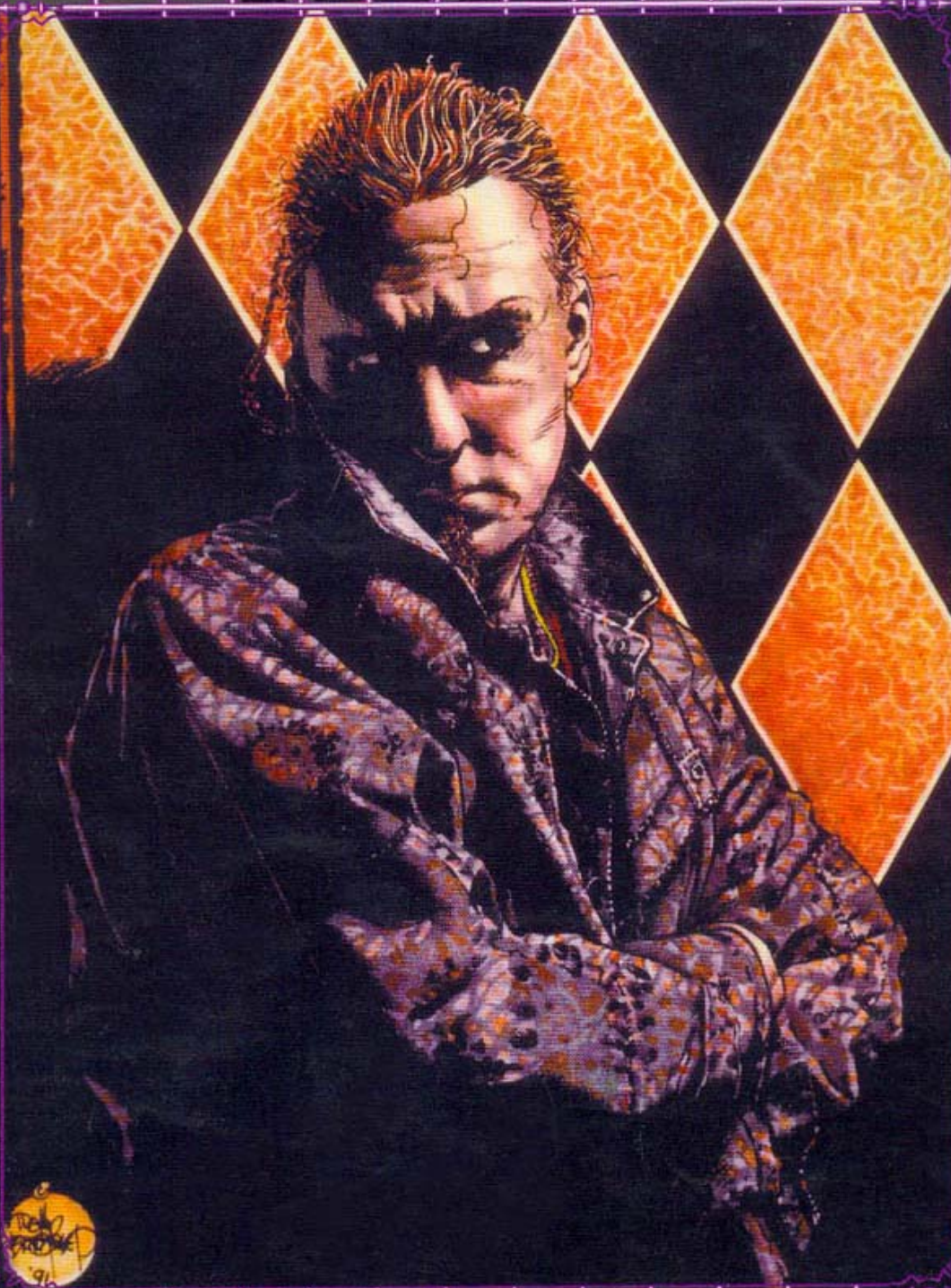


L I V R O D O C L Ã

TREMERE



Um Livro de Referência para VAMPIRO: A Máscara

**Mais um Livro
Escaneado e
editado por:**

Thiago Acodesh

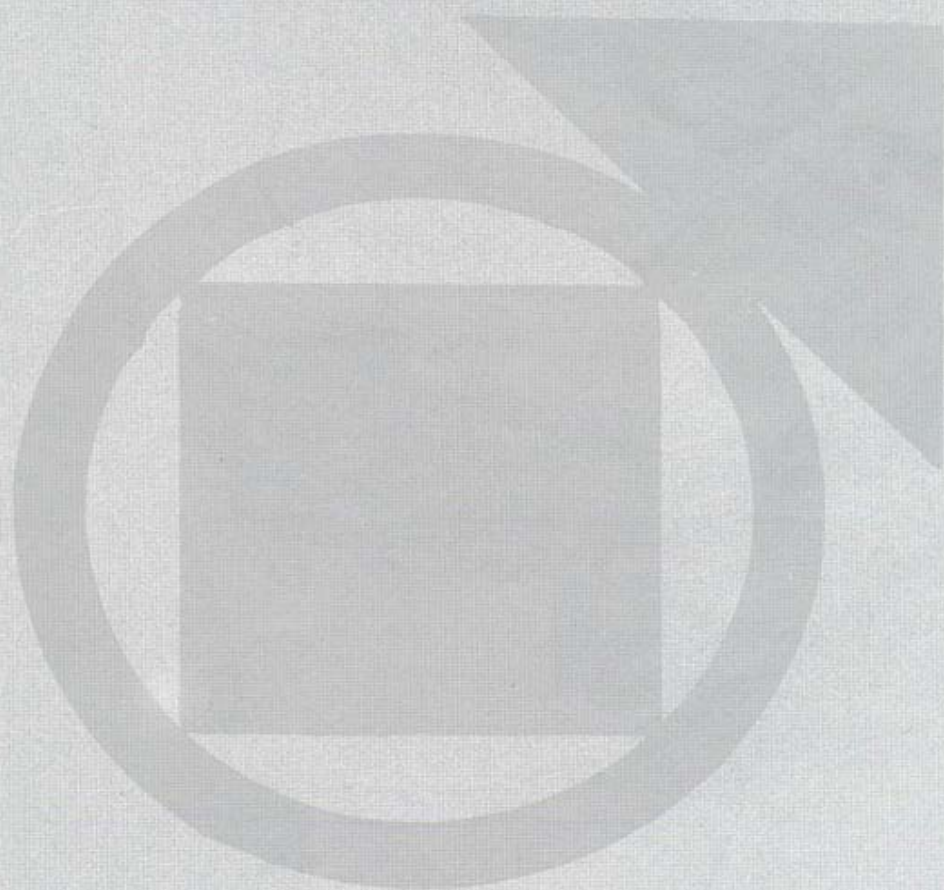


The background of the entire page is a dark, textured surface covered with a repeating pattern of light gray geometric shapes. These shapes include squares and circles, some of which are nested or overlapping, creating a complex, layered visual effect. The pattern is uniform across the entire area.

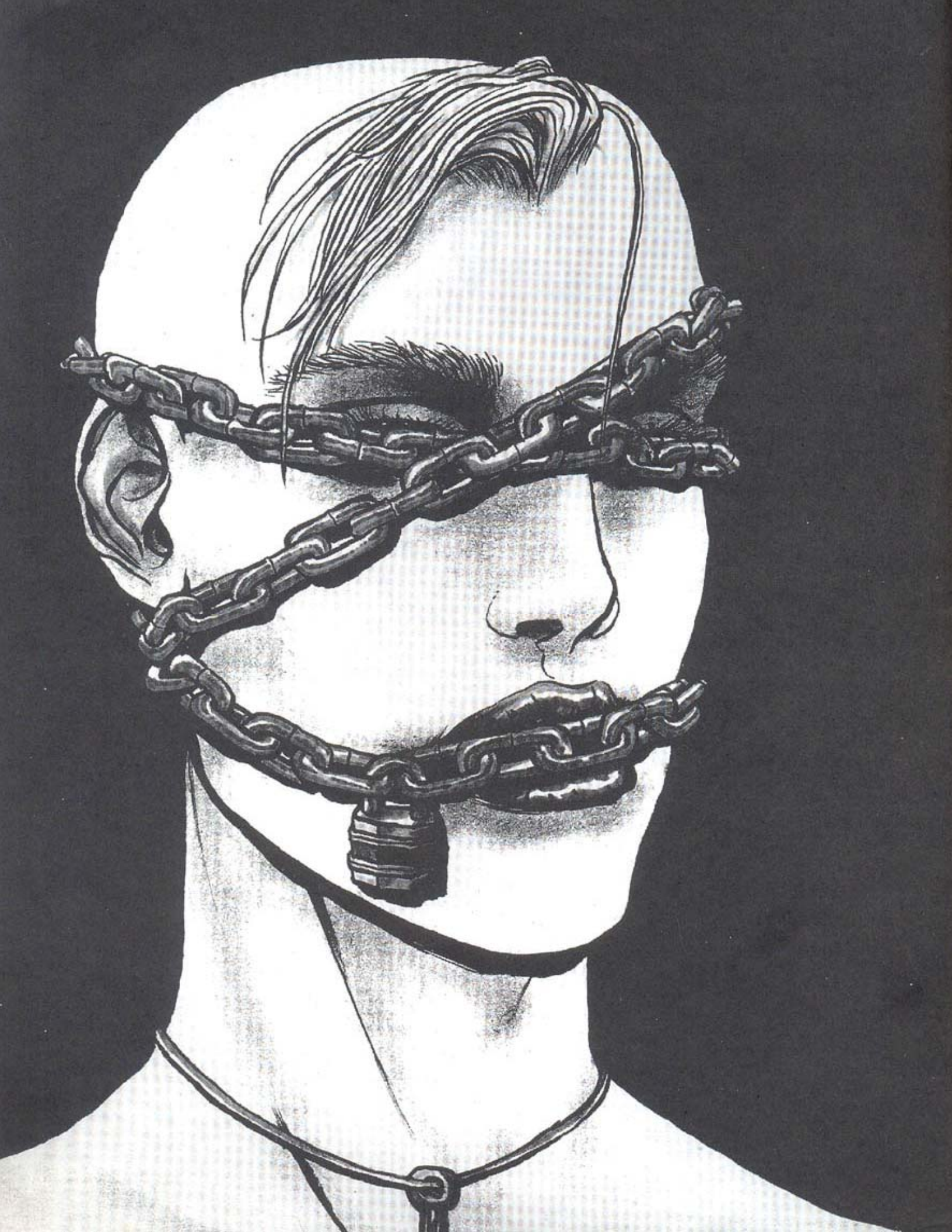
L I V R O D O C L Ã
TREMERE

L I V R O D O C L Á
TREMERE

O PREÇO DA ETERNIDADE



DE KEITH HERBER



*De fim a fim com trabalho árduo;
E aqui, pobre imbecil, com todo meu saber
Eu não sou mais sábio do que antes.*
Johann Wolfgang von Goethe, *Fausto*

Sim, nós conhecemos a verdade. A verdade é que conhecimento não é poder — é o prelúdio para o poder. O conhecimento nos permite ver o que é realmente importante e, ainda mais, como consegui-lo.

Afinal, o poder é tudo o que realmente faz sentido. O poder não é um meio para um fim — é o fim. O poder é o que faz nossas pós-vidas valerem a pena. O poder é o que dá significado à noite.

CRÉDITOS:

Escrito por: Keith Herber
Material Adicional: Kerry Thornley
Desenvolvido por: Andrew Greenberg
Editado por: Brian Campbell
Direção de Arte: Richard Thomas
Arte: Tony Ackland, Tony Harris, Joshua Gabriel
Timbrook, Lawrence Allen Williams
Capa: Michelle Prahrer
Layout e Diagramação: Aileen E. Miles

AGRADECIMENTOS ESPECIAIS A:

Wes "Chicago à Tardinha" **Harris**, por ter-se tornado uma vítima da moda nessa cidade.
Lyndi "Técnica" **Hathaway-McKeeman**, por se meter a espertinha com o aquecedor do depósito de livros e se dar mal.
Diane "Carniçal" **Zamojski**, por aprender como trabalhar no depósito de livros transforma você num morto-vivo.
Rebecca "Reanimator" **Zamojski**, por despachar seus carniçais quando não podia fazê-lo.

Danny "Está cheio de novo?" **Landers**, por descobrir as desvantagens de um sistema de correio de voz.
Michael "Eu não fumo, mas posso cuspir tabaco nele" **Krause**, por aprender o quanto um depósito de livros pode ficar frio quando a chama-piloto apaga.
Louvie "Tá, então cometi um erro" **Locklear**, por ver a conta de seu cartão de crédito devorar seu maravilhoso salário da White Wolf.

CRÉDITOS DA EDIÇÃO BRASILEIRA

Tradução: Sylvio Gonçalves
Revisão: Fabiana Zanetti, Silvio Compagnoni
Martins, Deborah M.F.Prazeres, Sandro Lauro
Rocha Monteiro
Composição(DTP): Luiz Fernando A. dos Reis
Filmes: Intek

Publicado por Devir Livraria Ltda. © da versão brasileira.

Janeiro de 1996.

Impresso no Brasil

Direitos cedidos com exclusividade para língua portuguesa no Brasil para DEVIR Livraria Ltda. Todos os direitos reservados. Nenhuma parte desta obra pode ser apropriada, reproduzida e estocada em sistemas de bancos de dados ou processo similar, em qualquer forma ou meio, seja eletrônico, mecânico, fotocópia, gravação, etc., sem a permissão dos detentores do Copyright.



©1993 por White Wolf. Todos os direitos reservados. É expressamente proibida a reprodução deste material sem o consentimento por escrito da editora, exceto para o uso em resenhas. Os jogadores podem reproduzir as planilhas para seu uso pessoal. Vampire: The Masquerade, Gothic-Punk, Brujah, Toreador, Nosferatu, Gangrel, Tremere, Ventrue, Malkavian, Neonate, Caitiff, Ancilla, Methuselah, Antediluvian, Primogen, Elysium, Sabbat, Anarch, Camarilla, The Kindred, Conclave, Arcanum, Society of Leopold, Book of Nod, The Beast Within, Diablerie, Gehenna, The Jihad, The Riddle e The Anarch Cookbook são marcas registradas da White Wolf.

Os direitos sobre todos os personagens, nomes, locais e textos incluídos são de propriedade de White Wolf, Inc., com exceção de Diedne, Tylalus, Covenant, Quasitor e Farie que são marcas registradas de Wizards of the Coast, Inc., extraídas do jogo *Ars Magica*™, e usados sob autorização. *Ars Magica*™ é uma marca registrada pertencente a Wizards of the Coast, Inc.

Qualquer menção ou referência a companhias ou produtos não representa ofensa às marcas envolvidas.

Devir Livraria Ltda - Rua Augusto de Toledo, 83 - São Paulo

LIVRO DO CLÃ TREMERE

CONTEÚDO

CAPÍTULO UM: O INÍCIO	6
CAPÍTULO DOIS: AS CRÔNICAS DOS TREMERE	14
CAPÍTULO TRÊS: POR DENTRO DO CLÃ	22
CAPÍTULO QUATRO: MODELOS DE TREMERE	40
APÊNDICE: A HIERARQUIA TREMERE	62





CAPÍTULO UM: O INÍCIO

*Um futuro amarrotado em seu punho
O raio mortal acende beijado pelo sol
E o incendiário interno
Espia pelo sorriso febril*

- Siouxi & the Banshees, "Burn Up"

Rebecca ouviu uma voz chamá-la da escuridão. Debilmente, bateu sua mente enevoada, pegando e reunindo fragmentos de memórias. Escuridão. Seus olhos ainda estavam fechados; será que ela estava acordando de um sonho?

Uma voz gritava com insistência:

- Repita! Repita as palavras!

As palavras chegavam-lhe através da escuridão. Não sabia de quem elas eram, nem por que as ouvia.

- Repita comigo — a voz ordenou — Eu, Rebecca Thompson, juro minha eterna lealdade à Casa e ao Clã Tremere e a todos os seus associados.

O quê? Ela pensou consigo mesma.

- Diga! — a voz insistiu — Eu, Rebecca Thompson juro...

Agora ela podia sentir que alguém a sacudia. Onde estava? Ainda não conseguia reunir forças para abrir os olhos. Mesmo assim, a voz ordenava. Incapaz de resistir, ela tentou obedecer:

- Eu, Rebecca... — começou a repetir, mas engasgou, nauseada. Havia alguma coisa líquida em sua boca. Uma coisa que queimava e escorria pela sua garganta. Ela se engasgou com o fluido espesso e cuspiu a maior parte.

- Repita as palavras! — a voz da escuridão berrou.

- Eu, Rebecca Thompson, juro...

- ... juro minha eterna lealdade à Casa e ao Clã Tremere e a todos os seus associados. — a voz repetiu.

Ela continuou a gaguejar as palavras, guiada pela voz incorpórea.

Tremere? O que é isso?

Sentiu um copo cheio de líquido quente ser forçado contra seus lábios, e alguém pôs uma coisa viscosa em sua boca. Ela tentou cuspi-la, mas uma mão segurou-lhe o rosto, selando seus lábios.

- Engula! — A voz ordenou.

Tentou obedecer, mas ainda estava difícil. Vomitou a maior parte, mas desta vez conseguiu engolir um pouco. O efeito, parecido ao de rum quente num dia frio de inverno, fê-la estremecer involuntariamente.

A voz persistiu:

- Agora repita comigo: Eu não privarei nem tentarei privar nenhum associado da Casa e do Clã Tremere de seu poder mágico. Não matarei nem tentarei matar nenhum associado da Casa e do Clã exceto em autodefesa, ou quando um mago tiver sido proscrito por um tribunal reconhecido.

Lutando contra a exaustão, Rebecca conseguiu abrir um olho, tentando focalizar o rosto diante dela. Viu um homem limpando as mãos em uma toalha. Onde diabos ela



estava? O rosto do homem era familiar, mas não conseguia identificá-lo. Por que ela estava aqui?

O homem pôs a toalha de lado.

- Diga as palavras! — insistiu.

Continuamente instruída, Rebecca murmurou frase por frase, começando aos poucos a reconhecer o homem. Era seu professor de antropologia, Professor Gatlin. Ela estava na casa dele. Os fragmentos de memória começaram a se juntar.

Mais goles do líquido horrível. Ela começou a detestar o sabor, mas a sensação que ele causava era indescritível. Com os olhos agora totalmente abertos, pôde vê-lo: grosso e vermelho, como sangue. Ela tinha certeza de que era sangue.

- Continue — ordenava Gatlin — Repita junto comigo. Eu acatarei as decisões dos tribunais e honrarei os desejos do Conselho Interno dos Sete. Os tribunais devem ser regidos pelo espírito do Código Tremere, conforme referendado pelo Código Periférico...

A recitação continuou e se estendeu por toda a noite. Juramento após juramento, intercalado com goles cada vez maiores do sangue que esfriava e coagulava rapidamente.

Rebecca não tinha idéia do que estava lhe acontecendo, nem conseguia resistir. Deitada no chão duro do porão da casa do professor, sentia que havia pouco a fazer além de seguir suas ordens.

- Eu não porei em perigo a Casa e o Clã Tremere através de minhas ações — ele disse — nem interferirei com os assuntos dos mundanos trazendo assim a ruína à minha Casa e ao meu Clã. Não farei pactos com demônios... — e por aí afora.

Rebecca percebeu que estava sendo iniciada em alguma coisa, alguma organização, mas de que tipo? O que era a Casa e o Clã Tremere? E por que o professor estava tão

interessado nela, afinal? Rebecca tinha aulas com ele no período noturno, e de algum tempo para cá o professor tinha começado a lhe dar atenção especial — percebera isso logo de início. Achou que ele estava interessado em sexo, e a verdade é que a idéia lhe parecera interessante. Gatlin era um pouco esquisito, mas possuía um charme perigoso que ela não achava de todo repulsivo.

Gatlin pediu-lhe para ficar após a aula umas duas vezes e, concordando, Rebecca desapontou-se ao descobrir que ele só estava interessado em aplicar-lhe alguns testes. Ele parecia ter algum interesse em parapsicologia, que, segundo ele, estava ligada fundamentalmente aos seus estudos antropológicos.

Ela saiu-se bem nos testes, o que pareceu agradá-lo. Quando Gatlin convidou-a a visitar sua casa no fim de semana, ela concordou prontamente. Vestida de forma correta, mas provocante, chegou na hora marcada, mas desapontou-se mais uma vez. Gatlin parecia mais interessado em conhecer suas opiniões e crenças em magia e outros fenômenos do que em seduzi-la.

Quando o professor finalmente ofereceu-se para mostrar-lhe seu "laboratório", abrigado no porão e protegido por portas trancadas, Rebecca teve certeza de que ele estava finalmente armando o jogo. Ela estava certa — mas o jogo tornou-se algo muito diferente do que esperava.

Deixando que ele a tomasse em seus braços, jogou a cabeça para trás, antecipando um beijo. Ao invés disso, Gatlin avançou com selvageria contra seu pescoço, cravando os dentes na garganta da moça. Rebecca lutou durante algum tempo, mas finalmente relaxou, entregando-se a ele e à glória suprema da morte. Mal imaginou que este seria um conforto que ela jamais iria conhecer. En-

quanto desmaiava, tinha certeza de estar tendo uma alucinação: uma pequena versão deformada de Gatlin voava ao redor de sua cabeça.

Agora Gatlin continuava sobre ela, forçando o líquido garganta abaixo, fazendo-a repetir as palavras do estranho juramento.

- Imploro que, quebrando este juramento, eu seja expulsa da Casa e do Clã — ele disse monotonamente — Se eu for expulsa, que meus irmãos encontrem-me e me destruam para que minha vida não continue em degradação e infâmia.

Ela tentou relaxar, subitamente sentindo-se sonolenta demais para prosseguir, mas foi acordada por Gatlin com um puxão de cabelo.

- Nada de dormir agora! Repita o juramento — exigiu.

Conseguiu murmurar o tal juramento, mal compreendendo o que dizia. Começou a se preocupar com o tipo de maluco com quem se metera. Sentiu mais sangue sendo forçado por sua garganta. Ainda queimava, mas a dor estava passando.

Gatlin continuou: — Reconheço que os inimigos da Casa e do Clã são meus inimigos, que os amigos da Casa e do Clã são meus amigos e que os aliados da Casa e do Clã são meus aliados. Que nós trabalhemos como um e crescamos saudáveis e fortes.

Mais uma vez ela repetiu as palavras, mecanicamente, exausta com o ritual que parecia estar se estendendo por horas. Pelo menos Gatlin começava a explicar-lhe um pouco do que estava acontecendo: ela havia sido "recrutada" e agora seria uma morta-viva.

- Mas e se eu escolher não me tornar vampira? — ela perguntou.

- A hora de escolher já passou. Agora diga a última linha: Eu faço este juramento no quinto dia de abril de 1994. Que a desgraça caia sobre aquele que me tentar a quebrar este juramento, e que a desgraça caia sobre mim se eu sucumbir à tentação.

Rebecca, aliviada, disse as palavras finais do juramento. Gatlin ajudou-a a levantar-se, conduzindo-a até uma cadeira próxima. Deixou-se cair sobre a cadeira, exausta. Mesmo assim, estava contente pela perspectiva de uma nova vida — pelo que ela havia entendido. Havia tanto a ser aprendido, e tanto a ser feito.

- É tudo? — Rebecca perguntou a Gatlin — Sou mesmo uma vampira agora?

- Sim, agora você é uma morta-viva — Gatlin respondeu. — Você é uma aprendiz da nobre Casa Tremere, aprendiz também de seu mestre. Você é uma das escolhidas. Seu destino é descobrir o verdadeiro significado do poder, e explorar mistérios do espaço e tempo que poucos imaginam existir. Você agora é uma dos grandes imortais, uma entre aqueles destinados a herdar a Terra.

- Mesmo? — Rebecca perguntou, quase exultante, ainda sem saber bem o que pensar.

- Sim, mesmo — foi a resposta de Gatlin. — Agora pegue um esfregão e limpe esta bagunça. Quando tiver terminado, encontre-me lá em cima e eu lhe passarei o resto de suas tarefas.

O CÓDIGO DOS TREMERE

Conhecidos por sua frieza e falta de afeição uns pelos outros, os Tremere preferem enfatizar a lealdade ao clã do que entre indivíduos. O sangue oferecido a um iniciado recém-falecido, para que ele renasça, é bebido de um frasco, e não diretamente do magus que Abraça. O propósito é manter um distanciamento entre os dois vampiros.

O mais importante no processo de iniciação é o juramento do Código dos Tremere. Esse juramento foi instituído pelo próprio Tremere, no início do século XV. Partes dele foram baseadas no antigo Código de Hermes, extinto depois da vampirização da Casa Tremere e do colapso da antiga Ordem Hermética. Todos os iniciados no clã têm que fazer o juramento, o que os une aos Tremere pelo resto de suas existências. Apesar dos Tremere terem divulgado o Código há muito tempo, tornando-o conhecido aos outros clãs de vampiros numa tentativa de diminuir suas preocupações, muitos acreditam que, para alcançar classes superiores, como Regente, Lorde ou Pontífex, os candidatos dizem versões diferentes do juramento, que podem conter passagens adicionais. Nenhuma evidência física desses supostos códigos "modificados" jamais veio à tona, e a verdade dessa informação é incerta. Porém, sabe-se que alguns Tremere costumam alterar o juramento que administram aos seus iniciados. Esta prática ofende o Código, mas os Tremere não têm condições de investigar esse tipo de atividade criminosa.

A seção a seguir reproduz o juramento correto como deve ser dito por um iniciado introduzido à Casa. O trecho original do código é dado primeiro, seguido por uma interpretação geralmente aceita da passagem.

"Eu, [nome do iniciado], juro minha lealdade eterna à Casa e ao Clã Tremere e a todos os seus associados. Eu sou de seu sangue e eles são do meu. Nós compartilhamos nossas vidas, objetivos e conquistas. Eu devo obedecer àqueles que a Casa julga por bem considerar meus superiores, e tratar meus inferiores com todo o respeito e cuidado que eles merecem."

MAGUS X MAGO

Os Tremere referem-se a si mesmos como "magus", mas nunca pensariam em usar este termo para denominar mortais com poderes ocultos. Ao invés disso, chamam tais mortais de "magos". Magus é um termo antigo que, durante a Idade Média, referia-se a todos os praticantes de magia. O plural de "magus" é "magi".

De fato, com o declínio do Latim como linguagem do ocultismo, muitos dos termos preferidos pelos Tremere caíram em desuso. Apesar disso, ou talvez por causa disso, os Tremere preferem o Latim como sua língua comum. Muitos de seus volumes são escritos nessa língua, e a maioria dos Tremere tem algum conhecimento dela.



Essa é a parte mais importante do juramento. É uma ligação para toda a vida: no caso da maioria dos vampiros, um tempo muito longo. Espera-se que um membro respeite a hierarquia do clã, respeitando aqueles de maior escalão e, por sua vez, recebendo respeito daqueles de escalão inferior.

“Eu não privarei nem tentarei privar nenhum associado da Casa e do Clã Tremere de seu poder mágico. Fazer isso seria agir contra a força de nossa Casa. Eu não matarei nem tentarei matar nenhum associado da Casa e do Clã exceto em autodefesa, ou quando um magus houver sido proscrito por um tribunal reconhecido. Se um magus houver sido proscrito, devo fazer tudo ao meu alcance para levá-lo à justiça.”

Um ataque direto contra outro magus, tanto físico quanto mágico, é estritamente proibido, a menos que possa ser provado que tenha sido feito em autodefesa ou no interesse maior do clã. Apesar da hostilidade franca entre rivais ser proibida, o assassinato de alguém é permitido e, se cometido com classe, até admirado. Pequenas escaramuças entre magi e capelas são toleradas, desde que não tragam perigo ao clã.

“Eu acatarei todas as decisões dos tribunais e honrarei respeitosamente os desejos do Conselho Interno dos Sete e os desejos de meus superiores. Os tribunais devem ser guiados pelo mesmo espírito do Código Tremere, como referendado pelo Código Periférico e interpretado por uma banca propriamente constituída de magi. Eu tenho o direito de recorrer de uma decisão em um tribunal superior, se eles concordarem em ouvir meu caso.”

Em casos de disputa, a decisão de um tribunal reconhecido é considerada final, apesar de um magus poder apelar a um tribunal superior, e até mesmo ao próprio Conselho Interno. Importunar os integrantes do Conselho Interno com assuntos que não sejam da maior importância para o clã pode prejudicar severamente o prestígio de um Tremere.

