

LIVRO DE CLÃ:
BAALI



UM LIVRO DE CLÃ DA BLACK DOG PARA VAMPIRO: A IDADE DAS TREVAS
PARA ADULTOS APENAS



LIVRO DE CLĂ:
BAALI

POR SVEN SKOOG E LUCIEN SOULBAN

CREDITOS

Título Original: Clanbook Baali
Escrito por: Lucien Soulban e Sven Skoog
Desenvolvimento: Justin Achilli e Richard E.

Dansky

Edição: Aileen E. Miles
Direção de Arte: Lawrence Snelly
Arte Interior por: Guy Davis, Vince Locke
Arte da Capa: John Bolton
Layout e Composição: Lawrence Snelly

AGRADECIMENTOS ESPECIAIS A:

Chad "Meshugener" Brown, por voluntariamente se tornar farblunjet (?)

Cary "Coisa de Metal" Goff, por me permitir demonstrar o poder de GIGA STICK FACE!

Courtney "eu vou parar de ler agora" King, por compartilhar comigo do horror do que é Não Corrigir os Rascunhos Primeiro.

Fred "Nem mesmo pense nisso, Cat" Yelk, por domesticar a brasa selvagem.

Jason "O ultimo dos contrabandistas de bebidas" Langlois, por providenciar a birita que abasteceu o Grande Trabalho.

Aaron "Este é Um dos Seus Livros?" Voss, por arremessar sacos de areia em frente a Grande Enchente de 97.



**735 PARK NORTH BLVD.
SUITE 128
CLARKSTON, GA 30021
USA**

© 1998 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 Mascarã, 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.com e rec.frp.storyteller

IMPRESSO EM SUA CASA ;P

CREDITOS DA TRADUÇÃO

Tradução Original: Dnas
Tradução: Movimento Anarquista
Revisão: Folha de outono e Rodrigo Oliveira
Diagramação: Ideos (S&K)
Comunidade do Orkut:

<http://www.orkut.com/Community.aspx?cmm=12967885>
<http://www.orkut.com/Community.aspx?cmm=32605201>

Mensagem aos Leitores

Este livro foi feito por diagramadores, tradutores, revisores, divulgadores (você 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 a diferença?

Equipe Movimento Anarquista

(Terceiro trabalho disponibilizado gratuitamente em 08 de Junho de 2007)



A Inevitável Advertência

O Livro de Clã: Baali é recomendado apenas para indivíduos maiores de 18 anos, e é por isso então que nós recomendamos que você pense duas vezes antes de representa-los.

A White Wolf não tolera quaisquer práticas realizadas pelos Baali, e esclarece perfeitamente que não encoraja ninguém pratica-las. Os Baali são maus, viciosos, sádicos, dementes, pervertidos, odiosos - e **COMPLETAMENTE FICTÍCIOS**.

Se você quer jogar com um Baali, seja muito, muito cuidadoso em separar as atitudes de **JOGO** e atitudes de **FORA DE JOGO**, e que os outros jogadores em seu jogo estejam **CIENTES** do que você está fazendo.



LIVRO DE CLÃ: BAALI

SUMÁRIO

CAPÍTULO UM: APRESENTAÇÃO	07
CAPÍTULO DOIS: ECOS DISSONANTES	11
CAPÍTULO TRÊS: DESCENDO AS TREVAS	29
CAPÍTULO QUATRO: UMA HORRENDA MULTIDÃO	49
APÊNDICE I: REINAR NO INFERNO	65
APÊNDICE II: DO INTERESSE DE ERUDITOS E CIRURGIÕES	68





Não porque somos um, mas porque somos opostos. Eu pego para mim os serviços que vossa alteza deu para ele, porque somos de espécies tão diferentes que nenhum serviço vil pode ser feito por ele.

—C. S. Lewis, As Crônicas de Nárnia

Como outros de sua espécie, eles sempre diziam adeus para as luzes.

Como fazem seus iguais europeus, eles caçam a noite, vivendo das sobras alheias.

Mas o que as outras Crianças de Caim realmente sabem sobre trevas?







Capítulo Um: Introdução

Jonathan, perdido meio a alegria da estúpida e sorridente juventude nua, retira sua máscara de masculinidade. Ele não sabia o nome do garoto; eles nem tinham trocado idéias. O menino tinha metade da idade da filha mais velha do abade, mas isso pouco importava para o velho. Redenção, depois de tudo, foi uma desculpa. Esperando no canto de seu pequeno confessionário. No momento em que Jonathan pôs os olhos no garoto pela primeira vez liso, pálido, suave, curvas bem feitas, longos cabelos caídos sobre ombros puros e perfeitos ele o procurou. Aquela magia tinha-o capturado tão rapidamente que ele se perdeu no êxtase de sua paixão. Jonathan queria o garoto e ele iria tê-lo. Simples assim.

Jonathan continuava impelido, perdido na visão de seu agradável companheiro contorcendo-se em silêncio. Passantes podiam ouvir como ele começava a respirar insistentemente enquanto o garoto parava, sempre no mesmo ritmo rude, mantendo seu amante perdido de prazer. A criança floresceu, trabalhando seus quadris e conduzindo o abade a novos espasmos de prazer. Novamente o casal se unia, mostras contorcidas na agonia do deleite perverso. O ímpeto de John colocou-se à frente pela terceira vez e o garoto caiu em peso, com sua face distorcida numa irreconhecível máscara felina, enquanto o monge gritava em agonia.

Algo moveu-se em direção a Jonathan, vindo bem do fundo das entranhas do rapaz. Agitado pela criança excitada dentro de Jonathan, rastejando por dentro de seu sexo e dilatando os lados. Cada impulso feito contra sua vontade, *pois não* podia parar vinha acompanhado de uma sensação rígida, intensamente dolorosa, ainda que estranhamente prazerosa. A coisa se movendo era um enxame, Jonathan se deu conta num terrível momento de 'lucidez entre impulsos'. Ele não podia sentir aquelas coisas forçando seu caminho para dentro dele. Ele gritava e se contorcia, mas não conseguia arremessar o garoto para longe. As coxas do garoto-monstro atavam-no num sensual abraço mortal.

A tortura e prazer entre eles eram impronunciáveis. Finalmente Jonathan poderia ouvir o estalo molhado de seu quadril se quebrando, fornecendo para o estresse uma moldura mortal nunca antes suportada. Ele caiu, esparramado, no piedoso abismo da inconsciência.

• • •

O abade ficou a próxima quinzena num estado agitado de meia-vivacidade. Às vezes ele pensava sobre porquê nenhum dos outros monges vinha vê-lo, às vezes pensava sobre seus deveres e cerimônias. Suas noites foram preenchidas com visões da face maliciosa de seu torturador. Então vinham os pesadelos, mesas surreais onde o sequestrador de Jonathan saltava sobre ele, empurrando, espetando, cortando. Havia cenas que chegavam a beira da sanidade, nas quais monstros agachavam-se no rosto de Jonathan, forçando o sangue salgado de larvas e contorcidas massas disformes para dentro de sua boca, obrigando-o a fechá-la em seguida, engolindo tudo aquilo.

Os dias, se é que as noites se diferenciavam dos dias naquelas trevas perpétuas onde se encontrava, eram piores. Numa das ocasiões, quando o sono abandonou-o, Jonathan, despido, usado e machucado, esteve primorosamente ciente de cada sensação que seus nervos torturados lhe traziam. Sua língua cortada, ressecada e inchada por incontáveis ferroadas, era a única coisa que conseguia mover. Abelhas pousavam em seus olhos e ele não podia fazer mais do que piscá-los para afastá-las. Elas foram uma constante companhia em seu tormento, seu zumbido excitado contra as fracas batidas de seu coração. Criaturas e vermes disformes rastejavam e escorregavam por seu corpo inchado, e uma coisa indescritível coisas movendo-se sobre seu abdome com frígida deliberação.

Então, uma noite ele despertou para encontrar seu raptor aguardando por ele. A criança estava sentada sobre seu peito, roubando seu oxigênio e encarando-o com olhos negros e profundos. O corpo do garoto estava gelado.



LIVRO DO CLÃ: BAALI



Tão gelado quanto os corpos que ele havia deixado do lado de fora para serem enterrados. Mais daqueles insetos saíram correndo de cima de Jonathan, indo em direção às “coisas” do garoto despido, dando boas-vindas por sua presença. Inúmeras formas negras entravam e saíam rapidamente do nariz do menino, de sua boca sorridente e de sua virilha.

“Tens olhos de gado”, o jovem dizia indolente, acariciando a face de Jonathan. O garoto falava numa voz tão velha, tão maligna, que não poderia estar vindo de uma criança. De qualquer modo, falava numa voz que havia conhecido degradações inimagináveis. Jonathan gemia, terrificado em pensar como seu torturador poderia arrancar-lhe os olhos com aqueles pequenos e gélidos dedos.

“Olhos de gado”, a criatura meditava, retirando uma agulha enfiada numa meada de seda ao lado de Jonathan. “O mesmo olhar arregalado de uma besta do campo. Isso rotula-te como inconsciente, inocente, ainda sem preparo para compreenderdes. Isso o indica como uma presa”.

A criatura enfiou a agulha em sua própria mão, trespassando-a. Sem parar, ele então beliscou a banha do abade com uma pequena prega e deslizou a agulha por ela, provocando lamúrias de dor e medo.

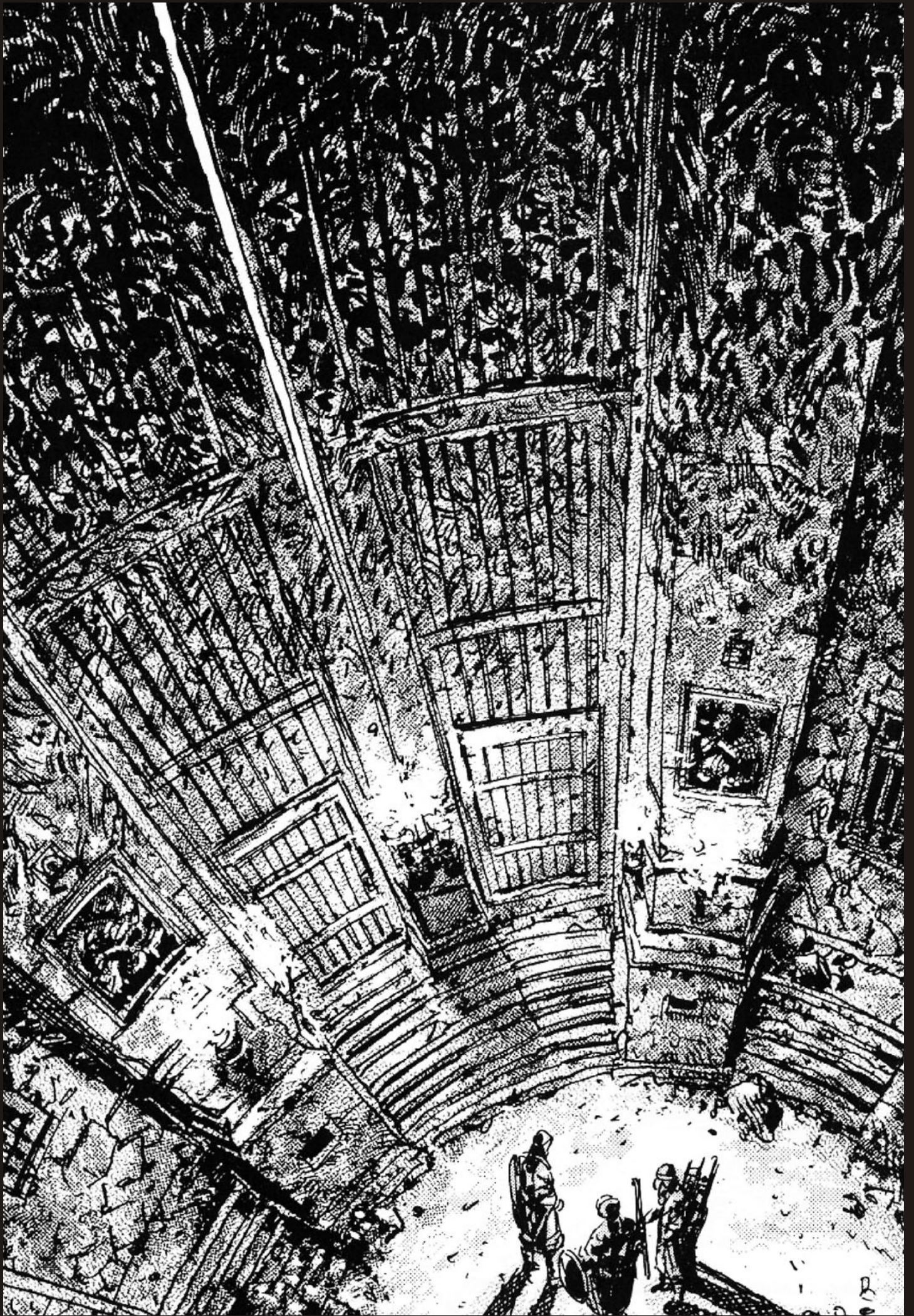
“Eu posso ver teus pensamentos com estes olhos, Jonathan”, a besta continuava, prendendo sua vítima com o olhar. Vagarosamente ele continuava a costurar a pele do abade, bordando-a com padrões antiquíssimos. “Posso ver teus medos. Oh, não te preocupes! Não arrancarei teus olhos já. Serão necessários outrora”.

Cada ferida se fechava segundos depois da passagem da agulha, graças a potente vitae que embebia a linha, mas Jonathan continuava tentando gritar até que nenhum outro som saísse de sua boca. Silenciosamente, seu corpo foi destruído.

“Aqui”, o sorridente algoz do abade finalmente diz, parando para colocar Jonathan sobre sua própria virilha inchada. “Apertes isso, se puderes, e pensais sobre o que queres. Isso ajudar-te-á a passar o tempo enquanto contolhe o que tu deverias saber sobre apoteoses”.



