uma rede de espões de longo alcance pelo Império Romano e além. Para centralizar o poder Lasombra, ele viu que o amplo império pagão renderia um Império Cristão mais consolidado.

Como o passar dos séculos, o sangue de Lasombra enfraqueceu até que ele não pôde permanecer ativo muito tempo. Ele passou cada vez mais tempo em torpor e deixou seus filhos continuarem seus negócios. O Clã fez sua casa na Sicília, movido para longe das guerras da Itália com os exércitos invadindo o Sacro Império Romano dominado pelos Ventruê. Os Lasombra construíram um grande castelo para proteger seu monarca dormente, e trabalharam para resolver as guerras com os alemães.

Quando as notícias da revolta Anarquista chegaram à corte italiana, Montano simpatizou com a causa. Apesar de os anarquistas passarem a ser uma ameaça ao seu mestre, e o filho leal trabalhou para esmagá-los. Seu “irmão” Gratiano o traiu unindo-se aos anarquistas, enquanto levava segredos vitais com sigo.

Os anarquistas atacaram o castelo e derrotaram os vigias; um de seus líderes até mesmo bebeu o sangue de Lasombra. Os membros restantes do Clã tiveram que escolher entre unir-se aos anarquistas ou morrer. Todos eles escolheram rendição e uniram-se ao inimigo. Todos menos Montano.

Embora ele menosprezasse o antigo vampiro e agradecesse por sua morte, Montano tinha feito uma dívida eterna de lealdade e tinha se recusava a quebrá-la.

Assim ele escolheu uma terceira opção – a fuga. Ele fugiu do castelo e uniu-se à inexperiente Camarilla como um de seus poucos Lasombra antitribu.

Sua Natureza

A qualidade mais forte de Montano é a sua vontade para suportar seu destino. Por causa de sua honra, ele continua seu serviço.

Por causa de sua humanidade profunda, ele continua sendo intimidado por suas próprias ações. Sua existência é torturadora, mas sua honra lhe é de mais valor que seu conforto relativo.





HARRIS 92

ETRIUS

Tremere do Circulo Interno

Demônios são uma legião, nós descobrimos; nossas nobres esperanças geram dentes e nos perseguem como tigres.

-John Gardner,

Nas Montanhas Do Suicídio,"



Todos os Clãs de vampiros podem traçar sua linhagem para retornar a um único e antigo progenitor — o próprio Caim. Todos os Clãs menos um. Os Tremere são únicos entre os Caimitas, seu fundador tornou-se um vampiro através de seus próprios esforços, e não mordido como outros.

O Clã começou como uma Casa medieval de magos chamados Tremere, que sentiu seu poder afrouxando em um mundo cada vez mais parco de energias mágicas. Os Tremere observaram desamparadamente como a mágica sofria erosão, como um rio na seca, deixando na Terra uma paisagem empoeirada, árida, de ciência estéril. Eles procuraram um refúgio no mundo escuro do sobrenatural, forças necromânticas. Através de rituais diabólicos eles comercializaram suas almas à imortalidade e desejo de sangue do vampirismo. Assim eles permaneceram na Terra com o resto de sua espécie emigrando para diferentes planos, indo para o subterrâneo na sociedade humana, ou morrendo. Em face do crescente racionalismo, deísmo e demonismo, o vampirismo tornou-se seu único refúgio. E eles ainda queriam saber se o prêmio valia o preço.

Sua Vida

O chamado sedutor da mágica acena para muito poucos, mas aqueles poucos que escutam esse chamado não o recusam. Um pequeno menino sueco chamado Etrius escutou o chamado em sua pequena aldeia medieval. Ele não podia controlar sua força, e suas visões mágicas quase o levaram à loucura. Finalmente, a tímida, calma, e introspectiva criança deixou sua casa e embarcou em uma solitária, perigosa, e ambiciosa peregrinação para encontrar os magos. Ele chegou exausto no Covenant Tremere da Suécia. Os Magis Tremere imediatamente reconheceram seu potencial e tomaram-no como um principiante.

Etrius rapidamente distinguiu-se, dominando feitiços complexos com energia e habilidade. Um inexorável fogo brilhava no calmo menino, dirigindo-o a enterrar-se mais e mais fundo dentre a paisagem oculta. Quando ele dominou tudo que o Covenant Sueco podia lhe ensinar, ele foi transferido para o Covenant da Transilvânia, que procurava vigorosamente novos iniciados. Embora ele pudesse outra vez alimentar sua obsessão com novos feitiços, sua felicidade foi-se quando ele tropeçou em um segredo horrível.

A mágica estava morrendo lentamente, vazando para fora do mundo dos homens. Até mesmo as milenares criaturas encantadas estavam sumindo da realidade terrena. Os poucos Magis que sabiam sobre a Grande Perda encararam um futuro incerto, de pouco poder e de mortalidade.

O grande, e carismático mago Tremere recusou-se a aceitar a Grande Perda, e desejou com esperança que um dia a mágica pudesse voltar. Ele declarou que sua Ordem de Hermes iria sobreviver à perda da mágica por quaisquer meios necessários. Ele testou muitos feitiços para criar vida eterna, mas encontrou em todos eles uma falha fatal, já que todos eles tiravam suas forças da agonizante fonte de mágica do mundo. No fim ele concluiu que a única forma de imortalidade não degradada severamente pela perda da mágica era o vampirismo.

As idéias do Tremere desencadearam uma tempestade de fogo dentro da Ordem dos magos. Muitos viram o plano como um jogo louco que arriscava sacrificar suas almas e humanidade pela vida eterna. Eles poderiam não sobreviver a provação como homens, mas como monstros sem alma.

Intrepidamente, Tremere juntou seus mais dedicados seguidores à tarefa. Etrius desgostoso sobre o plano discutiu contra isto. “E se a imortalidade não puder ser separada da maldição de vampirismo?” ele perguntou. “O que será então?”

Mas o Tremere estava usando sua obediência e finalmente convenceu-o. Etrius obedientemente caiu por terra e levou a cabo a pesquisa crucial no plano. Mas do princípio ao fim, ele temeu entregar a essência de sua humanidade.

Sua Morte

Os Magis situaram-se no Covenant da Transilvânia, e utilizaram os corpos de vampiros Tzimisce capturados para invocar e transferir a imortalidade dos vampiros para eles mesmos. Mas os feitiços foram em vão. Lançaram a dor através dos corpos dos magos como garras. Seus órgãos secaram, seus corações pararam, e o sangue puro em suas veias tornou-se veneno. O colapso dos Magis, veio com agonia. Como Etrius controlava seu próprio sangue corrompido, ele sentiu alguma coisa preciosa e quase invisível fugindo de seu corpo. Etrius lamentou sua perda sem conhecimento completo do que havia acontecido. Ainda que todos tenham sobrevivido, sobreviveram como vampiros.



Nos dias caóticos que se seguiram, os vampiros Tremere avidamente abraçaram a perda de sua humanidade, manobram para arrancar o controle da nova Ordem vampírica das mãos dos Magis mais relutantes. Etrius sofreu um ataque de bolhas mágicas de rivais que sentiram que ele era fraco demais para ser um deles.

Tremere temia perder uma balança cheia de opiniões dentro sua nova Ordem, e atacou seus filhos sem lei. Ele forçou suas legiões vampíricas a parar de lutar entre si, e com um Laço de Sangue uniu-os em uma hierarquia rígida abaixo dele - sua pirâmide do poder. Para manter a honestidade, ele ligou-os por laços telepáticos e manteu vigilância constantes sobre eles. Quaisquer vampiros Tremere que não agiram nos interesses do líder desapareceram, e um membro mais merecedor pegou seu lugar na pirâmide.

