

†O†  
**Manual Negro**  
**Do**  
‡Vampirismo‡

**Índice:**

**I-** Breve apresentação

**II-** O que é o vampiro/vampirismo

**III-** Clãs De Vampiros

**IV-** Linhagens

**V-** Diversas formas que pode adotar um vampiro

**VI-** Como salvar alguém em adiantado estado de vampirização

**VII-** Orações e exorcismos para espantar vampiros

**VIII-** Litania dos vampiros

**IX-** Dicionário Vampiresco

**X-** Tradições

**XI-** Dicionário Mitológico de Vampiros

**XII-** That's all, folks!

## I-Breve apresentação

- . Bom, como eu antes já havia dito, pessoas vivem me perguntando sobre
- .Vampiros, isso às vezes enche a paciência, não que não seja bom ver o interesse
- .que eu tive em outras pessoas, às vezes penso estar levando elas para o caminho
- .errado, não que exista o caminho certo, como outras pessoas dizem, e eu o confirmo
- .são apenas pontos de vista.
- .A minha primeira experiência com vampiros foi há algum tempo, eu tinha 12 anos
- .desde então, comecei a temer que algo mais acontecesse comigo...
- .Por isso comecei a freqüentar mais a igreja, por medo, mas depois de um tempo
- .comecei a perceber que elas não paravam de me perseguir, por isso decidi encarar isso
- .e descobri que era esse o meu destino, se é que isso existe..
- .

## II – O que é vampiro

O **vampiro** é um ente mitológico que se alimenta de sangue humano.

Voltaire escreveu uma longa entrada sobre vampiros no seu *Dicionário Filosófico*.  
Dessa obra faz parte a seguinte definição de vampiro:

*"Estes vampiros eram corpos que saem das suas campas de noite para sugar o sangue dos vivos, nos seus pescoços ou estômagos, regressando depois aos seus cemitérios. "*

O vampiro é um personagem muito comum na literatura de horror e mitológica, existindo tantas versões do seu mito quanto existem usos desse conceito. Alguns pontos em comum são o fato de ele precisar de sangue (preferencialmente humano) para sobreviver, de não poder sair na luz do Sol, de se transformar em morcego e de poder ser posto em topor temporário por uma estaca no coração.

Os vampiros mais famosos são o Drácula de Bram Stoker, o Lestat de Lioncourt de Anne Rice e Nosferatu. No Brasil, os mais famosos são Zé Vampir (de Mauricio de Sousa), Bento Carneiro o vampiro brasileiro (personificado por Chico Anysio), o Conde Vlad, personagem da novela Vamp interpretado pelo cômico ator Ney Latorraca e o Bóris Vladescu o vampiro da época medieval (personificado por Tarcísio Meira).

Os vampiros têm aparições antiqüíssimas na mitologia de muitos países, principalmente dos da Europa, (leste europeu) e os do antigo oriente próximo, na mitologia da Suméria e Mesopotâmia, onde surge como filho de Lilith, se confundindo com Incubus.

Segundo a lenda, os vampiros podem controlar animais daninhos e noturnos, podem desaparecer numa névoa e possuem um poder de sedução muito forte. Formas de combatê-los incluiriam o uso da hóstia consagrada, dos rosários, metais consagrados, alhos, água benta, etc.

Nas primeiras lendas sobre vampiros eles se transformam em cães ou lobos, na Europa não existem morcegos hematófagos e essa associação só passou a existir depois da criação de Drácula. Em muitas das lendas antigas eles se transformavam nas noites de lua cheia, o que permite pensar que a lenda do Lobisomem tenha um fundo comum.

Entretanto muitas pessoas falam que alguns desses são invenções e realmente acreditam que eles existem.

Vampirismo segundo o dicionário é:

s. m.,

crença nos vampiros;

fig.,

avidez excessiva;

caráter de vampiro;

locupletamento à custa alheia.

Vampirismo segundo a Wikipédia, a enciclopédia livre.

Vampirismo é a prática de beber sangue de uma pessoa ou animal.

Acredita-se que vampiros mordem o pescoço da vítima, extraindo sangue de uma artéria.

Em folclore e cultura popular, o termo se refere à crença de que alguém pode adquirir forças sobrenaturais ao beber sangue humano.

Em termos antropológicos, pode se considerar o vampirismo uma forma específica e incomum de canibalismo.

Para a zoologia o vampirismo é sinônimo de hematofagia.

Vampirismo é a tomada de força vital do humano em benefício do vampiro.

Em sua essência, vampirismo é somente uma forma mais refinada de alimentação.

### III - Clãs

#### Assamitas:

Das terras aridas e desertas do Este vêm os Assamite, e trazem com eles uma onda de terror. Os Assamite são conhecidos no seio da sociedade dos vampiros, como um clã de assassinos sanguinarios, trabalhando para quem quer que seja desde que sejam bem pagos. O preço que eles cobram pelos seus serviços é o "vitae" de qualquer outro parente; para os Assamite, magias são o maior sacramento.

Os Assamite tendem a evitar os assuntos do Camarilla e do Sabbat, trabalhando para as duas facções dependendo dos objectivos que pretendem alcançar. Eles circulam por entre as cidades dominadas pelas duas facções; para os outros parentes, os Assamite são

lhes especialmente úteis para a matança dos seus rivais, fazendo caçadas de sangue aos clãs, castigando os indesejáveis e infiltrando as bases dos rivais. No entanto, os Assamite raramente formam alguma verdadeira aliança com outros clãs, pois eles consideram que os outros filhos de Caine são inferiores. Ao contrário dos outros clãs, os Assamite não proclamam ter um fundador de terceira geração. Em vez disso, acreditam sim que o seu fundador pertencia à segunda geração, fazendo com que todos os outros filhos de Caine sejam nada mais do que cópias defeituosas deles mesmo.

Em noites que antecederam a formação do Camarilla e do Sabbat, os Assamite praticaram largamente diabruras, sempre na esperança de se aproximarem do "Primeiro", como eles se referem ao seu mítico fundador. Enquanto se sucedia a revolta anárquica, e o Sabbat e o Camarilla nasciam das cinzas, muitos dos antigos mais poderosos ficaram apreensivos enquanto assistiam os assassinos canibais a perseguir os seus lugares na hierarquia. Utilizando a ajuda dos Tremere para amaldiçoar o sangue dos Assamite, o Camarilla oprimiram o clã de maneira a que eles ficassem incapazes de consumir o vitae de outros parentes. Incapazes de fazerem face a união dos Camarilla, os Assamite submeteram-se a esta indignidade. Os poucos que não aceitaram este destino, foram se juntar ao Sabbat.

Aqueles que lidam com regularidade com os Assamite, têm sentido grandes perturbações entre o clã. O maior sinal desta suspeita é o recente engano do feitiço do sangue do clã pelos Tremere. Libertos da mística prisão que não os deixava praticar bruxarias, o clã começou uma vez mais, uma campanha de assassinatos e de canibalismo. Agora os Assamite matam os outros parentes mesmo sem provocações.

O clã assumiu como um todo uma atitude mais agressiva. Visto que os Assamite não faziam mais acordos numa vítima que levava a melhor os seus assassinos, o clã pode agora despojar a vítima, e por vezes fazem-no com um fervor sem paralelos.

Similarmente, os Assamite já não mais respeitam o costume antigo de pagamento de dizimas aos seus soberanos. Nestas noites de inferno iminente, não há lugar para preguiçosos Assamite que descansam à sombra dos louros obtidos.

Precisamente o que os Assamite querem, permanece desconhecido. Certamente, os Assamite têm exercitado os seus músculos em ambas as arenas físicas e políticas, tendo os agentes secretos do clã saído dos seus abrigos nas cidades onde os vampiros dominantes ficaram preguiçosos e estúpidos. A presença do clã nas cidades da Índia e do Médio Oriente é mais forte do que qualquer outro parente já imaginara. Visto que outros parentes viram em tempos os Assamite como honrráveis e úteis funcionários, hoje em dia têm receio do clã.

**Facção:** Os Assamite desprezam de igual forma o Sabbat e o Camarilla. Alguns Assamite permanecem entre os Sabbat, e existem ainda uns poucos solitários dispersos pelo Camarilla.

**Aparência:** os Assamite tendem a usar algo com estilo mais prático. Narizes curvos, cabelo escuro e fino, as linhas graciosas predominam por entre o clã, embora os parentes Africanos obviamente tenham mais características com os Núbios.

Recentemente, alguns ocidentais têm sido introduzidos no clã, apesar disso continuam a ser a minoria. Estes indivíduos quase que podem ter todas as aparências possíveis, pois eles são escolhidos pelas perícias e não pelo seu aspecto. A pele dos Assamite vai-se tornando mais escura (ao contrário dos outros vampiros, cujas peles se vão tornando mais pálidas com a idade); os mais antigos do clã Assamite já têm o tom de pele igual à dos Africanos.

**Abrigos:** A maioria dos mais antigos do clã fez a sua residência em Alamut, a fortaleza do clã, que fica situada num cume de uma montanha algures na Turquia. Os parentes

estrangeiros tipicamente escolhem também eles sítios remotos e inacessíveis para se assegurarem de que não recebem visitas inesperadas.

### III – Clãs

#### Brujah

O Clã Brujah é composto quase que completamente de rebeldes de todos os tipos, eternamente à procura de das expressões definitivas da sua individualidade. Os Brujah são Punks, carecas, motoqueiros, death-rockers, freaks, socialistas e anarquistas. Tendem a serem teimosos, altamente agressivos, rudes e extremamente agressivos. São os vampiros mais incontroláveis da Família.

Esses desajustados são fanáticos por suas crenças disparatadas - a única coisa que os une é a vontade de sobrepujar o sistema social, seja vampiro ou mortal, e substituí-lo por um sistema forjado por eles mesmos (ou com nada). Muitos são obstinados, devotando-se a sua causa até se tornarem cegos a todas as outras nuances da verdade. Embora os Brujah sejam incrivelmente separatistas, ajudam um ao outro em momentos de necessidade, a despeito de disputas ou antagonismos passados. Se o chamado dos Brujah for feito, outros irão responder, mas o bando ficara enfurecido se acharem que foram convocados sem motivo.

O Clã é mal organizado e apenas ocasionalmente convocam reuniões informais. Os Brujah dependem de seu comportamento caótico para atingir os resultados que desejam. Outros Membros lhes permitem cometer suas excentricidades. Certas atividades que fariam outros Membros serem eliminados costuma valer apenas o comentário: "Ah, é um Brujah". Explosões de insolência e comportamento turbulento não surpreendem quando partem de um Brujah. Outros Membros aprenderam a conceder aos Brujah uma liberdade de ação que não seria tolerada em nenhum outro vampiro.

**Apelido:** Ralé

**Aparência:** Os Brujah tendem a se vestir no estilo que seja o mais ultrajante daquele período, embora alguns se vistam de uma forma que entre em conflito com o resto do Clã, de modo a serem "os mais" rebeldes. Jaquetas de couro, cabelo arrepiado, correntes e botas pretas são comuns hoje em dia, assim como as diversas roupas antigas, especialmente aquelas da Renascença. Eles também podem vestir-se a assumir a atitude de criminosos, neonazistas ou mesmo Dead-heads.

**Refúgio:** Os Brujah vivem onde quiserem, freqüentemente expulsam os infelizes que moravam antes no local escolhido. Por hábito, mudam com certa freqüência, nunca permanecendo no mesmo lugar por mais de um mês. Costumam possuir muitos esconderijos onde podem ficar em momentos de tumulto. Uma tática nova de alguns Brujah é mudar-se para os lares de famílias suburbanas, submetendo-as a Dominação. Os Brujah "grudam-se" à família durante algumas semanas e mudam-se em seguida quando se entediam. Certos Brujah "recrutam" os adolescentes rebeldes da vizinhança um pouco antes de se mudarem.

**Antecedentes:** Ao escolherem sua progênie, os Brujah naturalmente preferem rebeldes. Apenas raras vezes um neófito é guiado através do processo. Normalmente os novos Brujah são entregues a sua própria sorte, convocados e auxiliados apenas pela vontade de seus senhores. Ele costuma manter-se anônimo para evitar a ira de um Príncipe

severo.