“Eu não porei em perigo a Casa e o Clã Tremere por minhas ações. Não deverei, ao lidar com demônios ou outros, trazer qualquer tipo de perigo ao clã, nem interferirei com os assuntos dos mundanos de qualquer maneira que traga perigo ao clã, nem perturbarei as fadas de qualquer maneira que possa levá-las a vingar-se da Casa e do Clã. Eu também juro defender os valores e objetivos da Camarilla e manter a Máscara. Já que esses objetivos podem conflitar com os meus próprios, não perseguirei nenhum que ponha em perigo a Máscara. A força da Casa e do Clã Tremere depende da força da Máscara.”

Os Tremere estão muito envolvidos com os assuntos da humanidade, mas todos seus associados têm a responsabilidade de manter os segredos dos Tremere longe dos mundanos.

Apesar de o estudo e a expansão dos limites da mágica serem da maior importância para os Tremere, certos limites são impostos. O aviso sobre lidar com demônios data da antiga Ordem de Hermes, apesar de ter sido atualizado para refletir os objetivos dos Tremere. Apesar do mundo das fadas parecer mais distante hoje do que era quando o cón-

go foi escrito, lidar com esse mundo de qualquer maneira que crie problemas para o clã é expressamente proibido. As linhas finais foram incluídas no código a pedido de Etrius, pouco após a fundação da Camarilla, com a intenção de assegurar aos outros vampiros os motivos e intenções dos Tremere, que sempre são encarados com desconfiança pelos outros Membros.

Os Tremere são autorizados a se alimentar quando e onde bem entenderem, de qualquer forma que lhes apraza, desde que se mantenham dentro dos limites estabelecidos pelas capelas e pelo Príncipe regente. Fora isso, todos os Tremere devem conseguir seu sustento de forma que não traga atenção nem desgraça ao clã.

"Não usarei magia para espionar associados da Casa e Clã Tremere, nem devo usá-la para me intrometer em seus afazeres. Isso é expressamente proibido."

Na vida cotidiana, este preceito é violado com frequência. Muitos magi praticam regularmente a espionagem mística dos membros e magi sênior são quase obrigados a fazer isso para manter seus subordinados na linha. Se um Tremere for pego realizando espionagem mística, o recurso usual é exigir compensação do culpado: dinheiro, poder, ou talvez a promessa de fornecer um aprendiz. É pouco comum que esses casos sejam levados a um tribunal, o que costuma acontecer apenas quando envolvem interesses de grande importância. Se esse tipo de questão chegar a um tribunal, o acusado pode esperar ser tratado com severidade. Meios não mágicos de espionagem de magi ou capelas rivais são, de acordo com a definição estrita, perfeitamente legais e aceitáveis.

"Eu treinarei apenas aprendizes que jurarem este código e, se qualquer deles voltar-se contra a Casa e o Clã, eu serei o primeiro a atacá-lo e levá-lo à justiça. Nenhum aprendiz meu deve ser chamado de magus sem primeiramente jurar cumprir o código. Devo tratar meus aprendizes com o cuidado e respeito que eles merecem."

Um magus pode ter um aprendiz apenas depois do ato ser aprovado por seu superior. Os Tremere limitam estritamente o número e a distribuição dos integrantes do clã por todo o mundo. Esta porção do código exige que um magus inicie qualquer aprendiz de acordo com os preceitos do clã. Um magus é considerado totalmente responsável pelas ações e pelo comportamento de qualquer aprendiz que viva sob sua capela, sendo também encarregado de julgá-lo e puni-lo como melhor lhe aprouver. Os aprendizes em potencial às vezes procuram os Tremere, mas geralmente um magus que tenha tido permissão de iniciar um novo aprendiz simplesmente escolhe quem ele considere apto a seus propósitos e necessidades. Apesar dos Tremere ainda procurarem aqueles que apresentam evidências de poderes e habilidades além do normal, este não é necessariamente um pré-requisito ao escolher um aprendiz. Como os Tremere têm um dedo em todos os assuntos, os aprendizes peritos em lidar com diferentes aspectos do mundo mundano também são altamente valorizados.

Apesar dos magi terem grande liberdade no tratamento de seus aprendizes, um aprendiz que tenha sofrido abusos





pode apelar a um tribunal. Questões de tratamento impróprio ou não-ético de aprendizes são definidas pelas regras derivadas do complexo Código Periférico.

É estritamente ilegal para um Tremere fazer o Laço de Sangue com outro. Tal ofensa é punida com a morte final.

"Eu concedo aos meus anciões o direito de tomar meu aprendiz se for decidido que este é valioso para o trabalho do ancião. Todos são membros da Casa e do Clã e valiosos primeiramente para estes preceptores. Eu devo acatar o direito dos meus superiores de tomar tais decisões."

Isto é crucial ao funcionamento do Clã Tremere. Os aprendizes são intercambiados regularmente entre diferentes capelas, recebem novas responsabilidades e têm a oportunidade de aprender novas mágicas. Os Tremere alegam que esta é uma forma de garantir que as habilidades e os conhecimentos sejam disseminados por toda a Casa. Alegam que os aprendizes ganham a oportunidade de conhecer diversos tipos de atividades. Assim, eles podem descobrir que área de atuação lhes é mais conveniente e qual beneficiará mais ao clã. Na realidade, os intercâmbios costumam ser negociados com outros objetivos em mente. Os Regentes intercambiam aprendizes (com a aprovação de seus superiores) para tentar aprender mágicas que não conheçam e infiltrar espões para observar os rivais. Às vezes um Regente livra-se de um mau aprendiz na esperança de conseguir um melhor. Os intercâmbios freqüentemente são ordenados de cima para baixo. Às vezes, os sêniores misturam diversos Tremere para alcançar objetivos não especificados do clã; contudo, é mais freqüente que os aprendizes sejam intercambiados para quebrar alianças ou amizades que possam crescer entre um aprendiz e seu mestre. A lealdade à Casa e ao Clã Tremere, e à Pirâmide, é suprema. A amizade é prejudicial ao clã.

"Eu devo ampliar o conhecimento da Casa e do Clã e compartilhar com seus associados tudo o que eu encontrar em minha busca por sabedoria e poder. Não devo guardar, nem divulgar para indivíduos de fora do clã, nenhum segredo que diga respeito às artes da mágica, nem deverei manter segredo de feitos de outros que possam prejudicar à Casa e ao Clã."

Todos os associados do clã são obrigados a relatar toda informação ou descoberta importantes ao seu superior. Na prática, os Tremere são famosos pelos segredos que mantêm. Construir um arquivo mental de segredos, contatos e outras formas de informação é um caminho certo para acumular poder e conseguir promoções.

"Imploro que, se eu quebrar este juramento, seja expulso da Casa e do Clã. Se eu for expulso, que meus irmãos me encontrem e me destruam para que minha vida não continue em degradação e infâmia.

Juntar-se aos Tremere significa juntar-se para sempre. O iniciado jura que, se quebrar seu juramento, ou se for descoberto trabalhando contra os interesses do clã, deve voluntariamente acabar com a própria pós-vida. Uma vez ordenado a reportar-se a Viena, a maioria se resigna e obedece ao chamado. Alguns, porém, escolhem fugir, tentando escapar à ira do Conselho Interno. Rotulados de "rene-

gados", esses magi são presa fácil para qualquer outro Tremere. Apesar de matar um renegado ser tecnicamente permitido, é preferível que ele seja capturado vivo. Depois de enviado a Viena, o renegado é mantido prisioneiro até a próxima reunião ordinária do Conselho Interno, quando seu destino é decidido. Poucos, talvez nenhum, já retornaram de Viena, dando origem ao eufemismo popular "chamado a Viena", usado para qualquer Tremere que tenha subitamente sumido sem explicação.

Capturar e entregar tal renegado resulta em ganho de prestígio no clã equivalente aos crimes e poder pessoal do renegado.

"Reconheço que os inimigos da Casa e do Clã são meus inimigos, que os amigos da Casa e do Clã são meus amigos e que os aliados da Casa e do Clã são meus aliados. Que nós trabalhemos como um e cresçamos saudáveis e fortes."

Apesar de escrita em tempos antigos, esta passagem é normalmente interpretada como uma referência ao Sabá como inimigos e aos integrantes da Camarilla como aliados. Os Tremere são rápidos em apontar a si mesmos como um bastião contra todos os tipos de anarquia.

"Eu faço este juramento no [dia corrente]. Que a desgraça caia a quem me tentar a quebrar este juramento, e que a desgraça caia sobre mim se eu sucumbir a essa tentação."

Uma reiteração final à devoção do iniciado ao clã.

O LAÇO DE SANGUE

Imediatamente após ser Abraçado, o aprendiz deve beber a vitae combinada do Conselho dos Sete. Isto significa que o personagem está a um passo de ser enlaçado ao seu senhor. Também significa que o Conselho tem certo controle sobre ele.

Apesar do clã originalmente ter considerado enlaçar todos os membros completamente, outros clãs reagiram veementemente contra isso. Assim, o clã precisa de alguma justificativa para o Laço de Sangue entre seus membros, e forçar neófitos a beber o sangue de sete Tremere é uma punição comum para crimes.







CAPÍTULO DOIS: CRÔNICAS DOS TREMERE

A feitiçaria é tão duradoura que não admite nenhum tratamento feito por obra humana.

- São Tomás de Aquino, *Sententiae*

Ao contrário da história da maioria dos clãs de vampiros, a história dos Tremere é bem conhecida, documentada e faz até parte da memória de certas testemunhas mortas-vivas. Enquanto as raízes históricas da maioria dos clãs estão perdidas nas névoas do tempo e resultam de rumores e especulações, os primeiros vampiros do clã Tremere não foram Abraçados antes da Idade Média.

A ORDEM DE HERMES

Tremere foi um magus poderoso, líder da Casa Tremere e um dos fundadores da antiga Ordem de Hermes — uma vasta liga de magi que outrora se espalhava por toda a Europa. A Casa Tremere era apenas uma de uma dúzia ou mais de Casas da Ordem, mas também era reconhecida como uma das Casas mais poderosas e traiçoeiras. Ela era frequentemente acusada de espionagem e sabotagem nas tentativas de atingir seus objetivos. É interessante notar que apesar de Tremere estar entre um dos mais ardentes defensores da formação da Ordem de Hermes para pôr fim às rivalidades, às vezes nefastas, entre as Casas, foi o mesmo Tremere quem, em 848 d.C., foi impedido por pouco de tomar o poder da Ordem inteira por meio de força e de trapaças.

Após a virada o milênio (1000 d.C.), a Ordem identificou uma perturbação na matéria-prima da mágica — cha-

mada de *vis* — e detectou tremores no próprio tecido da realidade. Espionagem mística e presságios previram uma ruptura maciça da magia como a Ordem a conhecia; aproxima-se alguma distorção do próprio eixo da magia. Alguns especulavam que essa mudança estava ligada às forças de *Domínio* e *Razão*, forças da ciência e religiões teológicas que minavam a crença do Homem no sobrenatural.

Esta mudança, combinada com a perda de *vis* nas terras natais da Ordem, ameaçava o poder e a imortalidade dos magi, a maioria dos quais tinha vidas altamente prolongadas por poções mágicas e encantamentos. Sem *vis*, os magi Herméticos estavam condenados à mortalidade.

O EXPERIMENTO FATÍDICO

A capela principal da Casa Tremere, Ceoris, localizava-se nas montanhas da Transilvânia, na Europa Oriental, uma terra naquela época ainda assombrada à noite por demônios, lobisomens e mortos-vivos. De acordo com a lenda Tremere, foi o majestoso Goratrix, um dos seguidores mais leais de Tremere, quem, como parte de sua busca pela imortalidade, primeiro iniciou os estudos dos Amaldiçoados. As experiências anteriores, com ervas raras, antigas orações, partes de animais, virgens e bebês, haviam tido pouco proveito.

Descobrimo o esconderijo de um ancião Tzimisce, Goratrix capturou o vampiro, prendendo-o com correntes e encantamentos, e usou tortura e magia de fogo para forçar



o monstro a contar-lhe tudo o que sabia da vida vampírica. Prometendo libertar o Tzimisce, Goratrix forçou-o a Abraçar dois de seus aprendizes, antes de quebrar sua palavra e matar o monstro. Os dois ex-aprendizes, agora transformados em vampiros, foram levados à capela de Goratrix e as experiências sérias começaram.

Um ou dois anos depois, em 1022, Goratrix anunciou a seu mestre, Tremere, que descobrira o segredo da imortalidade dos vampiros, e mais, que encontrara uma forma de induzi-lo entre os magi da ordem. Reunindo seis dos seus seguidores mais fiéis, Tremere correu para a capela de Goratrix, na montanha. Os preparativos para o ritual começaram quase imediatamente e, em questão de horas, o sofrimento que Goratrix, o Experimentador, infligiu aos vampiros-aprendizes cativos, chegou ao fim. O sangue drenado do par assassinado foi preparado da maneira prescrita e, após um longo ritual, o vitae foi ingerido por Tremere e seus sete seguidores mais fiéis.

A poção atingiu-os como marretas, queimando suas gargantas com fogo. Quando retomaram a consciência, estavam mudados. Apesar de, como Goratrix prometera, terem conseguido a imortalidade, isso havia custado suas almas — eles haviam se tornado vampiros completos. A maioria ficou chocada pela mudança; alguns, como Etrius, ficaram horrorizados com o que haviam se tornado, mas Tremere permaneceu calmo e filosófico. Mais tarde correram rumores entre alguns dos seguidores, de que seu mestre sabia desde o começo qual seria o resultado da experiência, e que ele e Goratrix conspiraram para converter o círculo de magi em um ninho de vampiros mortos-vivos.

Após se recuperarem e aprenderem tudo o que precisavam saber, os magi transformados em vampiros retornaram para suas capelas jurando manter suas novas identidades em segredo. Mas logo começaram a se espalhar boatos entre as capelas Tremere e o resto da Ordem. O papel da Casa Tremere na Guerra dos Cismas uma década antes, que causara a morte de dúzias de magi e centenas de mundanos, foi reavaliado. Alguns dizem que a casa druídica Díedne havia sido destruída para que os Tremere pusessem as mãos em alguma coisa que os havia ajudado a fazer a mudança.

A ASCENSÃO DA CASA TREMERE

Gradualmente, Tremere e seus sete seguidores espalharam a maldição do vampirismo por toda a Casa, mas logo começaram a se desenvolverem disputas internas: Goratrix estava em um extremo, exigindo a infecção do total da Casa o mais rápido possível; a outra posição era representada por Etrius, que se preocupava com as implicações morais e éticas de forçar o vampirismo em vítimas inocentes. A discussão logo se transformou em rivalidade aberta. Principalmente Etrius sofreu uma série de ataques psíquicos lançados sobre ele pelo abertamente malévolo Goratrix. A estabilidade de todo clã logo estava ameaçada, e Tremere foi forçado a chamar seus sete seguidores à sua capela para pôr um fim em suas brigas. Há muito correm boatos de que Tremere forçou o

Laço de Sangue com os sete nessa ocasião, boato insistentemente negado pelo clã até hoje. O Laço de Sangue é expressamente proibido pelo Código dos Tremere. Apesar dessa reunião ter posto fim aos conflitos abertos, rumores sobre as atividades da Casa continuaram a se espalhar pelo resto da Ordem. Os dissimulados Tremere foram acusados de muitas coisas, entre elas, Diabolismo. Tremere negou a acusação. Continuando a espalhar paulatinamente a maldição do vampirismo entre os integrantes de seu círculo, os Tremere fizeram grandes esforços para esconder a verdadeira natureza de suas atividades de seus colegas magi.

Mas havia outros, fora da Ordem de Hermes, que também estavam preocupados com as atividades dos Tremere. O clã vampiro Tzimisce, há muito regentes de fato dessa parte da Europa oriental, estavam de prontidão em relação aos magi Tremere já há algum tempo. Agora que esses feiticeiros haviam abraçado o vampirismo, os Tzimisce temiam que os Tremere se tornassem mais poderosos do que eles. Aliando-se com os vampiros Nosferatu e Gangrel locais, os mortos-vivos unificados começaram a organizar ataques às capelas Tremere mais isoladas. Os magi provaram-se difíceis de capturar ou matar e uns poucos deles — vampiros ou não — conseguiram escapar. Os guardas e servos humanos, porém, provaram ser presas fáceis. As capelas atacadas eram quase sempre abandonadas; os Tremere perceberam que eram incapazes de se defender apropriadamente. O clã estava sendo paulatinamente reduzido, e capela após capela caía ante os ataques incansáveis liderados pelos Tzimisce.

A capela de Goratrix, bem defendida e escondida no alto das montanhas, resistiu por mais tempo. Sozinho e sitiado, o infatigável Goratrix trabalhou febrilmente em seu laboratório de alquimia, fazendo experiências e mais experiências com vampiros Tzimisce e Nosferatu capturados. O longo cerco foi finalmente quebrado quando Goratrix soltou as "Gárgulas", monstros semi-inteligentes criados pelo magus a partir dos vampiros cativos. Insuflados com ódio pelos vampiros dos quais nasceram, as perversas Gárgulas provaram ser ótimas guardas e sentinelas, protegendo as capelas Tremere de ataques futuros dos mortos-vivos.

DIABLERIE

Com seu domínio mais uma vez estabilizado, Tremere voltou sua atenção ao estudo dos vampiros e de sua história, aprendendo muito sobre o sangue e a herança negra que ele carrega. Ficou surpreso com quão poderosos os anciões são, em comparação com os outros vampiros; depois aprendeu como o sangue vampírico enfraquece de geração para geração. Ele descobriu pistas perdidas sobre vampiros poderosos escondidos em locais secretos em todo o mundo. Seres tão antigos que eram chamados de Antediluvianos. Destruir tal criatura e beber seu sangue lhe transferiria toda a sua força e poder e, pensou o magus, poria seu clã de vampiros em pé de igualdade com os outros. Tremere resolveu transformar-se ele próprio num Antediluviano.

Usando rituais e encantamentos, Tremere e seus seguidores mais próximos localizaram o santuário de diversos Antediluvianos adormecidos. Em 1133, Tremere finalmente es-

colheu Saulot, fundador do misterioso e místico clã Salubri, como sua vítima. Fracamente guardado, Saulot parceria o mais fácil de dominar e destruir. Tremere, mais uma vez acompanhado de seus sete principais seguidores, encontrou a tumba do ancião escondida na face de uma montanha. Entrando, encontraram pouca resistência e descobriram o fundador Salubri adormecido dentro de um grande sarcófago de pedra. Com a pesada tampa de pedra posta de lado, Tremere hesitou apenas um segundo antes de cravar os dentes na garganta do ancião em torpor. O Antediluviano ofereceu pouca resistência, logo sucumbindo e morrendo com uma expressão surpreendentemente pacífica no rosto. Apenas quando Tremere levantou-se novamente, descobriu, para seu horror, que um terceiro olho estava aberto na testa de Saulot, e que agora olhava pacificamente para ele.

Ninguém jamais falou sobre o que viu ali. Eles fecharam rapidamente o sarcófago e fugiram da montanha, mas o significado do aparecimento daquele terceiro olho na testa de Saulot, e a veracidade desse evento, há muito tem sido motivo de discussão.

Pouco depois do acontecido, o próprio Tremere começou a mostrar uma tendência a cair em torpor, passando por períodos de sono profundo que às vezes duravam semanas ou meses. Durante esses períodos, ele deixava a responsabilidade da administração do clã nas mãos de seus sete fiéis seguidores. Tremere encarregou-os de guiar e moldar o clã numa organização poderosa e coesa e estruturou sua visão como as linhas de uma pirâmide. Os períodos de sono profundo de Tremere aumentaram, às vezes estendendo-se por anos entre períodos de vigília.

Entregues à sua própria sorte, o velho rancor renasceu entre os sete, divididos entre velhas linhas de ação. O impetuoso Goratrix continuou a se opor ao sempre cauteloso Etrius. Meerlinda atuava como mediadora entre as duas facções.

De modo a limitar seus próprios conflitos, o grupo dividiu o mundo conhecido entre si. Meerlinda foi escolhida para administrar as Ilhas Britânicas, Goratrix foi mandado à França e os outros foram despachados a diversas partes da Europa. Etrius, o cauteloso, foi escolhido para dirigir as operações dos Tremere na Transilvânia e adjacências. Ele deveria ficar na velha capela nas montanhas, e foi encarregado também da guarda de seu líder adormecido, Tremere. O Conselho, então, decidiu promover encontros formais. Eles eram feitos sempre que os acontecimentos o exigissem, pelo menos uma vez por ano, ou por ordem de Tremere, quando estê estava acordado.

CONTRA A INQUISIÇÃO

Em 1205, o Papa Inocêncio III instigou a Quarta Cruzada, um movimento incumbido de erradicar os heréticos Cátaros de Languedoc. Animada por seu sucesso, a Igreja iniciou uma série de perseguições que, em última instância, resultaram em Inquisições completas. Muitos dos magi restantes da Ordem de Hermes foram presos e julgados, e suas capelas foram queimadas. Os mágicos foram condenados como o mal, como consortes do demônio, uma reputação devida parcialmente às depravações dos vampiros Tremere.



Irritado por essa intrusão naquilo que Goratrix considerava seu território, ele infiltrou-se na Igreja, usando Dominação e outras mágicas para trazê-la sob seu controle. Pensa-se que foram as ações de Goratrix, e sua falta de tato e sutileza que chamaram a atenção da Igreja e do Estado para diversos vampiros e magi, o que agravou a perseguição da Inquisição.

Goratrix escapou por pouco de ser descoberto durante um ataque ao seu círculo nas primeiras horas da manhã e, caçado e perseguido pelos Inquisidores, foi forçado a deixar a França na primeira oportunidade. Uma reunião de emergência, convocada na Transilvânia para considerar a situação, decidiu que Goratrix havia passado dos limites, arriscando a segurança do clã. Ele foi ordenado a renunciar à sua autoridade. Goratrix argumentou longamente e com veemência, berrou e esperneou, mas sem sucesso. Acreditando que os outros Conselheiros planejavam destruí-lo, fugiu da capela, desaparecendo nas florestas das montanhas orientais. Grimgroth, anteriormente o magus-vampiro de Mistridge, foi escolhido para substituir o renegado Goratrix e enviado à França.

Porém, a Inquisição continuou a ganhar força, e muitos vampiros de diferentes clãs tiveram seus esconderijos descobertos e foram destruídos. Neófitos privados de seus mestres pelas lâminas das espadas de zelotes religiosos declararam guerra à humanidade, alegando que o antigo Código de Caim estava obsoleto. Eles começaram os primeiros movimentos anarquistas.

As Guerras Inquisitoriais varreram os séculos XIII e XIV. Seus líderes expuseram e executaram mortos-vivos e magi indiscriminadamente, destruindo esconderijos e capelas sempre que eram encontradas. Apesar da confusão, um

número considerável de capelas Tremere permaneceram intocadas, levando à especulação de que os Tremere teriam uma possível aliança com os destruidores.

Vampiros expulsos de seus lares invadiam os territórios de outros vampiros, forçando-os a lutarem por seus pescoços. Perigosos bandos de anarquistas varriam as ruas e estradas à noite, atacando humanos e vampiros sem distinção, e os quase desconhecidos Assamitas começaram a deixar seu refúgio nas montanhas para satisfazer seu gosto pela diablerie. Com o crescimento da loucura, os Tremere, apesar de sua cuidadosa dissimulação e constante aumento de influência sobre os assuntos dos Homens, começaram a se preocupar em acalmar a tempestade. Mesmo suas servas Gárgulas começaram a falhar-lhes; as criaturas já exibiam sinais de uma teimoso livre-arbítrio.

AS RAÍZES DA CAMARILLA

Os Tremere costumam dar-se o crédito pela formação da Camarilla, alegando que eles mandaram mensagens secretas a certos líderes de outros clãs de vampiros, sugerindo que a cooperação entre os clãs poderia ser a solução para seus problemas.

Em 1394 foi convocado um encontro de anciões dos clãs. Acredita-se que esse encontro tenha sido arranjado por Meerlinda. Neste encontro, o líder Ventrue, Hardestadt, foi o primeiro a propor uma liga similar à moderna Camarilla, mas não foi tomada nenhuma atitude imediata para a formação da associação. Hardestadt foi assassinado no

ano seguinte, após seu castelo ser atacado por anarquistas liderados pelo Brujah Tyler, e a proposta parecia esquecida. Poucos sabiam que entre os vampiros assassinados naquela noite estava um Lorde Tremere que há muito vinha agindo como consultor particular do líder Ventrue.

Após a morte de Hardestadt, a idéia de uma liga de vampiros não deu um passo por mais de 50 anos. Os anciões debatiam cada aspecto de seu valor ou, como os anarquistas dizem, esperavam as ordens de seus mestres. Os vampiros não reagiram até que os anarquistas destruíram o Antediluviano Tzimisce. Mais uma vez, eles tentaram formar uma aliança entre seus clãs díspares. Em 1450, o Toreador Rafael de Corazón finalmente fez seu famoso discurso, repetindo vezes sem conta a Quinta Regra do Código de Caim, que levou à Camarilla e à Máscara.

Apesar de seu papel na formação da Camarilla — ou talvez por causa dele — os Tremere continuaram sendo considerados o clã mais suspeito. Ouvia-se histórias sobre como Tremere havia se aproveitado da antiga e semelhante Ordem de Hermes. Também correram boatos sobre as últimas tentativas do clã de tomar controle da Ordem. Mesmo quando os Tremere lançaram os encantamentos forçando os Assamitas a abandonarem a prática da diablerie, foi dito à boca pequena que eles aproveitaram a oportunidade para assumir o controle mágico sobre os Assamitas. De fato, logo os Tremere pararam de se vangloriar por terem sido responsáveis pela formação da Camarilla, percebendo como seus motivos altruístas estavam sendo distorcidos e difamados.

Não obstante, a nova Camarilla provou ser eficaz, unindo os clãs em ação comum contra os anarquistas e o Sabá,

e permitindo minimizar os piores efeitos da Inquisição. Os Tremere tiraram vantagem da calmaria e começaram a se infiltrar nas instituições da humanidade: política, comércio e a Igreja.

O FIM DA ORDEM

Com o passar das décadas e o enfraquecimento do vis, as antigas Casas da Ordem de Hermes lentamente desapareceram. Alguns mágicos puseram a culpa pelo declínio da magia no crescimento da Razão, e apontaram os Tremere como os culpados. Afinal, eles apoiavam abertamente as universidades e lutavam contra a superstição, tudo para reforçar a Máscara. Quanto mais as pessoas acreditavam na ciência, menos valor elas davam às superstições associadas aos vampiros.

Os magi sobreviventes, porém, viram um propósito mais sinistro. Conforme a mágica do mundo se esvaía, eles tornavam-se menos poderosos e, em breve, os Tremere seriam os únicos magi capazes de fazer as velhas mágicas. Mais tarde, a Ordem tornou-se uma das mais poderosas Tradições dos magos, mas tinha apenas uma fração de seu antigo poder. Nesta época, todos os magi Tremere já haviam se tornado vampiros e nenhum se uniu à nova Tradição. Na verdade, diversos magos alegam que os Tremere tinham um complô com uma força conhecida como Tecnocracia. Alguns alegam que as duas forças ainda são aliadas...

A MUDANÇA PARA VIENA

Rumores estranhos começaram a rodear a principal capela Tremere na Transilvânia naquela época. O pior deles dizia que certa mudança havia ocorrido à figura adormeci-





da de Tremere. Indiferente a isso, nos anos seguintes Etrius mudou o quartel-general para sua própria capela, que ainda subsistia em Viena, onde ele sentia que podia melhor proteger seu líder adormecido.

O NOVO MUNDO

No início do século XVI, muitos países começaram a explorar o Novo Mundo, e alguns Tremere previram que certas porções dele teriam grande concentração de vis. Meerlinda, através do Dr. John Dee, encorajou a exploração britânica das novas terras. Por volta do século XVII, os primeiros colonos permanentes chegaram às costas do Novo Mundo. Descendentes de ingleses, esses colonos Peregrinos e Puritanos ficaram sob a responsabilidade da Conselheira Meerlinda.

Xavier de Cincao, que comandava os Tremere na Espanha, teve menos sucesso, embora a Espanha tenha liderado a corrida da colonização. Toreadores e Ventrue já haviam tomado controle do Novo Mundo, e Xavier viu-se enfrentando oposição a cada passo. Por esse motivo, os Tremere nunca foram tão poderosos na América do Sul como no Norte.