Tremere recompensou o fiel Etrius fazendo dele um dos vampiros em seu Círculo Interno. Mas Etrius perguntou-se se Tremere realmente sabia do princípio ao fim que o feitiço poderia transformá-los em vampiros. Suas dúvidas enfraqueciam seu respeito ao grande mago.

Sua Não-Vida

Etrius continuou seus estudos sobre magia, aliviado em saber que suas habilidades mágicas não tinham sido sacrificadas junto com sua humanidade. Ele avidamente estudou seu novo corpo físico e dons mágicos, curioso sobre todas as mudanças em seu corpo, sua mente e sua vontade. Por um tempo, ele esteve feliz.

Mas Tremere não estava satisfeito em olhar seu interior e contemplar a mágica. Ele focou exteriormente, com poder temporal. Ele enviou os sete vampiros que compunham seu Círculo Interno para dominar o restante da Casa Tremere. Etrius entristecido, deixou sua torre de pesquisa e viajou pela Europa, tornando velhos amigos em vampiros subservientes e ligando-os a seu novo Clã.

A maior resistência que o “Clã” Tremere enfrentou, veio dos outros treze Clãs de vampiros, que consideraram o novo grupo um perigoso intruso dentro seu mundo nitidamente organizado. Eles se sentiram violados por este emergente Clã de vampiros que não descendiam de Caim e não tiveram nenhum progenitor Antediluviano.

Mas Tremere tinha a solução para esse problema. Como ele observou a escuridão, o mundo antigo da cultura vampírica, ele aprendeu que um vampiro pode absorver a força de qualquer outro vampiro cujo sangue ele consome, até mesmo um progenitor Antediluviano. Ele convocou seu Círculo Interno e os colocou para trabalhar pesquisando o poder do Antediluviano. Etrius veio outra vez, elaborando feitiços inteligentes para localizar um vampiro de terceiro de geração adormecido.

Eles localizaram vários, mas escolheram Saulot, fundador da linha dos Salubri. Etrius se sentiu incomodado atacando o fraco e indefeso Saulot, mas não podia formular nenhuma razão real para sua resistência. As energias mágicas desprendidas por Saulot foram estranhas e puras, e eles ficaram aterrorizados. Tremere anulou Etrius e decidiu atacar Saulot.

Tremere e seu Círculo Interno sobrepujaram a força do Clã inteiro e levantaram Saulot do torpor. Tremere prendeu o Antediluviano magicamente, e bebeu seu sangue. Na loucura acelerada do frenesi de sangue, apenas Etrius notou que matar Saulot estava longe de ser fácil. Saulot morreu com um olhar de serenidade que congelou Etrius até os ossos.

Depois de consumir o poder de um vampiro fundador de Clã, Tremere podia chamar sua casa de um verdadeiro Clã de vampiros, e forçou os outros Caimitas a levá-lo a sério. Os outros Clãs tremeram de terror com como o Tremere destruiu os vampiros Salubri, sabendo que cada Antediluviano imortal, era tão vulnerável como

qualquer neófito. Etrius contou seus medos ao Tremere, mas o senhor do mago recusou-se a escutar, voando alto nas ondulações de seu poder recém descoberto. Uma vez que Tremere entrou em torpor, o debate oficialmente terminou.

O relutante mago vampiro Etrius, vive com medo do futuro. Saulot sabia alguma coisa que os outros vampiros não sabiam, alguma coisa velha, sombria, úmida e a muito enterrada. Isto assustou Etrius como nada o havia feito antes

Sua Natureza

Etrius vagou pelos abrigos dos Tremere, queimando lentamente, inquieto e com medo. Seu prazer em aprender, sua curiosidade questionante, sua paixão pela mágica, e tudo que uma vez o motivou se transformara em cinzas.

Ele ainda tem pesadelos desse ato. A diablerie que ele ajudou Tremere a realizar, caça-o como um espectro. Nas horas mais escuras da noite ele sucumbe à depressão, concluindo que ele

cruzou uma linha invisível e não pode mais cruzá-la de volta. Etrius suspeita que seu ato tenha liberado alguma coisa terrível no coração do mistério vampírico.

Ele não sabe o que. Ele não sabe como. Ele só conhece o olhar na face de Saulot, como se Saulot de algum modo tivesse invocado o ataque. Como se o Antediluviano tivesse atingido a Golconda, e, daquele estado místico de pureza, desejosamente tenha aceitado Tremere em sua alma.





DURGA SYN

Anciã Ravnos e Independente

*O cancro – tem florescido inteiramente
tão profundo como tinta.*

Como a perfumada tinta das rosas.

William Shakespeare, "Soneto LIV"



Por séculos os camponeses russos temiam os Czares, os Cossacos, as maldições dos Ciganos e as criaturas da noite que deslizavam silenciosamente através das madeiras depois do anoitecer. Mas mais que todos, eles temiam Baba Yaga. Baba Yaga a bruxa. A feiticeira. A comedora de carne.

A imortal vampira Nosferatu Baba Yaga espalhava ao longe, uma influência corrosiva sobre da terra, e até mesmo os heróis mais poderosos tremiam diante dela. Sua sombra pairou acima de Rodina muito depois de ela entrar em torpor. Ela impôs sua vontade através dos vassalos humanos, existências encantadas escravizadas, e seu sangue uniu as crianças Nosferatus. Apenas a misteriosa sacerdotisa vampiro Durga Syn possui o poder para desafiar a e sobreviver.

Sua Vida

Por séculos a antiga religião da Deusa Mãe desfrutou de uma forte popularidade e uma profunda devoção dentre as pessoas da Rússia pré-cristã. Camponeses trabalhando vigorosamente na terra antiga, trabalhavam para seus deuses e deusas da fertilidade com igual fervor.

A jovem sacerdotisa Durga Syn viveu uma excitante vida de iniciação dentro dos mistérios da Deusa. A bela e inteligente iniciante encantou-se nos êxtases selvagens dos rituais pagãos, e dedicou sua vida à exploração destemida dos reinos exterior e interior.

Naqueles dias mágicos, mulheres e homens sábios associaram-se com criaturas imortais encantadas como freqüentemente associavam-se a seus companheiros mortais. Durga Syn desfrutava a companhia de um anfitrião fada, Lupinos, vampiros e espíritos conhecidos por nosso mundo. A pureza de sua sexualidade e a inocência de sua espiritualidade ganhou a admiração e amizade de muitos seres, que viram-na como um mediador confiável e pacificador entre suas muitas disputas.

Infelizmente, a jovem sacerdotisa também atraiu a atenção de Baba Yaga, uma antiga Nosferatu de quarta geração que tinha sido degenerada dentro da crueldade e da loucura. Ela procedeu principalmente como um instigador instável, aterrorizando alegremente o interior russo com poderosos feitiços e maldições de longo alcance. Suas manipulações jogaram uma força contra outra, e ela criou desconfiança e guerra onde uma vez havia acordos e harmonia. Mas muitas de suas ondas de guerra evaporaram entre a névoa depois que Durga Syn brilhou a luz clara da razão e da compaixão sobre eles. Depois Durga Syn ajudou a ajustar uma discordância precária entre o Clã Ravnos e os Lupinos da Floresta Do Novgorod, Baba Yaga declarou a sacerdotisa um obstáculo severo para seu esporte, e jurou para-la.

