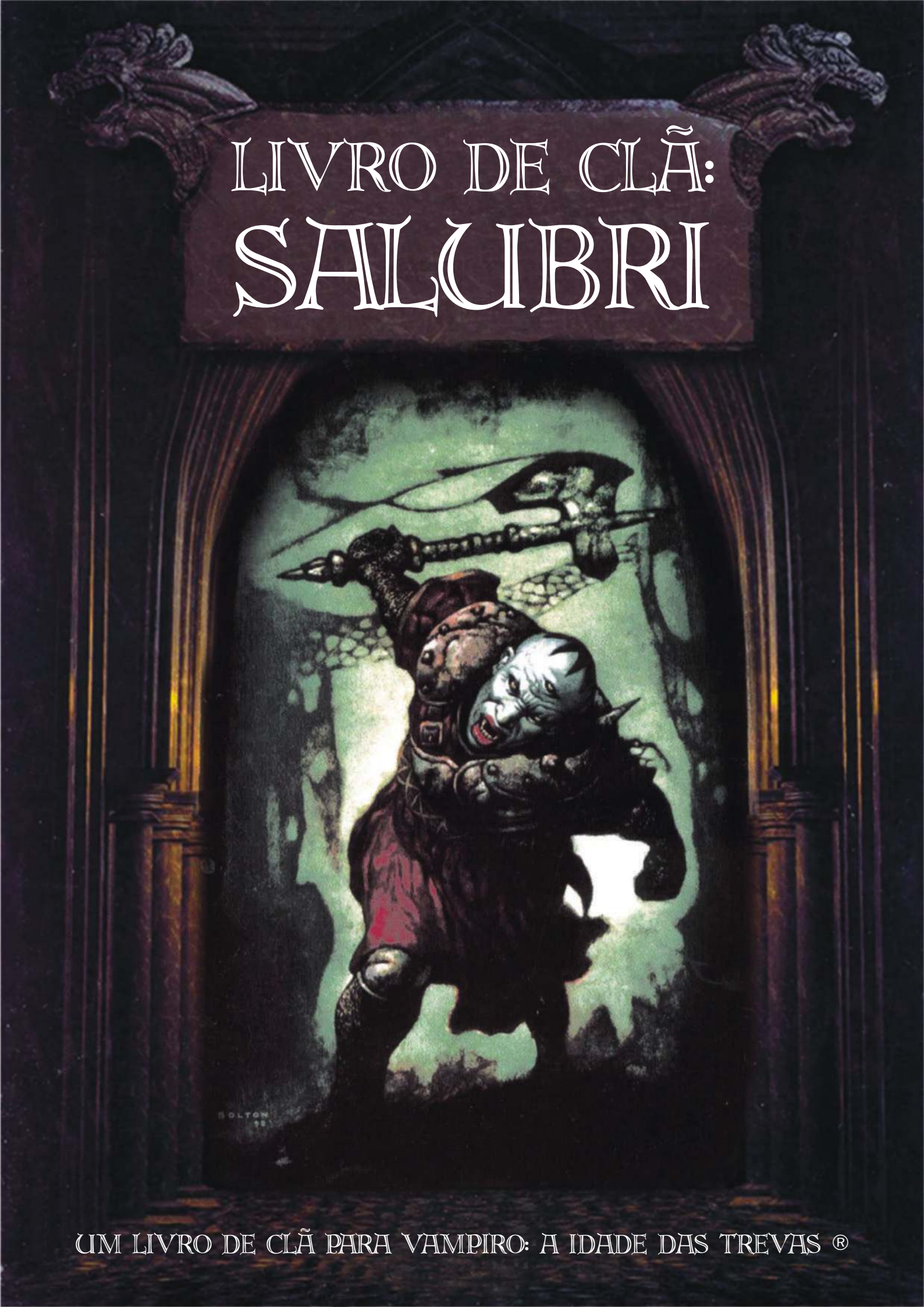
LIVRO DE CLÃ:
SALUBRI



UM LIVRO DE CLÃ PARA VAMPIRO: A IDADE DAS TREVAS ®

LIVRO DE CLÃ: SALUBRI

POR CYNTHIA SUMMERS

CRÉDITOS:

Título Original: Clanbook Salubri
Autora: Cynthia Summers
Desenvolvimento: Richard E. Dansky
Editor: Allison Sturms
Direção de Arte: Richard Thomas
Arte Interna por: Antony Hightower, Christopher Shy e Andy Trabbold
Arte da Capa: John Bolton
Arte da Contracapa: Richard Thomas
Layout e Composição: Brian Glass
Revisor: John Chambers

CRÉDITOS DE TRADUÇÃO:

Tradução: Capítulos 2, 4 e Apêndices 1 e 2: Diogo Dimas
Capítulos 1, 3 e 5: Maicon
Revisão: Folha do Outono, Ian Gonzales e Ideos
Diagramação: Ideos
Comunidado do Orkut:
http://www.orkut.com/Community.aspx?cmm=12967885
http://www.orkut.com/Community.aspx?cmm=32605201

735 Park North Blvd.
Suite 128
Clarkston, GA 30021
USA

© 1999 White Wolf, Inc. Todos os direitos reservados. Todos os personagens, nomes, lugares e textos mencionados neste livro são propriedade intelectual da White Wolf, Inc. A reprodução sem permissão escrita do editor é expressamente proibida, exceto para o propósito de resenhas, e das planilhas de personagens, que podem ser reproduzidas para uso pessoal apenas. White Wolf, Vampiro: A Mascara, Vampire: Dark Ages, Mago A Ascensão e o Mundo das Trevas são marcas registradas da White Wolf Publishing, Inc. Todos os direitos reservados. Trinity, Lobisomem o Apocalipse, Wraith the Oblivion, Changeling o Sonhar, Werewolf the Wild West, Hierarchy, Livro do Clã Lasombra, Livro do Clã Capadócio, Livro do Clã Baali, Black Dog Game Factory, Dark Ages Companion, Dark Ages Storyteller Secrets e Constantinopla by Night são marcas registradas da White Wolf Publishing, Inc. A menção de qualquer referencia a qualquer companhia ou produto nessas paginas não são uma afronta à marca registrada ou direitos autorais dos mesmos.

Este livro usa o sobrenatural como mecânica, personagens e temas. Todos os elementos místicos são fictícios e direcionados apenas para diversão. Recomenda-se cautela ao leitor.

Dê uma olhada na White Wolf on-line:
www.white-wolf.com; alt.games.whitewolf e rec.frp.storyteller

IMPRESSO EM SUA CASA ;P

Mensagem aos Leitores

Este livro foi feito por diagramadores, tradutores, revisores, divulgadores (vocês são indispensáveis!) e críticos (que nos fazem melhorar!) que mesmo não sendo especialistas nas atividades que exercem dentro do projeto, doaram um pouco do seu tempo para tornar seu cenário favorito de RPG mais rico.

Provavelmente você tem um computador para estar lendo isso, talvez com internet para te baixado e quem sabe até uma impressora para te-lo impresso, porem lembre-se que há pessoas no NOSSO Mundo Real que nada tem e apenas precisa do mais simples. No capitalismo, trabalho é dinheiro, mas nós não queremos a grana de vocês, então o que custa ajudar a quem realmente precisa? Ajude sempre que puder, pois esse será o nosso maior pagamento e, ver que podemos mudar o mundo a nossa volta, será a nossa maior recompensa.

Somos a favor do direito autoral, por isso SEMPRE PUBLICAMOS OS CRÉDITOS ORIGINAIS nas nossas traduções.

Somos contra o papo besta de "se tivesse um preço justo todos poderiam ter", o autor não tem culpa da nossa extorsiva carga tributaria e de nossa má remuneração pelo nosso suor. Então, NÃO VENDA este documento, seja virtual ou impresso. TRADUÇÃO GRATUITA SIM, PIRATARIA NÃO!

Mudaremos o mundo pouco a pouco. Então porque não se une a nós para fazermos à diferença?

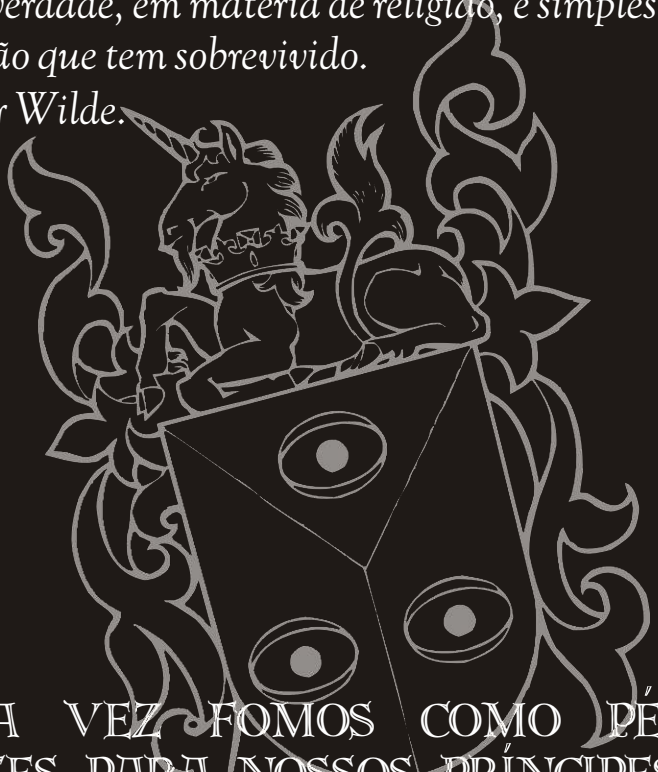
Equipe Movimento Anarquista

LIVRO DE CLÃ: SALUBRI

CONTEÚDO

CAPÍTULO UM: CONTO DE INVERNO 07
CAPÍTULO DOIS: O TRIUNVIRATO 12
CAPÍTULO TRÊS: MISCELLANEA ET DEMONICA 32
CAPÍTULO QUATRO: OS PODERES DOS JUSTOS 46
CAPÍTULO CINCO: AS HOSTES CELESTIAIS 53
APÊNDICE UM: OS POUCOS RESTANTES 67
APÊNDICE DOIS: UMA NOTA HISTÓRICA: DE INTERESSE PARA ESTUDIOSOS E DIFAMADORES 70

A verdade, em materia de religião, é simplesmente a opinião que tem sobrevivido.
- Oscar Wilde.



CERTA VEZ FOMOS COMO PÉROLAS E DIAMANTES PARA NOSSOS PRÍNCIPES. CERTA VEZ CONDUZIMOS OS NOSSOS CONTRA OS SERVOS DO INFERNO E DEMOS NOSSAS BENÇÃOS AO MAIS GRANDIOSO DENTRE OS FILHOS DE CAIM. CERTA VEZ, NOSSO LUGAR ESTAVA ASSEGURADO. NUNCA MAIS. AGORA SOMOS OS CAÇADOS, OS TRAÍDOS, OS DEPRECIADOS. ESTAS SÃO NOSSAS NOITES FINAIS. LEIA NOSSA HISTÓRIA E SAIBA QUE, A QUALQUER NOITE, PODERÁ VIR A SER SUA PRÓPRIA.

Capítulo Um: Conto de Inverno

Lorde Benedick estendeu a mão à maçaneta da porta que conduzia para sua capela privada e se deteve ante o tênue som a cerca da porta pobremente lacrada. A voz, doce e feminina, estava cantando um hino de Natal. O homem deixou sua mão repousar sobre o pesado anel férreo por um momento, imóvel, atento. A voz pertencia à sua convidada, sem dúvida. Ela parecia preferir a quietude da capela ao barulho do salão principal. Terminado o verso, Benedick puxou a porta e adentrou.

Ela levantou-se ante o altar; seus cabelos, escuros e curtos, descobertos pelo véu; braços enaltecidos. Seu vestido claro arrastou-se no chão atrás de si. Cercada por frios muros de pedra, sua voz parecia a de um pássaro apanhado entre eles, talvez enganado pela reflexão de luz contras as duas janelas de vidro. Ao som da porta, ela apressadamente cobriu seu cabelo e se virou. Ao ver Benedick, ela inclinou-se em rápida reverência e sorriu.

- Boa noite, senhor. Espero não estar perturbando.

Benedick sentiu seu coração curvar-se à saudação, e esperou que seu próprio sorriso fosse igualmente agradável. Ela parecia genuinamente sincera, o que o esfolava ainda mais. Quando o capuz e véu dela estavam em seus lugares, ninguém poderia ver a diminuta cicatriz que era o único indício de sua marca. O sorriso, a luz em seus olhos a doçura em sua voz como poderia tal criatura maravilhosa ser um engenho do Diabo?

- Ah não, não irmã respondeu ele rapidamente. Vim somente ver se nos acompanhará no salão para as celebrações do Natal.

- É uma amável oferta, senhor ela replicou. Mas se lhe agrada, senhor, talvez fosse melhor eu permanecer à margem. Seu jovem filho parecia encantado comigo e temo que pudesse ser demasiado escandaloso em seu regozijo.

Benedick procurou por suas recordações. O que lhe haviam dito? Sim, que criaturas do inferno recusariam unir-se aos festejos natalinos pela dor que lhes infligia. E ainda assim, ela aqui estava, na capela, entoando canções religiosas.

Ah, mas ele tinha sido advertido de que os de sua raça eram especialmente qualificados em confundir os bons cristãos, fazendo-os crer que seriam diferentes de quaisquer outros. E ela falou do pequeno Hugh... Quão afortunado ele tinha sido de saber de suas imundas intenções antes que pudesse corromper o seu menino! Seu filho mortal, nascido não muito depois do Abraço de Benedick, era seu maior tesouro; dele dependeria a ocupação das terras quando Benedick fosse forçado a afastar-se da vida pública.

A jovem mulher lhe prestou um olhar crítico:

- Lorde o que lhe preocupa? O senhor parece intranqüilo hoje à noite.

- Não, não, apenas distraído. A carga de meus deveres pesa sobre mim.

- Sem dúvida, meu senhor respondeu ela e, em reação a isso, Benedick sentiu um suor frio e sanguinolento rastejando sob sua própria túnica. Ela não acreditou nele, ele tinha certeza disto.

***

Genevieve franziu o cenho internamente. Tais formalidades não eram próprias de Benedick, especialmente depois de tudo o que haviam suportado juntos nas últimas semanas. Ela se perguntou o que tinha saído mal para que fazê-lo agir de tal modo. Teria sua esposa mortal o acusado de infidelidade com ela? A mera idéia resultava ridícula, se bem que a última prova de sua impossibilidade seria ao mesmo tempo sua sentença de morte.

***

Benedick considerou seu próximo movimento cuidadosamente, procurando não revelar suas intenções ou resolução. Ele tinha sido advertido sobre quão espertas essas criaturas eram, e havia inocentes nos castelo cuja segurança ele teve de considerar.

- Ah, eu somente queria saber se gostaria de unir-se a nós. Sinto tê-la perturbado. Ele já havia dado as costas a ela quando lhe ocorreu uma idéia. Teria de assegurar-se de que o demônio não pudesse escapar, sim, e lhe acabava de vir à cabeça o lugar perfeito onde mantê-la até que chegasse o momento em aqueles capazes de lidar com ela pudessem vir buscá-la... Agora recordo porque lhe procurei! disse ele com forçado entusiasmo. Recebi uma carta extremamente interessante de alguém que reivindica conhecimento de um de seus irmãos. Encontra-se em meu escritório, se desejar vê-la.

Os olhos da mulher se iluminaram de alegria e, por um momento, Benedick pensou que talvez seu contato houvesse se enganado. Não havia rastro algum de malícia naquele sorriso, apenas uma felicidade genuína, a de uma irmã amorosa que busca informação sobre seus irmãos perdidos. Talvez ela fosse tão inocente quanto reivindicava ser...

- Deveras, um belo presente de Natal! riu ela, e sua voz ecoou pela capela. Obrigada, Lorde Benedick! Não poderia eu pedir por mais doce presente! Não é?

- Em meu escritório, sobre a escrivaninha respondeu ele, sentindo sua língua basta. Seguramente, demônios não evidenciariam tal prazer e alegria genuína através de notícias de sua família perdida. Seguramente suas visitas estavam erradas. Não havia nada de demoníaco naquele rosto angelical...

- Obrigada, senhor disse ela em reverência e então caminhou depressa à porta da capela. Abriu a porta e se deteve. A luz tremulante da tocha atrás de si criou um tipo estranho de halo ao redor de sua cabeça. Ela sorriu gentilmente e sua voz era suave, mas não menos feliz. Deus o guarde, Lorde Benedick.

A porta da capela se fechou atrás dela com tal determinação que Benedick se sobressaltou. Ele impulsivamente fez o sinal da cruz e sussurrou:

- Para salvar meu filho, isto não é assassinato, não é?

***

Genevieve não precisou ler mais adiante do que as primeiras linhas ela tinha visto o mesmo tipo de carta antes, em outros lugares. Elas começam com as mesmas palavras conciliatórias e apelos à razão, seguidos por advertências, seguidas por ameaças e encerradas com desculpas e nenhuma garantia de segurança caso não sejam atendidos os avisos.

Como se ela precisasse de prova adicional, o selo ao fundo da carta condenava isso como obra dos Tremere.

Ela se apressou para fora do escritório, apertando suas mãos firmemente antes de uma atitude de benevolência, embora fosse mais para impedi-las de tremer. Estava segura de que Benedick devia ter pensado que o truque a distrairia tempo suficiente para armar a armadilha ao redor dela. O que haviam dito dessa vez? Eles freqüentemente costuram as mentiras para vestir à situação. Não seria impróprio de eles sustentarem que ela queria oferecer o pequeno Hugh como sacrifício ou seduzir os criados dele para executar "ritos pagãos inomináveis". Ela mordeu seu lábio para deixar de torturar-se com tais pensamentos. Benedick parecera tal homem sensato quando ela pela primeira vez chegara a sua mansão... Havia resistido aos impulsos e ameaças deles por tanto tempo... Os monstros não descansam nem mesmo para honrar ao mais sagrado dos dias?

Sua câmara estava em outra torre e seus pertences embalados, como sempre. Seria ela capaz de evitar os criados deles (colocados em pontos estratégicos ao redor do castelo) por tempo o bastante para buscar seu pacote e escapar pela porta dos fundos?

- Irmã!

Genevieve conteve a respiração em um ato reflexo. A voz infantil pertencia ao pequeno Hugh, o qual tinha se apegado com distinta extravagância a ela nos dias que seguiram-se a sua chegada. Ela tanto desejou não o ver antes que partisse. Tragando o medo sufocante que veio a sua garganta, ela dirigiu-se na direção dele, esperando que não notasse suas mãos e face fria. Dadas às circunstâncias, usar sangue para esquentar e corar sua própria face teria sido perigosamente esbanjador.

Hugh, um menino moreno de seis anos, soltou-se de sua ama e apressou-se para abraçar Genevieve ao redor da cintura.

- Irmã, você tem que vir ouvir às canções de Natal! Os irmãos cantam tão docemente...

Ela lutou para controlar as lágrimas e devolveu o abraço de forma tanto quanto ousada, inclinando-se sobre aqueles cabelos escuros.

- Claro que vou, Hugh. Primeiro tenho que fazer uma coisa para seu pai, e depois vou. Vá com sua ama e eu logo os verei.

Genevieve captou nos olhos da criada como ela então a observava, e no olhar da mortal havia algo ilegível. Por um momento, Genevieve desejou saber se não seria pena; e desejou que fosse. Talvez sentindo o que precisava fazer, a criada conduziu Hugh para o salão principal.

Os passos de Genevieve não faziam mais ruído

do que poeira cadente enquanto ela se apressava em descer parte da escadaria, entre os cantos sombreados, até que chegasse ao próximo conjunto de degraus. A porta cedeu sem dificuldade, e levava ao cenário iluminado pela tênue luz que se infiltrava desde a entrada. Sua bagagem deitada exatamente próxima à porta, pronta para ser agarrada. E ela então foi impedida...

Seu pulso fora quase quebrado por um aperto ao seu redor. Ela gritou e se retirou da escada, tentando libertar-se. Não, não acabaria assim! Mas quem a segurou estava determinado a não solta-la. Só havia um modo, pois. Se armando de coragem, Genevieve agarrou a manga oscilante e puxou o braço (não havendo aparentemente ainda nenhum dono preso a este) para a chama da tocha junto à porta, fechando os olhos brevemente para assim não ver...

O odor de carne Cainita cozida a enjoou, mas não tanto quanto o grito inumano de agonia e raiva que o acompanhou. Os dedos dela tiveram alguma dificuldade para soltarem-se da manga, por estarem tão firmemente apertados, mas Genevieve escapou e correu escada abaixo. Ela abraçou firmemente suas trouxas à altura do peito, pois as únicas recordações de seu senhor e sua família estavam ali contidas.

Agora, já se ouviam gritos pelo castelo. Eles deveriam ter fixado seus criados em uma dúzia de lugares, e o grito tinha os advertido indubitavelmente que ela não iria ser levada facilmente. Ele podia ouvir o som dos homens de armas movendo-se, tentando interromper sua fuga.

Ao fundo da escadaria estava uma das serventes. A velha mulher não conseguiu interrogá-la além um "porquê" intermitente antes que Genevieve apartasse de seu caminho. As grandes portas do salão estavam à vista. Se tão somente às alcançasse, ela seria livre.

Uma sombra vestida de negro e prata se interpôs ao seu caminho, sujeitando a um menino que se debatia em seus braços. Hugh. O homem era baixo e esbelto e portava uma pesada cadeia de prata. Sorrindo:

- Irmã disse ele com uma voz cheia de malícia , seguramente você não escapará sem ver o Hugh conforme prometera. Oh, de todo modo, prossiga. Prossiga e arrancarei os braços do garoto.

Genevieve escorregou para deter-se sobre o chão de pedra. Ela podia ouvir mais gente entrando na câmara atrás dela, outros que viram o Tremere ameaçar o garoto.

- Não o machuque disse ela. Põe no chão, e deixe-me levá-lo.

"O que está fazendo?", gritou sua mente consigo mesma. "Se entregar por um simples menino!" Deu um calculado passo adiante, e então outro, empunhando seu precioso pacote contra o peito.

Viu a Benedick, pálido, ao lado do salão.

- Oh, muito bom, Irmã disse o Tremere. Continue caminhando assim, lentamente, e logo desejarás causar mais problemas à Lorde Benedick.

Ela deu mais um passo a frente, e outro. O Feiticeiro derrubou Hugh no chão e ofereceu sua mão a ela em um escárnio do gracioso gesto de cortesão.

- Não! gritou ela enquanto golpeava o Tremere com todo seu poder. Ele cambaleou para trás. Hugh correu para ela, gritando por seu nome. Genevieve o pegou no colo e se apressou em direção à porta. O Tremere fez como se fosse agarrá-la, porém os arqueiros de Benedick apontaram suas bestas para o Cainita e ele reconsiderou.

Todo o salão ficou em silêncio. O menino agarrou-se à fria proteção que a jovem lhe oferecia e choramingou.

- Hugh virá comigo, meu gracioso anfitrião, ao menos por um tempo disse ela finalmente. Eu não lhe desejo nenhum mal, mas eu preciso garantir minha segurança frente a seus... Outros... Convidados. Seu filho será devolvido a você, incólume, a menos que ele escolha viajar comigo. Eu confio que não tenha nenhuma objeção, certo?

O olhar de Benedick era frio como gelo. Os seus olhos vagaram da face de Genevieve para a de sua assaltante, antes de finalmente resolver sobre o garoto.

- Meu senhor... comentou inseguro um de seus soldados. Devemos?

- Abram a porta, e deixem-na ir Benedick proferiu em totalidade. E Deus tenha clemência de sua alma se não o devolver.

- Deus tenha clemência do senhor, Lorde Benedick replicou Genevieve e, ainda com Hugh em seus braços, retirou-se para a calada da noite.

Ela não estava surpresa com o som de batalha que rompera atrás de si. Mas ela nunca olhou para trás. Nem Hugh.

Capítulo Dois: O Triunvirato

Ao Leitor...

O que contém aqui é o trabalho de centenas de anos de estudo. Isto não é um registro de minha obra, mas tem bastante de autores que deram uma cota de seus trabalhos e de seus escribas. Meus próprios esforços são insignificantes três anos de coleções e entrevistas, ouvindo outros falarem enquanto apressadamente transcrevia suas palavras e as traduzia de línguas estrangeiras para o que você lê aqui.

Não fiz suposições ou declarações considerando verdade ou ficções desses textos que se seguem. Deste modo que leitor tire suas próprias conclusões, e como alguns dos autores tem dito. Aqueles que conheciam a verdade, a reconhecerá quando pôr seus olhos aqui. Quanto ao restante, creio que aqueles que procurarem afundo acharão alguma coisa, mas qualquer que seja o que você procura não é da minha conta.

Da minha parte, não sei dizer como eu vim a aceitar a missão de ser o escriba desse povo. Certamente nunca fui um inimigo dos filhos de Saulot, e desfrutei de seu companheirismo com muito deles em minha juventude em Jerusalém. Contudo, nenhum deles foi um companheiro mais próximo, e nossa amizade crescia e diminuía através dos anos. Com a chegada dos Usurpadores, ainda assim, nossa intimidade assumiu um tom muito diferente. Nos últimos vinte anos, me encontrei tristemente com os que caíram, seja pelas mãos dos Usurpadores, seja por aqueles de seus ajudantes, ambos Cainitas e mortais. Reflito muito sobre as perguntas que demorei a fazer a eles, as palavras que esqueci de falar-lhes, e parecia que tudo conspirava contra mim, jamais tendo a chance de fazer algo de bom sobre aqueles lamentos.

Então uma coisa estranha e maravilhosa aconteceu três anos atrás. Um jovem esbelto, com um rosto bonito, como um garoto mortal, apesar de sua juventude ter passado a muitas décadas, veio à minha casa, dizendo o nome do meus mais queridos amigos entre seu clã. Era vontade dele deixar uma recordação do nome dos de seu clã, o tempo que eles passaram nesse mundo e até mesmo como eles estavam sendo escorraçados. Ele desejava que meu nome fosse conhecido entre os de seu clã como um dos mais honrados e confiáveis para quem seus companheiros de clã pudessem procurar caso eles quisesse fazer um relato. Essa honra foi muito inesperada, e eu recebi de bom grado aquele jovem naquela noite. Desde então, foram muitos que vieram trazendo histórias, tanto sobre os da linhagem de Saulot como o de seus companheiros portadores das histórias daqueles que caíram. O documento em suas mãos é apenas uma pequena parte do que possuo.

Alguns podem questionar a verdade do conteúdo desse tratado, devido à ausência de nomes que eu poderia acrescentar nos relatos como fitas de identificação. Como resposta, eu pergunto, o que há nessas histórias trazidas dos campos de batalha pelos escribas e bardos? Eles têm poucos nomes daqueles homens que caíram na primeira linha, e ainda nós não julgamos aqueles poetas como mentirosos. Quem de grande sabedoria, passou por homens e mulheres, Cainitas e mortais, por incontáveis anos? Nós, Cainitas, aceitamos o Livro de Nod, como os mortais aceitam a Bíblia Sagrada ou a Torá, enquanto a pergunta de que são os autores é deixado para a discussão por homens de grande sabedoria entre os nossos. E até mesmo eles em sua sabedoria tem nos dado poucas respostas.

É o leitor que decide se o conteúdo é fato ou ficção, e tudo que eu peço é que não questione a escassez de nomes aqui apresentado.

Isto se tornou costume entre alguns escritores que dedicam seus esforços para alguém digno de fama, ou para os que foram de maior ajuda na criação da obra (em dias antigos, a essa radiante criatura era chamada de musa). Sempre havia considerado esse costume como fútil até que este volume nasceu graças à intervenção de minha boa amiga. Portanto, para esta velha e querida amiga, Trisala, neta de Saulot, em lembrança daquelas noites, sonolentas e confortáveis nas lótus em Ujjain, eu ponho minhas mãos e meus esforços.

Simon bem-Yaakov

O CLÃ

Saiba que até mesmo entre os Salubri, há divisões. Até mesmo a mais superficial visão do clã revela uma, possivelmente duas, divisões complexas. Em primeiro lugar, há uma demarcação que podemos chamar de Castas, onde pode haver duas ou três.

Os mais conhecidos, é claro, são os Curandeiros, que são os Salubri que os Tremere tentam nos fazer acreditar que são malignas e blasfemas criaturas das trevas. Ao lado destes, há os que se auto nomeiam Guerreiros, aqueles que contra-atacam os Usurpadores e caçam os infernais Baali pelos lugares mais sombrios da Terra. Também possa haver, talvez não, uma terceira Casta de Salubri, que chamam a si mesmo de Vigilantes.

Eles não têm um alto apreço pelos seus irmãos de sangue. Enquanto os hábitos e as habilidades dos Curandeiros e Guerreiros são bem conhecidos, quase nada é sabido desses Vigilantes, salvo pelas poucas informações que eu reuni e apresento aqui.

SOBRE OS COSTUMES

Os Salubri sempre foi um clã extremamente solitário. Desde os dias de Enoque, eles preferem a solidão a abrir caminho para a companhia um do outro, salvo quando há um Guerreiro sedento por sangue ou um senhor ensinando para sua cria. Eles ocasionalmente se encontravam, mas eles não têm feito muito isso desde o começo da perseguição dos Tremere.

Eles temem que um encontro de Salubri ocasione em uma grande captura dos Usurpadores e por isso, eles se espalham pelos quatro ventos.

Quando um é azarado o bastante parar ser capturado, ele não pode trair seus companheiros de clã (mesmo sem intenção) se ele não sabe onde eles estão.

O Caminho do Guerreiro

Embora haja várias histórias feitas por mim relativas à casta guerreira dos filhos de Saulot, eu devo muito a Nuriel, Kadiel e Scatha-Columbkille, que me deram muitos detalhes sobre esse assunto. Os escritos de Nuriel e as narrativas de Scatha-Columbkille foram tão completas que qualquer conto é como anedotas sem importância. Por tudo que eu tenho feito para proteger meus convidados, dando pequenas descrições ou menções dele, eu acredito que Scatha-Columbkille requer uma melhor atenção.

Clamando ser da Irlanda, essa mulher guerreira escolheu seu nome de uma famosa guerreira de sua terra e de um dos santos de seu pequeno país. Ela é tão alta como seus companheiros homens, e eu testemunhei um duelo seu contra um Ventrue intruso na hora em que seu inimigo caiu adormecido quase morto pelos ferimentos.

Ela fez isso, eu posso garantir, sem usar nenhuma Disciplina de seu clã (o qual ela julgou ser desnecessário, portanto, desonroso usar contra um inimigo fraco) Kadiel disse que Scatha-Columbkille tem saído para treinar exércitos e dirigir carruagens de um dos reis de sua terra natal, embora ele não especificasse quando essa grande honra ocorreu.

A própria Scatha foi vaga sobre quando ela foi Abraçada (em grande parte devido que os irlandeses medem o tempo de maneira diferente de como nós fazemos) mas baseado em suas lembranças, foi por volta de 700 Anno Domini.

Para começar, devo dizer: Samiel nunca foi uma criança teimosa, os Guerreiros nunca foram vaidosos, devotando sua casta e a criação de sua não-vida para ele. Os Guerreiros florescem os seus desejos de infligir aos injustos os ferimentos curados por seus irmãos, e por isso, estão florescendo das sementes plantadas por Saulot e Caim.

Ser um guerreiro dos Salubri é muito diferente de ser um dos animais Gangrel, os alardeados Brujah ou até mesmo os estóicos Ventrue. Qualquer besta pode levantar suas presas selvagemente na direção de um alvo, atacando sem direção. Às vezes, até mesmo um Leão cego mata. Uma besta pode até mesmo ser esperta o suficiente para saquear seus inimigos, mas ela sempre será uma besta. Ser um dos guerreiros de Samiel não requer ter apenas esperteza ou força, ou carregar alguma bandeira esfarrapada de um ideal ou honra. Requer uma mistura de tudo que faz um guerreiro, sacerdote ou homem, construído e forjado pelo sangue de seus senhores. Estes se dedicam a isso a cada noite e não exigem menos de suas crianças. De fato, nesses dias terríveis, eles devem exigir cada vez mais.

A Era do Guerreiro

Eu sou Nuriel, cria de Akhraziel, e registro aqui minhas mãos e palavras. Na minha esquerda está Kadiel, cria de Dokiel, e a minha direita, está Scatha-Columbkille, cria de Baradiel, que colocam suas espadas sobre essas páginas e juram relatar aqui somente a verdade.

A casta dos guerreiros encontra a suas origens nos tempos de Enoque, talvez antes, quando Samiel, cria de Saulot, rebelou contra seu destino como um plácido curandeiro. Ele fez sem grande malícia, sem causar danos, mas achou os modos para estudar, e em silêncio trabalhou onde não era seu ramo. Porque Saulot escolheu Abraçar uma criança com um espírito conturbado, tão diferente do temperamento de suas outras crianças, permanece um mistério para muitos, já que sua sabedoria nunca é questionada. Há quem irá sugerir que Saulot planejou isso em longo prazo, talvez seguindo as orientações concedidas por suas visões. Outras histórias dizem que Samiel seguiu primeiro os caminhos dos Salubri, e só depois ele se sentiu irritado por suas restrições. Contudo, o que aconteceu foi que Saulot enviou Samiel para a companhia dos Brujah e Gangrel, achando que somente entre os guerreiros Samiel se sentiria bem.