Mesmo assim, durante os 100 anos seguintes, a riqueza potencial e o poder dos dois continentes ocidentais evidenciaram-se, tornando necessário um remanejamento das responsabilidades do Conselho Tremere. Criou-se uma nova graduação entre Conselheiro e Alto Lorde: Pontifex. Os próprios Conselheiros ganharam vastos territórios para coordenar — em alguns casos, continentes inteiros. A América do Norte foi dada a Meerlinda. Inicialmente vista por seus pares como uma renegada exilada em uma terra primitiva, desde então ela tem-se provado a mais esperta de todos, por ter aceito o cargo. Sua posição de controle no EUA trouxe-lhe grande poder.

A Europa foi dividida entre Oriental e Ocidental, com responsabilidades concedidas a Etrius e Grimgroth, respectivamente. Outros foram enviados à América do Sul, África do Norte, Oriente Médio e Ásia. Ao mesmo tempo, os Conselheiros mudaram sua reunião formal de anual para decenal.

A VOLTA DE GORATRIX

Mais ou menos em meados do século XVIII, notou-se que diversos jovens Tremere tinham sumido inexplicavelmente. Depois de uma investigação árdua, descobriu-se que Goratrix, escondido nas montanhas da Europa Oriental, havia-se juntado ao Sabá, podendo ser o responsável por essas deserções. Ele é o líder de seu próprio círculo, a Casa Goratrix, e seus leais seguidores antitribu atuam agora como conselheiros e assessores dos líderes do Sabá no Velho e no Novo Mundo. Desde a descoberta da casa Goratrix, os Conselheiros Tremere, liderados pelo próprio, marcaram as testas dos seguidores de Goratrix com um símbolo visível a qualquer magus Tremere.

ACONTECIMENTOS RECENTES

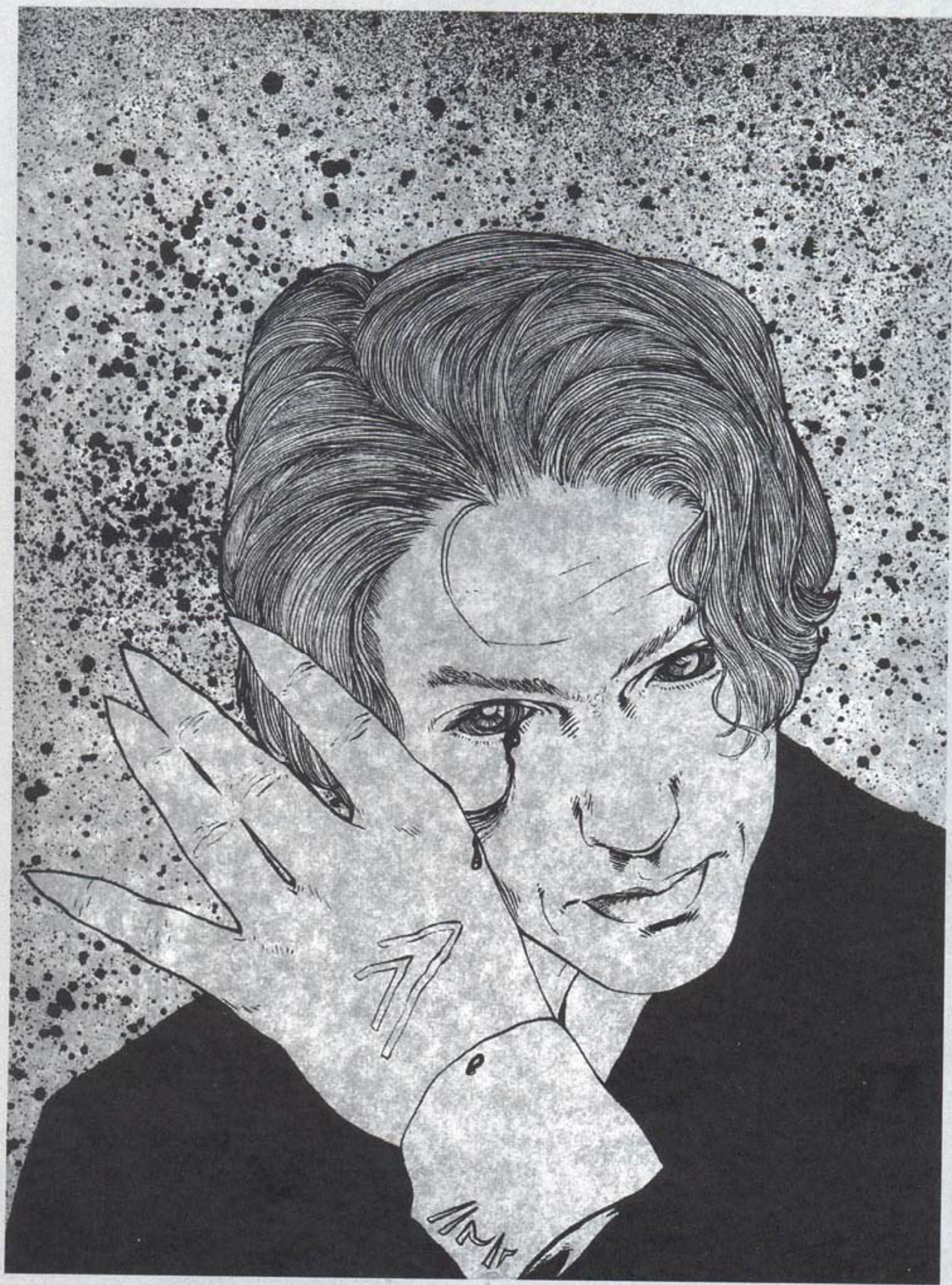
Uma crise recente forçou a chamada dos sete Conselheiros a Viena para uma sessão de emergência. Nenhum pronunciamento formal foi feito com relação à causa do encontro, apesar de um aumento na atividade dentro e ao redor das capelas indicar que algo esteja acontecendo. E, claro, os boatos correm soltos. O pior deles diz que Etrius, que guarda o Tremere adormecido, descobriu que o caixão não guarda mais o corpo do feiticeiro vampiro, mas um grande verme branco de aspecto repugnante. Alguns alegam não ser um verme na verdade, mas meramente um estágio de pupa que prenuncia uma transformação ainda pior.

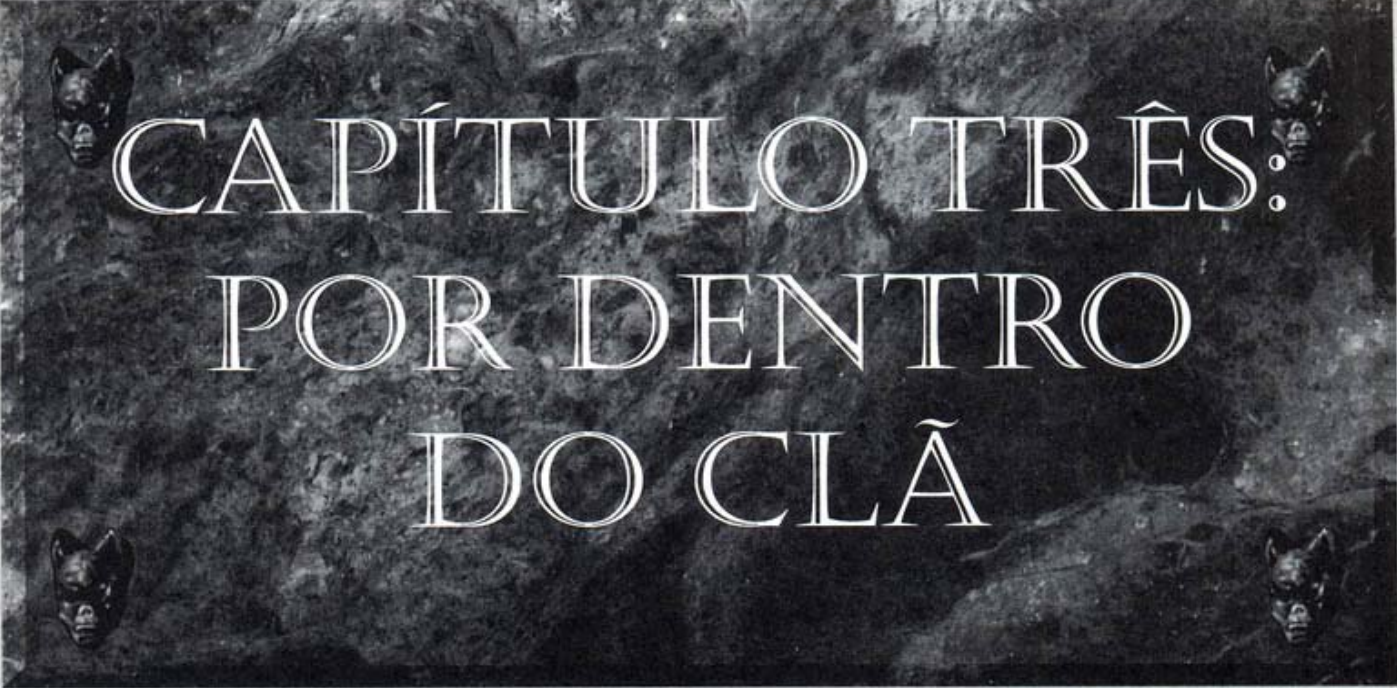
BOATOS

Nenhum outro clã é visto com tanta suspeita e desconfiança como o Tremere. Como resultado, boatos sobre o clã vêm à tona constantemente, sempre encontrando alguém disposto a acreditar. Os Tremere já foram acusados de tudo, desde a Segunda Guerra Mundial até os piores programas de televisão. Alguns dos boatos mais populares:

- Etrius, da capela de Viena, viu o que repousa no caixão de Tremere. Alguns dizem que é um grande verme.
- O Tremere adormecido compartilha sua mente com vários membros do Conselho dos Sete, agindo e percebendo através de seus corpos.
- O insano Tremere está magicamente preso nas catacumbas sob a capela em Viena. Alguns dizem ser para seu próprio bem.
- O Tremere adormecido adquiriu um terceiro olho em sua testa.
- As Gárgulas estão fazendo planos secretos para atacar e varrer os Tremere da Europa. Alguns dizem que o Sabá está por trás delas.
- O grande esquema da pirâmide é parte de um segredo chamado de "regra dos sete". Quando cada Lorde reger sete capelas, e cada capela tiver sete magi, o momento dos Tremere emergirem como senhores do mundo terá chegado.
- Vampiros Tremere enviados a Viena são mortos e devorados pelo próprio Tremere.
- As gárgulas escondidas nas montanhas vêm se reproduzindo. Um grande ninho cheio ovos repousa escondido numa caverna, esperando o momento de chocar.
- O encantamento lançado sobre os Assamitas permite aos Tremere controlá-los.
- O misterioso St. Germain aperfeiçoou uma poção que elimina a necessidade dos vampiros por sangue.
- Há espiões Giovanni entre as fileiras dos Tremere.
- Satã tem recrutadores trabalhando entre as fileiras dos Tremere.
- Ao trabalhar com o Sabá, Goratrix está apenas seguindo as ordens de Tremere, e o clã planeja um dia controlar a Camarilla e o Sabá.







CAPÍTULO TRÊS: POR DENTRO DO CLÃ

*As poderosas pirâmides de pedra
que cortam os ares do deserto como uma cunha,
Quando vistas de perto, e melhor conhecidas,
Não passam de gigantescas escadarias
- Henry Wadworth Longfellow,
"The Ladder of St. Augustine"*

A ESTRUTURA DO CLÃ

Os Tremere adoram usar símbolos. A estrutura interna da Ordem é comparada a uma pirâmide em sua forma mais simples e poderosa, representando a força disponível aos Tremere se eles continuarem unidos. A estrutura interna é comparada a uma teia: ela alcança todas as direções, tocando tudo. Puxando habilmente uma de suas pontas, pode-se mudar o curso dos eventos, beneficiando assim o clã.

ESTRUTURA INTERNA — A GRANDE PIRÂMIDE

A comparação dos Tremere com uma pirâmide iguala todos os membros a um bloco único que ajuda a apoiar ao mesmo tempo em que é apoiada pelo todo. O respeito pela estrutura é exigido sempre. Apesar de eventualmente recompensar um rebelde ocasional cujas ações e iniciativas provaram ser vantajosas para o clã, o mesmo clã é rápido em punir aqueles cujo comportamento enfraqueça a estrutura.

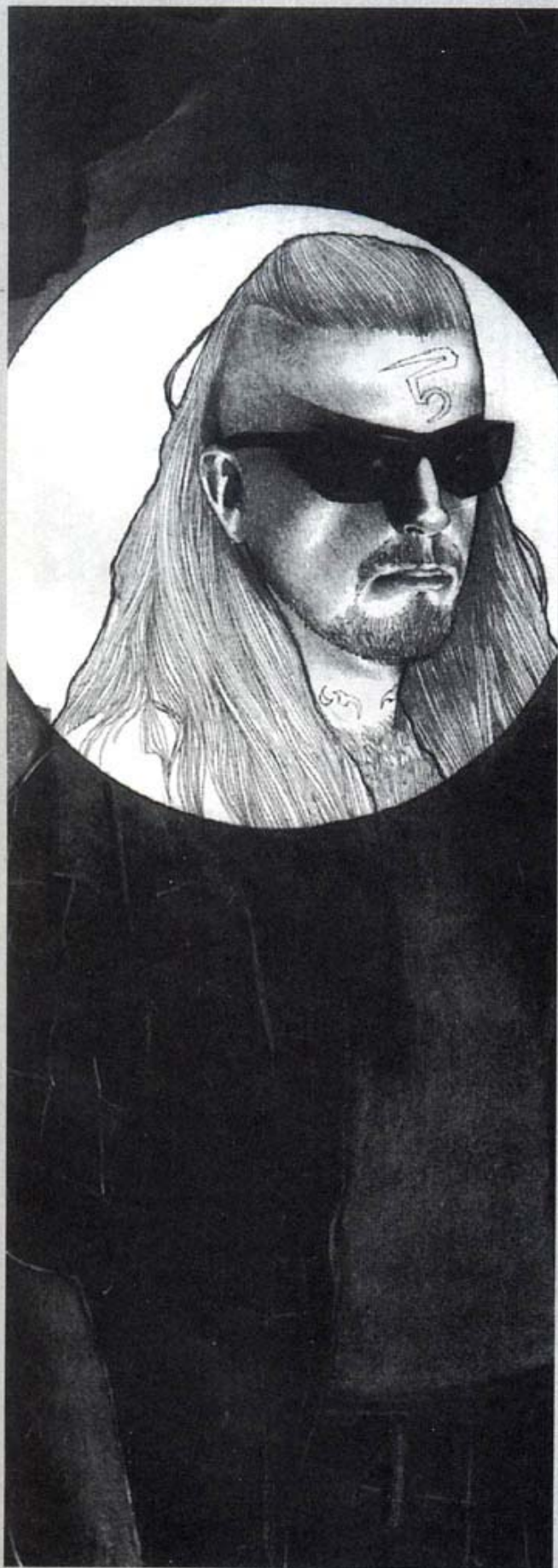
Cada nível da pirâmide contém Sete Círculos de Mis-

térios. Cada um deve ser dominado antes que o vampiro possa candidatar-se a avançar ao nível seguinte.

APRENDIZ

Os aprendizes, às vezes chamados de neófitos, são os blocos mais inferiores da estrutura. Um vampiro recém-criado é iniciado no clã sendo forçado a beber o sangue do ancião misturado com uma tintura supostamente feita do sangue combinado dos Conselheiros Internos e do próprio Tremere. Os aprendizes são obrigados a seguir as ordens de seu Regente, o magus que governa a capela à qual eles foram introduzidos. Os aprendizes devem prestar obediência a quaisquer magi de nível superior ao seu, e qualquer infrator desta regra é punido severamente.

O nível de aprendiz, como todos os outros, é dividido em sete níveis, chamados Sete Círculos de Mistérios. O aprendiz deve ser iniciado gradualmente em cada um desses Sete Círculos antes de ser considerado passível de promoção a Regente. Conforme progredirem, os aprendizes ganham influência e liberdade. Os neófitos do Primeiro Círculo devem encontrar-se com seu ancião uma vez por semana quando a capela local faz a convocação. Os aprendizes que tenham alcançado o Sétimo Nível são nominalmente independentes. Os Tremere deste nível que morem



em sua capela, freqüentemente gozam de tanta influência e poder quando o próprio Regente.

REGENTE

Os regentes governam capelas individuais. São responsáveis pelas atividades de todos os aprendizes que morem dentro de uma área específica à volta da capela. Esta área é conhecida como Província. Quase toda grande cidade tem ao menos uma capela, às vezes mais.

Os Regentes são obrigados a reunir-se formalmente com seu Lorde, na capela deste, uma vez por ano.

LORDE

Um Regente que tenha atingido o Sétimo Nível está apto a ser promovido a Lorde, às vezes chamado de Alto Regente. Um Lorde normalmente comanda diversas capelas e é responsável pelas ações de todos os Tremere dentro desta área, chamada de Comarca. As Comarcas podem ser definidas geograficamente, como pequenas porções de grandes países ou mesmo pequenos continentes. Outras Comarcas podem ser definidas em função de coisas como uma indústria, comércio ou governo. Estas não estão necessariamente restritas a nenhum território definido.

Embora estejam freqüentemente em contato com seus mestres Pontifex, aos Lordes é exigida presença nas reuniões formais a cada três anos na capela do Pontifex.

PONTIFEX

Quarenta e nove vampiros Tremere têm o título de Pontifex. Cada um é responsável por vasto território geográfico ou monitora e manipula certo segmento do governo, indústria ou outra esfera de influência. Suas áreas de responsabilidade são chamadas Ordens. Há sete Pontífices na América do Norte. Cinco são responsáveis por grandes territórios geográficos e, dos dois restantes, um é responsável por assuntos políticos, enquanto o outro lida com os negócios e o comércio.

Os Pontífices são requisitados a viajar à capela de seu Conselheiro uma vez a cada sete anos para prestar obediência formal e discutir planos futuros.

CONSELHEIRO

O Conselho Interno dos Sete é composto por alguns dos mais antigos seguidores de Tremere. Entre eles estão alguns dos primeiros magi a tornarem-se vampiros. Cada Conselheiro é responsável por vasta área geográfica, freqüentemente um continente inteiro, incluindo todo o comércio e política dentro da região. Supõe-se que eles estejam em constante contato telepático um com o outro, mas a verdade é desconhecida.

O Conselho Interno reúne-se formalmente uma vez a cada dez anos. A localização é sempre a antiga capela Tremere de Etrius em Viena, Áustria.

AVANÇO

A promoção entre os Sete Mistérios de cada nível é mais uma questão de prestígio no clã do que de proficiência mágica. Esforços para trazer vantagens ao clã são altamente valorizados, e alcançar níveis mais altos exige façanhas mais espe-

taculares. A iniciação em um Círculo de Mistério superior requer um tribunal composto dos superiores imediatos do candidato e pelo menos dois outros magi de nível superior. As qualificações do candidato são discutidas, e uma entrevista pessoal é por vezes conduzida. Um candidato que ganhe a promoção passa por um curto rito formal de iniciação e recebe um medalhão identificando seu nível. O medalhão é usado em ocasiões formais ou sempre que o magus quiser, e os nomes daqueles que o promoveram são incrustados por meios mágicos no desenho do medalhão.

O avanço pelos Sete Círculos de cada nível pode se dar às vezes rapidamente, dependendo da habilidade e astúcia do indivíduo, mas a promoção a um nível superior pode levar mais tempo. Apesar de um aprendiz do Sétimo Círculo ser tecnicamente qualificado para promoção, pode levar anos antes que se apresente uma oportunidade de liderar uma capela. Um Regente em potencial pode receber permissão para estabelecer uma nova capela, mas é mais provável que ele tenha que esperar pela morte de um dos Regentes ou pela promoção de um Lorde. Em uma hierarquia povoada por imortais, tais oportunidades não são nada freqüentes, e os candidatos em potencial são quase sempre rivais ferrenhos por essas posições. A corrida pela posição é mais importante que tudo, e o conhecimento completo da política interna do clã é essencial. A exposição de transgressões passadas é o meio preferido usado por candidatos para desqualificar um ao outro. Traições desse tipo são permitidas, mas essa tática nunca deve pôr o clã em perigo. Aqueles que são apanhados forjando inverdades, ou qualquer coisa que ponha em risco a unidade do clã, são punidos com severidade.

A competição entre Lordes e Pontífices é ainda mais encarniçada. Apesar de nunca provado, há um boato comum entre os aprendizes que os anciões entregam-se a uma forma de duelo entre feiticeiros chamado de "certame". Sendo ou não verdade, um Regente que tenha perdido sua posição de chefe de uma capela costuma ser autorizado a voltar ao status de não-Regente. Aqueles que perdem posições mais altas, porém, raramente são vistos de novo, dando origem à expressão "chamado a Viena", usada quando se comenta sobre magi graduados que desapareceram de forma súbita e misteriosa.

ESTRUTURA EXTERNA — A GRANDE TEIA

Mais do que qualquer outro clã, os Tremere entranharam-se no mundo do Rebanho. Através de uma rede cuidadosamente estruturada de capelas ao redor do globo, os Tremere exercem controle sobre as esferas de comércio, negócios, política e religião, usando-as para satisfazer os objetivos da Camarilla e, é claro, as necessidades dos próprios Tremere.

UM EXEMPLO NORTE-AMERICANO

O continente norte-americano, com exceção do México, está sob controle de um única Conselheira; Meerlinda,





anteriormente das Ilhas Britânicas, e uma dos sete seguidores originais de Tremere. Apesar das capelas Tremere terem sido estabelecidas bem cedo no Novo Mundo, não foi antes do fim do século XVIII que a América do Norte e do Sul estabeleceram-se como novos territórios, separados e distintos dos países europeus que os colonizaram, e atribuídos a conselheiros individuais. Essas atribuições foram vistas de início quase como uma forma de exílio, mas o rápido crescimento dessas novas terras — especialmente a América do Norte — trouxe uma quantidade imensa de poder àqueles que as controlavam.

Meerlinda tem seu quartel-general em Dalas, Texas, mas costuma viajar pelo continente. Ela também começou a passar muito tempo na Europa. Com direito a sete Pontífices, dividiu seu território em sete Ordens. Cinco são territoriais: as Ordens Ocidental e Oriental do Canadá e as Ordens Ocidental, Central e Oriental dos Estados Unidos. Comércio e negócios foram estabelecidas como uma quarta Ordem, enquanto os diretores de política e religião formaram a quinta.

Estas duas últimas Ordens não têm fronteiras territoriais e podem estabelecer capelas onde quer que os Tremere julguem necessárias. Apesar da cooperação entre capelas ser a regra básica dos Tremere, suas atitudes naturalmente competitivas fazem dessa combinação de Ordens territoriais e não-territoriais em uma mesma área uma fonte infundável de disputas sobre direitos e responsabilidades. Os Pontífices devem resolver seus próprios problemas, mas frequentemente precisam chamar sua conselheira para arbitragens.

Para aumentar a confusão, os Pontífices territoriais são encorajados a estabelecer o que se chama de "capelas de missão" — localizadas fora de seus próprios territórios geográficos. Essas missões são designadas com um conjunto especial de direitos e regras, similares àquelas de embaixadas diplomáticas de países estrangeiros. Apesar de tais capelas de missão terem resultado em disputas adicionais, os anciões têm encorajado a prática, jogando com o medo e a paranóia, usando um grupo para espionar o outro, e evitando que uma só facção ganhe poder demais. Complicada como possa ser a organização da América do Norte, os laços inter-capelas criados entre a Europa Oriental e Ocidental são quase incompreensíveis.

Cada Pontífex comanda sete Lordes. Os Lordes das Ordens geográficas comandam áreas especificamente demarcadas. Na América do Norte, elas geralmente cobrem vários estados. As Ordens não-territoriais designam a seus Lordes as responsabilidades que o Pontífex quiser, frequentemente alterando-as para refletir as mudanças nas tendências do governo e negócios.

PONTÍFICES DA AMÉRICA

Meerlinda controla sete Pontífices. Apesar de terem sido feitos esforços para equilibrar o poder e as responsabilidades dessas Ordens, os acontecimentos provaram o contrário. Como requeria a época, a preferência foi dada ao território físico, e cinco Pontífices foram agraciados com vastas extensões de terra para manter e desenvolver. Apesar do crescimento e expansão terem sido rápidos, o aumento imprevisto do comércio de longa distância e a política inter-

nacional deslocaram o equilíbrio do poder para as mãos dos dois Tremere que controlavam os negócios e o governo: John Diamond e Peter Dorfman, respectivamente.

A incapacidade do Canadá de se desenvolver segundo as linhas dos EUA levou à decisão de remover o controle do governo canadense de Dorfman e transferi-lo para o controle conjunto dos dois Pontífices canadenses. Espera-se destes, porém, cooperação total com as demandas do governo americano, muito mais poderoso e influente. Até agora, os dois têm demonstrado disposição de concordar em quase todos os pontos de maior importância.

JOHN DIAMOND

Diamond é provavelmente o mais poderoso Tremere nascido na América. Ele recebeu seu Abraço diretamente das mãos de Meerlinda pouco depois dela ter chegado à América. Nativo de Marblehead, Massachusetts, Diamond era um "feiticeiro" bem conhecido, freqüentemente requisitado pelas pessoas da cidade para solucionar mistérios e crimes pequenos. Uma vez ele usou seus poderes para forçar um homem acusado de ter roubado a lenha de uma viúva a andar por toda a cidade carregando uma grande tora de madeira. Quando as chuvas chegavam, Diamond escalava o topo do velho Monte Burying e, entre sussurros às pedras e gritos aos céus, guiava os barcos da frota pesqueira de Marblehead a um porto seguro. Meerlinda percebeu seu potencial, procurou-o e trouxe-o para o clã.

Diamond está encarregado da indústria e comércio norte-americano e mora em uma capela em Bridgeport, Connecticut — o mais perto da Bolsa de Valores de Nova Iorque que ele acha seguro. Correm boatos, porém, que ele visita freqüentemente a cidade de Nova Iorque, apesar de seus controladores do Sabá.

Invejado há muito por outros Pontífices norte-americanos — que o vêem como marionete de Meerlinda — esteve sob fogo cerrado em anos recentes, devido parcialmente à constantemente vagarosa economia americana. Diamond alega ser ainda incapaz de penetrar nas cortinas que obscurecem o poder real por trás do súbito crescimento do Japão e subsequente enfraquecimento da economia dos EUA.

A rede de Diamond é dividida entre sete categorias de indústria e manufatura, com várias capelas espalhadas pelo continente. Ele tem tido problemas particulares nas últimas décadas, com as muitas novas capelas estabelecidas na Costa Oeste. Talvez influenciados por anarquistas, os Lordes sobreponem-se à sua responsabilidade nas companhias de computadores e nas indústrias aeroespaciais, de filmes e de comunicações. Esses dirigentes são difíceis de se lidar. A viagem através do país é árdua, e os Lordes mais isolados tendem a seguir seus próprios caminhos. Diamond tem pedido repetidamente a ajuda do Pontífice dos EUA Ocidental, Abe Powell, que vive na capital do estado, Sacramento, mas Powell alega que suas mãos estão atadas. Ele diz ter forte influência no vale central agrícola, mas enfrenta problemas para controlar as áreas costeiras, incluindo Los Angeles e São Francisco.

PETER DORFMAN

Dorfman tem sua capela em Washington, capital do governo americano, onde ele exerce sua influência sobre

políticos, mídia e afins. Manipulando as cordinhas do governo federal, ele exerce grande controle até sobre assuntos internacionais. Sua superior, Meerlinda, já foi avisada pelo Conselho Interno para vigiá-lo. O principal rival de Dorfman é Powell, Pontífice dos EUA Ocidental. O quartel-general de Powell fica em Sacramento, Califórnia. Pontífices territoriais têm o direito de controlar os governos estaduais e locais. Powell tem controle direto sobre o governo da Califórnia — um estado com 30 milhões de habitantes, um oitavo do país inteiro — e, já foi difícil para Dorfman lidar com ele no passado. Mais uma vez, a culpa recai sobre influência anárquica.

A CAPELA

Encontra-se capelas individuais na maior parte das grandes cidades da América. Cada capela é dirigida por um Regente. Normalmente apenas o Regente, e possivelmente um aprendiz de alto nível, moram de fato na capela, enquanto outros são obrigados a estabelecer suas próprias residências. Há, é claro, numerosas exceções a essa regra. Uma capela é responsável por quaisquer aprendizes que estejam sob sua tutela.