A bruxa, que deve ter sido uma seguidora da Deusa Mãe antes do Antediluviano Nosferatu abraçá-la, ofereceu a Durga Syn força, imortalidade e grande sabedoria como sua filha mais próxima. Tudo que ela exigiu foi obediência eterna.

Durga agradeceu à bruxa pelo o que ela ofereceu mas rejeitou o presente, explicando que preferia experimentar o ciclo total de vida e morte naturalmente, sob sua própria vontade. Baba Yaga bradou que ninguém jamais havia rejeitado-a e vivido para contar vantagem disto, e colocou uma maldição em Durga Syn e sua terra natal.

“Se você está tão ávida para sentir seu esqueleto flexível crescer quebradiço e sua carne firme cair e crescer manchada, então que assim seja!” Baba Yaga gargalhou. Ela invoca um poderoso feitiço de profunda ilusão na jovem sacerdotisa. Durga nunca mais pareceu jovem e inocente, mas velha, feia e desprezível. Baba Yaga então a embarcou no mais cruel de todos os jogos. Ela amaldiçoou a Mãe Rússia para sofrer uma incursão de guerras que poderiam durar por séculos e a morte da antiga religião da desprezível Durga Syn.

Sua Morte

Logo depois da maldição de Baba Yaga, os missionários Cristãos vieram, trazendo guerra e pestilência. Eles não poderiam aceitar a mediação de Durga Syn e destruíram tudo que não podiam converter. Eles esmagaram a velha religião e instituíram a sua em seu lugar. Durga e seus aliados caíram ante o massacre, que coincidiu com o tempo em que a mágica começou murchar do mundo.



Como Durga pôs-se agonizante, Baba Yaga apareceu diante dela, preparada para toma-la em seu abraço vampírico. Vampiros Ravnos Russos, irados com os horrores que Baba Yaga caprichosamente infligiu em sua terra, criaram uma grande ilusão de soldados Cristãos atacando a bruxa. Enquanto Baba Yaga lutava com as ilusões, os Ravnos levaram embora rapidamente a sacerdotisa agonizante e deram-na o dom da pós-vida.

Embora entristecida por sua condição de não-morta, Durga Syn estava determinada a usar sua força recém descoberta para resistir as forças de intolerância que cobriam sua Rodina. Ela lutou contra os cruéis planos de Baba Yaga e resistiu a conversão do forçada de sua pessoa.

Embora ela suporta-se silenciosamente a maldição de Baba Yaga de idade e seu recém adquirido desejo de sangue, todas as suas fibras se rebelaram contra a existência de violações gêmeas do seu espírito humano. Devido à extensão anormal dessa existência, ela foi forçada a observar como os séculos sofridos tiravam a magia do mundo e levaram seus mais caros companheiros imortais da face de Terra.

Sua Não-Vida

Mas o mal imortal não pode continuar indefinidamente. A bruxa Baba Yaga, foi atingida pelas mesmas forças mágicas que liberou sobre a Terra, perdeu muito de suas forças e finalmente teve que ir para o subterrâneo em um estado de torpor. O Clã Nosferatu cuidou de seus negócios durante sua ausência, embora muitos tenham seguido seu próprio caminho.

Com Baba Yaga fora, Durga Syn encontrou caminhos inteligentes para sabotar os planos mais insidiosos dos Nosferatus. Ela atirou-se aos seus estudos sobre magia, e foi parcialmente bem sucedida em desfazer a magia que a transformou em uma forma fraca, feia, e decrépita (Mesmo hoje, entretanto, ela não se livrou completamente; seu antifeitiço trabalhou apenas brevemente, e durante aqueles tempos sua força cresceu mais e mais forte).



Ela passou informações vitais a Caimítas e mortais que ela pensou que podiam ajudar a endireitar os muitos erros infligidos ao mundo pelos desejos de Baba Yaga. Ela ajudou governantes mortais a resistir a manipulações de vampiros e outras criaturas sobrenaturais más. O Príncipe Vlad Drácula da Valáquia prestou atenção aos seus conselhos e tornou-se um dos poucos vampiros independentes. Ela mais tarde auxiliou-o em suas pesquisas sobre a Golconda, e magicamente concentraram seus esforços para guardar o demônio do Inconnu sob controle.

Ela ajudou vampiros da Camarilla a irem para o subterrâneo e permanecem ocultos dos Inquisidores. Ela instruiu os membros do Sabá a unificarem seu grupo anárquico quando esse ameaçou espalhar-se em umas mil direções diferentes. Ela avisou o Inconnu sobre as horríveis consequências de seus contatos com forças demoníacas, e têm mantido contato com os pouco Lupinos e Magis que ainda permanecendo no mundo.

Ela tem auxiliado as forças da Camarilla e do Sabá durante suas guerras sem fim, enfurecendo ambos os grupos. Ela ajudou os Brujah a movimentar a população Russa para revolução contra o Czar corrompido e a Igreja do invasor durante o início do século vinte, mas depois de retirar seu apoio os revolucionários embarcaram em um caminho horrível de destruição e genocídio. Ela lutou grandiosamente contra as forças da morte que foram colocadas sobre Mãe Rússia como uma coberta, mas não tinha forças para enfrentá-los.

Repentinamente, perto do fim do século vinte, Baba Yaga despertou do torpor e voltou a reclamar sua nação. A bruxa destruiu o governo Comunista e agora tem começado a reconstruir a Igreja. As forças da ciência enfraquecem sua mágica, mas quando as forças da religião são fortes, as pessoas voltam ao místico, e a fortalece.

Durga Syn teme que Baba Yaga traga novamente os presságios da Gehenna, e que a bruxa prepare o caminho para a volta do Antediluviano Nosferatu. Ela sabe que logo deve confrontar Baba Yaga, e tem formado uma coalizão formidável de vampiros, Lupinos e outras fortes criaturas para auxiliá-la nesta tarefa. O show está vindo.

Sua Natureza

A misteriosa Durga Syn aflige-se pelos dias de sonho quando a magia enchida a terra, e poderia sacrificar-se para sua volta. Dilacerada entre seu papel como sacerdotisa pagã e sua corrupção sobrenatural, Durga é uma mulher de dois mundos. Ela tem enfrentado a destruição na terra e tem também unido os pedaços de uma Rússia torturada. Aqueles que tem cruzado seu caminho a amam ou a odeiam com paixão, mas a maioria a teme. Ela busca incansavelmente a renovação e restabelecimento, assim como seu povo e de sua terra.





GENEVRA

Giovanni Aliada do Sabá

*Parece ser muito mais que Arte,
Quando a Arte que você vende é você.
Tenha cuidado com como você joga o
jogo, Ou então o jogo joga você.
J.J. Passeador, "Para o Artista",*



Nem todos os vampiros sobreviveram à Inquisição por alianças com a Camarilla ou o Sabá. Alguns Clãs suportaram esses anos brutais trabalhando realmente perto dos mortais, encravados profundamente na sociedade humana. Os necromantes do Clã Giovanni retiveram tremendo poderes na Itália ao longo da Inquisição trabalhando -

alguns dizem que muito de perto - com a mesma Igreja que dizimava os grandes vampiros de Europa.

Sua Vida

Algumas Harpias da Camarilla advertiram seus novatos que neófitos deveriam ser inquestionavelmente dedicados aos seus anciões como os jovens dos Giovanni, ou os demoníacos necromantes os esmagariam a todos e os escravizariam como zumbis não mortos. As Harpias sussurram que o temível Clã Giovanni só Abraça os membros vivos mais confiáveis de sua própria família, deixando o Clã impervio às traições.