Um senhor costuma gerar mais de uma criança da noite por vez, formando uma prole. Como Os Brujah nem sempre pedem permissão do Príncipe quando criam suas progênes, as chances de sobrevivência das crianças são muito maiores se formarem um grupo. Trata-se de uma estratégia numérica - quanto mais progênitos forem criados, mais provável será sua sobrevivência.

**Criação de Personagem:** Os Brujah costumam possuir os conceitos criminosos ou "punks", mas muitos deles são intelectuais. Na maioria das vezes possuem Comportamento agressivo e Natureza muito extremas. Os Atributos Físicos são primários, assim como as Perícias. Os Brujah costumam ter contatos, Aliados e rebanho entre outros antecedentes.

**Disciplinas do Clã:** Potência, Rapidez e Presença

**Fraquezas:** Os Membros deste Clã são tomados pelo frenesi com mais rapidez que os outros vampiros. Entretanto, os Brujah negam isso terminantemente. Na verdade ficam extremamente hostis (quase atingindo o frenesi) quando o assunto é levantado. O grau de dificuldade para jogadas de frenesi é sempre dois níveis maiores do que o número anotado.

**Organização:** Este Clã é mal organizado e raramente se encontra formalmente. Contudo seus Membros apóiam os anarquistas mais que qualquer outro Clã. Na verdade os anarquistas formam o núcleo do movimento.

### III – Clãs - 3

#### Gangrel

Os Gangrel são peregrinos, raramente permanecendo no mesmo lugar por muito tempo. Nisso, diferem enormemente dos outros Membros, que tendem a escolher um refúgio e ficar neles. Não existem líderes estabelecidos do clã; os Gangrel não ligam para essas coisas. Reservados, silenciosas e solenes, costumam manter suas cartas escondidas. Este é um Clã de sobreviventes - Vampiros capazes de agir por conta própria. Eles não desprezam a civilização ou a sociedade dos outros Membros - simplesmente não precisam delas. São conhecidos por sua tranqüilidade ao cruzarem as terras de Lupinos (Lobisomens). Diz-se que os Gangrel possuem amigos entre os metamorfos.

Os Gangrel são eles mesmos metamorfos muito capazes, o que pode explicar sua capacidade de cruzar as áreas selvagens sem serem molestados. Não existem relatos de eles serem capazes de assumir formas de outras coisas senão morcegos e lobos, mas existem antigas lendas sobre anciões do Clã que eram capazes de assumir a forma de névoa. Talvez devido a sua disciplina Metamorfose, suas feições costumam assemelhar-se às de animais. De fato, alguns Gangrel mais velhos guardam pouca semelhança com os humanos.

Os Gangrel possuem um parentesco próximo com os ciganos. Caso as lendas possam ser levadas em consideração, os ciganos são os descendentes mortais do Antediluviano que fundou a linhagem Gangrel. Eles estão sob sua proteção, e qualquer Membro que ferir ou abraçar um cigano terá que responder a esse Antediluviano. A despeito de a lenda ser verdade ou não, os Gangrel odeiam ferir ciganos. Uma tradição antiga dita que os Gangrel devem ajudar os ciganos sempre que necessário. Também se tem a notícia

de Membros do Clã que foram ajudados por ciganos. Alguns entre os Gangrel adotaram muito da cultura cigana, incluindo maneirismo, elementos lingüísticos e vestuário.

**Apelido:** Forasteiros

**Aparência:** Os Membros deste Clã costumam possuir feições animais, especialmente se aderirem à disciplina Metamorfose. Costumam ser bastante rústicos no vestuário e no maneirismo.

**Refúgio:** Os Gangrel são nômades por natureza, quase nunca adotam moradias permanentes. Embora muitos vivam em uma única cidade, não costumam criar refúgios para eles mesmos, mas ao invés disso, dormem em um lugar diferente a cada dia. Costumam ser encontrados em parques zoológicos ou áreas verdes da cidade. A maioria deles possui a aptidão de se mesclar com a terra, fazendo isso a cada alvorada para se esconder do sol.

**Antecedentes:** Os Gangrel sempre escolhem seus progênitos com muito cuidado, procurando aqueles que sejam sobreviventes. Porém, depois de abraçarem esses mortais, eles os abandonam, deixando as crianças da noite entregues à própria sorte. Embora seus senhores possam observá-los à distância, quase nunca interferem. Quando o momento for propício, eles se apresentam às suas proles e as instruem sobre a cultura e as leis do Clã.

**Criação de Personagem:** Os Gangrel costumam possuir conceitos como errantes ou trabalhadores. Sua Natureza e Comportamento tendem a ser bastante semelhantes. Os Atributos Físicos são Primários, assim como os Talentos. Os Antecedentes habituais são: Aliados (ciganos, e Mentores (seus senhores)

**Disciplinas:** Animalismo, Fortitude, Metamorfose

**Fraquezas:** Os Gangrel tornam-se mais animais a cada vez que são tomados pelo frenesi - o jogador de um personagem Gangrel precisa adquirir um novo traço anima a cada vez que o personagem ficar frenético. À medida que o Gangrel envelhece, passa a se assemelhar-se com o que realmente é - a Besta. Essas particularidades tendem a afetar negativamente os Atributos Sociais do Personagem. Para cada cinco características animais adquiridas, o jogador deve diminuir em uma unidade cada Atributo Social do personagem.

**Organização:** Os Gangrel não se consideram um Clã. Quase nunca realizam reuniões de Clã e raramente comparecem às assembleias da Camarilla. Porém, preferem a companhia de vampiros de seu clã à de outros, podendo ser vistos juntos com frequência.

### III – Clãs - 4 Giovanni

Os Giovanni são respeitosos, delicados e de boas maneiras. Ricos para além da imaginação, o clã Giovanni seguiu as suas origens até antes da época da Renascença, até uma família de príncipes mercadores. O clã ainda mantém o seu lar original em Veneza, numa galeria quase milenar mesmo no limiar do coração da cidade. Nenhum outro clã manifesta uma tão grande humildade e dignidade, como os Giovanni o fazem. E nenhum outro clã esconde também os seus blasfemos segredos como eles. De acordo com as histórias que correm no Camarilla e no Sabbat, o dinheiro dos Giovanni estragou a família. Surpreendentemente, a família demonstrou uma grande aptidão para negociar com os mortos, e as suas recém descobertas habilidades

chamaram a atenção de um já esquecido Antediluviano. Os vampiros adaptaram o mais importante da família, Augustus Giovanni, e introduziram-no no mundo dos Amaldiçoados. Este particular Antediluviano, tal como as lendas dizem, tem um profundo interesse pela morte, e a adoção de Giovanni e da sua família foi com a intenção de promover um maior conhecimento para os vampiros, daquilo que existe do outro lado dos muros da mortalidade.

Os planos dos anciões resultaram melhor, embora tenham corrido de maneira diferente daquilo que intencionavam. Augustus, um assassino cruel e mercador mercenário, viu a oportunidade para agarrar o poder do seu debilitado senhor e fez, caçando e matando todos os seus descendentes antediluvianos também. Depois de ter bebido o sangue dos anciões, Augustus tornou-se um membro da Terceira Geração e fundou o seu próprio clã, os Giovanni.

Os outros vampiros reagiram com horror, e por um século, os "parentes demônios" Giovanni foram expulsos e exterminados de todos os lugares em que se encontrassem. Por fim, os Giovanni assentaram-se com os recém formados Camarilla e concordaram numa trégua mutua. Esta trégua assegurou que os Giovanni não participariam no Jyhad e deixariam os em paz os outros clãs. Os Giovanni concordaram, evitando assim o genocídio por que eles iriam de certeza passar.

Tirando partido da falta de envolvimento dos outros vampiros com os Giovanni, o clã continuou calmamente a acumular riqueza e poder, praticando a sua Disciplina de Necromancia (o dom de adivinhar pela evocação dos mortos). Alguns acreditam que o clã esta ocupado na pratica de propósitos altruístas, e recentes movimentos mundiais dos Giovanni têm deixado muitos parentes preocupados. Com todo o dinheiro e com todas aquelas almas colhidas, algo está no horizonte; é um vento ruim que sopra de Veneza.

Membros do clã Giovanni são igualmente membros da família Giovanni, e aqueles que não foram adaptados muitas vezes trabalham para os seus parentes como demônios. O laço familiar - os membros do clã estão ligados por sangue duas vezes - assegura completa lealdade da parte dos Giovanni. Estando concentrados principalmente na Europa, os Giovanni recentemente têm vindo a se expandir no mercado mundial, e o clã parece estar mais produtivo nos últimos tempos.

**Apelido:** Necromantes

**Disciplinas:** Dominação, Necromancia e Potência

**Fraquezas>:** Criaturas vivas das quais os Giovanni se alimentam recebem o dobro dos danos que sofreriam normalmente, portanto se um Giovanni beber um ponto de sangue, sua vítima sofrerá dois níveis de vitalidade de dano.

**Aparência:** Os Giovanni mantêm um aspecto tipicamente apresentável e respeitável. A maioria do clã, devido às suas origens Italianas, tem feições Europeias, incluindo a textura da pele, desde muito claros a morenos, cabelo preto e estatura sólida. Os Giovanni tendem a vestirem-se bem, mas não com excessos, preferindo ter um visual mais subtil a um visual ostentoso.

**Abrigos:** Os Giovanni preferem abrigos compatíveis com a sua riqueza. Mansões, casas pomposas e apartamentos bem equipados, servem perfeitamente aos Giovanni, mas apesar disso é raro o Giovanni que não mantenha um segundo abrigo de reserva num esgoto ou num cemitério. Alguns Giovanni envolvem-se no poder de estruturas médicas e fazem dos hospitais os seus abrigos, visto existir muitos esconderijos e precioso sangue que pode ser usado sempre que lhes apetercer

### III – Clãs - 5

#### Lasombra

O clã Lasombra caiu na desgraça - e os seus membros sentem prazer nisso. Simultaneamente graciosos e predadores, os Lasombra organizaram - e quando necessário, castigam - o Sabbat numa força implacável. Virando as costas aos humanos, que também eles o foram, os Lasombra entregam-se inteiramente á obscura magnificência da adoção. Assassinos, loucos, predadores: porque rezear estas coisas, perguntam-se os Lasombra, se alguém tem a intenção de ser um vampiro? Em contraste com os Tzimisce, os Lasombra geralmente procuram não rejeitar todas as coisas dos mortais, mas sim moldá-las á sua imagem.

Os Lasombra têm-se envolvido com a igreja desde o seu começo, e alguns parentes pensam que o clã Lasombra foi um dos instrumentos de propagação da cristandade. No entanto, nos tempos modernos, os Lasombra têm virado as costas á instituição divina. É claro que há exceções, mas a maioria do clã Lasombra despreza a ideologia da salvação. De fato, os Lasombra introduziram no Sabbat muitos dos costumes e rituais da igreja, transformando em chacotas da doutrina cristã. Os Lasombra decretaram muitas das autorias e ignóbeis ritae no Sabbat, para que os vampiros dessa facção nunca se esquecessem de quem e o que eram.

Os Lasombra são bem conhecido pela sua Disciplina de Obtenebração, que, é o que eles chamam ás trevas "vivas" e tangíveis, manipulando-as conforme a sua vontade. A doutrina do clã acredita que estas "trevas" sejam na realidade a matéria prima da alma vampirica, que tem sido simultaneamente reforçada e enfraquecida pelas constantes adopções de membros. Devido á maldição de Caine, os Lasombra acreditam que Deus os atirou para fora, e dessa forma o dever deles é de criar uma nova ordem na Terra atrevéz do Sabbat. Os Lasombra com uma postura mais metódica ridicularizam essa superstição, mas eles mesmo até tendem a acreditar, como vampiros, que eles representam uma nova e mais avançada geração, uma que não se interessa com as insignificantes noções de ética dos humanos. Deixem que os Ventrue ardam no martírio das chamas solares; os Lasombra felizes como são.

Naturalmente, esta visão desprezível não é universal entre o clã, mas muitos dos recém adoptados do Sabbat, pelos Lasombra, têm grande satisfação na cruel destruição e na vulgar depravação que tais filosofias da facção permitem. Numa evidente contraste, os mais velhos do clã Lasombra ainda mantêm as suas ligações com a igreja, mas até estes parecem considerar-se como "ferramentas do Diabo". Estas duas partes parecem estar de pleno acordo em pelo menos um ponto: membros do clã Lasombra, como perfeitos manipuladores deles mesmo, recusam determinadamente submeterem-se aos antigos ideais dos Ante-diluvianos. Eles lutam orgulhosamente o Jyhad, mas ao invés da maioria dos outros clãs, eles acreditam firmemente que o podem ganhar.