È dito que Samiel cresceu forte e capaz com seus tutores, deixando seu senhor como uma criança descontente e indisciplinada e voltando como um jovem guerreiro habilidoso e sábio. Histórias contam que ele lutou com feras, que ele desviou o curso de um rio e que ele foi deixado sem armas ou armadura para sobreviver durante 30 dias nas terras de Nod. A história de como ele reuniu e treinou o seu bando são tão numerosos como as estrelas do céu, porém também se diz que Samiel contava com 15 guerreiros ao seu lado quando os fatais eventos do vale da Gehenna aconteceram.

[Nota para os curiosos: Scatha relatou diversas histórias sobre Samiel que pareciam estar a favor do círculo feniano em seu discurso, no qual eu preservei em outro lugar. Embora a noção de um guerreiro à procura de companheiros e de um companheiro sendo testado para se juntar a um grande guerreiro não é algo típico somente na Irlanda; suspeito que se eu perguntasse a um guerreiro germânico, a um toscano ou a um russo, eu escutaria histórias sobre Samiel que soariam muito parecidas com a dos melhores guerreiros dos círculos daquelas terras.]

As histórias do vale da Gehenna chegaram a nossas mãos. Havia em Enoque muitos sussurros temerosos sobre a criação de um culto de infernalistas asquerosos que pagavam dízimos e obedeciam a forças negras. E havia muito medo que esses servos infernais pudessem torna-se poderosos o suficiente para atacar até mesmo os muros de Enoque. Foram dados e recebidos muitos avisos, e Samiel encarregou quatro de seus mais bravos guerreiros irem para fora e averiguar o que estava acontecendo. Assim aconteceu e as noites se passaram em sucessões sem fim por quase duas luas cheias e minguantes antes que chegasse aos ouvidos de Samiel alguma noticia sobre o destino deles.

Dos quatro que partiram apenas um retornou, quase louco pela fome e aterrorizado. Ele foi atendido por um curandeiro que foi cria do senhor do seu senhor. Mas isso foi antes dele começar a falar.

Quando ele falou, foi para narrar uma história sobre sangue roubado e tal horror que deixou o próprio Tzimisce estremecer em memória dos caídos. Quando as palavras de condolência se terminaram, ouvimos que dois dos nossos haviam sido diablerizados por vermes que se nomeavam Baali, e o mensageiro aterrorizado escolheu por fim a sua existência recebendo o abraço do sol.

Saulot se enfureceu em saber que suas crianças haviam sido usadas para um propósito maligno e ele declarou guerra aos Baali por conta do sangue roubado, para os monstros não usassem seus novos poderes para criar horrores que nunca foram vistos no mundo. É dito que foi grande o assombro perante a mudança no semblante de Saulot, mas de todos os seus irmãos, apenas Malkav pôde confortá-lo e sem culpá-lo por sua decisão. Samiel e seus Guerreiros, posicionados com uma tropa composta por membros de cada clã, desceram ao vale da Gehenna recebendo a benção de seu senhor e o alento do seu grande avô.

Não corresponde a mim descrever a Guerra Baali, falar das ações dos demônios e os sacrifícios que foram feitos, ou do sofrimento que foi causado e suportado. Este é um relato que eu deixarei para aqueles mais aptos do que eu com as palavras. O que resta para contar depois desse conflito sangrento é simples: sofremos com a perda de Samiel e de quase a metade de seus seguidores. Aqueles deixados para trás no começo não desejavam nada em suas não-vida e a dor de seu senhor não deram a eles nenhum conforto ou ânimo. Saulot passou muito tempo enclausurado em sua tristeza, não permitindo visitantes (com exceção de Malkav e uma cria muito amada conhecida como Rayzeel), e o resto dos guerreiros estavam abatidos.

Dizem que, a quem Samiel havia dado o nome de Uriel, encontrou escritos de Samiel, no qual se tornaria o Código dos Guerreiros. Assim Uriel, chamado assim pelo o anjo do sol, levantou o manto caído da liderança para liderar os guerreiros que o seguiria. Todos aqueles que agora seguem o trilha do guerreiro Salubri pode traçar sua linhagem até um desses cincos senhores ancestrais Uriel, Za'aphiel, Ezrael, Aariel e Gabriel. Mas para esses cincos senhores ancestrais, os guerreiros se enfraqueceram na fria noite da tristeza de Saulot.

Seguindo o Código de Samiel, o número de guerreiros cresceu, e eles viajaram por aquelas terras, procurando professores nas artes da guerra que eles pudessem aprender. Eles buscaram estudantes naquelas terras e os Abraçaram seguindo o Código, os ensinado igualmente como eles foram ensinados quando crianças.

Desse modo, pouco a pouco as fileiras dos guerreiros foi voltou a crescer, e eles eram agora em maior quantidade do que nos tempos de Samiel. Muito se diz que Saulot encontrava menos alegria no que seu filho havia construído, porque ele não estava ali para ver.

Quando há bons guerreiros, haverá boas guerras para eles, e assim ocorreu com nossos antepassados. Eles enfrentaram os lamitas em Canaã, os assírios nas planícies quentes daquelas terras, os adoradores de Moloch no vale do rio, e quando não havia mais mortais em guerras necessitando de seus préstimos, os guerreiros perseguiram os Baali sem dar a eles nenhuma trégua ou descanso até os demônios fossem expulsos para longe das terras das pessoas de bem. Assim passaram-se os anos em aprendizado e rituais de sangue dos jovens, lutando contra inimigos declarados e contando as velhas historias, até a Noite Maligna.

Aqui encerro esta história.

[O conflito parece ter atraído os guerreiros como a luz atrai insetos, nem tanto pela ânsia por batalhas e o barulho do choque das armas como ocorre com os Brujah, mas pela a necessidade de uma causa, de fazer o que é justo. A devoção dos descendentes de Samiel pela sua causa, sua fé e até mesmo um santo patrono no qual escolheram é profunda e inabalável. No caso de um guerreiro se afastar de seu caminho, não há nenhuma dúvida de que ele é uma criatura de grande sofrimento ou perigo maior, pois ele não tem mais nada a perder por mais profundo que ele caia]

A Escolha

Nos encontros no qual eu conversei com os guerreiros, eu aprendi muito pouco sobre como eles escolhem para a sua casta e que serão Abraçados. Alguns atraíram a atenção dos seus senhores durante seus treinamentos como cavaleiros mortais, enquanto outros foram recolhidos agonizantes dos campos de batalhas pelas estranhas Valquírias. Nuriel relatou o seu Abraço, no qual parecia que ele tinha sido escolhido depois que ele enfrentou o seu futuro senhor defendendo o templo de Mithras. Alguns mostraram apenas talentos para as armas, enquanto outros eram guerreiros mortais completos antes mesmo de aprenderem a trilha de Samiel. Este último parece ser a regra geral entre as gerações mais jovens, como no caso de Kadiel, que viu a suas ultimas batalhas como mortal nas cruzadas na Terra Santa.

A presença de Scatha-Columbkille me obriga a comentar sobre guerreiras da casta de Samiel. Nem Kadiel e nem Nuriel querem falar muito sobre o tema, por razões que não tenho muita certeza.

Scatha disse que encontrou somente uma mulher guerreira durante suas viagens, pois tinha ouvido pouco sobre a doutrina de Samiel a respeito do Abraço e treinamento do sexo frágil. Por último, um dos ancillae se ofereceu para responder mais perguntas, mas na condição de não divulgar seu nome. Estas foram as suas palavras:

"Samiel nunca aprovou muito que mulheres recebessem a Sangria Ritual como um dos seus, mas ele também nunca proibiu, e foi assim que em nossas viagens encontramos mulheres dignas que empunhavam armas quando não havia nenhum homem fazendo o mesmo, ou quando os homens achavam-nas dignas de fazê-lo. Aquelas que passaram pelo Ritual da casta possuem idade ou perícia considerável, já que atualmente muitos se mostram bastantes resistentes em oferecer o Ritual para mulheres para servir a Samiel e a nossa causa".

De fato, Scatha não deu nenhum motivo para perguntar se mulheres são treinadas de maneira mais leve do que os homens, pois eu mesmo vi que ela treinava exercitava com os outros nas primeiras horas da noite, permanecendo por mais tempo e dando pouca chance a seus adversários. Ele disse que alguns Cainitas de outros clãs não hospedam ou treinam mulheres, até mesmo quando elas possuem uma carta de recomendação de seus senhores. Ela falou um pouco sobre alguns destes, dizendo apenas que tinha sido recusada a sua admissão em um salão de treinamento de um Brujah grego e de dois Ventrue. Ela se surpreendeu pelo fato de que algum desses que a recusaram disseram tê-lo feito em nome de Deus, pelo fato de que os clérigos dessa época proibiam as mulheres de portarem armas.

Não existe um tipo de pessoa que tenha mais possibilidade do que outros de se tornar um Guerreiro, e irei discerni certas facetas de espíritos que parecem mais prováveis a serem escolhidos:

• Primeiramente, tem que possui certo talento em armas, nem que seja de forma rudimentar. Alguns dizem que quando eram crianças, brincavam com espadas nos jardins de casa quando foram abordados pela primeira vez, embora de acordo com os ensinamentos de Saulot, eles não podiam receber o Abraço até que fossem mais velhos.

• Segundo, deve haver uma convicção de espírito, até mesmo se essa convicção seja pra dizer que não sabe de nada. Raramente encontrei um guerreiro que era indeciso ou hesitante sobre qualquer tema; até mesmo se ele estiver errado, ele deve manter a sua posição como as garras de um falcão em sua presa até que ele seja contrariado.

• Terceiro, é freqüente o encontro de espíritos inquietos que buscam direção e propósito. Alguns Salubri afirmam que eles eram muito desatentos até os seus Abraços.

Essa agitação da alma é frequentemente chamado de Preceitos de Samiel, especialmente se manifestada entre os curandeiros do clã.

• Quarto, todos viram algum tipo de batalha, vendo a distância quando criança ou no centro dela. Eu nunca encontrei que tivesse tido sua primeira experiência em uma batalha depois do Abraço ou da Sangria Ritual.

• Quinto, alguns recebem uma chamado direto. Isso é incomum, porém alguns dos melhores guerreiros falaram sobre visões, sonhos e outros meios no qual eles foram chamados para essa vida.

O Treinamento

Dos meus convidados, Kadiel era o que parecia ser mais jovem, recém-saído do treinamento e da Sangria Ritual. "Jovem", contudo, é um termo que eu não usaria para ele, assim como muito dos seus iguais, pois havia envelhecido estranhamente antes do tempo devido aos horrores da caça contra ele e seu clã. A permissão de Nuriel, ele contou a historia do seu treinamento. As palavras de Kadiel poderiam muito bem ser a de qualquer neófito do seu clã, ou como disse Scatha, que disse que com poucas diferenças poderia facilmente ser a historia de seu treinamento. Este foi seu relato:

Eu, Kadiel da linhagem de Aariel, deixo anotado aqui a descrição do meu treinamento sob a permissão de Nuriel. Sobre o meu Abraço, meu senhor me instruiu nos caminhos dos Cainitas, e história de nosso povo e da linhagem do clã. Apesar de eu ter estudado isso, minhas primeiras lições foram na arte da espada.

Apesar de eu ter treinado como um soldado quando era um mortal, meu senhor estimou que eu devesse reaprender sob sua tutela, já que sem essas novas lições eu não poderia progredir. À medida que eu progredia, eu aprendia e praticava os princípios de Valeren e as minhas outras Disciplinas, até treinando contra o meu senhor e mestre. Quando eu não estava na sala de treinamento, estava na biblioteca ou na capela recebendo os ensinamentos de nossas filosofias e do Código de Samiel.

Passei três anos de treinamento como neófito quando meu senhor decidiu que eu deveria prosseguir meus estudos outro ~ um Ancião Brujah que tinha cuidado de cada cria do meu senhor e que o meu senhor o considerava um amigo e camarada. Eu segui caminho para seu ilustre campo de treinamento, onde ele me desafiou para um duelo antes que eu pudesse me apresentar. Embora eu não tivesse dado muita importância em me defender, eu havia esquecido dos meus velhos modos de manejar a espada. Assim eu partir para cima dele como uma criança com uma espada de madeira. Ele quase acabou comigo, mas ele não deu o golpe final e me pôs de pé, dizendo que esse era o seu jeito de testar aqueles que se alojavam debaixo do seu teto, afim de que ele soubesse melhor como ensiná-los. Se eu pensava que o meu senhor era um mestre duro que exigia muito de mim, o Ancião Brujah provou que ser duas vezes mais. Não satisfeito em me ensinar arte da guerra e das armas, ele também me ensinou filosofia e cultura, me testando em jogos de xadrez seguido por longas caçadas através das florestas ao redor de seu lar. Confesso que às vezes fui um aluno teimoso, apesar de que meu senhor deu a ele permissão para me bater caso eu provasse ser um aluno rebelde ou indigno de alguma forma. Meu mestre encontrou um jeito mais eficaz em deixar que minha própria estupidez me derrotasse toda vez que eu caia ante os seus pupilos na arena de luta.

Depois de um ano sob tutela, meu senhor visitou o campo de treinamento para avaliar o meu progresso e determinar se eu estava pronto para começar o novo estágio do treinamento Era a hora de ser realmente testado. Ouvi que era aqui onde os ineptos eram descartados de nossas fileiras, e que aqueles que não superaram as provas freqüentemente não sobreviveram quando falharam. Peco pela vaidade em dizer que completei todos os meus testes sem errar ou vacilar. Também peco pela humildade em dizer que não conseguiria sucesso sem a benevolência do meu senhor. Muito mais importante do que o sucesso em proezas físicas ou suportar qualquer sofrimento sem fraquejar, foi o momento em que tive que passar uma noite nos ermos, sem armaduras ou armas, meditando sobre Samiel, Saulot e a tarefa a realizar. Não fui abençoado com a língua de um sábio e nem com o júbilo de um curandeiro, e, portanto, eu não mancharei o que com descrições com descrições falhas e imprecisas. Só sei que tudo se tornou claro pra mim a respeito dos guerreiros e meu lugar entre eles.

Continuei pelos próximos dois anos em treinando o que tinha aprendido no primeiro, fosse religião, táticas de batalha ou história. Inclusive aprendi a escrever, enquanto antes eu era só sabia ler, e em vários idiomas, como latim, francês, hebraico e a antigo idioma de Enoque. Quando eu dominei essa última, meu senhor e eu conversávamos nela para os outros não entenderem.

[Eu havia notado, que quando os Salubri se encontravam e desejavam falar em particular, eles usavam o idioma de Enoque. Se eles encontrassem com um deles que não sabia falar essa língua, eles falavam em hebraico, e faziam todo o possível para ensinar a língua ao leigo. Como o idioma de Enoque tinha se tornado uma língua morta e esquecida pela maioria dos Cainitas, os Salubri encontraram nela uma forma muito útil de se comunicar de maneira privada].

Resumindo, foram necessários sete anos para eu treinar de forma adequada como um Guerreiro da Casta de Samiel. Quando meu senhor considerou que eu havia satisfeito todos os requisitos, eu recebi a Sangria Ritual. Mas não pense que o aprendizado de um Guerreiro termina depois do Ritual, pois até mesmo hoje, eu prossigo os meus estudos com Guerreiros de outras terras para aprender a suas artes e ouvir como eles guerreiam do mesmo modo que eu os ensino que querem aprender as minhas habilidades.

Eu perguntei a Kadiel se ele pretendia educar suas crianças do mesmo jeito, e ele me respondeu que educaria, e que não teria misericórdia, pois um guerreiro fraco ou preguiçoso não seria bom para a casta.

O Código de Samiel

Muitos Guerreiros falam sobre esse texto, no qual é descrito com detalhes sua conduta noturna na paz e na guerra. Eu fui incapaz de discernir em que época o texto foi escrito, mas é provável que ele tenha sido terminado antes das Guerras Baali, se de fato, Samiel escreveu o documento inteiro. É provável que Samiel tenha escrito ou ditado alguns parágrafos, enquanto Uriel e seu círculo concluiu a obra.

A parte principal desse Código é um parágrafo no qual exige a Sangria Ritual adequada para cada Salubri guerreiro. Há aqueles que dizem que provavelmente o material contido tem passado de geração em geração, e os mais antigos encontram suas recordações trazendo preocupações nos dias atuais. As lendas mais resistentes ao tempo dizem que Samiel recebeu os ditados diretamente do Arcanjo Miguel, o comandante das Hostes Celestiais, e que, além disso, ele tinha recebido a ordem de que deveria purificar seus Guerreiros de maneira apropriada. Se isso é verdade ou não, esses anciões que receberam suas Sangrias Rituais das palavras do Arcanjo Miguel relatam que esse ato é menos sobre o derramamento físico do sangue e mais a aceitação do sacrifício espiritual. Foi descrito para mim dessa forma:

"Uma vez foi terrível pra mim a condição de morto-vivo, apesar disso não me preocupar tanto. Meu espírito pareceu se abrir, e o ferimento que recebi no meu Abraço parecia sangrar. Naquele momento, algo maior do que eu ofereceu-me uma bebida, assegurando-me que eu devia fazer isso sem nada a temer. Eu bebi, e foi como se tudo que era sagrado para mim me transportasse para aquele Abraço".

Nos anos seguintes, o Código foi copiado para o uso de outros guerreiros quando eles criavam e efetuava o Ritual em suas crianças. Houve também cópias que se perderam ou foram destruídas, ao menos desde que começou a caça dos Usurpadores. Mais importante, houve aqueles que receberam a Sangria através do Código e que seguiram corretamente seus preceitos e também foram destruídos. Formas diferentes de realizar a Sangria Ritual foram criadas, mas alguns não deram certo e dizem que as crias que receberam esse Ritual "imperfeito" não aprenderam corretamente o que Samiel queria deles, e que eles de algumas forma, se tornaram "imperfeitos".

Muitos Guerreiros acreditam que o verdadeiro Código está perdido, embora eles procurem por ele do mesmo modo que os estudiosos procuram o Livro de Nod ou os pergaminhos dos Evangelhos. Para esses Salubri, o Código é sua herança como uma casta e uma herança para seus filhos. Sem ele, eles podem estragar tudo o que eles deram o melhor de si pra fazer, mas eles crêem que é improvável que Samiel achasse agradável a sua obra.

Ele não falou se ele tinha Abraçado na época em que conversamos.

A Sangria Ritual

A Sangria Ritual permanece como um dos grandes mistérios da casta, e um dos mais pessoais e secretos. Scatha-Columbkille o comparou ao êxtase de ser santificado ou de um casal de noivos em sua noite de casamento inadequado para os olhos dos outros. Ela jamais falaria disso para mim. Do mesmo modo, Nuriel não falou da sua experiência, mas considerou esse um momento até mesmo mais profundo do que o Abraço. Kadiel falou um pouco mais, mas nada de maior importância.

No fim, recebi a maior parte do conhecimento sobre esse tema de um velho escudeiro, que me trouxe os últimos escritos do seu senhor. O homem, um mortal de uns 50 anos, chorou ao lembrar, tanto pela perda do seu senhor, como pela lembrança de que ele esperava um dia recebê-lo.

Aqui segue o fragmento que fala da Sangria Ritual de Sulien de Lessen, depois chamado de Nathaniel e cria de Israel.

"Fui levado para a clareira nas florestas, portando minhas armas e minha amadura". Meu senhor ordenou que eu me despisse e que colocasse todos os meus pertences no chão perto dos seus pés. Depois de fazer isso, oramos por algumas horas. A noite ao nosso redor estava em total silêncio, sem ruídos de aves ou feras para perturbar. O céu sobre nós estava iluminado com milhares de estrelas do firmamento, e apesar da noite esta muito bonita, estava frio.

Então meu senhor me ordenou que ficasse em um círculo que ele havia preparado e começou a caminhar ao meu redor com grande cuidado, fazendo-me perguntas sobre o meu treinamento e meus conhecimentos. Se eu errasse ou hesitasse, ele me dava uma chibatada, era para testar minha raiva, eu sabia, e me controlei com todas as minhas forças. Ele falava comigo no idioma de Enoque, em hebraico, e eu assim respondia. Sobretudo, sabia que eu devia controlar a minha raiva não deixando que ela me dominasse, já que isso significaria fracassar em tudo que eu havia aprendido.

Sangrei pelas feridas causadas pelas dez chicotadas, e o meu sangue cheirou no ar como incenso. Apesar de eu ter cambaleado, não desisti. Nesse momento, meu senhor ordenou que eu recitasse o código que ele havia me ensinado, no qual fiz sem errar. Quando terminei, ele perguntou: Quem és tu, que jura defender esse Código com a sua vida e seu sangue? Quem és tu, para servir ao Senhor e ser incluído na Casta de Samiel?

Ele não me perguntava pelo meu nome de nascimento, mas pelo nome que eu seria conhecido até o fim dos tempos, o nome no qual Samiel me chamaria do meu túmulo. Apesar de ter pensado muito nele antes, eu não conseguia me lembrar do nome escolhido para mim. Então, de um lugar distante, eu ouvi a voz do meu pai, que dizia: chamar-te-ás Nathaniel. Certamente isso era um sinal de benção e de boa fortuna, e eu disse isso para meu senhor. Ele traçou uma linha no ar e disse: que sejas chamado de Nathaniel, e me recite o Código como um guerreiro faria. Assim eu fiz, e meu senhor me disse: tu que és cria do meu sangue e irmão de minha espada. Estarei a teu lado, contra qualquer um que nos queira mal, estarei contigo nas hostes celestiais no Juízo Final. Fiz o mesmo juramento para ele, e então meus ferimentos começaram e me afetar.

Meu senhor me serviu um odre de vitae, que eu bebi, e fechei minhas as minhas feridas. Eu me vesti e peguei minhas armas de volta, e voltamos ao nosso refúgio quando os primeiros raios do sol apareceram no leste. Nas noites seguintes, nos encontramos com um lorde da linhagem Ventrue, meu senhor disse pra ele: esse é minha cria de sangue e meu irmão, Nathaniel".

Aqueles que Lutam

Foram-me dados poucos nomes lendários além daqueles que concordaram em conversar comigo, não posso dizer quantos ainda caminham sobre a terra, apesar de que acredito que muitos preferiram se esconder, tanto para suas próprias seguranças como ao legado de Samiel.

Yael, segundo Scatha, é dito ser mais velha do que ela, tendo recebido o Abraço na época dos gregos. Ela é descrita como uma mulher de forma graciosa, forte e esbelta como um cervo. Ela veio das longínquas terras do norte, de um grupo de criadores de cavalos entre os quais era conhecida como uma grande guerreira e arqueira. Aparentemente Yael aprendeu ambos os caminhos de Valeren, executando-os com grande habilidade, para o pavor de muitos infernalistas. Há muito que se preocupar com ela, pois sua cruzada contra os Baali e seus seguidores mortais trouxe não só a ira daqueles monstros, mas também a ira de seus mestres infernais.

Hershel foi um jovem germânico, que tinha acabado de sair da puberdade quando quase caiu no campo de batalha carregando a bandeira de seu senhor. Seu senhor, combatendo próximo a ele, recebeu uma misteriosa ordem para salvar o garoto. Ele o fez, e o seu Abraço foi sendo adiado por alguns até que ele tivesse idade e estatura adequada para ser nomeado um cavaleiro.

Os Anjos Caídos

Essas palavras pertencem a Nuriel, cria de Akhraziel.

Escrevo isso com a mão firme, mas com o coração apreensivo. São como meus irmãos, sangue do meu pai, e dizem ser descendentes de Samiel, como eu e meus semelhantes. Assim como Rafael reconhece seu parentesco com Lúcifer, eu reconheço-me com aqueles que seguiram o caminho de Lúcifer.

Começo com a diablerie de Saulot. Quando a notícia da catástrofe se espalhou entre nós, houve um grande estardalhaço e confusão de pensamentos. Os curandeiros nos aconselharam a relembrar das palavras de Saulot na sua última visão, no qual ele falou da sua morte; para nós, agir assim era ignorar tais palavras e envergonhar a sua memória. Alguns dos sábios entre nós concordaram com eles, enquanto outros disseram que deveríamos analisar essa situação como jovens deixando a casa dos seus pais. Nós guerreiros não somos tão pacientes como alguns desejam, e havia uma convocação para que retomássemos dos Tremere o que eles haviam nos roubado. Não éramos guerreiros? Não tínhamos força nos braços e no coração para fazê-lo? Mentes mais calma intervieram, dizendo que uma matança seria um legado vergonhoso para presentear nosso pai. Alguns deram ouvidos, outros não.

Aqueles que não ouviram disseram que recuperariam o que os ladrões Usurpadores haviam roubado arrancado deles tudo o que eles tinham surrupiado como ladrões baratos na rua. Eles foram comandados por dois descendentes de Aariel que renunciaram seus nomes escolhendo se chamar pelo nome de anjos caídos, jurando que morreriam na maior das danações, perdendo a esperança da Golconda, contanto que eles trouxessem o maior número de Usurpadores para sofrerem com eles. Eles não foram tão longe ao ponto de renunciar a Sangria Ritual, mas eles falaram tantas blasfêmias sobre as duas mortes que eu me perguntei como nosso Pai não se levantou furioso para destruí-los.

Não sei se eles se tornaram caídos antes que eles buscassem ajuda infernal. Foram poucos os que escolheram segui-los, e eles não foram mais vistos desde que eles abandonaram nossos conselhos. Seus modos de agir nos despertaram sérias dúvidas: se eles caíram completamente ao infernalismo, devemos exterminá-los como nossa história e o nosso Ritual exige. Porem nosso número reduziu, e matá-los poderia significar matar a nós mesmos, e nenhum Salubri levanta sua mão contra o outro. Deveremos responder a essa pergunta em breve.

Que Saulot dê-nos sabedoria para fazer a escolha correta.

Como alguns dos seus irmãos, Hershel não aceita a cruzada dos Tremere contra seu clã, e ele continua sendo um dos inimigos mais astutos e ferozes do clã, frustando suas tentativas de construir capelas na sua terra natal.

Oreniel al-Noor é descrita por Kadiel como um homem que tinha idade considerável quando foi Abraçado, um ex-soldado de sangue persa. Ele preferiu o caminho do isolamento nos últimos anos de sua vida, porém ele retornava para ajudar seu povo quando enfrentavam uma invasão. Outro Guerreiro se surpreendeu muito com a perícia nas táticas de batalha do soldado idoso, e pelo fato dele usar bem uma espada como se esperava de um comandante. Na primeira vez que foi oferecida o Abraço, Oreniel al-Noor recusou, não aceitando também na segunda vez. Finalmente, depois de três tentativas, somente na terceira, ele aceitou, afirmando que havia tido uma visão de um anjo sentando em um pinheiro e que este o encorajou a aceitar a oferta. Acredita-se que ele reside na Pérsia, ensinando às próximas gerações de jovens guerreiros as velhas artes das táticas e estratégias de batalha.

Os Guerreiros e a Golconda

A busca da Golconda pelos Salubri cria uma dúvida naqueles de fora do clã. Pareceria irônica até mesmo uma anátema em muitos conceitos que um guerreiro que dorme com sua espada manchada de sangue possa buscar e encontrar esse estado abençoado. Eu perguntei para os guerreiros que estavam comigo, e deles, eu recebi uma resposta apenas de Scatha-Columbkille, no qual aqui transcrevo:

"A benção da Golconda não é tão estranho para nós como pensas. O que é a Golconda, senão um equilíbrio entre a fúria da Besta e a razão do Homem? Para um guerreiro, isso traz equilíbrio para o coração, no qual conduz o sangue para o braço quando maneja a espada. Não matamos por prazer, não caçamos animais a não ser pelo nosso sustento e de nossos companheiros mortais. Não bebemos de nossos inimigos caídos, pois isso é um anátema. Uma coisa é falar de nossos feitos, e outra é nos vangloriarmos imprudentemente deles, sendo essa segunda um anátema. Não fazemos pilhagens e crueldades desnecessárias depois de uma vitória, pois isso é como as bestas e demônios fazem. Fazemos o que tem que ser feito, mas sem nos regojizarmos em matanças.

Perguntei se houve alguma vez em que um guerreiro abandonou a espada para seguir o caminho da Golconda, e Scatha respondeu apenas que "Houve alguns que fizeram".

Eu deveria ter perguntado mais, mas o bom senso me obrigou a ser mais paciente. Pelo que pude perceber muitos Guerreiros não alcançaram esse estado abençoado, se não por outro motivo, por não ter tido tempo para deixar a espada de lado.

Os dias que estão por vir

Atualmente, os guerreiros estão em um impasse, indecisos se deveriam avançar ou retroceder. Eles não são tão numerosos para que possam enfrentar os Usurpadores em uma guerra aberta, porém, eles não podem deixar o insulto do Amarante de Saulot e a dizimação do clã sem resposta. A cada ataque feito contra os Usurpadores, outro Salubri se aventura em terreno desconhecido pagando um preço muito alto. Porém, cada morte de um Salubri é respondido o mais rapidamente possível com uma capela queimada, um Usurpador destruído ou um de seus peões descartados. Acima de tudo, os guerreiros temem que esta cruzada contra os Tremere interrompa de forma irremediável sua luta contra os seres infernais. Com o seu contingente diminuindo, os guerreiros restantes estão se tornando mais inquietos pela fúria e desespero. Eles buscam canalizar essa fúria em ações úteis e encontram seus esforços voltados contra si mesmos. Onde encontrar um refúgio seguro, quando até mesmo a Igreja em que tantos buscaram abrigo se tornou uma arma a mais contra eles?

Nuriel falou dos juramentos de hospitalidade entre os Tzimisce, e como tais laços havia garantido a segurança de muitos guerreiros. Ele me disse poucas novidades a respeito disso, salvo que os limites orientais, dentro das florestas e lagos gelados dos Cárpatos, podem ser mais hospitaleiros para o clã do que outros pensam. Ele deu uma dica sobre enigma: "Orestes e Atena". Como eu ainda nunca recebi um Demônio aqui, eu não pude perguntar a ele sobre o significado, e ao invés disso pensei em Hesíodo e Ésquilo, que foram de pouca ajuda.

A canção do curandeiro

Tive a sorte de ter recebido quatro curandeiros na minha casa. Um número pequeno se levarmos em conta a lendas do quanto foram numerosos esses Cainitas. As histórias dizem quem uma vez houve muitos mais curandeiros do que há atualmente, mas eles caíram ante os Usurpadores como trigo por uma foice. Uma jovem curandeira que se chamava Genevieve trouxe luz a essas cavernas pela primeira vez em séculos com a claridade de sua alma, enquanto um ancião traduzia textos para mim que ele lembrava ter lido em sua juventude.

Eles não eram apenas portadores de saúde, mas também depósitos de sabedoria capaz de assombrar até mesmo aqueles que pensam que são cultos (embora isso talvez seja fantasia dos Cainitas mais velhos, gerado pelo mais raro de todos os dons: companheiros).

Uma característica que achei muito curiosa em muitos curandeiros que encontrei foi que muitos acreditam que é seu dever cuidar não só das feridas do corpo, mas também a da alma. Se na doce voz de Genevieve ou na mão hábil de uma mulher que reparou a página de um livro precioso, que o denominado Artesão rasgou em seu estudo. Esses caçados fizeram aliados e amigos entre aqueles que são mais impopulares entre os clãs, como os filhos de Malkav e Nosferatu. Do mesmo modo, suas viagens são na companhia daqueles que os mortais desprezam como os judeus ou entre aqueles que a Igreja considera herege. Muitos acabam causando danos a si mesmo. Um senhor de guerra de uma cidade havia repugnado os Leprosos e tentou expulsá-los de sua cidade poderia destruir um curandeiro que estivesse junto, ou um rei mortal expulsando judeus de suas terras sem saber que Cainitas se abrigava entre eles.

Foi triste notar que anotei muitas histórias e contos de curandeiros contados por outros, ao invés da boca dos próprios curandeiros. Apenas um punhado havia vindo ao meu santuário, o resto veio através de palavras via pergaminhos, por contos dos bardos e amigos íntimos.

O caminho do curandeiro

O relato apresentado aqui é um trabalho de uma Anciã que veio ao meu santuário há quatro anos. Enquanto fiz algumas anotações na luz das noites mais recentes, a maioria das palavras são suas. Ela era uma renomada conhecedora do mundo e das sagradas escrituras do hinduísmo, do budismo e da Torá, assim como da Bíblia Sagrada. Sua cultura era notável para uma mulher de sua época. Abraçada nos fim dos seus dias a 300 anos atrás, ela disse que jamais teria imaginado tantas mudanças durante sua vida mortal.

Tudo o que aqui relato, eu aprendi do meu senhor, e do senhor antes dele. Apresento essas palavras como uma oferenda a Deus Todo Poderoso.