Estes rumores atacam o medo de um neófito de enfrentar a oposição unificada de um Clã de necromantes diabólico, não divididos através de disputas internas, e mantém alguns anarquistas na linha. Por trás das portas volumosas de carvalho esculpido escondem seus rituais blasfemos de olhos curiosos, e mascaram profundamente a divisão da árvore genealógica dos Giovanni.

Como famílias Reais de mortais que se associam e se casam apenas dentro de uma limitada esfera genética, os fracos líderes da raça Giovanni requerem para os trabalhos, mestres decisivos. Como famílias Reais com um círculo social restrito, os Giovanni brigam constantemente uns com os outros em rixas ocultas e amargas, lutas escondidas. Estranhos trazidos com o propósito de se acasalarem são sempre vistos com suspeita pela família. Só o ódio e o medo dos outros Clãs unem os membros velhos e novos dos incestuosos Giovanni.

Genevra viveu uma dividida e esquizofrênica existência. De dia ela era uma nobre mimada nas mansões onde vivia, mas quando o sol a se punha tornava-se uma serviçal abusada nas abóbadas e catacumbas dos não mortos. No mundo iluminado pelo sol da Itália medieval, ela viveu uma vida despreocupada de alto status e grande luxo. Nas criptas de pesadelo dos necromantes Giovanni, ela executou tarefas degradantes e sofreu violações miseráveis como uma completa e irrelevante escrava.

Quando ela se aventurou no mundo mortal para levar a cabo as ordens dos vampiros Giovanni, os habitantes a obedeceram imediatamente. Isto lhe deu um gosto para privilégio e poder, e um elevado senso de sua própria importância. Mas os anciões trataram a linhagem inteira de sua família como uma impotente filial, auxiliar dispensável que nunca seria importante aos Giovanni como um todo.

Genevra não tinha nenhuma esperança de ser selecionada para a honra do Abraço. Sua linhagem existia apenas para servir os eternos vampiros, envelhecer e falecer enquanto o corpo principal dos Giovanni ficava jovem e imortal. Isto destruiu a magnífica auto-estima de Genevra com um real gosto de sua própria insignificância. Ela menosprezou isso, enquanto escreveu em seu diário, "eu me recuso a assistir minha mocidade azedar-se e minha beleza decair enquanto as chaves para eternidade estiverem dentro de minha visão, mas apenas fora de meu alcance".

Sua Morte

Ela embarcou em uma campanha para atrair a atenção dos Giovanni elegíveis em amadurecimento, e recebeu permissão para montar suas casas. Mas ela não teve status para oferecer suas fundações, e a nudez de seu desejo por poder os ofendeu.

Ofendida pela rejeição, Genevra contatou Del Georgio, um vampiro ancião Giovanni importante mas fraco de espírito, e solicitou diretamente pelo Abraço. Ela lisonjeou e mimou seu ego, e ganhou sua atenção. Ele gostou de sua sinceridade e do modo como que ela mexeu com seu sangue antigo. Mas sua esposa Carmina recebeu com uma antipatia imediata a jovem e ambiciosa mulher, e proibiu Del Georgio de ter Genevra como sua próxima criança.

Del Georgio, um vampiro velho, fraco e confuso, concordou com Carmina e rejeitou a jovem mulher. Carmina chicoteou Genevra por sua temeridade e contou aos outros necromantes que eles poderiam usar a menina em futuras experiências de chamada, no papel de humanos vivos. Sofrendo pelo cruel tratamento e temendo um destino horrível, Genevra jurou uma vingança rápida.

Ela jogou um jogo arriscado, contatando a temida Inquisição, que tinha declarado guerra aberta a todos os vampiros. Ela falou para os Inquisidores que lhes entregaria para a destruição, a completamente má Rainha dos vampiros Giovanni.

Em uma invasão ousada ao meio-dia, ela contrabandeou os assassinos Inquisidores pelos Carniçais de Del Georgio e os conduziu direito no santuário interno de Carmina onde eles decapitaram a vampira adormecida. Genevra não falou para os caçadores de vampiro que Del Georgio, o real poder dos dois, estava deitado desamparadamente um cômodo à frente. Ela contrabandeou os Inquisidores de volta, retornou à câmara sangrenta e retalhou seu próprio corpo com as estacas dos Inquisidores.

Quando Del Georgio despertou, a visão dos restos pálidos de sua esposa deixou-o furioso. Genevra clamou que tinha lutado para salvar Carmina, mas os Inquisidores quase a mataram. O velho e amável vampiro recompensou seus esforços, concedendo-lhe o Abraço. Ela aceitou avidamente, enquanto apreciava a agonia primorosa como a culminação do trabalho de sua vida.

Sua Não-Vida

A esperta Genevra conheceu a confusão e indecisão de Del Georgio, e passou espontaneamente à antiga posição ocupada pela sua esposa. Ela dominou a fraca vontade do velho vampiro da mesma maneira que Carmina fez, e usou poder dele como o seu próprio. Muitos dos superiores dele desaprovaram a presença de uma neófita em suas criptas de poder, mas estavam muito ocupados afastando a Inquisição, focalizando suas atenções e concedendo liberdade a ela.

Assim Genevra ganhou mais poder no Clã e manteve suas conexões secretas com a Inquisição. Ela convenceu os caçadores de vampiro que a morte da “Rainha” destruiu o poder dos Giovanni, e traiu alguns Giovanni mais dispensáveis (principalmente seus inimigos) para satisfazer-los. Trabalhando com outros Giovanni inteligentes, ela deixou de lutar contra os caçadores de vampiro; realmente, ela criou uma forte presença Giovanni dentro da Igreja.

Seu arriscado plano pagou integralmente quando ela ganhou uma certa influência em cima da própria Inquisição. Ela vitoriosamente desviou a Inquisição para longe dos Giovanni, enquanto os guiava contra estrangeiros, hereges, mulheres sábias e as pessoas pobres da Europa - e para outros Clãs de vampiros.

Ela continuou usando o poder de Del Georgio para guiar o Giovanni e política da Igreja. Ela forçou o Clã a inicia-la nos seus mistérios necromânticos, e ela absorveu tremendos poderes mágicos. Muitos outros anciões necromantes ainda se ressentem pelo modo como Genevra ganhou e exerceu o poder, mas não ousam desafiar Del Georgio. Entretanto, eles viam Genevra como uma Giovanni temporária, e um incomodo a ser excluído em breve.





Sua Natureza

Genevra entende que as Harpias dos Giovanni conspiram contra ela, seus contatos do Sabá oscilam em seus compromissos, e até mesmo seus contatos na Inquisição podem se tornar públicos a qualquer hora. Ela não conhece paz de espírito, mas oscila freqüentemente entre fúria, paranóia e depressão profunda.

Por ela ainda não ter sido iniciada no mais profundo círculo Giovanni, ela teme que o Clã inteiro planeje contra ela. Para afastar qualquer ataque ao seu poder, ela conspira com o Sabá e caçadores humanos de vampiro. Ela anda no fio da navalha nos Giovanni, e sabe que pode ser destruída a qualquer momento.