APRESENTAÇÃO





Capítulo Dois: Ecos Díssonantes

A voz que você ouve é um e todos os Daali;
é terceira e primeira pessoa; neutra e pessoal.
Por que? Porque nenhuma voz diz a verdade
completa

—A Voz da Verdade

OITO NA ETERNIDADE: UM FRAGMENTO DA HISTÓRIA BAALI

Retirado de *Sonhos Suspeitos de Angra Mainyu - o Falso*, Sumo Sacerdote Baali

Primeiro é o meu amado, é o número do antepassado, cujo nome é desconhecido.

Esta é nossa origem o Círculo da Verdade Sem Fim, a singularidade elemental do ser.

Este é o olho cego de nosso maior medo, e a passagem pelo mundo que ele espreita.

Esta é nossa conclusão o retorno de nossos mestres, o tempo quando todos seremos um novamente.

Segundo é a navalha da besta, o litoral de sangue onde cada homem e touro dançam. Lá

onde a corda brilhante de Ariadne segue seu caminho por entre mundos, liderando a busca pela entrada do labirinto.

Este é nosso heroísmo inexorável o primeiro que açoita o seguinte, abrindo as barreiras entre o profano e o celestial, e ressuscita de novo e de novo, para castigar todos os descrentes.

Este é nosso inimigo o campo de batalha dos tolos e brutos, cujos exércitos destruíram nossa unidade em Creta.

Em terceiro está a heresia infantil daqueles que fazem reinos de crianças, ajoelha-se perante falsos deuses, e destroem vidas de milhares num entendimento incompleto dos mistérios da vida e da morte.

Isso é a Tolice do Egito um lugar onde nossos irmãos amam e andam entre serpentes.

Onde grandes monumentos são erguidos a vidas desprezíveis de homens insignificantes.

Este é nosso domínio uma ponte entre a terra e o céu, e todos que repousam no interior do mundo e além.

Quatro é o número das madeiras cruzadas do carpinteiro, ele que exhibe centenas de nomes e é nosso maior adversário. Quatro são as fábulas criadas sobre sua morte, e quatro são os ventos que sopram suas blasfêmias que deverão espalhar-se.

Este é um testamento de suas convicções o sofrimento, sacrifício e força nascendo da crença que pode frustrar e diminuir propósitos.

Este é nosso aviso uma lembrança constante que, para o bem ou para o mau, nossos mestres não são únicos.

Seis são os cantos cruzados do Céu e da terra, as fronteiras indistintas entre este mundo e o além; duas vezes seis são as tribos conduzidas pelo rei-pastor esfarrapado, cuja generosidade prostituída é paga até que seu povo cruze seis terras e oceanos várias vezes.

Esta é uma prisão cuidadosamente construída cadeados de tradições ultraconservadoras e leis para quais não temos nomes.

Sétimo é o número do novo predestinado, Maomé. Aquele que se sujeita, o condutor de camelos que remove as pedras negras e força seu rebanho ocidentalmente a Meca, o mercador que ensina o comércio da tolerância ao mesmo tempo em que treina pupilos para extrair libras de infelizes.

Esse é o elmo afiado e a lâmina curva que ceifa a hostilidade e teme o desconhecido, o incognoscível. Esse é nosso pacto: centelhas da luz ofuscante de nosso mestre seguido pelos céus noturnos.

Oito é o número do ancião a quem os carcerários do mago chamaram Zaratustra. Oito também são as revelações, oito pontos encobrindo os círculos do mais velho mistério, procurando pelos servos dos dois mestres, divisões do mesmo todo.

Esse é um grande abismo, um turbilhão de superficialidades chamando a si mesmo ponte da separação.

Essa é a roda da fortuna, um círculo de senhores da guerra, os quais curso reverso para esmagar as pessoas é o único favorecido.

E aqui minhas crianças herdarão o poder e promessa, que são direitos de nascença.

Inabaláveis notas no inaudível, sinfonia inconquistável que é nosso som paterno, você tem visto a inconsistência.

A inconsistência está aqui, ó meu amado, aqui tudo começa e termina, e começa novamente.

Cinco são as essências da existência: cinco sentidos, cinco elementos de Hermes, cinco crianças de Caim, cinco idades do homem.

Esse é um número indivisível, um circuito sem fim destituído de simetria e resolução; um quinto invólucro padrão sem começo ou fim, esplêndido e protetor, um enigma incompreensível para a mente.

Infinito.

Nosso destino.

A PRIMEIRA TRIBO

Houve um tempo anterior a tudo, em que as hostes celestiais ainda eram una e a humanidade nada era a não ser uma pedaço mal formado de barro. Foi quando nosso Senhor Alá, El, Yahweh, ou como quiser chamá-lo proclamou "Faça-se luz!", e luz foi feita. As trevas tinham parido crianças e então elas sofreram terrivelmente pela espada do Deus inquisidor. Nesses dias antigos, o céu ficou em chamas com sua fúria. Sua luz purificou o mundo como fogo grego e feriu as fundações da existência como carneiro marcado a ferro. As crianças, a prole da Noite, despencaram de seus ancoradouros celestes e bateram no chão como estrelas cadentes em chamas. A maioria das Crianças estava enegrecida pelo choque com a terra, mas alguns poucos sobreviveram tempo suficiente para procurar refúgio. Como a queda das Crianças rachou a terra, grandes abismos se abriram rumo a profundidade sem luz. Os sobreviventes da Queda rastejaram pelo chão fraturado. A humanidade, criada para satisfazer o Deus narcisista, nunca soube do solo sagrado pelo qual caminha. Ignorantes, eles constroem cidades sobre as sepulturas das Crianças, todos desconhecendo o poder que os atraem para esses lugares. Como moscas atraídas por um doce aroma de decadência, eles erguem seus templos e altares aos céus, mesmo que sejam guiados pelos sonhos negros dos que estão enterrados sob seus monumentos.

Um bando de mortais, que nós chamamos de primeira tribo, foram as primeiras criaturas vivas a encontrar com um membro da prole da Noite. Enquanto escavavam um poço fora da nova cidade de Ashur, a primeira tribo descobriu uma das Crianças. Ele retorcia e gritava sob os olhos de Deus, o sol, e amaldiçoava seu nome. Cada uma das palavras bestiais carregava um poder e o solo tremia quando o morto adormecido gritava o nome verdadeiro. A besta não poderia se salvar com palavras, todavia. Sua pele borbulhava como cera, e fundia-se mostrando os ossos, músculos e carne queimada. Ele pedia ajuda a seus irmãos, implorando por resgate e por auxílio, mas seu choro foi ignorado. A Criança morreu em alguns minutos, e sua carne subiu para o céu como fumaça envenenada.

Essa breve revelação, contudo, foi suficiente para mudar a primeira tribo para sempre. As palavras da Criança transmitiram sementes negras que infectaram aqueles responsáveis por terem descoberto a besta do medo.

A primeira tribo tinha ouvido o nome de outras Crianças quando a primeira clamou por ajuda, e tocados pelo poder daqueles nomes, podiam agora ouvir seus murmúrios atravessando o vento.



Os adormecidos da escuridão sussurravam lamentos de morte como aprendizado pela primeira tribo, e cantaram o enorme poder nos gritos daqueles que eles violentavam e matavam. Um a um, a primeira tribo viu o poder que as Crianças mortas possuíam e desejavam-no para si próprios. Eles procuraram os adormecidos, murmuravam para eles enquanto repousavam e prostituíam suas almas para eles.

Em vez de responsabilidade das Crianças, a primeira tribo virou seus acólitos. Os mortais aceitaram o peso por se lembrarem da existência de seu mestre, vencendo assim a memória mortal. Entretanto a primeira tribo aceitou a barganha da má fé, acreditando que por saber os nomes verdadeiros dessas criaturas perversas eles teriam poder sobre elas. Tãmanha era a ignorância do povo primitivo. De certo modo, saber o nome verdadeiro concede influência sobre você também. O poder não está acessível a ser pego ou dado.

Você deve ter observado que estou incerto quanto aos termos que uso, que não nomeei a primeira tribo nem seus líderes. Tãmanha omissão é deliberada. Certos nomes tem o poder de ecoar pelos mundos quando pronunciados, e sempre existirão coisas ouvindo quando esses nomes estiverem sendo ditos. Uma doença pode ser adquirida apenas ao ouvir esses nomes, um tipo de aflição leprosa que atrofia a alma. Falá-los dissemina o contágio.

A primeira tribo cresceu grande na carne, mas pequena em espírito, passando a se alimentar de seus filhos e netos. Pior ainda, por brincarem com esses nomes amaldiçoados, a primeira tribo fez as Crianças ficarem mais cientes do mundo além de seus sonhos. A única coisa que acorrentava as Crianças à realidade era seus nomes, pois cada vez que um deles era invocado a Criança ficava mais próxima do despertar.

No fim das contas, a primeira tribo percebeu que sua servidão não tinha valor. Agindo assim, logo os mestres anciões acordariam e caminhariam pelo mundo como gigantes. Pragas seriam disseminadas a cada passo do titã e o trabalho das tribos não os protegeria da morte e da escuridão. Atrasados, os acólitos das crianças fizeram a única coisa que podiam: esconderam os nomes malditos em seus pensamentos, nunca ousando pronunciá-los pelo poder que possuíam, para deixar as Crianças próximas da consciência. Essa atitude somente poderia ser usada em casos extremos; privados de uma correnteza poderosa para ampará-los, as Crianças ficaram balançando na fronteira entre o sono e o despertar. Felizmente os adormecidos não faziam idéia de que estavam dormindo, pois viviam seus sonhos, governando um mundo sombrio que existia apenas em suas mentes febris. Mas manter as Crianças envoltas nesses sonhos despendia poder, poder esse que eles desperdiçaram por séculos invocando as Crianças para o despertar. Para manter as Crianças adormecidas, a primeira tribo torturou seus irmãos, violentou seus próprios filhos, mutilou a si própria, devorou a fraqueza nas orgias canibais e dedicou-se a imundice e degradação.





Sacrificando fragmentos de moralidade que ainda tinham, encheram os sonhos dos monstros com sons de angústias e misérias, mantendo-os adormecidos com uma canção de ninar miserável. Durante o tempo em que foi possível infiltrarem-se no mundo dos sonhos daqueles monstros, não buscaram outro lugar para viver.

Porém os nomes verdadeiros dessas criaturas continuavam carregando poder e a primeira tribo não foi estúpida o bastante em dar as costas à essa magia. Acólitos humanos organizaram seitas sobre várias entidades e aprenderam a divulgar o nome das Crianças. Um sacerdote muito perspicaz poderia pegar a Origem destes nomes, alterá-la e mascará-la em línguas mortais, para extrair uma fração do sono que as entidades teriam. O risco era pequeno e para esses sacerdotes isso era bom o bastante.

Irônico como as criaturas que você conhece como demônios já foram reverenciadas como divindades mesopotâmicas. Você pode dormir tranquilo sabendo que os nomes designados para as Crianças nos dias de hoje detêm pouco poder séculos e gerações de línguas conquistadas vem diminuindo sua força a quase zero. Às vezes, entretanto, alguns tolos tropeçam em algumas cartas e as lêem bem o bastante ao ponto de chamar... atenção indesejada. Elas ainda repousam, mas seus sonhos já foram mais agradáveis.

POÇOS DE SACRIFÍCIOS

A primeira tribo, na forma de vários cultos misteriosos, serviu entidades anônimas por muitas

gerações. Eles praticavam um jogo cuidadoso de tomar o poder, sem abrir mão de sua sobrevivência. Com outras tribos crescendo em poder, os membros da primeira vieram até eles como sacerdotes e mulheres sagradas, trazendo conhecimento, costumes e rituais. Também trouxeram a devoção e abuso do poder das Crianças, mas bem mascarados, assim cidades inteiras se tornaram em servas das Crianças sem saber o que haviam feito.

O forte culto ficou um tempo na cidade de Ashur, escondendo e protegendo os restos mortais da primeira Criança, descoberta gerações atrás. O poço foi uma maravilha e terror para o povo de Ashur, mas eles nunca questionaram sua importância. Durante séculos, o culto de Ashur ofereceu constantes sacrifícios para dentro do grande poço. Quando Ashur fez guerras em outras cidades, eles sacrificavam prisioneiros e escravos; quando Ashur estava em paz, eles roubavam e usavam gado e crianças como oferendas. Vítimas eram estripadas e seu sangue coletado em jarros de pedra, órgãos eram cuidadosamente removidos, estudados pelos presságios e jogados no poço sobre os corpos das vítimas. Quando nenhum presságio era necessário, os cultistas rasgavam membro a membro com suas mãos e dentes, então arremessavam os corpos quebrados no poço. Com a chegada da noite, o sangue coletado seria derramado sobre os corpos ainda quentes, misturando uma corrente de corrupção e carne podre nos quais enxames de moscas zuniam e procriavam.

Este ritual de assassinato e desmembramento, contudo, não poderia permanecer oculto para sempre. Outros poderes eternos guiavam o mundo naqueles dias,

e sabiam quando uma reverência era feita para eles.

Foi uma surpresa, então, que o Cainita de maior poder e majestade encontrou o poço certa noite? Os sacerdotes da primeira tribo elevaram suas vozes contra ele, valendo-se sempre de fortes encantamentos, mas eles foram como trigo diante uma tempestade. O poder de sua voz abateu os sacerdotes e silenciou seu choro; seu olhar derrubou os de mente débil e fraca. Os fortes em corpo mas não em mente ele rasgou membro por membro, e arremessou para longe os pedaços de carne. Os fortes de mente mas não em corpo ele ordenou para que rasgassem seu próprio corpo com longas facas, e eles o fizeram. Os belos ele obrigou a copular, depois fundiu a pele de seus corpos a seus ossos. Em seguida ele extraiu as costelas de seus corpos, de forma que cada um era empalado, observando a morte dos outros. Apesar do Cainita ter visto os rituais daquele povo, algo estava faltando. Ele desejava mostrar que suas depravações e atrocidades nada eram, que eram crianças brincando de demônios. Para que não restasse ninguém para aprender sua lição, ele atirou os corpos de seus brinquedos dentro do poço, e deixou-os boiando no próprio sangue. Três mortais sobreviveram àquela agitação; somente três dentre centenas que oravam no poço.

No anoitecer seguinte, essas três vítimas escalaram para fora do poço de órgãos. Eles estavam imundos com sangue coagulado, clamando com fúria e loucura insaciável. Seu criador os abandonara. Eles estavam loucos de ódio e sedentos por morte.