Há poucas histórias do tempo de Enoque que não são lendárias, mas são tão lendárias quanto às da Bíblia e dos grandes textos da Índia. Quer dizer, a lenda é nossa, e somos nós que as tornamos lendas, pois são histórias que crescem da semente da verdade.

Nosso pai, Saulot, era descrito como um jovem da Segunda Cidade, instruído nos caminhos da cura e da medicina, possuindo talentos extraordinários.

Restam poucos os fragmentos que recordam a sua descrição, e desses, muitos se contradizem. Tudo o que eu concordo é que seus cabelos caiam sobre seus ombros, talvez negros como as do povo daquelas terras, que ele não era muito alto e que olhar nos seus olhos era como olhar nos grandes poços de paz. Diz-se que o Pai Caim o avistou trabalhando nos campos, cuidando de animais doentes, e por isso, pela sua natureza gentil e amável, Caim ordenou que uma das suas crias desse a ele o dom do Abraço. Sua natureza não mudou com o Abraço, e por causa disso, Caim o manteve sempre do seu lado. Isso despertou um pouco de ciúmes entre os seus irmãos, pois Saulot não era mesquinho em ajudar, dividindo sua bondade com eles (especialmente com seu irmão, Malkav).

[Já ouvi histórias semelhantes de Anciões de outros clãs, especificamente que Saulot era um dos favoritos de Caim pela sua natureza, sua sabedoria e algumas qualidades que Caim prezava muito. Fui muito perguntado, dada à lenda do nosso progenitor, se Saulot não lembrava Caim de seu irmão perdido, Abel].

Depois do Abraço, Saulot procurou criar poderes de maior efeito curativo. Acreditamos que ele criou os dons de Valeren do seu sangue, e dos ensinamentos dos anciões do leste da cidade. Ele ensinou para os que ele Abraçou, e eles aperfeiçoaram esses poderes como a força e a velocidade dos Brujah e a habilidade de metamorfose dos Gangrel. Entre esses Anciões e místicos, ele aprenderam certas técnicas de meditação e purificação da alma. Quando ele abandonou tais práticas, ele descobriu que seus dons tinham sido fortemente distorcidos, diferente da sua vontade. Seus filhos estavam menos suscetíveis, porém eles acharam que deveriam manter sua Disciplina pura, para que seus poderes não fossem vítimas de influências malignas.

Desde então, Saulot decidiu que ele e suas crianças deveriam seguir certas práticas de purificação, meditação e espiritualidade, se eles queriam manter os dons de Caim livres da sujeira e iniqüidade. Por esses estudos e mandamentos, acreditamos que as primeiras pedras da Golconda foram colocadas. Pela supervisão de nosso pai, continuamos a prosperar, adotando o papel de místicos, curandeiros, oráculos e aqueles que cuidam do rebanho.

O terceiro olho que possuímos é considerado algo necessário, para que possamos ver os outros mundos, a terra e os reinos dos espíritos. Porque não podemos operar tais maravilhas atualmente, eu não sei.

[Isso é outra coisa que ouvi dos Anciões dos outros clãs. Alguns apontaram que o terceiro olho como o causador do extermínio dos Salubri, e isto é uma prova que os poderes dos filhos de Saulot não vieram de Caim, mas de alguma fonte obscura do Oriente. Tais estudiosos citam o fato de que os Baali moraram no Oriente naqueles dias, convenientemente ignorando o fato de que o culto humano infernalista do quais os Baali descendem não aparece nas histórias e nos textos por centenas de anos depois do tempo de Enoque.

Da mesma forma, há uma pequena menção que diz onde exatamente Saulot viajou ao menos que ele foi visto rumando para o Oriente. Embasado na discussão com uma amiga minha, Trisala, parece provável que Saulot adentrou nas terras através da Índia, ao menos no começo. Contudo, não deixa de ser uma estranha sugestão que talvez não tenhamos aprendido todos os nossos dons com Caim, não que ele possuía todos. Depois de tudo, em parte alguma está escrito que Caim possuía Valeren, ou que fosse versado nas artes da feitiçaria praticada pelos Usurpadores.

Segundo as palavras dos Malkavianos e dos Nosferatu, parece que os Salubri tinha um tipo de reputação como místicos antes dos famosos transes de Saulot. Esse fato não é totalmente incomum a medicina e a religião têm uma grande tradição em comum, e histórias da Babilônia e da Bíblia falam das orações e sacrifícios para Deus para assegurar um bom resultado nos afazeres terrenos].

A vinda dos guerreiros não foi recebida com grande alegria naquelas noites depois da primeira jornada de Saulot. Um bom número de Salubri murmuram que Samiel era amargurado e descontente, que era disciplinado como uma criança geniosa. Mas Saulot permitiu que ele fosse assim, dizendo que deveríamos aceitá-lo dessa forma. Alguns temeram que permitindo-nos que fossemos treinados para a guerra, ela nos consumiria. Outros continuaram estudando os dons da cura, de um jeito diferente, que beneficiasse os guerreiros, quando Samiel criando poderes que refletissem do seu senhor e seus irmãos, mas com a intenção de trazer a morte como nós trazemos a vida.

As Guerras Baali foi uma praga sobre a terra, como as que caíram no Egito no livro de Êxodo. Alguns foram relutantes em enfrentar os infernalistas, porém outros os incitaram, dizendo que se não tínhamos estômagos para entrar no campo de batalha, os outros clãs iriam? Que espinho maior nos flancos dos Ventrue e dos Gangrel do que ver a fé a força dos curandeiros como estandartes nessas planícies negras? Assim, muitos guerreiros e curandeiros partiram, mas poucos regressaram. Os curandeiros foram dizimados enquanto faziam sua função, frequentemente sem ninguém os protegendo, ou morriam para que seus pacientes pudessem viver.

A perda de muitas de suas crianças pesou muito sobre Saulot. Digo que ele se enclausurou por muitos dias, permitindo que apenas Rayzeel, e às vezes eu irmão Malkav pudesse visitá-lo. Ele não foi para as planícies onde caíram os mortos, visitando apenas na escuridão da sua mente e espírito. Sua dor foi tão grande que começou a envenenar seus dons, a Besta revirando-se dentro dele, querendo escapar. Alguns que ele pudesse ferir a sim mesmo e os outros em sua loucura. Então, uma noite, ele desapareceu da cidade, sem dizer a ninguém o seu paradeiro. Houve aqueles que ficaram desesperados, pois ninguém sabia de seu destino, só que ele havia partido. Sem ele, suas crianças desapareceriam.

Alguns empreenderam suas próprias viagens, para encontrá-lo e trazê-lo de volta. Desses, ninguém retornou, nem se sabe o paradeiro deles.

Anos se passaram, alguns contam que dez (ou cem, as fontes são confusas) se passaram até que uma figura estranha apareceu nas portas da cidade pedindo para entrar. Era Saulot, voltando de mais uma viagem do Oriente. Ele apresentava muitas mudanças em sua forma de ser e de agir, que ele atribuía a estudos místicos que ele tinha feito com um sábio e com anciões das terras além dos vales e dos rios. Em particular, ele falava de um estado de Nirvana, do qual ele tinha aprendido com um sábio que como ele, havia viajado muito.

[De novo, a pergunta para onde foi Saulot paira na minha cabeça. Acredito que ele voltou para Índia ao menos parte do tempo em que esteve ausente seguido por um período de descanso em Catai. Seus estudos são próprios de alguém que foi instruído por mestres dos deuses daquelas regiões.

A idéia de que Saulot poderia ter encontrado Buda é um pouco difícil de acreditar. Histórias parecidas de que ele encontrou Jesus e o Profeta Maomé são igualmente improváveis. Mas cada Salubri de cada religião acredita firmemente que Saulot conversou em particular com esse homem sagrado. Suspeito que a lenda mais para dar credibilidade a certos movimentos hereges do que um fiel diário com valor histórico. Além disso, a época é problemática, igual à discussão de se Saulot viajou duas ou três vezes para o Oriente. Inclino-me a acreditar que a última, que seria mais concebível através dessa leitura que menciona somente duas].

No seu retorno, Saulot buscou reerguer seus filhos abatidos, ensinando-os as grandes maravilhas e os grandes pensadores que ele tinha encontrado em suas viagens. Elogiou Ithuriel e os outros guerreiros, que mantiveram o legado do seu filho Samiel, e instigou aos curandeiros um novo propósito a suas existências. Ele praticou novos métodos de meditação e purificação, que ele diz ter sido responsável pelo seu novo estado, lhe proporcionando uma profunda paz. Muitos dizem que ele retornou por completo para eles, e eles se alegraram. Mas nem tudo estava bem. Saulot se tornou vítima de estranhas visões e transes que ele não podia controlar. Havia noites em que ele não se levantava depois de seu sono diurno, tão profundo ele estava dormindo. Os mais sábios de seus filhos e vários dos de Malkav o atendeu o melhor que puderam, incapazes de traduzir as estranhas línguas que ele murmurava, ou de explicar porque ele gritava e chorava sem acordar. Com o tempo, ele aprendeu a controlar esses sonhos e visões, forçando-os a apareceram quando estava meditando ou em oração. Diz-se que o próprio Malkav achava perturbadores os transes de Saulot, no qual ele era obrigado a virar o rosto na presença do seu irmão. Algumas noites depois do seu retorno do Oriente, Saulot estava meditando nos jardins, e ele teve outra visão. Porém, quando terminou, ele despertou com uma estranha luz saindo seus olhos.

Ele caiu no choro, e correu apressadamente pelos muros da cidade, dizendo a todos que tinha encontrado a resposta para a verdade que ele procurava.

Ele partiu por uma semana, e quando ele voltou, ele estava magro e fraco. Era como se uma luz o envolvesse. Ele falou com uma voz estranha, sobre como ele tinha encontrado o tal velho sábio com quem tinha conversado, e de como finalmente tinha entendido. Ele chamou esse estado de Golconda, pois esse era um lugar Índia onde ele tinha encontrado o sábio que o pôs nesse caminho, e onde tinham estudado juntos pela primeira vez.

Saulot procurou encorajar seus filhos e irmãos a seguir também o caminho da Golconda. Alguns seguiram, outros acharam o caminho um caminho de pureza e meditação muito dura e trabalhosa de se trilhar, apesar de Saulot os instigar a persistir. Alguns não conseguiram alcançarem imediatamente muitos dos Guerreiros queixaram-se de que se eles seguissem seus ensinamentos, eles teriam que abandonar suas espadas mas Saulot respondeu que se eles se preparassem agora, eles poderiam alcançá-lo depois de alguns anos, quando estivessem mais desocupados. Os curandeiros não encontraram nenhuma dificuldade em alcançar esse estado abençoado como os outros Cainitas. As práticas que Saulot havia os ensinado a cada curandeiro desde o princípio para manterem os dons da cura serviu para ajudá-los a trilhar o caminho.

Aqueles que alcançaram a Golconda aprenderam que a Fome não desaparecia por completo, mas ela não os enfurecia e nem os controlavam como antes. A alma de um Cainita em Golconda estava em equilíbrio, adormecido entre o demônio e o homem. Tal equilíbrio garantia paz e liberdade da fúria vermelha causada pela Fome aos Cainitas. Eles descobriram que podiam aprender qualquer poder que quisessem sem dificuldade, como se eles tivessem de alguma forma eles estivessem mais próximos do sangue de seu pai, Caim. E alguns ainda descobriram que podiam suportar o toque da fraca luz do sol, e que poderiam se alimentar de comida mortal por um curto período de tempo. Isso não era um retorno à mortalidade como muitos esperavam, mas Saulot acredita que esse estado era apenas o próximo passo a ser seguido.

Os anos se passaram, e nesse tempo, a Segunda Cidade caiu. Durante sua destruição, os Salubri não sofreram tantas perdas como no passado. Nas noites que se seguiram, eles viajaram para novas terras, buscando conhecimento para acrescentar a seus estudos da Golconda e dos mistérios sagrados, curando os feridos como haviam aprendido. Durante esse tempo, muitos afirmam que alguns desceram aos vales dos rios com os guerreiros, que rastreavam os ninhos dos Baali.

Desde as noites da Segunda Cidade, o que foi dito que você já não tenha ouviu? Nós continuamos como nos foi instruído desde o começo, para curar e trazer paz para os horrores do mundo. Temos sido mestres dos conhecimentos e professores, médicos e senescais, místicos e ilusionistas. Por muito tempo, os Cainitas nos procuraram por nossa sabedoria, e nossos poderes. Por muito tempo, nós fomos valorizados e amados.

De onde marcaremos o fim de nossos dias? Do incêndio de Roma? Da queda de Hellas? Ou das terríveis noites em que muitos dos nossos despertaram gritando por pesadelos que nos rodeiam? Tudo ao nosso redor, as velas que marcaram nossa passagem estão sendo apagadas uma a uma.

A Seleção

Pouco se sabe como alguém pode se tornar um curandeiro Salubri. De todos que me contaram histórias, ou dos poucos que encontrei, não encontrei nenhum que fosse um fator decisivo que todos julgassem universal ou necessário para ser um curandeiro.

Não é pequeno o número de curandeiros que não tiveram algo a ver com ordens religiosas, nem que fosse uma tendência. Alguns curandeiros foram noviços, alguns até mesmo fazendo votos. Um velho que tinha sido um diácono laico, escolhendo se abrigar com os monásticos depois do seu Abraço. Alguns não eram titulares de suas ordens, sem nenhuma intenção de fazer votos. Genevieve se descreveu como uma santa noviça procurando um caminho quando o seu senhor apareceu pra ela. Enquanto muitos curandeiros se encontraram de alguma forma um vínculo com ordens religiosas, já que naqueles dias a medicina era vinculada aos monastérios e conventos, eles nem sempre começaram lá.

Ainda que os curandeiros sejam relutantes em Abraçar aqueles mais jovens, há uma grande variedade de idades entre eles. Da flor da juventude a idade venerável, a maioria dos sete estágios da vida humana é encontrada entre seus membros. Não existe uma idade favorita para o Abraço, como ocorre entre os guerreiros. Quando um homem não consegue mais levantar sua espada a partir de certa idade, não há nada que o impeça de por as mãos sobre outro ou a falar e escutar. De fato, um bom número de curandeiros respeitados é idoso ou de meia idade, pois isso traz certa confiança ao enfermo ao saber que está nas mãos de alguém experiente e sábio. Muitos eram considerados "bons" em vida, embora eu tenha ouvido falar de um ou dois que foram trazidos para que recebessem uma lição.

Nunca me encontrei com um desses, então não sei dizer se a lição foi aprendida.

O Abraço

Todo o processo do Abraço e juventude tem uma grande importância entre os curandeiros. Talvez mais que os Guerreiros, principalmente hoje em dia, os curandeiros depositam um fardo enorme sobre suas crianças. Um curandeiro será mais do que um praticante de medicina ele será um professor, um erudito, um sábio, um amigo dos párias. Se ele não tiver êxito em carregar seu fardo, então ele deve um forte caráter para fazê-lo. Alguns guerreiros dizem que uma criança guerreira pode ser moldada depois do Abraço se seu comportamento for inadequado. Uma criança dos curandeiros, por outro lado, não pode se dar a esse luxo. Dada a essa situação, não é surpreendente que os curandeiros escolham suas crianças com extremo cuidado?

Em tempos propícios, os curandeiros gastam uma boa parte do seu tempo para se aproximar de sua futura cria. Eles frequentemente encontra o mortal com uma aparência inofensiva para depois se familiarizar-se com ele como um companheiro, até mesmo como um parente. O senhor pode pôr sua prospectiva cria sob uma série de provas com a intenção de julgar a profundidade seu caráter e de sua compaixão. Tal ato pode parecer frívolo para os outros, mas esse é um assunto que os curandeiros evitam comentar. Uma falha ou resultado insatisfatório pode evitar uma grande irritação ao curandeiro se a esperada cria não preencher os requisitos.

No caso do mortal mostrar todas as qualidades que o curandeiro deseja de sua cria força, coragem, compaixão, alegria, integridade e honra o curandeiro se aproxima dele para oferecê-lo o Abraço.

Isso era frequentemente expressado em termos eclesiásticos nesses tempos, encorajando o mortal a encarar o assunto do mesmo jeito que ele faria se estivesse realizando votos sagrados. Isso é um compromisso a uma vida que será totalmente para o escolhido. Raramente, exceto em circunstâncias extremas, o curandeiro se revela completamente sendo frequentemente um caminho rápido para as fogueiras. Se o mortal recusa, o curandeiro não voltará a tocar no assunto, por meses, talvez nunca mais. Tempo e Fortuna fazem girar as roletas dos tempos mais inesperados. Caso o mortal aceite, o curandeiro explicará os prós e os contras da sua vida. Se o mortal ainda aceitar, então todos os procedimentos continuam. Os curandeiros proporcionam o Abraço em lugares isolados, com reservas de sangue depositados em vasos preparados. Até mesmo em um clã com a reputação de temperamento dócil, a primeira Fome não é diferente, e os senhores tentam tornar a mudança o menos traumático possível. Depois que a Fome e as primeiras sensações passam o senhor começa a ensinar a criança tudo que ela precisa para sobreviver nas noites.

No passado, os longos períodos de "adolescência" não eram raros. De fato, eles eram mais do que esperavam, devido à quantidade de conhecimento a ser aprendido, Disciplinas a serem dominadas e as simples formas de comportamento, de como eles deveriam tratar os outros, de Cainitas a animais. Depois de um período de quase cinco anos, talvez mais, a criança era liberada através de uma cerimônia não diferente dos ritos de passagens para a idade adulta.

Nas noites atuais, contudo, muitas crianças foram privadas da cuidadosa tutela e dos períodos de aprendizagem que tiveram o seu senhor e o senhor deste. Muitos não foram testados da mesma forma, sendo seus testes seus feitos e reputações. Seus abraços são precipitados, aprendendo apenas os rudimentos para sobreviverem antes de serem jogados no mundo, poucas vezes por vontade própria. Os Usurpadores descobriram que, como os filhotes dos animais, Cainitas novatos são fracos e inseguros, e os senhores esgotados pelo Abraço. Histórias de crianças da noite que despertaram cercados por Usurpadores ou sozinhos, somente com as cinzas de seu senhor perto deles, se tornaram freqüentes.

O Momento do Teste

Diferente dos costumes dos guerreiros, os curandeiros gastam um pouco do seu tempo testando seus pupilos. A pratica é maior entre os curandeiros, e alguns gastam suas primeiras noites do Abraço praticando seus novos dons ao lado de seus senhores. O ato em sim serve para comprovar se as lições foram aprendidas.

Quanto à busca pela Golconda, isso é um assunto discutido. Muitos acreditam que os senhores devem estar ao menos dois passos na frente nesse caminho antes de dar uma instrução para seu pupilo, enquanto outros insistem que alguns só começam a instruir outros quando alcançaram a Golconda. O pensamento geral parece ser que eles ensinam com cautela e sempre com um olho aberto sobre seu espírito. Chega um momento em que se deve deixar de lado as dúvidas e que tem que ter cuidado antes de dar ao estudante tanto conhecimento. Genevieve disse que instruiu muitos Cainitas os rudimentos do comportamento básico, para guiar seus corações e pensamentos pelos caminhos mais serenos, mas ela jamais ousou guiá-los por caminhos no qual ela apenas tinha dado o primeiro passo.

O curandeiro mais antigo com que falei insinuou que a aprendizagem, e, portanto o exame, nunca termina realmente. Sempre haverá segredos a revelar e a refletir, novas verdades para aprender e forjar nas chamas do mundo, pois todos serão testados pelo Criador, como reafirmação da fé depositada n'Ele.

Aqueles que Servem

Pouco deles eu ouvi falar ou recebi no meu santuário. Ao incluí-los aqui, me vejo obrigado a excluir os outros. Não é minha intenção deixá-los de lado, faço isso pelo espaço limitado do meu pergaminho.

Eu havia arquivado a história desses outros na esperança de elaborar um segundo volume, pois sem dúvida há material suficiente.

Genevieve du Fortin tinha passado o décimo ano da sua não-vida quando veio para minha caverna, apesar do rubor da vida tenha desaparecido da sua face depois do Abraço, ela era tão bela quanta qualquer donzela que eu havia conhecido em minha longa juventude. Como as circunstâncias conspiraram contra mim por me fazer um velho e por ela ser de uma ordem religiosa, nossos encontros, nossas reuniões estiveram longe de serem alegres como dizem os rumores. De origem nobre, ela se uniu a ordem religiosa para escapar de um casamento indesejado, e sendo ainda uma noviça, ela teve a visão de um ancião Salubri instruindo-a a vestir o hábito da não-vida. Apesar da sua juventude, ela dominava muita das artes da cura, e ganhou a reputação de matrona. Sua inesperada companheira, que a assegurava que seus assuntos não encontrassem nenhum empecilho, era uma Gangrel escocesa chamada Chance que se mostrou sempre atenta às necessidades do seu bem-estar.

Rayzeel é descrita em muitas histórias como uma das crianças favoritas de Saulot, e uma irmã para Samiel. Treinada como uma curandeira, ela curava mais com a sua sabedoria e sua alma gentil do que com as mãos. Na sua vida, ela era uma escrava de Enoque tocando com uma lira ou harpa e cantando com uma doçura que faziam as aves pararem para escutar. Saulot encontrou em sua música um tranqüilizante, e quando ele chorou pela perda de Samiel e seus guerreiros, só ela era capaz de animá-lo. Alguns dizem que a relação entre Saulot e Rayzeel era menos parecida com o de um senhor e mais parecida com o de amantes. Os fragmentos de uma de suas canções, chamada "Nenhuma Luz Como a Sua" diz que eles foram extremamente íntimos, mas não existe hoje nenhuma evidência que comprove isso. Não é parecida com a Canção de Salomão? Não se sabe se foi de Rayzeel parece que ela se retirou do mundo depois que Saulot entrou em torpor, e há poucas menções dela. Muitos acreditam que ela encontrou a destruição depois do Amarante de Saulot, porém outros citam novas canções e que parecem ter a sua marca.

Matthias, um curandeiro das ordens sagradas da Inglaterra, conheceu Yael quando ela apareceu no seu monastério, em busca de cura depois de uma batalha contra um Baali antigo e poderoso. Um laço especial cresceu entre eles, e ela a ajudou em sua cruzada contra os infernais. Matthias raramente escolhia viajar abertamente com Yael, preferindo localizar uma presa dentro da Igreja, buscar tesouros enterrados e ajudar Yael quando ela necessitava. Seus tratados sobre os infernais, citados em algumas partes desse livro, são considerados por muitos como a referencia sobre esse tema.

E nada pode ser discutido. Descrito como um homem de idade avançada, ativo, amável e conhecedor tanto dos caminhos do mundo como da Igreja, Matthias foi considerado como alguém avançado nos caminhos da Golconda. Muitos o veneram por isso.

[Acredito que Matthias ainda esteja vivo, porém um Louco me contou uma história terrível no qual dizia que Matthias tinha sido assassinado pelos Usurpadores que queriam destruir Yael. Ele me falou da grande agonia de Matthias e da crueldade dos Usurpadores, e como, no final, seu terceiro olho abriu projetando uma belíssima luz, e de como pareceu ter visto algo que lhe trouxe alegria no meio da tortura. O que Matthias viu o Louco não se permitiu falar, dizendo que só Yael tinha o privilegio de saber].

Os Hereges

O nome me parece estranho, eu percebo, mas o utilizo por sugestão de Marius, que foi o primeiro a me chamar a atenção sobre o tema.

Nos anos antes e depois da vida de Cristo, particularmente aqueles depois de sua crucificação, foram grandes o numero de possíveis profetas que tentaram carregar para si o manto de Cristo. Alguns proclamavam ser o Cristo ressuscitado, enquanto outros diziam ser o pretenso Messias anunciado nas profecias. Porém muitos deles não eram mais do que iludidos e lunáticos, outra grande parte eram fraudadores e charlatães que enganavam pessoas simples, ávidas por esperança e alivio espiritual. Tais ações irritaram muito os governos provinciais, que ordenava punições quando os seguidores de um lunático tornavam-se numerosa, ou quando as pessoas contrárias exigiam intervenção do governo.

Vale a pena apontar que não são poucos esses charlatães que atribuir a eles remédios e curas milagrosas. Marius, que testemunhou muito desses charlatães em atividade, insistiu que várias dessas habilidades eram conhecidos somente pelos filhos de Saulot. Particularmente, ele mencionou um homem chamado Amphiloctes, que se dizia ser um escravo romano que havia convertido o seu senhor através de suas visões milagrosas de Cristo. Amphiloctes não demonstrou apenas certas habilidades que só poderiam ser conhecidas pelos mestres das artes de Valeren, mas também habilidades surpreendentes que reproduziam os efeitos de Auspícios e Fortitude. Os campos que havia plantado nos limites do Acre era a coroação da sua arrogância, uma segunda tentativa de reproduzir a queda Cartago. Os rumores me dão a entender que os campos foram destruídos por uma das inúmeras facções que por ela passaram.

Por comentários, eu acrescento: sempre haverá aqueles que acreditam que seus dons se distinguem do resto dos seus semelhantes, sejam eles humanos ou Cainitas. Desses, haverá aqueles que acreditam que tem o direito de usar tais poderes para seu proveito ou de forma egoísta. Os Salubri, apesar da disciplina de seus Abraços e adolescências, não são menos vulneráveis a essas tentações. Isso é uma mancha para sua história imaculada.

Os Espinhos em Seus Caminhos

Os curandeiros atualmente se encontram presos em um paradoxo tão imenso como a de Zenon. Enquanto é seu dever cuidar dos doentes da mente e do corpo, aliviar as almas atormentadas e guiar os perdidos a buscar o seu caminho a ser seguido, seus trabalhos os deixam mais suscetíveis a armadilhas. Histórias de curandeiros enganados por Tremere que usaram a doença como isca para suas armadilhas, ou de mestres traídos por estudantes que por sua vez foram traídos pela Igreja e seus agentes, estão escritos em muros da Irlanda a Terra Santa. Tantas vozes se elevam pedindo ajuda, mas quantas eram realmente almas pedindo ajuda? Arriscar sua não-vida para que cada curandeiro cumpra sua obrigação, ou escolher ignorar os pedidos de ajuda ou esperar evitar a armadilha que antes ou depois, estará inevitavelmente esperando-o? Esse é um dilema que cada curandeiro enfrenta.

Diferente dos seus irmãos guerreiros, os curandeiros depende continuamente da ajuda dos outros para sobreviver cada noite. Por isso, buscam o refúgio entre os mortais, em cabanas solitárias, ou entre seus irmãos Cainitas, em troca de cura ou serviço de aconselhamento. Ainda, essa última opção, também tem se tornado insegura, pois muitos Cainitas são vitimas de chantagens, poderes da mente ou mentiras. Aqueles que buscam ajuda na Igreja encontram Magistrados dispostos a fazerem acordos com os Usurpadores.

De todos os filhos de Saulot que vagam na noite, são os Curandeiros que têm o futuro mais incerto. Os dons que uma vez os fez valiosos e apreciados no mundo são considerados poderes do Inferno. É terceiro olho é visto como uma marca demoníaca, e eles são tão perseguidos que eles não podem se juntar a grupos numerosos, para que eles não sejam eliminados em massa. Tenho grande esperança de que ou os tempos se tornem hospitaleiros para eles, ou que aqueles que caíram obtenha o que eles procuravam em suas não-vidas pois do jeito que as coisas estão, o mundo tem pouco a oferecer aos bondosos filhos de Saulot.

O Livro do Vigilante

O que vem a seguir é largamente presumido, e uma das minhas fontes mais confiáveis teve pouco a acrescentar. Scatha-Columbkille cuspiu e fez um sinal contra o olho maligno quando eu os mencionei, enquanto Nuriel achou a idéia absurda. Um curandeiro cujo nome jurei não revelar se sentiu muito perturbado pela minha sugestão, enquanto outros indicaram que havia ouvido essa história antes, mas se negaram a falar mais. Genevieve me advertiu que era melhor recusar a entrada na minha casa a tais pessoas se eu tivesse uma alta estima pelo seu clã como eu dizia.

Essa situação me deixou com muitas perguntas a responder. Devo espalhar falsos rumores que poderia colocar em perigo outros de boa reputação, para as histórias fiquem mais bem narradas? Ou devo me calar e por em perigo aqueles que poderiam precisar desse conhecimento para fazer uma viagem mais segura? No fim, tudo se resume a isso: toda história começa com a narração de um conto, e todas elas torna-se a história de alguém.

E assim começo.

Minha narradora se identificou apenas como "Pazia" e disse que se eu desejasse compartilhar de seu conhecimento, eu deveria escrever a história saída diretamente de seus lábios. Assim eu obedeci embora de vez em quando eu interferisse para falar dos meus próprios pontos de vista.

"Fui Abraçado durante o reino da Imperatriz Theodosia por Wenceslaus, um Salubri que tinha viajado até os limites do leste, onde agora é Viena. Ele me instruiu na trilha do curandeiro, e eu pus meus talentos a serviço da Imperatriz e seus favoritos. Eu continuei a servi no Império Bizantino até o Grande Acontecimento".

[Nota: Pazia nunca se referiu diretamente como a Diablerie de Saulot, e ela se ofendeu quando eu o mencionei. Ela não negou a realidade do acontecimento ela simplesmente disse que não havia razão para mencioná-lo. Me dei conta que outros como ela se referia ao acontecimento em termos similares, chamando de O Grande Cataclismo, a Primeira Noite ou a Noite Maligna].

"Estávamos ficando loucos pela aflição, meu irmãos e eu. Como descrever o que lhe fizeram, se foi feito a todos nós? Nosso pai foi assassinado, pelas mãos de criaturas que queriam tomar o que não os pertencia. Como nós choramos e lamentamos quando as antigas deusas, as Fúrias, perseguidas por aqueles que mataram sua família, nossas lágrimas poderiam ter levantado esses espíritos adormecidos em suas tumbas onde eles residiam.

Nossas irmãs estavam como crianças, assustadas e sem direção, temendo que elas fossem às próximas a serem assassinadas, mas elas não escaparam. Nosso Pai tinha nos dito que não deveríamos devolver um golpe que alguém havia nos dado. Nossos irmãos permaneceram com as espadas empunhadas, precisando que alguém dissesse qual sombra eles deveriam golpear, pois as palavras de Samiel não falaram de um tempo no qual o clã enfrentaria uma traição nas mãos de monstros que se diziam puros".

"Se tivéssemos apenas usado as espadas quando nossas irmãs foram reduzidas! Choro por elas, tão doces, suas frágeis gargantas sendo dilaceradas pelos Usurpadores! E mesmo assim, nossos irmãos não atacaram, hesitando quando nossos inimigos eram fracos. Assim se seguiram às matanças, as mentiras, as maldições. Nós que uma vez fomos como pérolas para os reis Cainitas estimados e valorizados somos agora repudiados graças às palavras daqueles feiticeiros bastardos. Essa é uma era terrível".