JALAM-AAJAV

Serafim da Mão Negra do Sabá

*Bater Grandes Ossos Pretos na Zona de Perigo
há um gemido murmurante a baixo
há uma grande cidade escura, é um lugar que eu encontrei
há um mundo continuando no SUBSOLO!*

*Eles estão vivos, eles estão acordados enquanto o resto do mundo está adormecido
debaixo dos trilhos do poço da mina tudo será desvendado
há um mundo continuando no SUBSOLO!*

-Tom Waits, "Subsolo",



Terror tem um nome. Entre os apavorantes vampiros que correm pelos subsoles do Sabá, um nome gela o sangue roubado dos imortais. Quando o Sabá precisar obliterar um oponente ou aterrorizar um aliado relutante em concordar, seus membros invocam um nome: Jalan-Aajav.

Jalan-Aajav. O assassino mais assustador, violento e monstruoso no arsenal do Sabá. Como um Serafim, ele não responde nem mesmo aos conselhos mais altos do Sabá. Ele só confere com os outros três Serafims que conduzem o esquadrão da Black Hand – e freqüentemente ele os ignora.

Mortais que o olharam brevemente e sobreviveram se lembram dele em pesadelos. Para a Camarilla, ele encarna tudo aquilo que é vil, irresponsável e perigosamente descontrolado no Sabá odas as razões pelas quais o Sabá deve ser destruído. Até mesmo seus companheiros do Sabá o vêem como um canhão solto, que imprudentemente arrisca a Família e a humanidade. Mas quando eles tiverem suas costas contra a parede em uma luta pelo esquecimento, eles estarão extremamente felizes em tê-lo ao seu lado.

Sua Vida

Os guerreiros Mongóis perseguiram fortuna e glória pelas estepes da Ásia Central e Europa por centenas de anos, e revolucionaram a guerra no processo. Os agressores nômades ganharam uma reputação por rápidos e cruéis ataques contra até mesmo os alvos mais formidáveis, e tombaram civilizações muito mais avançadas que a deles próprios. Eles reduziram grandes cidades a pedregulho e destruíram tudo em seu caminho.

A família de Jalan-Aajav cavalgou com o líder Mongol Genghis Khan em algumas das suas maiores conquistas, e o menino se uniu às expedições de pilhagem assim que aprendeu a montar. O frenesi e o rigor desta vida selvagem o tornou rude e forte, e a tribo logo o reconheceu como um grande guerreiro. Ele viveu para as invasões selvagens, frenéticas e matou trinta homens em confrontos violentos antes de ele fosse velho bastante para o rito de maturidade.

No dia de seu ritual de maturidade, ele falou para seus companheiros de tribo que ele nunca esperou viver mais que um único dia. Ele revelou um sonho no qual se viu vagando o mundo como um guerreiro morto.

Sua Morte

Depois de grandes triunfos na China, Genghis Khan voltou sua atenção para o Oriente Próximo. Durante uma expedição para saquear aldeias russas, ele enviou um bando explorador liderado por Jalan em uma gruta assombrada. Khan acreditava que os russos haviam escondido tesouros na gruta, porque os habitantes locais imploraram para que não entrasse nela, clamando que ela era habitada por monstros. Jalan suspeitou que as aldeias contaram a verdade, mas arrogantemente recusou atender às advertências desesperadas. Ele pagou o preço por isto.

Como os exploradores fizeram seu caminho pela gruta escura, um bando de grandes bestas os atacou, apagando suas tochas e matando seus cavalos. Os monstros perseguiram e capturaram os Mongóis um a um, matando-os de forma lenta e dolorosa.

Jalan manteve seu bom senso, e apesar da luz escassa notou que embora armas de metal provocarem pequenos ferimentos nos homens-bestas, eles recuavam com horror das setas. Ele lutou com um monstro e conseguiu apunhalá-lo no coração com uma seta de madeira, imobilizando-o. Ele

urgiu desesperadamente para que seus companheiros usassem setas. Eles não seguiram seu conselho e morreram horivelmente.

As táticas de Jalan o trouxeram ao alcance da entrada da gruta, mas lá as criaturas o subjugaram, envolvendo-o em uma nuvem de poeira leprosa. Quando ele se desmoronou de exaustão, ele só pensou em vingança.

Sua Não-Vida

Jalan-Aajav despertou em um terrível mundo de horror noturno e rios de sangue. Os monstros, vampiros do Clã Gangrel, tinham grandes planos para ele. As prodigiosas habilidades de sobrevivência de Jalan conquistaram para ele um lugar em sua linhagem, e eles o transformaram em um vampiro. Eles o colocaram sob Laço de Sangue e o proibiram de contatar os Mongóis ou outros mortais. Ele agora só poderia chamar os vampiros de seu povo. Entretanto eles o tinham aceitado como um de seus semelhantes, seu tormento só tinha começado. Eles quiseram jogar um perigoso jogo que chamaram de "Atormentando".



O senhor vampiro e sua ninhada privaram o jovem Mongol de comida por dias, e então o soltaram da gruta tarde da noite. Eles lhe deram uma vantagem de três minutos e prometeram rasgalo em pedaços se o alcançassem antes de amanhecer. Eles galoparam ao longo da uma fácil trilha de cavalos, seguindo facilmente sua presa debilitada, e o perseguiram pelas estepes. Eles o deixaram alimentar-se de pequenas presas, mas se Jalan tivesse a grande sorte, e viesse a chegar perto de um bando nômade, ou vagasse próximo aos limites mais distantes de seus territórios, o Gangrel se arrastariam e mandariam Jalan se mover para outra direção.

Se os Gangrel pegassem o jovem vampiro antes de amanhecer, eles o estripariam e o deixariam para o sol nascente. Cansado da perseguição e fraco com perda de sangue crônica, Jalan teria que rastejar para a segurança da gruta escura antes dos primeiros raios mortais do sol se derramarem pelas estepes. Os vampiros jogaram este jogo uma vez por semana, e mantiveram Jalan amarrado na caverna o resto do tempo, perpetuamente delirante e supremamente fraco pela falta de sangue.

Mas em um “Atormentando” particularmente sangrento, Jalan foi bem sucedido ao caçar um cervo e conseguiu empanturrar-se de sangue antes de um dos Gangrel o alcançasse forçando-o a continuar andando. O sangue fresco fluía por suas veias como um poderoso rio, enquanto renovava sua força prodigiosa e revitalizava suas energias vampíricas.

Com seu corpo cheio de sangue fresco, ele de repente se achou mais rápido e mais forte que seus atormentadores. Com uma nova explosão de força, ele violou os limites do território Gangrel e entrou profundamente nos bosques distantes. Ele tinha ouvido o Gangrel mais jovem falar dos bosques com medo, e esperou despista-los entre os densos arbustos.

Ao invés disso, ele tropeçou em um bando de anarquistas renegados. Os anarquistas o capturaram e lhe falaram que só a sua morte pagaria pelo seu crime de ultrapassar os limites. Jalan-Ajav, lutando contra o Laço de Sangue, ofereceu seu mestre em seu lugar. Os anarquistas alegremente cortaram o Laço de Sangue alimentando Jalan com uma mistura de seus próprios sangues.

O guerreiro recentemente livre fixou uma armadilha para o odiado líder Gangrel. Quando os filhotes do Gangrel apareceram na borda da floresta a procura de sua rebelde criança, Jalan simulou ferimentos. Ele os atraiu para o fundo da floresta onde os anarquistas os emboscaram e os rasgaram em pedaços. Jalan e os anarquistas voltaram à gruta onde o líder anarquista alegremente cometeu diablerie no mestre anterior de Jalan.

Quando Jalan tentou jurar fidelidade aos anarquistas, seu líder riu e explicou que os Laços de Sangue de seu grupo funcionam diferente. Os anarquistas puseram Jalan em um processo áspero de trote, mas o Mongol completamente alimentado, acostumado a tratamentos rigorosos, teve sucesso na chance de provar sua dureza.