As regras de hospitalidade se aplicam, e as capelas são obrigadas a dar abrigo — e até refúgio — a Tremere de fora de seu território. Porém, é permitido ao Regente recusar hospitalidade se ele tiver razão para acreditar que tal ato possa pôr em perigo a segurança de sua capela ou do clã.

As capelas têm as formas mais variadas, apesar da maioria evitar chamar atenção desnecessária. Capelas ostentatórias ocupam grandes mansões, às vezes dentro de condomínios fechados. Capelas urbanas freqüentemente compram pequenos prédios de apartamentos, reformando-os para ajustar-se às necessidades da capela.

Uma vez estabelecida, uma capela raramente muda de lugar. Além dos problemas comumente associados em realocar um refúgio de vampiros, os Tremere também têm que mover grandes quantidades de equipamentos mágicos e alquímicos, bibliotecas e registros. Algumas capelas européias têm sido ocupadas continuamente há séculos.

Uma capela típica provê espaço vital para até três ou mais magi residentes, mais quartos de hóspedes. O espaço para laboratórios normalmente localiza-se nos porões, longe das vistas de possíveis invasores. Áreas específicas do laboratório são destinadas a diferentes magi, e marcadas com símbolos mágicos especiais identificando-as como tal. Não é permitido a um magus entrar no sanctum de outro a não ser quando especificamente convidado. O sanctum de um magus é inviolável, e mesmo os convidados respeitam certas regras ao entrar. Apesar de nem sempre ser possível, magi residentes preferem ter seus laboratórios adjacentes a seu espaço de estar.

RECRUTAMENTO DE APRENDIZES

Os Tremere são obrigados a seguir o código do clã, só podendo Abraçar aprendizes quando especificamente autorizados pelo magus superior. Apesar de, por tradição, ha-

ver preferência por aqueles com sinais do “dom” — poderes paranormais — os Tremere são pragmáticos e, com frequência abraçam humanos que não mostrem nenhuma facilidade nem interesse particular nas artes mágicas ou em habilidades paranormais.

A iniciação é fria, simples e sem nenhuma demonstração de gentileza, muito menos carinho ou amor. Frequentemente, os iniciados não são nem consultados sobre o desejo de tornar-se vampiros, sendo tomados pelo magus sem aviso ou explicação. Os Tremere vêm com desaprovação qualquer relacionamento pessoal, preferindo enfatizar o clã como a família do indivíduo.

A LEI DOS TREMERE E O TRIBUNAL

A lei dos Tremere é intrincada, regendo disputas entre magi, capelas, Lorde e mesmo Pontífices. O clã geralmente encoraja os Tremere a resolverem seus próprios desacordos de maneira pacífica, mas para aqueles incapazes de chegar a um acordo, o tribunal oferece arbítrio. Um tribunal comum consiste de doze magi de nível Regente ou superior, apesar de, em caso de emergência, até sete poderem constituir um corpo legal. Membros de diferentes tribunais regionais são escolhidos pelo Conselheiro encarregado, devendo representar o equilíbrio dos Tremere encontrado dentro do território onde ocorre a disputa. Os tribunais normalmente reúnem-se uma vez por ano para ouvir casos gerais. Eles também são convocados quando ocorrem disputas que requeiram pronta atenção. O magus mais velho presente assume o papel de Praeco, servindo como líder do tribunal. Ele não tem direito a voto, a não ser para desempate.

Apesar do juramento feito por todos os iniciados servir como lei primária, cobrindo as responsabilidades básicas de um integrante do clã, ele é apenas uma faceta da lei dos Tremere. As disputas que não se enquadrem nas leis cobertas pelo juramento são decididas por regras precedentes, encontradas no vasto e às vezes contraditório Código Periférico: uma coleção de julgamentos de tribunais passados datada de séculos. Desse complicado emaranhado, os tribunais selecionam precedentes e interpretam-nos à luz das circunstâncias atuais. Os tribunais são livres para fazer qualquer julgamento que lhes aprouver, tendo sempre em mente o futuro e bem-estar do clã. Apesar de um Conselheiro ter o poder de contradizer uma decisão do tribunal, isto raramente acontece.

ORDENS POLÍTICAS E SUBTERRÂNEAS

Dentro do clã existem diversas ordens internas. Algumas são bem conhecidas dos Tremere e são organizações fraternas ou políticas geralmente aprovadas pelo clã. Outras são de natureza muito mais secreta e conhecidas apenas por seus membros.

Certos Tremere gostariam de abolir todas as ordens internas, alegando que elas geram alianças que contribuem para a desunião da Casa e, portanto, proibidas pelo Código. Outros discordam. Durante os anos foram feitos poucos esforços para eliminá-las. Alguns acham que os anciões encorajam estes grupos, ou mesmo os instigam, para desestabilizar ou distrair facções insatisfeitas com o clã.

Pertencer a uma ordem interna pode render base política a um Tremere e maior prestígio no clã, ou possivelmente até acesso a novos tipos de mágica. O maior prestígio costuma ser resultado de maquinacões secretas por parte da ordem, que provêem os Membros com oportunidades de se sobressair ou ganhar notoriedade. Novas mágicas são normalmente ensinadas após um período de tempo, começando com rituais e encantamentos menores. As variações mais poderosas são ensinadas apenas após o integrante ter provado seu valor. Devido à exclusividade dos encantamentos, os membros de ordens têm o cuidado de não recitá-los na presença de outros. Caso seja necessário usá-los, tentam disfarçá-los em outra coisa.

É claro que ser integrante de uma ordem interna impõe certas responsabilidades e deveres que podem causar problemas cedo ou tarde.

TRADICIONALISTAS E TRANSICIONALISTAS

Estes dois grupos são as maiores facções políticas dentro do clã. Os Tradicionalistas são mais conservadores e ainda praticam os rituais negros que o clã iniciou muitos séculos atrás. Os Transicionalistas são mais liberais e apoiam o uso de novos rituais e a eliminação de muitos dos rituais antigos e “inúteis”. Os Tradicionalistas opõem-se à elevação de qualquer Tremere que não siga a lenta, arrastada rota da pirâmide, enquanto os Transicionalistas acreditam que a engenhosidade e esforço excepcionais deveriam ser recompensados.

Embora as duas as ordens sejam nominalmente secretas, há poucos Tremere que não saibam quem elas são e no que acreditam. Os seus integrantes proeminentes são bem conhecidos pelo clã. Apesar de ambas fazerem uso de sinais secretos de reconhecimento, esses dois partidos operam bem abertamente, formando blocos de votação, angariando apoiadores, etc. Acredita-se que até um terço de todos os Tremere já juraram aliança a um ou outro partido.

Ser membro de um desses dois grupos aumenta o prestígio no clã; desenvolvem-se fortes alianças, e rivalidades igualmente fortes são criadas. Apesar do juramento de aliança de ambos os grupos ser para toda a vida, na prática os magi podem sair de qualquer facção se não a apoiar mais. Ao contrário da maioria das ordens internas, os membros não são necessariamente impedidos de juntar-se a uma dessas duas ordens secretas.

ORDENS SECRETAS

As ordens restantes operam às escondidas, e seus associados, objetivos, métodos e segredos são cuidadosamente guardados longe dos olhos e ouvidos de estranhos. A existência dessas várias ordens, porém, é amplamente conhecida, apesar de seus propósitos e objetivos serem freqüentemente mal interpretados. Muitos aprendizes Tremere já ouviram falar da maioria delas ou de todas elas uma vez ou outra.

Um aprendiz ou outro magus interessado em juntar-se a um desses grupos precisa apenas tornar seu interesse conhecido a alguns poucos amigos. A notícia corre rápido, e o candidato em potencial é, mais tarde, contatado discretamente por um representante da ordem. Este magus sonda cuidadosamente o candidato, julgando as intenções e a personalidade do aprendiz antes de revelar seu verdadeiro intento e convidá-lo a afiliar-se à ordem.

As ordens secretas sempre requerem que o iniciante faça um juramento de aliança — um compromisso eterno aos objetivos da ordem — e quase todas proíbem a associação a outras. Apesar dessas proibições, vários Tremere conseguiram tornar-se membros de mais de uma. As penalidades pela quebra dessa restrição variam de caso para caso, mas o normal é a expulsão da ordem. Outras penalidades podem vir mais tarde.

A maioria dessas ordens tem um sinal secreto para que um membro possa reconhecer outro. Geralmente são escolhidos símbolos, que também são usados dessa maneira. Em sua maior parte, esses símbolos são imagens místicas ou alquímicas comuns, sutilmente alteradas e reconhecíveis apenas pelos iniciados: uma serpente piscando um olho, uma caveira com um dente a menos, etc. Esses símbolos especiais são bordados em roupas ou modelados como jóias, de forma a serem irreconhecíveis para a maioria dos Tremere que não sejam associados da ordem em particular. Apenas aqueles que procuram por um símbolo específico têm chance de encontrá-lo.

Todas as ordens secretas juram lealdade completa ao clã, apesar das instituições em si freqüentemente discordarem umas das outras. Além da filosofia particular e dos objetivos básicos, os iniciados normalmente sabem muito pouco sobre a ordem em que estão filiados, sua estrutura ou operações. Funcionando de forma bastante parecida com o próprio clã Tremere, os membros sabem apenas o necessário para completar qualquer tarefa posta diante deles. A promoção aos níveis mais elevados resulta em conhecimento ampliado do funcionamento interno da ordem.

IRMÃOS DO ABSINTO

Os membros dessa ordem, voltada ao misticismo, tomam regularmente um líquido verde, misturado com drogas, que induz um sono profundo, produzindo alucinações vívidas, parecidas com sonhos. Alguns dizem que os Irmãos fazem viagens místicas por outros mundos; outros dizem que eles meramente exploram seus “eus” interiores. Os Irmãos propriamente ditos não vêem a diferença entre um e outro.

Os pretendentes devem experimentar os efeitos do fluido — composto de sangue humano e outros aditivos secretos — antes de serem considerados aptos à iniciação na ordem. Uma vez que o candidato tenha provado seu valor, está pronto para iniciação. O iniciado bebe uma grande quantidade do líquido e cai num sono profundo, que às vezes dura uma semana inteira. Durante este tempo, o candidato tem visões incríveis e, com sorte, recebe a visita de um dos mestres secretos da ordem. Estas presenças apresentam-se ao candidato em seu sonho e compartilham certos segredos sobre a ordem. Após acordar, o candidato deve repetir a informação a seu contato. Se ele for capaz de provar que foi visitado pelos mestres secretos, é iniciado aos Irmãos do Absinto. Senão é rejeitado, e todo o contato com ele é interrompido.

Dizem que os líderes dessa ordem são viciados no líquido verde e passam quase todo o tempo dormindo e sonhando. Eles visitam seus seguidores em seus sonhos dirigindo assim suas ações. Os Irmãos nunca se encontram ou discutem seus assuntos fisicamente — apenas em sonhos. Os motivos disso nunca foram esclarecidos, e as metas aparentes da ordem parecem variar de um extremo a outro.

Acredita-se que os Irmãos refinaram uma variedade de mágicas de profecia e clarividência. Alguns dizem que os mestres secretos são até capazes de manipular os eventos de passado e futuro.

OS GUARDÕES DA TRADIÇÃO

Esta facção de extrema direita dos Tradicionalistas é dedicada a limpar a casa Tremere dos computadores e outros dispositivos “hi-tech” com os quais muitos magi contam. Alegando que essas máquinas tornam a mente preguiçosa, os Guardiões têm certeza de que a dependência total delas enfraquece o clã, podendo levá-lo ao seu fim.

Eles fazem campanhas ativas contra a expansão tecnológica e são suspeitos de sabotagens ocasionais de equipamentos num esforço para provar suas teorias. De fato, um bom número de quedas de sistemas por causas naturais já foram injustamente atribuídas aos Guardiões. Mesmo assim, é fato consumado que este grupo é capaz de convocar espíritos que, quando liberados num sistema de computação, causam avarias terríveis nos bancos de dados. Esses espíritos passam a habitar os bancos, alterando sutilmente os dados durante o trabalho do magus, o que muitas vezes invalida pesquisas e retarda projetos.

Há até uma facção extrema deste grupo. Racista e misógina, a facção opõe-se a abraçar qualquer indivíduo que

não se enquadre em seus padrões distorcidos. Apesar de poucos membros dos Guardiões terem muito poder, alguns temem que esta super-elite seja formada de Lordes e um ou dois Pontífices.

ORDEM DOS NATURALISTAS

Esta ordem abraça princípios druídicos, alegando que mesmo os Tremere são parte do grande plano da Natureza e devem reconhecer seu lugar neste plano. Dizem que eles adoram, ou pelo menos reverenciam, um ramo de árvore sagrada de idade incalculável.

O líder desta ordem é Lorde de diversas capelas no interior da Irlanda. Apesar deste magus negar qualquer conexão com a ordem, sabe-se que ele estava entre os primeiros a saquear a Casa Díedne após ser destruída nas Guerras do Cisma de 1003-1012. Esta guerra foi levada a cabo pelas Casas aliadas Tremere e Flambeau, e desde aquela época dizem que o caso todo foi instigado pelos Tremere, que queriam pôr as mãos em informações específicas guardadas pelos Díedne. Apesar disso nunca ter sido provado, supõe-se que este conhecimento tenha levado à conversão dos Tremere em vampiros.

Acredita-se que os integrantes dessa ordem tenham conhecimento de antigas mágicas druídicas, incluindo comunicação com animais, criação de enxames de gafanhotos e mudança climáticas. Há quem acredite que eles mantêm contato direto com o mundo das fadas.

Apesar de estarem fora das normas da magia Tremere, ninguém ousa opor-se a eles. Em duas ocasiões em que seus integrantes arranjaram problemas, o Conselho Interno os perdoou. Dizem à boca pequena que os Naturalistas protegem algum grande segredo de tempos antigos e outros que mantêm o segredo para a imortalidade de todos os Tremere.

LIGA DOS HUMANUS

Ostensivamente, este grupo dedica-se à cooperação total com os mundanos e mesmo consideração pelos objetivos e esperanças da raça humana. Eles falam da necessidade de humanos neste mundo e como é obrigação dos vampiros, especialmente dos Tremere, guiá-los bem.

Muitos dizem que o objetivo real da Liga é descobrir um caminho que possa levá-los de volta à mortalidade total. Alega-se também que eles têm ligação com o misterioso St. Germain, uma figura esquiva que tem aparecido por toda a Europa nos últimos séculos. Pensa-se que ele seja um ancião Tremere que descobriu uma forma de escapar, pelo menos parcialmente, da maldição do vampirismo.

Os iniciados devem provar seu "amor" pelos humanos normais fazendo boas ações, salvando vidas, evitando desastres, etc. Alguns dizem que, para se tornar membro, deve-se abdicar de beber sangue humano, passando a alimentar-se apenas de animais. Outros afirmam que apenas os níveis mais altos na hierarquia da Liga exigem esse sacrifício.

Acredita-se que a Liga dos Humanus tenha desenvolvido mágicas que dão habilidade parcial de resistir à exposição à luz do Sol, bem como métodos para ajudar a aplacar a Fome e subjugar a Besta. Na verdade, pelo menos uns

poucos membros da Liga defendem a possibilidade de ajudar todos os outros vampiros a tornarem-se mortais novamente, deixando os Tremere livres para dominar o mundo sem oposição.

FILHOS DA PIRÂMIDE

Os Filhos da Pirâmide levaram a alegoria da pirâmide Tremere a extremos. Reverenciando a forma quase como outros reverenciam um deus, eles dizem que a Pirâmide, tão respeitada por tanto tempo, adquiriu uma verdadeira realidade espiritual. Os Filhos associam seus êxitos espirituais pessoais diretamente à posição deste dentro da hierarquia piramidal dos Tremere. Os seguidores pregam uma ética de trabalho no estilo Puritano, projetada, dizem eles, para ajudar a promover seus próprios interesses, bem como os interesses do clã Tremere em geral.

Os Filhos têm um grande estoque de um antigo volume, *As Viagens de Fedoso*, escrito há muito por um magus da Ordem de Hermes. Eles interpretam a escalada de Fedoso a uma montanha como uma alegoria para o sucesso dentro da pirâmide hierárquica. Os iniciados devem ser capazes de citar qualquer trecho do livro, e certas passagens e eventos devem ser decoradas. Passar por este teste é essencial para a entrada na ordem. Uma vez dentro, o trabalho árduo é o único caminho para subir. Caso não se esteja envolvido diretamente em trabalhos para o clã, deve-se contatar o superior dentro da ordem para receber uma tarefa. Aqueles que são capazes de encontrar e completar suas próprias tarefas são muito bem acolhidos pela ordem. Os iniciados, uma vez provadas as suas boas intenções, são encorajados a procurar novos membros para ajudá-los a cumprir suas tarefas, aumentando assim a base da pirâmide da ordem e promovendo-se ao próximo nível.

As mágicas específicas dessa ordem são poucas. Eles preferem trabalhar através dos canais normais para conseguir seus objetivos. Diz-se que novos membros frequentemente recebem os melhores trabalhos e missões da Casa, permitindo ganhos maiores em prestígio e nível. Poucos duvidam que os líderes promovam essa sociedade, mas sua filiação parece restrita a aprendizes e Regentes.

IRMANDADE ILUMINADA

Às vezes chamados de Pesquisadores, os membros dessa ordem acreditam em uma velha lenda sobre aqueles chamados "os Antigos". Supõe-se que esses Antigos devam ser velhos seres de imenso poder, conhecidos anteriormente em nosso mundo como os deuses do antigo Egito e da Grécia. A Irmandade acredita que esses Antigos algum dia irão retornar para dominar o mundo, embora eles possam precisar da ajuda de alguns de seus seguidores.

Alguns não acreditam nessa ordem, afirmando, ao contrário, que eles são seguidores mal-disfarçados daqueles que esperam tirar proveito da Gehenna que se aproxima. Há quem diga que eles são traidores da Casa Tremere e da Máscara e que pretendem vender ambos quando a hora certa chegar. Esses acusadores apontam laços entre a Irmandade e o Arcano, e pelo menos um membro da Irman-

dade fazia parte do Arcano anteriormente.

O CAMINHO DOURADO DA HARMONIA

Esta ordem procura pôr fim a disputas dentro do clã. Seus integrantes, quando descobrem disputas, devem agir como árbitros, encontrando acordos e amenizando ânimos exaltados. São um grupo um tanto inócuo, que prega a crença na irmandade e na cooperação. Seus integrantes são supostamente escolhidos por suas "cabeças frias" e atitudes desinteressadas.

Os piores boatos dizem que a ordem é uma fachada para espões e recrutadores da Casa Goratrix, apesar de não haver prova real dessa acusação. Alguns chegam a afirmar que essa ordem pratica mágicas que controlam sutilmente as emoções de outros e que, após longo período de tempo, seus encantamentos podem na verdade ser usados para virar alguém contra a Casa e a Máscara.

A ELITE

Esta organização é fortemente unida e muito secreta. Eles acreditam completamente na superioridade do clã vampírico Tremere, estando convencidos de que os outros clãs planejam destruí-los. Seu desgosto por vampiros de outras linhagens de sangue é do nível do pior racismo humano. Anualmente eles celebram a destruição do ancião Salubri ante as garras do magus Tremere, e promovem a idéia de que os outros clãs devam ser tratados de forma semelhante.

Seguindo as diretivas dos misteriosos chefes da ordem, os integrantes trabalham em segredo contra os objetivos de outros vampiros, expondo-os, revelando seus esconderijos, e passando informações à Inquisição e a outros caçadores de vampiros. Diz-se que a ordem tem gangues secretas de caçadores de vampiros que descobrem e destróem os vampiros da Camarilla. Isto é negado, é claro, e os defensores da ordem são rápidos em afirmar que, mesmo que isso fosse verdade, os rumores de diablerie seriam totalmente infundados.

Acredita-se que a Elite tenha desenvolvido secretamente diversas mágicas para ajudá-los a caçar e destruir outros vampiros, incluindo medalhões que podem localizar vampiros adormecidos e estacas especiais capazes de matar. Eles também ainda têm laços com a Inquisição e costumam usar a Igreja contra seus inimigos, mesmo aqueles dentro do clã.

OS ASTORES

Supostamente criado pelo Conselho Interno, acredita-se que este grupo ultra-secreto esteja encarregado de localizar traidores e espões dentro do clã. Como a Inquisição, eles operam livres das restrições dos tribunais e outros aparatos legais, respondendo apenas a Tremere e ao Conselho Interno. Os Astores têm o direito de convocar "Conselhos Astor" secretos, onde eles exercem o direito de julgar sumariamente e executar acusados como lhes aprouver. Aqueles que são julgados culpados de crimes capitais são mandados a Viena para aguardar sua apresentação perante o Conselho Interno.





A Inquisição recruta seus membros das fileiras Tremere, escolhendo apenas aqueles que eles considerem aptos a assumir esta grande responsabilidade. O segredo é exigido e um membro é obrigado a atender convocações a Conselhos Astor sem revelar suas atividades a ninguém.

OLHO DA SERPENTE

Esta ordem é uma das mais secretas, e apenas os boatos mais vagos falam dela. Seus seguidores supostamente reverenciam a forma da serpente, a qual eles consideram um símbolo de sabedoria. Seu símbolo secreto é uma serpente mordendo o próprio rabo. Conta-se histórias sobre iniciados que engolem cobras vivas para tornar-se membros da ordem. Rumores sombrios ligando-os aos Seguidores de Set são veementemente negados por seus poucos defensores.

Apesar de pouco se saber sobre essa ordem, acredita-se que seus integrantes desenvolveram um grande número de rituais envolvendo cobras e suas habilidades. Os adeptos podem ser capazes de congelar um oponente com seu olhar; outros podem convocar fontes de serpentes venenosas do chão.

ORDEM DA WYRM

Esta ordem tem crenças apocalípticas interpretadas do *Livro de Nod* usando um antigo manuscrito que eles alegam possuir. Este manuscrito, escrito em árabe medieval, é chamado *Al Azif*, e acredita-se ser o produto de um poeta e profeta louco chamado "Abd al-Azrad". Este livro postula a crença num universo mais vasto do que a maioria jamais sonhou. Como mendigo, al-Azrad supostamente passou anos percorrendo desertos e ruínas antigas em busca dos segredos que seu livro revela. Pensa-se que no lêmeme ele tenha descoberto a tumba de um ancião adormecido e foi abraçado lá. De qualquer forma, logo depois ele retornou a Bagdá, onde, à luz da Lua, escreveu esse tomo poderoso. Depois desapareceu em circunstâncias misteriosas.

Apesar de leal ao clã, a Ordem da Wyrn teme que o Tremere adormecido tenha sido "substituído" por outra coisa — algo mais antigo que a Família, algo muito mais poderoso. Acreditando que este seja o sinal da Gehenna que se aproxima, pregam que deva-se começar a prestar obediência à Wyrn agora ou preparar-se para encarar um fim inimaginável.

Acredita-se que os Irmãos tenham, através da ação do *Al-Azif*, obtido acesso a novos mundos previamente desconhecidos do clã. A partir desses mundos, são capazes de invocar e comandar uma nova horda de demônios e diabos, a maioria com nomes quase impronunciáveis.

A ORDEM DOS QUASITORI

Alguns acreditam que os Quaesitori tenham sido banidos pelo Conselho Interno e agora vivem como renegados; não foi estabelecido se os Quaesitori realmente existem ou se são apenas boatos.

Eles agem como juízes e executores independentes, eliminando magi Tremere que seus superiores tenham julgado incapazes de manter suas posições. São vistos como um supremo perigo à Casa e já se empregam todos os tipos de

esforços para eliminá-los.

Esta Ordem traça sua descendência dos Quaesitori da antiga Ordem de Hermes. Anteriormente eram os intérpretes dos códigos e leis do clã, e sua presença era requerida em todos os tribunais. Os Quaesitori eram membros de uma casa específica, mas com a queda da Ordem e subsequente ascensão dos vampíricos Tremere, alguns dos Quaesitori foram incluídos na organização.

Um iniciado associa-se a um Código Quaesitor especial, ligando-o à Ordem e promete que vai sempre cumprir suas obrigações na melhor tradição dos Quaesitori, cumprindo o antigo Código de Hermes, o qual eles acham que tem precedência sobre o Código de Tremere. Juntar-se aos Quaesitori é uma decisão para toda a vida, e a associação a qualquer outra ordem interna é estritamente proibida. A violação de qualquer dos princípios da Ordem geralmente resulta em uma sentença de morte contra o acusado.

Corre todo tipo de boatos envolvendo os Quaesitori, incluindo preocupações sobre infiltração de magos, peões do Inconnu e mais. Operando acima e por fora da lei dos Tremere, qualquer um que seja suspeito de pertencer aos Quaesitori é imediatamente mandado a Viena para uma audiência perante o Conselho Interno.

SERVOS DOS TREMERE

Em pequeno número e considerados suspeitos por todos, os Tremere acharam necessário precaver-se com guardas artificiais, escravos e servos. As Gárgulas criadas na Idade Média são apenas um exemplo da obra dos Tremere.

GÁRGULAS

Foram originalmente criadas para servir de guardiões das capelas Tremere, e têm cumprido esta função admiravelmente bem por muitos séculos. A primeira Gárgula era na verdade um vampiro criado artificialmente. Uma mistura alquímica de vampiros Tzimisce e Nosferatu produziu a primeira dessas criaturas monstruosas. Com a ordem de "crescerem e multiplicarem-se", as Gárgulas começaram a se alimentar de aldeões, criando mais Gárgulas para ajudar a guardar os Tremere. As Gárgulas recém-formadas esquecem seu passado humano, incorporando na totalidade, a lealdade canina mostrada aos Tremere pelas outras Gárgulas.

Após séculos, porém, as Gárgulas começaram a exibir sinais de uma consciência crescente. Alguns dizem ser resultado do tratamento rude dado a elas por seus mestres. Sabendo que teriam o elemento surpresa, esperaram uma oportunidade para contra-atacar. A primeira rebelião contra uma capela Tremere deixou virtualmente todos os magi mortos ou gravemente feridos. Como um incêndio em campo seco, uma revolta generalizada de Gárgulas resultou na morte de muitos vampiros, dos dois lados. As Gárgulas sobreviventes, inapelavelmente inferiorizadas numericamente por seus mestres, fugiram para as montanhas em bandos, ou esconderam-se

isoladamente em grandes cidades como Paris ou Hamburgo. Circulam muitos boatos sobre as atividades das Gárgulas desde aquela época, um deles dizendo que elas aprenderam a reproduzir-se naturalmente, pondo ovos.

Diversas Gárgulas adaptaram-se à vida com outros vampiros, freqüentemente servindo como guardas ou "músculos" para os Tremere, a Camarilla e o Sabá.

HOMÚNCULOS

Há muito a companhia predileta de feiticeiros, os homúnculos Tremere requerem um sacrifício de carne e sangue para que sua criação seja bem-sucedida. O magus deve adicionar uma pequena porção de seu corpo à mistura alquímica, normalmente um dedo, para criar este pequeno monstro. A ferida é besuntada com um chumaço de algodão embebido na mistura, o que impede o dedo perdido de se regenerar.

Os homúnculos lembram pequenos animais de diversos tipos. Feitos da própria carne do magus, são ligados a seus mestres por sentimentos de consangüinidade. Eles são vampíricos, mas precisam alimentar-se de seus mestres, normalmente através de um mamilo que é furado e chupado. Preferem ficar próximos a seus mestres e costumam dormir com eles, período durante o qual eles se alimentam.

Travessos e de mente estreita, os homúnculos geralmente servem como pouco mais do que mera distração, percorrendo os laboratórios de um magus. Sua curiosidade e esperteza criam uma série inesgotável de problemas. Mesmo assim, a maioria dos magi sentem amizade por seus pequenos filhotes e os toleram o máximo possível.

Apesar de serem apenas semi-inteligentes, os homúnculos podem ser usados como mensageiros e espiões. Eles reportam-se a seus mestres, grasnando no ouvido do magus, numa língua que apenas ele consegue entender. O magus compartilha um relacionamento empático com o homúnculo e pode sentir quando este está em perigo, ou se está ferido ou morto. O magus normalmente não pode ver ou ouvir o que seu homúnculo sente, apesar de haver rumores de certas mágicas tornarem isso uma possibilidade.

Há diferenças notáveis entre esses homúnculos e aqueles que resultam da Disciplina Metamorfose de sétimo nível de mesmo nome. Quando um homúnculo criado por um Tremere morre, seu mestre sofre dois níveis de ferimentos agravados. Apesar dos tipos de homúnculos serem infinitamente variados, dependendo do desejo do magus, há quatro tipos mais comumente usados.