O tipico Lasombra possui o dom da manipulação e um apurado dom para a liderança. Os Lasombra são os lideres mais comuns do Sabbat, visto que as suas motivações e a sua natureza maquiavélica, fazem deles os lideres ideais para orquestrar as acções do Sabbat. Infelizmente, o orgulho vai de mãos dadas com a nobreza obscura, e poucos Lasombra admitem outros vampiros como iguais, ja para não falar em superiores.

**Facção:** Os Lasombra são o clã dominante do Sabbat, tanto quanto se possa dizer que um clã "domina" essa facção caótica. Uns dos poucos anciões Lasombra, são membros do Camarilla ou são Independentes, mas tais criaturas têm uma existencia solitária e

perigosa.

**Aparência:** Muitos Lasombra de gerações mais antigas têm descendência Espanhola ou Italiana, e alguns ainda mostram sinais da sua herança Moura ou Berbere. No entanto há varios membros Lasombra que usam grandes variedades de coisas, de culturas e étnias diferentes. Quase todos os Lasombra são razoavelmente atraentes, com traços de cortesões e aristocráticos - é raro encontrar um Lasombra que tenha as mãos calejadas e típicas da classe operária.

**Abrigos:** Muitos jovens Lasombra desprezam abrigos privativos, dormindo com o grupo e mantendo abrigos comunitarios "para o bem do Sabbat". Velhos hábitos são duros de morrer entre os mais velhos do clã, alguns ainda mantêm mansões ancestrais ou outros abrigos magnificientes.

### III – Clãs - 6

#### Malkavianos

Os Malkavianos são loucos, cada um deles. De loucura, porém, origina-se a sabedoria e da sabedoria, o poder. Eles são conhecidos como verdadeira criaturas do caos. Os Malkavian também são conhecidos como palhaços e brincalhões. Como todas as coisas ligadas a eles, nem tudo faz sentido.

Este Clã é notório devido aos seus membros destrutivos e nihilistas. Os malkavian tem uma reputação de comportamento sádico e de usarem mal a humanidade que ainda retêm. Na verdade, esses Malkavian são a minoria. Os integrantes do Clã costumam surpreender os Membros; muitos não parecem insanos. Alguns Membros acreditam que a reputação dos Malkavian não é merecida - seu mal nome se deveria a alguns integrantes realmente psicóticos. Porém, lembre-se que às vezes as pessoas de aparência mais normal são aquelas que estão mais fora da realidade.

Os Malkavian seguem uma antiga tradição de pregar peças em humanos e em outros vampiros. A natureza destas "brincadeiras" pode variar do inofensivo ao letal. O status entre eles é medido com base nessas brincadeiras. Muitos Malkavian acreditam solenemente que a jihad é uma piada criada pelo fundador de sua linhagem.

Os Malkavian costumam escolher com muito zelo a quem abraçam. Normalmente apenas os humanos com um pé na sanidade são escolhidos. Os Membros deste Clã procuram lenta e cuidadosamente por aqueles que tenham visto tanta verdade que desceram aos abismos do caos, e portanto possuam perspectivas bastante pessoais da realidade. Caso o futuro progênito tenha pleno domínio de suas faculdades mentais, o senhor fará tudo para tornar o Abraço e a Gênese o mais difíceis possível, procurando enlouquecer o mortal no processo.

**Apelido:** Loucos

**Aparência:** Os Membros do Clã adotam visuais diferentes uns dos outros e vivem estilos de vida diversos.

**Refúgio:** Os Malkavian vivem em qualquer lugar no qual sintam-se confortáveis. Muitos deles procuram residir em hospitais e asilos. Alguns mesmo são considerados internos pelos funcionários.

**Antecedentes:** Os membros deste Clã selecionam como neófitos apenas aqueles que estejam perto da morte, ou que sejam tão insanos que sua existência como vampiros

será de pouca consequência. Eles acreditam que todos os mortais devem ter uma chance de viver suas vidas naturais.

**Criação de Personagem:** Os Malkavian podem seguir qualquer tipo de conceito - quanto mais absurdo melhor. Eles podem possuir uma variedade de Comportamentos diferentes, que raramente são indicados de suas verdadeiras Naturezas. Os Atributos Mentais são Primários, assim como seus Talentos. Os Malkavian podem possuir praticamente qualquer Antecedente.

**Disciplinas:** Auspícios, Dominação e Ofuscação

**Fraquezas:** Todos os Membros deste Clã possuem algum tipo de Insanidade. Na verdade, os personagens devem começar o jogo com uma. O jogador pode escolher qualquer uma (Fantasia, Perfeição, Paranóia, Amnésia, etc), mas o personagem nunca será capaz de superá-la completamente, não importando quanta força de vontade gaste. Os personagens desta linhagem sempre estão impregnados por um toque de loucura.

**Organização:** Provavelmente muitos Malkavian não compreendam que são realmente um clã; o restante está ocupado tentando provar que não são malkavian.

### III – Clãs - 7

## Nosferatu

Os Nosferatu são os vampiros de aparência menos humana. Parecem um pouco com animais ferozes. Seu cheiro e aparência são revoltantes - alguns diriam insuportável. Orelhas longas e bulbosas, crânios cobertos por uma pele áspera e ocasionalmente tufo de cabelo, rostos alongados marcados por verrugas e protuberâncias nojentas estão entre seus traços menos nauseantes.

Depois que os nosferatu são abraçados, passam por um período de transformação excepcionalmente doloroso. Durante semanas trocam aos poucos sua aparência mortal pelas feições do clã. No começo a criação da noite pode rejubilar-se com seus poderes recém-descobertos, mas logo a dor e as mudanças começarão. O trauma psicológico de se tornar uma monstruosidade horrenda é bem mais doloroso que os sintomas físicos. Os Nosferatu costumam abraçar os mortais que sejam distorcidos de uma forma ou de outra: emocional, física, espiritual ou intelectualmente. Eles consideram o abraço horrível demais para ser aplicado a qualquer ser humano de valor. Com a mudança para vampiros, os Nosferatu esperam de algum modo redimir os mortais, dando-lhes uma segunda chance. É impressionante a frequência com que isso funciona. Sob a aparência amedrontadora os Nosferatu são práticos e surpreendentemente são.

Diz-se que gostam de ser sujos e nojentos, pouco fazendo para adquirir uma aparência melhor (não que haja algo que se possa fazer). Na verdade, sentem-se bem em sua imundície, especialmente quando outros são forçados a entrar em seu domínio. São conhecidos por serem rabugentos e lubrificos, bem como incapazes de se ajustarem aos padrões da sociedade civilizada.

Embora sua disciplina de ofuscação lhes permita transitar pela sociedade mortal, são incapazes de interagir com ela. Portanto precisam viver isolados. Os hábitos que desenvolvem devido a sua condição estendem-se até mesmo com sua interação com os outros vampiros. eles evitam todo e qualquer contato, preferindo sua própria existência solitária ao caos de se relacionar com os outros.

Embora os Nosferatu possam não se confraternizar com outros vampiros, mantêm-se incrivelmente atualizados quanto ao assunto da cidade. Eles preferem táticas como uovir as escondidas conversas de outros vampiros, e não é incomum que os Nosferatu penetrem às escondidas no refúgio do Príncipe para descobrir os segredos mais íntimos deste ancião. qualquer um que queira descobrir uma informação sobre a cidade ou sobre os seus habitantes imortais só precisa falar com um Nosferatu.

Os Nosferatu permanecem em contato um com os outros, tendo desenvolvido uma subcultura única entre os Membros. eles recebem um ao outro com o máximo de educação e gentileza. Como compartilham entre si com as informações que coletam, são possivelmente os Membros mais bem informados da Família.

**Apelido:** Ratos de esgoto

**Aparência:** As mudanças que ocorrem devido a maldição que abateu sobre os Membros deste clã são as mais evidentes em todas as linhagens. estes exibem dentes enormes, sua pele é pálida e enrugada e normalmente não possuem pelos (exceto nos lugares errados)

**Refúgio:** Os Nosferatu costumam viver nos sub-solos, seja em porões úmidos ou no sistema de esgoto da cidade. Quando vivem acima do sub-solos, costumam viver em casas abandonadas ou cemitérios.

**Antecedentes:** Tendem a escolher seus filios entre os párias da sociedade: mendigos, doentes mentais e indivíduos definitivamente anti-sociais

**Criação de Personagem:** A maioria dos Nosferatu possuem conceitos de classe baixa, e tendem a possuir contrastes fortes entre sua Natureza e Comportamento. Normalmente seus atributos físicos são primários, assim como seus talentos.

**Disciplinas:** Animalismo, Ofuscação, Potência

**Fraquezas:** Os Nosferatu são tão feios que sua aparência é igual a zero. Simplesmente risque o Atributo aparência de sua ficha de personagem. os Nosferatu falham automaticamente em todos os testes relacionados a aparência.

**Organização:** Eles tendem a ser solitários, convivendo pouco entre si. São unidos em espírito, com uma rede estabelecida, mas seu clã quase nunca promove reuniões formais de qualquer tipo.

### III – Clãs - 8

## Ravnos

Os ciganos nômadas de todos os parentes. Eles são conhecidos como ladrões e vigaristas, e são mestres da ilusão.

Os ciganos dos vampiros, os Ravnos elaboram atraentes ilusões para enganar e fazer de tolos aqueles que têm algo que lhes interesse. Nunca optando por ter um abrigo permanente, os Ravnos preferem viajar de lugar para lugar, pregando truques e enganando quem quer que se cruze pelo seu caminho. Nos tempos que correm algo aconteceu ao clã, e os seus membros agora já quase que se conseguem contar pelos dedos da mão.

Se alguma vez um clã fosse célebre por ter um malicioso humor negro, os Ravnos seriam certamente esse clã. Estes vampiros são bastante traiçoeiros, elaborando ilusões e mentiras na tentativa de enganar os tolos e levar-lhes o que quer que seja que os Ravnos achem útil - seja isso riqueza, sangue ou até mesmo a liberdade da vítima. Tal como os Mefisto, ou velhos diabos, os Ravnos fazem os seus negócios diabólicos com

quem quer que eles escolham, seja ele humano ou até mesmo um parente.

Apesar de muitos Ravnos se vejam a eles mesmo como grandes trapaçeiros, de uma maneira geral os truques benevolentes do Coyote e do Raven não fazem muito o estilo deles. Em vez disso, eles baseam-se numa tradição de ilusão e de fraude, herdada dos rakshasas e dos ghuls do Medio Oriente. Os Ravnos são especialmente perigosos quando quem ceam ou regateam. Estes "diabos" tem feito as suas apostas e negociatas á já imenso tempo.

Os Ravnos são nómadas por natureza e interessam-se pouco por abrigos permanentes ou por cargos numa estrutura de poder de uma cidade. Mesmo aqueles que escolheram viver numa cidade, tendem a ficar sempre em abrigos abandonados, conforme a sua disposição ficam em qualquer abrigo de que gostem, fazendo o que eles quiserem, como quiserem, e mudando-se para outros sitios quando se sentirem aborrecidos. Este habito enfureçe os principes em todo o mundo, que se sentem ofendidos com a falta de respeito dos Ravnos á antiga tradição de hospitalidade. Poucos castigam os intrusos, por medo de atrairem a furia do clã inteiro.

Apesar de o clã ter laços muito antigos com os ciganos, poucos Ravnos gostam da hospitalidade dos parentes humanos. Talvez os ciganos conheçam a verdadeira natureza destes vampiros demasiado bem, e estejam relutantes em oferecer amizade aos imortais. Talvez os Ravnos se tenham alienado eles mesmo das suas familias mortais através de estratagemas perigosos. Qualquer que tenha sido a razão, os Ravnos não têm aliados em que possam confiar regularmente. Os seus encantos podem faze-los ganhar alguns companheiros temporariamente, e a lealdade do clã pode atrair membros dos Ravnos em caso de necessidades extremas, mas o caminho dos vampiros é fundamentalmente um caminho solitário.