Quando o Sabá foi formado, o bando de Jalan estava entre os primeiros a se unir. Ele abriu a garradas o seu caminho para o topo da hierarquia e trabalhando vigorosamente para caçar e destruir os inimigos do Sabá. Nos dias em que a Inquisição era mais forte, Jalan se



Quando o Sabá foi formado, o bando de Jalan estava entre os primeiros a se unir. Ele abriu a garradas o seu caminho para o topo da hierarquia e trabalhando vigorosamente para caçar e destruir os inimigos do Sabá. Nos dias em que a Inquisição era mais forte, Jalan se distinguiu nas batalhas lançadas contra poderosos caçadores de vampiro, Lupinos, demônios e vampiros do Camarilla.

Impressionado pela ferocidade inflexível do Mongol, o Sabá pôs Jalan no cargo de arrancar pela raiz os espões e purificar a hierarquia. A experiência do “Atormentando” lhe deu um agudo senso do medo da presa, e lhe fez o melhor caçador no Sabá. A sua influência e o seu poder no Sabá subiram em proporção à sua contagem de corpos.

Quando os líderes de Sabá formaram o sub-culto do Sabá conhecido como Black Hand, eles lhe ofereceram imediatamente um lugar em sua hierarquia, e ele se tornou seu primeiro e maior assassino. Logo ele se tornou um Serafim - um dos quatro líderes da Black Hand. Ele cresceu tão poderoso e incontrolável que outros líderes do Sabá começaram a temê-lo; eles trabalharam sutilmente durante séculos para impedi-lo de ficar muito forte.

Jalan poderia ganhar mais poder do que tem, mas sua liderança sem inspiração e seu pobre senso estratégico o seguram, apesar de sua habilidade como assassino. Papéis de comando não seduzem seu temperamento explosivo, para o alívio de outros líderes de Sabá. Eles acham conveniente tê-lo ao redor, mas estremece pensar nele comandando as legiões anarquistas.

O Serafim menospreza a Camarilla com todo seu coração, e tem um ódio especial pelos Gangrel. Ele os chama de coelhos assustados, e gosta de tira-los de seus buracos escondidos. Ele

acredita que os humanos são mero gado que deveriam estar pagando homenagem aos seus conquistadores do Sabá.

Ele menospreza os métodos secretos do Sabá, e promove o dia em que se levantarão, revelando sua existência sem medo de represálias, e a quebra das civilizações humanas e vampíricas. Para apressar esse dia, ele freqüentemente deixa para trás restos horríveis depois de suas batalhas.

Ele tem sido punido por suas matanças mal feitas, mas ainda permanece um canhão solto; muitos acreditam que sua crueldade intimida seus inimigos. Embora alguns neófitos tremam a um sinal de sua violência, seus inimigos na Camarilla usam as suas execuções descuidadas para cerca-lo e localizar seus refúgios seguros.

Sua Natureza

Um vampiro taciturno, Jalan-Aajav só fala quando é absolutamente necessário. Ele se enfurece facilmente e explode em raiva assassina com pequenas provocações. Até mesmo seus amigos são cautelosos ao seu redor e têm certeza que ele freqüentemente consegue desabafar sua fúria.

O Serafim se diverte golpeando sem advertir em um ataque explosivo, devastando seu objetivo, e desaparecendo antes que seus inimigos possam reagir. Embora muitos vampiros pensem nele como um monstro descuidado, ele planeja seus ataques com uma astúcia aguda - analisando e espionando seus inimigos muito antes de fazer o seu ataque.

Ele coleta grupos efetivos de anarquistas lutadores e os molda em perfeitas forças de luta. Ele ama aterrorizar mortais e seus semelhantes Caimítas. Rasgar carne e beber sangue não são as necessidades de sua existência, mas os benefícios adicionais a um trabalho perfeito.





DOMINIQUE

Ventruue Antitribu do Sabá

*Eu não posso melhorar tudo que você criou
Eu não o posso impressionar com as coisas que eu vejo
Eu nunca lhe pedi muitos favores
Eu nunca lhe pedi que fosse mais como eu
Eu seria tão egoísta para alterar a ordem?
Eu seria um tolo por não segui-lo?
Mas eu tenho a força para caminhar além de tudo aquilo que você tem,
Eu não entrarei nos espetáculos de meu pai.
Chris Eberhardt, "Os Sapados do Meu Pai".*



Os membros do Sabá almejam e apreciam a liberdade acima de tudo. Liberdade das restrições. Liberdade de autoridade. Liberdade das expectativas opressivas dos anciões e das presas dos Antediluvianos. Em nome de liberdade absoluta, eles intimidam e destroem mortais e vampiros da mesma forma. Sua versão de liberdade aterroriza outros vampiros.

A Camarilla não sabe que dentro dos sombrios muros subterrâneos da força do Sabá, uma calma tempestade enfurece-se sobre liberdade. Membros do Sabá em todos os níveis tem discutido, lutado e até mesmo morrido por um ponto importante: todos os Sabás são livres para agir como quiserem, ou fazer liberdade absoluta exige responsabilidade absoluta?

A Ventruue Antitribu Dominique é a proponente líder da doutrina de responsabilidade vampírica. Ela tem feito inimigos poderosos dentro do Sabá acima dela, mas tem também conseguido o apoio de muitos anarquistas influentes que a vêem como a consciência da seita, e que creditam a ela a sustentação do Sabá de transformar a Terra em um inferno vivo.

Sua Vida

Alunos ensinados em universidades medievais viveram vidas muito mais ricas, mais felizes e mais seguras, que as vidas que tiveram a grande massa de camponeses. Ainda que eles carecessem das riquezas de nobreza, eles se libertaram da pobreza esmagadora e da ignorância.

Como conhecimento e sabedoria desfrutaram de um renascimento calmo na França, Henri Touraine, brilhante membro dos ourives, virou sua mão para o ofício de professor. Ele ensinou os filhos dos nobres, e em um capricho, também ensinou sua filha Dominique. Ela provou ser a pupila mais competente, e rapidamente superando-o em Latim, geometria, história e filosofia. Nobres e comerciantes procuravam sua companhia, e sua rapidez de raciocínio deslumbrava a todos que a encontravam. Filhos de homens nobres disputavam sua mão, passando por mulheres muito mais servis, ricas e mais bonitas para corteja-la. Ela teve um pequeno interesse em suas atenções, o que unicamente inflamava seus ardores.

Com vinte e cinco, a brilhante, ferozmente independente, e felizmente solteira jovem atraiu mais que ardentes pretendentes; ela atraiu a fúria do clero pré-inquisição. Eles condenaram o pai do Dominique por ousar educa-la. "Mulheres são agraciadas por Deus com faculdades históricas," eles opinaram, "e trabalhar para ensinar-lhes corrompe o trono sagrado de Razão."

Seu pai pediu desculpas e tentou forçar Dominique a desistir de seus livros, mas ela recusou. Como uma estudante dedicada de filósofos Gregos antigos, ela acreditou que seu mais alto curso de ação era "conhecer a si mesma," ser verdadeira para si mesma, e aceitar as conseqüências de suas ações. Embora seu pai concordasse com ela a princípio, ele careceu de sua coragem.

Como os ventos do ódio sopraram através das terras doentes e devastadas da Europa, as chamas frias de aversão às mulheres foram atiradas dentro de um inferno rugido. Parteiras e mulheres educadas foram raptadas e queimadas, e viúvas ricas tiveram suas propriedades confiscadas.