ALADO

O Alado é uma criatura pequena, antropomórfica e dotada de asas, com pele de réptil e feições demoníacas. Alguns parecem com pequenas Gárgulas nesse aspecto. São rápidos e espertos, mexendo-se como macacos, e suas mordidas são dolorosas. Dizem que alguns são venenosos.

LESMAS

As Lesmas são criaturas sem pernas e parecidas com vermes, entre trinta e sessenta centímetros de comprimen-



to e cobertas com uma pele pálida e translúcida. Apesar de lentas, são quase totalmente silenciosas, capazes de esconder-se em todo tipo de terreno, exceto os muito duros. As lesmas podem ser excelentes espíões. A cabeça da criatura geralmente lembra o rosto do magus que o criou.

SALTADOR

Estes pequenos homúnculos não costumam ser maiores do que um camundongo grande ou um rato pequeno. Equipado com grandes olhos e polegares opositores, essas criaturas peludas lembram micos de garras compridas. Também neste caso o rosto da criatura parece com o de seu criador.

DEMÔNIOS APRISIONADOS

Os Demônios Aprisionados são criados pela fusão de um espírito maligno — ou “demônio” — no corpo de um humano normal. O corpo hospedeiro deve primeiramente se ver livre de sua alma humana, que normalmente é expulsa por meio de tortura lenta. Este processo, aliás, também cria mais “espaço” para o espírito. O espírito deve ser invocado, depois atraído para dentro do corpo, momento em que o magus deve selar rapidamente o hospedeiro com sinais mágicos. Uma vez preso no corpo, o espírito permanece dentro deste até ser liberado pelo magus, ou até o corpo ser inadvertidamente destruído.

Um corpo com um demônio aprisionado a princípio parece humano, mas a pele é macia e brilhante demais, além de muito quente ao toque. Os olhos são o mais aspecto impressionante: dois globos alaranjados e brilhantes, sem pupila nem íris.

Os Demônios Aprisionados são usados como servos, escravos ou guardiões. Apesar de nunca falarem, são capazes de cumprir mesmo as ordens mais complexas. Por trás de seus rostos impassíveis esconde-se grande inteligência — ou consciência. De três a quatro vezes mais forte do que os humanos, são capazes de cumprir tarefas tão pesadas que os frágeis corpos humanos podem ser danificados ou destruídos. Alguns são esmagados pelo próprio peso que estas criaturas são capazes de levantar.

A morte mais comum é por fogo. Os corpos com demônios aprisionados são normalmente muito quentes, diversos graus acima da temperatura humana normal. Este calor aumenta com sua atividade e, se a criatura não for liberada para descansar e esfriar, o corpo que contém o demônio começa a ferver, depois derreter, enquanto seu interior é reduzido a cinzas pela incineração. A combustão final de um demônio aprisionado pode atear fogo a alguém ou alguma coisa que esteja por perto. Esse evento, ou qualquer dano massivo infligido no corpo que contém o espírito, permite-lhe escapar.

Apesar dos espíritos parecerem desejar sua liberdade, nunca se soube de algum que tenha destruído um corpo

propositalmente numa tentativa de escapar. O processo de raciocínio dessas criaturas provavelmente não é suficiente para prever tais possibilidades.

SERVOS CADÁVERES

Mais do que meros zumbis, os Servos Cadáveres são humanos ressuscitados da morte. Apesar da decomposição e desintegração ser suspensa pelos mesmos ritos mágicos que invocam essas almas desafortunadas, os servos cadáveres são normalmente frágeis, e portanto impróprios para guarda. A maioria é usada como assistente, escravo ou servo.

O servo cadáver retém a maior parte das memórias de sua existência humana, bem como a maior parte de seu poder de raciocínio, mas absolutamente nenhuma força de vontade. Apesar de aparentemente levarem uma existência em agonia, poucos parecem dispostos a se auto-destruir. Talvez eles percebam que seus mestres achariam uma nova forma de trazê-los de volta mais uma vez.

Nem todos servem meramente como servos. Muitos professores, acadêmicos e outros já foram revividos por vampiros Tremere e usados como assistentes de laboratório. Apesar de não terem a força de vontade para lhes permitir terem idéias próprias, são capazes de executar experiências completas e pesquisas de rotina. Muitos servem como bibliotecas ambulantes de informação recolhida durante anos de pesquisa especializada. Dizem que alguns dos Tremere mais velhos e poderosos possuem os restos de antigos acadêmicos e outros. Às vezes estes restos não são mais do que crânios e fragmentos de ossos aprisionando almas vivas. Estas almas passam sua

existência encarceradas em esquifes feitos sob medida e urnas escuras, e visitados apenas ocasionalmente por um magus em busca de uma resposta a uma questão específica.

TAUMATURGIA

AS TRILHAS

Única entre as Disciplinas vampíricas, a Taumaturgia mistura mágicas antigas com o incrível potencial do sangue vampiro. Apesar dos Caminhos que esse amálgama possa tomar serem quase infindáveis, esta combinação sacrílega impõe severas restrições ao poder de qualquer das Trilhas.

A magia de sangue ilustra a natureza da Taumaturgia, sendo a primeira Trilha que todo Tremere aprende. De fato, é tão básico que a maioria dos Tremere pára de pensar nela como uma Trilha separada e assume-a como a essência da Disciplina. Os cinco níveis incluem poderes de percepção, a habilidade de manipular outros e a si mesmo, técnicas de roubar sangue e métodos de ataque. Alguns aprendizes observaram que esta é a doutrina Tremere para derrotar um inimigo. Esta estratégia consiste de espionar, tirar vantagem das fraquezas, bem como das forças do inimigo, usando a força do inimigo contra ele próprio, e depois lançando o ataque.

É claro que nem todas as Trilhas seguem este formato, mas os Tremere mais jovens gostam de fantasiar que, quando houverem aprendido todos os poderes de todas as Trilhas (como eles imaginam que seus anciões tenham feito), descobrirão a verdadeira essência do poder. Até alcançarem este ponto, eles se dedicam com perseverança ao trabalho,





estudando e praticando por anos antes de avançar um pouquinho que seja.

O que estes neófitos não percebem é que o número de Trilhas não é fixa. Novas podem ser desenvolvidas e expandidas por toda a eternidade. As mais comuns são o Chamado das Chamas, o Movimento da Mente, Controle Climático, o Caminho da Convocação, o Poder de Netuno, Taumaturgia Esperitual, Controle de Elemental e Corrupção. Existem outras, e muito mais estão por ser inventados.

Cada nível de uma Trilha aumenta significativamente a magnitude do poder. Assim, enquanto um nível de Controle Climático permite a seu conhecedor convocar uma névoa, quatro níveis podem torná-lo capaz de invocar uma tempestade com raios e tudo. Cada Trilha é limitada a cinco níveis. Resultados mais extremos, como usar o Controle Climático para provocar um furacão, podem requerer o uso de rituais.

Alguns Tremere teorizaram que este limite está ligado à fonte de sua magia. Assim, enquanto os magos usam a natureza mágica da realidade manifestada na Quintessência para realizarem suas mágicas rotineiras, os vampiros obtêm seu poder totalmente de si mesmos. Entretanto, os rituais simulam esta ligação com o universo, e os vampiros não são capazes de invocar as mágicas mais poderosas sem eles.

Os Tremere mais sábios também sugerem que isso significa que os vampiros evitam os problemas associados à "magick". Já que eles não dependem dos laços externos como os magos, evitam os paradoxos que estes às vezes criam quando distorcem a realidade. Segundo os magos, os vampiros carregam sua própria realidade à sua volta, não estando presos aos limites de ninguém.

NOVAS TRILHAS

Os Narradores devem ficar à vontade para permitir que os personagens criem novas Trilhas, mas apenas se eles devotarem a maior parte de seu tempo e energia a esses esforços. Uma boa regra geral é permitir que o personagem tenha no mínimo nível 5 em Taumaturgia, gaste 10 pontos de experiência para o primeiro nível da nova Trilha, depois gaste (nível corrente x 5) para cada nível conforme ele progride.

Cada Trilha deve ter um tema consistente, e os Narradores não devem permitir que o personagem desenvolva um mixórdia de poderes. Por exemplo, se um personagem decidir criar a Trilha da Resistência Mágica, o primeiro nível pode aumentar a dificuldade de quem usar mágicas contra ele em um. O quinto nível porém, deve permitir ao personagem gastar Pontos de Sangue para anular a Disciplina de outro vampiro ou uma determinada esfera de um mago.

Os Narradores nunca devem se sentir forçados a deixar um personagem desenvolver uma nova Trilha e devem estar sempre prontos para fazer disso uma espada de dois gumes. Por exemplo, a Trilha da Resistência Mágica pode impedir outro personagem de se comunicar Telepaticamente, bloqueando informações críticas.

RITUAIS

Os vampiros contornam os limites da Taumaturgia através de rituais, que lhes permitem fazer quase qualquer coisa que possam imaginar. Apesar de vampiros terem níveis

separados para cada Trilha e serem limitados por sua pontuação gera em Taumaturgia, seus rituais são limitados apenas por sua pontuação geral de Taumaturgia.

Assim, quando um Tremere de sétima geração compra seu sexto nível de Taumaturgia, ele pode aprender apenas cinco níveis de qualquer Trilha, mas pode invocar rituais de sexto nível. Membros do clã vêm desenvolvendo um grande número de rituais através dos anos, e os personagens podem criar ainda mais.

Apesar de muitos desses rituais serem excepcionalmente focalizados, úteis apenas em situações muito específicas, outros encontraram usos mais generalizados. Não há custo de experiência para rituais e os personagens podem, teoricamente, aprender um número infinito deles. Os únicos limites são aqueles impostos pelo Narrador, e este pode criar histórias inteiras em torno da busca por um novo ritual.

Tenha em mente, porém, que os rituais levam tempo para serem aprendidos. Como regra geral, um ritual de nível Um leva uma semana para ser aprendido, um de nível dois leva um mês e um de nível três requer três meses (aproximadamente a duração de uma estação). Um ritual de quarto nível normalmente leva cerca de seis meses para ser aprendido e um de quinto nível pelo menos um ano. Os Narradores podem querer ajustar isso, levando em consideração fatores como a inteligência do magus, sua dedicação no treinamento e a qualidade da instrução que ele recebe. Aprender rituais de um livro também é mais difícil do que aprender com um professor.

Se os personagens quiserem desenvolver seus próprios rituais, o Narrador deve impor limites severos no que eles podem ou não fazer. Primeiro de tudo, ele pode insistir em que o personagem tenha Taumaturgia em nível quatro e conhecimento de pelo menos três Trilhas. Adicionalmente, o personagem deve ter Conhecimento de Ocultismo e, dependendo do ritual, Alquimia, Astrologia ou um outro Conhecimento específico.

O livro **Vampiro: Guia do Jogador** e este suplemento podem dar ao Narrador uma idéia de que tipo de rituais podem ser criados em cada nível, mas há outros fatores a se considerar. Primeiro, o Narrador pode impor limites a outros aspectos do ritual além de seu poder. Por exemplo, ele pode requerer certo alinhamento dos planetas, um ingrediente raro ou perigoso ou a cooperação de seu alvo.

Ainda mais interessantes são os rituais que causam a seu invocador ferimentos graves ou o dispêndio de Sangue ou Força de Vontade. Lembre-se também que rituais particularmente malignos podem causar perda de Humanidade a seu invocador — especialmente se um ritual para fazer a terra engolir um grupo de Inquisidores requer todo o sangue de um inocente.

Finalmente, o Narrador deve usar testes para controlar o que o personagem pode fazer com um ritual. Apesar da maioria dos rituais funcionarem automaticamente uma vez que o vampiro tenha preenchido as condições necessárias, um Narrador está certamente dentro de seus direitos de exigir que o personagem seja bem sucedido num teste de Inteligência + Ocultismo primeiro.

Apesar do próprio ritual não precisar de testes, seus efeitos podem precisar. Por exemplo, se o ritual permite que o personagem identifique múmias, ele pode ter que testar Percepção + Conhecimento de Múmias (dificuldade 7) toda vez que tentar fazê-lo.

RITUAIS TREMERE

NÍVEL UM

FARO DA PASSAGEM DE GAROU

Cheirando uma mistura de ervas contendo algodãozinho-do-campo, acônito e mais alguns ingredientes mal cheirosos, um Membro pode detectar a presença de um Garou pelo cheiro por meio de um teste de Percepção + Prontidão (dificuldade igual a Força de Vontade do lobisomem). O taumaturgista pode realmente ser capaz de sentir o cheiro do lobisomem em questão e são necessários três sucessos para identificar um Garou em particular. Este ritual dura pelo menos uma cena.

NÍVEL DOIS

A PASSAGEM ABERTA

Gastando um ponto de sangue e levando uma hora para traçar um desenho intrincado, o vampiro pode forçar uma barreira a tornar-se insubstancial. Isso permite que qualquer um passe através dela durante o próximo turno sem afetar o indivíduo ou a barreira. Por exemplo, se um personagem invocar uma Passagem Aberta na parede de uma cela, ele (e qualquer um) poderá atravessar a parede pelo próximo turno, mas a parede ainda vai reter a habilidade de sustentar o teto, bem como quaisquer papéis pregados nela, e vai continuar a parecer uma parede comum.

NÍVEL TRÊS

MÃOS DE RUTOR

Um antigo ritual Tremere, as Mãos de Rutor requerem que um vampiro corte uma de suas próprias mãos e tire um de seus olhos. Isso causa cinco níveis de ferimentos agravados, apesar desses poderem ser curados normalmente. Ele então faz o ritual, o qual irá dotar sua mão de movimento próprio, permitindo-a andar por aí e servir a seu dono. O olho fica nas costas da mão e provê tanto visão como audição. A mão serve de ótimo espião ou mensageiro, e um magus pode criar quantas quiser (desde que ele regenere suas mãos e olhos). Cada uma deve absorver um ponto de sangue a cada semana, apesar de não fazer diferença de onde venha o sangue.

NÍVEL QUATRO

ALMA DOS HOMÚNCULOS

Os magi acham que há poucos em quem eles possam confiar, e seus homúnculos freqüentemente são os únicos deste grupo. Um homúnculo é mais do que apenas uma animação

fazendo as vontades de um vampiro. É uma extensão do vampiro, tanto como suas pernas e braços. Tem as mesmas características físicas e cumpre suas vontades como se ele próprio habitasse a pequena forma. Um homúnculo leva semanas, senão meses, para ser criado, e requer um teste de Inteligência + Ocultismo (dificuldade de pelo menos 8). Há muitos tipos diferentes de homúnculos, e os Narradores podem exigir que os personagens aprendam um ritual separado para cada versão. Os Homúnculos foram descritos mais detalhadamente anteriormente neste capítulo.

NÍVEL CINCO

CAMINHADA NA UMBRA

Existem inúmeros planos de existência. O plano astral, onde as criaturas com projeção astral caminham, é conhecido de muitos Membros. Os Tremere também aprenderam a entrar numa terra de noite eterna, conhecida como Umbra, apesar de não ser um lugar nada seguro para eles. Entrar na Umbra requer o sacrifício de um ser inteligente. O sucesso do ritual do vampiro também depende da magnitude do poder sobrenatural do ser. O vampiro também pode levar outros à Umbra, embora seja necessário um sacrifício separado para cada pessoa que entre. Os Tremere aparecem na Umbra nus, apesar de poderem levar alguns itens mágicos com eles. Para mais informação sobre a Umbra consulte **Lobisomem: o Apocalipse**.

ANTI-RITUAIS

Os anarquistas e os Tremere têm estado em conflito desde o começo de ambos os grupos. Muitos anarquistas recusam-se a ter qualquer coisa a ver com a Taumaturgia, devido a seus laços com os Warlocks. Ao invés disso, criaram os anti-rituais, projetados para retirar o poder dos Tremere através do ridículo e do desdém. Segue um exemplo de seu trabalho, extraído da publicação secreta **Grande Compêndio de Regurgitais da Discórdia**, de Omar Khayam Ravenhurst.

VARAS MÁGICAS

Em seguida você vai precisar de uma vara mágica. Ela pode ser feita de forma barata, a partir de coisas comuns como estilingues, espetos de gado e canos de cortina.

Certas varas são especialmente potentes. Lee Harvey Oswald levou um conjunto delas para o trabalho na manhã de 22 de novembro de 1963. Durante a hora do almoço, ele produziu a famosa bala mágica, que matou John Kennedy, feriu John Connally, promoveu Lyndon Johnson, transformou Earl Warren em mentiroso e, pior de tudo, chamou a atenção de Oliver Stone para Jim Garrison. Depois de tudo isso, a bala ainda permanece em perfeitas condições, de forma a poder ser usada, se necessário.

E os cínicos ainda dizem que a era dos milagres terminou. Todas as varas mágicas utilizam o poder escondido em casa nos. Aponte o tipo correto de cano no caixa do banco perto de sua casa e ele lhe dará dinheiro. Mas a idéia de que as varas podem ser substitutos para o pênis é uma exagero.

OS TREMERE E O MUNDO

OS MUNDANOS

O único meio confiável de manter o poder temporal. Eles são ferramentas em nossas mãos, a carne de nosso espírito. Somos seus guardiões e seus senhores. Trate-os como trataria um touro premiado.

O ARCANO

Geralmente inofensivos, se alimentados com a informação correta, sempre agem como nós desejamos que ajam. Eles têm fontes de informação inacessíveis a nós que, com sua cooperação, poderiam nos ser valiosas. Os boatos de que dispõem de conhecimentos profundos e misteriosos que tememos são falsos, e nós daremos um jeito naqueles que espalham estas mentiras!

A INQUISIÇÃO

Fanáticos perigosos que temem o conhecimento e a realização. Seus métodos às vezes funcionam, mas eles são tão grosseiros e óbvios que não chegam a ser uma ameaça séria. Faça-os andar em círculos com pistas falsas e pequenas recompensas.

A CAMARILLA

Uma bênção concedida a toda a Família pelos mais sábios entre nós. Sob a proteção da Máscara, todos nós podemos conseguir nossos próprios objetivos e viver em paz.

O INCONNU

Este indistinto grupo de Membros esconde-se atrás de uma falsa busca espiritual para disfarçar seus velhos planos de dominação. Não confie em suas palavras nem em seus feitos. Eles nos destruiriam se tivessem como.

O SABÁ

Nós sempre estivemos contra eles. Eles destruiriam o resto da Família, destruindo a Máscara em sua busca louca pelo domínio irresponsável. Ouça seus engodos, mas relate-os imediatamente a seu superior.

OS CLÃS

ASSAMITAS

Seguidores de um código e confiáveis até esse ponto, apesar de serem cegos a outras possibilidades e impossíveis de serem desviados de um curso predeterminado. Trate com eles com muita cautela; são fáceis de irritar e difíceis de contentar. Têm razões especiais para nos odiar e é mais fácil eles aceitarem contratos contra nós do que trabalharem para nós.

BRUJAH

A rebelião é uma manifestação do espírito de mudança, mas toda mudança leva de volta ao começo. Dê-lhes desafios para provar suas proezas e outras tarefas sem sentido para mantê-los ocupados. São facilmente neutralizáveis.

SEGUIDORES DE SET

Uma seita negra baseada nas falsas premissas de uma religião esquecida. Não importa que eles digam o contrário, não se infiltraram entre nós nem fizeram de nosso clã seus peões. O inverso é o mais próximo da verdade.

GANGREL

Admire sua força independente, mas nunca confie em seus motivos. Vivem para a desordem e tudo contra o qual lutamos. Prometa tudo a eles, mas não lhes dê nada.

GIOVANNI

Potencialmente nosso pior inimigo. Todos os Tremere devem dedicar-se à eliminação total dessas criaturas degeneradas e incestuosas. Os Giovanni e seus mágicos mortos-vivos constituem um verdadeiro crime contra a natureza e a Camarilla.

MALKAVIANOS

Muitas vezes são divertidos, mas geralmente dedicam-se à destruição. A psicologia reversa é a mais eficiente com os integrantes deste clã, mas eles são rápidos em reverter a si próprios. Esteja em guarda contra as armadilhas da lógica aplicada indiscriminadamente, e cuidado com dissimulação dentro de dissimulação dentro de dissimulação.

NOSFERATU

Não permita ser enganado pelas aparências. Esses profundos pensadores possuem conhecimento que pode ser de nosso uso, ou pode ser usado contra nós. Recompense-os adequadamente, e eles darão bons agentes.

RAVNOS

Apesar de independentes e imprevisíveis, como grupos ou indivíduos são facilmente manipuláveis. Permita-lhes a liberdade de escolherem fazer o que você quiser que eles façam. Os mais poderosos entre eles parecem ter prazer especial em nos aborrecer, mas mesmo estes não passam de insetos à volta de um tigre.

SALUBRI

Destrua todos os que encontrar.

TOREADOR

Bajulação e respeito é tudo que é preciso para agradar os Toreador. Elogie todos e deixe que eles discutam quem foi mais elogiado.

VENTRUE

Os Ventrue são favoráveis à ordem, da mesma forma que nós. Eles desejam o controle, então dê a eles, mas reserve o poder real para nós mesmos.

PRÍNCIPES

Aqueles que lutam para cair nas boas graças de um príncipe estão acostumados a vir perante alguém trazendo aquilo que ele considera mais precioso, ou aquelas coisas que lhe dão mais prazer. Honre-os e obedeça-os, pois eles regem onde nós não o fazemos.

ANARQUISTAS

São desencaminhados que procuram demolir a única existência que este mundo lhes oferece. Converta aqueles que quiserem ouvir a voz da razão e mate os que se recusam.

FADAS

Mantenha uma boa distância de tais criaturas e nunca confie nelas. Têm alguma utilidade para nós, mas são extremamente imprevisíveis.

FANTASMAS

Facilmente manipuláveis, se feito corretamente. Aqueles conhecidos como aparições são considerados os mais perigosos e intratáveis; aproxime-se deles com cautela.

LUPINOS

A verdadeira manifestação da Besta em todo o seu horror. Eles estão comprometidos com nossa destruição. Devem ser eliminados como um corpo elimina uma infecção. Ignore a idéia de que eles entendem o mundo dos espíritos melhor do que nós.

MAGI

Descendentes da antiga e agora desaparecida Ordem de Hermes. Tiveram a chance de juntar-se a nós, mas escolheram a expulsão. Não são confiáveis e muitos estão firmemente contra nós. Alguns podem ter valor, se recrutados para nossas fileiras.

O LACO DE SANGUE

Apesar de ser um instrumento útil para constituir unidade dentro de outros clãs da Família, é expressamente proibido entre nós mesmos. Devemos demonstrar nossa superioridade mostrando uma aliança unida por um ideal, ao invés de sermos atados física e emocionalmente uns aos outros por laços de sangue.

GOLCONDA

Uma invenção dos sinistros Inconnu, e nada mais.



CAPÍTULO QUATRO: MODELOS DE TREMERE

Mágicos são aqueles comumente chamados de malfeitores por conta da enormidade de seus crimes. Eles despertam os elementos, perturbam as mentes dos homens e, sem nenhuma poção venenosa, destroem pela mera força do encantamento.

- Isidore de Seville, Etymologiae

Apesar de parecer uma estrutura monolítica para os que são de fora, o clã Tremere abriga na verdade bastante diversidade. Apesar da maioria dos membros ter algum tipo de antecedente místico, tal histórico não é necessário para ingressar no clã. Além disso, nem todos os membros são simplistas que devotam inteiramente suas pós-vidas ao clã. Qualquer dos modelos que se seguem pode ser usado tanto por um renegado quanto para alguém leal.

Sinta-se à vontade para mexer com os valores, Naturezas, Comportamentos ou qualquer outra coisa, para fazer estes personagens satisfazerem suas necessidades. Os modelos também podem guiá-los na criação de seus próprios personagens. Os melhores, porém, são os que você mesmo projeta e desenvolve desde o começo.

Algumas das Naturezas e Comportamentos usados nesses modelos foram tirados do **Vampiro: Guia do Jogador**.

TREMERE

FILHO DOS TREMERE

Mote: "É a vontade do Conselho. Nada mais importa"

Prelúdio: Suas primeiras lembranças são da mansão onde você, e gerações de sua família antes de você, nasceu. De fato, você se lembra dessas gerações, pois membros da família há muito mortos vinham e lhe falavam, sussurrando antigos segredos e conhecimentos proibidos. Poderes ocultos parecem percorrer toda a sua família e diversos grupos já notaram isso.

Um desses grupos são os Tremere, que o levaram à sua capela quando você tinha cinco anos. Estudou suas mágicas e ajudou-os em seus rituais pelos 18 anos seguintes, aprendendo tudo que podiam ensinar-lhe. Quando aprendeu tudo o que podia como mortal, seu mestre Abraçou-o, e você descobriu que sua educação havia apenas começado.

Conceito: Os Tremere têm tomado diversas crianças com dons mágicos, ensinando o modo de vida Tremere, e Abraçando-os quando atingem a idade certa. Você é um desses, doutrinado no clã antes mesmo de aprender a ler.

Dicas de Interpretação: Os Tremere controlam sua vida, o que não significa que você goste. Você apenas aceita, pois nunca conheceu outra vida.

Equipamento: Mantos cerimoniais, laboratório de ocultismo, bastão, adaga, computador pessoal.



TREMERE

VAMPIRO: A Máscara

Natureza: Criança

Comportamento: Tradicionalista

Conceito: Filho dos Tremere

Senhor:

Geração: 11ª

Refúgio:

Atributos

Físicos

Força ●●○○○○○○○
Destreza ●●●○○○○○
Vigor ●●●○○○○○

Sociais

Carisma ●○○○○○○○
Manipulação ●●●○○○○○
Aparência ●●○○○○○○

Mentais

Percepção ●●○○○○○○○
Inteligência ●●●●○○○○○
Raciocínio ●●●○○○○○

Habilidades

Talentos

Representação ○○○○○○○○
Prontidão ○○○○○○○○
Esportes ○○○○○○○○
Briga ○○○○○○○○
Esquiva ○○○○○○○○
Empatia ○○○○○○○○
Intimidação ●●○○○○○○○
Liderança ○○○○○○○○
Manha ○○○○○○○○
Lábia ●●●○○○○○

Perícias

Empatia com Animais ○○○○○○○○
Condução ○○○○○○○○
Etiqueta ●●●○○○○○
Armas de Fogo ○○○○○○○○
Armas Brancas ●○○○○○○○
Música ●○○○○○○○
Reparos ●●○○○○○○○
Segurança ●●○○○○○○○
Furtividade ○○○○○○○○
Sobrevivência ○○○○○○○○

Conhecimentos

Burocracia ○○○○○○○○
Computador ●○○○○○○○
Finanças ○○○○○○○○
Investigação ●●●○○○○○
Direito ●○○○○○○○
Lingüística ●●●○○○○○
Medicina ●○○○○○○○
Ocultismo ●●●○○○○○
Política ●○○○○○○○
Ciência ○○○○○○○○

Vantagens

Disciplinas

Auspício _____
Dominação _____
Taumaturgia _____

Antecedentes

Geração ●●○○○○○○○
Rebanho ●○○○○○○○
Mentor ●●○○○○○○○
Recursos ●●●○○○○○
Lacaios ●○○○○○○○
_____ ○○○○○○○○
_____ ○○○○○○○○

Virtudes

Consciência ● ● ○ ○ ○
Autocontrole ● ● ● ● ●
Coragem ● ● ● ○ ○

Outras Características

_____ ○○○○○○○○
_____ ○○○○○○○○
_____ ○○○○○○○○
_____ ○○○○○○○○
_____ ○○○○○○○○
_____ ○○○○○○○○
_____ ○○○○○○○○
_____ ○○○○○○○○
_____ ○○○○○○○○
_____ ○○○○○○○○

Humanidade

● ● ● ● ● ● ● ○ ○ ○

Força de Vontade

● ● ● ● ● ● ● ○ ○ ○
□ □ □ □ □ □ □ □ □ □

Pontos de Sangue

□ □ □ □ □ □ □ □ □ □
□ □ □ □ □ □ □ □ □ □

Vitalidade

Escoriado ☐
Machucado -1 ☐
Ferido -1 ☐
Ferido gravemente -2 ☐
Espancado -2 ☐
Aleijado -5 ☐
Incapacitado ☐

Fraqueza

A UM PASSO DO LAÇO DE SANGUE COM O CLÃ

ESPECIALISTA EM CONSPIRAÇÕES

Mote: "Se medirmos cuidadosamente a frequência de aparições de OVNIS, comparada com as fases da lua, levando em consideração os cálculos descobertos na tumba de Montequieu na França..."