Naturalmente, os principes de varias cidades ficam astutos, sabendo que tais trapaçeiros andam livres nos seus dominios. O exêntrico codigo de honra dos Ravnos é forte, mas raramente coincide com qualquer outra defenição da expressão entre todos os seus outros parentes. Um Ravnos pode quebrar a sua palavra conforme a sua vontade, excepto se cuspir na sua mão e celebrar o acordo com um aperto de mão. Assim ele vai defender o seu "bom nome" com tudo o que lhe é possível - dependendo do que ele considerar como calúnia. Eles vêm geralmente em defesa do clã quando assim o é necessário, e vice-versa; os Ravnos tomam proveito de uns pelos outros, mas consideram isso um privilégio deles. Aos que não pertecem ao clã, não lhes é permitido o mesmo.

Talvez a coisa mais aborrecida acerca dos Ravnos é que como um clã, eles conseguiram sobreviver durante séculos na Asia, onde a maioria dos outros clãs eram perseguidos e dizimados pelos impiedosos Cathayans. Nenhum outro vampiro sabe exactamente como é que os Ravnos conseguiram isto - mas agora uma possível razão surgiu. Rumores que vêm da Europa e da America de coisas antigas que estão a despertar, de antigos vampiros que tem aparecido e têm criado a desordem entre todos os outros vampiros. Estes idosos Ravnos - se o rumor estiver correcto - já demonstraram poderes misticos terríveis, incluindo um talento para ilusões tão poderoso que consegue mesmo afectar o mundo físico. So o tempo poderá dizer que parte da re-aparição destes "reis demónios" vão fazer executar no Jyhad.

**Facção:** Os Ravnos vão para onde querem e negoçam com quem entenderem, e as facções que se danem. Os mais idosos do clã, particularmente aqueles que se encontram na India, fazem pouco do Camarilla e do Sabbat, gozam deles com se fossem no minimo clubes sociais temporários, ou mesmo instituições ondem vampiros paranoicos podem se juntar em grandes números e reafirmar que eles estão no topo da cadeia

alimentar. Os mais jovens do clã simplesmente rejeitam a ideia de dar a um forasteiro, a mais pequena fracção de autoridade sobre eles. A maioria dos Ravnos olham para as promessas de liberdade dos Sabbat e para as promessas de protecção dos Camarilla, como nada mais do que doces a servir de isco numa armadilha, e educadamente (ou não tão educadamente) declinam.

**Aparência:** Muitos dos jovens Ravnos que vivem no Oeste são descendentes de ciganos, usualmente de pele escura, com olhos e cabelo escuro. Ligeiramente raros são aqueles com aparência Asiáticas, Africanas ou Nordicas, e mais raros são aqueles que não têm o sangue cigano a correr nas suas veias. De facto, os Ravnos Europeus não abrangem mesmo os "gorgio" (não-ciganos). A metade do clã que se situa no Oriente é de sangue Indiano, apesar de alguns membros terem adoptado alguns homens e mulheres promissores de outras étnias. tal como os seus parentes do Ocidente, preferem vestes bonitas e coloridas, e gostam de praticar as suas técnicas de seduzir e encantar nos mortais.

**Abrigos:** Os Ravnos são nómadas por natureza; mesmo os seus parentes Orientais sentem por vezes o prazer de viajar. Os membros do clã muitas vezes viajam em carrinhas ou em roulottes, abrigoando-se onde quer que possam. Aqueles que estão com parentes mortais, particularmente com ciganos, muitas das vezes ficam com a família por uns tempos. Mas, quando o clã local começa a ficar inconfortavelmente curioso, os Ravnos metem-se novamente á estrada.

### III – Clãs - 9

## Seguidores de Seth

Os seguidores de Set, mais conhecidos por Setites, são talvez mais desconfiados do que qualquer outro clã. As suas ligações com a primordial Serpente lendária são bem conhecidas, e sustentadas pelos seus perturbadores poderes. Eles são os guardiões do conhecimento que, de acordo com o que eles proclamam, antecede mesmo a criação da primeira cidade. Quando eles entram numa cidade, toda a estrutura de poder dos seus parentes se corroe quase inevitavelmente. Mas o mais enervante de tudo, é que os Setites como clã, possuem uma fé sinistra e poderosa - a fé que o sangue que corre nas suas geladas veias é o sangue dos deuses.

É evidente até pelo seu próprio nome, que a sua fé é muito forte. De acordo com a maioria dos Setites, o fundador do clã foi um sinistro Deus do antigo Egipto, um caçador sem paralelos na escuridão do deserto. Outras lendas dizem que Set foi um ante-diluviano - no mínimo - que se santificou ele mesmo como deus perante os Egipcios. Em ambos os casos, o domínio de Set foi incontestável até ser desafiado por Osiris - a quem alguns lhe chamam de vampiro. Outros nem por isso. A guerra durou séculos, mas finalmente Set foi expulso do Egipto e lançado para as trevas. Mesmo assim, os seus seguidores reivindicaram, que foi nas trevas que o sábio e ancião Set começou seriamente o seu domínio. Apesar de o grandioso Set ter desaparecido do mundo, os seus descendentes trabalham para assegurar que o mundo esteja preparado para o seu regresso.

Para atingirem os seus objectivos, os Setites são mestres em vaires e potentes instrumentos. Nas suas mentes, as armas de vício, sedução e decadência são os mais velhos e admiráveis meios para atingir um fim. Os Setites usam drogas, sexo, dinheiro e

poder - até mesmo o "vitae" e uma sabedoria sobrenatural - para atrair outros nas suas malhas. Até hoje, os métodos dos Setites têm se provado terrivelmente eficazes. Tanto os seus parentes como os mortais têm se sucumbindo às seduções dos Setites, fazendo com satisfação o que quer que seja que os seus novos mestres ordenem, em troca de patrocínios da Serpente. De facto, em algumas cidades, subculturas inteiras e camadas económicas são controladas pelos Setites.

Os Setites referem-se a eles mesmo secretamente, como sendo "os anciões entre os clãs", qualquer que seja significado para eles. Parentes historiadores rejeitam a tese de que o aparecimento dos Setites remonta á época da primeira cidade, dizendo ser uma fanfarronice sem fundamento. No entanto aqueles que ouvem cuidadosamente os murmúrios dos Setites são de certa forma menos impertinentes, visto que o clã da Serpente parece ter acesso a doutrinas muito antigas, que podem ser datadas na altura das primeiras noites de sempre. Alguns membros insinuaram que os Setites foram lançados para as trevas antes de o proprio Caine ter sofrido a sua maldição - uma teoria que a maioria dos vampiros rejeitam, mas apesar de tudo uma teoria com implicações assustadoras.

Qualquer que seja a origem do clã, o facto é que a sua influência é extensa. Embora os Setites sejam raros em solos "tradicionalmente" frequentados por vampiros, tal como a Europa, os seguidores de Set vagueam por muitas outras areas do mundo. Têm uma forte presença em Africa, particularmente no Cairo e na area do deserto Sahara.

Fixaram-se na India, mesmo na margem dos campos de caça do Cathayan, seguindo a sabedoria dos deuses destruidores e colhendo cultos para eles mesmo. Eles dormem sob as areias do Médio Oriente e dominam as noites do Antilhas. Vão sem medos para o interior dos piores locais desprezados na América. A sua teia expande-se de continente em continente, e os outros clãs ainda estão a tentar perceber quanta parte do mundo é que os Setites já têm sob o seu controle.

**Facção:** A neutralidade é demasiado valiosa para que os Setites se incomodem com facções. Acham o Camarilla pretenciosamente idelaista, e o Sabbat é pra eles exactamente igual. Os Setites preferem trocar os seus segredos com ambos os lados, mas reservam os seus verdadeiros e importantes achados para uso exclusivo do clã.

**Aparência:** A maioria dos antigos Setites têm sangue do Egipto, Norte de Africa ou do Médio Oriente. No entanto, nos ultimos tempos, os membros do clã têm adoptado uma maior igualdade de aproximação, adoptando para o seu clã homens e mulheres de todas as étnias. Ter o cabelo ruivo é considerado um sinal de preferência de Set, e alguns dos recentes membros provam a sua devoção pintando o seu cabelo, tingindo-o todas as noites. Os Setites têm geralmente um gosto impecável por vestimentas e acessórios, e têm um sedutor comportamento controlador que petrifica os observadores.

**Abrigos:** Apesar de muitos dos jovens Setites deitarem a mão aos mais praticos abrigos abandonados, os anciões do clã tratam a construção de abrigos como um processo reverencial. Muitos usam rituais de alquimia para benzer os seus abrigos, sejam eles templos, livrarias secretas ou simples criptas. Muitos treinam grupos de demónios para o "trabalho assustador" de guardar o abrigo dos seus mestres, e alguns ainda, gostam de deixar cobras a vaguear pelo interior dos seus abrigos. Os abrigos estão muitas das vezes decorados ao estilo do antigo Egipto, mas os Setites tornaram-se mais multiculturais nestes ultimos anos. Agora um individuo Setite pode enfeitar o seu abrigo com esculturas Guanesas ou tapetes Marroquinos - o que quer que lhes satisfaça os seus gostos.

### III – Clãs - 10

#### Toreador

Os Toreador são apelidados de varios nomes - "degenerados", "artistas", "hedonistas", poucos fogem deste estereotipo. Mas qualquer má categorização do clã, pode lhes causar prejuizos. Dependendo do individuo e da seu temperamento, os Toreador são alternativamente elegantes e exibicionistas, brilhantes e absurdos, visionarios e dissipados. Talvez a maior evidência que pode ser aplicada ao clã inteiro, é o zelo estético em todos os seus membros. O que quer que seja quem um Toreador faça, ele gosta de o fazer com paixão. Da mesma maneira que aquilo que um Toreador é, gosta de o ser com paixão.

Para os Toreador, a vida eterna é para ser saboreada. Muitos Toreador foram artistas, musicos ou poetas em vida; muitos mais gastaram frustrantes séculos produzindo ridículas tentativas de arte, musica ou poesia. Os Toreador consideram-se como cultivadores de tudo o que há de bom na humanidade. Ocasionalmente, um talentoso e inspirado criador é adoptado para o clã, para preservar esse talento para a eternidade. Desta maneira, o clã Toreador fez ingressar nas suas fileiras, grandes artistas, poetas e musicos humanos; uma das coisas que se pode dizer acerca dos Toreador, é que não há dois membros que concordem precisamente com o mesmo significado para "talentoso" ou "inspirado".

De todos os clãs, os Toreador são os vampiros com maiores ligações ao mundo dos mortais, enquanto que outros vampiros vêem os humanos como gado ou como simplesmente sustento. Os Toreador são os vampiros que mais têm probabilidades de se envolverem emocionalmente com mortais, e eles rodeam-se com as melhores, mais elegantes e luxuriosas coisas - e pessoas - que o mundo tem para oferecer. É desta forma, muito trágico quando um Toreador sucumbe ao tédio e desfaz-se da sua busca estética a favor de prazeres sem sentido. Tais vampiros tornam-se caçadores de prazeres decadentes, preocupados somente em agir de acordo com os seus caprichos e vícios. Os Toreador estão comprometidos com o Camarilla e partilham o amor pela alta sociedade com os Ventrue, mas não o tédio de realmente dirigir as coisas - é para isso que que funcionarios servem. Os Toreador sabem que a sua função é cativar e inspirar - através dos seus brilhantes discursos, graciosos actos e da simples, cintilante existência.

**Apelido:** Degenerados

**Refúgio:** Costumam viver em condomínios de luxo ou em apartamentos em zonas nobres da cidade, mantendo-se o mais próximo possível da ação.

**Antecedentes:** Orgulham-se de seleccionar apenas os Membros mais exemplares da sociedade humana ao seu Clã. Muitos Membros eram artistas ou músicos, e muitos continuam a se dedicar à arte em sua existência.

**Criação de Personagem:** O Toreador costuma possuir conceitos artista ou diletante. Possuem comportamento extravagante, mas muitos retêm Naturezas únicas. As Perícias são primárias, assim como seus atributos Sociais. Os antecedentes incluem Fama, Recursos e Lacaios

**Disciplinas:** Auspícios, Rapidez e Presença

**Fraquezas:** Os Membros do Clã são a um só tempo prisioneiros e beneficiários de sua visão e sensibilidade artística. Costumam ser ofuscados pela beleza que os cerca e ficam paralizados de fascínio. Podem ser cativados por coisas como pinturas, letreiros em Neon ou mesmo auroras. Faz-se necessário um sucesso em um teste de Força de

Vontade para romper o fascínio rapidamente. Do contrário o Toreador permanecerá parado, pasmado e indefeso, durante minutos ou mesmo horas. esta característica explica porque os toreador costumam apaixonar-se com tanta freqüência pelos mortais. **Organização:** Os membros do Clã se reúnem com freqüência, embora essas reuniões caracterizem-se mais como ocasiões sociais como assembléias. Em momentos de grande urgência, tornam-se unidos e ferozmente unidos, mas normalmente são apáticos demais para representar uma ameaça de vulto.