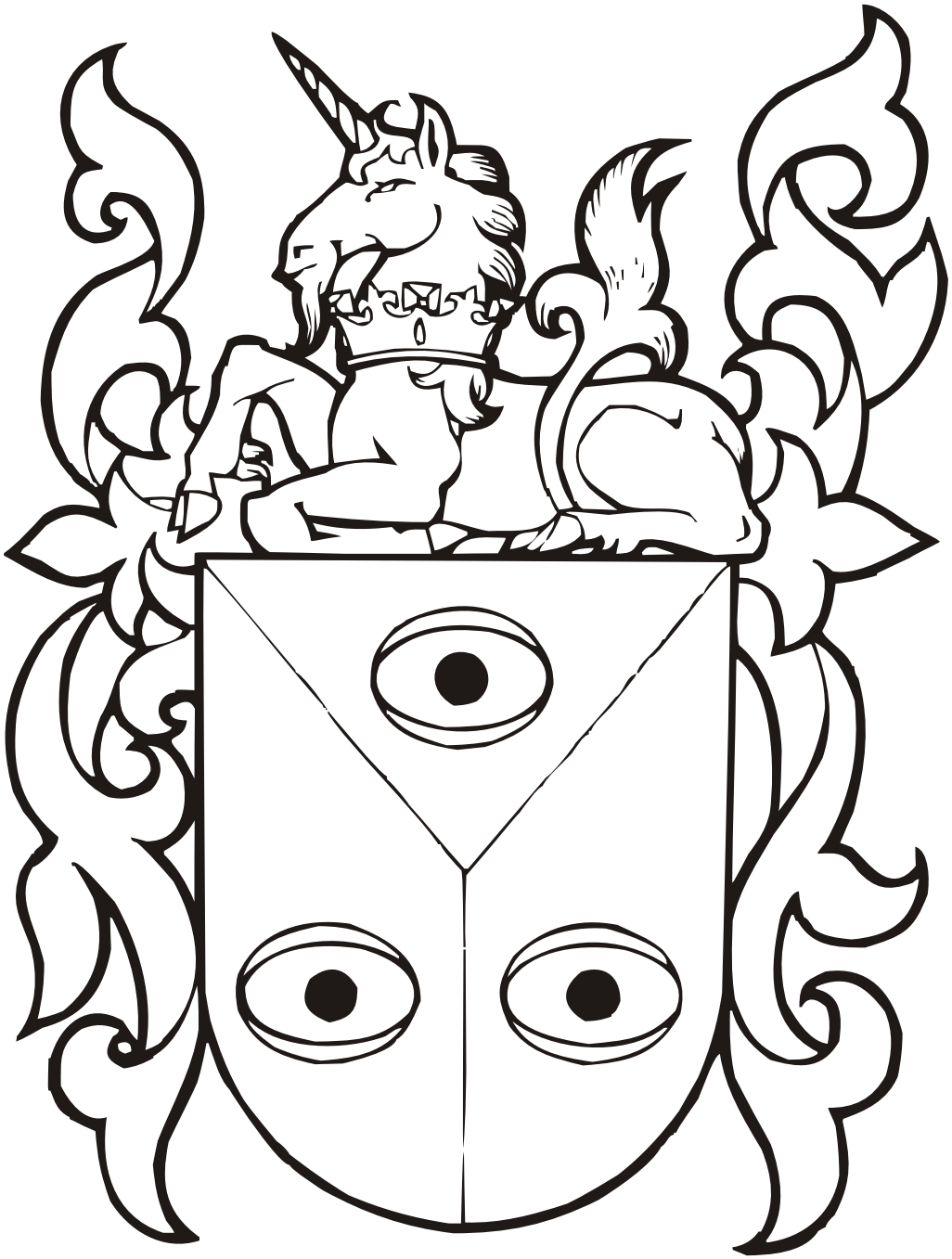
"Ocorreu que muito dos nossos buscaram segurança na cidade de Damasco, entre eles meu senhor e eu, e se discutiu muito sobre os horrores que nos aguardava pelo mundo afora. As palavras de Saulot nos proibiam de pagar ódio com ódio, mas nunca nos pediu para que oferecêssemos nossas gargantas para os inimigos a nossa porta. Ocorreu que deveríamos escolher ficar de pé ou morrer, ao menos que todos os nossos se deixassem queimar pelo sol sem o consentimento de nenhum dos outros filhos de Caim".

"Nossas irmãs, as Curandeiras, estão bastante reduzidas atualmente, mas devemos apenas lamentar. Nosso Pai não disse que haveria cordeiros no matadouro, e aqueles que caíssem seriam os cordeiros? Portanto, iremos apenas lamentar por elas, como nosso Pai quis, pois não há mais nada a ser feito".

"Nossos irmãos, os guerreiros, vivem assustados e se afastam quando vêem uma sombra, desejando vingança, mas sem saber quais são os seus alvos. É nosso dever guiar seus braços que empunham suas espadas para que suas mãos descarreguem suas iras a que as merece. Nenhum dos nossos fizeram o mesmo por seus pobres e confusos irmãos, para que as espadas não fossem direcionadas para a direção errada e suas forças desperdiçadas".

[Nota: Pazia se refere aos curandeiros exclusivamente com "irmãs" e usando termos femininos, enquanto todos os guerreiros são chamados de "irmãos". Estou pouco certo se isso era meramente um jeito de falar ou uma referência oculta a outros temas. Do mesmo modo, ela fala dos curandeiros de forma pejorativos, porém falava com uma paixão sobre seus "irmãos" os guerreiros que eu achei próximo ao carnal].

Não muito depois da partida, chegou uma carta à ilha. Achei seus conteúdos inquietantes o bastante para que merecesse ser considerado mencionado nesse texto (a ausência de qualquer menção dos curandeiros me fez tirar conclusões desagradáveis a respeito deles, e sua relação com esses autodenominados vigilantes):



Ao Mestre Simon

Amável Senhor, parece que eu não soube expressar sobre a missão do quais os vigilantes foram encarregados. Não foi por minha intenção, mas por minha ignorância. Já que você conversou muito com meus irmãos, deixei essa longa carta para que chegue até eles.

Observando as entradas de Ceoris, aprendemos um raro e poderoso segredo a respeito do nosso Pai. Que mago arrogante tão novo para o sangue poderia imaginar que poderia tão facilmente beber a alma de quem já viu impérios surgirem e a história do mundo com seus próprios dedos? Sinceramente, a arrogância é pão e o vinho do Usurpador, e para sempre será sua semente maldita! Meu coração se alegra só em pensar na mão de Tremere esbofeteando sua cria com seu orgulho!

Meus irmãos estejam preparados, pois suas espadas serão necessárias para os dias que virão. Com cada não-vida tirada, honre nosso pai e vingue sua morte. Seja como as Fúrias sobre os ombros dos seus assassinos e estejam sempre alerta, pois brevemente as portas das entradas de Ceoris se abrirão e tudo será revelado.

Sou, em todos os sentidos, vossa irmã, acredite e confie em mim.

Capítulo Três: Miscellanea et Demonica

Relativo ao Terceiro Olho

Teorias a cerca do desenvolvimento do terceiro olho em Salubri recém-Abraçados e seus usos têm sido especuladas desde que Saulot retornou do Oriente portando sua estranha deformidade. Desde que comecei este registro, eu perguntei a todo Salubri que veio até mim sobre essa questão e recebi uma resposta diferente de cada recém-chegado.

No geral, a teoria mais popular é baseada na idéia de que o olho é o centro da Disciplina de Valeren, uma teoria que eu sou inclinado a apoiar até certo ponto. Guerreiros e curandeiros portam igualmente o olho, enquanto eu tenho o visto mais raramente nos auto-proclamados "vigilantes" que conheci. Tanto guerreiros quanto curandeiros praticam Valeren de um modo o de outro, enquanto os vigilantes têm o conhecimento do mesmo, mas fazem pouco uso do que sabem. Todos concordam que o olho só aparece depois que a pessoa progrediu além das habilidades mais básicas de Valeren, não antes, e isto tenderia a atestar a crença na teoria que os dois se relacionam. Além disso, muitos usos de Valeren culminam freqüentemente com o olho se abrindo, cedo ou tarde, e projetando um feixe de luz. Eu até mesmo já vi um guerreiro usar um poder particular que demandou uma luz vermelha e ardente de seu olho que despertou terror em mim. Por contraste, eu vi a criação de uma barreira por um curandeiro ancião para vigiar suas cargas de pólvora e como o olho dele espalhou uma suave luz dourada no processo.

Contudo, a persistente questão continua sem resposta. Como veio este olho a ser uma marca da linhagem? Haveria habilidades curativas entre os Salubri antes da longa jornada de Saulot para o Oriente e sua volta, e as habilidades dos guerreiros foram criadas por Samiel e sua descendência por suas próprias vontades, não por qualquer intervenção do fundador do clã?

Alguns acreditam que há poderes (se não aqui, então no Oriente) que fazem usos mais prodigiosos do terceiro olho. Há rumores de que aqueles que dominam tais poderes podem ver o mundo dos espíritos, ou contemplar as almas tanto de homens quanto de Cainitas. A maioria daqueles a quem perguntei sobre tais coisas estão de todo acordo de que se tais poderes sempre existiram, eles estão além do alcance de qualquer Salubri que caminha agora sob o Céu, e que os anciões que pudessem saber sobre isso indubitavelmente já retornaram às cinzas. Há, de fato, algo muito incerto sobre o olhar do terceiro olho, algo que lhes dá a visão de outros mundos, e eu posso entender como alguns podem temer isto como um portal do qual alguma coisa antinatural poderia perscrutar. Por outro lado, uma visitante de minha casa uma vez acalmou um de meus pesadelos assustadores ao pedir que eu olhasse no terceiro olho dele, e o que vi era algo de paz e bondade.

Um guerreiro ancião que viajava com dois jovens me contou uma história que o senhor de seu senhor havia lhe contado, que o olho era uma marca em Saulot por seus feitos no Oriente. Dissera que ele tinha tido notícias de um povo nômade e outros que tinham ido para as terras além da Terra Santa de que um terceiro olho na testa era visto freqüentemente em alguns deuses nessas terras como um sinal de grandeza. É uma história interessante, esteja certo, porém não fala nada sobre as ações com as quais Saulot estava envolvido. Além disso, tão nobre quanto Saulot pode ter sido, eu acho isto difícil considerar que ele fora concedido como divindade ou qualquer coisa semelhante.

Dito isso, eu tenho que me desculpar por taxar a paciência do leitor. Só posso dizer que parece como se uso de Valeren faça com que se abra o terceiro olho, e que os filhos de Saulot desconhecem o propósito final de tal apêndice. Parece que aqueles que melhor poderiam contar-me o que desejo saber estão além de meu alcance.

Relações com os Outros

Embora a maioria do Salubri pudesse ter desfrutado relações prósperas com os outros clãs no passado, os eventos atuais nos conduziram a um examinar global dos livros. Esses que tinham sido uma vez como amigos são agora freqüentemente como inimigos. As circunstâncias fazem de estranhos seus companheiros de cama, e freqüentemente o amigo mais leal é visto sob uma luz mais duvidosa da que pudesse estar previamente envolvido. Em resumo, os Salubri já não sabem mais quem são seus amigos, ou quem poderiam ser seus inimigos. Aqueles que confiam em alianças passadas acabam sendo traídos, mas esses que rompem para sempre com a história acabam sem amigos. Os inimigos de outrora fizeram causa comum contra os Usurpadores, e o mundo, de forma geral, se virou de cabeça para baixo.

Note também que as visões diferem amplamente entre as várias facções. A maioria dos guerreiros acredita sempre no pior sobre seus companheiros Cainitas por uma questão de sobrevivência, enquanto os poucos curandeiros restantes lutam para manter suas próprias e um pouco mais otimistas convicções. Já os vigilantes, como sempre, mantêm sua própria opinião.

Logo abaixo é transcrito os pontos de vista de um sócio de cada uma das principais castas de Salubri do mundo a seu redor. Não é de se surpreender que discordem entre si.

Aqui estão, pois, as palavras da guerreira Scatha-Columbkille e do Curandeiro Gennadios, os quais me honraram com sua presença e sabedoria.

Assamitas

Como muitos Salubri têm motivos para viajar ao Oriente Médio, seja no rastro das Cruzadas, ou visitando certos santuários, é inevitável que eles encontrem Assamitas.

Quando veio o chamado para livrar as Terras Santas, não foram poucos os Salubri estiveram firmemente ao lado dos Cruzados. Para seu pesar, seu orgulho custou caros aliados.

Scatha-Columbkille: Nós enfrentamos os Assamitas e sua família mortal nos campos de batalha, onde não há espaço para delicadezas. Por minha parte, acho os Assassinos merecedores de respeito meu inimigo e eu reconhecemos a força um do outro e nos retiramos sem derramamentos de sangue adicionais. Se me fosse oferecida uma chance para estudar com seu mestre, eu deveria considerar isso, se não devesse também adotar seus modos pagãos.

Gennadios: Nós apoiamos a chamada a Cruzada. Afinal de contas, seguramente todos deveriam ter o direito de viajar para a Terra Santa sem interferência. Para minha vergonha perpétua eu aprendi que, ao invés de garantir isso, eu dei complacência a uma chacina. Se meus inimigos pudessem me perdoar, então eu deveria oferecer qualquer serviço como penitência. Porém, eu temo que entre os Assassinos, nenhum perdão possa ser concebido aos nossos.

BRUJAH

Os Brujah e Salubri mantiveram relações boas desde os dias de Enoque, e eles ainda conservam laços amigáveis. De acordo com lenda, Samiel estudou com guerreiros Brujah, enquanto os Salubri curandeiros aventuraram-se sobre o campo de batalha para ajudar os Brujah caídos nas batalhas contra os Baali. Para os antigos poetas-Guerreiros, os Salubri serviram a um propósito vital entre os Cainitas, e quanto aos Tremere, os anciões Brujah consideram um total insulto o modo arrogante como se lançaram sobre seus corpos caídos. Em certas ocasiões, os Salubri tem se refugiado entre os estudantes de antigas sphaeristeri. Lá, eles são tratados como convidados honrados e freqüentemente chamados por "Samiel" para a proteção de suas identidades.

Infelizmente, da mesma forma que os Salubri estão caindo em desgraça, assim também os Brujah estão a fazer. Os Salubri estão se convertendo numa lenda para muitos ancillae e neófitos que nunca viram um dos Pastores em carne e osso. As histórias sobre Samiel e seus filhos têm tanta consistência quanto os de Jovem Roland ou do Rei Artur. Por sua parte, os Salubri estão descobrindo que os neófitos Brujah têm pouco (ou nada) a ver com seus senhores em temperamento ou comportamento, deixando-os sem recursos na hora de lidar com uma Criança da Noite irritada e mal-educada que reivindica para si o manto de Rei-Filósofo.

Scatha-Columbkille: Alguns de nós buscamos segurança entre as gangues de neófitos, uma combinação inquieta quando nossos jovens demonstram menos discrição que lhes é de costume.

Os mais sábios escondem freqüentemente seus terceiros olhos e sua Disciplina, enquanto se fazem passar por Brujah. Eu fui afortunada o bastante para encontrar segurança nos corredores de treinamento de um ancião, passando-me por uma estudante, embora fosse difícil determinar quem era o estudante e quem era o mestre.

Gennadios: Onde quer que haja feridos, nós não podemos resistir em assistí-los, o que significa que nos encontraremos com um grande número de Brujah. Nossos dons nos fazem úteis para eles, mas todo o curandeiro teme o dia em que sua ajuda não seja mais necessária.

CAPADÓCIOS

Os Salubri encontram nos Ladrões de Tumbas tanto colegas bem-vindos quanto repulsivos antagonistas. Por um lado, o conhecimento da morte é necessário para o estudo do corpo e sua cura, mas desenterrar corpos do exército e assistir à decadência do corpo... Seguramente há coisas mais produtivas que a pessoa pode fazer, até mesmo com a eternidade.

Do mesmo modo, muitos Salubri se sentem incômodos com os procedimentos dos Capadócios. Esses eruditos comercializam com todo e qualquer tipo de informação, inclusive com os Usurpadores em ocasião. Quem sabe se um estudante Capadócio, para obter o texto que precisa, não permutará o endereço de um companheiro de estudos...

Scatha-Columbkille: Eu acho os Capadócios repugnantes e os evitaria sempre que possível. Alguém tem de estar realmente desesperado para aceitar abrigar-se com eles, embora alguns assim o fizeram para estudar as Lamias. Caso contrário, é melhor deixa-los sós com seus próprios assuntos.

Gennadios: Nós nos aproximamos dos Capadócios com precaução e muito pouca freqüência. Enquanto seu conhecimento é bem útil, a modo com que abraçam a morte nos deixam preocupados, particularmente quando nos encontramos com aqueles que sabem que Valeren é capaz de ferir tanto como curar. Creio que muitos dentre os meus prefeririam ficar a céu aberto do que na fria hospitalidade dos Capadócios.

SEGUIDORES DE SET

A adoração aberta das Serpentes a uma entidade que a maioria dos Salubri equipara ao Grande Tentador não ajuda a melhorar a relação entre os dois clãs. Às vezes, alguns guerreiros até mesmo as comparam aparentemente aos Baali. De vez em quando, uma Serpente se aproxima de um Salubri, alegando estar fugindo dos seus porque busca se corrigir. Infelizmente sempre há a possibilidade de que um inocente caia nesse velho truque. Freqüentemente, a verdadeira intenção do "arrependido" é simplesmente atrair o Salubri a um ponto onde ele seja mais flexível e vulnerável.

Scatha-Columbkille: Parecer-se com uma cobra, assobiar como uma cobra, mentir como uma cobra e rastejar como uma cobra, então não acaricie sua cabeça. Se achar uma serpente em seu jardim, mate-a. Subscrevo uma teoria semelhante relativa aos Setitas.

Gennadios: Suportei uma viajem de pesadelos para alcançar Argel, por uma passagem arranjada por um Setita. Livrei-me por pouco de ser vendido como escravo para um Tremere quando cheguei. Foi um erro do qual fui afortunado o bastante para sobreviver, graças a Deus, e perante isso eu não lhes darei outra chance.

GANGREL

Por um longo tempo, pensei que estes dois clãs tivessem muito pouco em comum, apesar dos laços de amizade que devem ter havido no tempo em que Samiel fora pupilo de Gangrel. Certamente nenhum de meus convidados fez menção alguma a esse respeito. Então, um Gangrel solitário veio da Alemanha para falar de um curandeiro que morreu protegendo a um neófito Gangrel de Usurpadores que buscavam "um sujeito para seus experimentos". Nós falamos durante algum tempo sobre o filho de Saulot e isso parecia ser tudo. Mas depois disso vieram vários Gangrel de todas as idades e de várias linhagens da Alemanha, da Irlanda, da Toscana e até mesmo das terras selvagens ao norte e todos para falarem do mesmo assunto, como se meu primeiro visitante tivesse decidido apoiar meus estudos. Pelo que quer que seja que tenha dito aos seus, Klaus de Badenburg, eu lhe agradeço.

Scatha-Columbkille: De guerreiros, homens e mulheres rudes são suas afeições. Samiel aprendeu ao lado de Gangrel e, só por isso, é que respeito seus filhos. Eu gostaria que aquelas noites voltassem, mas agora os Gangrel nos consideram fracos por termos permitido que os Usurpadores nos erradicassem. Realmente, eu discuti o assunto com vários deles, mas seu ponto de vista é, por demais, limitado.

Gennadios: Como eu invejo sua independência! Eles podem estar sós durante semanas sem perder a companhia mortal ou Cainita. Povo tão forte, nômades por tanto tempo... Espero poder aprender com eles!

LASOMBRA

De todas as notícias e visitas que recebi em Malta a propósito dos Salubri, quase nenhuma veio de um Lasombra. Eu entendo que vários Magistrados têm se beneficiado grandemente das purgações a que os Salubri têm sido submetidos. A maioria dos Salubri com quem falei teriam muito pouco a dizer a favor dos sombrios.

Scatha-Columbkille: Eles são tão indignos de confiança quanto as sombras que comandam. O fato de eles terem tantos dedos em tantas vias de fuga torna muito mais difícil nossa existência. Eles nos vêem como ferramentas a serem usadas e acredita que nossa situação nos faz desesperados o bastante para cair em suas doces mentiras. Desesperados, sim; estúpidos, não.

Gennadios: Eu conheci a uns poucos que cuidavam de suas abadias com admirável esmero e talento, provendo-nos de abrigo em nome do Deus que ambos adoramos. Mais freqüentemente, porém, conheci outros que estavam demasiadamente interessados em como usar meu potencial para pensar em qualquer outra coisa.

Se continuarem usando e descartando as pessoas de tal modo, quanto tempo tardará, eu me pergunto, até que não lhes reste nenhum outro aliado?

MALKAVIANOS

Desde tempos imemoriais, estes dois clãs estão entrelaçados. As histórias de Saulot aliviando a Malkav de seus ataques de loucura se entrelaçam com outras em que Malkav interpreta as estranhas visões de Saulot.

O prejuízo dos Salubri parece ter lançado os Malkavianos em uma espiral de tristeza e ira. Muitos deles partiram em defesa dos Unicórnios, tentando despistar os caçadores, enquanto outros têm chamado inadvertidamente o tipo errado de atenção por sua súbita lucidez. Por parte dos Salubri, muitos jovens sabem muito poucos a respeito do passado em comum dos dois clãs e mantém os Loucos a uma distância prudente.

Porém, os curandeiros entram em contato com mais filhos de Malkav do que se pensa e os Loucos devolvem os favores como melhor podem.

Scatha-Columbkille: *Nós os conhecemos há muito tempo, bem como eles nos conhecem. Não há nenhuma inimizade entre nós, desde que os loucos saibam a diferença entre seu estado e o inferno. Portanto, eu confiaria nos Loucos até onde Deus me permitisse, temendo apenas que o Malkaviano traísse a si mesmo e, por extensão, a mim.*

Gennadios: *Saulot nos cobrou que cuidássemos das crianças de Malkav e assim nós obedecemos à palavra de nosso pai.*

Como Malkav zelou por nosso pai, assim faremos por seus filhos. E assim nós pagamos nossas dívidas.

NOSFERATU

Os Salubri têm uma história com os Nosferatu tão longa quanto a que tem com os Malkavianos.

Como muitos Leprosos têm abraçado a religião em busca de refúgio, muito se encontraram com os guerreiros nas Cruzadas ou com os curandeiros de ordens religiosas.

Quando as caçadas dos Tremere começaram, alguns Salubri temeram que os Nosferatu se tirassem proveito de uma oportunidade para não serem mais repudiados. Ao invés disso, a condolência dos Nosferatu tem ajudado a preservar o clã. Muitos Salubri ganharam forças nos rumores dos Nosferatu, sendo avisados de caçadas iminentes ou até mesmo escondidos por Leprosos desejosos em ajudar.

Scatha-Columbkille: *O código de honra dos Leprosos é algo que não entendo, mas ainda assim sou grata por tudo. Eles obtêm prazer contrariando os planos dos arrogantes e rancorosos, e os Usurpadores estão entre esses.*

Até mesmos se não confiássemos nos Leprosos por si só, eles ainda assim nos protegeriam ao prejudicar nossos inimigos.

Gennadios: Uma fé tão pura em tão maculado corpo! Faz-me chorar pensar nisso. Quem me dera os dons de Saulot deixarem-me curar os Leprosos de sua condição como Cristo curou o Leproso de Jerusalém!

RAVNOS

Os Salubri encontram os Ravnos mais por viajar para o leste em direção à Pérsia e Índia do que por encontros causais nas estradas da Europa. Nenhum clã parece capaz de entender o outro totalmente e toda tentativa para forjar relações mais permanentes entre eles tem terminado em equívocos e insultos.

Por hora, as melhores relações parecem ser criadas entre indivíduos únicos. Alguns Ravnos acreditam que a caçada aos Salubri mascara uma contra eles mesmos, por isso, estão dispostos a ajudar os Cainitas fugitivos.

Outros vêem os Salubri como peões de um jogo maior e, assim, procuram evitá-los.

Scatha-Columbkille: Eles se vangloriam de ser malandros e inteligentes demais para pensar em qualquer coisa além de si mesmos e seus próprios interesses. Eu posso pensar em poucas frustrações maiores do que tentar manter uma conversa com eles. São inúteis, a maior parte deles.

Gennadios: Tenho notado, entretanto, que apesar dos seus truques e embromações, eles o ajudarão nos momentos mais inesperados em pagamento por algo que tenha feito a seus parentes meses ou mesmo anos atrás. Por outro lado, o resto do tempo pode ser arriscado e doloroso negociar com eles. Eu os evito, mais para poupar dor-de-cabeça do que por qualquer outra coisa.

TOREADOR

Se houver um clã que tenha tirado a paciência até mesmo do curandeiro mais santo, este clã é o Toreador.

A despreocupação dos Artesões pelas questões do espírito tem enlouquecido a muitos Salubri. Junte este fato com o aparente desinteresse deles nos efeitos da purgação dos Tremere e os Salubri raramente esperam encontrar ajuda na casa de um Toreador.

Aqueles Guerreiros que tem ouvido rumores sobre Aucassin, zombam da noção de que Samiel recusara mostrar ajuda a um Toreador, apontando que todas as histórias sobre esse encontro (incluindo aquelas contadas dentre os Toreador) falam do comportamento "menos que brilhante" de Aucassin.

Scatha-Columbkille: Um desempenho pouco brilhante de um Toreador frente a nosso mestre, e todos eles se acreditam desprezados. São uns tolos.

Gennadios: Eu esperaria um pouco de consideração de parte deles por todas as vezes que temos ajudado seus queridos mortais. Eu poderia esperar por isso, mas sei que é melhor não.

TREMERE

Em um raro acordo de propósitos, os guerreiros e os curandeiros se põem firmemente unidos contra os Tremere. A imperdoável violação à Saulot foi crime suficiente, mas é apenas uma parte da série de crimes que os colocam além de qualquer possibilidade de reconciliação.

Scatha-Columbkille: Não me importaria morrer outra vez se pudesse levar comigo um desses bastardos.

Gennadios: Completamente egoístas, completamente orgulhosos, sem nenhum tipo de consciência em absoluto. Não me peça que mostre um pingo de piedade por eles quando chegar a inevitável hora de sua condenação. Espero que Tremere se asfixie na alma de Saulot!

TZIMISCE

Os Tzimisce e Salubri mantêm uma curiosa e estranha amizade desde os primeiros dias, quando não poucos Salubri estudaram o corpo sob a tutela de um Tzimisce. Os guerreiros melhoraram seu conhecimento em Valeren ao entender de torturas Tzimisce, enquanto o interesse mútuo no corpo físico permitiu aos curandeiros estudar com vários "súditos" Tzimisce. Quando os Tremere lançaram sua fúria sobre os Salubri, os costumes de hospitalidade dos Tzimisce serviram bem aos Salubri, tal como o ódio dos Demônios pelos Usurpadores. Os dois clãs compartilham uma causa comum contra os Tremere, ainda que com idéias imensamente diferentes sobre como abordar o problema.

Circulam rumores de uma aliança muito mais profunda entre ambos os clãs, se bem que tais rumores circulam desde o nascimento dos guerreiros. Hoje em dia, a maioria os considera mera conversa.

Scatha-Columbkille: Eu aprendi um grande negócio pelos esforços de meu anfitrião, sua promessa de ser fiel à hospitalidade que me ofereceu salvou minha vida quando os Tremere bateram à porta. Espero estarmos um ao lado do outro quando o fim vier, e é esse o maior elogio que posso oferecer.

Gennadios: O tempo que passei entre os Tzimisce foi... instrutivo, se não completamente confortável. Discordamos em muitas coisas, como o valor da vida mortal e os usos da tortura, mas creio que minha anfitriã agradeceu nossos debates noturnos. Se eu pudesse ter fechado meus ouvidos aos sons provenientes de seu porão, eu deveria ter sentido-me perfeitamente confortável.

VENTRUE

A maioria dos Salubri concorda que os Ventrue falam bem de nobreza e honra, e alguns na verdade as levam a cabo. Muitos senhores Ventrue abrigaram os Salubri em seus corredores e se voltaram contra os insolentes Tremere que vinham com exigências e ameaças. Mas muitos dos perdidos contariam da noite em que os Ventrue começaram a ouvir as mentiras envenenadas que marcaram os Salubri como infernalistas.

Scatha-Columbkille: É uma pena tantos verem sua nobreza como ossos do ofício e não como algo bom e necessário. A honra não é apartada ao término do dia como uma túnica manchada é a voz do coração que purifica a consciência e se converte em bom comportamento; o que resulta em fazer o que se deve, ainda que isso o condene.

Gennadios: Eu nunca esquecerei da noite que meu anfitrião, um homem com quem eu tinha tido longas discussões no que concerne à sua busca pela Golconda, olhou para mim com distinto medo. Soube que ele havia recebido uma carta em que era advertido acerca do "infernalista" que se alojava sob seu teto. Eu escolhi o poupar a indignidade de me expulsar e saí de suas terras escondido sob uma carroça carregada de feno.

Baali

Os Salubri, não importam suas linhagens ou ocupações, concordam em um único ponto: os Baali são demônios. A maioria cresceu com histórias das antigas Guerras Baali.

Os guerreiros foram instilados em particular com fúria íntegra contra eles desde o começo. Aqueles anciões que pensaram alguma vez usar as histórias sobre as origens dos Baali contra os Salubri, sobretudo contra os guerreiros, freqüentemente sofrem estranhos acidentes.

Scatha-Columbkille: Mate-os assim que os ver, sem clemência ou hesitação. Essa é nossa tarefa e dever a mando do próprio Samiel. Cuspa em cada um deles como se fossem sapos venenosos.

Gennadios: Se você tiver os meios para confrontá-los, assim o faça. Se você não tiver, ache outros que possam. Sobretudo, não os deixe seguir impunemente com seu trabalho. E quando a luta terminar, faça tudo que estiver em seu poder para resgatar aquelas almas que ainda podem ser salvas.

Lobisomens

Os curandeiros consideram os lobisomens um enigma. Eles podem entender o carinho dos Lupinos pelos campos e bosques, mas, por acaso, as terras não são vastas o bastante para que todos possam viver nelas? Como os Salubri devem viajar freqüentemente por áreas silvestres, eles geralmente entram em conflito com os Garou. Os guerreiros aprendem logo a levarem prata consigo.

Os curandeiros tem encontrado na Guarda do Pastor um bem inestimável, embora alguns murmurem que o caminho mais seguro passa por curar a animais feridos e não alimentar-se deles se possível.

Scatha-Columbkille: Como se não tivéssemos bastante com o que nos preocupar perante os ataques de nossos semelhantes, agora essas criaturas querem somar-se a festa! Falaram-me que eles tem algum intelecto, mas isso é algo que ainda não constatei nos monstros com os quais me encontrei.

Gennadios: Conheci um dos seus na Grécia, uma mulher chamava a si mesma por filha da Grande Mãe Terra que os antigos gregos adoravam.

Permanecemos juntos durante algum tempo, mas não pôde durar. A teologia deles é complexa e bonita, seus dons de cura são notáveis, e nós falamos de uma grande transação a cerca dos mortais. Eu teria que dar muito para que aquelas noites voltassem.

Magos

A teurgia ou a superstição popular são as únicas formas de magia aceitas pelos Salubri. Os Tremere saíram das fileiras de magi orgulhosos por que alguém deveria dar a um mago sequer o benefício da dúvida?

Scatha-Columbkille: Eles geraram os Tremere. Outros buscarão o mesmo tipo de imortalidade a nossa custa? Não lhes dê a chance.

Gennadios: Dentre os que conheci, aqueles que são educados em teurgia são notáveis por sua fé e cultura. Infelizmente, eles são muito ansiosos para praticar isso em qualquer dentro de seu alcance. Jamais confiaria em um deles, até mesmo esses que professam odiar os Tremere tanto quanto nós.

Aparições

Os Salubri parecem horrorizados à mera menção dos Mortos Sem Descanso por estas noites. Alguns crêem que falar sobre eles traga má sorte ou que a visão de um seja uma premonição de morte. O fato de que alguns Salubri têm encontrado com as almas de antigos companheiros só tem aumentado esse medo. Em dias passados, os Salubri que podiam falar com os mortos ou ouvi-los eram considerados extremamente valiosos, tanto pelas aparições que precisavam de ajuda quanto pelos vampiros e mortais importunados por eles. Aqueles com tal dom, entretanto, eram freqüentemente tão temidos como apreciados.

Scatha-Columbkille: O único fantasma que eu desejo ver é o fantasma de um Tremere, tremendo seu punho em raiva impotente.

Gennadios: Cada fantasma que nós vemos é o fracasso de algum curandeiro. Tenha piedade deles, e daqueles a quem perseguirão.

Fadas

Por alguma razão, o Povo Belo evita os Salubri, talvez por encontrar uma anátema em sua profunda fé e antecedentes freqüentemente religiosos. Tal vacância entristece a muitos Salubri, que vêem na presença das fadas uma cura maravilhosa contra a melancolia que às vezes os domina.

Scatha-Columkille: Recordo-me da vez em que encontrei uma poderosa criatura enquanto atravessava uma floresta.

Ele chamava a si mesmo de troll e me desafiou a atravessar pelo direito de cruzar um rio. Eu admirei sua nobreza, e o deixei vivo o suficiente para tirar proveito de sua lição.

Gennadios: Era Noite de Solstício de verão, a lua estava cheia, e eu tive que viajar na estrada aberta. Eles estavam em um bosque, dançando em celebração, e meu coração quase faliu em ver tal beleza e alegria. Por um momento, meu coração estava novamente iluminado. Então eles notaram minha presença e, talvez pensando que meu manto fosse um hábito clerical, decidiram empregar contra mim algumas das piores travessuras que podiam. Quando as coisas tornaram-se demasiadamente perigosas, fui forçado a evocar meus próprios poderes para protegerem-me, distanciando-me deles.

Relações com Mortais

Os Salubri trabalham duro para manter boas relações com os mortais de forma que possam refugiar-se e abrigarem-se com eles. Seja como um guarda noturno de confiança, uma freira recatada ou um sábio astuto, os Salubri lutam para manter os laços com aqueles que os apóiam. Porém, não devemos pensar que os Salubri escolhem fraternizar com os mortais movidos por algo tão efêmero como nostalgia ou desejo.

Primeiramente, a segurança de esconder-se entre o rebanho não pode ser dispensada. Quando alguém dispõe de vários vizinhos mortais, paroquianos, clientes ou similares que tem um interesse particular de que siga com sua vida, eles tendem a alertá-lo sobre ameaças potenciais ou curiosos intrometidos. Ouvi dizer de um irmão Salubri secular cujos vizinhos lhe contaram da figura estranha que haviam visto espreitando sua cabana certo dia. O espião era, de fato, um carniçal de uma Capela a uma semana de viagem de distância, e os vizinhos tomavam ressentimento de qualquer espião saqueador que andasse furtivamente em suas terras. Quando o carniçal atentou uma segunda incursão na área, ele foi saudado pela vizinhança que alardeou atrás dele. Isso trouxe o xerife, que abateu o sujeito com ferro prontamente. O incidente propiciou que o irmão escapasse com segurança uma oportunidade que, de outro modo, não teria tido.