Prelúdio: Você sempre soube que havia alguma coisa por trás da fina camada da vida normal do dia-a-dia. Alguém tinha que estar mexendo os pauzinhos, alguém tinha que ser responsável pelos assassinatos políticos, governos corruptos e outras ações internacionais secretas. Você se tornou membro da Maçonaria e usou o conhecimento que adquiriu para explorar as histórias dos Rosacruzes, da OTO (Ordem do Templo do Oriente), e dos velhos Cavaleiros Templários. Nunca conseguia achar uma forma de ligar os diferentes fios soltos que encontrava, apesar de todas as pistas e sinais indicadores estarem sempre lá.

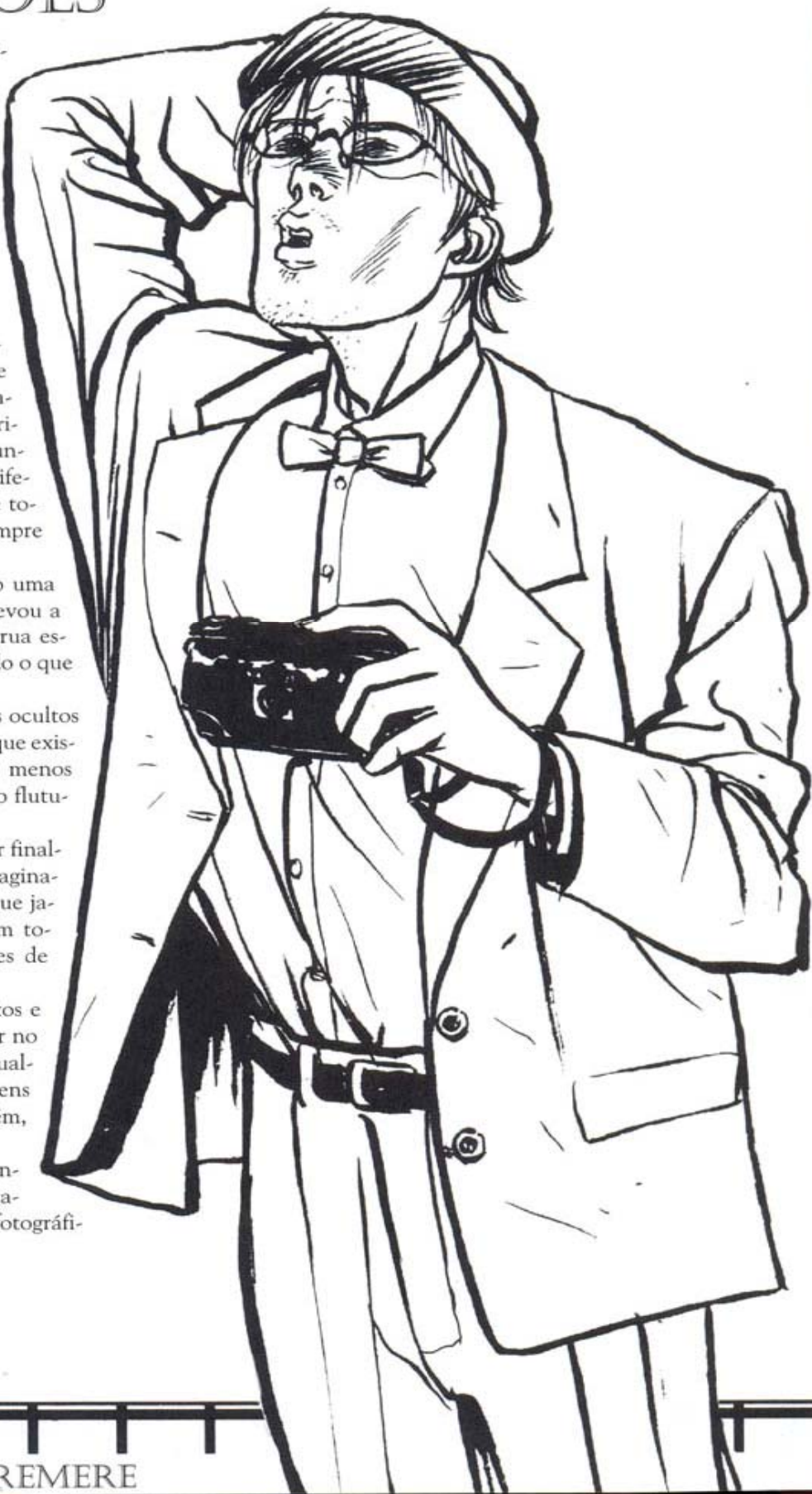
Você finalmente pensou ter encontrado uma brecha quando um telefonema noturno o levou a um encontro com um desconhecido numa rua escura da cidade. Ele prometeu contar-lhe tudo o que sabia.

Agora você sabe mais sobre os processos ocultos da sociedade humana do que jamais sonhou que existissem. Você não é mais humano, mas ao menos sabe por quê há uma pirâmide com um olho flutuante na nota de 1 dólar.

Conceito: Você está maravilhado em ter finalmente descoberto a verdade que sempre imaginava existir — e verdades muito maiores do que jamais imaginou. Seus novos amigos parecem todos muito interessantes, e as possibilidades de avanço parecem ilimitadas.

Dicas de Interpretação: Vários fios soltos e ligações juntam os eventos que tomam lugar no mundo. Você quer tirar vantagem dos virtualmente inesgotáveis fundos do clã para viagens e pesquisas, explorações e entrevistas. Alguém, algum dia, tem que descobrir o segredo.

Equipamento: Grande biblioteca, altamente especializada e cheia de referências cruzadas, binóculos, gravador de bolso, máquina fotográfica.



TREMERE

VAMPIRO: A Máscara

Nome:
Jogador:
Crônica:

Natureza: Visionário
Comportamento: Fanático
Conceito: Especialista em Conspirações

Senhor:
Geração: 13ª
Refúgio:

Atributos

Físicos

Força ●●○○○○○○○
Destreza ●●○○○○○○○
Vigor ●●○○○○○○○

Sociais

Carisma ●●●●○○○○○
Manipulação ●●●●○○○○○
Aparência ●●●●○○○○○

Mentais

Percepção ●○○○○○○○
Inteligência ●●●●○○○○○
Raciocínio ●●●○○○○○

Habilidades

Talentos

Representação ○○○○○○○○
Prontidão ●●○○○○○○○
Esportes ○○○○○○○○
Briga ○○○○○○○○
Esquiva ●○○○○○○○
Empatia ●●○○○○○○○
Intimidação ○○○○○○○○
Liderança ○○○○○○○○
Manha ●○○○○○○○
Lábia ○○○○○○○○

Perícias

Empatia com Animais ●○○○○○○○
Condução ●●○○○○○○○
Etiqueta ●○○○○○○○
Armas de Fogo ●○○○○○○○
Armas Brancas ○○○○○○○○
Música ○○○○○○○○
Reparos ●○○○○○○○
Segurança ●●●○○○○○
Furtividade ●●●○○○○○
Sobrevivência ●○○○○○○○

Conhecimentos

Burocracia ○○○○○○○○
Computador ●○○○○○○○
Finanças ○○○○○○○○
Investigação ●●●○○○○○
Direito ○○○○○○○○
Linguística ●○○○○○○○
Medicina ●○○○○○○○
Ocultismo ●●●○○○○○
Política ○○○○○○○○
Ciência ●○○○○○○○

Vantagens

Disciplinas

Auspício ●●●○○○○○
Dominação ○○○○○○○○
Taumaturgia ●○○○○○○○
○○○○○○○○○
○○○○○○○○○
○○○○○○○○○
○○○○○○○○○
○○○○○○○○○

Antecedentes

Contatos ●●○○○○○○○
Recursos ●●●○○○○○
○○○○○○○○○
○○○○○○○○○
○○○○○○○○○
○○○○○○○○○
○○○○○○○○○

Virtudes

Consciência ● ● ● ● ● ○
Autocontrole ● ● ● ○ ○
Coragem ● ● ● ○ ○

Outras Características

○○○○○○○○○
○○○○○○○○○
○○○○○○○○○
○○○○○○○○○
○○○○○○○○○
○○○○○○○○○
○○○○○○○○○
○○○○○○○○○
○○○○○○○○○
○○○○○○○○○

Humanidade

● ● ● ● ● ● ● ○ ○

Força de Vontade

● ● ● ● ● ○ ○ ○ ○
□ □ □ □ □ □ □ □ □

Pontos de Sangue

□ □ □ □ □ □ □ □ □
□ □ □ □ □ □ □ □ □

Vitalidade

Escoriado ☐
Machucado -1 ☐
Ferido -1 ☐
Ferido gravemente -2 ☐
Espancado -2 ☐
Aleijado -5 ☐
Incapacitado ☐

Fraqueza

A UM PASSO DO LAÇO DE SANGUE COM O CLÃ

Atributos: 7/5/3 Habilidades: 13/9/5 Disciplinas: 3 Antecedentes: 5 Virtudes: 7 Pontos de Bônus: 15 (7/5/2/1)

CULTISTA

Mote: "Você tem pensado muito sobre a morte ultimamente? Isso o atormenta? Deixe-me mostrar-lhe uma coisa..."

Prelúdio: Você sempre soube que havia algo mais lá fora e também sempre soube que queria fazer parte disso. Tais sonhos ajudaram-no a combater muitas das suas inseguranças, e você reprimia esses medos com fantasias sobre o que faria quando aprendesse o necessário. Se apenas você pudesse pôr suas mãos em algum poder — quer dizer, poder real — sabia que podia mostrar a todos quem era o chefe de verdade.

Você tentou diversas rotas diferentes, estudando com gurus, seguindo numerosos cultos e aprendendo sozinho. Começou com os mais conhecidos antes de mudar-se para grupos cada vez menos respeitadas, com objetivos cada vez mais sombrios. Logo sentia que não podia mais avançar sob a tutela de mais ninguém e formou seu próprio grupo. Este era o verdadeiro caminho para o poder. Seu grupo se tornou mais e mais fixado no ocultismo, e você começou a usar rituais de que ouvia falar, ou lia; alguns foram até adaptados a partir de um RPG.

Tarde da noite, num velho cemitério fora da cidade, você deu o passo seguinte. Desenhou o círculo direitinho e fez o melhor que pôde desenhando os estranhos símbolos importantes para o ritual. A cabeça de cachorro recentemente decapitada, fixada em uma estaca de madeira no centro do círculo, pingava sangue enquanto você trabalhava. Quando alguma coisa come-

çou a mover-se dentro do círculo, você percebeu que o encantamento estava funcionando. Então a forma indefinida solidificou-se e moveu-se para fora do círculo — sem ligar para os sinais que seu culto havia feito cuidadosamente. Você descobriu que estava em apuros. Arrastando uma mortalha em frangalhos, com seu cabelo negro esvoaçando atrás dela, a mulher com rosto fantasmagórico caiu sobre você. O poder sedutor do Abraço o envolveu...

Conceito: Agora você finalmente tem o que queria: poder real. Abraça com fervor o lado negro, revelando-se no medo e no terror que causa ao coração de suas vítimas. A morte em vida lhe deu finalmente as coisas que mais buscava na vida.

Dicas de Interpretação: Você traiu todos os grupos a que pertenceu em sua vida mortal, e não vê razão em mudar isso, agora que é um morto-vivo. Se os Tremere não se curvarem a você, você irá para outro lugar.

Equipamento: Literatura de cultos, jaqueta de couro, cassetete dobrável.



TREMERE

VAMPIRO: A Máscara

Nome:

Jogador:

Crônica:

Natureza: Esperto

Comportamento: Visionário

Conceito: Cultista

Senhor:

Geração: 13ª

Refúgio:

Atributos

Físicos

Força ●●○○○○○○○
Destreza ●●○○○○○○○
Vigor ●●○○○○○○○

Sociais

Carisma ●●●●●○○○
Manipulação ●●●●●○○○
Aparência ●●○○○○○○○

Mentais

Percepção ●●●○○○○○
Inteligência ●●○○○○○○○
Raciocínio ●●●○○○○○

Habilidades

Talentos

Representação ●●●●○○○○○
Prontidão ●○○○○○○○
Esportes ○○○○○○○○
Briga ○○○○○○○○
Esquiva ○○○○○○○○
Empatia ●●○○○○○○○
Intimidação ●●●○○○○○
Liderança ●○○○○○○○
Manha ●○○○○○○○
Lábia ●●●○○○○○

Perícias

Empatia com Animais ○○○○○○○○
Condução ●●●○○○○○
Etiqueta ●○○○○○○○
Armas de Fogo ●○○○○○○○
Armas Brancas ●○○○○○○○
Música ○○○○○○○○
Reparos ●○○○○○○○
Segurança ●○○○○○○○
Furtividade ●○○○○○○○
Sobrevivência ○○○○○○○○

Conhecimentos

Burocracia ○○○○○○○○
Computador ○○○○○○○○
Finanças ○○○○○○○○
Investigação ●○○○○○○○
Direito ○○○○○○○○
Linguística ○○○○○○○○
Medicina ●○○○○○○○
Ocultismo ●●○○○○○○○
Política ●○○○○○○○
Ciência ○○○○○○○○

Vantagens

Disciplinas

Auspício ○○○○○○○○
Dominação ●●○○○○○○○
Taumaturgia ●○○○○○○○
○○○○○○○○○
○○○○○○○○○
○○○○○○○○○
○○○○○○○○○

Antecedentes

Aliados ●●○○○○○○○
Contatos ●○○○○○○○
Mentor ●●○○○○○○○
Lacaios ●○○○○○○○
○○○○○○○○○
○○○○○○○○○
○○○○○○○○○

Virtudes

Consciência ● ○ ○ ○ ○
Autocontrole ● ● ● ● ○
Coragem ● ● ● ● ●

Outras Características

○○○○○○○○○
○○○○○○○○○
○○○○○○○○○
○○○○○○○○○
○○○○○○○○○
○○○○○○○○○
○○○○○○○○○
○○○○○○○○○
○○○○○○○○○
○○○○○○○○○

Humanidade

● ● ● ● ● ● ● ○ ○ ○

Força de Vontade

● ● ● ● ● ● ● ○ ○
□ □ □ □ □ □ □ □ □

Pontos de Sangue

□ □ □ □ □ □ □ □ □
□ □ □ □ □ □ □ □ □

Vitalidade

Escoriado ☐
Machucado -1 ☐
Ferido -1 ☐
Ferido gravemente -2 ☐
Espancado -2 ☐
Aleijado -5 ☐
Incapacitado ☐

Fraqueza

A UM PASSO DO LAÇO DE SANGUE COM O CLÁ

Atributos:7/5/3 Habilidades:13/9/5 Disciplinas:3 Antecedentes:5 Virtudes:7 Pontos de Bônus:15 (7/5/2/1)

EXPLORADOR

Mote: "O mapa dizia que a cidade perdida estaria bem aqui, em algum lugar..."

Prelúdio: Como arqueólogo você largou os círculos acadêmicos antiquados para trabalhar independentemente, financiando suas expedições com subsídios da universidade e doações de patronos ricos. Suas viagens o levaram a lugares como Turquia e Arábia, mas seu verdadeiro amor era o Egito. Você descansava em sua casa após uma visita ao sul da Espanha, escrevendo um livro sobre sua última expedição, quando foi visitado por um notável, apesar de um tanto misterioso, egiptólogo conhecido pelos trabalhos eruditos escritos sobre os rituais mágicos egípcios — um tópico caro ao seu próprio coração.

O velho senhor lhe contou sobre uma tumba secreta que se supunha estar enterrada fundo no deserto, a oeste do Nilo. A tumba seria de um sacerdote blasfemo, e dizia-se que continha grandes segredos de magia e religião. Velho demais para fazer a viagem ele mesmo, o egiptólogo prometeu-lhe amplos fundos e a parte do leão na glória, se você conseguisse localizar a tumba e descobrir seu conteúdo. Você aceitou rapidamente.

A expedição foi uma das mais fáceis e mais compensadoras que já fez. A tumba perdida foi facilmente encontrada na localização quase exata que o egiptólogo havia indicado. Descoberta e aberta, foi encontrada intocada, guardando numerosos tesouros. Apesar da maioria deles ter sido cedido à Sociedade de Antiguidades Egípcias, no Cairo, como exigido por lei, você conseguiu contrabandear alguns dos pergaminhos e artefatos mais importantes, conforme o acordo com seu benfeitor.

Você voltou para casa sob grande aclamação e foi amplamente recompensado pelo velho egiptólogo que passou a visitá-lo freqüentemente à noite, ajudando a traduzir os antigos hieróglifos. Mas logo após, a "maldição" começou a atacar. Um por um, todos os membros da expedição morreram ou desapareceram misteriosamente até que só você havia restado. Apenas então foi que seu benfei-

tor lhe revelou sua verdadeira natureza.

Conceito: Os Tremere desejavam-no por seu conhecimento de línguas e costumes antigos, bem como sua habilidade em penetrar em lugares secretos. Você tem passado a maior parte de seu tempo com o clã tentando traduzir vários fragmentos do antigo *Livro de Nod*, e outros volumes misteriosos.

Dicas de Interpretação: Apesar do trabalho ter suas compensações, você se sente aprisionado pelos limites da capela e da Ordem; a burocracia não é realmente do seu gosto. Prefere trabalhar em campo e gostaria de novos sabores de aventura e excitação.

Equipamento: Mapa, bússola, bons sapatos de caminhada.



TREMERE

VAMPIRO: A Máscara

Nome:
Jogador:
Crônica:

Natureza: Cavaleiro
Comportamento: Viciado em Adrenalina
Conceito: Explorador

Senhor:
Geração: 13ª
Refúgio:

Atributos

Físicos

Força ●●●○○○○○
Destreza ●●●○○○○○
Vigor ●●●○○○○○

Sociais

Carisma ●●○○○○○○
Manipulação ●●○○○○○○
Aparência ●●○○○○○○

Mentais

Percepção ●●●○○○○○
Inteligência ●●●○○○○○
Raciocínio ●●●○○○○○

Habilidades

Talentos

Representação ○○○○○○○○
Prontidão ○○○○○○○○
Esportes ●○○○○○○○
Briga ○○○○○○○○
Esquiva ○○○○○○○○
Empatia ●○○○○○○○
Intimidação ○○○○○○○○
Liderança ●●○○○○○○
Manha ●○○○○○○○
Lábia ○○○○○○○○

Perícias

Empatia com Animais ●○○○○○○○
Condução ●○○○○○○○
Etiqueta ○○○○○○○○
Armas de Fogo ●○○○○○○○
Armas Brancas ●●○○○○○○
Música ○○○○○○○○
Reparos ○○○○○○○○
Segurança ●○○○○○○○
Furtividade ●○○○○○○○
Sobrevivência ●●○○○○○○

Conhecimentos

Burocracia ○○○○○○○○
Computador ●○○○○○○○
Finanças ●○○○○○○○
Investigação ●●●○○○○○
Direito ○○○○○○○○
Linguística ●●●○○○○○
Medicina ○○○○○○○○
Ocultismo ●○○○○○○○
Política ○○○○○○○○
Ciência ●○○○○○○○

Vantagens

Disciplinas

Auspício ●●●○○○○○
Dominação ●○○○○○○○
Taumaturgia ○○○○○○○○
○○○○○○○○
○○○○○○○○
○○○○○○○○
○○○○○○○○

Antecedentes

Aliados ●○○○○○○○
Contatos ●●○○○○○○
Mentor ●●○○○○○○
○○○○○○○○
○○○○○○○○
○○○○○○○○
○○○○○○○○

Virtudes

Consciência ● ● ● ○ ○
Autocontrole ● ● ● ○ ○
Coragem ● ● ● ● ○

Outras Características

Arqueologia ●●●○○○○○
○○○○○○○○
○○○○○○○○
○○○○○○○○
○○○○○○○○
○○○○○○○○
○○○○○○○○
○○○○○○○○
○○○○○○○○
○○○○○○○○

Humanidade

● ● ● ● ● ● ● ○ ○ ○

Força de Vontade

● ● ● ● ● ● ○ ○ ○ ○
□ □ □ □ □ □ □ □ □ □

Pontos de Sangue

□ □ □ □ □ □ □ □ □ □
□ □ □ □ □ □ □ □ □ □

Vitalidade

Escoriado ☐
Machucado -1 ☐
Ferido -1 ☐
Ferido gravemente -2 ☐
Espancado -2 ☐
Aleijado -5 ☐
Incapacitado ☐

Fraqueza

A UM PASSO DO LAÇO DE SANGUE COM O CLÃ

Atributos: 7/5/3 Habilidades: 13/9/5 Disciplinas: 3 Antecedentes: 5 Virtudes: 7 Pontos de Bônus: 15 (7/5/2/1)

NEXUS

Mote: "Eles estão aqui..."

Prelúdio: Os problemas começaram quando você tinha 14 anos de idade. Primeiro foram as coisas pequenas: quadros que caíam da parede inexplicavelmente, portas que se abriam e se recusavam a fechar. Depois ficou pior. Objetos flutuavam pela sala, e caíam das mesas com tanta violência que se espatifavam contra as paredes. Esses eventos aterrorizavam você e eles cresciam em intensidade, como se equivalassem ao seu medo crescente.

Seus pais tentaram tudo, sem sucesso, e após serem forçados a se render, entraram em contato com um "parapsicólogo", através de um amigo do trabalho. Ele veio à sua casa uma noite, uma presença poderosa mas reconfortante, carregando uma maleta cheia de instrumentos e ferramentas esquisitas. Apesar de passar um bom tempo explorando a casa, testando diversas paredes e pisos com seu equipamento, também passou uma boa parte de seu tempo conversando com diferentes membros da família — e, em particular, com você. Apesar dele ter aparecido mais algumas vezes, o poltergeist suspeito não se manifestava em sua presença até que ele confessou o quão desapontado estava de nunca ter encontrado qualquer evidência real da entidade. Foi recompensado instantaneamente com um sapateado de um estojo de porcelana que estava por perto. Ele

olhou para você e sorriu abertamente.

Em sua visita seguinte ele a levou. Você se lembra da visão de seus pais pela última vez, congelados no sofá da sala de estar, em transe e inconscientes de seu rapto. Seu rosto apareceu em alguns jornais três semanas depois, mas nenhuma pista sua nem de seu sequestrador jamais foi encontrada.

Conceito: Você foi recrutada pelos Tremere por causa da atividade "poltergeist" em sua casa, a qual é normalmente creditada à geração espontânea e inconsciente de efeitos telecinéticos por um indivíduo inocente e involuntário. O fenômeno costuma ser ligado à presença de jovens moças adolescentes, um tipo raro entre os vampiros Tremere.

Dicas de Interpretação: Apesar de achar muitas coisas boas em sua pós vida dentro do clã Tremere, você também guarda ressentimento por ter sido levada de sua família em idade tão tenra. Sente-se como se tivesse perdido um monte de anos importantes em sua vida e deseja desesperadamente que tivesse tido a chance de adquirir tamanho e forma adultas antes de ser recrutada. Sua pesquisa mágica explora incessantemente a possibilidade de induzir o processo de amadurecimento artificialmente em si mesma.

Equipamento: Blusa xadrez, tênis, mochila, diário.



TREMIERE

VAMPIRO: A Máscara

Nome:

Jogador:

Crônica:

Natureza: Arquiteda

Comportamento: Criança

Conceito: Nexus

Senhor:

Geração: 11ª

Refúgio:

Atributos

Físicos

Força ●○○○○○○○
Destreza ●●●○○○○○
Vigor ●●○○○○○○

Sociais

Carisma ●●●●○○○○
Manipulação ●●○○○○○○
Aparência ●●●○○○○○

Mentais

Percepção ●●●●○○○○
Inteligência ●●○○○○○○
Raciocínio ●●●●○○○○

Habilidades

Talentos

Representação ●●○○○○○○○
Prontidão ●●○○○○○○○
Esportes ●○○○○○○○
Briga ○○○○○○○○
Esquiva ○○○○○○○○
Empatia ●○○○○○○○
Intimidação ●●●○○○○○
Liderança ○○○○○○○○
Manha ○○○○○○○○
Lábia ○○○○○○○○

Perícias

Empatia com Animais ●●○○○○○○○
Condução ○○○○○○○○
Etiqueta ●○○○○○○○
Armas de Fogo ○○○○○○○○
Armas Brancas ○○○○○○○○
Música ●○○○○○○○
Reparos ○○○○○○○○
Segurança ○○○○○○○○
Furtividade ●○○○○○○○
Sobrevivência ○○○○○○○○

Conhecimentos

Burocracia ○○○○○○○○
Computador ●●○○○○○○○
Finanças ○○○○○○○○
Investigação ●●○○○○○○○
Direito ○○○○○○○○
Linguística ●○○○○○○○
Medicina ●○○○○○○○
Ocultismo ●●○○○○○○○
Política ○○○○○○○○
Ciência ●○○○○○○○

Vantagens

Disciplinas

Auspício ○○○○○○○○
Dominação ○○○○○○○○
Taumaturgia ●●●○○○○○
○○○○○○○○○
○○○○○○○○○
○○○○○○○○○
○○○○○○○○○
○○○○○○○○○

Antecedentes

Geração ●●○○○○○○○
Mentor ●●●○○○○○
○○○○○○○○○
○○○○○○○○○
○○○○○○○○○
○○○○○○○○○
○○○○○○○○○
○○○○○○○○○

Virtudes

Consciência ● ● ● ● ●
Autocontrole ● ● ● ● ○
Coragem ● ● ● ○ ○

Outras Características

Máscara ●●●●○○○○○
Imitação ●○○○○○○○
○○○○○○○○○
○○○○○○○○○
○○○○○○○○○
○○○○○○○○○
○○○○○○○○○
○○○○○○○○○
○○○○○○○○○
○○○○○○○○○
○○○○○○○○○

Humanidade

● ● ● ● ● ● ● ● ● ○

Força de Vontade

● ● ● ● ● ● ● ○ ○ ○
□ □ □ □ □ □ □ □ □ □

Pontos de Sangue

□ □ □ □ □ □ □ □ □ □
□ □ □ □ □ □ □ □ □ □

Vitalidade

Escoriado ☐
Machucado -1 ☐
Ferido -1 ☐
Ferido gravemente -2 ☐
Espancado -2 ☐
Aleijado -5 ☐
Incapacitado ☐

Fraqueza

A UM PASSO DO LAÇO DE SANGUE COM O CLÁ

Atributos: 7/5/3 Habilidades: 13/9/5 Disciplinas: 3 Antecedentes: 5 Virtudes: 7 Pontos de Bônus: 15 (7/5/2/1)

O POLÍTICO

Mote: *"Nada a declarar."*

Prelúdio: Você sempre foi interessado em política, a qual via como uma rota para o poder, dinheiro e influência, mas não tinha interesse em correr atrás de cargos públicos. Não, isso era para idiotas e tiranos inseguros. O poder real repousa por trás do trono, nas salas esfumaçadas onde os acordos são feitos e o futuro das nações é decidido. Ali você estava em seu elemento; era um manipulador natural que quase podia sentir o que a oposição estava planejando.

Durante a administração da campanha de um Congresso americano, você fez amizade com um senhor de casaco preto. Ele disse que estava acostumado com a política e demonstrou bastante conhecimento de como fazer acordos por trás dos bastidores para convencê-lo. Estava na platéia no debate seguinte, a noite em que o oponente de seu candidato cometeu aquela terrível gafe no meio de seu discurso — uma gafe que virtualmente destruiu sua campanha e permitiu que seu candidato ganhasse a eleição com a esmagadora maioria dos votos. Você observava o velho, e o viu fazer um gesto sutil pouco antes de seu oponente cometer o erro fatal.

Mais tarde você se encontrou com ele, que se ofereceu para mostrar métodos para influenciar indivíduos para obedecerem sua vontade magicamente. Você nunca imaginou que ele pretendia demonstrar seus poderes em você.

Agora você é imortal, mas ainda está envolvido em política. Especializou-se em truques sujos: arrombamentos, desinformação, criação de boatos e uma ocasional pitada de magia necessária para decidir uma eleição.

Conceito: Você foi recrutado pelos Tremere para servir suas necessidades políticas. Ele perceberam uma particular habilidade sua de prever resultados de eleições e, com sua experiência, antecedentes e contatos políticos, você parecia uma escolha perfeita para tornar-se um aprendiz Tremere.

Dicas de Interpretação: A pirâmide de poder do clã Tremere é um desafio ao qual você não pode resistir. Sempre cumpriu suas funções políticas à risca, mas você aproveita todas as oportunidades para parecer bom às custas dos anciões de sua capela. É um curso de ação arriscado, mas você conta com seu raciocínio rápido e esperteza para ficar longe de encrencas sérias.