### III – Clãs - 11

#### Tremere

Quer sejam receados, desconfiados, temidos ou ultrajados por todos os outros, os insulares vampiros do clã Tremere são tudo menos desconhecidos. Aqueles que já ouviram falar das acções do clã, são tipicamente suspeitos dos Tremere, e com boas razões - a alcunha de feiticeiros cai-lhes na perfeição. Por meio dos seus próprios artificios, os Tremere são mestres numa forma de feitiçaria vampirica, com rituais e feitiços tão potentes - senão muito mais - do que outros poderes de qualquer outro clã. Combinando a hierarquia rigida com a ambição tão comum entre os Tremere, este poder é perturbador para aqueles que sabem o que os Tremere são capazes de fazer.

De acordo com alguns registos de outros clãs, os Tremere formaram o seu clã muito recentemente, pelo menos pelo criterio dos imortais. A lenda conta que na Europa durante a Idade das Trevas, uma associação secreta de feiticeiros humanos decretaram um grande ritual sobre os corpos adormecidos dos ante-diluvianos, e desse modo tiraram para eles mesmo o dom do vampirismo. A guerra sucedeu-se pouco depois - o inexperiente clã encontrou-se cercado pelos enraivecidos clãs. Mas os Tremere não são mais do que sobreviventes. As suas magias humanas perderam-se, mas mesmo assim conseguiram alterar os seus rituais. Estes dotes magicos, agora praticados como a Disciplina Taumaturgia, assegurou desde então o futuro dos Tremere entre os outros clãs.

Estes vampiros entram de boa vontade nos jogos de diplomacia e de intrigas com os novos parentes. No entanto, o seu comportamento tem sempre vestígios de um pouco de paranoia, pois os Tremere sabem que os mais velhos de pelo menos três outros clãs carregam consigo uma terrível má vontade que ainda esta por compensar. Por esse motivo, os Tremere trabalham por ganhar todos aliados possiveis, mesmo quando estão empenhados em aumentar a sua mestria em magia. Isto é o minimo que eles precisam para sobreviver. Como resultado, os Tremere estão entre os mais activos e instruidos de todos os clãs; poucos tem a sorte de sairem ilesos depois de se crusarem com estes magicos.

Os Tremere são vampiros do antigo mundo, mas ja percorreram continentes a procura de um sitio para se estabelecerem. A mais alta autoridade do clã situa-se em Vienna, onde os mais antigos do clã Tremere se reúnem em assembleia e discutem as directivas futuras do clã. Mas muitas das grande cidades em todo o mundo albergam outros polos de poder Tremere - casas bem defendidas quem eram em parte universidades, mosteiros e fortalezas. É nesses sitios que os Tremere se reúnem para trocar informações e estudar a sua feitiçaria vampirica, salvos das atenções dos seus rivais.

**Apelido:** Feiticeiros

**Aparência:** Os Tremere tradicionalmente vestem casacas negras ou mesmo mantos com colarinhos altos e dobrados para fora, com símbolos arcanos costurados no tecido. Embora isso não seja mais universal, eles ainda preferem roupas de tecidos pretos e aparência (como os ternos cinza-escuro risca-de-giz). Muitos Tremere carregam também adereços como bengalas; alguns desses "ornamentos" podem ser potentes talismãs místicos.

**Refúgio:** O Clã Tremere opera no Capítulo em praticamente toda cidade na qual possuam integrantes. Aqueles que vivem sozinhos possuem uma ampla variedade de acomodações. Todos os Membros do Clã são bem-vindos em qualquer Capítulo.

**Antecedentes:** Eles escolhem as pessoas mais agressivas e ambiciosas como seus neófitos, dando preferência a indivíduos do sexo masculino. Eles são treinados e nutridos durante anos, sendo chamados de "aprendizes".

**Criação de Personagem:** Os Tremere costumam possuir conceitos altamente eruditos e profissionais, e suas Naturezas e Comportamentos tendem a ser arquétipos ligados ao poder e à ciência. Os Atributos Mentais são Primários, assim como seus Conhecimentos, eles costumam possuir um Mentor como Antecedente.

**Disciplinas:** Auspícios, Dominação e Taumaturgia.

**Fraquezas:** Ao serem criados os neófitos Tremere precisam beber do sangue dos sete anciões do Clã. Isto significa que todos os tremere estão pelo menos a um passo de possuir um laço de sangue com todos o Clã, e portanto precisam observar com muito cuidado onde oisam quando estão em companhia de seus líderes.

**Organização:** Os Tremere são altamente organizados e muito hierárquicos. Os integrantes mais jovens devem obedecer aos mais velhos sem perguntas, mas este não é um dogma tão forte quanto já foi.

### III – Clãs - 12

#### Tzimisce

Se o clã Lasombra é o coração do Sabbat, o clã Tzimisce é certamente a alma. Mesmo os outros vampiros ficam apreensivos ao pé destes arrepiantes parentes, e a alcunha do clã de "Demónios" foi lhes dada em noites passadas por parentes horrorizados. A característica disciplina de Vicissitude do clã Tzimisce é motivo de grande pavor; lendas falam de estropiadas desfigurações aplicadas por capricho, de "experiências" sinistras e torturas refinadas fora do alcance da compreensão humana e vampírica. Esta terrível reputação parece por vezes injustificada á primeira vista. Muitos Tzimisce são seres reservados e perspicazes, de longe diferentes daqueles gueereiros barulhentos que compoem muito do Sabbat. A maioria dos Tzimisce parecem ser criaturas racionais, formidavelmente inteligentes, possuindo uma inclinação científica e inquisitiva, e generosamente amáveis com os convidados.

Os parentes que se relacionam com os Tzimisce, aperceberam-se que os traços de fisionomia humana dos Demónios, são meras aparências que se sobrepoêm... a algo. Por milénios que os Tzimisce têm explorado e aperfeiçoado a sua compreensão da situação vampírica, moldando os seus corpos e mentes em novos padrões de natureza diferente. Caso se prove necessário, esclarecedores ou simplesmente agradáveis, os Tzimisce não hesitam em fazer moldar as suas vitimas forma similar. Enquanto isso, os mais jovens

do clã podem ser descritos como implacáveis ou sádicos, os mais velhos do clã simplesmente são incapazes de compreender misericórdia ou sofrimento - ou talvez eles compreendam mesmo, mas não considerem essas qualidades relevantes.

Em noites passadas, os Tzimisce estavam entre os mais poderosos clãs do mundo, dominando muita da região hoje conhecida por Europa do Leste. Poderosos feiticeiros, os Tzimisce dominaram também a região dos mortais, no processo, serviram de inspiração para muitas das histórias de horror acerca dos vampiros. Clã após clã planejaram arrancar pela raiz o clã Tzimisce, mas só os feiticeiros Tremere é que conseguiram atingir tal feito. De facto, como alguns contam as lendas, os Tremere usaram o vitae de Tzimisce capturados nas suas experiências para atingir a imortalidade. Por isto, os Tzimisce odeiam impiedosamente os Tremere, e os Tremere que caíram nas malhas do Sabbat, tipicamente sofreram um horrível fim nas garras dos Tzimisce.

Durante a grande revolução anárquica, o clã Tzimisce voltou-se para si mesmo, enquanto que os mais jovens do clã descobriram maneiras ocultas de fazer quebrar a ligação de sangue que têm com os mais velhos e que os força a servirem os mesmos. A luta que se seguiu, muitos dos jovens "Demónios" aniquilaram os mais velhos do clã e destruíram tudo o que restava das suas poderosas bases. Certos Sabbat sussurram que o clã conseguiu encontrar e destruir os seu próprio progenitor ante-diluviano, apesar disso, os Tzimisce não confirmam nem desmentem este boato.

Agora os Tzimisce servem o Sabbat como sábios, conselheiros e sacerdotes. Muitas das práticas do Sabbat tiveram origens em costumes do próprio clã. Explorando as possibilidades e os limites do vampirismo, os clã espera descobrir o grande desígnio de todos os vampiros. Se isso significar a total destruição dos arcaicos ante-diluvianos, a criação do Camarilla, e a vivisseção de milhões de vítimas como se fossem gado, enfim, todas as experiências têm as suas consequências.

**Disciplinas:** Animalismo, auspícios, Vicissitude **Facção:** A maioria dos Tzimisce servem o Sabbat. Uns poucos, mas poderosos idosos Tzimisce conservam a sua independência. Quase que não há nenhum Tzimisce no Camarilla; mesmo aqueles "Demónios" que não simpatizam com o Sabbat, acham o Camarilla furtivo entre as massas para ser desagradável.

**Aparência:** Como mestres da disciplina da Vicissitude, os Tzimisce muitas das vezes têm aparências surpreendentes - quer sejam admiravelmente belas ou impressionantemente grotescas, dependendo obviamente da vontade de cada um. Os jovens Tzimisce, na procura de explorar a sua natureza desumana, levam a cabo várias modificações corporais neles mesmo. Os mais velhos do clã, todavia, muitas das vezes adoptam formas impecáveis e simétricas; afinal de contas, o corpo é apenas uma máquina de passagem. A face de um Tzimisce por vezes assemelha-se com uma máscara perfeita, sem qualquer tipo de expressão, e os "demónios" raramente se riem, apesar de se saber que alguns têm soltado risos durante experiências particularmente elaboradas.

**Abrigos:** Os Tzimisce são seres extremamente tímidos, dando grande valor á santidade dos seus abrigos. De facto, o clã tem uma série de protocolos bastante elaborados sobre a hospitalidade. Os que são convidados para um abrigo Tzimisce, podem contar com a sua protecção; os transgressores são perseguidos até ao fim da Terra e serão punidos lenta e horrivelmente. Surpreendentemente, os abrigos Tzimisce, não são necessariamente confortáveis ou muito bem conservados comparando com as habitações dos Ventrue, ou mesmo com as dos Toreador. As comodidades dos mortais, são de pouco interesse para os Tzimisce.

### III – Clãs - 13

## Ventruue

Os parentes do clã Ventruue têm a reputação de serem honrados, bem educados e de gosto impecável. Desde tempos antigos que os Ventruue têm sido o clã mais influente do Camarilla, esforçando-se por fazer manter as tradições dos ansões e a procura de arranjar uma forma de mudar o destino dos parentes. Em noites de tempos já passados, os Ventruue foram escolhidos dos nobres, príncipes mercadores ou de outras pessoas que tiveram-se poder. Nos tempos modernos o clã faz o recrutamento em famílias saudáveis e abastadas, pessoas que sobem implacavelmente nas corporações e políticos. Qualquer que seja a sua origem, os Ventruue preservam a estabilidade e mantêm a ordem do Camarilla. Outros clãs por vezes vêm os Ventruue como arrogantes ou avaros, mas para os Ventruue, os seus modelos de orientações é mais uma questão de destino do que de honra.

Os Ventruue apoiam a "Masquerade" de todo o coração, sentindo que por debaixo da sua protecção, uma melhor existência para todos os vampiros pode ser obtida. Na ideologia dos Ventruue, os outros clãs são impertinentes e impetuosos. Demasiado empenhados em ter grandes confortos em curto prazo, muitos vampiros darão de boa vontade uma eternidade amanhã, em troca de uma noite cheia de confortos. Sem os Ventruue não haveria a "Masquerade"; sem a "Masquerade" não haveria vampiros. Deste modo, os Ventruue têm o peso do Atlas nos seus ombros. Nenhum outro clã conseguiria liderar os filhos de Caine nas noites infernais que estão pra vir - ou assim dizem os Ventruue, que se consideram aptos para a sua liderança. Apesar de tudo a sua reputação apoia-se nisso. Os Ventruues vêm-se a eles próprios como nobres, lutando para proteger a hierarquia dos outros parentes. Eles são os reis, cavaleiros e barões das noites modernas. Apesar de a luta ter mudado dos campos de batalha para salas de conchelos e de listas de torneios para votos distritais, o clã Ventruue continua o duelo. Jovens Ventruue reúnem e lideram tropas com os seus telefones celulares e limusines, enquanto que os mais velhos do clã olham para o horizonte a procura de pronúncios de nuvens ameaçadoras de tempestades. Muitas das herdades que estão sob controle dos Camarilla são controladas pelos Ventruue, e os outros clãs estão relutantes em lagar o controle das coisas que eles têm lutado desesperadamente por manter. Reputação e realização leva um parente para o seio da clã Ventruue, mas nada disso conta se o vampiro não conseguir manter a sua influência.