Vizinhos bem intencionados também podem ser de grande ajuda com outras preocupações. Ao fim das contas, tem passado todas as horas de sua noite atendendo a uma criança com febre, poucos lhe negariam uma poucas horas de sono durante o dia. Ademais, quando alguém não pode dispor pagamento em moeda pelos serviços prestados, é possível pedir um teto ou algum favor diurno é troca. Assim cultivam os Salubri suas relações com seus vizinhos, assegurando sua própria sobrevivência enquanto contribuem para garantir a daqueles que os rodeiam.

A Respeito dos Carniçais

Não tenho ouvido de nenhum dos Salubri que me visitaram, nem de nenhum outro que viera falar comigo sobre eles, se os Salubri criam carniçais. Suponho que, na mente de um Salubri, a questão se reduza a o que uma pessoa é um Cainita ou não é e não há nenhuma coisa tal como um acordo entre os dois. Muitos Salubri consideram sua condição vampírica um mal necessário. Por extensão, aqueles que pulam a cerca, então, estão se poluindo por vontade própria e tal condenação auto-infligida é uma anátema para os filhos de Saulot.

A Respeito da Solidão

Cada Salubri se depara com uma ameaça muito mais perigosa que qualquer carniçal ou mortal, uma ameaça muito mais forte que qualquer infernalista ou Usurpador poderiam chegar a ser. É um inimigo maior que qualquer um que exista sobre a terra em virtude de seu insidio e cautela, e mais vicioso que qualquer inimigo que pelo preço que cobra a suas vítimas. Esse inimigo é a solidão.

Eu tenho certeza das pausas do leitor aqui para escarnecer qual o custo da solidão comparado à vida eterna de uma pessoa? Caso seja terno demais para suportá-la, então se é inadequado para o Abraço, e seria melhor por fim à própria dor enfrentando o amanhecer. Não é disso que reclamam os Gangrel. Acaso um guerreiro pausa, no meio de uma Cruzada, para meditar a cerca de assuntos tão meigos como a amizade e (se é que a palavra pode sair dos lábios de um dos nossos) amor?

Eu lembro ao leitor que os Cainitas de todo os clãs têm, se assim desejam, companhia de seus irmãos. Qualquer outro Cainita tem a oportunidade de buscar companhia; se ele não aproveita, é outro assunto. Os caçados não têm tal escolha. Eles enfrentam cada noite com incerteza será esta a noite em que serão abatidos, traídos ou cairão presas de sua própria raiva? Eles podem ser forçados a partir tão logo recebam certa notícia, sem dizer nenhuma palavra a qualquer um a seu redor, deixando amigos e amantes na agonia da incerteza. Os Usurpadores têm mostrado poucos escrúpulos em manipular a companheiros se assim conseguirem seu prêmio (como estou certo de os Gangrel e Tzimisce poderiam nos lembrar). Junte as intenções imundas deles com seus mais sujos métodos e o leitor fará bem em considerar se exporia a um companheiro a tais perigos.

Eu vi vários métodos pelos quais os filhos de Saulot tentam manter algum contato ente si, saber de novos neófitos ou Crianças da Noite ou anciões destruídos, ou compartilhar notícias de mudanças às circunstâncias de cada Pastor.

Um método é o desenhar hieróglifos em muros, portas, cavernas... Escritos em uma mesma de línguas mortas há tempo ou nunca antes vistas por estas terras. Eu tenho visto alguns desses caracteres e não trazem nenhuma semelhança a qualquer escritura que eu alguma vez tenha visto, salvo um rolo de papel que talvez tenha sido transportado desde terras além daquelas dos Hindus por um dos oficiais de Alexandre. Outros meios são ligeiramente mais permanentes: uma variedade de esculturas como foi visto sob as catacumbas romanas durante os dias de perseguições. Tais mensagens são escritas na forma de pictogramas que até mesmo o analfabeto pode ler e entender. Outros como músicos ambulantes, mouros ou judeus, podem aprender mensagens e recitar certas frases inócuas para ouvidos estranhos, mas que ocultam um significado mais profundo para quem sabe o que escutar.

O que acontece a um Salubri que não pode encontrar tais mensagens ou o que se encontra perdido mais além do alcance de seus companheiros? Ninguém parece saber, ou se sabem, são relutantes em compartilhar o que aprenderam. Muitos suspeitam que esses Salubri perdidos buscam o torpor em lugares quietos, enquanto outros temem que eles levem suas vidas de forma terrível ou insana. Por isso é difícil dizer o que dizima mais o clã: a obra direta dos Usurpadores ou os efeitos mais sutis e indiretos da solidão.

A respeito de como se alimentam

Foi dito que Caim, em sua tristeza, viu Saulot como um segundo Abel e que em seu filho reconheceu uma oportunidade de corrigir seu erra ante o altar do Senhor. Saulot, como Abel, era pastor, e se preocupava com seu rebanho gentilmente. Em troca, Saulot ensinou seus filhos a cuidar de seus rebanhos humanos com o mesmo carinho, e por isso foi muito amado em Enoque.

Parece estranho que os Salubri curandeiros devam alimentar-se de sangue, que seus poderes devam sugar vida para proporcionar vida. O hábito alimentar é um assunto que muitos dos meus convidados recusaram-se a discutir comigo, pois quaisquer conhecimentos de como eles buscam alimento é uma arma nas mãos de seus inimigos. Todavia, Scatha-Columkille me contou o suficiente.

Parece que Saulot proibiu suas crianças em alimentar-se de qualquer um que os temesse. Este pode ser um legado de seus dias ao lado de Caim, ou uma de suas lições sobre a Golconda, mas o mandamento tem a força da lei entre sua descendência. Assim, os curandeiros têm um incentivo natural para nutrir relações boas com os mortais ao redor deles.

Os mortais que vivem perto de um Unicórnio não devem temer o Cainita entre eles, ou este deve mudar-se dali o quanto antes. Suspeito que os Usurpadores já aprenderam sobre isso e é por isso que eles espalham tantos rumores venenosos de que os filhos de Saulot têm a marca do Inferno sobre eles. Se o simples povo rural perde sua confiança nos curandeiros em seu meio, onde esses Salubri buscarão por seu sustento?

Os guerreiros do clã são um pouco mais tradicional na hora de interpretar o mandamento de seu senhor ancestral. Aqueles com os quais falei apontam que o ódio e a ira não são medo, e assim os guerreiros não sentem nenhum temor na hora de saciar sua sede com seus inimigos. Alguns chegam a beber o sangue daqueles que os caçam, argumentando que se aqueles que matam fossem honrados não teriam nenhum medo à noção de morte e Julgamento. Os curandeiros tacham tais argumentos de sofismas; aqui, uma vez mais, se revela o abismo que separa as duas castas.

A respeito do beijo

Ao conhecer e conversar com os filhos de Saulot e com outros a respeito deles, vim a aprender algo de suas escolhas para o Abraço. Parece que Saulot era igual a Caim a cerca desse assunto, colocando a restrições quanto a quem poderia Abraçar e castigando aos desobedientes.

De todos os Salubri que encontrei, não vi nem ouvi falar de alguma criança que recebera o Abraço. Esta poderia ser considerada a primeira ordem do Abraço, segundo minhas conclusões. Os guerreiros alegam que isto é porque uma criança, não importa quão forte ou bem treinada, ainda é uma criança em tamanho. Nos tempos atuais, criar a uma criança incapaz de defender-se no campo de batalha é uma tolice e um desperdício. Os curandeiros dizem que Saulot achava tais Abraços abomináveis e ele castigava com a morte àqueles que transgrediam essa lei. Eles também dizem que uma criança Abraçada poderia olhar e poderia falar como uma criança, mas que o espírito do Cainita vem a ser logo como o de um adulto. Encerrar a alma de um velho homem no corpo de uma criança, dizem eles, é um crime contra a criatura e uma anátema aos olhos de Deus.

A segunda ordem do Abraço seria de que este nunca fosse executado por amor ou para buscar companhia. Embora esta seja a lei de Caim, segundo o Livro de Nod, Saulot estava mais alerto quanto aos infratores que seu próprio mentor. Por quê? Fácil. O estado vampírico, em sua forma genuína, significa horror. Qualquer um que tenha matado movido pela Fome ou sob as garras da Besta seguramente estará de acordo, ao menos que retém humanitas suficiente para se preocupar.

Então, por que Cainita algum infligiria este horror a quem reivindicou amar? O ato faria um escárnio da mesma palavra. Parece sábio, assim, prevenir tais horrores. Seguramente o Cainita Abraçado por amor terminaria odiando a quem o condenou, semeando ódio e dissensão dentro do próprio clã. E ainda, no meio de tal lógica esterlina, há esperança para quem queira outorgar a eternidade a seus amantes. Os persistentes rumores sobre a relação entre Rayzeel e Saulot rogam pela questão de se este era capaz de acatar sua própria lei.

Existe a crença entre aqueles alheios ao clã de que os Salubri se aderem de forma estrita a seus valores de clã, aos ensinamentos de Saulot, às tradições do passado e assim por diante. Estes com quem falei deram-me motivos para duvidar, os quais Nuriel e outro curandeiro sugeriram como apropriados.

Não tenho visto nada que indique que os Salubri Abracem a suas crianças ao acaso. Há muita observação e cuidados tomados com a escolha e, quando decidido o Abraço, é tomado um cuidado adicional com o treinamento de cada Criança da Noite. Uma vez que alguém receba o Abraço, dispõe de todo o tempo para provar que está suficientemente preparado para sobreviver em um mundo hostil, seja sozinho ou acompanhado. O trabalho de Samiel e dos Guerreiros que o sucederam não sugere não sugere a idéia de um clã que abandona a suas crianças. Se fosse assim, seria justo mencionar as criações de Samiel, Rayzeel e dos demais? Imagino que o sentimento geral entre os anciões é poder dizer a sua progênie que foram criados e benditos com tudo o que necessitam para construir seu caminho no mundo. Cabe aos neófitos como eles decidem levar à cabo esses valores para refletir a si mesmos e a seus senhores. Uma vez que a Criança é libertado, confia-se que se corrija e faça boas escolhas. Ela pode manter relações íntimas com seu senhor e outros anciões, mas estará em geral por sua própria conta.

Apresso-me a acrescentar que o que acima descrevo se aplica melhor aos dias anteriores às purgações. Desde então, suspeito que os senhores estão ensinado a suas progênies uma estrita obediência às ordens e pouco mais, devido, sobretudo à falta de tempo e ao medo premente de que não possam estar presentes na noite seguinte para continuar as lições. Não há tempo para os extensos anos de juventude de debate, estudo e prática. Os recém-Abraçados devem agora estar preparados para serem lançado ao mundo, freqüentemente antes de estarem prontos.

Scatha-Columbkille expressou a preocupação de que muitos de nossos jovens possam estar enganados quanto à sua herança, tanto no que diz respeito a conhecimentos e tudo o mais, nesta idade de trevas.

No caso de um seguir um caminho distinto e vestir seus valores com farrapos ao invés de túnica branca e hábitos de monge, poderia chegar a crer que trai seu clã e o caminho fixado antes dele. O que resta a esses jovens confusos? E que probabilidade tem de que encontrem a um ancião que os instrua de forma adequada? O mais provável é que tropecem com outros de sua geração, que insistem que só há um ou dois caminhos, revirando com culpa e confusão adicional. Scatha chora por eles, e eu não pude evitar chorar com ela.

A Respeito de Saulot

Inclusive entre os não-Salubri, a pessoa não tem mais a dizer que o nome para receber uma resposta imediata, freqüentemente favorável. Atrevo-me a dizer que é o que mais nos aproximamos a considerar um santo, particularmente desde que foi martirizado. Eu só gostaria que os demais honrassem sua memória sendo mais benevolentes com sua progênie.

Qualquer descrição de que disponho resulta em extrema confusão, tomada de recordações escassas, histórias de senhores e relatos baseados imperfeitamente em documentos de Enoque. Aqueles que melhor poderiam dizer-nos estão mortos ou não desejam falar. Ele é descrito geralmente, como um homem de estatura normal para a época, talvez um pouco mais baixo que a média, normalmente de constituição forte e atlética. Seu cabelo é normalmente determinado como pretos embora alguns insistam que era marrom ou até mesmo dourado. Sua pele era igualmente morena e muito poucos disseram que ele perdeu essa coloração com o Abraço. Sobre seus olhos, existem os maiores diferenciais; ouvi que eram de todas as cores, desde azuis até o negro e marrom, sem que haja consenso nem entre irmãos de sangue. A maioria concorda que ele era bonito para os padrões da época. Supostamente, Arikel insistia que devia cobrir o rosto antes de se aproximar dela, para que não se encantasse completamente por sua beleza. Os Salubri, porém, opinam que sua aparência era bem mais comum, nem atordoante nem horrorosa, mas sim de todo... Humana. De fora dessa discórdia vociferante, só um único retrato sobreviveu para ajudar-nos a ter uma idéia de como era este nobre Cainita. As maiorias dos observadores se mostram de acordo em que o quadro guarda uma semelhança com Saulot; entretanto, chegar a uma conclusão de quais detalhes é correto é como tentar esvaziar os mares com uma peneira. Eu acredito que o retrato está pendurado na capela de um barão Malkavian, Etienne d'Agoult, mas minhas últimas notícias datam de décadas atrás, e quem se sabe se algum filho de Tremere empreendedor não tentou desfigurá-lo para agradar seus anciões...

Com o passar dos anos, Saulot atraiu uma grande variedade de descrições por parte de outros Cainitas, com epítetos que vão desde "quase-uma-divindade" até "praticamente-inumano". Seus poderes sobre a vida e a morte, mais além do que outros clãs podiam sequer igualar ou sonhar, lhe ganhou ciumentas acusações de ser orgulhoso e intratável. Alguns alegam que agia como um deus mesquinho, brincando com vidas a seu bel prazer. Murmuram que em seus transes ele falava com demônios e Cainitas pálidos como o papel reconta as profecias que ele pronunciou na mesma língua do Inferno.

Por contraste, aos filhos de Saulot são atribuídos valores e comportamentos muito humanos. Relatam histórias de seus medos, que se manifestam em fases de profunda tristeza quando ele sujeitava-se a transes, e de suas primeiras discussões com Samiel quando este insistiu em rebelar-se contra sua disciplina. Falam de seu amor por Rayzeel e de como se maravilhava ante o saber adquirido, seja de si próprio ou de um pupilo. Contudo, também há história de como castigava com dureza as seus filhos que desconsideravam suas regras sobre o Beijo ou o uso das Disciplinas, até mesmo devolvendo-os o pó de onde vieram. Ele nos deu sua visão bendita da Golconda, ainda que tenha deixado poucas lições preciosas sobre como alcança-la. Qual retrato, pois, é o verdadeiro? Ele era um monstro entre monstros, para sempre marcado pelo tempo que passou nas desconhecidas terras do Oriente, ou uma alma amável que superou as maldições tanto de Caim como de Deus?

No fim, como um estudante, tenho que reivindicar que ambos os retratos têm algo de verdade. O Cainita, uma vez humano, chamado Saulot, deve estar a meio caminho entre os dois extremos. Foi um homem comum que se tornou notável após seu Abraço. Foi assassinado por um covarde, a sangue frio, enquanto dormia, e ainda assim não tem nos abandonado. Deixou-nos seu legado na forma de sua progênie, no qual, para nossa vergonha, permitimos ser dissipada rapidamente por outros. Nós estamos sendo testados, talvez pelo próprio Saulot além de sua sepultura um exame final de nossa humanidade. Se fracassarmos, então ele e seus filhos estarão melhor longe de nós, e nós receberemos o que merecemos.

OS INFERNAIS

O texto que aqui apresento sobre o tema é obra de dois extraordinários filhos da linhagem de Saulot: Yael, uma guerreira que tem feito da batalha contra o inferno o objetivo de sua não-vida, e Matthias, um curandeiro da Inglaterra que em vida pertenceu a ordens clericais.

Quando me apresentaram isto, temi até mesmo tocar em tal pergaminho, o qual era óbvio que havia passado por muitos anos de viajem e não poucos anos de uso. O mensageiro que o trazia havia sido enviado por um compatriota meu de Salerno e me disse que seu mestre havia pensado em enviar tão valioso fragmento onde estivesse a salvo. Por mais que a idéia fosse gentil, e agradável à vaidade de um velho homem, eu fui golpeado de repente com a noção de quantos outros textos frágeis tinham sido lançado negligentemente na chuva, ou queimados com seus donos ou rasgados em mil pedaços. Talvez por cada um que alcançasse minhas mãos, outra dúzia tivesse sido destruída ou agarrada pelos Usurpadores em sua busca por um caminho fácil e para o conhecimento e poder. Devo confessar que a idéia me deixou em profunda melancolia pelo resto daquela noite e durante várias noites seguintes.

O manuscrito detalha grande parte da cruzada dos Salubri contra as forças infernais e fala um pouco das Guerras Baali. Também nos proporciona a árvore genealógica de nossos autores, o que talvez seja também uma das poucas coisas que conservam. Note como Matthias preenche a abertura onde os nomes da Segunda Geração são desconhecidos. Eu tentei detalha-los e manter o registro dos perdidos, mas poucos têm visto algum proveito em tal empenho. De fato, parece que vêem tal tarefa como trazendo má sorte.

Falaram-nos que correram rios de sangue quando os Salubri conduziram as forças unidas dos Cainitas contra os Baali. Samiel sempre esteve à vanguarda, com generais Brujah e Gangrel a seu lado. Nenhuma vez ele abandonou os campos de batalha a menos que fosse arrastado pelos curandeiros para atender a seus ferimentos. Quando estudei com um Brujah ancião em sua sphaeristera, ele me contou como o senhor de seu senhor, um neófito naqueles dias, viu a Samiel ceifar a quem se pusesse perante si, tão calmo e veloz como um simples fazendeiro colhendo trigo.

Todos os campeões dentre os Baali fracassaram em derrotar Samiel, e assim foram forçados a recorrer à deslealdade. Como não podiam o subjugar, eles procuraram tirar-lhe a vida, e assim o fizeram. O golpe mortal veio por trás e a espada estava em mãos de um traidor. Samiel caiu ao mesmo tempo em que a batalha chegava ao fim.

Dolorosas foram nossas perdas aquela noite. Pagamos com as nossas vidas, com as de guerreiros e curandeiros, para que os Baali não estendessem as suas sombras. Nossos esforços tiveram um êxito moderado para tão alto preço.

Dos guerreiros, permaneceram apenas cinco todos jovens em comparação aos que tinham caído, e foram os últimos a receber sua Sangria Ritual das mãos de Samiel.

Dos curandeiros, cerca da metade recobriram os campos de batalha, pois os monstros se alimentaram com eles para que nossas forças não pudessem ser socorridas durante o combate. Grande foi à dor de Saulot ao saber da morte de seus filhos; aqueles que haviam lutado junto aos caídos somente podiam-lhe dizer: "Alegre-se, pois nenhum sofreu a morte de um covarde!".

Quanto ao traidor de nosso clã e seu antepassado, as histórias dizem pouco. Muitos têm suspeitas quanto a seu paradeiro e destino. Por minha própria parte, tenho a crer que Samiel o levou consigo para a tumba. Tenho que acreditar nisso, nas noites mais obscuras quando preparo a espada e a tocha para limpar outro ninho de Baali, ou passaria o resto de minha não-vida em purgações infinitas e tão terríveis quanto à levantada contra os Gnósticos.

Este texto é obra das mãos de Matthias de Bath, descendente de Generys, descendente de Simeon, descendente de Urorsh, descendente de Saulot, descendente da Segunda Geração, descendente de Caim. Estas são as palavras de Yael, nascida de Althea de Philips, descendente de Gabriel, descendente de Hilliel, descendente de Ithuriel, descendente de Samiel, descendente de Saulot, descendente da Segunda Geração, descendente de Caim.

Desde os dias das Guerras Baali nós temos nos levantado contra os malditos, aqueles que buscam o poder das trevas como proteção para seus próprios espíritos fracos ou para ganhar o que não podem alcançar com seus próprios meios. Desde a noite em que Samiel, junto a mais três, entraram no vale de Moloch nós refutamos o trabalho do mal, de seus servos e dos poderes que o obedecem. Nós estamos unidos neste propósito, guerreiros e curandeiros, e por esta obra nós honramos nossos antepassados caídos.

As Guerras Baali

Embora aquelas noites de medo e chamas tenham sido há muito tempo, muitos ainda encontram dificuldade para falar a respeito. A consciência comum lembra uma dor compartilhada e nessas memórias eu ainda sinto o odor das entranhas e vitae derramada de nossos senhores. Em reminiscência nós ouvimos os gritos dos servos do inferno, e eu conto as lágrimas lamentadas por Saulot perante esse horror.

Os rumores de infernalistas nos vales do rio tinham tornado-se muito numerosos para serem ignorados, e os fazendeiros tinham muito medo desses lugares escuros e do anoitecer. Enquanto alguns da Terceira Geração comparavam estas histórias ao balido do rebanho assustado, outros não estavam tão seguros. Saulot não pensava que as histórias fossem meros comentários ao redor do fogo, mas mais propriamente evidências de assuntos urgentes que mereciam mais que uma atenção superficial. Quando o medo dos infernalistas começou a estender-se desde os vales, Saulot não esperou mais. Ele enviou quatro Guerreiros, dois dos seus entre eles, aos vales do rio. A eles deu a tarefa de vigiar e aprender todo o possível a cerca daquelas criaturas e trazer notícias de seu poder, astúcia e intenções.

Saulot não poderia prever a traição que viesse de dentro, contudo ele se acreditou responsável de alguma maneira pelas ações do Traidor. Pois foi ele quem escolheu os guerreiros, ele quem os deu a missão, e até o final dos dias ele se atormentou com a idéia de que tinha sido facilmente enganado de alguma maneira por um dos seus.

O calvário dos que se aventurou nos vales foi misericordiosamente breve. O único sobrevivente que levou a história do fim para a Segunda Cidade sofreu por seu conhecimento. Com a benção de Saulot, escolheu abraçar a luz do amanhecer em lugar de recordar os horrores que tinha visto em outras noites.

As Purgações dos Gnósticos

Nós, os cronistas, não éramos nascidos quando este horror se desencadeou sobre a Terra. Disto, diremos que Saulot seguramente foi enganado pelas sibilantes serpentes que sabiam que sabiam que ele não professava nenhuma simpatia em particular pelos Gnósticos ou sua filosofia. Porque isto era assim não temos certeza, e só dispomos das palavras de Rayzeel e Malkav para contar daquelas noites.

O que meu senhor contou-me foi apenas isto e nada mais: Chegou aos ouvidos de Saulot o rumor de que os Gnósticos abrigavam não somente os Baali como também seu triplamente maldito Traidor. Mais que qualquer coisa, Saulot desejou que o traidor sofresse pelos seus atos imperdoáveis que cometera contra seu senhor, irmãos de clã, Cainitas em geral e inclusive mortais, pois os infernalistas imortais seriam sem dúvida, umas pragas muito maiores para os filhos de Seth do que qualquer Cainita pudesse vir a ser. E assim, o próprio Saulot perseguiu os Gnósticos onde os encontrou e buscou pelo Traidor em seu meio. Não encontrou que buscava, mas sim grandes abominações aos olhos do Senhor, grande corrupção e muitos Cainitas que vestiam sobre si o manto da Santa Igreja para que pudessem alimentar-se dos crentes. Os filhos sobreviventes de Saulot perseguiram também ao Traidor, e aqueles que se haviam deixado o caminho de Cristo os temeram. Grande foram seus lamentos quando Saulot participava das caçadas, pois era mais feroz e mortífero que Samiel.

As Noites que se Seguiram

Samiel não tinha escrito a cerca de expulsar o Inferno da Terra, mas cremos que, se houvesse seguido com vida, teria incluído isso como lei em seu código. Assim, seguimos os passos de nosso pai e dos guerreiros sobreviventes que nos ajudaram a sair do nada. Sua guerra contra os Baali se converteu em nossa guerra contra os Baali. Seu caça ao mal se tornou nossa. Assim é com os seus inimigos, que passaram a ser também os nossos.

Desde a elevação dos Setitas no Antigo Egito à ameaça continuada dos Baali, passando pelos esforços daqueles mortais que alguma vez alimentaram o apetite destes inimigos e agora com os malditos Usurpadores, temos muito a fazer. Não podemos permitir que essas criaturas continuem em seus caminhos de maldade sem intercessão. Fazê-lo seria um insulto à memória dos sacrifícios de Samiel e de todos aqueles que estiveram a seu lado no campo de batalha contra os Baali.

A Via Dolorosa

Não sabemos nada sobre esta Via; e o fato de atribuí-la a nós é mais absurdo do que a maior calúnia jamais perpetrada por um Usurpador. Expõe valores que não diferem muito daqueles que podem encontrar-se em nossas Vias mais típicas, como o Caminho do Paraíso ou da Humanidade. Por que tenderíamos a caminhar por um caminho tão similar aos que já conhecemos? Qualquer exame sobre este chamado "Caminho da Dor" demonstra que se trata do engano menos consistente. O que quer que incite a qualquer um que busque a Golconda, a qual é demasiadamente difícil alcançar-se, a criar filhos com a intenção de cometer a diablerie sobre eles traz consigo o fedor dos Usurpadores. Quem se não eles, ou seus comparsas, poderiam nos atribuir o crime de fratricídio? Não é nada a mais que um pálido e imaturo intento para fixar-nos qualquer atrocidade para justificar seu genocídio à nossos irmãos. Quem me dera pudesse esculpir as doutrinas desta denominada Via no corpo ainda vivo do infeliz que inventou tal mentira!

Capítulo Quatro: Os Poderes dos Justos

Tenho chegado à conclusão de que os Salubri não obtiveram seus poderes da mesma maneira que a maioria dos filhos de Caim. Obviamente, uma grande parte dos rumores que são sussurrados sobre isso são seguidos pela revelação de que os Unicórnios barganharam com demônios para conseguir suas Disciplinas, boatos sem sentido que podem ser desmentidos com um simples gesto. Por outro lado, parece que nem tudo sobre os Salubri segue o mesmo rumo que nós dos outros clãs conhecemos, como exemplo podemos tomar sua Disciplina, Valeren, que é dividida em dois caminhos. Somente os estudiosos da Taumaturgia dos Usurpadores têm uma estrutura similar. Também, parece que a Sangria Ritual dos Guerreiros proporciona algumas habilidades especiais desconhecidas pelo resto de nós.

Poderes da Sangria Ritual

Os poderes concedidos pela Sangria Ritual podem ser possuídos somente por aqueles que passam por uma versão exata da mesma, descrita no Código de Samiel. As versões falsas ou distorcidas não proporcionam os mesmos poderes que a prática adequada provê.

Cada poder pode ser comprado por 7 pontos de Experiência.

A Marca do Perseguidor

O Salubri pode descobrir detalhes sobre sua presa se ele tiver ao menos uma gota de seu sangue. O simples toque e cheiro do sangue são o bastante para ativar este poder, embora sentir o gosto diminui em 1 todos os testes de A Marca do Perseguidor. Se o alvo deixou um rastro de sangue (por menor que seja), o Guerreiro pode localizá-lo através disto.

Sistema: O Salubri toca um pouco do sangue do alvo com os dedos ou a língua e concentra-se. O jogador testa Percepção + Prontidão, dificuldade 6. Para cada sucesso, ele ganha uma informação sobre o alvo, como geração, clã, ocupação, idade, se é um diablerista ou não, localização aproximada e assim por diante. Nunca é uma informação completamente precisa, a maioria dos Salubri sente seus sentidos reagirem a "estimulantes" encontrados no sangue (Ex.: A Besta ruge em resposta ao sangue de um Brujah em frenesi, por exemplo) e, em conseqüência disso, a informação sai um pouco distorcida.

Se o sangue é de um animal, o Salubri pode ser momentaneamente acometido pelos sentidos aguçados do mesmo.

Quando o Guerreiro segue o rastro do sangue de uma presa, o jogador testa Percepção + Sobrevivência (dificuldade 6), o número de sucessos indica quantas cenas ele pode segui-lo antes de fazer um novo teste.

Por incrível que pareça quanto mais velho o sangue que é analisado, mais informações são obtidas e mais pronunciadas serão efeitos colaterais que produz.

Para cada geração acima da 8º do sangue do alvo, a dificuldade do teste base diminui em 1. Alguns Salubri dizem que o sangue roubado de um dos seus queima como o fogo em suas línguas e cheira como um feno podre (facilitando o rastreamento de Tremeres ou Baalis)

Nome Abençoado

Há uma razão para os Guerreiros chamarem a si mesmos de anjos.

Um Salubri que usa poder apresenta-se na forma de uma visão formidável, aterradora o bastante para encher de pavor os corações dos seus inimigos ou capaz de renovar as forças de um exército cansado. O terceiro olho abre-se, derramando uma luz dourada fortíssima que banha o Guerreiro e tudo o que ele olhar. Lama e sujeira desaparecem, armaduras enferrujadas vislumbram como se fossem forjadas recentemente, e o Guerreiro assume a aparência de um vingador divino. Questionadas após o evento, a maioria das testemunhas lembra-se de algum acontecimento maravilhoso, mas cada uma delas dará uma versão diferente.

Sistema: O Salubri ativa este poder invocando o anjo cujo nome ele compartilha e especificando o que ele deseja quando o chamar ("Miguel, líder das Hostes Celestiais! Se levante agora comigo e traga terror aos meus inimigos!"). Seu terceiro olho abre, saindo dele uma luz dourada, considera-se que o Salubri ao invocar este poder possui agora Presença 5 durante uma cena.

Para ativar esse poder, o jogador realiza um teste de caminho (dificuldade 8) sendo necessário dois sucessos. Os inimigos têm que testar Força de Vontade para tentar atacá-lo e mesmo que eles superem o fascínio, eles terão +2 de dificuldade para atacar. A critério do Narrador, qualquer aliado do Salubri suficientemente inspirado por ele terá -2 de dificuldade para atacar seus inimigos.

Quando a cena terminar, o efeito termina, e qualquer lama, ferrugem, danos, etc que o poder cobriu torna-se mais pronunciado. A critério do Narrador, o vampirismo do personagem também pode parecer mais proeminente (palidez pronunciada, presas proeminentes, etc.) durante os próximos minutos. Se os danos recebidos não o reduziram para Incapacitado ou ao torpor, o Salubri estará mortalmente faminto. Seja levado em conta, entretanto, que as Hostes Celestiais a qual o Salubri está ligado não gostam de ter seu nome usado em vão, e um Salubri que usa este poder quando não está em perigo e com sua vida ameaçada, por razões nada altruísticas ou apenas para causar terror sem uma forte razão, pode ter sua proteção divina ignorada em momentos mais necessários. Pode até ser que alguém lá em cima fiquei muito aborrecido com ele...

Novas Aplicações de Valeren

• • Predizer Enfermidade

Outra ferramenta de diagnóstico nas mãos do Salubri, este poder permite a um Curandeiro descobrir tanto a gravidade quanto a natureza da doença que afeta o paciente, embora não forneça nenhuma informação sobre a cura.

Acredita-se que o conhecimento de Predizer Enfermidade é data de depois da volta de Saulot do Oriente, reforçando a especulação de que esse pode é encontrado entre os curandeiros (e possivelmente os vampiros) daquela terra.

Sistema: O Salubri impõe suas mãos alguns centímetros acima do corpo do paciente e o percorre da cabeça aos pés, concentrando-se. O jogador testa Percepção + Medicina (dificuldade 7). Cada sucesso permite ao Jogador o conhecimento de um detalhe ou um sintoma da doença, tal como a natureza, quais são seus sintomas e o desenvolvimento. Se o vampiro ativar "Sentidos Aguçados" (Tato) antes de usar esta disciplina poderá sentir um calor maior na área da infecção.

• • • Pacificador

Esse dom é encontrado entre os Curandeiros, embora não poucos Vigilantes tenham se apoderado dele. Similar a Guarda do Pastor, este poder permite ao Salubri criar uma aura de calma e paz sobre uma pequena área. Sob sua influência, temperamentos exaltados são freados e discussões sem motivo são resolvidas imediatamente ignorando as diferenças de opiniões. Vampiros possuidores deste poder encontraram uma extrema facilidade negociar acordos com mortais e alguns até mesmo têm pedido aos Salubri que reproduzam o efeito para as difíceis negociações entre Cainitas.

Sistema: O Jogador gasta 2 pontos de Força De Vontade para criar a aura de poder. Ela dura por um número de cenas iguais ao seu nível de Caminho ou até deixar a área. O Terceiro Olho abre, mas não emite nenhuma luz e o poder não é afetado se ele cobrir seu terceiro olho com um capuz ou chapéu.

Pacificador não é uma força hipnótica, mas uma espécie de "calmante". Quem estiver sob os efeitos deste poder estará mais inclinado a conversar em uma disputa ao invés de pegar a espada. Brujah sob este efeito acham particularmente difícil perder a calma, embora possam chegar a exaltar-se (eles têm +2 em todos os testes relacionados com a violência).