Equipamento: Discursos preparados, contatos nos meios de comunicação.



TREMERE

VAMPIRO: A Máscara

Nome:

Jogador:

Crônica:

Natureza: Diretor

Comportamento: Esperto

Conceito: Político

Senhor:

Geração: 13ª

Refúgio:

Atributos

Físicos

Força ●●○○○○○○○
Destreza ●●○○○○○○○
Vigor ●●○○○○○○○

Sociais

Carisma ●●●○○○○○
Manipulação ●●●●○○○
Aparência ●●○○○○○○○

Mentais

Percepção ●●●○○○○○
Inteligência ●●○○○○○○○
Raciocínio ●●●○○○○○

Habilidades

Talentos

Representação ●●●○○○○○
Prontidão ●○○○○○○○
Esportes ○○○○○○○○
Briga ○○○○○○○○
Esquiva ○○○○○○○○
Empatia ●○○○○○○○
Intimidação ●●○○○○○○○
Liderança ●●○○○○○○○
Manha ●○○○○○○○
Lábia ●●●●○○○○○

Perícias

Empatia com Animais ○○○○○○○○
Condução ●○○○○○○○
Etiqueta ●●●○○○○○
Armas de Fogo ○○○○○○○○
Armas Brancas ○○○○○○○○
Música ○○○○○○○○
Reparos ○○○○○○○○
Segurança ●○○○○○○○
Furtividade ●○○○○○○○
Sobrevivência ○○○○○○○○

Conhecimentos

Burocracia ●●●●○○○○○
Computador ●○○○○○○○
Finanças ○○○○○○○○
Investigação ●○○○○○○○
Direito ●○○○○○○○
Lingüística ●○○○○○○○
Medicina ○○○○○○○○
Ocultismo ●○○○○○○○
Política ●●●●○○○○○
Ciência ○○○○○○○○

Vantagens

Disciplinas

Auspício ●○○○○○○○
Dominação ●●○○○○○○○
Taumaturgia ○○○○○○○○
○○○○○○○○○
○○○○○○○○○
○○○○○○○○○
○○○○○○○○○
○○○○○○○○○

Antecedentes

Contatos ●●●○○○○○
Influência ●●○○○○○○○
○○○○○○○○○
○○○○○○○○○
○○○○○○○○○
○○○○○○○○○
○○○○○○○○○
○○○○○○○○○

Virtudes

Consciência ● ● ○ ○ ○ ○
Autocontrole ● ● ● ● ● ●
Coragem ● ● ● ○ ○ ○

Outras Características

○○○○○○○○○
○○○○○○○○○
○○○○○○○○○
○○○○○○○○○
○○○○○○○○○
○○○○○○○○○
○○○○○○○○○
○○○○○○○○○
○○○○○○○○○
○○○○○○○○○

Humanidade

● ● ● ● ● ● ○ ○ ○

Força de Vontade

● ● ● ● ● ● ○ ○ ○ ○
□ □ □ □ □ □ □ □ □

Pontos de Sangue

□ □ □ □ □ □ □ □ □
□ □ □ □ □ □ □ □ □

Vitalidade

Escoriado ☐
Machucado -1 ☐
Ferido -1 ☐
Ferido gravemente -2 ☐
Espancado -2 ☐
Aleijado -5 ☐
Incapacitado ☐

Fraqueza

A UM PASSO DO LAÇO DE SANGUE COM O CLÁ

Atributos: 7/5/3 Habilidades: 13/9/5 Disciplinas: 3 Antecedentes: 5 Virtudes: 7 Pontos de Bônus: 15 (7/5/2/1)

FEITICEIRA PROFISSIONAL

Mote: "Olhe na bola de cristal. Mais... mais..."

Prelúdio: Seus companheiros de profissão eram gente de circo, animadores de estandes de tiro ao alvo, arremessadores de facas e outros tratantes. Mas quando você ainda era jovem, eles decidiram estabelecer-se na Nova Inglaterra. Sua mãe ganhava a maior parte do dinheiro da família, vendendo seus serviços como "Feiticeira Adivinha", geralmente para turistas em visita à área de Salem. Depois que seu pai as abandonou, o único dinheiro que tinham era o que ela conseguia ganhar com seus talentos.

Sua mãe lhe ensinou todos os truques do negócio: como fascinar um cliente, como determinar o que ele quer ouvir, etc. Você nunca a disse que às vezes parecia ter lampejos de premonições quando dizia o futuro de seus clientes. Depois que sua mãe morreu você continuou o negócio sozinha, servindo a turistas e uma pequena clientela local.

Até que uma noite recebeu a visita de um homem de Boston. Ele lhe pediu para ver seu futuro, e você o fez. De repente parecia que sua mente havia sido aberta e que você se afogava em visões de morte, sangue, vida perdida e morte em vida. Ao desmaiar, viu o estranho levantar-se de sua cadeira, seus lábios entreabertos revelando longas e pontudas presas.

Conceito: Sua reputação como uma adivinha certeira alcançou os ouvidos dos Tremere, e eles decidiram investigar. Impressionados por seus poderes latentes mas rudes, você foi recrutada na hora.

Dicas de Interpretação: A vida de vampiro foi um choque, mas você parece ter se ajustado bem. O clã permite que você continue sua carreira, o que lhe traz certa estima dentro da comunidade, e ao mesmo tempo, permite que continue a exercitar seus talentos. Você espera algum dia desenvolver sua clarividência natural em sua potência máxima.

Equipamento: Vestido longo, chapéu pontudo, bola de cristal.



TREMERE

VAMPIRO: A Máscara

Nome:

Jogador:

Crônica:

Natureza: Juiz

Comportamento: Samaritano

Conceito: Feiticeira Profissional

Senhor:

Geração: 12ª

Refúgio:

Atributos

Físicos

Força ●●○○○○○○○
Destreza ●●○○○○○○○
Vigor ●●○○○○○○○

Sociais

Carisma ●●●●○○○○○
Manipulação ●●○○○○○○○
Aparência ●●●●○○○○○

Mentais

Percepção ●●●○○○○○
Inteligência ●●○○○○○○○
Raciocínio ●●●○○○○○

Habilidades

Talentos

Representação ●●●○○○○○
Prontidão ●○○○○○○○
Esportes ○○○○○○○○
Briga ○○○○○○○○
Esquiva ○○○○○○○○
Empatia ●○○○○○○○
Intimidação ●○○○○○○○
Liderança ○○○○○○○○
Manha ●●○○○○○○○
Lábia ●●●○○○○○

Perícias

Empatia com Animais ○○○○○○○○
Condução ●○○○○○○○
Etiqueta ●○○○○○○○
Armas de Fogo ○○○○○○○○
Armas Brancas ○○○○○○○○
Música ●○○○○○○○
Reparos ○○○○○○○○
Segurança ○○○○○○○○
Furtividade ●●○○○○○○○
Sobrevivência ○○○○○○○○

Conhecimentos

Burocracia ○○○○○○○○
Computador ○○○○○○○○
Finanças ○○○○○○○○
Investigação ●●○○○○○○○
Direito ○○○○○○○○
Linguística ●●○○○○○○○
Medicina ●○○○○○○○
Ocultismo ●●●○○○○○
Política ○○○○○○○○
Ciência ●○○○○○○○

Vantagens

Disciplinas

Auspício ●●○○○○○○○
Dominação ○○○○○○○○
Taumaturgia ●○○○○○○○
○○○○○○○○○
○○○○○○○○○
○○○○○○○○○
○○○○○○○○○

Antecedentes

Aliados ●○○○○○○○
Contatos ●●○○○○○○○
Geração ●○○○○○○○
Recursos ●○○○○○○○
○○○○○○○○○
○○○○○○○○○
○○○○○○○○○

Virtudes

Consciência ● ● ○ ○ ○ ○
Autocontrole ● ● ● ● ○
Coragem ● ● ● ● ○

Outras Características

Predizer o Futuro ●●●●○○○○○
Sedução ●○○○○○○○
Prestidigitação ●●○○○○○○○
○○○○○○○○○
○○○○○○○○○
○○○○○○○○○
○○○○○○○○○
○○○○○○○○○
○○○○○○○○○
○○○○○○○○○

Humanidade

● ● ● ● ● ● ● ● ○ ○

Força de Vontade

● ● ● ● ● ● ● ○ ○ ○
□ □ □ □ □ □ □ □ □ □

Pontos de Sangue

□ □ □ □ □ □ □ □ □ □
□ □ □ □ □ □ □ □ □ □

Vitalidade

Escoriado ☐
Machucado -1 ☐
Ferido -1 ☐
Ferido gravemente -2 ☐
Espancado -2 ☐
Aleijado -5 ☐
Incapacitado ☐

Fraqueza

A UM PASSO DO LAÇO DE SANGUE COM O CLÃ

ESTUDANTE DE PSICOLOGIA

Mote: *"Diga-me, como se sente em relação à sua mãe?"*

Prelúdio: Você sempre quis ajudar as pessoas mentalmente perturbadas. Escolheu o curso de Psicologia, mas logo descobriu que o curso era tão rigoroso que afetava todos os seus nervos. Então os sonhos começaram. Pesadelos com relances de eventos por acontecer aterrorizavam-no e perturbavam seu sono. Você se lembrou de uma época no início de sua vida em que era assaltado por pesadelos semelhantes, uma memória há muito reprimida e enterrada.

Uma visita ao psicólogo do campus teve pouco resultado, apesar dele parecer bastante interessado em seu caso. Após três visitas sem resultados positivos, o funcionário da universidade recomendou um especialista: um doutor que havia acabado de chegar "de Viena". Certo de que a escola cobriria todos os custos, você foi em frente e marcou uma consulta, um pouco surpreso ao saber que este doutor só atendia pacientes à noite.

O luxuoso escritório localizava-se no 34º andar de um luxuoso arranha-céu no centro da cidade e era assessorado por uma única recepcionista, um tanto pálida. O Dr. Metrere era um homem de aparência impressionante: alto e magro, com bigode e barba cuidadosamente aparados. Deitado no divã de seu consultório, você lhe contou sobre sua infância, seus pais e os sonhos que o vinham atormentando. O doutor parecia pensar que havia alguma conexão entre os sonhos e algo que havia dado errado com o relacionamento entre você e seu pai. Você nem percebeu quando o doutor esgueirou-se por trás de seu divã e lhe cravou os dentes.

Conceito: Os Tremere tomaram conhecimento de você e seu possível dom através de seu contato, o psicólogo da universidade, que havia sido Ordenado a recomendar pacientes que exibissem seus estranhos sintomas a um tal Dr. Metrere. Os Tremere acreditam que seus sonhos possam ser profecias, talvez relacionadas com a Gehenna, e recrutaram você na esperança de que seus ensinamentos ampliem suas capacidades. Agora, se seus sonhos começarem a voltar...

Devido à sua educação e empatia na-

tural pelos mentalmente perturbados, você é freqüentemente usado como emissário a vários Malkavianos, na esperança de convencê-los a não interferir com os planos dos Tremere ou da Camarilla. Fez uso extenso de uma sutil psicologia reversa em muitos desses encontros. Apesar de alguns sucessos, muitos Malkavianos são astutos demais para serem manipulados tão facilmente.

Dicas de Interpretação: Você nunca teve nenhum

desejo de ser imortal, nem necessidade de poder.

Uma existência que requer a dor de incontáveis pessoas inocentes apenas para sustentar sua vida é difícil de justificar em qualquer condição, e você sofre diversos conflitos emocionais. O infundável círculo de difamações e lutas pelo poder dentro do clã é apenas mais uma distração, e você costuma pensar em deixar o sol levar sua vida. Às vezes você desejaria ter sido abraçado por um Malkaviano.

Equipamento:

Gravador portátil, caderno de notas.



TREMERE

VAMPIRO: A Máscara

Nome:
Jogador:
Crônica:

Natureza: Samaritano
Comportamento: Diretor
Conceito: Estudante de Psicologia

Senhor:
Geração: 12ª
Refúgio:

Atributos

Físicos

Força ●●○○○○○○○
Destreza ●●○○○○○○○
Vigor ●●○○○○○○○

Sociais

Carisma ●●●●○○○○○
Manipulação ●●○○○○○○○
Aparência ●●●●○○○○○

Mentais

Percepção ●●●○○○○○○○
Inteligência ●●○○○○○○○
Raciocínio ●●●○○○○○○○

Habilidades

Talentos

Representação ○○○○○○○○
Prontidão ●○○○○○○○
Esportes ○○○○○○○○
Briga ●○○○○○○○
Esquiva ●○○○○○○○
Empatia ●●●○○○○○○
Intimidação ●○○○○○○○
Liderança ●○○○○○○○
Manha ○○○○○○○○
Lábia ●○○○○○○○

Perícias

Empatia com Animais ○○○○○○○○
Condução ●●○○○○○○○
Etiqueta ●○○○○○○○
Armas de Fogo ●○○○○○○○
Armas Brancas ●○○○○○○○
Música ○○○○○○○○
Reparos ○○○○○○○○
Segurança ○○○○○○○○
Furtividade ○○○○○○○○
Sobrevivência ○○○○○○○○

Conhecimentos

Burocracia ○○○○○○○○
Computador ●○○○○○○○
Finanças ○○○○○○○○
Investigação ●●●○○○○○○
Direito ○○○○○○○○
Linguística ●●○○○○○○○
Medicina ●●●○○○○○○
Ocultismo ●○○○○○○○
Política ○○○○○○○○
Ciência ●●●●○○○○○

Vantagens

Disciplinas

Auspício ●●○○○○○○○
Dominação ●○○○○○○○
Taumaturgia ●○○○○○○○
○○○○○○○○○
○○○○○○○○○
○○○○○○○○○
○○○○○○○○○

Antecedentes

Contatos ●●○○○○○○○
Geração ●○○○○○○○
Mentor ●●○○○○○○○
Recursos ●○○○○○○○
○○○○○○○○○
○○○○○○○○○
○○○○○○○○○

Virtudes

Consciência ● ● ● ● ● ○
Autocontrole ● ● ○ ○ ○ ○
Coragem ● ● ● ● ● ○

Outras Características

○○○○○○○○○
○○○○○○○○○
○○○○○○○○○
○○○○○○○○○
○○○○○○○○○
○○○○○○○○○
○○○○○○○○○
○○○○○○○○○
○○○○○○○○○
○○○○○○○○○

Humanidade

● ● ● ● ● ● ● ● ○ ○

Força de Vontade

● ● ● ● ● ● ● ○ ○ ○
□ □ □ □ □ □ □ □ □ □

Pontos de Sangue

□ □ □ □ □ □ □ □ □ □
□ □ □ □ □ □ □ □ □ □

Vitalidade

Escoriado ☐
Machucado -1 ☐
Ferido -1 ☐
Ferido gravemente -2 ☐
Espancado -2 ☐
Aleijado -5 ☐
Incapacitado ☐

Fraqueza

A UM PASSO DO LAÇO DE SANGUE COM O CLÃ

Atributos: 7/5/3 Habilidades: 13/9/5 Disciplinas: 3 Antecedentes: 5 Virtudes: 7 Pontos de Bônus: 15 (7/5/2/1)

ESCALADOR DE PIRÂMIDE

Mote: "Nem tudo que sobe precisa descer."

Prelúdio: O sucesso sempre foi seu sonho; a ambição, sempre seu maior recurso. Homem de negócios por natureza, e executivo por temperamento, você subiu o mais rápido possível em sua primeira companhia, apenas para ver sua promoção bloqueada por um jovem que não se aposentaria antes de 20 anos. As vendas como freelance pareciam recompensadoras, mas quando as companhias impuseram limites às suas vendas "para dar uma chance aos outros", você desistiu. Um breve período num plano de vendas em pirâmide terminou em ruína e ameaçou-o de prisão.

Agora você se vê subindo a maior pirâmide de que já se teve notícia. Salvo de uma longa temporada na prisão pela intervenção dos Tremere, eles lhe ofereceram um teste de suas habilidades maior do que jamais imaginou. A subida é íngreme, mas as recompensas, quase incalculáveis.

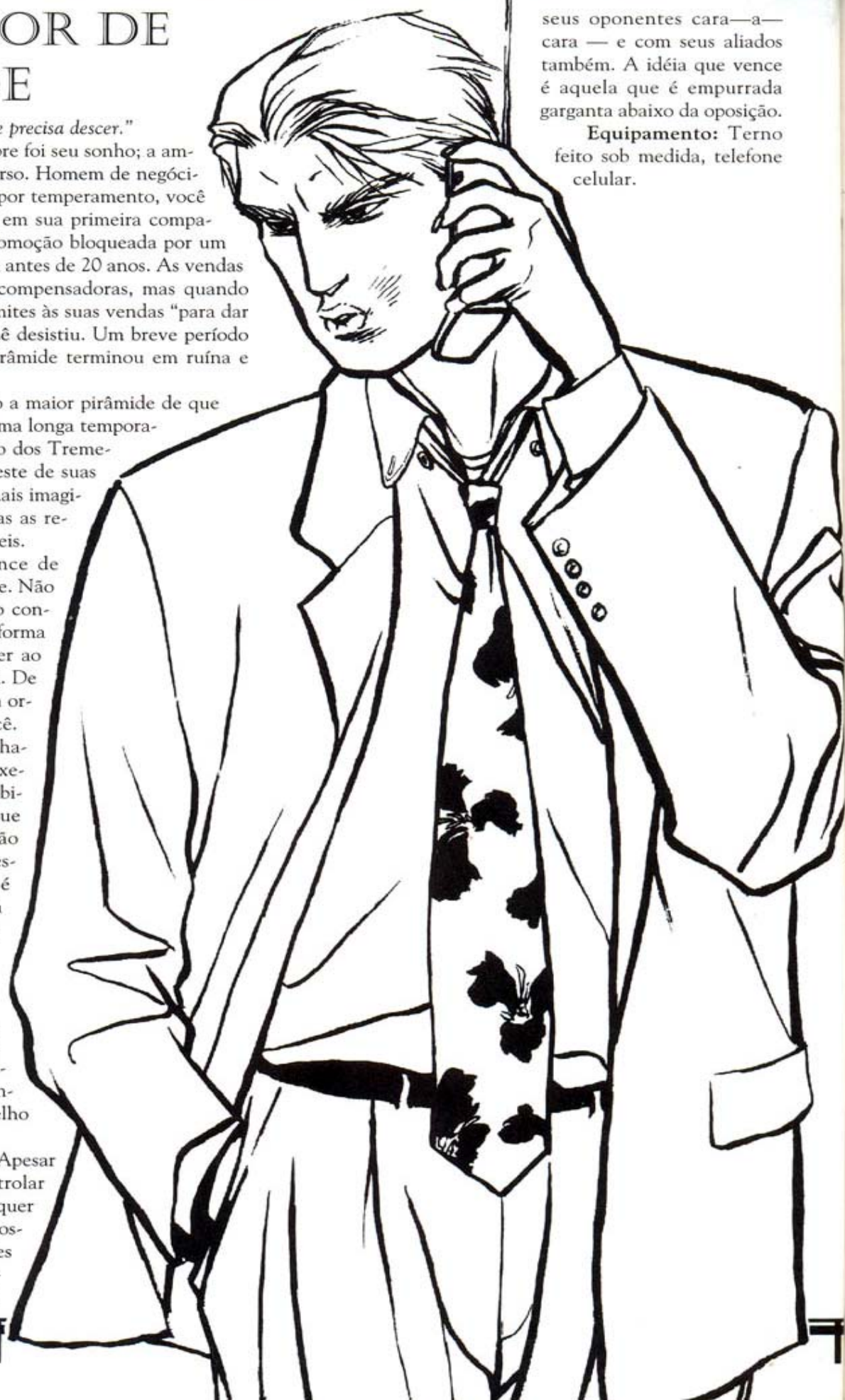
Você procura uma chance de unir-se aos Filhos da Pirâmide. Não que esteja pronto a engolir o conceito deles de um deus em forma de pirâmide, mas parecem ter ao menos a noção da idéia certa. De qualquer forma, parece que a ordem poderia ser útil para você.

Conceito: Os Tremere acharam que suas habilidades de executivo para delegar responsabilidades e inspirar aqueles que trabalham sob sua supervisão representavam um trunfo à estrutura da pirâmide. Você é considerado um carnívoro à solta — um leão, se preferir — com a intenção de balançar a burocracia do clã. Com o tempo, você vai conseguir poder para fazer ou desfazer as carreiras de outros. Já começou a medir as perspectivas de longo prazo para conseguir um assento no Conselho Interno.

Dicas de Interpretação: Apesar de fazer um esforço de controlar outras pessoas e notar quaisquer estranhezas ou segredos que possam vir a ser usados contra eles algum dia, você prefere o campo aberto. Gosta de lidar com

seus oponentes cara—a—cara — e com seus aliados também. A idéia que vence é aquela que é empurrada garganta abaixo da oposição.

Equipamento: Terno feito sob medida, telefone celular.



TREMERE

VAMPIRO: A Máscara

Nome:

Jogador:

Crônica:

Natureza: Fanático

Comportamento: Diretor

Conceito: Escalador de Pirâmide

Senhor:

Geração: 8ª

Refúgio:

Atributos

Físicos

Força ●●○○○○○○○
Destreza ●○○○○○○○
Vigor ●●●○○○○○

Sociais

Carisma ●●●●○○○○○
Manipulação ●●●●○○○○○
Aparência ●●○○○○○○○

Mentais

Percepção ●●○○○○○○○
Inteligência ●●●○○○○○
Raciocínio ●●●○○○○○

Habilidades

Talentos

Representação ●○○○○○○○
Prontidão ●●○○○○○○○
Esportes ○○○○○○○○
Briga ●○○○○○○○
Esquiva ○○○○○○○○
Empatia ○○○○○○○○
Intimidação ●●●○○○○○
Liderança ●●●○○○○○
Manha ○○○○○○○○
Lábia ●●●○○○○○

Perícias

Empatia com Animais ○○○○○○○○
Condução ●○○○○○○○
Etiqueta ●●●○○○○○
Armas de Fogo ○○○○○○○○
Armas Brancas ○○○○○○○○
Música ○○○○○○○○
Reparos ○○○○○○○○
Segurança ●○○○○○○○
Furtividade ○○○○○○○○
Sobrevivência ○○○○○○○○

Conhecimentos

Burocracia ●●○○○○○○○
Computador ○○○○○○○○
Finanças ●●○○○○○○○
Investigação ●●○○○○○○○
Direito ○○○○○○○○
Linguística ○○○○○○○○
Medicina ○○○○○○○○
Ocultismo ●○○○○○○○
Política ●●○○○○○○○
Ciência ○○○○○○○○

Vantagens

Disciplinas

Auspício ●○○○○○○○
Dominação ●●○○○○○○○
Taumaturgia ●○○○○○○○
○○○○○○○○○
○○○○○○○○○
○○○○○○○○○
○○○○○○○○○

Antecedentes

Geração ●●●●●○○○
Mentor ●●●○○○○○
○○○○○○○○○
○○○○○○○○○
○○○○○○○○○
○○○○○○○○○
○○○○○○○○○

Virtudes

Consciência ● ● ○ ○ ○
Autocontrole ● ● ● ● ●
Coragem ● ● ● ○ ○

Outras Características

○○○○○○○○○
○○○○○○○○○
○○○○○○○○○
○○○○○○○○○
○○○○○○○○○
○○○○○○○○○
○○○○○○○○○
○○○○○○○○○
○○○○○○○○○
○○○○○○○○○

Humanidade

● ● ● ● ● ● ● ○ ○ ○

Força de Vontade

● ● ● ● ● ● ● ○ ○
□ □ □ □ □ □ □ □ □ □

Pontos de Sangue

□ □ □ □ □ □ □ □ □ □
□ □ □ □ □ □ □ □ □ □

Vitalidade

Escoriado ☐
Machucado -1 ☐
Ferido -1 ☐
Ferido gravemente -2 ☐
Espancado -2 ☐
Aleijado -5 ☐
Incapacitado ☐

Fraqueza

A UM PASSO DO LAÇO DE SANGUE COM O CLÁ

A SUBESTIMADA

Mote: "Algum dia, o salto alto vai estar no outro pé."

Prelúdio: Você sempre foi uma mulher mais bonita do que gostaria de ser. Brilhante, inteligente e culta, preferia muito mais ser julgada por seus próprios méritos. Ao invés disso, sempre se viu destinada a uma posição de "decoração", quando preferia estar na sala dos fundos, onde sabia que todas as jogadas importantes eram feitas. Muitas companhias só desejavam contratá-la por seu "valor ornamental".

Entre os Tremere, você acha que pode ser recompensada por suas realizações pessoais, e finalmente encontrou formas e também tirar vantagem de sua aparência. Apesar de seus colegas vampiros poderem estar além do sexo, muitos ainda acham seu charme irresistível. A maior parte de seu vestuário é composto por roupas de couro.

Conceito: Infelizmente, você foi inicialmente recrutada pela mesma razão que sua carreira no mundo dos negócios não avançava: sua belíssima aparência. Os Tremere não viram nada mais em você do que uma linda mulher, alguém que poderia ser usada como isca. Eles a vêem como um chamariz a ser usado contra os mundanos, ajudando o clã e ampliar seus objetivos — alguém descartável a qualquer momento. Mas você veio para mostrar que eles estão errados.

Dicas de Interpretação: Você quer provar que é tão boa quanto qualquer um. Apesar de pouca coisa distraí-la de sua escalada incessante em direção ao topo da pirâmide, permite-se uma pequena vingança contra o sexo masculino de vez em quando. Você ouviu falar de muitas das ordens secretas que existem dentro dos Tremere, mas ninguém parece apelar a você. Talvez você inicie uma seita própria: apenas para mulheres Tremere.

Equipamento: Saltos altos, vestido sensual, batom vermelho-sangue.