Outros vampiros por vezes lançam difamações aos Ventruue, difamando-os como hipócritas, pomposos ou mesmo tiranos - e no entanto continua a ser a eles que os outros vampiros recorrem qual algo corre mal. Os Ventruue cultivam influência e - tudo o que mais conseguirem - o controle dos média, policia, políticos, saúde e medicina, crime organizado, industria, finanças, transportes e até mesmo a igreja. Quando um vampiro lhes pede ajuda, eles podem fornecer-la, mas tem sempre um preço.

**Apelido:** Sangue Azul

**Aparência:** os Ventruue vestem-se de uma maneira clássica e tradicional. Por vezes os Ventruue mudam o seu estilo, e pode-se frequentemente adivinhar a idade de um vampiro Ventruue, determinando de que época são as vestes que ele está a utilizar. Os membros mais jovens do clã têm a tendência de seguir a furia da moda, mas por vezes preferem

um estilo mais classico de fato e gravata. Os Ventrue são elegantes e distintos, mas raramente se inclinam para a ultima moda ou mesmo para roupas mais baratas. Apesar de tudo, deve-se sobressair, não chamar as atenções.

**Refúgio:** Eles tendem a morar em mansões, muitas vezes em suas habitações mortais.

**Antecedentes:** Costumam selecionar pessoas mais velhas e experientes como seus neófitos, normalmente membros da classe alta. Em muitos casos abraçarão apenas seus descendentes.

**Criação de Personagem:** Os Ventrue tendem a possuir Conceitos de classe alta. Os Atributos Mentais são primários, assim como seus Conhecimentos. Os recursos e a influência são os antecedentes usuais.

**Disciplinas:** Dominação, Fortitude e Presença

**Fraquezas:** Os Ventrue possuem gostos rigorosos e refinados, mesmo no tocante ao sangue. O jogador precisa restringir o tipo de angue no qual seu personagem irá alimentar-se, como por exemplo apenas o sangue de homens jovens, de nenhum anima, ou apenas de virgens, etc. O personagem não irá alimentar-se de nenhum outro tipo de sangue, nem mesmo se estiver passando fome ou sob coação.

**Organização:** Embora o Clã Ventrue costume reunir-se com frequência, suas assembléias são chamadas sarcasticamente de "sociedades de debate" evido à quantidade de conversas e falta de ação. Os Ventrue consideram esta a única forma civilizada de fazer alguma coisa.

## IV – Linhagens

Ahrimanes

[Filhas da Cacofonia](#)

[Gárgulas](#)

[Kyasid](#)

[Nagajara](#)

Nictuku

True Brujah

Salubri

Samedi

## V – Diversas formas que pode adotar um vampiro

Os seres demoníacos são capazes de penetrar nos corpos dos animais, para que disfarçados em bestas possam seduzir homens e mulheres com os quais pretendem fecundar novas sementes do mal. O padre italiano Snistrai D' Ameno escreveu no seu "Livro dos Demônios" que "a diferença do Demônio com o animal não é somente específica, é mais que específica: A natureza de um é corporal, de outro incorpórea, o que estabelece uma diferença genética". Se o vampiro é uma criatura que tem vida depois da morte, naturalmente é um espírito que através de um pacto com o Demônio adquiriu o direito à eternidade carnal, e também os poderes do seu mestre. Dessa maneira pode transformar-se em matéria incorpórea e dominar o corpo de qualquer besta que lhe convier. Essas mutações do vampiro

são normalmente associadas a animais como morcego, lobo, cão e gato, por serem esses seres de natureza noturna. No entanto, seu poder não está restrito à posse corporal apenas desses animais, mas de qualquer um que no momento lhe convier, contanto que esteja desperto. Essas mutações lhe permitem um movimento mais rápido nas trevas, pois quando está na forma de um homem suas capacidades físicas são igualmente humanas. No entanto, adquirindo a forma dessas bestas, passa também a possuir as suas potencialidades que, somadas à capacidade de pensar, facilitam as realizações dos seus objetivos.

Como um morcego, além de poder voar, capta todo tipo de onda energética no ar. As antenas lhe permitem saber quando o perigo se aproxima e localizar com precisão onde está a vítima que pretende tomar para si. Como um lobo, pode enxergar na mais terrível escuridão, podendo atacar com uma força bestial os inimigos que querem destruí-lo. Já como um gato, pode se aproximar de quem quiser sem causar pavor. Como um lagarto, pode subir e descer as paredes mais íngremes, ocultando-se nas mais diminutas fendas das pedras. Assumindo uma forma incorpórea, o vampiro vira fumaça, mas de maneira nenhuma nesse estado consegue atravessar um espelho ou uma parede; no entanto, pode atravessar o mais diminuto orifício. Essas faculdades de transformação corporal permitem ao vampiro conhecer o linguajar dessas bestas, podendo comunicar-se com elas a distância de quilômetros, para pedir sua ajuda quando assim necessitar. É comum nas regiões onde habitam vampiros, ouvir-se uivos intermináveis que cessam repentinamente sem a menor explicação possível. Esses animais noturnos encontram nos vampiros uma espécie de proteção contra depredadores humanos que os caçam na noite. Vale ressaltar, no entanto, que esse pacto é possível graças à interferência do demônio, que desde o início dos tempos se aproveita da bestialidade irracional das feras.

## VI – De como salvar alguém em adiantado estado De vampirização

Quando tivermos a certeza que uma pessoa está sendo vítima de vampirização, de acordo com o comportamento descrito no capítulo anterior, a primeira providência a se tomar é conseguir alguém que lhe faça a vigília durante a noite, não permitindo que por nenhum momento ela permaneça sozinha. Todas as janelas do quarto devem ser trancadas com cadeados, e ninguém, além da família e dos amigos mais íntimos, deve saber o que está acontecendo. Para que seja possível um salvamento eficaz, é necessário que se combata o estado anêmico da vítima para que ela possa sobreviver aos primeiros contatos com aquele que lhe rouba as energias. Nesse caso, deve ser solicitada a presença de um médico para que este lhe faça uma completa transfusão de sangue. Vale frisar que o doador de sangue deve ser jovem e, de preferência, que não seja da família. Com a renovação do sangue nas suas veias, o enfermo provavelmente vai se mostrar reanimado, e num primeiro momento, pode-se pensar que vencida a anemia já está salvo da enfermidade. Mas isso não é verdade, porque conseguiu vencer apenas a primeira etapa do tratamento, sendo que a causa do mal continua a existir.

Para que se afaste completamente o mal, todas as noites devemos fazer com que o doente tome uma forte dose de chá de alho, de preferência que tenha sido colhido naquele mesmo dia. Todos sabemos que o alho sempre foi empregado homeopaticamente desde a idade média, e que suas virtudes terapêuticas estão mais do que provadas pela homeopatia e outras ciências que estudam o uso das plantas no tratamento de doenças. Acender incenso indiano e defumador de pau d'alho no quarto do vampirizado ajuda a espantar os fluidos negativos gerados pelo vampiro, melhorando o astral da vítima. Também o perfume das rosas ajudam nesse processo, sobretudo se for dada por alguém que está amando. Depois de todas essas providências, havendo uma melhora do paciente, deve-se coloca-lo

exposto aos raios solares matinais, mas esse procedimento deve ser devidamente dosado, ou seja, os banhos de sol devem ir aumentando gradativamente de acordo com a recuperação do vampirizado, pois uma exposição inicial muito exagerada pode lhe ocasionar uma secagem da pele ao ponto de levá-lo a morte.

## VII – Orações e exorcismos para afastar vampiros

### **EXORCISMO (Contra Vampiros)**

"Spiritus Dei ferebatur super aquas, et inspiravit in faciem hominis spiraculus vitae. Sit Michael dux meus, et Sabtabiel servus meus in luce et per lucem. Fiat verbum halitus meus; et imperabo spiritus aeris hujus, et refrenabo equos solis voluntate cordis meis, et cogitatione mentis mede et mutu oculi dextri. "Exorciso igitur te, creatura aeris, per Pentagrammaton et in nomine Tetragrammaton, in quibus sunt voluntas firma et fides recta. Amen. Selah. Fiat."[1]

### **LADAINHA MUITO USADA PARA AFASTAR OS VAMPIROS**

Kyrie eleison.  
Christie eleison.  
Sancta Maria. Ora pro nobis.  
Sancta Dei Genitrix. Ora pro nobis.  
Sancta Virgo Virginum. Ora pro nobis.  
Sancte Michael. Ora pro nobis.  
Sancte Gabriel. Ora pro nobis.  
Sancte Raphael. Ora pro nobis.  
Omnes Sancti Angeli e Archangeli. Ora pro nobis.  
Omnes Sancti Beatorum Spiritum Ordinis. Ora pro nobis.  
Sancte Petre. Ora pro nobis.  
Sancte Paule. Ora pro nobis.  
Sancte Jacob. Ora pro nobis.  
Sancte Joannes. Ora pro nobis.  
Sancte Thomas. Ora pro nobis.  
Sancte Philippe. Ora pro nobis.  
Sancte Bartholomae. Ora pro nobis.  
Sancte Simon. Ora pro nobis.  
Sancte Thadeu. Ora pro nobis.  
Sancte Mathie. Ora pro nobis.  
Sancte Barnabé. Ora pro nobis.  
Sancte Marce. Ora pro nobis.  
Omnes Sancti Apostoli et Evangeliste. Ora pro nobis.  
Omnes Sancti Discipulo Domini. Ora pro nobis.  
Sancte Vicente. Ora pro nobis.  
Sancte Laurente. Ora pro nobis.  
Sancte Estephene. Ora pro nobis.  
Sancte Fabiane e Sebastiane. Ora pro nobis.  
Sancte Gervase et Protase. Ora pro nobis.  
Omnes Sancti Martyres. Ora pro nobis.  
Sancte Silvestre. Ora pro nobis.  
Sancte Gregore. Ora pro nobis.  
Sancte Ambrose. Ora pro nobis.  
Sancte Agostino. Ora pro nobis.  
Sancte Hieronymo. Ora pro nobis.  
Sancte Nicolae. Ora pro nobis.  
Sancte Martine. Ora pro nobis.  
Sancte Bernarde. Ora pro nobis.  
Omnes Sancti Pontifices et Confessores. Ora pro nobis.  
Omnes Sancti Doctores. Ora pro nobis.

Sancte Benedicte. Ora pro nobis.  
Omnes Sancti Monarchi et Eremitae. Ora pro nobis.  
Omnes Sancti Sacerdotes et Levitae. Ora pro nobis.  
Sancta Maria Madalena. Ora pro nobis.  
Sancta Agatha. Ora pro nobis.  
Sancta Lucia. Ora pro nobis.  
Sancta Cecile. Ora pro nobis.  
Sancta Catharina. Ora pro nobis.  
Sancta Anastacia. Ora pro nobis.  
Omnes Sancti Virgines et Vinduce. Ora pro nobis.  
Omnes Sancti et Sancte Dei, Interdicedite. Ora pro nobis.  
Proptius esto. Parce, Domine.  
Ad omni peccat. Libera-nos.

## **A CONJURAÇÃO AOS QUATRO PARA AFASTAR OS VAMPIROS DE SANGUE**

"Caput mortuum imperet tibi Dominus per Adam lotchavah! Aquila errans, imperet tibi Dominus tetragrammaton per Angelum et leonem!

"Michael, Gabriel, Raphael, Anael!

"Pluat odor per spiritu Elohim. Maneat Terra per Adam, Jatchivah. Fiat Jadicium per ignem in virtute Michael".

Vampiro dos olhos mortos, obedece ou somente com esta água santa!

Touro alado, trabalha ou volta à terra, se não queres que te aguilhoe com esta espada!