Em vez de se esconder, Dominique desafiou o poder do clero. Ela falou contra a posição da Igreja sobre a educação e apelou para razão e honra. Seu pai desistiu da bolsa de estudos e voltou à comercializar prata, mas muitos homens poderosos uniram-se a ela em oposição aos excessos da Igreja. Infelizmente, a Inquisição revidou com mais execuções públicas, e o apoio de Dominique desapareceu.

Sua Morte

Quando seus ricos pretendentes abandonaram-na, os Inquisidores tentaram prende-la por heresia. Em sua experiência, ela disse a seus perseguidores não temer as conseqüências de suas ações, e poderia contentemente pagar o preço. Seus argumentos lógicos mudaram a opinião de muitos observadores, e sua boa vontade em transformar-se em mártir até mesmo ganhou a invejosa admiração de alguns Inquisidores. Mesmo assim, a facção intolerante ganhou o dia, e ela foi sentenciada à morte por enforcamento.

Sua execução pública foi interrompida por uma névoa escura que assustou a multidão. Vários cavaleiros mascarados atacaram, levando abaixo Inquisidores e civis da mesma forma. Embora Dominique resistisse a seus salvadores, eles foram bem sucedidos, seqüestraram-na e a levaram à mansão do Ventruue Titus. Contra a vontade dela, Titus bebeu seu sangue e devolveu-o para dentro de sua filha com Laços de Sangue.



Servos humanos de Titus, feridos com amor para com ela, pediram que ela fosse resgatada. Titus tinha concordando, ávido para somar sua sabedoria à Corte Ventruê. Eles não foram preparados para as reações dela.

Dominique agressivamente disse, “Por interromper minha execução, você fez um escárnio de minha estada. Se eu tenho que morrer aquela vida de Razão, que assim seja.” Ela pronunciou que seu Laço de Sangue a obriga a seguir as ordens de outros “de longe mais cruel que os dispositivos da Inquisição. Minhas faculdades são destruídas. Você reclama compartilhar meu amor pela aprendizagem, e ainda assim você não mostra nenhum respeito para com as minhas decisões.”

Titus não compreendeu que ela não desejava ser salva, e foi determinado a força-la para desfrutar existência como uma Ventruê. “Afinal,” ele rogou, “nós Caimítas não somos as mais sábias de todas criaturas? Você pode promover sua educação aqui por toda eternidade! Pense em quantas maravilhas você descobrirá!”

A Sua Não Vida

Mas O Titus estava errado sobre a eternidade. A Inquisição localizou seus pertences, matou seus servos e dilacerou-o através de sua família. Em desespero, ele comandou sua progênie para defendê-lo enquanto fugia. Depois da horrenda batalha, os anarquistas chegaram, recrutando os sobreviventes dentre as crianças abandonadas dos clãs vampíricos.

Dominique uniu-se avidamente. Ela encontrou isto mais fácil para se ajustar à vida entre os Caimítas livres do que os detestáveis Laços de Sangue. Liberta da hierarquia restritiva da política Ventruê, suas qualidades de liderança naturais firmaram-se por si sós. Ela planejou vários ataques bem sucedidos à Inquisição e seus alvos mortais protegidos. Muitas das famílias de ghouls que servem o Sabá a partir deste dia foram recrutadas por Dominique durante a Inquisição.

Como a Inquisição tornou-se menos que uma ameaça, a Camarilla tornou-se muito mais perigosa. A mente afiada de Dominique tornou-a uma das maiores estrategistas do Sabá, mas ela recusou-se a ajudar no plano da destruição completa da Camarilla. Ela insistiu que sua única discussão foi contra o uso do Laço de Sangue, não contra o direito de a Camarilla existir.

Isso enfureceu os Serafims da Black Hand, incluindo Jalan-Aajav, que secretamente prendeu-a em um Laço de Sangue e forçou-a a planejar sua tática. Esta violação do mais básico dos credos do Sabá enfureceu membros das altas posições do Sabá, que categoricamente proibiram isto. Mas isto reafirmou o ponto mais poderoso de Dominique: Liberdade nada significa sem orientação interior.

Em uma reunião maciça do Sabá em Paris, Dominique perguntou a seus companheiros anarquistas, “O que nós realmente oferecemos quando oferecemos liberdade ao Caimíta?”

“Quebrar o Laço de Sangue é um trabalho viciosamente duro. Separando os laços sobrenaturais, emocionais e sociais entre o neófito e o mentor requer uma atenção extraordinária.”

“Assim nós balançamos ante o jovem e puro Caimíta: liberdade absoluta. Nós mascateamos agirmos livres da repressão, e aquela isca atrai vampiros jovens ao Sabá como moscas para o mel.”





“Nós contamos para eles que liberdade significa descuido completo e irresponsabilidade completa. Isto tem grande apelação depois do peso de anos de dominação opressiva por siblings, mentores, anciões e Antediluvianos na Camarilla. Assim o jovem vê o Sabá como uma oportunidade para conduzir suas vidas explosivamente violentas sem ninguém para checar seus impulsos básicos.”

“Mas a frase crucial é outra senão. ‘Nós todos temos que responder para nossas próprias vozes interiores sobre como desejamos agir. Para mim, liberdade não significa irresponsabilidade completa, mas responsabilidade completa. Isto é uma oportunidade para explorar nosso autocontrole e autoidentidade longe das restrições sufocantes das Cortes da Camarilla. A eternidade é um tempo muito longo para não saber quem é e qual sua posição.’”

“A Maioria dos membros do Sabá que têm provado a liberdade que vem com diretrizes interiores e vivendo por um código pessoal de ética tem encontrado isto infinitamente mais satisfatório que a devoção escrava aos caprichos do momento.

Sua Natureza

Dominique vive para a liberdade. Ela uniu o Sabá porque acreditava no direito de todos agirem sem restrições do exterior. Ela casa liberdade de escolha à banda dos sem-lei, e acentua a necessidade para mais, e não menos responsabilidade.

Sua mensagem, que irresponsabilidade é uma limitação tão grande como um Laço de Sangue, não é sempre bem recebida, mas até mesmo seus inimigos do Sabá respeitam-na. Eles a escutam porque ela não condena sua brutalidade, caminhos divididos, é como fazem muitos dos líderes do Sabá que tentam organizar os elementos diversos do grupo. Ela tem deixado claro que não poderia comercializar sua vida no tempestuoso Sabá pela subserviência na repressiva Camarilla. Como tantos outros Ventrues, Dominique parece fazer dinheiro até mesmo sem tentar.

Nossos caprichos não são nossa vontade, e os caprichos são tiranos maiores que os senhores da Camarilla. Unicamente por viver uma visão maior que nós mesmos é que nós somos verdadeiramente livres.”

Suas palavras atingiram algo em muitos anarquistas, que embarcaram em buscas pessoais por suas próprias visões e senso de propósito. Isto também enfureceu os membros mais selvagens, que consideraram isto um ataque furtivo à sua liberdade, e um caminho malandro para regular seu comportamento de uma maneira que eles não podiam compreender.

Esses anarquistas dão aos membros do Sabá uma reputação como monstros que vivem para matar. Mas muitos membros do Sabá rejeitam violência desenfreada ao ser humano, comportamento dedicado: integridade acima da intimidação. Esses dois grupos empreendem uma batalha que arruína o coração ideológico e alma do Sabá, e embora o segundo grupo seja uma minoria distinta, eles carregam grande força nos olhos da classificação e arquivos do Sabá. Embora esses vampiros frequentemente voltem-se para Dominique para orientação, ela provavelmente ira para responder, “O que você acha?”