Qualquer um que deseje insultar alguém ou ceder a um temperamento agressivo enquanto estiver sob os efeitos de Pacificador deve testar Força de Vontade (dificuldade 8) ou ficará simplesmente parado, confuso, sem entender direito o que acontece ao seu redor. Aqueles com Natureza normalmente tranqüila, amável e pacifica são freqüentemente menos afetados. Os Salubri suspeitam que isto se deva a aura não encontrar nada para tranqüilizar ou acalmar, como ocorre com Naturezas mais violentas ou agressivas.

Uma vez que os efeitos de Pacificador desaparecem, quem for afetado por ele às vezes tem um sentimento de “remorso". Inimigos mortais ocasionalmente “voltam a suas intrigas” e negam qualquer acordo feito, enquanto outros alegam que foram alvo de feitiço quando estavam negociando.

Outro inconveniente é que esse poder funciona melhor em compartimentos pequenos - quanto maior for o local maior será a área do efeito, menor será a potência do mesmo e mais fracos serão seus resultados. Se o Salubri gastar mais 2 pontos de Força de Vontade, permitirá ao poder usado em um templo ter o mesmo efeito de uma câmara pequena.

Tamanho da Câmara	Efeito
Câmara Pequena	Inimigos mortais podem falar sobre os assuntos conflitantes sem chegar a discutir. É impossível haver violência sem provocação extrema (ou o gasto de um ponto de força de vontade).
Câmara Grande	Discordâncias expressadas em voz alta ainda são possíveis, porém é difícil que alguma violência seja desencadeada.
Salão de Banquetes ou Templos	Um sentimento geral de boa vontade, que pode ser feito em pedaços

•••• Benção do Rei Davi

Dizem que a música tem o poder de acalmar a besta mais selvagem. Quando você canta ou toca um instrumento, seus pacientes curam melhor e relaxam mais. Este poder pode ajudar alguém a esquecer sua dor física, tirar alguém da depressão, ou até mesmo auxiliar no trabalho de um Médico. Dizem que Rayzeel foi o criador desta técnica, originalmente criada para acalmar Saulot e tirá-lo de sua depressão depois das Guerras contra os Baali. Os Salubri que não vem de uma forte tradição cristã ou judaica freqüentemente chamam esse poder de Canção de Rayzeel.

Sistema: A música deve ser apropriada à situação (uma melodia alegre provavelmente não ajudará ninguém a relaxar, mas pode ajudar a distrair uma mulher trabalhando) O Salubri pode tocar um instrumento ou cantar, o jogador testa Carisma + Performance (dificuldade 7). Se o Salubri está cantando para acompanhado de outro, ambos devem fazer o teste de Performance. Se o acompanhante obtiver falha crítica, cada falha remove um sucesso do Salubri; se isso eliminar todos os sucessos do Salubri, ele pode falhar ou ter uma falha crítica. Se o Salubri está tentando tirar alguém da depressão, cada sucesso diminui em um a dificuldade dos testes de Força de Vontade do alvo (não podendo ficar abaixo de 5), ou, permite a ele 10 minutos de calma mental antes de cair novamente em estado de depressão.

Se o Salubri usa este poder antes de uma cura, então cada sucesso na Benção do Rei David permite subtrair em um a dificuldade do teste de cura (não podendo ficar menor que 4). Se a cura é usada em uma Perturbação, a dificuldade não pode ser menor do que 5.

Se o Salubri está trabalhando em conjunto com outro médico, parteira ou outro Salubri, o jogador faz seu teste normalmente, com cada sucesso concedendo ao segundo curador outro dado para seu teste de Medicina/Valeren. Somente cinco dados podem ser concedidos dessa maneira.

Falhas ou Falhas Críticas com a Benção do Rei Davi é muito desagradável para todos os envolvidos. Qualquer tentativa depois de uma Falha tem +1 na dificuldade, sendo que cada Falha Crítica adiciona +2. O Narrador pode até mesmo decidir que cada Falha Crítica inflige um ponto de dano letal, com o alvo se debatendo de dor. No caso de uma Perturbação, o alvo faz um teste de Frenesi ou Rotschreck. Além disso, a cultura medieval acredita firmemente que a desarmonia atrai todos os tipos de coisas terríveis, e que espíritos são atraídos pela dor ou desarmonia, permanecendo ao redor da vítima.

• • • • • • A Guarda da Passagem

Este poder só pode ser utilizado por aqueles que aceitaram o dom de "Renovar o Ciclo". Enquanto aqueles que vão para o além encontram o descanso eterno, um Salubri habilidoso pode ser beneficiado por ajudá-lo. A guarda da Passagem deixa ecos psíquicos de uma pessoa no lugar em que ela morreu, e o Salubri pode absorver esses ecos para ganhar força e conhecimento.

Sistema: Os ecos psíquicos deixados para trás pelos recém falecidos podem ser utilizados pelo Salubri de várias maneiras. Gastando um ponto de Força de Vontade e fazendo um teste de Percepção + Empatia, o jogador pode permitir ao espírito fundir-se com o espírito do Salubri, Isto concede ao Salubri uma oportunidade (Inteligência, dificuldade 5) de conhecer qualquer fato que o espírito sabia, incluindo o esconderijo de um documento ou tesouro, tesouros interessantes e etc.

Se o Salubri deixar a sua mente fluir, um teste de Percepção + Empatia (dificuldade 7) pode trazer detalhes úteis e pertinentes para ele., o Salubri também pode simplesmente escolher absorver toda a essência do espírito.

Para cada sucesso obtido no teste original de A Guarda da Passagem, o jogador pode jogar um dado contra dificuldade 6. Cada sucesso cura um nível de dano do Salubri.

Contudo, isso drena a toda a essência do espírito alvo alma permanentemente. A guarda da Passagem pode ser utilizada até uma semana depois da morte do alvo. Uma Falha critica inflige um nível de dano agravado e pode invocar algum tipo de espírito maléfico.

• • • • • • • Espada do Justo

Não foi apenas pela firmeza de espírito e o treinamento rigoroso que os Guerreiros de Samiel conseguiram rechaçar os Baali. Os mais talentosos também eram capazes de invocar esse poder, no qual faz suas espadas arderem com as chamas purificadoras da justiça.

Sistema: Passando a mão ao longo de toda a lâmina de sua arma e banhando-a com seu sangue (causando um nível de vitalidade de dano) um Salubri pode fazer a espada arder com um fogo divino. Depois de o sangue ter sido aplicado, o Jogador testa Força + Ocultismo (dificuldade 7). Se ele for bem-sucedido, a espada arde em luz com chamas douradas que duram até o fim da cena.

Essas chamas não são meramente decorativas. Eles não podem ser apagados com forças de sombra de um nível menor, e qualquer um que ataque um Salubri que estiver usando este poder sofre com um modificador de +1 na dificuldade em todos os testes por causa da intensidade da luz das chamas. Além disso, a espada agora causa um adicional de +2 dados de dano Agravado.

• • • • • • • • Portões do Céu

Um dos mais raros e menos ensinados poderes de Valeren, Portões do Céu permite um Salubri literalmente infundir um cadáver recentemente morto com o poder da vida e isto sem Abraçar ou transformar o alvo em Carniçal. O terceiro olho do Cainita abre-se com um intenso brilho dourado, os espectadores podem ver a alma que vagueia junto ao corpo que recentemente havia partido. Desnecessário dizer que muitos Salubri, são contrários ao uso deste poder por muitas razões

Sistema: O Salubri põe as mãos no alvo recentemente morto, e com o gasto de 2 pontos de Força de Vontade e um teste de Força de Vontade (dificuldade 8), devolve a alma à sua carcaça mortal. Note que a não ser que o corpo tenha sido curado ou revitalizado nesse meio tempo, provavelmente o alvo voltará a morrer quando retornar.

Portões do Céu não pode ser usado a mais de 10 minutos depois da última batida do coração da vitima. Qualquer Falha Crítica no teste pode trazer qualquer outro tipo de espírito ao invés daquele que pertence ao corpo, a escolha do Narrador.

Qualidades e Defeitos

Cheiro de Outro
(1 ponto de qualidade)

Por alguma razão, você não parece um Salubri. Talvez você se comporte como um Brujah, ou isto apenas é uma dessas coisas inexplicáveis. Seja qual for à razão, o resultado é que as pessoas precisam olhá-lo fixamente antes de admitir pra eles mesmos que você de fato é um Salubri, e eles irão pensar sempre de outro modo no caso de um comportamento suspeito.

Protetor
(2-5Pontos de qualidade)

Você tem algum abrigo para fugir da caça dos Tremere, isto pode vir de um indivíduo que compartilha um voto de amizade ou de uma organização que o acha útil. Discuta os pontos gerais com o seu Narrador, mas ele deverá criar os detalhes finais e prováveis para o personagem ter um interesse para ser mantido em proteção. Por que estas pessoas se arriscam para você? Estas pessoas não são seus Lacaios (a menos que você compre o Antecedente para isso), e a proteção pode abandoná-lo se você abusar da benevolência de seus companheiros.

Por dois pontos, seu abrigo é provavelmente de um mortal ou carniçal que assobiam quando vêem uma tocha se aproximando. Por três pontos, você tem um companheiro vampiro fraco que tem apenas uma Disciplina útil. Com quatro pontos, você tem a segurança de uma igreja ou monastério (sem Fé), um círculo social de vampiros ou um vampiro ancillae, com várias Disciplinas. Com cinco pontos, você é abrigado por um ancião ou um vampiro poderoso, uma igreja ou monastério com Fé, ou até mesmo um senhor mortal e sua comitiva.

Subterrâneos
(3 pontos de qualidade)

Não importa se os Tremere o estão caçando. Seu conhecimento cobre catacumbas, ruínas romanas, complexos de docas ou em qualquer outro lugar que você pode imaginar. Você conhece um lugar ou dois onde pode entrar e se esconder, estando são e salvo - pelo menos por um curto período de tempo.

Visão Alem da Visão
(5 pontos de qualidade)

Seu terceiro olho pode ver coisas que são normalmente invisíveis a sua visão normal.

Você não tem nenhum controle sobre o que o olho vê, e às vezes esta visão adicional pode lhe causar alguma dificuldade. Talvez você às vezes possa ver através da Ofuscação ou Quimerismo, e até ilusões mágicas. Alguns Salubri informaram podem ver a Terra das Sombras ou ocasionalmente podem ver até a verdadeira forma de uma Fada. O terceiro olho deve estar aberto para a Qualidade funcionar, seja com Valeren ou com um esforço concentrado (teste Força de vontade, dificuldade 6).

Sangria Ritual Segundo o Código
(7 pontos de qualidade)

Por alguma razão, você teve sorte o bastante para receber a Sangria Ritual conforme a mesma é descrita no código de Samiel. Por conseguinte, você pode aprender as habilidades especiais concedidas pelo Ritual se você puder achar um professor. Você tem que ter uma boa razão para possuir esta Qualidade, e sua boa sorte pode despertar algumas suspeitas tanto dentro quanto fora do clã. Só um Guerreiro Salubri pode possuir esta Qualidade.

Olho Estranho
(1-2 pontos de defeito)

Seu terceiro olho é completamente diferente dos dois com os quais você nasceu (e foi abraçado). Com 1 ponto, o terceiro olho é somente de uma cor diferente (Ex.: azul, quando na verdade você tem olhos castanhos), enquanto que com 2 pontos algo perturbador acontece (Ex.: violeta, vermelho, rachado como um olho de gato). Desnecessário dizer, esta característica desumana não vai ajudar em nada na sua reputação.

Cabeça Dura
(1-3 pontos de defeito)

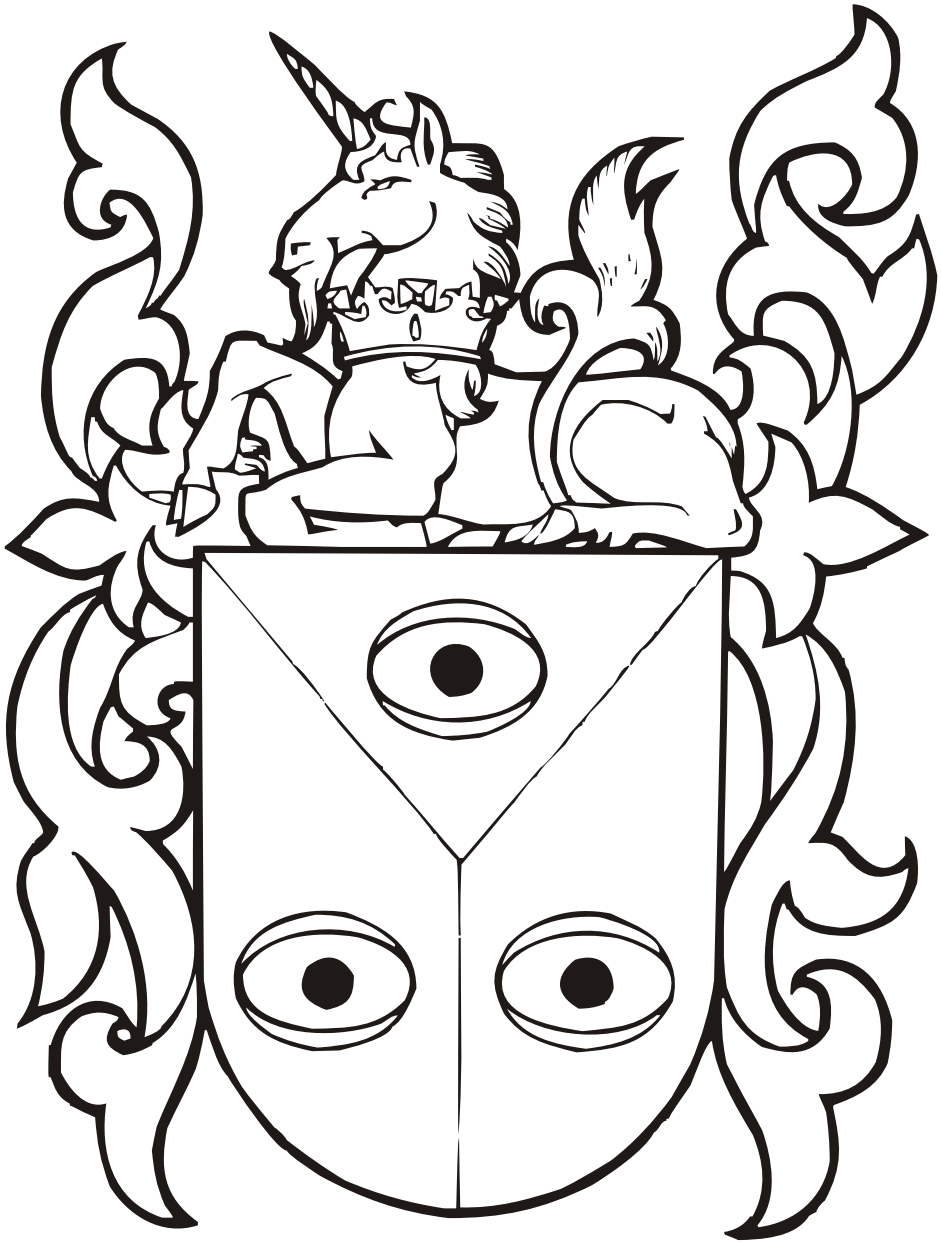
Existem aqueles com a convicção de espírito, existem aqueles com a vontade inabalável, e existem aqueles com a mais pura teimosia. Você se insere na última categoria. Quando você toma uma decisão, ou quando sua vontade estiver voltada e fixa para fazer algo, nada pode desviá-lo. Com 1 ponto, você é firme no que planeja, mas um argumento convincente o dobrará. Com 2 ponto, você é uma completa mula e nada menor que uma catástrofe o fará mudar de opinião. Com 3 pontos, você defenderá não só sua convicção até as portas do inferno, como entrará lá dentro com ela e discutirá com o próprio Diabo. Este Defeito é mais freqüentemente encontrado entre os Guerreiros.

SEM SANGRIA
(5 PONTOS DE DEFEITO)

Você nunca recebeu qualquer Sangria Ritual de seu senhor ou outros Guerreiros, e assim seu treinamento foi interrompido. Você pode não pode progredir além do segundo nível de Valeren até que você receba uma Sangria Ritual, e você tem menos 2 dados em qualquer teste social contra um Salubri que recebeu a Sangria. Somente Guerreiros Salubri podem ter este Defeito.

OLHO VISÍVEL
(5 PONTOS DE DEFEITO)

Você não pode fechar o seu terceiro olho. Ele permanece aberto até mesmo quando você dorme. Você pode tentar cobri-lo, mas enquanto estiver coberto é realmente muito doloroso de se agüentar. Você pode gastar um ponto de Força de Vontade para forçá-lo a fechar durante 10 minutos, mas depois ele voltará imediatamente a abrir.



Capítulo Cinco: As Hostes Celestiais

Para encontrar um santo, você primeiro deve olhar o seu túmulo. Lembre-se disso quando for perseguir um filho de Saulot.

- Boukephos.

O Ladrão Santo

Mote: Desejo saber, meu senhor, qual o maior crime? Que um Salubri roube uma verdadeira relíquia de um Bispo, ou que um Lasombra roube a mesma relíquia de pessoas necessitadas para trancá-la em seus cofres particulares?

História: Você foi um vagabundo em vida, subsistindo a base de furtos mesquinhos e confortos de curto prazo. Você tinha pouco interesse na "vida civilizada" que era apenas uma fachada que encobria corações corruptos, sem a qual você podia passar tranqüilamente. Sim, você acreditava em Deus como todos os outros, mas nunca sentiu diretamente sua mão em sua vida, você achava que Ele não tinha interesse ou uso para alguém como você. Talvez isso explicasse o que aconteceu depois.

Você ficou doente durante uma excursão nas estradas da Inglaterra e felizmente encontrou abrigo em uma hospedaria antes que viesse a entrar completamente em estado delirante. Deus poupou sua vida maltrapilha por razões que você não pôde sondar e isso lhe preocupou enormemente. Você ficou sem fazer nada depois de sua recuperação e procurou o monastério local, esperando encontrar alguma resposta a essa questão. Durante sua estadia, um conjunto de ossos-relíquia (ditos serem de Santa Agnes) foi trazido para a abadia em seu caminho para uma catedral. Um bom número de pessoas doentes vinha ver a relíquia, esperando por uma chance de tocar os ossos e serem curadas, e a profunda e simples fé deles o tocou inesperadamente; parecia como uma simples requisição pedir pela saúde. Então o padre recusou deixar os ossos fora de seu relicário e conduziu para fora os suplicantes, deixando você irado. Você roubou, então, o hábito de um monge e disfarçou-se de sacerdote.

Seu disfarce foi tão bom que o próprio padre declarou a você sem controvérsias os ossos estavam destinados para um relicário pessoal de um nobre a quem ele devia favores substanciais, e de fato tinham sido roubados de outra abadia. Diz-se que nunca se deve tentar enganar um charlatão, particularmente um que está disposto a desenvolver uma boa consciência. Você roubou os ossos aquela noite e revelou a trapaça do padre para o abade. A alegria dos suplicantes em finalmente tocar as relíquias sagradas, a devoção dos monges quando as guardaram cuidadosamente, foi, repentinamente, como se muitas coisas grandiosas tornaram-se claras para você, e você finalmente sentiu o toque do Divino.

Seus roubos trouxeram a você uma pequena fama entre as abadias, então você pensou não haver grande importância em ser convidado por uma abadessa para reaver um conjunto de pergaminhos que dizia conter escrituras sagradas. Mas a abadessa omitiu a menção de que as escrituras eram canções Salubri nas mãos de um Tremere, e quando este atirou você dos muros de sua fortaleza, você teve esperanças de que Deus estaria um pouco mais contente em lhe ver. A abadessa Salubri, no entanto, tinha outros planos para você.

Conceito: Você vigia aqueles que traficam com a fé e buscam seu próprio benefício, tanto aqueles que usam mitra de bispos quanto aqueles em farrapos, e você tem pouca tolerância por um ou outro. Não deixe ninguém, entretanto, confundir suas ações com aquelas de um gatuno qualquer você está servindo a um nobre propósito.

Dicas de Interpretação: Você é muito bom no que faz; seja desviar a atenção das suas atividades ou roubar as posses preciosas de outros (incluindo seus companheiros de clã). Uma mistura da ousadia e do profundo conhecimento da Igreja, você prefere cativar seus alvos, mas não se importa em usar a espada se necessário.

Itens: Hábito de monge, roupas de viajem, faca, bolsas de vários tamanhos, ossos de animais, lascas de madeira, material de arrombamento.

Livro de Clã: Salubri

Nome:
Jogador:
Crônica:

Natureza: Penitente
Comportamento: Galante
Clã:

Geração: 10ª
Refúgio:
Conceito: O Ladrão Santo

Atributos

Físicos

Força ●●○○○○○○
Destreza Toque De Luz ●●●●●○○○
Vigor ●●●○○○○○

Sociais

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

Mentais

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

Habilidades

Talentos

Prontidão ●●○○○○○○
Esportes ●○○○○○○○
Briga ●●○○○○○○
Esquiva ●●○○○○○○
Empatia ●○○○○○○○
Expressão ○○○○○○○○
Intimidação ○○○○○○○○
Crime ●●●○○○○○
Liderança ○○○○○○○○
Lábia ●●○○○○○○

Perícias

Empatia c/ Animais ○○○○○○○○
Arqueirismo ○○○○○○○○
Artesanato ○○○○○○○○
Etiqueta ●○○○○○○○
Herborismo ○○○○○○○○
Armas Brancas ●●○○○○○○
Música ○○○○○○○○
Cavalgar ●●○○○○○○
Furtividade ●●●○○○○○
Sobrevivência ●●○○○○○○

Conhecimentos

Instrução ○○○○○○○○
Sabedoria Popular ●●○○○○○○
Investigação ●●○○○○○○
Direito ○○○○○○○○
Lingüística ●○○○○○○○
Medicina ○○○○○○○○
Ocultismo ○○○○○○○○
Política ○○○○○○○○
Ciência ○○○○○○○○
Senescalia ○○○○○○○○

Vantagens

Disciplinas

Auspícios ●●○○○○○○
Fortitude ●●○○○○○○
Valeren (guerreiro) ●○○○○○○○
○○○○○○○○
○○○○○○○○
○○○○○○○○
○○○○○○○○
○○○○○○○○

Antecedentes

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

Virtudes

Consciência/Convicção ●●●○○
Autocontrole/Instinto ●●●●○
Coragem ●●●○○

Qualidades/Defeitos

Caminho

Céu
●●●●●●●○○○

Força de Vontade

●●●●●●●○○○
☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

Pontos de Sangue

☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐
☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐
☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐
☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

Pontos por Turno:_____

Vitalidade

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

Fraqueza

Não ferir ninguém sem penalidade (Curandeiros).
Não poder recusar a um pedido de ajuda (Guerreiros)

Ancião: Geração Inicial: 10ª Atributos:10/7/5 Habilidades:20/12/8 - Disciplinas:10 Antecedentes:15 - Virtudes:7 Pontos de Bônus:20 (7/5/2/1)
Neófito: Atributos:7/5/3 Habilidades:13/9/5 - Disciplinas:4 Antecedentes:5 - Virtudes:7 Pontos de Bônus:15 (7/5/2/1)

ELECTRA

Mote: Por que eu não deveria denunciar tal vilania?O silêncio até agora nunca expôs um traidor, e o diálogo não serve para mudá-lo.

História: O que você era antes de seu Abraço lhe interessa muito pouco. Você tem recordações distantes de ser a filha de um patrício, de ter sido Abraçada em Roma, e posteriormente ter sido convertida ao Cristianismo durante o reinado de Nero. Suas memórias dos dias posteriores a sua conversão são muito mais afiadas, ainda que não por sua escolha. Você se lembra dos horrores das purgações, das caçadas, das noites que teve de se esconder nas catacumbas, desejando saber quando morreria. Você se lembra como tantos de seus irmãos, mortais e imortais, que foram achados e arrastados longes até os tormentos que você tinha ouvido apenas em sussurros. Quando você quis lutar, lhe foi falado que este não era o modo dos Salubri, nem dos Cristãos. Seu espírito foi restringido, mas apenas temporariamente.

Durante os anos, você viu isto acontecer novamente e novamente, e sempre disseram para ser paciente, ser calma. Não era o modo Cristão nem Salubri, e definitivamente não o de uma mera mulher, mostrar tamanha raiva e prover riscos óbvios a si mesmo. Porém, sua paciência estava se esgotando, e você soube que viria uma noite em que toda sua fúria reprimida estouraria em uma explosão que envergonharia Monte Etna.

E essa noite veio com as notícias da Diablerie de Saulot às mãos de algum cão feiticeiro mortal que planejou roubar o segredo de sua imortalidade. Desta vez, você não iria apoiar-se em uma gentileza e humildade fingida, e para inferno com qualquer um que dissesse o contrário!

Agora você abriga-se com um velho companheiro Malkavian e passa suas noites semeando a discórdia contra os Usurpadores. Apesar de notar a amarga ironia de que aqueles que a fizeram conter-se tantas vezes são agora cinzas ao vento, você não obtém nenhum prazer em estar correta.

Você tem muito trabalho a fazer, e se tiver que ir para o Inferno, que seja acompanhada pelo maior número possível de Usurpadores.

Conceito: Como a mítica Electra, você acredita que segue uma cruzada solitária na procura por justiça para seu pai. Você não se preocupa quanto tempo levará ou qual o custo disso, ou quem você prejudica no fim contanto que Saulot seja vingado, tudo será para um bem maior.

Então, mais uma vez, eles dirão que você tinha razão... Não é?

Dicas de Interpretação: Seu objetivo principal é ver todo Usurpador destruído pelo que eles fizeram a Saulot e seu clã, e isso não descansará até alcançá-lo.

Cada movimento, cada palavra, tudo deve ser considerado levado até as ultimas conseqüências.

Alguns pensam que você é mais louca do que o Malkavian com quem vive, mas sua "loucura" esconde uma finalidade muito concreta.

Itens: Roupas de cortesãos, cálice, porta objetos, pena, pergaminho, selo pessoal.

LIVRO DE CLÃ: SALUBRI

NOME:
JOGADOR:
CRÔNICA:

NATUREZA: *Fanático*
COMPORTAMENTO: *Juiz*
CLÃ:

GERAÇÃO: *9ª*
REFÚGIO:
CONCEITO: *Electra*

ATRIBUTOS

FISICOS

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

SOCIAIS

Carisma ●●○○○○○○
Manipulação *Esperto* ●●●●○○○○
Aparência ●●○○○○○○

MENTAIS

Percepção ●●○○○○○○
Inteligência *Pensamento Claro* ●●●●○○○○
Raciocínio ●●●○○○○○

HABILIDADES

TALENTOS

Prontidão ●●○○○○○○
Esportes ●●○○○○○○
Briga ○○○○○○○○
Esquiva ●●○○○○○○
Empatia ○○○○○○○○
Expressão ○○○○○○○○
Intimidação ●○○○○○○○
Crime ○○○○○○○○
Liderança ●●○○○○○○
Lábia ●●○○○○○○

PERÍCIAS

Empatia c/ Animais ○○○○○○○○
Arqueirismo ○○○○○○○○
Artesanato ○○○○○○○○
Etiqueta ●●○○○○○○
Herborismo ●●○○○○○○
Armas Brancas ○○○○○○○○
Música ●○○○○○○○
Cavalgar ○○○○○○○○
Furtividade ●○○○○○○○
Sobrevivência ○○○○○○○○

CONHECIMENTOS

Instrução ●●○○○○○○
Sabedoria Popular ○○○○○○○○
Investigação ●●○○○○○○
Direito ●●○○○○○○
Lingüística ●○○○○○○○
Medicina ○○○○○○○○
Ocultismo ○○○○○○○○
Política ●●○○○○○○
Ciência ○○○○○○○○
Senescalia ●●○○○○○○

VANTAGENS

DISCIPLINAS

Auspicios ●●○○○○○○
Fortitude ●○○○○○○○
Valeren (curandeiro) ●○○○○○○○
○○○○○○○○
○○○○○○○○
○○○○○○○○
○○○○○○○○
○○○○○○○○

ANTECEDENTES

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

VIRTUDES

Consciência/Convicção ●●○○○
Autocontrole/Instinto ●●●●●
Coragem ●●●○○

QUALIDADES/DEFEITOS

CAMINHO

Cavalheiro

●●●●●●●○○○

FORÇA DE VONTADE

●●●●●●●●○○

☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

PONTOS DE SANGUE

☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐
☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐
☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐
☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

Pontos por Turno:_____

VITALIDADE

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

FRAQUEZA

Não ferir ninguém sem penalidade (Curandeiros).
Não poder recusar a um pedido de ajuda (Guerreiros)

Ancião: Geração Inicial: 10ª Atributos:10/7/5 Habilidades:20/12/8 - Disciplinas:10 Antecedentes:15 - Virtudes:7 Pontos de Bônus:20 (7/5/2/1)
Neófito: Atributos:7/5/3 Habilidades:13/9/5 - Disciplinas:4 Antecedentes:5 - Virtudes:7 Pontos de Bônus:15 (7/5/2/1)

Investigador dos Mistérios de Deus

Mote: Veja isto. Pode ver como os ossos são dobram assim para trás? Como alguém pode não achar isso fascinante?

História: Você foi um segundo filho, sem chance de herdar, e assim você assumiu o ábito de monge esperando encontrar algum propósito para sua vida. Você achou um nicho no estudo da medicina, e se especializou nos males e feridas do corpo. Logo você obteve uma reputação por diagnosticar e tratar até mesmo casos incomuns. Infelizmente, tal atenção veio com um preço algumas pessoas invejosas começaram a querer saber como você chegou a tais dons maravilhosos de cura. Por sorte, você foi Abraçado e removido da abadia antes das suspeitas crescerem e se converterem a acusações de heresia.

Você continuou estudando medicina, na sua nova forma de Valeren, e tirou proveito de seu suposto status de marginal para espreitar ao redor dos campos de batalha e estudar corpos do exército que tinham sido proibidos a você pela Igreja. Quanto mais você via do corpo humano e como ele era afetado por forças externas, mais questionamentos você tinha. Você cavou em textos gregos e árabes, vigiou as estrelas e o tempo, e fez seu melhor para destrancar os segredos do universo. Quando as caças dos Usurpadores começaram, você apenas as notou, uma vez que estava demais envolvido em outras coisas. Ai, os Usurpadores exigiram logo bastante sua atenção. Levou algum tempo, mas a capela local ressuscitou os velhos murmúrios de heresia, e você foi forçado a fugir. Graças à ajuda de seu senhor, você foi para o leste até alcançar relativa segurança nos Cárpatos

Você agora se abriga com um Tzimisce que está mais que feliz de lhe ajudar a continuar seus estudos, particularmente com respeito ao corpo. Você não está completamente confortável com a perspectiva dele sobre a existência, mas é melhor do que enfrentar a fogueira.

Ainda, há noites em que você enche suas orelhas de lã antes de dormir, enquanto tenta impedir os sons que vêm da masmorra.

Conceito: Quando você começou a estudar Valeren, você quis entender como e por que você conseguia sentir os músculos rasgados do corpo e recompor ossos quebrados com o toque de suas mãos. Você estava decidido a desvendar os mistérios do corpo e acabou por achar duas perguntas para toda resposta. Isto só o incita, e você jura por tudo aquilo é sagrado que antes de seu tempo chegar, você haverá de saber.

Dicas de Interpretação: Você tem uma curiosidade insaciável sobre o mundo e seu modo de funcionar, sempre que surge a chance de bisbilhotar a algo você a agarra prontamente. Há uma oportunidade de aprendizagem em tudo, seja tratar uma perna, estudar as propriedades de alguém morto por certa enfermidade ou desenhar as estrelas. Se tratando dos usurpadores, entretanto, tal curiosidade pode trazer problemas se você não tiver muito cuidado.

Itens: Tubos de ensaio, caldeirões, esqueletos animais, cópias de manuscritos de textos gregos e árabes, mapas de constelações.