Água acorrentada, obedece a este signo ou retira-te diante deste sopro!

Serpente móvel, arrasta-te a meus pés ao sê atormentada pelo fogo sagrado e evapora-te com os perfumes que queimo nele!

Que a água volte à água, que o fogo queime; que o ar circule; que a terra caia na terra pela virtude do pentagrama escrito no centro da cruz luminosa!... Amém.

## **O EXORCISMO PARA LIVRAR A CASA DAS TENTAÇÕES DOS VAMPIROS**

"Eu vos conjuro, vampiro rebelde, habitante e arruinador desta casa, para que sem demora nem pretexto algum desapareçais daqui, dissolvendo todo malefício que vós ou vossos ajudantes tendes feito; por mim, eu o dissolvo, contando com a ajuda de Deus e dos espíritos de Luz, Adonay e Jehovah. Eu vos ligo ao formal preceito de obediência a fim de que não possais permanecer nem voltar nem enviar outros para perturbar esta casa, sob pena de serdes queimado eternamente com fogo de pez e incenso derretido".

Em seguida, benze-se a casa com água benta fazendo cruzeiros em direção às paredes com uma faca de ponta, nova e de cabo branco, dizendo:

"Eu te exorcizo, casa, para que sejas livre dos vampiros tentadores que aqui vierem morar". Amém.

## **PARA SE LIVRAR DOS VAMPIROS QUE NOS ATORMENTAM DURANTE O SONO**

À meia-noite em ponto numa Terça-feira, parai diante duma igreja, daí três pancadas com os nós dos dedos à porta principal, e dissei em voz clara, porém não muito alta: "Almas do Purgatório! Em nome de Deus e da Santíssima Trindade, vinde comigo!" Daí três voltas em torno da igreja, mas tomai cuidado em não olhades para trás. Dadas as três voltas, rezai um padre-nosso e uma ave-maria diante da porta principal e retirai-vos. Fazei isto nove terças-feiras seguidas, e na última as almas perguntarão: "Que desejais que vos façamos?" Pedireis então que os vampiros e os morcegos que te atormentam à noite desapareçam. Não deveis mostrar medo em nenhum momento da cerimônia, e também não deveis olhar para trás, como fica recomendado acima.

## **PARA LIVRAR-SE ALGUÉM DA PERSEGUIÇÃO DOS VAMPIROS**

Os que se crêem perseguidos por vampiros devem pintar numa tela esses vampiros, ou desenhá-los num papel. Uma vez pintados ou desenhados, os vampiros ficam presos, e deixam de importunar os seres humanos. Quem tiver habilidade para pintar ou desenhar deve aproveitar essa habilidade para livrar-se dos vampiros que sugam o nosso sangue durante à noite.

## **PARA QUE OS VAMPIROS NÃO NOS INCOMODEM**

Se sois perseguidos pelos vampiros, deveis limpar a cabeça de todo mau pensamento. Não penseis mal de ninguém; não faleis mal de ninguém, nem mesmo de vossos inimigos. Quando vos lembrardes de um morto, rezai três ave-marias. Não mostreis inquietação, porque bem pode ser que os vampiros não sejam realmente maus, ou então que desejam, e se não disserem, mandai-os com bons modos que vão para o lugar donde vieram. Eles irão, porque nada podem fazer com os vivos, exceto se estes se deixarem dominar por eles. Rezai um padre-nosso e uma ave-maria e atirai um pouco de incenso ao braseiro segurando na mão esquerda uma cruz de prata.

Outro processo consiste no seguinte: nos dias ímpares, rezai três ave-marias, e enquanto estiverdes rezando cravai um punhal de prata na cabeça de um alho.

## **VIII – Litania dos vampiros**

### **Litania dos vampiros**

Em nome de Satanás, espírito do mal, senhor das trevas - amém!  
Satanás esteja conosco - amém!  
E com o nosso espírito - amém!  
Satanás, amaldiçoai-nos;  
Príncipe das fornicações, amaldiçoai-nos;  
Rei da Luxúria, amaldiçoai-nos;  
Pai do Incesto, amaldiçoai-nos;  
Satanás, que fazei com que  
Os homens se destruam como feras, amaldiçoai-nos;  
Serpente do Gênesis, amaldiçoai-nos;  
Satanás, que moveste o braço de Caim, amaldiçoai-nos;  
Protetor dos ladrões e assassinos, amparai-nos;  
Ânfora de peçonha, ajudai-nos;  
Mestre das Ciências Malditas, velai por nós;  
Príncipe imenso dos espaços infinitos,  
Matéria e Espírito, Razão e Força, nós vos adoramos.  
Satanás esteja conosco - Amém!  
E com o nosso espírito - amém!  
Terminou a missa demoníaca.  
Sejam nossos poderes mágicos invioláveis  
Em toda a superfície da terra,  
Nas profundezas do mar, E no espaço infinito. Amém! Amém! Amém!

## **IX - Dicionário de Termos Vampíricos**

**Abrigos (Haven):** O lugar no qual um vampiro reside ou se esconde durante o dia.

**Adopção (Embrace):** Também conhecida como Abraço. É a transformação de um mortal em um vampiro.

**Anarquista (Anarch):** Os rebeldes da sociedade vampirica. Aqueles que querem mudar as coisas, tirando do poder os vampiros mais velhos para que possa todos governar juntos (em teoria). Na verdade, os mais jovens tentam controlar o poder para eles.

**Ancião (Ancient):** Termo com que se refere aos mais velhos dos vampiros, com idades que rodam desde os 200 aos 1000 anos. Os anciões detêm um enorme poder na sua sociedade. Eles são também o principal alvo dos anarquistas.

**Ante-diluviano (Antidiluvian):** São as criaturas mais poderosas do mundo (considerando que Caine (Cain) está morto), nasceram antes do dilúvio e pertencem a terceira geração.

**Antitribu:** A mesma versão de um clã do Camarilla no Sabbat, ou vice-versa.

**Arconte (Archon):** Vampiro que serve a um Justicar, fazendo todo o trabalho sujo e denunciando quaisquer quebras nas tradições.

**Besta (Beast):** É que o animal que está preso em todos os vampiros. O aspecto selvagem, furioso e cruel que todos os vampiros têm de saber controlar, para que a besta não se apodere deles. Sempre que um vampiro perca o controle, torna-se menos humano e mais cruel.

**Caitiff:** Os "mendigos" da sociedade dos vampiros. Normalmente são aqueles que estão afastados do seu clã de origem, sobrevivendo sozinhos e esquecendo a sua humanidade. Muitos seguem as suas próprias regras, não querendo saber das regras dos outros vampiros. São potenciais anarquistas.

**Cainites:** Definição para vampiros. Aqueles que descendem de Caine (Cain).

**Camarilla:** A maior facção de vampiros organiza os seus clãs e faz valer as tradições. Sete clãs formam atualmente a Camarilla, mas na teoria, qualquer vampiro independente, pode requerer a sua filiação. A Camarilla está espalhada pelo mundo inteiro, e controla diversos acontecimentos da vida vampirica.

**Clãs (Clans):** Nas linhagens dos vampiros, cada clã tem as suas características e particularidades especiais.

**Círculo Interno (Inner Circle):** São os anciões poderosos que dominam a Camarilla. O conselho que toma as principais decisões da facção.

**Conclave:** Eventos políticos que só podem ser convocados por um Justicar. Um conclave pode durar dias ou até mesmo meses e nele qualquer vampiro é bem vindo para levar um assunto a julgamento.

**Demônios (Ghouls):** Mortais ou animais que bebem do sangue de um vampiro sem terem sido adotados e recebem poderes especiais por isso. Depois de terem bebido do sangue do seu mestre três vezes, os demônios tornam-se seus escravos, adquirindo um Laço de Sangue. O Demônio começa a envelhecer mais devagar, mas se por qualquer motivo ficar sem receber o sangue do seu mestre por mais de um ano, torna-se de novo mortal e envelhece em segundos tudo aquilo que não envelheceu em anos.

**Devassidão (Diablerie):** Se um vampiro atacar outro de menor geração, sugando todo o seu sangue e alma para si, esse vampiro consegue cair de geração. Por exemplo, se um vampiro de 8ª geração atacar um de 6ª, fica automaticamente como de 7ª geração, possibilitando assim obter mais poderes especiais que só os vampiros de gerações mais antigas têm. Esta prática é expressamente proibida pela Camarilla e até mesmo pelo código de honra dos vampiros.

**Disciplinas (Disciplines):** Os poderes dos vampiros. Cada um dos vários tipos de poder que possam ter, sejam eles de natureza física, psíquica ou espiritual.

**Elísio (Elysium):** São os lugares considerados sagrados ou neutros pelos vampiros, na sua maioria foram declarados pelo Príncipe. Nestes locais, nenhuma Disciplina pode ser usada, nem pode ser utilizada nenhuma arma e nem sequer pode ocorrer nenhum conflito.

**A Fome (The Hunger):** A necessidade de todos os vampiros. A única coisa que mantêm vivo um vampiro é o consumo de sangue com certa regularidade, em média, de uma a duas vezes por semana. A fome de um vampiro é algo muito passional, forte e quase incontrolável, diferente da fome dos mortais. Os dentes dos vampiros deixam uma marca muito pequena na vítima, que desaparece logo que um vampiro lambe as mordidas. Não é necessário que um vampiro mate a sua vítima para se alimentar. Isto só acontece quando um vampiro está demasiado fraco e com muita fome, deixando-se apoderar pela Besta.

**Caçada de Sangue (BloodHunt):** Uma caçada decretada a um vampiro, por o mesmo ter feito algo contra as tradições. Só um vampiro ancião pode decretar uma medida tão extrema. Aquele que

tiver o azar de ser caçado vai ser morto assim que for encontrado, não importa em que parte do mundo esteja.

**Golconda:** É um estado de espírito que muitos vampiros tentam alcançar. Ao conseguirem alcançar o Golconda, o vampiro controla o seu instinto e contém a Besta, tornando-se menos suscetível a Fome e aos pecados da vida vampirica. Um vampiro só consegue obter o Golconda através do remorso, do arrependimento e da completa aceitação da sua condição de amaldiçoado. Muitas lendas dizem que, uma vez alcançado o Golconda, um vampiro pode efetuar um ritual secreto para poder se tornar num mortal novamente.

**Gerações (Generations):** O quanto que um vampiro está distante de Caine, que é a primeira geração. As gerações mais próximas de Cain têm muito mais poder, e as mais distantes têm um sangue que se vai tornando mais rarefeito e sem tanta herança vampirica, logo com menos poderes.

**Gehenna:** O retorno dos vampiros ante-diluvianos desaparecidos que, muito velhos, necessitam de sangue muito mais poderoso do que o de um simples mortal e vão á caça de outros vampiros. A batalha final, o Inferno, o Apocalipse.

**Inconnu:** Vampiros que se afastaram dos outros com a idade. São antigos, poderosos, e não gostam de se envolver na Jyhad ou nas decisões da Camarilla, apesar de haver alguns que transgridem essa regra. Tudo sobre esta facção é praticamente desconhecido, como as suas regras e tradições, mas sabe-se que eles fazem as suas próprias leis e não admitem que um dos seus seja julgado pela Camarilla.

**Vicissitude:** Como mestres da disciplina da Vicissitude, os Tzimisce muitas das vezes têm aparências surpreendentes - quer sejam admiravelmente belas ou impressionantemente grotescas, dependendo obviamente da vontade de cada um. Os jovens Tzimisce, na procura de explorar a sua natureza desumana, levam a cabo varias modificações corporais neles mesmos. Os mais velhos do clã, todavia, muitas das vezes adotam formas impecáveis e simétricas; afinal de contas, o corpo é apenas uma máquina de passagem.

**Justicar:** Os juízes que são o maior poder dentro da Camarilla, a seguir ao Circulo Interno. Eles julgam qualquer quebra das tradições e podem convocar um Conclave onde e quando quiserem. Quando eles chegam a uma cidade devem ser mais respeitados até do que o próprio Príncipe.