Os Baali haviam nascido.

OS TRÊS

Três Baali surgiram do poço putrefato, todos com o mesmo poder. Três Cainitas uivando loucamente às estrelas indesejadas, cada qual retirado do sangue de Caim. Os três Baali não sabiam o nome de seu senhor, mas como aprenderam muito sobre suas demandas, cada um veio a traçar sua origem a um progenitor distinto e odiar seus companheiros pelas diferentes crenças.

O primeiro dos três foi Nergal, o terror por trás da lendária divindade babilônica. Ele permaneceu com os braços sobre o Rio Tigre e Eufrates, estabelecendo a cidade de seu culto, Mashkan-shapir. Dos três era o maior conhecedor em se tratando de outros Cainitas. Acreditava que seu senhor não era outro senão Ashur, que pegou o nome da cidade onde os Baali haviam nascido. Ele escolheu Abraçar aqueles fora da primeira tribo.

O segundo dos três foi Moloch, que herdou os nomes de Andramelech e Ba'al Hammon. Ele foi o progenitor de muitos outros, incluindo o Avatar do Enxame. Como a famosa praga de gafanhotos, ele espalhou os Baali pelo Império da Fenícia. Ele Abraçava principalmente aqueles que descendiam da primeira tribo.

O nome do terceiro permanece um mistério. Nergal e Moloch raramente falam sobre sua (seu) irmã(o), mas ambos explodiriam em fúria pela simples menção deste. Alguns afirmam que o terceiro Baali foi o amante de um e/ou outro; outros dizem que ele era um par de amantes fundidos no poço de órgãos. A presença da divindade hermafrodita em vários panteões antigos é evidência disso, dizem os defensores dessas idéias.



LIVRO DO CLÃ: BAALI

ASHUR, O INOMINÁVEL

Poucos mistérios tem importunado os Cainitas estudados com tanta persistência e urgência como os detalhes da origem Baali, assim como a identidade de seu misterioso criador. Há muitas histórias contraditórias que culpam todos: desde Caim até Saulot, passando pelos reis-demônios do misterioso oriente.

As antiqüíssimas bibliotecas européias estão repletas de contos de um garoto-escravo da Mesopotâmia, único sobrevivente de um longo império caído, que foi supostamente “levado para as trevas” por um viajante eterno.

As lendas árabes, citem o local como as ruínas de uma cidade esquecida, erguida na cratera de Chorazin, onde “uma bola de fogo cegante, brilhante como o Olho de Alá, caiu dos céus”. Nessa cidade, os perpetuadores dessa lenda, uma tribo nômade perdida, foi capturada a serviço de um “rei voador, cujos servos vestiam roupas de homens”.

Ainda mais antigos, os apócrifos orientais contam a história de um guerreiro-filósofo-Ashur, deus-rei de um império invencível. “grande rei, legítimo rei, rei do mundo, rei da Assíria, rei das quatro margens da terra, cujo domínio vai dos Altos Mares aos Baixos Mares”. Esse imperador semi-mítico continuou seu esforço para aumentar os limites de seu reino do leste, antiga Tebes e o cruel pico de Zagros, mas terminou com uma falha...

... E um enigma.

A sabedoria Caudéia traçou a origem do criador dos Baali para as terras ao norte de Capadócia. Outras origens insistem em encobrimento e desejo de reclusão, Assíria talvez, devido a uma horrível deformidade que ele trouxe do Extremo Oriente: um terceiro olho, que nunca se fecha, com o qual segundo a lenda, ele poderia ver os medos, segredos e desejos do homem.

Qual lendas contém a verdade? Foram os Baali nascidos de Ashur-dito-Capadócio? Um inominável do Leste? Do gentil Saulot? Ou outra entidade nascente?

O segredo pode estar escondido para sempre. Nesse meio tempo, não faltam especulações, apesar dos sábios que caminham muito próximos da verdade se encontrarem perdidos...



OS LORDES

Os vampiros sempre assumem que “Baali” refere-se a *Baal*, a divindade Canaanita da fertilidade. Esses não. O nome, em vez de ter um duplo significado, nasceu das culturas ancestrais da Mesopotâmia.

O nome Baali é derivado da palavra Ba'al, que significa “Lorde”. Por toda Fenícia, por exemplo, toda cidade tinha um Ba'al Lorde ou Ba'alat Dama que era indiscutivelmente o senhor(a) da cidade. A Ba'alat de Berytus foi uma bela por quem Adonis se apaixonou, Hércules detinha o título de Ba'al de Tire, e Cartago cultuava Moloch como Ba'al Hammon. A origem do nome é, dessa forma, uma indicação da importância dos Baali, além de significar o nome real de uma pessoa. Uma pessoa que se identifica a como Baali e por nenhum outro título protegia seu nome real.

A Mesopotâmia usava a designação Ba'al para esconder o nome de seus deuses, desse modo prevenindo outras culturas de “desejar” suas divindades. Os Baali adotaram essa prática para esconder a identidade de lordes secretos, e relacionavam o nome Ba'al às Crianças adormecidas. Alguns Cainitas tropeçaram em escrituras e erroneamente fizeram uma conexão entre os seres chamados Ba'al e a entidade cultuada pelos mortais. Isso serviu muito bem aos Baali, obscurecendo os nomes das Crianças mais e mais, degradando a origem captada do sangue.

Por enquanto, Ba'al já foi transformado em Baal-Zebu ou Belzebu, o demônio. Ele virou “Senhor das Moscas” quando os israelenses, que cultuavam Jeová, contaram nas Filipinas que Belzebu foi um deus de “coisas pequenas”, como moscas e insetos. Durante a primeira Cruzada, Ventrue, apoiado por Cavaleiros Templários, descobriu uma seita do Avatar do Enxame um ancião Baali cultuando pragas de insetos em Tire. Como esperado, os Cruzados fizeram uma falsa conexão entre esse Baali e Belzebu, o “Senhor das Moscas”.

Infelizmente, o Baali do último milênio têm tombado vítima de sua própria propaganda. Jovens Baali, agindo de modo errado, acreditam na versão mortal de que os Baali tem o demônio como criador, principalmente os mesmo que vêm “Ba'al” como um título relacionado a poderes verdadeiros da veneração de linhagem. Esse conceito errado agrava as diferenças entre as várias ordens e gerações de Baali.

A explicação mais popular é que o terceiro Baali é do sexo feminino, mas mesmo o que aceitam essa idéia discutem veementemente sobre seu nome. Alguns apóiam a idéia de que o terceiro é Zillah, outros a nomeiam Lilith. Outros dizem ainda que ela não tinha nome, sendo simplesmente chamada Crone.

Com o passar das eras, dúzias de usurpadores reivindicaram ser o terceiro, portadores de vários nomes: Pazuzu, Ahriman e até mesmo Ba'al. Todos charlatões, claro, e cada um foi destruído no rum. A despeito das muitas suposições rodeando esse duvidoso terceiro Baali, há algumas questões históricas não sondadas tão de perto. Línguas soltas podem ser cortadas, especialmente quando mexem com histórias que dizem que o terceiro Baali não foi ninguém mais que o respeitado Saulot.

O LEGADO DE NERGAL

Nas palavras de Moloch, Nergal foi o pior dos Baali. Ele tinha poder, mas era extremamente egoísta e inteiramente convencido de sua própria divindade negra. Ele consorciou com outras crianças de Caim antes que eles conhecessem alguém melhor, e insinuou seus segredos para eles, por meio de belas palavras e suspiros sedutores. Nergal servia como a meretriz de Arikel, comercializando vícios secretos com o Antediluviano Tzimisce e discutindo filosofias com Troile. Como ele devia gargalhar da estupidez deles.

O centro do poder de Nergal era Mashkan-shapir, a cidade nas margens de Tigre. Era um lugar de avanços impressionantes para a época ostentando dois portos dentro de suas muralhas, ruas alagadas para barcos e um templo para Nergal que se estendia por um quarto da cidade. Mashkan-shapir serviu como o centro para Baali mesopotâmicos por séculos, abrigando trevas malignas sobre suas muralhas. Em seu vasto templo, Nergal conduzia ritos corrompidos, assolando seus seguidores mortais com pragas e deixando a pele desossada, com a qual ele decorava o interior de seu templo.

Em Mashkan-shapir Nergal era deus. Conforme o mito, ele foi o Senhor do Submundo e companheiro de Ereshkigal, a princesa do Reino das Sombras. O D'habi, uma linha de sacerdotes carniçais bem treinados por Nergal, gerenciavam o templo, servindo lealmente e sem qualquer vestígio de coação mortal ou moral.

O conhecimento de Nergal sobre o verdadeiro nome das Crianças foi o mais completo entre todos os Baali. Felizmente, graças ao empenho da primeira tribo, os nomes originais das Crianças estavam há muito tempo perdidos. Nergal foi forçado a contar com nomes secundários e falsos títulos com os quais obteve ajuda, e como estes nomes, estava mais fraco que poderia estar. Conhecimento esse de sua própria imperfeição corroía Nergal e conspirou sem cessar para elevar seu poder.

A fome sombria de Nergal o levava a cometer frequentes atos abomináveis e quando a profecia o disse quanto era necessário ser consumado, a elevava querendo sacrificar sua própria cidade em troca desse poder.

Demônios e pequenas criaturas sussurraram para Nergal que a Criança adormecia abaixo de Mashkan-shapir. Os mortais supostamente sentiram sua presença e o nomearam Namtaru, O Disseminador de Pragas. Nergal sabia como contatar esse adormecido por meio de rituais de invocação, mas não sabia seu verdadeiro nome. Ele mesmo não poderia localizar o corpo de Namtaru, a despeito das fortes escavações abaixo da cidade. Mesmo assim, levou seus interesses a esmiuçar tudo o que tinha investido na procura. Por fim, Nergal decidiu que o único modo de despertar Namtaru era oferecer para ele bom sacrifício. A matéria prima desse sacrifício seria os habitantes de Mashkan-shapir.

Para alimentar o adormecido Namtaru, Nergal planejou liberar pragas venenosas e mortais sobre seu próprio povo, mas seus próprios sacerdotes o traíram. Temendo por suas vidas, os carniças D'habi procuraram Moloch e contaram para ele as maquinações de Nergal. Eles entendiam o perigo de despertar Namtaru e sabiam que seu mestre sacrificaria a todos, para desilusão de sua divindade. Moloch, desejando prevenir uma “guerra civil” Baali, denunciou seu irmão para os clãs. Essa ação custou muito à linhagem, mas não havia outro jeito. Outros clãs já suspeitavam dos Baali e a revelação de Moloch reforçou seus medos, mas a outra alternativa era terrível demais para ser levada em consideração. O ódio dos clãs não seria nada se comparado ao apetite de uma Criança despertada.

Os clãs cumpriram com a sua parte. Eles atacaram Mashkan-shapir -embora altamente desorganizados- e massacraram a população, já debilitada pela doença.

Os corpos foram amontoados em pilas e reduzidos à cinzas para por fim àquela doença para sempre. Então a própria cidade sofreu a fúria Cainita. Eles demoliram cada prédio, mas o poder de Nergal impedia intrusos de invadirem seu templo. Os poderosos Cainitas se arremessavam contra as barreiras erguidas por Nergal, mas era em vão.

Finalmente, sacerdotes Lasombra da deusa Ereshkigal, usando poderes que agora se encontram perdidos, penetraram no templo pelas sombras que se encontravam no lugar, e inundaram o abrigo de Nergal com líquido sombrio. Nergal e seus leais seguidores que ainda o seguiam foram arrastados pela maré negra e desapareceram para um domínio desconhecido.

Mashkan-shapir morreu naquele dia. A aliança Baali com os clãs estava acabada, e muitos da linhagem já haviam sido destruídos como resultado. Outros, mais cuidadosos, espalharam-se pelo mundo inteiro, para trabalhar em seus rituais isoladamente.

MOLOCH E OS ORFÃOS

Moloch era bem mais calmo e menos insolente que Nergal. Ele via as Crianças anciãs como ferramentas necessárias, mas acordá-las seria um convite ao desastre. Moloch defendeu a perseguição das sutis maquinações, uma direção que desagradou inúmeros Baali. Sem levar isso em consideração, a palavra de Moloch foi lei entre os Baali remanescentes e qualquer um que ousasse questioná-lo provaria de sua fúria. A língua de Moloch queimava como ácido quando era tocada e poucos eram os que sobreviveram a isso.



ECOS DISSONANTES



LIVRO DO CLÃ: BAALI

Pouquíssimos o fizeram, e sustentavam cicatrizes como testemunhas do desprazer de Moloch.

Quando Mashkan-shapir caiu, os Baali se dispersaram por toda a Crescente Fértil, Arábia Félix e África do Norte. Esconderam-se em Sidon e Tripoli, seguindo o Mediterrâneo, reivindicando Wabar na Arábia e ficando escondidos em Ashur, no Tigre. Os Akkádios governaram a Mesopotâmia e os D'habi trocaram lealdade com Nergal (servindo a linhagem como uma família carniceira).

Como Moloch sugeriu, os Baali continuavam escondidos, buscando seus objetivos em silêncio, observando e esperando os séculos que se seguiram, enquanto um novo império mortal era apresentado. Panteões sumérios, babilônicos e akkádios eram absorvidos e nomes de divindades eram trocados alguns deles eram máscaras das Crianças, ajustando-se aos próprios propósitos. Mais “deuses” mesopotâmicos surgiram da imaginação popular, mas ocasionalmente um nome de poder real emergia em um panteão estrangeiro. Como mortais vinham de toda parte para aprender sobre isso, os Baali nunca sabiam a quem procurar, exceto pelo respeito e linhagem. Eles acreditavam que somente eles poderiam usar aqueles nomes; a primeira tribo, de quem os Baali descendiam, tinham sido os primeiros a descobrir o poder dos nomes, sendo assim aquele conhecimento era deles por direito. Pobre daquele que traía o conhecimento de um Baali. O traidor plantava as sementes que dariam origem ao verdadeiro infernalismo, por propagar nomes de poder para outros vampiros. Moloch nunca percebeu que esse traidor era o próprio Nergal. Todos os detalhes desse horror, entretanto, serão revelados depois.