LIVRO DE CLÃ: SALUBRI

NOME:
JOGADOR:
CRÔNICA:

NATUREZA: Inovador
COMPORTAMENTO: Autocrata
CLÃ:

GERAÇÃO: 10ª
REFÚGIO:
CONCEITO: Investigador dos Mistérios de Deus

ATRIBUTOS

FISICOS

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

SOCIAIS

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

MENTAIS

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

HABILIDADES

TALENTOS

Prontidão ●●○○○○○○
Esportes ○○○○○○○○
Briga ○○○○○○○○
Esquiva ●●○○○○○○
Empatia ○○○○○○○○
Expressão ○○○○○○○○
Intimidação ○○○○○○○○
Crime ○○○○○○○○
Liderança ●○○○○○○○
Lábia ○○○○○○○○

PERÍCIAS

Empatia c/ Animais ●○○○○○○○
Arqueirismo ○○○○○○○○
Artesanato ●●○○○○○○
Etiqueta ○○○○○○○○
Herborismo ●●●○○○○○
Armas Brancas ○○○○○○○○
Música ○○○○○○○○
Cavalgar ●○○○○○○○
Furtividade ●●○○○○○○
Sobrevivência ○○○○○○○○

CONHECIMENTOS

Instrução ●●○○○○○○
Sabedoria Popular ●○○○○○○○
Investigação ●●○○○○○○
Direito ○○○○○○○○
Lingüística ●●○○○○○○
Medicina Diagnóstico ●●●●○○○○
Ocultismo ●●○○○○○○
Política ○○○○○○○○
Ciência ●●●○○○○○
Senescalia ○○○○○○○○

VANTAGENS

DISCIPLINAS

Auspicios ●●○○○○○○
Fortitude ●○○○○○○○
Valeren (Curandeiro) ●○○○○○○○
○○○○○○○○
○○○○○○○○
○○○○○○○○
○○○○○○○○
○○○○○○○○

ANTECEDENTES

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

VIRTUDES

Consciência/Convicção ●●●●○
Autocontrole/Instinto ●●●●○
Coragem ●●○○○

QUALIDADES/DEFEITOS

CAMINHO

Humanidade
●●●●●●●●○○

FORÇA DE VONTADE

●●●●●●○○○○
☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

PONTOS DE SANGUE

☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐
☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐
☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐
☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

Pontos por Turno:_____

VITALIDADE

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

FRAQUEZA

Não ferir ninguém sem penalidade (Curandeiros).
Não poder recusar a um pedido de ajuda (Guerreiros)

Ancião: Geração Inicial: 10ª Atributos:10/7/5 Habilidades:20/12/8 - Disciplinas:10 Antecedentes:15 - Virtudes:7 Pontos de Bônus:20 (7/5/2/1)
Neófito: Atributos:7/5/3 Habilidades:13/9/5 - Disciplinas:4 Antecedentes:5 - Virtudes:7 Pontos de Bônus:15 (7/5/2/1)

Caçador de Demônios

Mote: Eu não estou interessado pelos costumes da corte, minha senhora, apenas por meu trabalho. Agora, ou você me conta onde achar este monstro, ou eu derrubarei pedra por pedra deste lugar até encontrar o Setita!

História: Você era bastante novo no Sangue quando saiu para a Cruzada em que recebeu sua primeira instrução em suas Disciplinas, a caminho de Jerusalém. A viagem teve um propósito duplo serviu tanto para seu senhor instruí-lo completamente no caminho dos Guerreiros, quanto para você ter uma chance de conhecer o senhor dele e alguns de seus irmãos. Você estava nervoso, mas desesperado para mostrar a ele que era merecedor da confiança que ele depositou em você.

Entretanto, ninguém poderia ter previsto o horror que aguardava você e seu senhor quando vocês encontraram o que local que havia sido o refúgio da família deste. Seu senhor estava certo de que era trabalho de infernalistas, e ambos foram caçá-los. Seguiram-se meses de pesadelos, muito além de qualquer coisa que se poderia imaginar para uma Sangria. Quando você cambaleou para fora do ninho dos Baali, sozinho, piscando à luz estrelada depois de quase um ano no subterrâneo, você apenas pensava que "nada infernal, demônio ou servo do demônio, deveria viver enquanto você o fizesse".

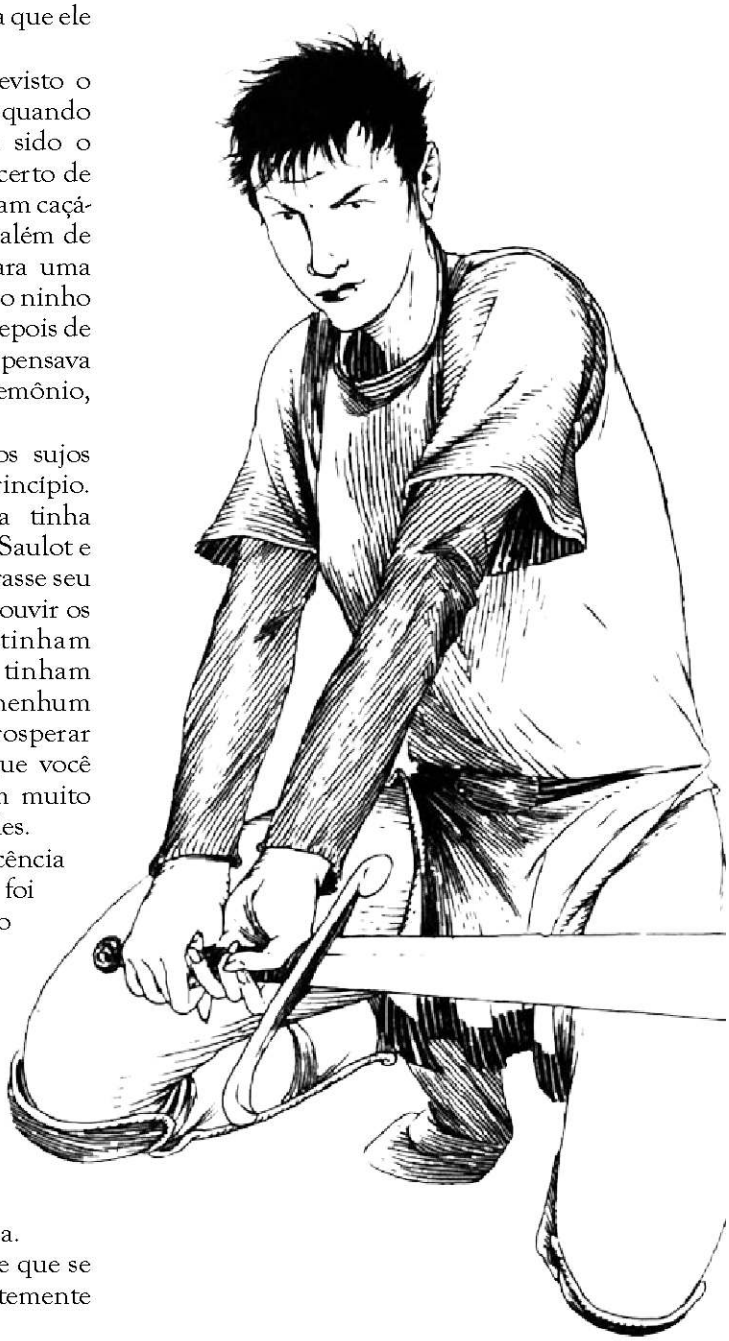
A diablerie de Saulot nas mãos dos sujos Usurpadores significou pouco para você, a princípio. Você estava bravo, sim, mas você ainda tinha trabalho para fazer, e você tinha certeza que Saulot e seu senhor não lhe teriam desejado que alterasse seu rumo. Isso mudou quando você começou a ouvir os rumores de como os Usurpadores tinham conseguido achar Saulot, como eles tinham conseguido o levar. Você jurou uma vez que nenhum demônio ou servo desse deveriam prosperar enquanto você o fizesse. Se os rumores que você ouviu forem verdades, os Usurpadores têm muito pouco tempo até que você parta para cima deles.

Conceito: Qualquer vestígio de inocência que você poderia ter retido há muito tempo foi quebrado em seu primeiro encontro com o inferno. A experiência o incitou a entrar em grande ação contra o demônio em todas suas formas Setitas, Baali, cultos mortais, hereges blasfemos, clérigos corruptos e em todos seus disfarces. Agora há os Usurpadores que são muito fáceis de odiar...

Dicas de Interpretação: Profundamente determinado, você acha difícil obter muito prazer em qualquer coisa. Sua missão é uma carga pesada, e você teme que se relaxar pode parecer que não está suficientemente comprometido.

O ímpeto de suas atitudes é equilibrado por sua profunda espiritualidade, e só na segurança da Missa você se permite relaxar por alguns breves momentos.

Itens: Espada, cota de malha, distintivo de peregrino de Jerusalém, cavalo, muda de roupa, rosário.



LIVRO DE CLÃ: SALUBRI

NOME:
JOGADOR:
CRÔNICA:

NATUREZA: *Tirano*
COMPORTAMENTO: *Juiz*
CLÃ:

GERAÇÃO: *10ª*
REFÚGIO:
CONCEITO: *Caçador de Demonios*

ATRIBUTOS

FISICOS

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

SOCIAIS

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

MENTAIS

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

HABILIDADES

TALENTOS

Prontidão ●●●○○○○○
Esportes ●●○○○○○○
Briga ●●●○○○○○
Esquiva ●●●○○○○○
Empatia ○○○○○○○○
Expressão ○○○○○○○○
Intimidação ●●○○○○○○
Crime ○○○○○○○○
Liderança ●○○○○○○○
Lábia ●○○○○○○○

PERÍCIAS

Empatia c/ Animais ○○○○○○○○
Arqueirismo ●●○○○○○○
Artesanato ○○○○○○○○
Etiqueta ○○○○○○○○
Herborismo ○○○○○○○○
Armas Brancas ●●●○○○○○
Música ○○○○○○○○
Cavalgar ●●○○○○○○
Furtividade ○○○○○○○○
Sobrevivência ●●○○○○○○

CONHECIMENTOS

Instrução ○○○○○○○○
Sabedoria Popular ○○○○○○○○
Investigação ●●○○○○○○
Direito ○○○○○○○○
Lingüística ●○○○○○○○
Medicina ○○○○○○○○
Ocultismo ●●○○○○○○
Política ○○○○○○○○
Ciência ○○○○○○○○
Senescalia ○○○○○○○○

VANTAGENS

DISCIPLINAS

Auspicios ●○○○○○○○
Fortitude ●●○○○○○○
Valeren (guerreiro) ●●○○○○○○
○○○○○○○○
○○○○○○○○
○○○○○○○○
○○○○○○○○
○○○○○○○○

ANTECEDENTES

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

VIRTUDES

Consciência/Convicção ●●○○○
Autocontrole/Instinto ●●●●○
Coragem ●●●●○

QUALIDADES/DEFEITOS

CAMINHO

Céu

●●●●●●○○○○

FORÇA DE VONTADE

●●●●●●○○○○

☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

PONTOS DE SANGUE

☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐
☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐
☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐
☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

Pontos por Turno:_____

VITALIDADE

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

FRAQUEZA

Não ferir ninguém sem penalidade (Curandeiros).
Não poder recusar a um pedido de ajuda (Guerreiros)

Ancião: Geração Inicial: 10ª Atributos:10/7/5 Habilidades:20/12/8 - Disciplinas:10 Antecedentes:15 - Virtudes:7 Pontos de Bônus:20 (7/5/2/1)
Neófito: Atributos:7/5/3 Habilidades:13/9/5 - Disciplinas:4 Antecedentes:5 - Virtudes:7 Pontos de Bônus:15 (7/5/2/1)

CONSELHEIRO REAL

Mote: Minha senhora, por favor, pense bem antes de permitir a esse Tremere acesso livre à corte; eu acredito que ele, mesmo sendo seu aliado jurado, esqueceria de seus compromissos de acordo com a conveniência você não lembra os eloqüentes comentários que fiz acerca dos Usurpadores?

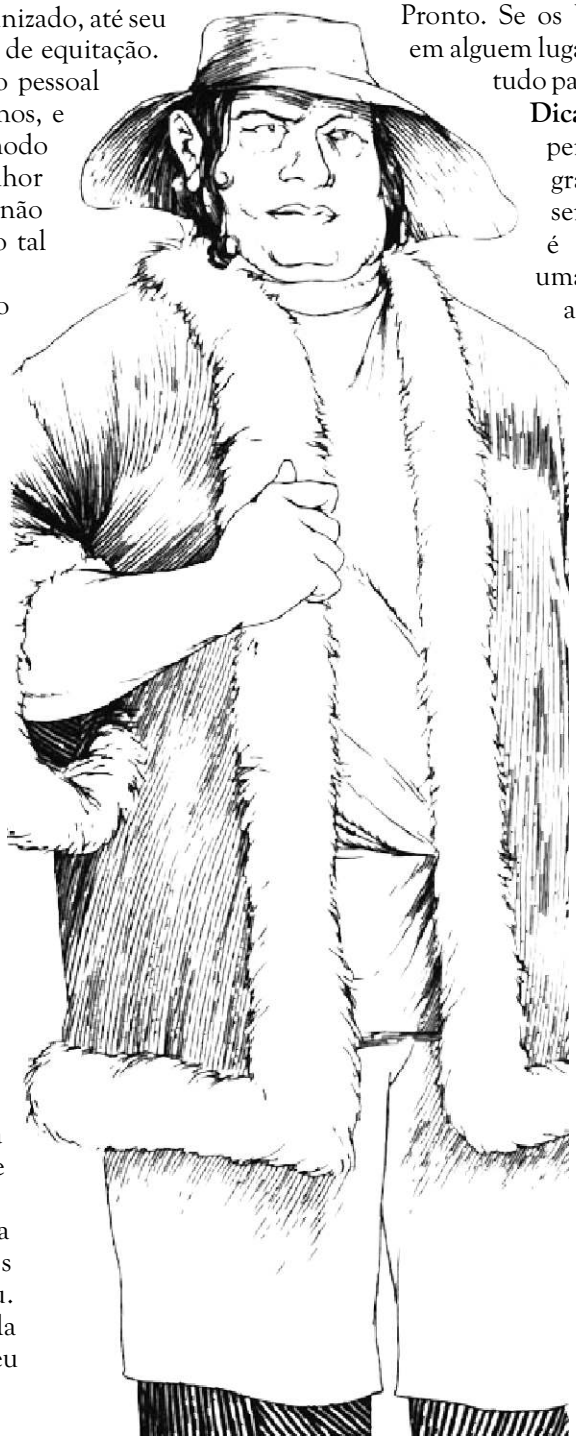
História: Você era de uma casa nobre menor, educado como um escriturário para servir nas cortes mortais igualar-se diante a filha de um nobre.

O futuro se posicionava a sua frente como um perfeito mapa organizado, até seu intempestivamente acidente de equitação. Seu senhor trouxe o médico pessoal dele para cuidar de seus danos, e este disse que só havia um modo para salvá-lo, o qual o seu senhor insistiu em tentar. Você não tinha idéia alguma de que o tal modo era o Abraço.

Você estava nervoso pelo modo com que tinha sido salvo, acreditando que sua vida de trabalho estivesse perdida, e você ainda estava bravo na noite em que seu progenitor o levou à corte para que fosse apresentado. Entretanto, uma vez que você voltou à atmosfera da corte (até mesmo se essa fosse aquela de seus companheiros Cainitas) suas velhas habilidades pareciam transbordar de volta. Durante as próximas várias semanas, você encantou e intrigou muitos Cainitas, mas particularmente a Ventrue que o conduziu à corte.

Ela sentia grande potencial em você e persuadiu seu senhor para deixá-lo com ela, enquanto reivindicava que você serviria como um exemplo de virtude na corte.

Seu progenitor riu da falsidade óbvia, mas eventualmente concordou. Ele e a Ventrue sabiam que ela estava mais interessada em seu aperto de políticas e lei.



Agora, cerca de 70 anos mais tarde, você desfruta uma posição segura nas cortes, a qual é particularmente invejável nestas noites perigosas. Você fez seu máximo para assegurar que tal proteção não seja comprometida, inclusive fazendo-se indispensável à senhora e assegurando-se de que nunca os Usurpadores recebam um acolhimento cordial na corte dela.

Conceito: Você menospreza muito do que você tem que fazer para manter sua posição segura, especialmente por estas noites, mas não há nenhuma outra escolha se você quer alcançar algum resultado. Pronto. Se os Usurpadores forem detidos em alguem lugar, será nas cortes, e você fará tudo para cuidar disso.

Dicas de Interpretação: Alguns pensam que você é severo e sem graça, mas seu humor costuma ser sutil demais para eles. Você é quieto, observador, quase uma parte da paisagem que leva as pessoas a tagarelar sem pensar quando você está por perto. Você mantém as confidências de sua senhora em perfeito segredo as dos outros, nem tanto.

Itens: Roupas Simples da corte, pergaminho, penas, selo real.

LIVRO DE CLÃ: SALUBRI

NOME:
JOGADOR:
CRÔNICA:

NATUREZA: Defensor
COMPORTAMENTO: Galante
CLÃ:

GERAÇÃO: 9ª
REFÚGIO:
CONCEITO: Conselheiro Real

ATRIBUTOS

FISICOS

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

SOCIAIS

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

MENTAIS

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

HABILIDADES

TALENTOS

Prontidão ●●○○○○○○
Esportes ●●○○○○○○
Briga ○○○○○○○○
Esquiva ●●○○○○○○
Empatia ○○○○○○○○
Expressão ○○○○○○○○
Intimidação ○○○○○○○○
Crime ○○○○○○○○
Liderança ●○○○○○○○
Lábia ●○○○○○○○

PERÍCIAS

Empatia c/ Animais ○○○○○○○○
Arqueirismo ○○○○○○○○
Artesanato ○○○○○○○○
Etiqueta ●●○○○○○○
Herborismo ○○○○○○○○
Armas Brancas ●●○○○○○○
Música ●●○○○○○○
Cavalgar ●○○○○○○○
Furtividade ●●○○○○○○
Sobrevivência ○○○○○○○○

CONHECIMENTOS

Instrução ●●●○○○○○
Sabedoria Popular ○○○○○○○○
Investigação ●●○○○○○○
Direito ●●○○○○○○
Lingüística ●●○○○○○○
Medicina ○○○○○○○○
Ocultismo ○○○○○○○○
Política ●●●○○○○○
Ciência ○○○○○○○○
Senescalia ●○○○○○○○

VANTAGENS

DISCIPLINAS

Auspicios ●●○○○○○○
Fortitude ●○○○○○○○
Valeren (curandeiro) ●○○○○○○○
○○○○○○○○
○○○○○○○○
○○○○○○○○
○○○○○○○○
○○○○○○○○

ANTECEDENTES

Geração ●●●○○○○○
Recursos ●●○○○○○○
Rebanho ●○○○○○○○
Status ●●○○○○○○
○○○○○○○○
○○○○○○○○
○○○○○○○○
○○○○○○○○

VIRTUDES

Consciência/Convicção ●●●○○
Autocontrole/Instinto ●●●●○
Coragem ●●●○○

QUALIDADES/DEFEITOS

CAMINHO

Cavalheiro

●●●●●●●○○○

FORÇA DE VONTADE

●●●●●●●○○○

☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

PONTOS DE SANGUE

☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐
☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐
☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐
☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

Pontos por Turno:_____

VITALIDADE

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

FRAQUEZA

Não ferir ninguém sem penalidade (Curandeiros).
Não poder recusar a um pedido de ajuda (Guerreiros)

Ancião: Geração Inicial: 10ª Atributos:10/7/5 Habilidades:20/12/8 - Disciplinas:10 Antecedentes:15 - Virtudes:7 Pontos de Bônus:20 (7/5/2/1)
Neófito: Atributos:7/5/3 Habilidades:13/9/5 - Disciplinas:4 Antecedentes:5 - Virtudes:7 Pontos de Bônus:15 (7/5/2/1)

O Curandeiro do Campo de Batalha

Mote: Se você está aqui para ajudar, então, por favor, mantenha este homem imóvel antes que ele mais dano ainda a si mesmo. Se você estiver aqui para olhar com essa cara de tolo, então saia de meu caminho!

História: Faz bem mais tempo do que você se atreve a tentar lembrar, possivelmente há uns cem anos, quando você era um jovem aprendiz de um médico. Você e ele tinham ouvido rumores de uma grande batalha que se amontoava sob os campos ao sul da cidade, e como era costume, ele o levou para assistir de uma distância segura. Tais observações eram fundamentais à profissão, não só aprender como se produz o dano, mas também para você aprender sobre os diferentes tipos de feridas.

A distância porém, mostrou não ser tão segura; a maré da batalha virou, e antes de você pudesse correr as forças de seu senhor caíram sobre você como uma grande onda. Uma segunda volta nas marés de combate assegurou a vitória do seu lado, mas até que você pudesse procurar seu professor, ele estava morto há muito tempo. Quando os gemidos de homens mortos e feridos começaram a elevar-se ao seu redor, você fez a única coisa que poderia pensar você levou a bolsa de ferramentas dele e pôs-se a trabalhar com o conhecimento que tinha. Você trabalhou por muito tempo na noite, e desta forma, você notou um homem em roupões cinza claros também a trabalho, e pensou ser um doutor de alguma ordem santa. Seus caminhos se cruzaram, e você teve uma chance de vê-lo trabalhar. Nenhum médico que você conhecera antes tinha um terceiro olho na testa.

O Salubri que se tornou seu senhor estava impressionado com sua habilidade, mesmo não tendo a educação completa, e ele decidiu recomeçar sua instrução de onde seu professor parou. Você estava somente há alguns meses sob seus cuidados quando ele foi assassinado pelos Usurpadores, e você partiu sem esperança ou proteção. Você ofereceu seus serviços como Curandeiro a um bando de Guerreiros Brujah em troca da proteção deles em seu desespero. Até o momento, o acordo tem funcionado, mas você se preocupa com a noite em que deixará de ser útil...

Conceito: Uma vez você pretendeu se tornar um doutor mortal, mas você foi escolhido para coisas maiores. Até agora, você conseguiu ficar longe das caçadas se fazendo útil, mas não há como adivinhar quanto tempo essa segurança durará. É melhor criar melhores pactos, e logo.

Dicas de Interpretação: Vivo e eficiente você é mais efetivo entre o calor e o decorrer da batalha do que nos corredores quietos de monastérios e abadias ou nas enfermarias da nobreza.

Em sua vida noturna, você se comporta como um médico de seu tempo celibatário, profissional e atento.

Itens: Redomas, instrumentos cirúrgicos, vinho, água, ervas, roupas simples.

LIVRO DE CLÃ: SALUBRI

NOME:
JOGADOR:
CRÔNICA:

NATUREZA: Defensor
COMPORTAMENTO: Vigilante
CLÃ:

GERAÇÃO: 9ª
REFÚGIO:
CONCEITO: O Curandeiro Do Campo De Batalha

ATRIBUTOS

FISICOS

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

SOCIAIS

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

MENTAIS

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

HABILIDADES

TALENTOS

Prontidão ●●○○○○○○
Esportes ●○○○○○○○
Briga ○○○○○○○○
Esquiva ●●○○○○○○
Empatia ●●○○○○○○
Expressão ○○○○○○○○
Intimidação ○○○○○○○○
Crime ○○○○○○○○
Liderança ○○○○○○○○
Lábia ○○○○○○○○

PERÍCIAS

Empatia c/ Animais ●●○○○○○○
Arqueirismo ○○○○○○○○
Artesanato ●○○○○○○○
Etiqueta ○○○○○○○○
Herborismo ●●●○○○○○
Armas Brancas ○○○○○○○○
Música ●●○○○○○○
Cavalgar ○○○○○○○○
Furtividade ○○○○○○○○
Sobrevivência ●●○○○○○○

CONHECIMENTOS

Instrução ●●●○○○○○
Sabedoria Popular ●●●○○○○○
Investigação ●●○○○○○○
Direito ○○○○○○○○
Lingüística ●○○○○○○○
Medicina Primeiros Socorros ●●●●○○○○
Ocultismo ●○○○○○○○
Política ○○○○○○○○
Ciência ○○○○○○○○
Senescalia ○○○○○○○○

VANTAGENS

DISCIPLINAS

Auspicios ●○○○○○○○
Fortitude ●○○○○○○○
Valeren (curandeiro) ●●○○○○○○
○○○○○○○○
○○○○○○○○
○○○○○○○○
○○○○○○○○
○○○○○○○○

ANTECEDENTES

Geração ●●●○○○○○
Rebanho ●●○○○○○○
○○○○○○○○
○○○○○○○○
○○○○○○○○
○○○○○○○○
○○○○○○○○
○○○○○○○○

VIRTUDES

Consciência/Convicção ●●●●○
Autocontrole/Instinto ●●●○○
Coragem ●●●●○

QUALIDADES/DEFEITOS

CAMINHO

Humanidade
●●●●●●●○○○

FORÇA DE VONTADE

●●●●●●●●●○
☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

PONTOS DE SANGUE

☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐
☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐
☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐
☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

Pontos por Turno:_____

VITALIDADE

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

FRAQUEZA

Não ferir ninguém sem penalidade (Curandeiros).
Não poder recusar a um pedido de ajuda (Guerreiros)

Ancião: Geração Inicial: 10ª Atributos:10/7/5 Habilidades:20/12/8 - Disciplinas:10 Antecedentes:15 - Virtudes:7 Pontos de Bônus:20 (7/5/2/1)
Neófito: Atributos:7/5/3 Habilidades:13/9/5 - Disciplinas:4 Antecedentes:5 - Virtudes:7 Pontos de Bônus:15 (7/5/2/1)

AS HOSTES CELESTIAIS

Apêndice: Um: Os Poucos Restantes

Não sei dizer se essas pessoas ainda caminham pelo mundo. Pelo que sei, todos ainda existem, embora o meu conhecimento não seja infalível. Basta-me dizer que rezo para que todos aqui mencionados, com uma notável exceção, não tenham partido ainda em busca da sua recompensa final.

RAYZEEL

Embora haja mais de lenda que de realismo no que se sabe hoje sobre ela. Eu estaria louco se não mencionasse a formidável Rayzeel. Dizem que esta jovem mulher das noites antigas foi uma escrava mortal que chamou a atenção de Saulot com a sua beleza e habilidade com uma canção que levou o próprio Saulot as lágrimas. Alguns acreditam que ele a Abraçou por amor, embora muitos Salubri neguem isto, pois Saulot tinha proibido tal ato. Ainda assim, talvez a história de Rayzeel seja o motivo pelo qual Saulot proibiu tais ações entre seus filhos. Tudo isso é um mistério muito intrigante.

Por qualquer razão que seja, Rayzeel foi Abraçada. Ela era irmã de Samiel, e uma das crianças favoritas de Saulot. Foi dito que somente ela poderia animá-lo durante a matança da Guerra contra os Baali (na qual ela foi proibida de participar), e muitas vezes, ela só cuidou de Saulot quando ele estava meditando em seus transes. Da sua música restam apenas fragmentos, mas os mesmos são suficientes para mostrar a beleza notável e complexidade de composição.

A descoberta de qualquer parte da canção dela é considerada motivo para celebração. Quando Saulot entrou em seu torpor final, ela parece ter desaparecido com ele. Este fato conduziu a uma especulação infinita sobre o que realmente aconteceu, não se sabe se ela se uniu a ele em sua letargia ou se pôs fim a sua vida.

Post Scriptum ~ Recentemente, enquanto eu estava em Salerno discutindo assuntos com um colega mortal, eu ouvi uma canção. Eu não posso recordar todas as letras, mas em meu retorno para Malta, notei que o estilo e imagem possuem uma semelhança notável com uma das poucas canções completas de Rayzeel que eu possuo.

YAEL E MATTHIAS

As pessoas não podem mencionar uma destas almas sem a outra, pois Yael e Matthias foram por muitos anos como unha e carne. Aquele que me contou a história deles, disse que esperava que ambos ainda estivessem vivos, pois se um perdesse o outro, seria algo catastrófico para aqueles que os separaram. Porém, recentes rumores me deram muitos motivos para ter medo.

Yael nasceu em uma tribo de nômades criadores de cavalos, no lugar conhecido hoje como estepes da Rússia. Como era costume entre as pessoas de lá, ela aprendeu a fortalecer seus braços e alcançou grande habilidade com o arco. Ainda jovem (que para os Salubri poderia ser qualquer idade), ela travou uma cruzada contra os infernais, e foi dito que ela fez grandes e diversas viagens em lugares perigosos para procurar conhecimento sobre os demônios. Uma destas viagens a trouxe ao caminho de Matthias, o filho de um tecedor que recebeu as ordens sacras na sua criação em um monastério Beneditino próximo a casa dele. Matthias seguiu o caminho do Curandeiro e tinha alcançado algum renome antes de conhecer Yael. Ela veio a ele buscando cura, e os dois acharam uma causa comum a seguir. Ele tornou-se o seu conselheiro desde então, como também um companheiro constante. O tempo e as circunstâncias conspiraram para aproximar estes dois, gerando as vezes rumores sobre sua relação imprópria. Seus esforços foram concentrados para arrancar a influência Baali e Setita de dentro da igreja, mas alguns acreditam que é só uma questão de tempo até Yael começar a caçar capelas de Usurpadores tanto quanto ninhos de infernalistas.

NURIEL

Nuriel é talvez o maior Guerreiro que ainda permanece junto aos Salubri. Eu ouvi várias vezes como ele foi escolhido, e cada versão da história parece mais grandiosa que a outra. De acordo com a lenda, aquele que se tornou Nuriel era Guerreiro dedicado a Mithras que recebeu a atenção de seu senhor após eles lutarem e ele ter demonstrado grande habilidade e coragem. Sua conversão e o Abraço se tornaram lenda entre muitos dos Salubri mais jovem. Todos buscam ser "o próximo Nuriel". Há uma esperança permanente entre os Guerreiros com quem falei, e também alguns outros que conhecem a Casta: que Nuriel poderia provavelmente assumir o bastão de comando, como uma vez fez Samiel. Porém, ele deu pouco crédito e pouca importância quando eu o indaguei sobre o assunto. Assim como o fogo que lhe dá nome, Nuriel brilha bem mais na escuridão que parece banhar o clã nestas noites sombrias.

JACK-O-DAWS

Este esperto vagabundo inglês começou a fazer se tornar conhecido entre as bibliotecas. Se ele não me tivesse presenteado com um de seus tesouros, eu não me sentiria inclinado a falar bem dele. Como que ele veio ao Sangue eu não sei, e ele não me contou sua história, dizendo que queria poupar o seu senhor do constrangimento de conhecê-lo. A maior fama de Jack é seu hábito de furtar preciosos manuscritos Salubri, e tesouros dos esconderijos onde seus donos os mantinham em segredo. Os Magistrados foram particularmente estridentes sobre exigir a captura dele (eles parecem ser seus alvos favoritos), mas cada aumento no preço de sua cabeça só parece o incitar a realizar maiores feitos.

Eu não tenho nenhuma dúvida de que os Usurpadores provêem uma porção considerável da recompensa pela morte dele, porque eles também foram vitimas de suas depredações. É uma pena que Jack acredita que o seu senhor está envergonhado dele, porque ele parece fortemente leal ao sangue e o serve do seu próprio jeito.

Apêndice Dois: Uma Nota Histórica: De Interesse para Estudiosos e Difamadores

Ahab - O Traidor

Atrevo-me a dizer que esse homem, se é que ainda se pode chamá-lo assim, compete com os Tremere pelo posto de criatura mais odiada pelos Salubri, porque dizem que foi ele quem traiu o círculo dos Guerreiros em sua missão nas cavernas dos Baali. Além disso, ele supostamente sobreviveu as Guerras Baali e continuou seus trabalhos sujos entre outros, favorecendo a causa dos infernalistas. Alguns sussurram que foi pela intervenção dele que o plano Tremere para diablerizar Saulot teve êxito. Mas neste momento não há nenhuma atrocidade, nenhum crime a qual o nome do traidor não tenha sido ligado.

Nas histórias mais antigas, ele não tem nome, ou simplesmente é chamado de "O Traidor", mas recentemente ele foi “presenteado” com o nome de Ahab por alguns dos contadores de histórias. Ele continua sendo um espinho constante no clã, o lobo-mau com que os anciões amedrontam suas crianças. Acredito que não haverá nenhum descanso para ele até que seja destruído, seja pelos Guerreiros Salubri ou por seus Anjos Vingadores.

Deus tenha piedade de sua alma, pois certamente os Salubri não terão.

Epílogo escrito por Simon Ben-Yaakov

O estudo de Saulot e sua progênie é, em suma, o estudo de mitos e rumores. Aqueles que sabem, ou sabiam, a verdade a respeito de Saulot, seus estudos e suas crianças estão desaparecidas ou transformadas em pó. Aqueles que sabem mentiras falam mais alto. O pobre estudioso ensurdece com seus gritos, enquanto os sábios acham apenas pontas soltas. Dedico algumas palavras desse epílogo a rumores antigos.Sou apenas um bibliotecário. Minha tarefa é coletar a sabedoria das eras, e deixá-la acessível para quem quer que por ela se interesse. Minha função não é especular – é meramente coletar, categorizar e preservar.

Este, talvez, seja o porquê de eu ter evitado até agora mencionar uma placa que caiu em minhas mãos, talvez por acidente, a menos de 10 anos atrás. Eu não sei se ela é autêntica, ainda que os entalhes estejam no estilo Sumério e a própria pedra pareça ter visto muitas luas. Não sei quais mãos entregaram isto a mim, pois mesmo a manifestação de meus poderes pouco rende além das imagens de um trôpego mensageiro. Desconheço o motivo por que isto foi dado a mim. Talvez meu benfeitor tenha sentido que a história contida nesta placa devesse ser preservada pelos anos, ou escondida da vista das pessoas. Ou talvez isto seja apenas uma artimanha astuta, trazida até mim para perturbar meus sonhos com visões do inferno.