TREMIERE

VAMPIRO: A Máscara

Nome:
Jogador:
Crônica:

Natureza: *Sobrevivente*
Comportamento: *Galante*
Conceito: *A Subestimada*

Senhor:
Geração: 11ª
Refúgio:

Atributos

Físicos

Força ●●○○○○○○○
Destreza ●●○○○○○○○
Vigor ●●○○○○○○○

Sociais

Carisma ●●●○○○○○
Manipulação ●●●○○○○○
Aparência ●●●●○○○

Mentais

Percepção ●●●○○○○○
Inteligência ●●○○○○○○○
Raciocínio ●●●○○○○○

Habilidades

Talentos

Representação ●●○○○○○○○
Prontidão ●○○○○○○○
Esportes ●○○○○○○○
Briga ○○○○○○○○
Esquiva ○○○○○○○○
Empatia ●○○○○○○○
Intimidação ●○○○○○○○
Liderança ●●○○○○○○○
Manha ○○○○○○○○
Lábia ●●○○○○○○○

Perícias

Empatia com Animais ○○○○○○○○
Condução ●○○○○○○○
Etiqueta ●●○○○○○○○
Armas de Fogo ●○○○○○○○
Armas Brancas ○○○○○○○○
Música ●○○○○○○○
Reparos ○○○○○○○○
Segurança ○○○○○○○○
Furtividade ○○○○○○○○
Sobrevivência ○○○○○○○○

Conhecimentos

Burocracia ●●○○○○○○○
Computador ●○○○○○○○
Finanças ●●○○○○○○○
Investigação ●●○○○○○○○
Direito ●○○○○○○○
Lingüística ●○○○○○○○
Medicina ○○○○○○○○
Ocultismo ●○○○○○○○
Política ●●●○○○○○
Ciência ○○○○○○○○

Vantagens

Disciplinas

Auspício ●○○○○○○○
Dominação ●○○○○○○○
Taumaturgia ●○○○○○○○
○○○○○○○
○○○○○○○
○○○○○○○
○○○○○○○
○○○○○○○

Antecedentes

Contatos ●●○○○○○○○
Geração ●●○○○○○○○
Recursos ●●○○○○○○○
○○○○○○○
○○○○○○○
○○○○○○○
○○○○○○○
○○○○○○○

Virtudes

Consciência ● ● ● ○ ○
Autocontrole ● ● ● ○ ○
Coragem ● ● ● ● ○

Outras Características

○○○○○○○
○○○○○○○
○○○○○○○
○○○○○○○
○○○○○○○
○○○○○○○
○○○○○○○
○○○○○○○
○○○○○○○
○○○○○○○
○○○○○○○

Humanidade

● ● ● ● ● ● ● ○ ○

Força de Vontade

● ● ● ● ● ● ● ● ○
□ □ □ □ □ □ □ □ □

Pontos de Sangue

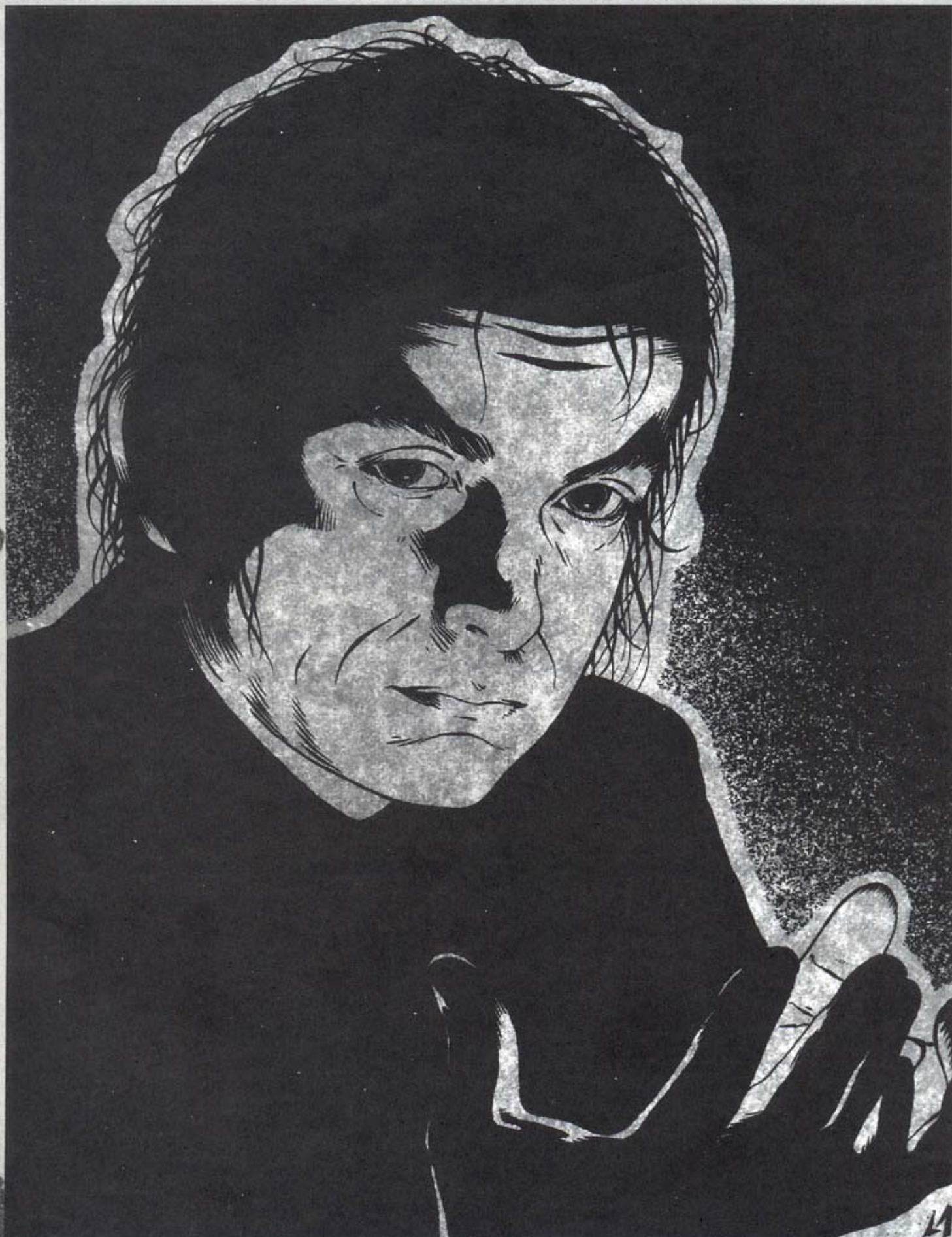
□ □ □ □ □ □ □ □ □
□ □ □ □ □ □ □ □ □

Vitalidade

Escoriado ☐
Machucado -1 ☐
Ferido -1 ☐
Ferido gravemente -2 ☐
Espancado -2 ☐
Aleijado -5 ☐
Incapacitado ☐

Fraqueza

A UM PASSO DO LAÇO DE SANGUE COM O CLÁ





APÊNDICE: A HIERARQUIA TREMERE

Apenas os abomináveis, assassinos, cafetões, feiticeiros, idólatras, e todos os mentirosos, terão sua parte no lago que queima com fogo e enxofre, o qual é a segunda morte.

- Bíblia Sagrada, Apocalipse 21:8

Ao contrário da maioria dos clãs, tanto membros quanto gente de fora conhece as identidades e localização dos líderes Tremere. A rígida estrutura do clã torna tal identificação possível. Os líderes escondem-se em capelas que são difíceis de mudar e sua localização geral é de conhecimento comum àqueles sob seu comando.

Quando a reorganização inicial da Casa começou — pouco após a transformação de Tremere e seus sete seguidores em vampiros — a cada um dos sete foi dada certa área geográfica como responsabilidade. Uma vez estabelecidos nessas Comarcas, deveriam expandir cuidadosamente o vampirismo entre a Casa Tremere, ao mesmo tempo em que escondiam suas verdadeiras naturezas do povoado em geral e de outros magi. Originariamente, a Europa foi a principal preocupação, e as Comarcas eram pequenas, mas com a descoberta do Novo Mundo, a necessidade de um remanejamento tornou-se óbvia. O Conselho Interno dividiu grandes áreas geográficas para desenvolver — às vezes continentes inteiros — e o nível de Pontifex foi criado para preencher o vácuo subsequente. Desde então, a estrutura tem permanecido a mesma.

TREMERE

Chefe do clã e da Casa, Tremere passa a maior parte de seu tempo em torpor, acordando ocasionalmente para distribuir ordens ou percorrer silenciosamente os corredores da antiga capela de Viena. Alto, com sombrancelhas pretas e detentor de capacidades premonitórias, diz-se que nenhum movimento é feito dentro do clã Tremere sem que esse temível morto-vivo conhecimento sobre tal. Seu sistema interligado de espiões e agentes, que se reportam a ele através da cadeia de comando, é implementado por encantamentos de clavicência feitos pelo magus antes de entrar em torpor. Outros dizem que ele usa a mágica para ver e ouvir através dos olhos e ouvidos dos sete Conselheiros Internos. Outros pensam que ele possui seus corpos fisicamente, personificando os Conselheiros e agindo em seu lugar. Os piores boatos, é claro, dizem que o vampiro Tremere de alguma forma transformou-se em algo completamente diferente.

ETRIUS

Descendente de suíços, Etrius é um dos seguidores mais leais de Tremere. Ele era um aprendiz do magus nos primeiros dias da Ordem de Hermes. Como um dos sete Conselheiros Internos, seu território agora cobre a maior parte da Europa Oriental. Etrius reside na capela de Viena onde tem a responsabilidade pela guarda do quase sempre inconsciente líder do clã, o próprio Tremere.

Como leal conselheiro de Tremere, de longa data, Etrius era o que mais temia os possíveis resultados das experiências de Goratrix, e ele advertiu Tremere contra elas nos termos mais duros. Falhando em influenciar seu mentor, Etrius bebeu voluntariamente a mistura. A lealdade de Etrius continua, apesar da aversão e do terror que ele experimenta como um vampiro.

Talvez o maior feito de Etrius tenha sido sua influência no estabelecimento da Camarilla. Ele era o representante dos Tremere nos primeiros conselhos sobre sua criação e, auxiliado por Meerlinda, ajudou a escrever o Código original.

Etrius tem uma longa rivalidade com Goratrix, agora membro do Sabá. Ambos eram os favoritos iniciais de Tremere (quando ele ainda era humano), e ambos competiam por sua atenção. Goratrix era o mais audaz dos dois, sempre pronto a assumir riscos, enquanto Etrius era sempre o mais cauteloso. Como em seu desentendimento sobre a conveniência de levar adiante a experiência de Goratrix com a imortalidade, eles discutiram em lados opostos quando Tremere começou a considerar a diablerie que teve como clímax a morte de Saulot, fundador da linhagem Salubri. Etrius aconselhou contra, e se preocupa com o fato até hoje.



GRIMGROTH

O taciturno Grimgroth é responsável pela maior parte da Europa Ocidental, incluindo as Ilhas Britânicas e a Austrália. Ele não era um Conselheiro, mas foi nomeado para substituir o renegado Goratrix após o incidente dos Templários. Sua Comarca original era a França e territórios adjacentes, mas foi expandida para toda a Europa Ocidental quando o Novo Mundo foi descoberto.

Ele parece ser um seguidor leal, mas um tanto pedante. Aparentemente descontente e inquieto, adquiriu o hábito de mover sua capela mais ou menos a cada século. Sua capela atual é em Roma.

Apesar de parecer mostrar lealdade inquestionável, espalha-se um boato de que um dos magi residentes em sua capela em Roma é o líder secreto da renegada e banida Ordem dos Quaesitori. É claro que aqueles que espalharam esse boato são os mesmos que dizem que Grimgroth encontrou-se com Goratrix diversas vezes antes que este último entrasse para o Sabá.



MEERLINDA

Meerlinda é uma integrante do Círculo Interno original de Tremere, e ela compartilhou a experiência da inesperada transformação em vampiro no porão da capela de Goratrix. Com a aparência de uma madura e atraente mulher na casa dos trinta anos, ela é uma das figuras mais moderadas e equilibradas do Conselho Interno, freqüentemente agindo como mediadora de conflitos, especialmente entre Etrius e Goratrix. Ela também foi um instrumento da formação original da Camarilla, apesar da maior parte de seus esforços ter sido disfarçada como idéias de Etrius. Os observadores mais sábios entre a Família reconhecem a inteligência que repousa sob seu exterior plácido.

Ela era originalmente encarregada das Ilhas Britânicas, mas seus deveres foram drasticamente alterados quando Tremere, na época do grande remanejamento, colocou-a a cargo do novo e selvagem continente Norte Americano. Apesar de ser a princípio interpretado como uma punição, ela se agarrou na hora à oportunidade de ajudar a desenvolver este continente até seu estado atual. Para a surpresa de todos, conseguiu amearhar uma imensa parcela de poder.

Seus opositores têm esperança de usar uma série de fracassos que os Tremere sofreram na Nova Inglaterra para derrubá-la, mas apesar da destruição da capela de Boston anos atrás, Meerlinda mantém sua influência. Meerlinda também tem sido o membro do Círculo Interno mais propenso a apoiar integrantes renegados do clã, e mais de uma vez, usou estes para pôr em prática os seus próprios planos.

XAVIER DE CINCAO

Ao mesmo tempo em que Meerlinda foi remanejada da Inglaterra para a América do Norte, Xavier foi removido de seu quartel-general em Barcelona para assumir o controle do continente Sul Americano, bem como o México ao norte e o Caribe a nordeste.

Suas realizações desde aquela época, apesar de ter seus méritos, são pálidas em comparação ao que Meerlinda conseguiu no Norte, e sua inveja é grande. Os Seguidores de Set e o Sabá lhe dão trabalho o tempo todo, mas não tanto como a força das trevas, oculta em algum lugar da Floresta Amazônica. Apesar de nunca ter sido vista ou identificada, Xavier está convencido de que ela está lá e que o observa. A presente destruição destas florestas é em parte devido ao desejo de Xavier de descobrir esta força prejudicial.

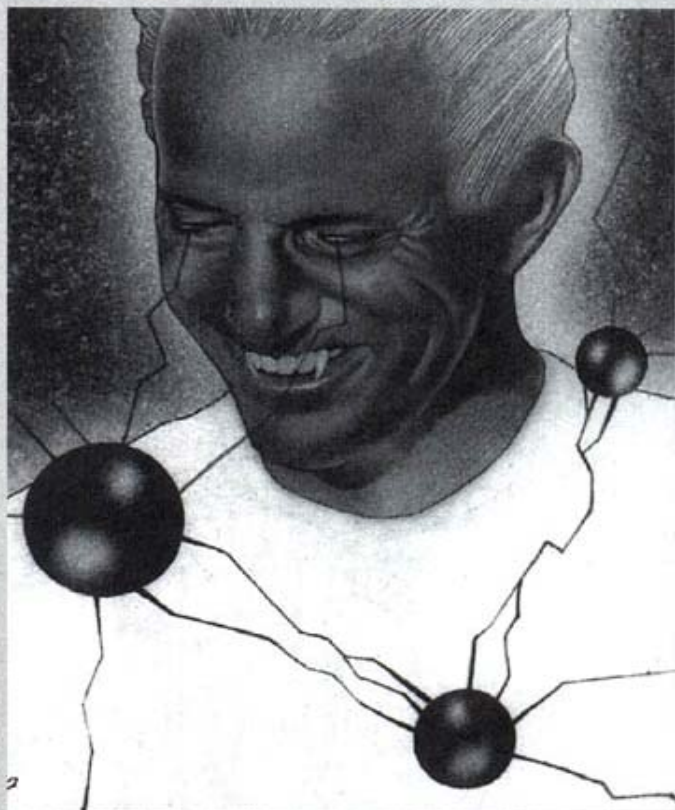
Diversos grupos incomuns têm ajudado Xavier nessa e em outras empreitadas. É bem possível que ele tenha mais laços com grupos não-vampíricos do que qualquer outro Tremere. Ele tem aliados entre os metamorfos, as fadas e, dizem, os magos. Têm sido encontrados indícios de sua influência em planos que nada têm a ver com as Américas, e alguns Tremere andam questionando, à boca pequena, a lealdade de Xavier.



ABETORIUS

Abetorius era parte de um plano para levar a influência Tremere ao imenso e desconhecido continente da Ásia. Abetorius deveria estabelecer-se gradualmente a partir do oeste, enquanto sua contrapartida no Extremo Oriente fazia seu caminho na outra direção. A missão de Abetorius deve ser julgada como fracassada. Após algumas incursões iniciais, seguindo os mesmos caminhos das Cruzadas do passado, as capelas de Abetorius foram dizimadas quando os Assamitas caíram sobre elas vindos das montanhas, assassinando os Tremere e divertindo-se com a diablerie.

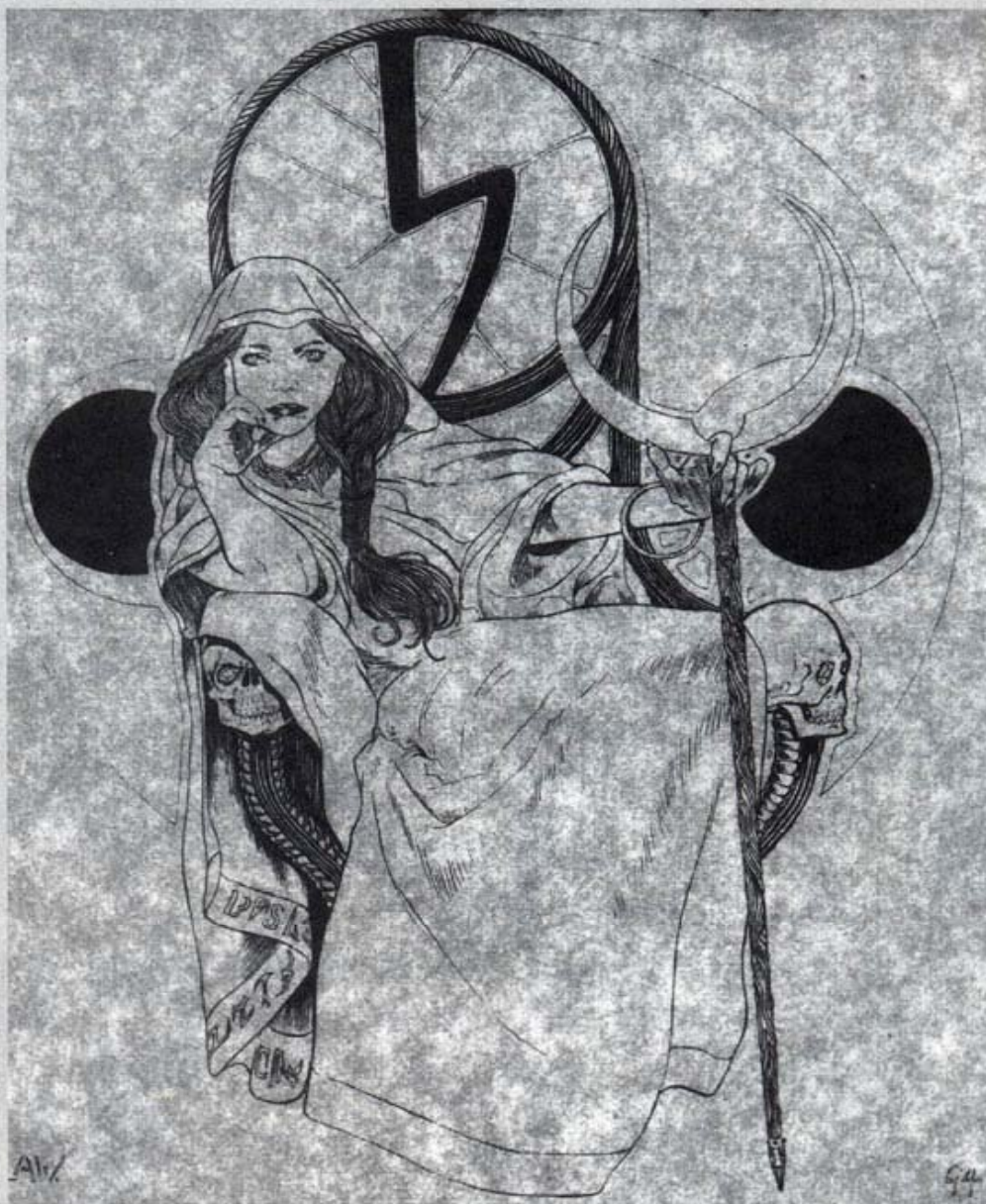
Abetorius e seus seguidores mais próximos foram forçados a fugir para Constantinopla, onde eles moram até hoje. Apesar dele ter sido fundamental no que é chamado de Vingança dos Tremere — tornando os Assamitas incapazes de beber o vitae da Família — não fizeram nenhum outro esforço significativo para conseguir o objetivo do clã. Obviamente, ninguém acredita nos boatos de que alguém mais poderoso forçou os Tremere ou Abetorius a recuar, mas todo mundo especula como Abetorius conseguiu continuar no Conselho Interno apesar de seus fracassos.



THOMAS WYNCHAM

Wyncham, britânico de nascimento, é responsável pela Comarca do Extremo Oriente Asiático, a outra metade do plano “alicate” implementado pelos Tremere séculos atrás. Embora de comparativamente mais bem-sucedido do que Abetorius em suas tentativas, os resultados estão bem abaixo das expectativas — apesar de ninguém ter certeza de quais foram os resultados.

Wyncham é atualmente o segundo Conselheiro a ocupar esta posição. O primeiro foi assassinado por atacantes desconhecidos mais de um século atrás. Wyncham foi escolhido, em parte por causa da grande presença britânica que controlava a área na época. Apesar de chamar Hong Kong de lar, Wyncham passa a maior parte do tempo no “interior” e provavelmente sabe mais sobre os misteriosos vampiros do Oriente do que qualquer outro. O que ele sabe porém, ninguém sabe.



ELAINE DE CALINOT

Esta nobre francesa do século XV controla a África e tem tido desde sucessos miraculosos até fracassos incríveis. Estabelecida ao mesmo tempo que as Comarcas do Oriente Próximo e Extremo, os Tremere pensavam que poderiam começar do norte, na porção mais civilizada do continente e abrir caminho gradualmente para o sul, inicialmente ao longo das costas e depois para o interior. As primeiras capelas tiveram sucesso limitado, mas com a chegada dos sanguinários Assamitas, a maioria das vantagens que os Tremere conquistaram perderam-se. A colonização pela Europa no século XIX ofereceu uma segunda oportunidade.

Os Tremere continuaram a falhar quando dependiam de membros europeus do clã. A maior inovação de Elaine

foi o controverso Abraço de nativos que exibiam poderes mágicos. Este plano tem sido promissor, mas parece ameaçado por uma nova ocorrência.

Elaine de Calinot tem uma existência precária em uma capela na Argélia, mas os esforços para contatá-la têm falhado há algumas semanas. Ela não é a primeira Conselheira da África a desaparecer de forma misteriosa. Seus dois antecessores, ambos homens, sumiram sob condições semelhantes. Rumores afirmam que os Conselheiros anteriores, por alguma razão, perderam controle de sua razão e agora vagueiam pelas selvas e desertos do continente tomando suas presas como animais selvagens. Aqueles poucos que sabem desses desaparecimentos acreditam que os antigos Conselheiros tenham sido destruídos.



GORATRIX

Este Tremere do Sabá já foi parte do Círculo Interno dos Sete e um ardente seguidor de Tremere. Nomeado para administrar o território da França, caiu em tentação quando infiltrou-se na Igreja. Apesar de alguns discordarem, acredita-se que nessa época Goratrix já havia feito os primeiros contatos com os primeiros líderes do Sabá.

Apresentando-se diante do Conselho para uma audiência, Goratrix entrou em pânico e fugiu. Mais tarde, colaborou com o agora ativo e visível Sabá que opera na Europa Oriental. Correm boatos de que ele tornou-se um membro influente da seita e vem paulatinamente gerando sua própria rede de capelas sob um novo nome: Casa Goratrix.

ST. GERMAIN

Pouco se sabe sobre o enigmático Conde de St. Germain, apesar de haver várias teorias. Ele era uma figura misteriosa que emergiu repentinamente em Viena em 1740. Na época era conhecido por Conte Rakoczi, exilado da sua Transilvânia natal, onde em outras épocas fazia-se passar por um rebento da união entre a promíscua Rainha da Espanha e um famoso tenor, Mateucci. Alguns membros do clã acreditam que ele é um dos Conselheiros do Círculo Interno originais agora transformado em *antitribu*. Outros acham que ele é um agente trabalhando diretamente para Tremere. Uns poucos acreditam que ele é algo mais que um vampiro Tremere, algo muito mais antigo.

Alquimista e curandeiro bem sucedido, St. Germain

viajou para a corte de França, onde ganhou residência e laboratório. Para a Rainha da França, pintou óleos, consertou jóias defeituosas e uma vez salvou uma camareira da morte certa por envenenamento de cogumelos. Também era um violinista bem dotado.

Nunca foi visto alimentando-se, e ele costuma alegar gozar de vida extensa graças a um "elixir secreto" que beberia regularmente. Os boatos de que ele teria mais de 2000 anos de idade eram reforçados quando Sr. Germain referia-se a fatos históricos do ponto de vista de alguém que tivesse estado realmente no local.

Apesar de seus verdadeiros objetivos serem desconhecidos, ele tem sido muito ativo politicamente. Após cair em desgraça na corte francesa, procurou asilo na Inglaterra, mas foi recusado. Mais tarde foi visto na Rússia, ao lado da futura Catarina a Grande quando ela, junto com os irmãos Orlov, derrubou o Czar. Mais tarde foi protegido por Charles Hesse, que construiu fábricas de corante para ele na Alemanha e na Bélgica.

Germain morreu oficialmente em 1784, mas poucos anos depois, testemunhas confiáveis relataram tê-lo visto na França, onde ele profetizou a Revolução. Mais tarde apareceu em Viena prevendo o advento de Napoleão. No século XIX, apareceu perante os membros do movimento Teosofista, que o adotaram como um de seus "Mestres Secretos", e tem sido visto mais recentemente no sul da Califórnia — onde existe atualmente um culto devotado a seu nome.



TREMERE

VAMPIRO: A Máscara

Nome:
Jogador:
Crônica:

Natureza:
Comportamento:
Conceito:

Senhor:
Geração:
Refúgio:

Atributos

Físicos

Força ●○○○○○○○
Destreza ●○○○○○○○
Vigor ●○○○○○○○

Sociais

Carisma ●○○○○○○○
Manipulação ●○○○○○○○
Aparência ●○○○○○○○

Mentais

Percepção ●○○○○○○○
Inteligência ●○○○○○○○
Raciocínio ●○○○○○○○

Habilidades

Talentos

Representação ○○○○○○○○
Prontidão ○○○○○○○○
Esportes ○○○○○○○○
Briga ○○○○○○○○
Esquiva ○○○○○○○○
Empatia ○○○○○○○○
Intimidação ○○○○○○○○
Liderança ○○○○○○○○
Manha ○○○○○○○○
Lábia ○○○○○○○○

Perícias

Empatia com Animais ○○○○○○○○
Condução ○○○○○○○○
Etiqueta ○○○○○○○○
Armas de Fogo ○○○○○○○○
Armas Brancas ○○○○○○○○
Música ○○○○○○○○
Reparos ○○○○○○○○
Segurança ○○○○○○○○
Furtividade ○○○○○○○○
Sobrevivência ○○○○○○○○

Conhecimentos

Burocracia ○○○○○○○○
Computador ○○○○○○○○
Finanças ○○○○○○○○
Investigação ○○○○○○○○
Direito ○○○○○○○○
Linguística ○○○○○○○○
Medicina ○○○○○○○○
Ocultismo ○○○○○○○○
Política ○○○○○○○○
Ciência ○○○○○○○○

Vantagens

Disciplinas

Auspício ○○○○○○○○
Dominação ○○○○○○○○
Taumaturgia ○○○○○○○○
○○○○○○○○
○○○○○○○○
○○○○○○○○
○○○○○○○○
○○○○○○○○

Antecedentes

○○○○○○○○
○○○○○○○○
○○○○○○○○
○○○○○○○○
○○○○○○○○
○○○○○○○○
○○○○○○○○
○○○○○○○○

Virtudes

Consciência ● ○ ○ ○ ○
Autocontrole ● ○ ○ ○ ○
Coragem ● ○ ○ ○ ○

Outras Características

○○○○○○○○
○○○○○○○○
○○○○○○○○
○○○○○○○○
○○○○○○○○
○○○○○○○○
○○○○○○○○
○○○○○○○○
○○○○○○○○
○○○○○○○○

Humanidade

○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○

Força de Vontade

○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○
□ □ □ □ □ □ □ □ □ □

Pontos de Sangue

□ □ □ □ □ □ □ □ □ □
□ □ □ □ □ □ □ □ □ □

Vitalidade

Escoriado ☐
Machucado -1 ☐
Ferido -1 ☐
Ferido gravemente -2 ☐
Espancado -2 ☐
Aleijado -5 ☐
Incapacitado ☐

Fraqueza

A UM PASSO DO LAÇO DO SANGUE COM O CLÃ

Atributos:7/5/3 Habilidades:13/9/5 Disciplinas:3 Antecedentes:5 Virtudes:7 Pontos de Bônus:15 (7/5/2/1)

Qualidades e Defeitos

Bonus

[illegible]**Total:****Total gasto:**

Gasto em:

[illegible]

Perturbações

Nome

Arma	Dificuldade	Dano	Ocultabilidade	Alcance	CdT	Pente

Manobra	Precisão	Dano
Mordida	5	Força + 1
Soco	6	Força
Engalfinhar	6	Força
Garra	6	Força + 2
Chute	7	Força + 1
Arfete	7	Especial; veja Opções

Armadura:

TREMERE

VAMPIRO: A Máscara™

Descrição dos Antecedentes

Aliados

Influência

Prestígio de Clã

Mentor

Contatos Secundários

Recursos

Contatos Importantes

Lacaios

Rebanho

Status

Pertences

Acessórios (Carregados)

Equipamentos (Possuídos)

Campos de Caça

Veículos

Refúgios

Localização

Descrição

TREMERE

VAMPIRO: A Máscara™

História

Prelúdio

Título _____

Círculo de Mistério _____

Capela _____

Ordem Secreta _____

Rituais Criados _____

Descrição

Idade _____

Idade Aparente _____

Nascimento _____

Morte _____

Cabelos _____

Olhos _____

Raça _____

Nacionalidade _____

Altura _____

Peso _____

Sexo _____

Visuais

Círculo de Relações

Esboço do Personagem



L I V R O D O C L Ã

TREMERE



Majestade e mistério – as duas palavras são sinônimos de “Tremere”. Nascidos da morte e da ambição, criados para o poder e a destruição, são o clã mais temido da Camarilla. Também são o clã que mais tem a temer, pois seus inimigos estão em toda parte, especialmente entre as suas próprias fileiras.

O Livro do Clã Tremere inclui:

- A história sombria do clã e boatos sobre o seu futuro ainda mais nefasto.
- dez personagens-modelo prontos para serem utilizados por jogadores e Narradores; e
- informações detalhadas sobre a poderosa Disciplina de Taumaturgia.



Devir

DEVIR LIVRARIA LTDA

ISBN 85-85443-27-8