Seus instintos sobre natureza humana e negócios ligam climas econômicos e manipulações da Camarilla. Seu conhecimento zeloso dos negócios e conselho prático em comportamento dos Caimitas dá-lhe grande influência dentre os Sabás.

Dominique desfruta a livre troca de idéias, e embora ela às vezes restrinja os excessos violentos de seus compatriotas, sua única palavra de censura é que eles aceitem as consequências de suas expressões de liberdade. Ela especialmente os desafia para pesar o preço de suas vitórias. “Com nossa força e experiência, nós podíamos nos tornar os mestres do mundo. Assim nós devemos ter certeza de nossos motivos e nossos objetivos antes de chicotearmos.”



LÉXICO

Abraço: A mordida; o processo de transformar um humano em um vampiro.

Anarquista: Um vampiro rebelde que rejeita a autoridade dos anciões.

Ancião: Um vampiro com mais de 300 anos de idade; geralmente um membro da facção conservadora. Notem que alguns anarquistas da revolta Anarquista original agora são anciões.

Antediluviano: Um dos treze “terceira geração” da Família; um neto de Caim. Cada um fundou um dos Clãs.

Arconte: Um poderoso guerreiro da Camarilla encarregado de manter a Máscara e as Seis Tradições.

Assamita: Um Clã de vampiros Diabolistas transformados em assassinos. Seus membros matam para qualquer um que pagar o seu preço em sangue.

A Besta: O odioso guia que empurra um vampiro para se tornar um monstro. O desejo pelo frenesi.

Brujah: Uma vez os filósofos dos não-mortos, os membros deste Clã têm se tornado rebeldes violentos desde então.

Caim: A primeira criança de Adão e Eva; acredita-se que foi o primeiro vampiro.

Caimita: Um vampiro, normalmente um de idade avançada.

Caitiff: Familiares sem Clã, geralmente desprezados.

Camarilla: Uma seita mundial composta de sete Clãs e Independentes que foi criada para manter principalmente a Máscara.

Carniçal: Um mortal que regularmente se alimenta do sangue de Familiares e assim ganha habilidades super-humanas e um período de vida muito estendido.

Clã: Um grupo de vampiros descendente de um Antediluviano em particular.

Diablerie: O ato de matar e beber o sangue de outro vampiro, e absorver assim o seu poder; quem pratica a diablerie é conhecido como um Diabolista. Muitas Familiares vêem a diablerie como o último crime.

Família: Vampiros.

Frenesi: Um estado de desejo de sangue frenético; a Besta solta.

Gado: Os mortais.

Gangrel: Um Clã de Familiares selvagens cuja habilidade para se transformar em animais os torna cada vez mais parecidos com animais no decorrer dos anos.

Gehenna: A versão da Família para o Armageddon; a noite quando os Antediluvianos despertarão para consumir seus jovens.

Geração: A distância de um vampiro a Caim, o primeiro vampiro, em termos de antepassados.

Giovanni: Escondidos atrás de uma fachada de respeitabilidade, este Clã de ricos magnatas vampiros gasta muitas de suas noites entre os mortos, enquanto executa horríveis ritos necromânticos.

Golconda: Salvação Caimita. Um vampiro que atinge este estado livra-se do desejo de sangue e da compulsão da Besta.

Harpia: O membro de uma facção de poderosos, Familiar intrometido que acredita que seu papel é determinar o status de todos.

Inconnu: Uma seita misteriosa de vampiros antigos.

Inquisição: A guerra empreendida por humanos contra vampiros e outras criaturas sobrenaturais durante os séculos XIII, XIV e XV.

Justicar: Um juiz, investigador e mantedor das leis da Camarilla.

Jyhad: A eterna luta dos Antediluvianos, usando vampiros menores como peões. A Jyhad acha expressão nas guerras Anarquistas, a opressão dos neófitos pelos anciões, e a guerra Sabá- Camarilla.

Lazo de Sangue (Juramento de Sangue): Um rito místico que liga a vontade de um vampiro a outro.

Lasombra: Um dos Clãs de vampiro que fundaram o Sabá; o Clã é renomado pela afinidade de seus membros com a escuridão e a noite.

Lupino: Um Lobisomem. Lupinos são os antigos inimigos dos vampiros.

Malkavian: Um Clã de vampiros cujos membros são conhecidos por sua excepcional perspicácia - e loucura delirante.

Máscara: O esforço para encobrir a existência da Família do mundo mortal.

Neófito (Cria, Novato): Um vampiro jovem, só recentemente Abraçado.

Nosferatu: Um Clã de vampiros horrivelmente feios cujos membros gastam mais tempo nos esgotos que nas ruas.

Príncipe: A lei vampírica de uma cidade; usado para homens e mulheres.

Ravnos: Um Clã de malandros e cúmplices, estes vampiros cruzam o globo, raramente se instalando em um lugar.

Refúgio: A casa de um vampiro, onde ele dorme durante o dia.

Sabá: Uma organização global de dois clãs e Familiares independentes que cresceram com a primeira revolta anarquista. O Sabá é o principal inimigo da Camarilla.

Seguidores de Set: Mestres da degradação moral, os membros deste Clã deleitam-se com a decadência e corrupção que causam.

Senhor(a): O pai e criador de um vampiro; usado para homens e mulheres.

Toreador: O Clã de vampiros artistas e diletantes.

Torpor: Um estado de animação suspensa adentrado por vampiros que estão gravemente feridos ou à beira da inanição.

Tremere: Um Clã de vampiro; porém, seus membros eram originalmente feiticeiros humanos, e viraram vampiros durante a Idade Média.

Tzimisce: Talvez o mais desumano dos Clãs; os vampiros desta linhagem são infames por suas habilidade de moldar e mudar a carne de seus próprios corpos - ou o de outro.

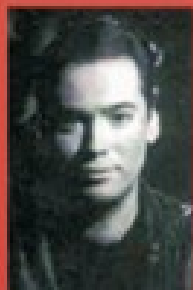
Vaulderie: O ritual de união de sangue e bebida de sangue praticado pelo Sabá. Este ritual pode até mesmo quebrar um Lazo de Sangue secular.

Ventru: O Clã aristocrático e influente que rege a Camarilla.

Vitae: Sangue.



Tony Harris



Daniel Greenberg



D. Alexander Gregory



Timothy Bradstreet

Prepare-se para uma viagem chocante nas profundidades do mau imortal. Os mortos vivos têm caminhado entre nós por séculos, seus feudos instigando as guerras mais sangrentas da humanidade. Agora aprenda os segredos dos vampiros mais poderosos e as origens da sua antiguidade.

Residente em Atlanta, Tony Harris é um ilustrador autodidata que já trabalhou para a Marvel, DC e Dark Horse Comics nas series Justiceiro, Lanterna Verde e Predador, respectivamente. Sua obra aparece também no Lobisomem: O Apocalipse e White Wolf Magazine.

Daniel Greenberg já escreveu e ilustrou inúmeros livros de aventuras, RPGs e quadrinhos. Também já realizou projetos de jogos para a Activision e Walt Disney Software. É proprietário da empresa de desenho de jogos Paradyne Productions, em Washington D.C.

O artista de Savannah, Georgia, D. Alexander Gregory é um recém chegado na área profissional. Entre as suas obras estão trabalhos para Vampiro: A Mascara, a linha Epic da Marvel Comics e "Kilroy is Here", para a Caliber.