Outro problema para os Baali foi o surgimento daqueles chamados “Órfãos”. Estes eram descendentes de Nergal, que encontraram-se privados de um responsável pela destruição de Mashkan-shapir. Vários comandados de Moloch tentaram doutriná-los, mas muitos se recusaram a se juntar aos servos de seu antigo Judas. Alguns seguiram filosofias e sustentaram a devoção aos nomes menores e aqui nós vemos a origem dos Baali que acreditavam nos débeis mortais como seu deus. Mas de modo geral, os Órfãos não foram sutis em suas ações, nem viram o dano em chamar vários enviados das trevas a esse mundo.

Perseguir e punir essas impertinentes facções teria custado muito tempo e empenho de Moloch, e ele estava muito fatigado devido a tantas batalhas com seu irmão. Ele permitiu aos Órfãos continuar existindo, mentindo para si mesmo que aqueles tolos serviriam-lhe melhor como iscas, bichos-papões para distrair os inimigos dos Baali. Pensando bem, vê-se que Moloch realmente deixou-os viver. Ele encorajou suas ações insensíveis e bárbaras, enquanto aplaudia com zombaria suas assim chamadas realizações, porque isso desviava a atenção sobre si mesmo e seus objetivos. Os Cainitas destruíram os cultos de Pazuzu, Ahriman, Baal e Mot, um a um, nunca percebendo que massacravam apenas fracos e sem valor no grande esquema das coisas.

Nenhum mal terrível foi destruído nessas cruzadas mortais; apenas abrigos sem valor. Visto essa distração servia bem a Moloch, isso também enfraquecia sua posição perante sua linhagem. Por ameaças de tortura e mesmo de morte, mais e mais Baalis desertavam para os desvalorizados Órfãos. Alguns eram poderosos Baali, e levaram com eles seu poder.

Com o passar dos anos, essa tendência continuou. Apesar dos Órfãos serem preocupantes, o grupo de Moloch estava a salvo das atenções exteriores. Seu maior adversário, contudo, brevemente se ergueria dentre sua própria linhagem.

SHAITAN, O GRANDE IMPOSTOR

Dois milênios antes do nascimento de Cristo, Shaitan fez-se notado em Ashur. Ele apareceu do nada: mais poderoso, velho e demoníaco que qualquer Baali. Reivindicou o direito de fundador da linhagem, reconhecendo a paternidade do primeiro dos três, e senhor de todo o resto. Os Órfãos empunharam a bandeira de Shaitan, mas Moloch continuou em silêncio sobre o assunto. Ele impediu aqueles abaixo dele de se relacionarem com Shaitan, mas não tomou nenhuma outra medida. Os Baali depois vieram a saber que Moloch tinha visões da destruição vindoura, e ele procurava um jeito de resistir à tempestade, de preferência antes de se engajar em um conflito sem sentido. Outros Baali não estavam cientes das visões de Moloch e acharam que sua falta de atitude era covardia.

Os Órfãos rapidamente se reuniram sob a bandeira de Shaitan e aqueles que rebatiam suas afirmações de linhagem eram mortos por uma praga fatal que transformava o sangue do Cainita em pó. Em resposta, Moloch reuniu os mais fortes Baali que se mantinham leais a ele e se refugiou em cidades Fenícias, ao longo da costa do Mediterrâneo. Apenas poucos discípulos de confiança de Moloch ficaram com ele no esconderijo.

Como o velho Baali suspeitava, Shaitan era um charlatão; mas um charlatão de grande poder e com muitos segredos, sendo o primeiro deles sobre sua identidade. Shaitan era Nergal. Sua tentativa anterior em convocar Namtaru, a traição dos D'habis e sua suposta destruição em Mashkan-shapir, tudo tinha sido um elaborado artifício. Só havia um princípio verdadeiro: Nergal realmente pretendia acordar Namtaru, mas logo notou que ele não tinha nenhum apoio para completar seus planos. Então Nergal fez a única coisa que podia, e agiu exatamente como o esperado: com um objetivo.

Nergal disse aos D'habis para traí-lo, na condição deles se esquecerem que já seguiram suas ordens. Ele infectou a população de sua própria cidade para conceder veracidade à ameaça e então aguardou a repercussão. Quando Mashkan-shapir caiu, foi uma das crias de Nergal, disfarçada de Matusalém, que desapareceu na enchente sombria.



O verdadeiro Nergal tinha partido para Ashur há muito tempo atrás.

Por séculos, Nergal enviou um pequeno lote de sangue para os D'habil, pois assim ele poderia amarrar suas crianças a ele em Laço de Sangue. Isso manteve a lealdade sangüínea familiar para os Matusalém Baali. Tendo os D'habi como olhos, orelhas e mãos, Nergal se infiltrou na ordem Baali e aprendeu seus segredos. Chegando a hora de seu retorno, Nergal conhecia os pontos fracos de seus inimigos intimamente, e infectou-os com a praga do “pó de sangue”, envenenando o sangue de seus carniçais, ou assassinando oponentes Baali usando uma seita corrupta de Assamitas que será examinada mais tarde. Os D'habi, contudo, permaneciam como perfeitos assassinos e espíões.

Quando Nergal escolheu aparecer novamente, ele o fez sob a figura de Shaitan. Seus séculos em isolamento serviram-no bem, pois ele sabia que na realidade o local de repouso de Namtaru era no norte de Galil. Ele parecia reparar em Moloch com ar de descaso. Shaitan ignorou seu irmão por séculos e criou uma teia de mentiras para cativar os Baali mais ingênuos, prometendo a eles um reino de trevas. Ele construiu Chorazin, um palácio de sombras, acima da tumba de Namtaru; o que Shaitan realmente precisava era de soldados para atrasar seus inimigos enquanto ele despertava seu mestre.

Finalmente, Shaitan descobriu os restos ressecados de Namtaru, e levou o gigante adormecido para Creta, onde havia uma fortaleza pertencente aos Órfãos, antes da vinda de Shaitan. A linhagem então construiu um grande labirinto embaixo de Knossos, e no centro desse labirinto foi deixado o corpo de Namtaru, que aguardava pelo ritual para despertar. É dito que Shaitan sozinho abriu crânios de 700 mortais, estudando os canais superficiais do cérebro como inspiração para seu labirinto. Os Baali que não foram privados do método do Matusalém acreditavam que o labirinto esclarecia os nomes verdadeiros das entidades negras que Shaitan estava tentando despertar. Nutrindo-se de sacrifícios, Namtaru cresceu forte. As águas ao redor de Creta ficaram vermelho-sangue, extinguindo o desejo de qualquer Baali que investisse ali, e o sol se recusava a brilhar naquelas praias. Namtaru estava emocionado, exercitando-se para defender a ilha de luzes indesejadas que venceriam-no há muito tempo atrás. A presença sempre ativa da Criança fazia a natureza retroceder ao seu toque, transformando água em vitae e ar em fumaça. De todos os lugares, os dispersos Baali vinham para Creta, guiados por murmúrios em seus sonhos. Shaitan estava pronto para destruir o mundo assim que seu lorde tivesse força suficiente, e desejava que muitos de seus irmãos pudessem testemunhar.

Numa rara demonstração de solidariedade, os clãs se uniram para impedir Shaitan. Eles não podiam ultrapassar as defesas da ilha, e então foram forçados a tomar medidas drásticas. Convocando poderes antiquíssimos, eles controlaram a ilha de Thera para expelir um cataclismo.

LIVRO DO CLÃ: BAALI

BUSCANDO DESESPERADAMENTE SATÃ

Uma seita de Baali cristãos de nascimento acredita que Satã já está caminhando no meio da sociedade. Depois da crucificação de Cristo, de acordo com os teólogos cristãos, o Filho de Deus viajou até o Inferno antes de subir ao Céu. Durante Sua rápida passagem pelo Inferno, Cristo derrotou Satã e resgatou Adão dos tormentos da vida futura. Ele então selou a entrada do Inferno por um milênio. Após esse período, Satã retornaria com seu filho, o Anticristo.

Depois de anunciada essa revelação, a Igreja entendeu atrasadamente que sem o Inferno para servir como ameaça para os perversos, mesmo os mais devotos agiriam friamente e sem temer um castigo na vida futura. Para parar o sangramento espiritual, o Cristianismo tomou emprestado o Limbo dos gregos e romanos como um temporário céu-invertido. O milênio prescrito passou, e ainda assim nenhuma evidência de Satã mostrou-se presente no horizonte. Os teólogos cristãos então teorizaram que Satã já estava na Terra, disseminando a destruição e prejudicando de maneiras sutis enquanto se preparava para seu novo ataque ao Céu.

Muitos Baali nascidos cristãos acreditam nessa teoria, e cometem atos de depravação na esperança de que Satã irá reconhecê-los. Enquanto a terrível reputação depositada nos Baali estiver bem representada, esse seguimento da linhagem será de longe um dos mais violentos e primitivos em atividade. De fato, esses auto-intitulados Satanistas são a principal razão dos Baali cultuarem demônios Cristãos eles certamente declaram suas ações muitas vezes em voz alta.



Terremotos, ondas gigantescas, tempestades de cinzas e uma torrente de fogo líquido arrasaram Knossos. Dizem que Shaitan morreu quando parte do labirinto desmoronou, interrompendo assim o ritual de invocação. Namtaru, novamente enterrado, voltou para seu sono intermitente. Ele estava muito fraco para acordar completamente, mas progrediu quando conheceu o mundo a sua volta. Ele ficou pouco tempo envolvido em sonhos.

Embora Nergal há muito tenha ido, seu legado não. Ocasionalmente outros “Shaitan” emergem, clamando ser o original. Na maioria dos casos, esse novo Shaitan reúne um pequeno grupo de seguidores antes que alguns Cainitas aos arredores os destruam. Invariavelmente, um “Shaitan” fraco reunirá um culto daqueles que o aceitam com um messias ou califa, então alimenta-se de devoção e sacrifícios até o momento de ser destruído, juntamente com seus seguidores.

A maioria dos Baali nomeiam os impostores como suicidas em busca de glória, e dizem que o verdadeiro retornará sem enfrentar oposições.

Nergal é também responsável pela familiaridade dos humanos com certos nomes de poder. Nergal aprendeu o verdadeiro nome de seu mestre antes de morrer, mas teve medo de compartilhar essa informação com qualquer pessoa. Ele, porém, revelou nomes secundários e mascarados para os humanos e alguns poucos Baali, também para enfraquecer o monopólio de conhecimento detido por Moloch. Estes nomes inferiores foram proveitosos o bastante para pedir presentes e confortos aos “demônios”. A prática desses rituais de nome verdadeiro espalharam-se dos Baali para outros Cainitas, eventualmente dando origem à prática do infernalismo.

A FRATURA DE CARTAGO

Com o colapso de Knossos Shaitan se foi, mas seu reinado vil continuou. Os Órfãos se perderam sem governo e controle, e perderam terreno para as religiões que se erguiam. Novas ordens criaram-se ao redor dos cultos monoteístas do Judaísmo, Mitraísmo e Zoroastrianismo. Os Órfãos reivindicaram sua entrada nestes cultos para corromper as crenças humanas, mas eles acabaram submissos a estes novos dogmas, apenas porque se encontravam sem direção e comando. Em essência, eles precisavam acreditar em algo mais ou pelo menos ter algo para discordar. Vendo isso, os Baali de Moloch viram como seus irmãos não tinham valor, e acabaram se transformando no gado que torturavam. Eles não sabiam mais quem ou o que cultuar.

Tendo se cansado de Tire, Berytus e Sidon, Moloch reuniu seus diferentes aliados e partiu para Cartago, ao norte da Costa Africana. Cartago era, séculos anteriores à chegada do Cristianismo, a jóia do Mediterrâneo. Ela era o poder principal dos oceanos e abastada além da compreensão. Era o parque de diversões perfeito para Moloch.

Os Baali reivindicaram as sombras de Cartago assim como os Brujah reivindicaram suas estruturas e populações. Não deixe os Brujah lhe contar de outra maneira quando você conversar com eles. Em seu desejo de construir algo maior que a Segunda Cidade de Caim, eles se uniram aos Baali. Para aumentar o poder nas cortes de Cartago, aumentar a riqueza pessoal ou aprimorar posturas dentro da cidade, jovens e velhos Brujah secretamente se igualam, suplicando à linhagem que melhore suas relações e os ajude imortalizando sua cidade. Devagar, deliberada e astuciosamente os Baali anularam os sentimentos Brujah, aumentando a brutalidade de suas ações. Foram os Baali que ensinaram aos Brujah como fazer carniçais com elefantes de guerra, já que estes animais faziam jornadas pelos alpes e causavam imensas destruições. Ficou mais fácil para esses “filósofos” Abraçar e drenar suas vítimas depois de convencer a todos que o fizeram pelo bem maior da cidade. Ah! Os Brujah negam isso agora, mas em Cartago Moloch elevou-se, se transformando em Ba'al-Hammon, um deus.

Troile sempre procurava um outro modo de sacrificar suas crianças para Moloch, e os membros e órgãos enchiam os poços Baali.

Enquanto Troile desprezava a presença dos Baali, ele e Moloch tinham um entendimento pessoal que enganavam testemunhas. Moloch suspeitava que Troile tinha um gosto especial por Diablerie, e o encorajava a isso. Por fim, Troile drenaria outros para diminuir seu desejo, dividindo seu banquete com seu amado Moloch.

Através dos séculos, ficou fácil para Moloch falar com Troile sobre suas realizações perversas. Ele começou a beber sangue Cainita quando os Matusalém Baali convenceu-o a sugar seus inimigos como uma lição, o que só piorou o desejo do Antediluviano. Troile então Abraçou vítimas simplesmente para drenar seu sangue. Algumas décadas antes disso, Troile começou a cuidar de rituais no poço de órgãos e observar como os Baali sacrificavam crianças em sua presença. Embora ele nunca tenha tomado parte nos rituais, ele observava silenciosamente. Moloch percebeu que Troile confiava em uma criança, Tanit, que ele trouxe para os rituais para ver se algum fragmento de sua consciência havia se perdido, depois de testemunhar tantas atrocidades. Mas nada havia se perdido. Os Baali celebraram a sucessiva queda de Troile, que não aconteceu até um século de amizade entre Moloch e o Antediluviano. Os dois se tornaram amantes em Laço de Sangue.