Pois nesta placa, em uma linguagem de uma terra há muito desaparecida nas cinzas, é narrada a história da criação dos Baali. Ela conta a lenda que eu já ouvi muitas vezes antes, de como os três últimos sobreviventes de uma tribo blasfema de adoradores do demônio foram jogados no inferno onde eles lançaram muitas de suas vítimas. Fala como foi drenado o sangue de cada um por um estranho Cainita, que deu a eles a sua própria vitae, apenas o suficiente para que eles pudessem sobreviver, e se alimentarem do sangue impuro e coagulado no qual eles nadavam, até crescerem o suficiente para ascender no inferno e perturbar o mundo mais uma vez.

A história em si é antiga. Ela foi repetida para mim por muitos Cainitas, a maior parte deles lutou contra os Baali em Terá ou em outros lugares. Foi repetida por caçadores de demônios Salubri com fortes convicções religiosas, acompanhadas de promessas de vingança sobre a cabeça daquele Cainita tolo que criou os Baali desta maneira. Foi repetida para mim até mesmo por um solitário Baali, perto da destruição, que queria sua história relatada antes que seus mestres caíssem sobre ele reivindicando até mesmo a casca mais podre de sua alma. De fato, a rigidez marcante da narrativa lhe dá consistência. Outras histórias têm sido alteradas e enfeitadas de tempos em tempos, mas nunca esta. Ela tem sido a mesma, sempre, de recitação em recitação. E nunca, em meus muitos séculos transcrevendo esta lenda, nunca eu tinha escutado alguém dizer ou revelar o nome desse misterioso Cainita. A única pista que eu ouvi de sua identidade veio desse mesmo Baali, que declarou que este misterioso estranho veio "de onde o céu começa a se iluminar antes da alvorada". Ele repetia isso como um padre repete as Escrituras, mecanicamente sem compreender o que aquilo deveria significar, e dessa forma eu não me importei.

Eu possivelmente me precipitei ao tomar essa decisão.

A placa que eu tenho diante de mim repete a mesma frase que o Baali usou, é tudo que posso dizer. Ela fala também do misterioso estrangeiro que se encontrou com a tribo de adoradores do demônio em sua viagem para Oriente. Ela menciona pelo nome.

Ele se chama Saulot.

Eu acho que devo destruir esta placa e rezar pelo seu esquecimento. Claramente, este é algum truque dos Tremere, alguma tentativa para me fazer duvidar de tudo que tinha aprendido até agora sobre Saulot e suas crias. Eu destruirei essa placa, assim como tudo aquilo que está gravado nela, e a história não terá que se preocupar com tamanhas mentiras.

Deus permita que eu tenha essa sorte.

LIVRO DE CLÃ: SALUBRI

NOME: NATUREZA: GERAÇÃO:
JOGADOR: COMPORTAMENTO: REFÚGIO:
CRÔNICA: CLÃ: CONCEITO:

ATRIBUTOS

FISICOS		SOCIAIS		MENTAIS	
Força	●○○○○○○○	Carisma	●○○○○○○○	Percepção	●○○○○○○○
Destreza	●○○○○○○○	Manipulação	●○○○○○○○	Inteligência	●○○○○○○○
Vigor	●○○○○○○○	Aparência	●○○○○○○○	Raciocínio	●○○○○○○○

HABILIDADES

TALENTOS		PERÍCIAS		CONHECIMENTOS	
Prontidão	○○○○○○○○	Empatia c/ Animais	○○○○○○○○	Instrução	○○○○○○○○
Esportes	○○○○○○○○	Arqueirismo	○○○○○○○○	Sabedoria Popular	○○○○○○○○
Briga	○○○○○○○○	Artesanato	○○○○○○○○	Investigação	○○○○○○○○
Esquiva	○○○○○○○○	Etiqueta	○○○○○○○○	Direito	○○○○○○○○
Empatia	○○○○○○○○	Herborismo	○○○○○○○○	Lingüística	○○○○○○○○
Expressão	○○○○○○○○	Armas Brancas	○○○○○○○○	Medicina	○○○○○○○○
Intimidação	○○○○○○○○	Música	○○○○○○○○	Ocultismo	○○○○○○○○
Crime	○○○○○○○○	Cavalgar	○○○○○○○○	Política	○○○○○○○○
Liderança	○○○○○○○○	Furtividade	○○○○○○○○	Ciência	○○○○○○○○
Lábia	○○○○○○○○	Sobrevivência	○○○○○○○○	Senescalia	○○○○○○○○

VANTAGENS

DISCIPLINAS		ANTECEDENTES		VIRTUDES	
	○○○○○○○○		○○○○○○○○	Consciência/ Convicção	●○○○○
	○○○○○○○○		○○○○○○○○		
	○○○○○○○○		○○○○○○○○		
	○○○○○○○○		○○○○○○○○	Autocontrole/ Instinto	●○○○○
	○○○○○○○○		○○○○○○○○		
	○○○○○○○○		○○○○○○○○		
	○○○○○○○○		○○○○○○○○	Coragem	●○○○○
	○○○○○○○○		○○○○○○○○		

QUALIDADES/DEFEITOS

CAMINHO

0 0 0 0 0 0 0 0 0 0

FORÇA DE VONTADE

0 0 0 0 0 0 0 0 0 0

PONTOS DE SANGUE

Pontos por Turno:_____

VITALIDADE

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

FRAQUEZA

Não ferir ninguém sem penalidade (Curandeiros).
Não poder recusar a um pedido de ajuda (Guerreiros)

Ancião: Geração Inicial: 10ª Atributos:10/7/5 Habilidades:20/12/8 - Disciplinas:10 Antecedentes:15 - Virtudes:7 Pontos de Bônus:20 (7/5/2/1)
Neófito: Atributos:7/5/3 Habilidades:13/9/5 - Disciplinas:4 Antecedentes:5 - Virtudes:7 Pontos de Bônus:15 (7/5/2/1)

LIVRO DE CLÃ: SALUBRI

OUTRAS CARACTERÍSICAS

00000000	00000000	00000000
00000000	00000000	00000000
00000000	00000000	00000000
00000000	00000000	00000000
00000000	00000000	00000000
00000000	00000000	00000000
00000000	00000000	00000000
00000000	00000000	00000000

RITUAIS

NOME	NIVEL

EXPERIÊNCIA

TOTAL: _____ TOTAL GASTO: _____

GASTO EM:

PERTURBAÇÕES

LAÇOS DE SANGUE/VINCULI

LAÇO COM:	NIVEL	LAÇO COM:	NIVEL

COMBATE

Arma/Manobra	Dif.	Dano/Tipo	Ocult.	Alcance	CdT.	Munição	Força

Armadura

Nível: _____

Penalidades em

Percepção: _____

Destreza: _____

Descrição: _____

Livro de Clã: Salubri

Antecedentes Expandidos

Fama

Recursos

Rebanho

Lacaios

Mentor

Status

Outro (_____)

Outro (_____)

Posses

Itens (Carregados)

Equipamento (Possuído)

Territórios de Caça

Montarias

Refúgios

Localização	Descrição

Livro de Clã: Salubri

Fontes de Poder

Quem é?	Aliados Área de Poder	Dados Adicionais

Quem é?	Contatos Área de Poder	Dados Adicionais

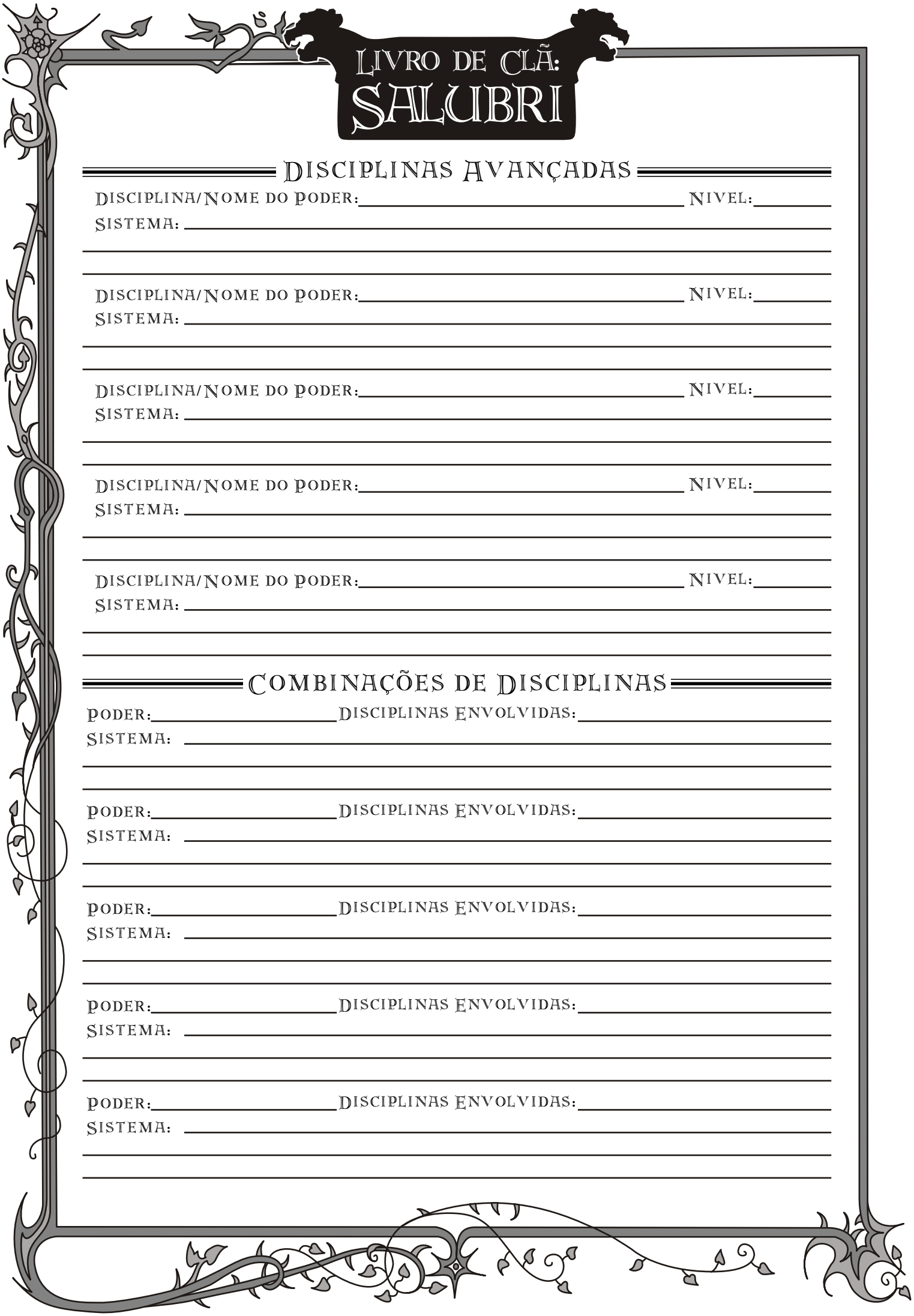
Quem é?	Influência Área de Poder	Dados Adicionais

Quem é?	Força Militar Área de Poder	Dados Adicionais

Alianças Sobrenaturais

Nome	Natureza/Área de Poder	Acordos/Tipo de Relação

Outras Fontes



LIVRO DE CLÃ: SALUBRI

DISCIPLINAS AVANÇADAS

DISCIPLINA/NOME DO PODER: _____ NIVEL: _____
SISTEMA: _____

DISCIPLINA/NOME DO PODER: _____ NIVEL: _____
SISTEMA: _____

DISCIPLINA/NOME DO PODER: _____ NIVEL: _____
SISTEMA: _____

DISCIPLINA/NOME DO PODER: _____ NIVEL: _____
SISTEMA: _____

DISCIPLINA/NOME DO PODER: _____ NIVEL: _____
SISTEMA: _____

COMBINAÇÕES DE DISCIPLINAS

PODER: _____ DISCIPLINAS ENVOLVIDAS: _____
SISTEMA: _____

PODER: _____ DISCIPLINAS ENVOLVIDAS: _____
SISTEMA: _____

PODER: _____ DISCIPLINAS ENVOLVIDAS: _____
SISTEMA: _____

PODER: _____ DISCIPLINAS ENVOLVIDAS: _____
SISTEMA: _____

PODER: _____ DISCIPLINAS ENVOLVIDAS: _____
SISTEMA: _____

Livro de Clã: Salubri

História

Prelúdio

Abraço

Objetivos

Aparência

Idade: _____
Idade Aparente: _____
Nascimento: _____
Abraço: _____
Cabelos: _____
Raça: _____
Olhos: _____
Sexo: _____
Nacionalidade: _____
Altura: _____
Peso: _____

VAMPIRO: A IDADE DAS TREVAS

TAUMATURGIA

Taumaturgia	Inteligência	Ocultismo	Força de Vontade
0000000000	0000000000	0000000000	0000000000

LINHAS

(Força de Vontade, Dificuldade 3 + Nível da Linha; consome 1 Ponto de Sangue)

Linha		Livro	Página
	00000000		
	00000000		
	00000000		
	00000000		
	00000000		
	00000000		
	00000000		

RITUAIS

(Inteligência +Ocultismo, Dificuldade 3 +Nível do Ritual; Dificuldade limite =9)

Ritual	Nível	Livro	Página

VAMPIRO: A IDADE DAS TREVAS

NECROMANCIA

Inteligência
0000000000

Tradição Necromântica
_____

Ocultismo
0000000000

LINHAS

(Ver testes nos livros)

Linha		Livro	Página
	00000000		
	00000000		
	00000000		
	00000000		
	00000000		
	00000000		
	00000000		

RITUAIS

(Inteligência +Ocultismo, Dificuldade 3 +Nível do Ritual; Dificuldade limite =9)

Ritual	Nível	Livro	Página

VAMPIRO: A IDADE DAS TREVAS

FEITICARIA KOLDUNICA

Koldunismo
0000000000

Inteligência
0000000000

CAMINHOS

(Atributo do Caminho +Koldunismo; Dificuldade 4 + Nivel do Caminho. Consome 1 ponto de Força de Vontade)

Linha		Livro	Página
	00000000		
	00000000		
	00000000		
	00000000		
	00000000		

RITUAIS

(Inteligência + Koldunismo, Dificuldade 4 +Nível do Caminho; consome 1 ponto de Força de Vontade por Nivel do Ritual)

Ritual	Nível	Livro	Página

VAMPIRO: A IDADE DAS TREVAS

FEITICARIA SETITA

Akhu	Inteligência	Ocultismo	Força de Vontade
0000000000	0000000000	0000000000	0000000000

CAMINHOS

Linha		Livro	Página
	00000000		
	00000000		
	00000000		
	00000000		
	00000000		

RITUAIS

Ritual	Nível	Livro	Página

VAMPIRO: A IDADE DAS TREVAS

PLANILHA DE NPC'S

NOME: NATUREZA: GERAÇÃO:

CONCEITO: COMPORTAMENTO: CLÃ:

ATRIBUTOS

FISICOS		SOCIAIS		MENTAIS	
Força	●○○○○○○○	Carisma	●○○○○○○○	Percepção	●○○○○○○○
Destreza	●○○○○○○○	Manipulação	●○○○○○○○	Inteligência	●○○○○○○○
Vigor	●○○○○○○○	Aparência	●○○○○○○○	Raciocínio	●○○○○○○○

OUTRAS CARACTERÍSTICAS

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

CAMINHO

0 0 0 0 0 0 0 0 0 0

PONTOS DE SANGUE

☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐
☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

Pontos por Turno:_____

VIRTUDES

Consciência/Convicção ●○○○○
Autocontrole/Instinto ●○○○○
Coragem ●○○○○

FORÇA DE VONTADE

0 0 0 0 0 0 0 0 0 0
☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

VITALIDADE

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

NOME: NATUREZA: GERAÇÃO:

CONCEITO: COMPORTAMENTO: CLÃ:

ATRIBUTOS

FISICOS		SOCIAIS		MENTAIS	
Força	●○○○○○○○	Carisma	●○○○○○○○	Percepção	●○○○○○○○
Destreza	●○○○○○○○	Manipulação	●○○○○○○○	Inteligência	●○○○○○○○
Vigor	●○○○○○○○	Aparência	●○○○○○○○	Raciocínio	●○○○○○○○

OUTRAS CARACTERÍSTICAS

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

CAMINHO

0 0 0 0 0 0 0 0 0 0

PONTOS DE SANGUE

☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐
☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

Pontos por Turno:_____

VIRTUDES

Consciência/Convicção ●○○○○
Autocontrole/Instinto ●○○○○
Coragem ●○○○○

FORÇA DE VONTADE

0 0 0 0 0 0 0 0 0 0
☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

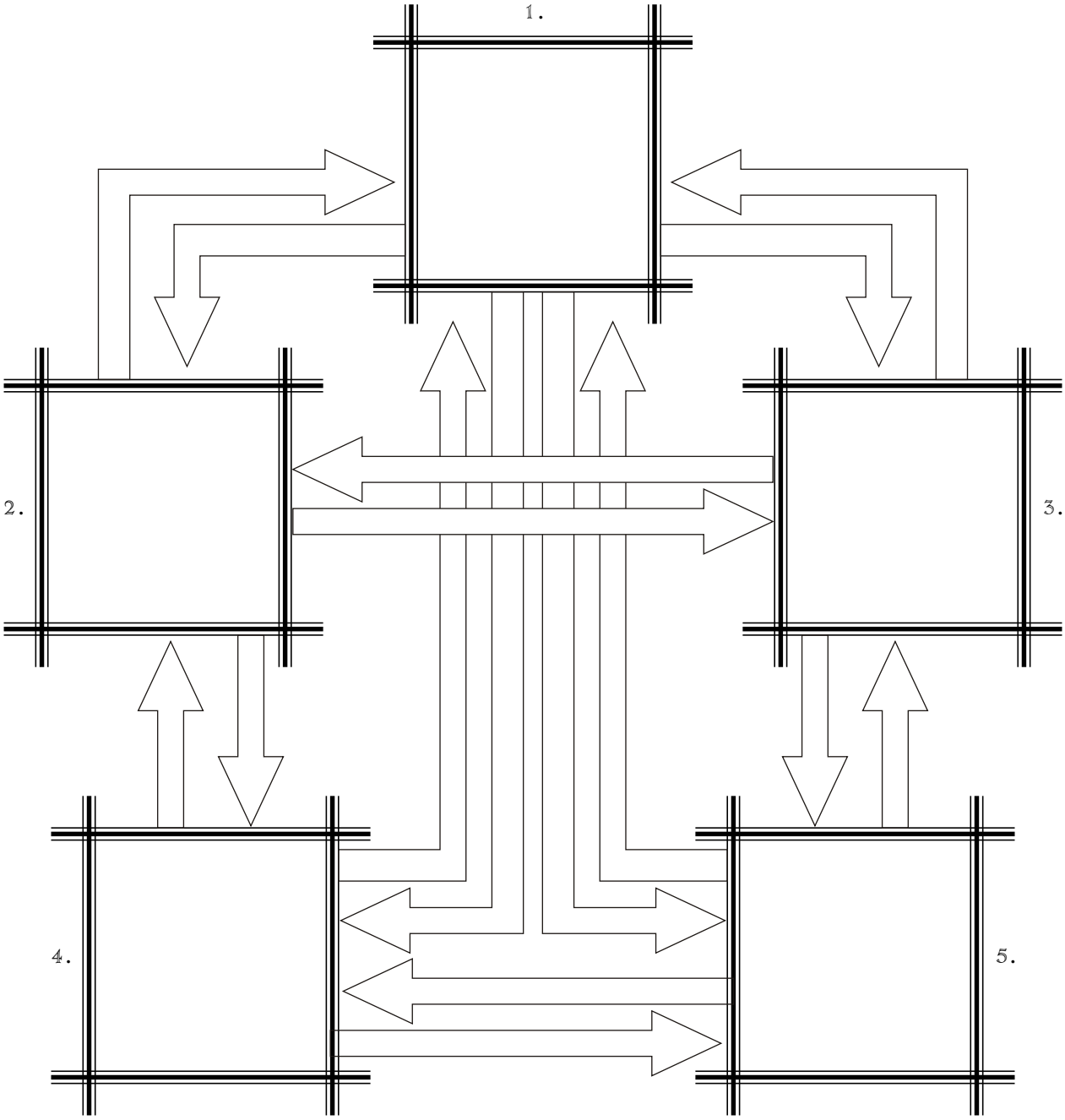
VITALIDADE

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

VAMPIRO: A IDADE DAS TREVAS

ESQUEMA DE CIRCULO

	NOME	JOGADOR	CLA
1.			
2.			
3.			
4.			
5.			



VAMPIRO: A IDADE DAS TREVAS

BESTIÁRIO

NOME: ESPÉCIE: MESTRE:

ATRIBUTOS

FISICOS		SOCIAIS		MENTAIS	
Força	●○○○○○○○	Carisma	●○○○○○○○	Percepção	●○○○○○○○
Destreza	●○○○○○○○	Manipulação	●○○○○○○○	Inteligência	●○○○○○○○
Vigor	●○○○○○○○	Aparência	●○○○○○○○	Raciocínio	●○○○○○○○

HABILIDADES

Prontidão	○○○○○○○○	Briga	○○○○○○○○	Intimidação	○○○○○○○○
Esportes	○○○○○○○○	Esquiva	○○○○○○○○	Furtividade	○○○○○○○○
	○○○○○○○○		○○○○○○○○		○○○○○○○○
	○○○○○○○○		○○○○○○○○		○○○○○○○○

VANTAGENS

VANTAGENS ESPECIAIS		ATAQUES	VITALIDADE	
Potência	●○○○○○○○			☐
	○○○○○○○○			☐
	○○○○○○○○			☐
	○○○○○○○○			☐
	○○○○○○○○			☐
				☐
			Incapacitado	☐
			Morto	☐

FORÇA DE VONTADE: 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

PONTOS DE SANGUE: ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

Pontos por Turno:_____

NOME: ESPÉCIE: MESTRE:

ATRIBUTOS

FISICOS		SOCIAIS		MENTAIS	
Força	●○○○○○○○	Carisma	●○○○○○○○	Percepção	●○○○○○○○
Destreza	●○○○○○○○	Manipulação	●○○○○○○○	Inteligência	●○○○○○○○
Vigor	●○○○○○○○	Aparência	●○○○○○○○	Raciocínio	●○○○○○○○

HABILIDADES

Prontidão	○○○○○○○○	Briga	○○○○○○○○	Intimidação	○○○○○○○○
Esportes	○○○○○○○○	Esquiva	○○○○○○○○	Furtividade	○○○○○○○○
	○○○○○○○○		○○○○○○○○		○○○○○○○○
	○○○○○○○○		○○○○○○○○		○○○○○○○○

VANTAGENS

VANTAGENS ESPECIAIS		ATAQUES	VITALIDADE	
Potência	●○○○○○○○			☐
	○○○○○○○○			☐
	○○○○○○○○			☐
	○○○○○○○○			☐
	○○○○○○○○			☐
				☐
			Incapacitado	☐
			Morto	☐

FORÇA DE VONTADE: 0 0 0 0 0 0 0 0 0 0 ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

PONTOS DE SANGUE: ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

Pontos por Turno:_____

CARNIÇAIS

NOME:
JOGADOR:
CRÔNICA:

NATUREZA:
COMPORTAMENTO:
CONCEITO:

REGENTE:
DEVERES:
TIPO:

ATRIBUTOS

FISICOS

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

SOCIAIS

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

MENTAIS

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

HABILIDADES

TALENTOS

Prontidão ○○○○○○○○
Esportes ○○○○○○○○
Briga ○○○○○○○○
Esquiva ○○○○○○○○
Empatia ○○○○○○○○
Expressão ○○○○○○○○
Intimidação ○○○○○○○○
Crime ○○○○○○○○
Liderança ○○○○○○○○
Lábia ○○○○○○○○

PERÍCIAS

Empatia c/ Animais ○○○○○○○○
Arqueirismo ○○○○○○○○
Artesanato ○○○○○○○○
Etiqueta ○○○○○○○○
Herborismo ○○○○○○○○
Armas Brancas ○○○○○○○○
Música ○○○○○○○○
Cavalgar ○○○○○○○○
Furtividade ○○○○○○○○
Sobrevivência ○○○○○○○○

CONHECIMENTOS

Instrução ○○○○○○○○
Sabedoria Popular ○○○○○○○○
Investigação ○○○○○○○○
Direito ○○○○○○○○
Lingüística ○○○○○○○○
Medicina ○○○○○○○○
Ocultismo ○○○○○○○○
Política ○○○○○○○○
Ciência ○○○○○○○○
Senescalia ○○○○○○○○

VANTAGENS

DISCIPLINAS

Nível Máximo ■□□□□□□□
Potência ●○○○○○○○
○○○○○○○○
○○○○○○○○
○○○○○○○○
○○○○○○○○
○○○○○○○○
○○○○○○○○

ANTECEDENTES

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

VIRTUDES

Consciência/Convicção ●○○○○
Autocontrole/Instinto ●○○○○
Coragem ●○○○○

QUALIDADES/DEFEITOS

CAMINHO

0 0 0 0 0 0 0 0 0 0

FORÇA DE VONTADE

0 0 0 0 0 0 0 0 0 0
□□□□□□□□□□

PONTOS DE SANGUE

□□□□□□□□□□
□□□□□□□□□□

Overdose?

VITALIDADE

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

VOTO DE SANGUE

Ancião: Geração Inicial: 10º Atributos:10/7/5 Habilidades:20/12/8 - Disciplinas:10 Antecedentes:15 - Virtudes:7 Pontos de Bônus:20 (7/5/2/1)
Neófito: Atributos:7/5/3 Habilidades:13/9/5 - Disciplinas:4 Antecedentes:5 - Virtudes:7 Pontos de Bônus:15 (7/5/2/1)

CARNIÇAIS

OUTRAS CARACTERÍSICAS

_____ 00000000	_____ 00000000	_____ 00000000
_____ 00000000	_____ 00000000	_____ 00000000
_____ 00000000	_____ 00000000	_____ 00000000
_____ 00000000	_____ 00000000	_____ 00000000
_____ 00000000	_____ 00000000	_____ 00000000
_____ 00000000	_____ 00000000	_____ 00000000
_____ 00000000	_____ 00000000	_____ 00000000
_____ 00000000	_____ 00000000	_____ 00000000

REGENTE

NOME: _____ CLÃ: _____ GERAÇÃO: _____ IDADE: _____

DESCRIÇÃO: _____

RESISTÊNCIA AO REGENTE: _____

FAMÍLIA REVENANTE

NOME DA FAMÍLIA: _____ A FAMÍLIA SERVE AO CLÃ: _____

INFORMAÇÕES DA FAMÍLIA: _____

COMBATE

Arma/Manobra	Dif.	Dano/Tipo	Ocult.	Alcance	CdT.	Munição	Força

Armadura

Nível: _____

Penalidades em

Percepção: _____

Destreza: _____

Descrição: _____

CARNIÇAIS

ANTECEDENTES EXPANDIDOS

ALIADOS

MENTOR

CONTATOS

RECURSOS

INFLUENCIA

STATUS

SERVOS

OUTRO (_____)

POSSES

ITENS (CARREGADOS)

EQUIPAMENTO (POSSUÍDO)

MONTARIAS

OUTROS

RESIDENCIA

LOCALIZAÇÃO

DESCRIÇÃO

CARNIÇAIS

HISTÓRIA

PRELÚDIO

OBJETIVOS

APARÊNCIA

Idade:
Idade Aparente:
Nascimento:
Abraço:
Cabelos:
Raça:
Olhos:
Sexo:
Nacionalidade:
Altura:
Peso:

PERTURBAÇÕES

IDIOMAS

VAMPIRO: IDADE DAS TREVAS

Ficha Sintética da Crônica

Nome da Crônica: _____

Narrador: _____

Local, data e horário das sessões: _____

Cenário: _____

Tema(s): _____

Ambientação: _____

Critérios de Criação de Personagens

Seita: _____

Clãs ou linhagens restritas: _____

Antecedentes restritos ou limitados: _____

_____

Disciplinas ou linhas restritas: _____

_____

Qualidades e defeitos permitidos: _____

_____

Qualidades e defeitos restritos: _____

_____

Elementos do Cenário de conhecimento geral

(locais, pessoas importantes, etc)

_____

_____

_____

_____

_____

_____

_____

_____

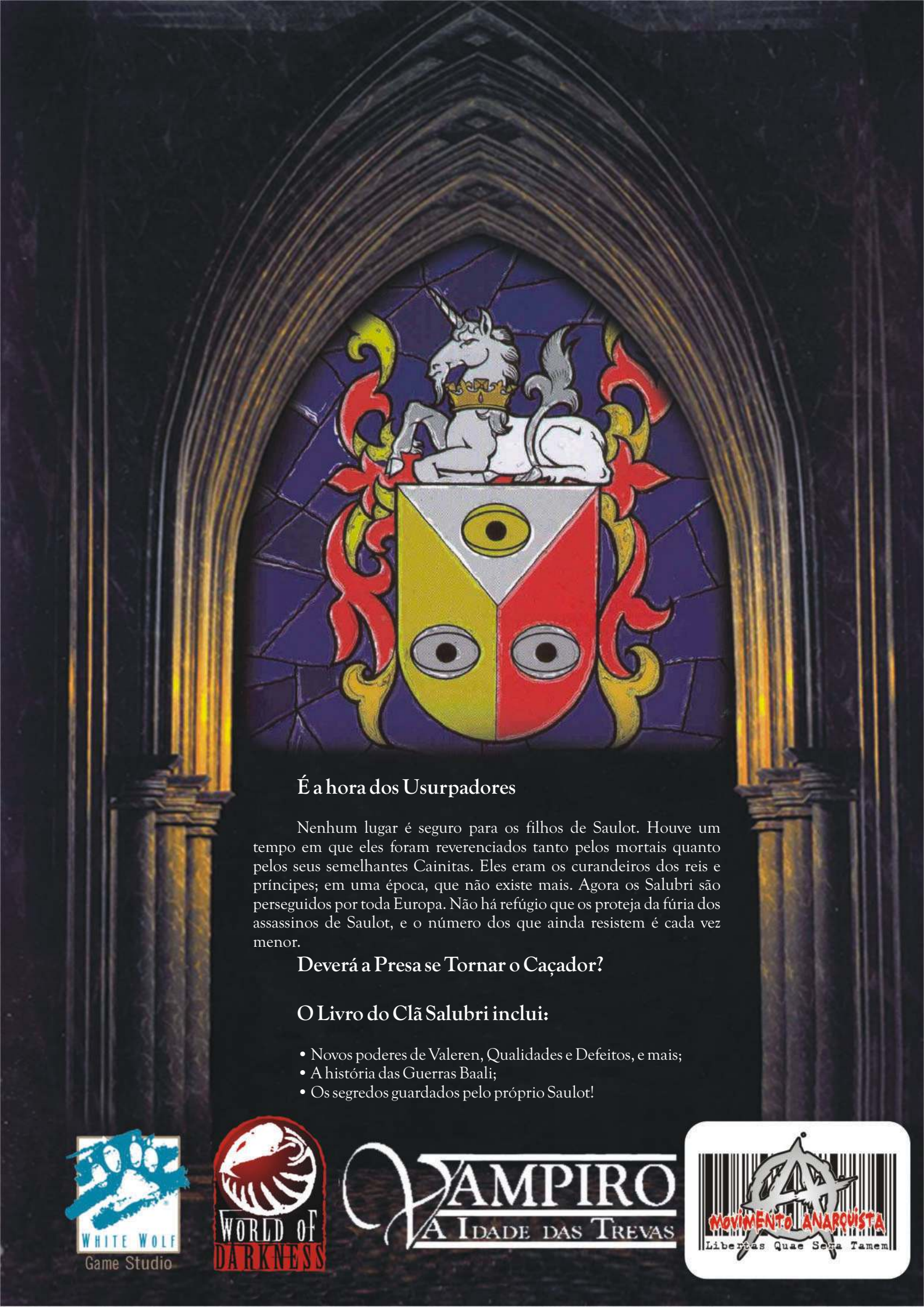
_____

_____

_____

ANOTAÇÕES

ANOTAÇÕES


É a hora dos Usurpadores
Nenhum lugar é seguro para os filhos de Saulot. Houve um tempo em que eles foram reverenciados tanto pelos mortais quanto pelos seus semelhantes Cainitas. Eles eram os curandeiros dos reis e príncipes; em uma época, que não existe mais. Agora os Salubri são perseguidos por toda Europa. Não há refúgio que os proteja da fúria dos assassinos de Saulot, e o número dos que ainda resistem é cada vez menor.
Deverá a Presa se Tornar o Caçador?
O Livro do Clã Salubri inclui:
• Novos poderes de Valeren, Qualidades e Defeitos, e mais;
• A história das Guerras Baali;
• Os segredos guardados pelo próprio Saulot!
WHITE WOLF
Game Studio
WORLD OF DARKNESS
VAMPIRO
A IDADE DAS TREVAS
MOVIMENTO ANARQUISTA
Libertas Quae Sera Tamen