**Jyhad:** A guerra sagrada entre os vampiros, que ocorre nas sombras, clã contra clã, facção contra facção.

**Laço de Sangue (Blood Bond):** A troca de sangue entre dois vampiros. O vampiro que cede o sangue é chamado de Regente, e o que o recebe de Vassalo. Cada vez que o Vassalo receber sangue do Regente, vai ficar mais submisso e mais dependente dele. Este laço só pode ser enfraquecido por um ódio muito forte, ou se o Regente deixar de dar sangue ao Vassalo. Quando se quebra o laço, o Vassalo passa a odiar tanto o Regente que este se torna no seu pior inimigo. Quando a troca de sangue é mútua, ou seja, um bebe do sangue do outro, estabelece-se um vínculo, onde um passa a adorar o outro, e eles criam uma espécie de elo empático.

**Linhas de Sangue (BloodLines):** Linhagens de vampiros que são descendentes de uma já existente. Só se considera um clã aquele cuja linhagem descenda diretamente de uma terceira geração.

**Lobisomens (Werewolves):** Protetores da Terra e do meio ambiente e grandes inimigos dos vampiros.

**Máscara (The Masquerade):** A mais importante das tradições. É o código de honra dos vampiros que dita que nenhum mortal ou mago ou quem quer que seja que não vampiro, não deve saber da existência dos vampiros. Simples e fácil de entender, qualquer quebra da Máscara será punida com a morte.

**Magos (Mage):** Têm poderes místicos e muita sabedoria. Representam um grande perigo para os vampiros, pois não podem ser identificados facilmente, já que física e espiritualmente eles são seres humanos normais.

**Matusalém (Mathesulah):** Os vampiros que chegam a idades de 1000/2000 anos. São extremamente poderosos, mas, depois de tão velhos, um enorme tédio abate-se sobre eles e poucos sobrevivem (alguns chegam mesmo a suicidar-se) para serem chamados de Matusaléns. Costumam fugir sempre ao desejo de devassidão dos anarquistas, e só se envolvem na Jyhad de longe e sempre no anonimato.

**Parentes (Kindred):** O nome mais comum para se referir aos vampiros. Termo muito usado pelos membros da Camarilla para definir os vampiros.

**Morte Final (Final Death):** A morte de um vampiro. Eles morrem desde que se lhe corte a cabeça, sejam queimados até ao fim, se for exposto ao Sol, ou se perder todo o sangue do corpo.

**Neonate:** Nome muito comum para definir os mais jovens, os recém-adoptados.

**Primogenie (Primogen):** Conselho de anciões que aconselham e moderam o poder do Príncipe. Juntos são os mais poderosos da cidade.

**Progenie (Progen):** Nome dado pelos senhores aos seus filhos, ou seja, aqueles que ele adotou.

**Príncipe (Prince):** O ancião que controla e domina uma cidade. Muitos criam as suas leis e não dizem nada à Camarilla. Ele é o supervisor, o árbitro de todas as disputas e principal responsável pela manutenção das tradições, em especial a da Masquerade (Máscara). Nem todas as cidades do mundo possuem um príncipe ou princesa; algumas delas são governadas por conselhos ou simplesmente não são governadas por ninguém (como é o caso de Los Angeles).

**Rebanho (Retainer):** Mortais que sabem da existência dos vampiros e que lhes servem como doadores de sangue, normalmente em troca de algo como dinheiro, fama, emprego ou simplesmente amor.

**Sabbat:** Uma facção que se opõe à Camarilla, na qual a Masquerade (Máscara) pouco importa e a coletividade vale mais do que o individual. Têm as suas próprias regras; têm o culto da morte, desenvolvem rituais de magia negra, desprezam a humanidade e deixam os seus instintos se sobreporem, tornando-se violentos e cruéis. O Sabbat é formado por 12 clãs, sendo 10 deles antitribu.

**Torpor:** Quando os ferimentos de um vampiro se tornam demasiado graves, eles caem num sono profundo chamado torpor. Um vampiro pode ser colocado em torpor instantaneamente, mesmo sem estar ferido, desde que se atravesse o seu coração com um objeto de madeira (como uma estaca). Neste estado, o vampiro é totalmente vulnerável.

## X – Tradições (Traditions)

**Todo vampiro deve ter (em teoria) as seguintes tradições bem decoradas:**

**O Domínio** - O seu domínio e tudo e todos os que estiverem dentro dele são de sua responsabilidade. Ninguém pode desafiar dentro dele.

**A Progenie** - Só com a permissão de um ancião é que se pode adoptar alguém.

**A Responsabilidade** - Um vampiro é responsável por todos aqueles que ele adoptou.

**A Hospitalidade** - Deve-se honrar o domínio dos outros vampiros.

**A Destruição** - Não se pode destruir um vampiro da mesma espécie. Só um ancião o pode fazê-lo.

## XI – Dicionário Mitológico Dos Vampiros

Este dicionário foi retirado em grande parte do livro "*The Mythologie du vampire in Roumanie*" de Adrien Cremene, publicado por Edições duRocher, Paris, 1981. Grande parte das palavras mencionadas são provenientes da antiga Transilvania.

**Aratare:** aparição, fantasma, espectro

**AripaSatanei:** "The island of the she-devil", ver Samca.

**Astruc, astruga:** derivado de Estruc, significa Sorte em Catalão.

**Astrugância:** sorte ou fortuna em Catalão (expressões como : bona astrugância ou mala astrugância, de acordo com boa sorte ou ma sorte).

**Balaur:** dragão. Aquele que controla as trevas, o nevoeiro e o curso das aguas subterraneas.

**Bobon, boboana:** nome regional dos strigoï e strigoaïca.

**Cat:** animal que pertence ao mesmo tempo ao dia e á noite. Ao pisarem o corpo de um morto, pode causar que o mesmo se transforme num strigoï.

**Curcoï:** outro nome dos strigoï.

**Curoï:** outro nome dos strigoï.

**Deochetor, deochetoare:** a quem culpar pela ma sorte ou pelo mau olhar.

**Dip:** cão de um vampiro.

**Dog:** animal ligado ao inferno. Ao pisarem o corpo de um falecido, pode causar que o mesmo se transforme num strigoï. Quando os pryccolitch se tranformam em cães, sao convertidos em ogar (nome romano de uma especie de cao vadio).

**Dragon:** Diabo.

**Dracula:** o filho do dragao. Alcinha de Vlad Tepes.

**Estruga:** vampiro em Catalão.

**Rooster:** esta ligado ao sol e anuncia a sua chegada. A sua morte deixa terreno livre aos espiritos malignos. O seu sacrificio pode tambem transformar um morto num strigoï.

**Ieles:** Literalmente "Eles". Alcinha dada a duas classes de espiritos malignos

1. Três maldosas mulheres de idade(harridans), donas do ar, chamadas Catrina, Marine e Zalina. Elas mandavam nos maus ventos, provocando tempestades. Temiam-nas tanto que

ninguém se atreveu a dar-lhes uma alcunha insultuosa, chamando-as de frumose (bela), maestre (Senhoras), dînsele (Elas), etc.

2. Os estriges, também eles eram chamados da mesma maneira.

**Knife:** instrumento varias vezes usado pelos strigoï e pelas harridans para sorte dos poceala (especie de magico).

**Loajnice:** nome dos strigoaïca na Transilvania.

**Lobishome:** licântropo da mitologia Galega, que afectava o setimo filho. Noutras versões, acontecia por causa de um feitico paternal. Eles são retratados em varios testamentos da era da inquisição. Uma lenda de uma mulher-lobo apareceu no inicio do seculo XX. Um rapaz amputou a mão do padrasto dela quando este a tentou agredir, tendo a mãe dela lancado um feitiço contra a rapariga, convertendo-a assim numa mulher-lobo.

**Mama-padurii:** a mãe da floresta. Espirito maligno com a forma de uma mulher velha com os cabelos compridos e garras de urso. É dito que comia carne humana.

**Manna:** a essencia, a parte positiva de algo.

**Miaza noptii:** literalmente meia-noite. Outro nome de Mama-padurii.

**Moroanca:** outro nome dos moroaïca.

**Moroï, moroaïca:** crianças que nasceram mortas ou neophytes mortos pela mãe antesque fossem baptizados, convertendo-se em vampiros para vingár a sua morte.

**Muroï, muroaïaca:** outros nomes dos moroï e dos moroaïca.

**Muron, muroana:** outro nome dos moroï e dos moroaïca.

**Naluca:** nome dos fantasmas.

**Narrow Pass:** simbolo da morte e das colheitas. Apenas este instrumento era capaz de cortar a carne de um vampiro.

**Nametenii:** outro nome dos fantasmas.

**Necurat:** nome dado a todos os espiritos malignos. Significa literalmente "o mal" e é aplicado tanto ao diabo como aos vampiros.

**Nosferat:** especie de vampiro romeno. É suposto que este nome seja apenas uma ma tradução da palavra necurat, repetida muitas vezes depois por varios autores.

**Nosferatu:** o não morto.

**Orgoï:** outro nome dos moroï.

**Potca:** Ma sorte. Acredita-se que a potca tem personalidade propria. Em alguns exorcismos era usual usar essa palavra como se se referissem a uma pessoa.

**Procolici: pryccolite:** São seres que victimas de um feitico, tornam-se lychantropus (lobisomens); Esta transformação so pode ser efectuada em completo isolamento, longe de todos os olhares.

**Puternice:** Literalmente os fortes. outro nome dos ieles.

**Rusalii:** Fadas que viajavam com o vento. Tanto praticavam o bem como o mal, dependendo das suas vontades.

**Samca:** também apelidadas de Avestita, Baba Coaja, a asa da mulher-diabo, etc. Espíritos malignos que eram metade urso metade mulher velha, movimentando-se nas quatro patas e alimentava-se de sangue humano. Rainha dos espíritos malignos, que era considerada tão poderosa quanto o diabo.

**Samodiva:** nome dado ao espírito da morte.

**Santa Walburga:** o adepto das harridans. Nasceu em Inglaterra no ano de 710 e morreu no ano de 778. Residia em alguns mosteiros da zona da floresta negra na Alemanha. Praticava artes mágicas como os outros monges e freiras. A sua sepultura foi movida durante o século IX para Eichstaed, atraindo numerosos peregrinos. O seu aniversário celebra-se na noite de 1 de Maio, a famosa noite de Walpurgis, naquela que de acordo com a lenda popular, foram juntos todos os feiticeiros e demónios em Brocken (Alemanha).

**Sisca, siscoi:** adepto do Rei Salomão (sabendo que na idade média tinha este nome devido a ser considerado um mestre nas ciências ocultas).

**Stafie:** o nome mais convencional de fantasma na Roménia.

**Striga:** gritar. Aparentemente as palavras strige e strigoï apareceram devido a serem pronunciadas em tom muito alto.

**Striga: strige.** Vampiro, mulher velha de mau feitio (harridan) que continua as suas actividades mesmo depois de morta.

**Strigoï, strigoaiaca:** nome genérico dos vampiros na Transilvânia. Deixam os túmulos de noite para sugar o sangue das vítimas, mordendo-lhes o pescoço, convertendo-as também em vampiros. Outras das maneiras de se converter é a mulher do meio, dar a luz o sétimo filho ou filha, ou mesmo por nascer com o cabelo ruivo.

**Svircolac:** outro nome dos vercolac.

**Tricolici: triccolitch,** outro nome dos pryccolitch.

**Vampire:** nome dos strigoï no ocidente. De acordo com o dicionário, é um corpo que deixa o túmulo à noite para sugar o sangue dos vivos. Outra denominação é referida como sendo um morcego da América tropical que se alimenta a base de frutas, insectos e sugando o sangue de humanos bem como de animais.

**Vircolac: vercolac,** vampiro que nasceu de uma relação de incesto entre um irmão e irmã. Tem a capacidade de provocar eclipses do sol e da lua.

**Vrajitor, vrajitoare:** Feiticeiro (da palavra, vraja: feitiço).

**Wurdalak:** nome dado aos vampiros na Rússia.

## **XII – That’s all, folks**

**Bom, Por enquanto isso é tudo...**

**Agora é esperar o próximo livro, quem sabe não seja o seu?!**

**Espero que este livro tenha suprido suas perguntas, senão me contatem**

**Pelo MSN [vampiredeviler@hotmail.com]**

**Agradeço a paciência!**

**Vampirismo é coisa séria, tome cuidado, muito  
Cuidado mesmo..**

*...Você não vai resistir  
aos senhores da noite.  
Eles não sabem o que é piedade,  
Eles têm prazer com sua dor.  
Só a morte vai te libertar  
não vá dizer que não vim avisar...*