Quando Cartago finalmente caiu durante a Terceira Guerra Púnica, o sonho Brujah já estava morto. Troile sofreu o tipo de depressão silenciosa que eventualmente conduz ao triunfo da Besta, e assim suas próprias crianças o abandonaram. Na maioria das vezes eles fugiam envergonhados pelo que tinham feito em nome de Cartago, culpando os Baali e o exército Ventrue de Roma por sua fraqueza, óbvio. Os Baali apenas mostraram aos Brujah sua verdadeira face, nada mais.

Enquanto Troile lutava contra os Cainitas invasores que acompanhavam o exército romano, os Baali ficaram chocados ao ver Moloch lutando ao seu lado. O Laço de Sangue entre os dois obrigava Moloch a ir ao campo de batalha defender seu amor. Os Baali viram ambos caírem - retorcidos nos braços um do outro - dissolverem-se no chão. Os romanos, guiados por mestres Ventrue e Lasombra, experimentaram a terra e executaram rituais para evitar que outros Cainitas se elevassem novamente. Os Baali poderia ter intercedido, mas Moloch estava triste por sua própria fraqueza. Ele permitiu que outros tirassem vantagem dele, a despeito de sua posição e linhagem, e assim seu destino estava traçado.

Seguindo Cartago, os Brujah desprezavam os Baali com um vigor especial. Eles diziam que sua fúria incontrolável vem da perda de seus ideias, e que os Baali tinham culpa nisso. Isso é exatamente o que os Baali sabem: que os Brujah perderam seus ideias; não quando Cartago caiu, mas quando eles venderam seus princípios por poder e títulos. Bem no íntimo, os Brujah mais velhos sabem disso, e saber disso é uma maldição que carregarão consigo para sempre, para os Baali é um divertimento abrir mais e mais essa ferida.

O IMPÉRIO ROMANO E O MONOTEÍSMO

Levaram-se décadas, mas bem depois da queda de Cartago, os Baali sucessivamente se infiltraram em Roma. O grande número de Matusaléns competindo por poder na Cidade Eterna tornou impossível para a linhagem interagir em nível político não que eles não desejassem isso, mas haviam outros caminhos de influência. Cainitas se divertiam brincando de políticos, mas sem o apoio das novas religiões. Apenas quando a instituição deixou de ser um código ético para se tornar uma instituição, eles mostraram algum interesse em manipulá-la.

Nos séculos seguintes a queda de Cartago, Roma foi palco para diferentes crenças, que rivalizavam atenção e seguidores. A população há muito se cansara do velho panteão romano, e procuravam esclarecimentos e favores divinos vindos de outras fontes. O mais forte desses cultos foi o Ventrue Mithras. O Mitraísmo foi uma religião cujas doutrinas atraíam os militares, mas alguns deles acreditavam que escravos e mestres tinham direitos iguais. O Mitraísmo pregava obrigação moral, proibia o divórcio e exigia celibato. Era uma religião muito severa, mas possuía muitos acólitos entre a elite romana. Para os Baali, infelizmente, os Matusaléns da Ventrue Mithra e suas crias controlavam o culto com punhos de ferro, e resistiram a todos os atentados e infiltrações infernalistas. Os Baali poderiam nunca achar um modo para corroer essa religião de dentro para fora, então eles escolheram o outro caminho.

Enquanto o culto de Mithras controlava múltiplos templos em toda Roma, o Cristianismo se escondia nas catacumbas. Os Baali viram potencial em cultuar mártires, que ofereciam perdão ao invés de exigir raízes morais; dessa forma poderiam se posicionar na direção oposta aos Mitraístas. O Toreador Betsher e o Lasombra Montano também trabalharam para o crescimento cristão ter seu lugar ao sol, e assim a tentativa Ventrue de um novo e rígido culto estatal foi quebrado por uma improvável e desconhecida aliança.

Quando Roma tombou frente hordas germânicas, os Baali acreditaram que o Cristianismo havia dado seu último suspiro. A Trindade de Matusaléns que foram rumo ao oriente para forjar Constantinopla, entretanto, assegurou a sobrevivência parcial do reino oriental. Em verdade, os Baali estavam felizes o bastante em ver essa permanência, tamanha a facilidade em manipular e argumentar sobre doutrinas heréticas naqueles dias.

ASAS PESTILENTAS

No século VI, os Baali descobriram o quanto o legado de Shaitan ainda era perigoso. Embora os Setistas detivessem um profundo controle sobre o Egito, os Baali de lá escondiam-se nas sombras. Muitos foram seguidores de Shaitan que escaparam da destruição de Knossos, e o

primeiro entre eles foi Hay-Tau, uma criança de Shaitan famosa por ter aprendido algumas das habilidades de seu criador. Entretanto Hay-Tau era também um escravo Setita e foi responsável por ter traído seu próprio senhor em Knossos.

Shaitan seguia Namtaru, mas escondia o verdadeiro nome de seu senhor com muito cuidado. Sua cria, por outro lado, cultuava esse demônio pestilento em um de seus 36 outros nomes. Pelo Cristianismo esses nomes ficaram conhecidos como os Decani, os 36 espíritos da doença. Entretanto Hay-Tau precisaria ter aprendido mais que nomes corrompidos para fazer Namtaru acordar de seu descanso.

O único aviso de perigo que chegou aos Baali foi a destruição que irrompeu do Egito em 541 d.C., estendendo-se por Constantinopla -onde matou milhares- e cruzou a Europa, Britânia e finalmente Irlanda. A doença seguiu seu curso, matando o que poderia ser morto em toda Europa, resultando em uma devastação terrível. As coisas poderiam ter sido piores se não fossem os Cainitas -entre eles os Baali- que intervieram e destruíram vilas inteiras antes que os moradores infectados espalhassem ainda mais a doença. O esforço teve êxito, mesmo quando os Baali nas Ilhas Britânicas descobriram que os Nosferatu trabalhavam para Hay-Tau e espalharam a doença através do controle que o clã mantinha sobre os vermes.

O ancião Baali convocou o massacre contra os Baali egípcios e seus agentes, mas a linhagem careceu de unidade e força para iniciar uma guerra somente por si mesma, em terras Setitas. Esses Baali leais a visão de Moloch aguardavam pelo que eles pensavam ser o fim do mundo, enquanto seus pobres irmãos continuavam com seus atos “descuidados”. O fim, entretanto, nunca aconteceu e as Crianças restantes adormeceram. O ancião Baali finalmente supôs que Hay-Tau precisou de poder do seu senhor, e que não poderia despertar Namtaru apesar de seu imenso empenho. Infelizmente a linhagem perdeu a oportunidade de agir sobre a fraqueza de Hau-Tau. O Islã cresceu no leste, arremessando o Levante em um redemoinho e trazendo novos problemas para os Baali.

A NOITE DO PÃO E DO PERGAMINHO

No próximo aniversário do Islã, os Baali encararam a batalha em duas frentes. A primeira foi a profecia de Maomé sobre a guerra contra pagãos de Meca. Quando ninguém esperava que o homem-santo estereotipado sobressaísse, ele venceu duas batalhas seguidas, estando com a terceira praticamente ganha, ao mesmo tempo em que atraiu a atenção dos Baali. A cidade de Meca por si só, teria sido uma perda menor para os Baali, desde que sua única importância era Kaaba, um edifício onde seguidores adoravam muitas divindades pagãs. Porém a principal ameaça afirmada por Maomé era a impressionante unificação dos Assamitas sob o manto do profeta.

Muitos assassinos infernalistas que cultuavam demônios árabes fizeram de Meca seu lar, e se a cidade era regida por Maomé, e estando a cidade muito longe, os Assamitas seriam quase certamente destruídos por invasores.

Porém, levando em conta o tempo das notícias chegarem aos Baali, já era tarde demais. Meca já teria tombado perante Maomé, e os Assamitas islâmicos tinham capturados seus irmãos rebeldes. Infelizmente, essa não foi a gota d'água. Os assassinos confessaram sob tortura tudo o que sabiam sobre os Baali. Os Assamitas, agora unidos, usaram esse conhecimento para varrer da Arábia Félix e o Crescente Fértil, destruindo dúzias de ninhos em menos de uma semana. Eles também eliminaram as fortalezas Baali sob Bagdá, Yathrib, Acre e Sidon. Todos os Baali capturados foram amarrados de cabeça para baixo em caixas lacradas e deixados ao sol. Cada caixa tinha um pequeno furo pelo qual um raio de luz passava. Com o movimento do sol, o raio de luz percorreria todo o corpo do Baali, cortando-o ao meio como lâmina quente.

Depois de cada ataque, os Assamitas deixavam para trás sobras de pães ázimos com sua assinatura; um toque de arrogância talvez, mas antes de tudo um erro inútil e tolo. Atormentados pela caça e insulto, seis dos mais fortes ninhos Baali encontraram-se no poço de órgãos *Iblil-al-Akbar*, em Damasco, para realizar um ritual em oposição aos assassinos. O ritual levava meses para ser preparado, sendo que durante esse tempo os Baali capturaram dois Assamitas e mais de duzentos mortais. Cada vítima ingeria uma gota de sangue do assassino, depois os Baali os amarravam de cabeça para baixo e prendiam pesados anzóis em suas peles. O peso puxava o gancho, que vagarosamente retirava a pele dos mortais em agonia. Os Baali então coletavam o sangue que escorria das vítimas, o destilava por um processo alquímico e oferecia o elixir resultante para os Decani. Uma vez que o elixir recebia a benção dos Demônios Pestilentos, o mestre de ritual obrigava os dois Assamitas a se alimentarem daquela mistura, sendo em seguida sacrificados e jogados no poço de órgãos. Isso completava o pacto entre os Decani e os Baali, dessa forma amaldiçoando os Assamitas de Alamut.

Os Baali haviam decidido que caso fossem alvejados pelos assassinos, então todos os Cainitas seriam caçados também. De qualquer forma, esse era um preço alto, pois o ritual Baali aumentou o desejo por sangue dos Assamitas, transformando seu rotineiro ritual do Amaranthe num insaciável desejo de consumo. Os Assamitas tentaram esconder suas ações por trás de mentiras filosóficas, clamando seu desejo de tornarem-se unidos com Caim suprindo sua fome, mas esse raciocínio foi uma distorção da verdade. Os Assassinos continuavam famintos após se alimentarem, herdando deles o medo e ódio pelos outros clãs, principalmente aqueles que tinham uma guerra contra os Baali.

A segunda razão do conflito com os Baali envolvia a sede de conhecimento do Islã.

A despeito dos esforços anteriores de Moloch, alguns poucos Baali fracassavam no caminho ou descobriam conhecimento bem oculto. Cainitas imaturos inesperadamente passaram seus formidáveis conhecimentos para outros, e assim como a praga de Hay-Tau, isso disseminou.

O maior inimigo dos Baali foi o Islã. Eles inicialmente ignoraram esse culto, rebaixando-os como uma religião tribal, mas as tribos rapidamente se uniram e se transformaram em nação. Uma nação que invadiu outras e se transformou em império. Repentina e horrivelmente, a religião que havia inspirado uma ótima máquina guerreira também servia para reviver o conhecimento do mundo antigo. Bagdá virou um centro de aprendizado. Escribas da “Casa da Sabedoria” de Bagdá traduziam textos gregos, hebraicos, sânscritos, cópticos e aramaicos para arábico.

Para piorar as coisas para os Baali, os Sarracenos adquiriram a arte de fazer papel dos chineses na Batalha de Talas. Com tradutores trabalhando da Catalunha Islâmica e Córdoba em *al-Andalus*, textos antigos escritos em latim por um médium qualquer. Até aquele momento, a maior livreria da Europa, da Rua da Amargura (St. Gall), possuía apenas 36 volumes. Um nobre pagava cerca de 120 acres de terras por uma cópia do *Livro das Horas*. Com as cortes e escribas de Córdoba trabalhando, o conhecimento se tornava amplamente disponível para os mortais estudados. Rapidamente novos grimórios apareceram, fazendo a compilação de conhecimento do mundo antigo e nomes de poder disponíveis a qualquer um que pudesse lê-los. *O Picatrix*, *o Livro do Conhecimento*, *a Espada de Moisés*, *a Chave de Salomão*, *Sepher Raziel* e *Lemegeton*, todos inundados na Europa, estavam corretamente traduzidos e relativamente baratos. Famosos nomes de poder e rituais de invocação poderiam ser encontrados nestes tomos, expostos a qualquer um ou criptografados em códigos ou cifrados em números.

Para o horror dos Baali, eles descobriram que um dos dois nomes verdadeiros constava de forma exata em um livro. Repentinamente, o conhecimento que eles procuraram manter longe de mãos mundanas estava perante olhos *mortais*. Os Baali inferiores tiraram proveito desse feito, pois acreditavam que espalhavam o mal, mas de fato eles apenas enfraqueciam o poder principal da linhagem.

AS TREVAS PESTILENTAS

Os problemas com os Assamitas anunciaram o agravamento dos problemas da linhagem. Quando os anciões da linhagem trataram com os de Alamut, os jovens Baali lutaram pela aquisição de Chorazim, o primeiro trono de Shaitan. O palácio das sombras continuou escondido no norte da Gália; foi uma cidade fantasma fadada a destruição, logo após Knossos. Entretanto muitos seguidores de Shaitan profetizaram que os descobridores da “cidade baixa” de Chorazin e dos seus segredos, governaria a linhagem.

Somente essa promessa já era suficiente para enviar caçadores de tesouros para dentro destas ruínas, obtendo resultados previsíveis. Muitos nunca descobriram a entrada para a cidade baixa, enquanto outros desapareceram e nunca retornaram.

No século XI, um Baali chamado Azaneal encontrou textos contando a história do portão de Chorazin, que foi escondida nas sombras. Os Baali decidiram que essa charada ditou sua maldição de combate. Claramente o único jeito de explorar as sombras de Chorazin era usar os mestres das trevas, os Lasombra. Depois de um século de procura por infernalistas Lasombra, Azaneal conheceu e formou uma aliança com anjos membros de congressos de bruxas (ver **Libellus Sanguinis I: Masters of the State**) em Valência.

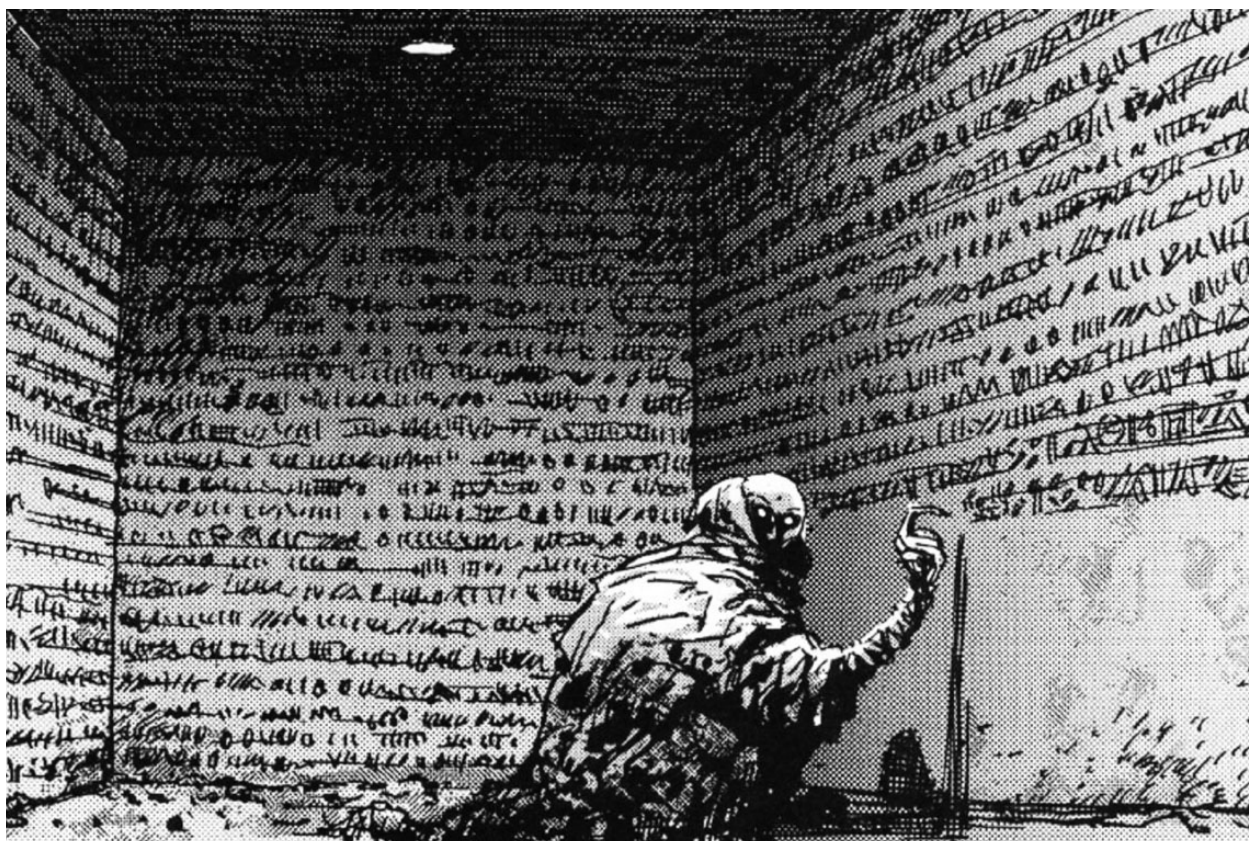
Shaitan havia realmente escondido o portão para a cidade baixa de Chorazin com sombras escuras, e os anjos o abriram. O que eles descobriram foi uma cidade enterrada sob Chorazin, construída por profundas escavações que descobriram o corpo de Namtaru séculos atrás. A cidade, superando as defesas de muitos membros, mantinha segredos e sabedoria que teriam degenerado a mente de Salomão. O maior entre os mistérios era o poço santificado onde Namtaru dormira por séculos. Durante seu descanso intermitente, a Criança teria arranhado símbolos e palavras nas paredes de pedra de sua tumba. O manuscrito assim criado continha tanto poder que não podia esperar para ser lido, e simplesmente invadiu as mentes de todos os presentes. O novo conhecimento destruiu o que restava das almas de Azaneal e seus acompanhantes, transformando-os em pouco mais do que cascas repletas de sombras de Chorazin.

Um desejo por sangue, talvez para preencher o vazio de suas almas, e uma cobiça para serem os únicos herdeiros das riquezas de Chorazin, superaram o autocontrole dos intrépidos exploradores. Eles tombaram um após o outro, tomados por uma fúria bestial.

Somente Azaneal sobreviveu àquela noite, ainda que mudado. Ele continuava sendo um Baali, mas munido de um profundo entendimento sobre as sombras de sua própria alma e as doutrinas dos membros angélicos que guiaram suas ações. Azaneal fez de Chorazin seu lar, e desejava Abraçar Baali leais apenas a ele. Com um grupo principal de ajudantes, Azaneal anunciou seu total controle sobre Chorazin, e que os Baali se unissem sob sua bandeira. Muitos jovens membros da linhagem uniram-se a ele (todas as crianças de Azaneal eram estéreis), mas outros antigos Baali ignoraram seu chamado. Azaneal revisou seu ponto de vista e declarou guerra, atacando muitos ninhos de respeito em todo o Leste. Pela primeira vez desde as ofensivas manipulações heréticas (onde Shaitan e os Baali declararam abertamente terem opiniões opostas), ocorreu uma luta que marcou o fim dos tempos, de acordo com mais de um profeta amaldiçoado.

UM NEGÓCIO ADVERSÁRIO

Esta é a situação em que nos encontramos agora. É tarde demais para impedir que as manchas do conhecimento alcancem os mais distantes lugares da Europa, mas ainda é cedo para punir o culpado. Com os Assamitas e a guerra de Azaneal no Leste, muitos Baali têm fugido para a Europa.



LIVRO DO CLÃ: BAALI

Os anciões Baali procuram por ninhos enquanto recém-chegados estão à vontade com o mundo cristão para construir novos ninhos pelos reinos dos Francos. Sobreviventes dos antigos subordinados encontram os ninhos que podem, eliminando os perigos por si próprios e denunciando os clãs locais que restaram. Frequentemente essa tática de sacrificar os jovens e tolos sacia o desejo de sangue dos clãs pelos Baali; os outros

ficarão em paz quando os outros Cainitas voltarem para seus lares, satisfeitos por estarem “salvos” dos perigosos Baali. Ainda assim, os mais antigos da linhagem precisam ter cuidado, pois ainda existem aqueles que se lembram dos Baali mesopotâmios, ou que tem ouvido de seus senhores histórias sobre Mashkan-shapir e Knossos. Azaneal é também citado por ter enviado dois generais à Europa para recrutar novos Baali e aliados infernalistas.



FIM DE JOGO

Sombras engatinham nos limites das câmaras e trevas são deixadas fora de casa. Somente uma parte do chão de pedra era visível com aquela luz fosca, naquela superfície coberta com manchas marrons. Moscas e vespas se arrastavam nas paredes e sobre o chão, agindo em conjunto sobre sangue seco. Suas asas batiam incessantemente no calmo e silencioso ambiente. Apenas aguardando.

Parado com uma lanterna em sua mão, o rapaz se lembrava. Sobre ele, Jonathan estava enforcado com uma grossa corrente presa ao teto; intrincadas costuras cobriam seu corpo nu. Jonathan gritava, como ele gritara noite após noite, mas os sons não saíam por sua garganta seca. Seus ouvidos foram arrancados e lançados no óleo em chamas. Contudo o garoto havia colocado um tampão em cada orelha e Jonathan agora passava seu tempo ouvindo os segredos que uma mosca lhe contava. A outra mosca o ignorava e andava sobre sua cera de ouvido.

O garoto observava impassível como Jonathan vomitava quando sufocado. Uma mosca voava sobre uma oleosa mistura de saliva e sangue, que havia saído de seus lábios rachados. Muito mais se seguiu. Jonathan não viveria muito mais, mesmo se as moscas saíssem de sua garganta; seu pescoço inchado e seus olhos esbugalhados em um pânico silencioso. Ele se contorceu na corrente como um peixe fígado, se retorcendo em agonia como o inseto que saía de dentro dele. O rapaz acenou com sua cabeça, em aprovação e se foi. O enxame emergiria da crisálida desse humano sem sua ajuda, e o rapaz precisava vigiar outros anfitriões mortais durante esse tempo, a temporada de armazenamento. Era hora de despertar para as trevas.





Capítulo Três: Descendo as Trevas

Eu mandei três retornarem e modificarem teu estado;
Tu agiste muito mal cuidando de mim.
Vá, e retorne com um velho eremita Franciscano; Esse
aspecto sagrado se transforma numa besta demoníaca.
— Christopher Marlowe, Doutor Faustus.

Os Vaali estão entre os últimos sábios
Cainitas no Mundo das Trevas Medieval,
apesar de sua terrível curiosidade e especulação a
outros Cainitas. Os objetivos Vaali são, no fim
das contas, mistérios para observadores.
Qualquer um que bisbilhote será destruído pela
linhagem ou incluído pela mesma.

EXERCITO DAS TREVAS

A precária posição dos Baali os obrigou a escolher sua progênie com mais cuidado do que qualquer outra civilização Cainita. A maioria dos recrutados pela linhagem foi inicialmente rejeitada por outros clãs (conversão sendo vista como o maior tributo possível diante de seu líder), mas essa prática agora é diferente, sem dúvida devido ao maior cuidado com o qual Cainitas escolhem suas crias nestes dias. Fledglings, o príncipe geral, está agora cuidadosamente abraçando os mortais de altos níveis intelectuais e espirituais: escribas, eruditos, professores. Meretrizes, soldados e artesãos estão sendo escolhidos menos freqüentemente, e apenas quando a situação pede seus talentos em especial.

Não há exceção à tradição da seleção meticulosa. Acima de tudo, os Baali estão atraindo aqueles possuidores da mais firme e sincera fé religiosa. Eles não possuem limites para seduzir, forçar, lisonjear ou corromper indivíduos para sua causa. Será que esse fascínio vem de simples sadismo ou uma obsessão parecida com aquela das moscas pela chama? Nenhum deles pode dizer.

POÇOS DE ORGÃOS E A GÊNESE

Os Baali são de uma linhagem dividida por diferentes religiões e filosofias, contudo uma prática que segue constante é a criação e uso da carne como principal forma de consagrar o solo.

Na criação de um novo templo, os Baali constroem um poço para estocar corpos desmembrados e vísceras arrancadas de suas vítimas. Esses poços aumentaram muito ao longo

do tempo e pode variar de um pequeno furo no solo até um tanque subterrâneo. Os “abatedouros” mais conhecidos são: o Poço Ashurite, localizado sob as ruínas de Ashur; o Iblial-Akbar, abaixo da antiga Damasco e a “Boca do Inferno” sobre o Dark Magister. Sendo este último um navio pirata mouro cujo interior está repleto com dois séculos de corpos. Mantido por uma tripulação Baali e corsários infernalistas Lasombra, o Dark Magister segue pela costa do Mediterrâneo. Os rumores mais freqüentes dizem que o navio atraca ao longo da costa da África do Norte, possivelmente próximo a Trípoli.

Alguns Baali se apegam tanto a essa tradição que usam “poços de órgãos” para abraçar sua progênie. O senhor rasga seu próprio pulso e derrama seu sangue em um coração humano cortado. Esse “vasilhame de sangue” é então colocado no centro do poço ou no fundo, dependendo do tamanho. O senhor então suga seu escravo até próximo a morte, quando o mortal enfraquecido precisa rastejar até o coração. Uma vez lá, ele pode se deleitar e se transformar em um vampiro. Caso ele falhe, ele será mais um dos que preenchem o poço como uma lição para seus sucessores.

Esse teste é usado tanto como um ritual como para um teste de seleção. Os Baali somente abraçam os mais fortes ou determinados a viver. O ato de procurar pelo coração é importante para a linhagem, mas a ação de devorá-lo é muito mais significativa.



LIVRO DO CLÃ: BAALI

Por comer o coração e conseguir o sangue contido no mesmo, o novo Baali Abraça a si mesmo através da força de vontade. Mais do que forçar um Beijo, fazendo do novo Cainita uma vítima, os Baali preferem auxiliar aqueles que podem agarrar o Abraço por vontade própria.

ABRACANDO A MORTE

Ocasionalmente os Baali caçam membros de outros clãs, obrigando-os a cultuar seu mestre negro. Alguns iniciados são re-Abraçados por um Baali num horrendo ritual. O iniciado é drenado completamente por um Baali mestre-de-ninho, que então permite ao pseudo-neófito recapturar seu próprio sangue drenando-o. Embora essa prática bizarra não exatamente re-execute o Abraço, ela impõe uma forte marca Baali no iniciado. Para mais informações sobre essas criaturas, ver a Qualidade: Apóstata na página 44.

O VENTRE DA FERA

Como muitas outras criaturas imortais, os Baali aparentemente se sentem atraídos para lugares antigos. Eles costumam fazer seus refúgios em igrejas e templos há muito abandonados, ruínas cobertas pela vegetação, cavernas subterrâneas, catacumbas labirínticas e lugares esquecidos. Quase certamente, o lugar terá uma importância quase religiosa como se as criaturas fossem atraídas para o interior daquilo que mais desprezam.

Dizem que nenhum Baali pode demorar-se em um lugar por muito tempo sem dar falsos conselhos sobre sua identidade ou verdadeiros mestres. Seria isso causado por uma crise de sanidade? Revelações sobre coisas incompreensíveis fora do mundo mortal? Uma maldição jogada sobre toda a linhagem? Ou algo mais complexo? Ninguém sabe ao certo. De qualquer forma os clãs mais pessimistas acham que os Baali simplesmente desejam espalhar sua mácula o mais longe possível.

Seja qual for o caso, um lugar muito longe e muito visitado por seguidores dos Baali tendem a acumular certas criaturas. Elaboradas esculturas aparecem em rochedos, além de dentro e ao redor de cavernas abandonadas. Fragmentos de conversas em línguas estranhas e antiqüíssimas foram ouvidas por transeuntes.

Deformidades horríveis são vistas no gado da região, além de um elevado número de crianças que já nascem mortas. O leite coalha durante a noite e pessoas não prosperam. Quanto mais tempo um Baali ficar no local, mais sinais de sua pestilência virão à tona.

Ainda que algumas ocorrências sejam ditas por homens “instruídos” e mulheres supersticiosas, elas servem como um aviso que eles (ocultistas, Tremere, dispersos caçadores de bruxas que se tornarão a Inquisição) estão cientes de algumas coisas significantes.



DESCENDO AS TREVAS

HIERARQUIA DO CLÃ

Pela maioria esmagadora dos Baali ter uma ideologia dividida, eles possuem uma organização não muito rígida. Essa estrutura informal é uma necessidade tão fundamental e sólida como suas tradições e nenhum Baali as quebra sem uma boa causa. Apesar de tudo, tanto o mundo mortal quanto o imortal detesta os Baali e um membro solitário dessa linhagem raramente suporta essa tempestade por muito tempo.

Acima de tudo, claro, existem aqueles chamados Ba'al ("Lorde"), que se sentam no topo do panteão venerado pelos Baali. Embora sejam conhecidos por seus seguidores por possuírem milhares de faces e milhares de nomes, essas faces e esses nomes são quase exclusivamente masculinos. Sub-seitas devotas de outras divindades (como os Astarte, uma vez considerado o semblante materno do Baal-Paterno) são dadas como mortas, apesar de nenhum Baali admitir a existência de seitas semelhantes, e ninguém que saiba é voluntário para passar essa informação.

Sob a bandeira de Ba'al eles obedeceram a um pequeno número de monstruosidades criaturas lendárias, parecidas com o senhor da doença Decani, seres sem nome, com a sanidade arruinada, disformes materializações caóticas e outras coisas do pesadelo. Esses são os mestres mais comumente venerados pelos Baali apesar de todos verem Ba'al como o principal entre seus poderosos líderes. De fato, muitos temem a possibilidade de ouvirem um nome verdadeiro, ainda mais de encarar a presença sobrenatural de uma das Crianças. Muitos Baali, por si mesmos, serviriam eternamente satisfeitos uma ou mais Crianças, na esperança de serem recompensadas com um favor eventual. Nem todos seguem esse caminho, e mesmo até o mais terrível Baali refere-se a esses seres como "demônios". Fazer isso garante segurança e menos terror para eles.

Esses poucos Cainitas a quem são concedidas (ou impostas) a comunhão direta com o Mestre adormecido, todavia, são exaltados como avatares na Terra o maior entre os maiores, como se chamava. No leste, esses enviados e profetas são chamados "shaitan" (depois o primeiro sob seu comando é nomeado "demônio", perversão da mensagem original "aquele que vê"). Estes ministros sustentam o símbolo de seus pais como uma marca divina, mostrando-o a todos os observadores. Às vezes, algumas figuras lendárias pareciam não ter os pés no chão, exceto quando iriam satisfazer os desejos de seu Pai.

Inferior a shaitan, o que já havia sido um ancestral de uma cultura rígida e formal, tinha desmoronado na época feudal.

Alguns poucos Anciões ainda existiam, e eles observavam e reforçavam os modos antigos. Todavia, eles eram uma minoria em extinção. Nas noites mais escuras, os Baali restantes uniam-se aos outros em convenções de cinco a doze membros, dispersos pela Europa e terras estrangeiras.

LIVRO DO CLÃ: BAALI

MEU BEIJO

Lembro-me de olhar horrorizado para meu senhor, uma Chocadeira, dando a luz ao enxame. Eles destruíram seu caminho até a superfície de sua pele, rasgando sua prisão de carne. Cada um emergia vagarosamente, gordos graças a seu sangue. Ele pegou um punhado deles e os amassou. Seu sangue vermelho escuro gotejando por entre seus dedos enquanto bebia minha vida, então meu senhor forçou a entrada de sua ninhada agonizante para dentro de minha boca. Então eu morri, recolhendo o sangue que o Enxame punha para fora. Esse é o ritual pelo qual nós passaremos esta noite; adote o máximo de sabedoria que puder dessa história.

Os Avatares do Enxame são os únicos Cainitas aptos para passar o Beijo desse modo.

Contudo, enquanto uma Chocadeira pode carregar milhares de monstruosidades vivas dentro dela, os insetos precisam se abrigar em humanos vivos para se reproduzirem. O ciclo de incubação geralmente dura de 2 a 4 semanas, quando todos os recém-nascidos saem de seu hospedeiro mordendo-o, encontrando sua Chocadeira e fixando moradia em sua carne. O

processo, obviamente, é sempre fatal para o hospedeiro.

Chocadeiras Abraçam num horário ditado por seus inquilinos. Quando um Enxame alcança o tamanho máximo dentro da Chocadeira, ela irá procurar um entre os sete discípulos para infectá-lo com suas crianças. Todos eles, assumindo que sobrevivam ao Beijo, eventualmente se transformarão em hospedeiros do Enxame, passando a ser sua propriedade.

Dois ou três insetos chocados, alimentados com o sangue de sua Chocadeira (vale lembrar que Cainitas de qualquer sexo podem servir como Chocadeiras), contêm sangue suficiente para criar carniçais humanos ou amarrar um Cainita em Laço de Sangue. É dito entre os Baali que foi usando o Enxame dessa maneira que Nergal conhecido como Shaitan transformou todos os D'habil durante os séculos.

Ocasionalmente um renomado membro da linhagem acumulava um grande número de seguidores, então iniciava um encontro ou alguma cruzada especial em nome de shaitan (todos os tenentes eram conhecidos como al'shaitan), confusas navegações políticas ou repetitivas demonstrações de força bruta, sendo que revoltas eram relativamente raras. De modo geral, os Baali não se importavam ao rebaixarem-se aos mestres e mestrizes de convenções, trabalhando como escravos em uma sinistra tapeçaria para concluir o objetivo de seus mestres.



NÚMEROS DA BESTA

Como foi dito anteriormente, há muitas entidades que os Baali chamam Ba'al por terem opiniões parecidas. Abaixo estão algumas mais conhecidas, ou melhor, nefastas.

O DESTRUIDOR

As ruas das cidades transbordam com corpos mortos pela praga. Campos estão desocupados pelo sangue de tantas batalhas. Este mundo caminha para o esquecimento a cada instante.

Liberte-me, se você puder, e retornarei para o lado de meus mestres, antecipando o fim de tudo.

Destrua-me se puder, e minha essência tomará conta de muitos outros, fluindo em fendas desconhecidas que nós temos aberto em seu mundo. Em alguns acontecimentos, será difícil para você continuar realmente muito difícil sabendo do que você agora sabe.

Nós já vencemos.

Aqueles que veneram Ba'al, conhecido como o Destruidor, procuram o fim de todas as coisas, até que seus mestres entrem no mundo e o refaçam.

Como era seu objetivo no palácio de Knossos, eles continuam tendo seu objetivo nos labirintos escuros e catacumbas, onde eles permanecem escondidos nas trevas.

Eles não buscam por devassos matadores de inocentes, preferindo herdar o legado de caos incessante, e concedendo um direito de nascença para o próximo círculo do esquecimento.

Muitos dentre a linhagem Baali que merecem o estereótipo "cultistas sedentos de sangue" pelo qual são freqüentemente identificados são "Servos do Vazio", como se auto-denominam.

Discípulos militantes da última destruição, eles tem estado por trás de várias fabricações e lendas sobre infernalistas depravados e cultuadores do demônio.

De fato, para dar boas-vindas aos Mestres venerados, eles se engajam em ritos obscenos e cerimônias, e sempre reúnem grandes exércitos de mortais, monstros ou o que for, na tentativa de esmagar cidades inteiras como sacrifício. Essa devoção intensa, infelizmente, sempre acaba em ódio e desejo por sangue.

Nos séculos recentes, muitos desses devotos tem perdido de vista seus objetivos, e estão sendo muito confundidos com as chamadas hordas de Satã, diabolistas e outros conceitos infernais do Ocidente.

A maioria desses sectaristas corrompidos tem virado seus olhos na direção de glórias adormecidas sob cidades como Chorazin.

DESCENDO AS TREVAS

O LABRYS

Use este medalhão quando você cumprimentar seu irmão. Isto é Labrys. Em Creta, havia uma bandeira da Casa do Duplo Machado, mais conhecida pelo símbolo de Minoam para o Labirinto, representando o chifre da cabeça de Ba'al, que golpeava como um trovão e rachava os crânios de nossos inimigos. É também a arma com que destruiremos a barreira do divino. Há poder contido nestes símbolos, para aqueles que usarem e escolherem se tornarem lobos, não ovelhas; aos vitoriosos, e não vítimas. Outros Cainitas esqueceram esse significado, então você pode usar isso na presença deles, sem medo de represálias. Para qualquer lugar que você olhe, achará o emblema do Duplo Machado, agora que seus irmãos estão próximos.



O CELESTIAL

Deixe-me colocar a questão de uma maneira diferente para você, uma mais adequada a sua educação: "Oh, Lorde! Será bom para ti tyrannizar, que vossa senhoria despreze o trabalho de tuas mãos, e brilhe abaixo do conselho dos mal intencionados". Essas são palavras de Jó, palavras de um homem desapontado, inocente, agonizante, próximo à morte. Essas são suas palavras, arremessadas em suplício num criador benigno que considera a si mesmo acima de julgamentos. Essas são palavras de um homem cego, expressando o tempo que gastou em servidão cega, nada superior a um cão.

Muitos Baali insistem que sábios como Salomão, tirando enfeites místicos, serviam todos aos mesmos mestres poderosos acima de serafins, Céu e Inferno, acima até mesmo de coisas insignificantes como distinções entre "bem" e "mal". Acima destes seres, em um lugar inatingível, seu criador governa, sem nome, uma entidade onipotente ligada ao YHWH ou Tetragrammaton.

Seguindo os passos de seus predecessores e culturas originais, estudiosos angelicais (e demoníacos) aproveitam o milênio para compilar encantos e círculos, ligando seres de outro mundo a suas vontades. Esses Baali nem sempre fazem sua presença conhecida em meio às batalhas pelo poder Cainita, semelhantes preocupações não os interessam. Eles estão mais concentrados em adquirir o máximo de conhecimento possível em seu curto período de vida tendo como objetivo final usar esse conhecimento para alcançar a divindade.

Algumas raras vezes, uma criatura (ou, mais freqüentemente, seus indivíduos reunidos) emerge de lugares ermos para adquirir bugigangas e grimoires que seu círculo ainda não possuía.

Esses idólatras "Celestiais", com seus milhares de nomes, credos e magias, estão entre os Baali mais difíceis de seres identificados, ainda mais capturados. Eles não reconhecem uma divindade ou panteão em comum; nomes como esses são conhecidos por terem poder nas mãos daqueles considerados informados (ou indiscretos). Celestiais são sempre encontrados juntos com mortais e Cainitas ocultistas (incluindo Capadócius e Tremere), muitos desses tendo crenças e teorias em comum partes diferentes de uma união profana.

O ENXAME

Vocês olharam para nós e viram demônios e monstros. Eu olhei para você e não vi nada além de ferramentas, um vaso cheio de verminoses, mulas para um poder maior. Nosso é o útero negro de onde todos saem e para onde todos retornarão. Nossa é a visão perdida e recuperada através dos olhos das moscas. E nosso é o coral cujas vozes silenciam os sonhos de dor e morte.

Alguns Baali dizem ouvir as sirenes de seus mestres muito mais claramente que o restante de seus irmãos. Para eles, o mundo move-se em uma sinfonia secreta, a melodia que tem sido dita por alguns dos mais velhos habitantes da Terra os insetos.

Avatares do Enxame (que por sua ideologia não admitem nenhum dos conceitos Cainitas sobre procriação e geração) reivindicam eternamente por um princípio unificado.

Seu único intento é a perpetuação do enxame de onde eles vieram e a promulgação dos sons que dele saem. Para esse fim, os insectóides empregam prisioneiros mortais como grotescas "coisas de carne" para suas larvas, desafiando os conceitos tradicionais de morte através do culto de gigantescos poços de órgãos e se reúnem em grandes colméias subterrâneas o melhor modo para aperfeiçoar a unidade do grupo.

Ironicamente, estes servos zangões a serviço de seu criador, que é rei, rainha, mãe, pai e protetor para cada um deles estão entre os mais tolerantes Baali, por trabalharem com o objetivo de unificar todas as visões que se encontram em oposição. Deles são as partes mais fortes do todo.

Deles são os segredos que continuam adormecidos desde o nascimento do mundo. E deles é a maior ressurreição que proclamará o retorno da escuridão, sob um céu enegrecido por bilhões de asas batendo.



O MISTÉRIO

Suas criaturas são meras personificações da contradição. Superficiais e vazias a respeito da natureza do amor e com o perdão fluindo inocentemente de suas bocas, como doces fluidos de uma ferida aberta e ao mesmo tempo você mata, aleija, rouca e confia em si mesmo numa eterna e tola cruzada em busca da verdade.

Outros perguntam: de qual poço imortal nos erguemos? Qual é nossa intenção? Para onde iremos quando tudo chegar ao fim? Caminhe comigo e certamente nós descobriremos a resposta.

Os rostos das Crianças não são conhecidos, ao menos os “originais”, mas estudantes desse enigma existencial já tiveram uma longa convivência entre os humanos. O mesmo vale para os filósofos vampiros de instinto primário, especialmente os Baali. Por todo o tempo que a linhagem existe, certamente esses membros tem perseguido o Porquê.

Os Baali mais devotos dessa questão são criaturas alienígenas, que têm virado sua atenção fortemente para longe das pequenas preocupações sociais, solidariedade e sempre sobrevivente na contemplação dos mistérios de seus mestres. Deles são os segredos sobre o centro de nossa existência, charadas que contagiam nosso universo desde o princípio dos tempos. Alguns anciões tem abandonado tudo que é pequeno e temporário numa busca obcecada pela resposta definitiva, e não deixarão nada entrar em seu caminho nem que para isso tenham de partir o mundo ao meio.

Guiados por motivações nunca compreendidas por completo, esses “Filhos do Enigma” reparam em coisas que para outros não tem importância. Realmente, alguns jovens Baali dizem que esses eruditos são mais Capadóciós que Baali. Eles apreciam o nada tanto quanto o esclarecem porém entre eles existem opiniões divergentes e ter sucesso num ferrenho debate intelectual sobre assuntos sem importância alguma. Uma convenção de Filhos do Enigma pode se reunir para planejar um ritual de sacrifício em uma noite, concentrar sua atenção na corrupção sacerdotal na próxima, e então abandonar ambas preocupações no interesse de argumentar as implicações de algumas obscuras profecias Sumérias. Com a irregularidade como companheira, os Filhos podem deter o último triunfo da linhagem ou eles podem ser inúteis tolos iludidos.

A MULTIDÃO

Alguns poucos que tem ouvido mais que histórias antigas sobre os Baali, acreditam que a disputa mortal enraizada em filosofias individuais (e incompatíveis), práticas e divisões políticas são a única razão para os Baali não terem triunfado. Quanto mais gastam energia no conflito interno, menos tem para usar para tentar invocar o demiurge universal.

A despeito de seu fervor e fanatismo, está claro que uma divisão fundamental de ideologia e prática se chocam no íntimo desses praticantes perversos, levando-os a batalhas viciosas entre os ninhos e até mesmo uma traição ocasional da estranha escola infernal para os caçadores de bruxas mortais.

DESCENDO AS TREVAS

SANGUE E SOMBRAS: O LEGADO DE AZANEAL

Desde que o canto parou, as cavernas se encontram embaladas pelo silêncio. A primeira obrigação é passada aos iniciados vendados na assembléia: passar pela fogueira e cruzar toda a caverna, onde as sombras dos observadores dançam e brincam contra a parede escura.

Retirando uma adaga curva de seu cinturão, o sumo-sacerdote leva a lâmina de encontro ao seu pálido antebraço e o corta profundamente, até que a luz possa iluminar os ossos. O sangue desce livremente pelo braço do sacerdote. Dois acólitos seguram a cabeça do prisioneiro virada para cima, recebendo as gotas de sangue em suas faces.

E os iniciados gritam...

Existem aqueles entre a progênie Lasombra cujo foco nas trevas se transforma numa obsessão. Esses adoradores do demônio são chamados de angellis ater, ou “anjos negros” (veja **Libellus Sanguinus I: Masters of the State**).

A particularidade que esses infernalistas herdaram dos Baali não é conhecida, mas a aliança profana tem comprovado ser forte através das décadas. As doze Crianças de Azaneal e seus discípulos demonstraram um domínio sobre as trevas que pensava-se ser direito de nascença dos Magistrados. Ao mesmo tempo, a corte de Philip da Swabia e o Papa Inocência III são conhecidos por terem fortes laços com os manipuladores Lasombra, alguns podendo até ser agentes infernalistas. E há boatos de que o próprio Monçada consorciou secretamente em sua catedral com seres sobrenaturais e anjos com asas de aço. Mas pobre daquele que acusar o Arcebispo de qualquer coisa além de detentor de uma fé perfeita.

Jogadores e Mestres podem desejar introduzir os Baali de Azaneal em suas Crônicas.

Para essas criaturas Tenebrosidade pode substituir Daimoinon ou Presença. Baali Azaneal, mais que quaisquer outros, são vassalos desalmados fantoches vagabundando pelo mundo a serviço de seus mestres diabólicos. Alguns, como o próprio Azaneal, retêm algum nível de livre arbítrio, mas seu sangue está fraco todas as suas crias são estéreis e não podem passar a maldição de Caim.





APOSTÁLIA E ABSOLVIÇÃO

A tendência pela exploração e veneração do vil e inominável pelos Baali é tão parte de sua lenda como seu medo e revolução quando confrontados com o superior e o virtuoso. É cogitado que o conhecimento mais antigo popularizado na Europa concernente a Cainitas e crucifixos de madeira derivem de algum modo da ninhada Baali, cujas reações a orações, parafernália religiosa e todas as coisas sagradas são nada menos que extremas.

Essa dualidade se torna curiosa, no entanto, na luz da tradicional prática e preferência Baali.

A grande maioria dos Baali não reconhece publicamente outros tipos de fé que não sejam seus próprios, muito menos atribuem qualquer crédito a elas. Como, sendo assim, que esses mesmos Cainitas fogem em terror para proteger suas não-vidas quando confrontados com um crucifixo ou um texto religioso de um verdadeiro crente? E o que explica o fascínio (e a associação histórica) dos Baali com aqueles que vestem hábito?

Os próprios Baali estão loucos para resolver esse dilema metafísico. Muitos desses, normalmente os mais jovens e cautelosos, consideram a “Fé Verdadeira” como potencial interno mal aproveitado. Os Senhores Baali vêem esses poderosos e raros indivíduos como os maiores merecedores da subversão e do Abraço, pelo mérito de suas excepcionais qualidades. Mas ambos os lados evitam uma aproximação que possa responder essa pergunta.

Os mais antigos e versados Baali tomam um rumo mais metafísico. Quando questionados sobre isso, eles apontam para a existência de poderes além de sua compreensão, e a habilidade da “fé” é um desses poderes. Todavia, aqueles da linhagem que acreditam em heresias, continuam acreditando em si próprios. Sugerir a existência de um ser ainda mais poderoso que o patrono da linhagem ameaça as fundações do culto...

BAALI E OS INFERNAIS

Os Baali são freqüentemente designados como servos de Satã pelos cristãos dominantes na Europa. Em uma única avaliação com o patrono dos Baali sendo reduzido a apenas mais uma manifestação de Lúcifer suas amarras de sangue não são nada mais que congressos, e seus poderes nada mais que marcas da Besta. Assim como as tolices do egocentrismo. Na verdade, os Cainitas europeus e da Ásia Menor poderiam mais estar se auto-iludindo... ou em maior perigo de semelhante auto-decepção.

Se isso for verdade, com a virada do milênio, muitos dos servos ficarão preocupados (alguns diriam obcecados) com a fé cristã, sempre indo tão longe ao se incorporarem no seu próprio sistema de crenças. Por outro lado, essa é uma difícil prática unilateral. Pelo curso da história humana, muitos outros têm cultuado seus patronos em círculos de poder semelhantes, como Anu, Dagon, Hécate, Loki e centenas de outros, assim como o número

de entidades tão estranhas e diferentes de tudo que as civilizações se lembram.

O arquétipo “adorador do demônio”, contudo, combina com os Baali. Muitos se cercam de mortais proeminentes e pretensos cultistas ou infernalistas. (Veja **Dark Ages Companion** para mais detalhes sobre mortais e Infernalismo).

INVESTIMENTOS INFERNAIS

Embora seja verdade que a linhagem Baali lida mais com poderes infernais do que todos os outros clãs Cainitas juntos, isso não é dizer que cada um dos Baali venderia sua alma para o demônio. Muitos estão satisfeitos em usar nomes verdadeiros corrompidos para roubar poderes, e confiar em sua própria força do que contar com ajuda alheia. Naturalmente, isso leva a atritos entre esses Baali que têm pactos com demônios e aqueles que não têm.

Investimentos são mais comuns entre Baali recrutados de outras linhagens e clãs do que entre os “verdadeiros” Baali muitos dos recém-chegados sentem-se pressionados a enfatizar seu compromisso com a linhagem. Por outro lado, velhos Baali (particularmente aqueles no Caminho da Colméia) reconhecem a magnitude e conseqüências de um pacto, e assim estão inclinados a serem mais cuidadosos em seus pactos com os do “outro lado”.

CARNIÇAIS

Séculos de intensos conflitos e perseguições pelos mares e costas do Mundo das Trevas Medieval (que os Baali firmemente controlam, fazendo nada mais do que saborear suas inevitáveis vitórias) não tem ensinado aos infernalistas nada a não ser cautela. Conseqüentemente, aqueles da linhagem são mais cuidadosos na escolha dos servos do que seus pares Cainitas.

FAMÍLIA CARNICEIRA — OS D'HABI

Apelido: Hienas

Background: Os D'habi são descendentes dos sacerdotes de Nergal. Com a suposta morte de Nergal, as outras ordens Baali reivindicaram os sacerdotes como seus, produzindo uma família carníçal especial para servir a linhagem inteira. Através das gerações, cada família D'habi foi cultivada por uma diferente ordem Baali. Supostamente, essa separação foi forçada para prevenir os carníçais de continuar exercendo qualquer exibição de unidade.

LIVRO DO CLÃ: BAALI



Foi provado que os planejadores da linhagem são seu calcanhar de Aquiles.

Nergal ainda existia, algo que apenas os D'habi sabiam até aquele momento. Descendo pelas gerações, cada membro das dispersas famílias era secretamente posto em Laço de Sangue com Nergal, que usava sua teia de comunicações para colher informações das ordens Baali, alimentar a desinformação de seus inimigos e assassinar qualquer oponente em potencial antes que este pudesse se fortalecer ou se informar.

Quando Nergal finalmente reapareceu, ele o fez na forma de Shaitan, dizendo ser o criador da linhagem, ele rapidamente ganhou a lealdade das novas ordens e reanimou-os sob sua autoridade carismática. Seu controle sobre os D'habi era um instrumento na paralisação das ordens antigas, muitas das quais sabiam que esse autoproclamado Shaitan era um impostor.

Através de seus carniciais, ele infectou o centro Baali com uma praga de sangue, eliminando todos os oponentes em potencial. Os Avatares do Enxame e os Guardiões do Mistério foram às únicas duas ordens a permanecer na oposição depois que essa traição foi descartada.

Os seguidores de Shaitan sofreram uma derrota esmagadora em Creta, e os jovens Baali que escaparam pegaram os D'habi como seus próprios servos, não sabendo a função que eles exerciam a Shaitan. A roda do destino estava a favor dos carneiros, e nos séculos que se seguiram, os D'habi sofreram muito como servos. Experimentações eram a ordem do dia, com Baali usando seus carniciais como pesquisadores e pesquisados, forçando os D'habi a cometer atos que não fariam por si mesmos, como engravidar virgens, devorar vítimas sacrificadas e servir como vasos sanguíneos em certos tipos de possessões.

Tendo sido obrigados a tantas depravações por séculos, os D'habi decaíram até um nível inimaginável. Eles não são mais a mesma família que servia Nergal; eles agora são monstros tão vis e odiosos como seus mestres. A família aceita qualquer comportamento monstruoso que apareça: necrofilia, canibalismo, pederastia, e coisas muito piores. Tudo isso é mantido a portas fechadas, entretanto servidão é tudo para os D'habi, e qualquer outra coisa que coloque em risco essa servidão ou seus mestres é uma ameaça que deve ser aniquilada rapidamente.

Aparência: Geralmente os D'habi são quietos e reservados quando em público. A maioria sustenta deformações ou coisas do tipo, evidência de severos castigos ou depravações sexuais.

Deformações comuns incluem cicatrizes de tortura, dedos faltosos (crianças da família sempre tem dedos das mãos ou dos pés arrancados como uma forma de punição) e lesões múltiplas, além de protuberâncias devido a doenças sexuais. A dispersão dos Baali também está causando a dispersão de seus servos, e não há mais um "tipo único" para os D'habi. Os únicos traços que eles ainda compartilham é um intenso e penetrante olhar.

Região da Família: As regiões D'habi estão sumindo. Antigamente, existiam sete regiões, cada uma servindo uma ordem Baali, mas agora esse número caiu para uma única região em Damasco.

Dúzias de pequenas famílias estão dispersando-se por todo o mundo conhecido, mas vivem em relativa pobreza se comparado aos dias de glória da linhagem.

Como as ordens Baali tinham se estragado com pequenas convenções, as regiões D'habi foram fragmentadas em batalhas novamente dentro de sua facções.

Antecedentes: Os D'habi raramente interagem com mortais enquanto crescem, mas eles são educados para poderem ser os melhores em várias funções: tudo para ajudar nas torturas e lidar com o mundo desperto.

Enquanto alguns D'habi são servos razoavelmente capazes, muitos não sabem ler ou escrever.

Compreensivelmente, os Baali tem medo de que seus servos aprendam como usar magias de certos grimoires contra eles. Os D'habi que sabem ler precisam queimar suas próprias línguas em sinal de lealdade. Somente assim estes carniciais são empregados em bibliotecas.

Disciplinas: Dominação, Presença (Nota: D'habi que exibem conhecimento de Daimoinon são mortos imediatamente pelos Baali).

Fraqueza: Nergal continuou usando Dominação e Laços de Sangue na família para tirar-lhes sua vontade própria. Essa fraqueza é hereditária, juntamente com seu tratamento comum nas mãos dos cruéis Baali, fizeram dos D'habi susceptíveis a sugestões. Todos ganham +2 na dificuldade em quaisquer testes de Força de Vontade.

Caminhos Preferidos: O mais seguido é a Via Diabolis.

A Via Hyron está esquecida entre os jovens D'habi.

Organização da Família: A Hierarquia D'habi é baseada na idade, assim como no sexo.

O mais velho sobrevivente D'habi é indiscutivelmente o chefe da família, com poder de comando sobre as gerações mais jovens.

Deveres Baali: D'habi são as mãos dos Baali no mundo mortal. Os carneiros executam trabalhos seqüestrando vítimas, escavando sepulturas, roubando igrejas e templos e assassinado aqueles que chegam próximos de seus ninhos.

Nos rituais, os D'habi auxiliam os Baali, completando cargos que requerem um "toque" mortal engravidando vítimas, usando sua saliva, urina ou fezes para completar um ritual.



DESCENDO AS TREVAS

OS OUTROS

ASSAMITAS

Assur, Akkad, Babel, Sargn, Sumer – nenhum destes nomes significam nada para você? Esses que você chama de bestas nós chamamos de irmãos. Seus antepassados eram nossos, nossos ancestrais residiam nos mesmos yurts, dividindo o mesmo sal e pão, ajoelhando-se nos mesmos santuários diante de Apshai, Dagon, Marduk, e milhares de outros abaixo de nosso Pai. O mais velho entre eles ainda se lembra de nós, e nós nunca nos esquecemos deles.

BRUJAH

Não os julgue por sua fúria e desejos fracassados. Cartago se foi juntamente com Moloch, e nós até compartilhamos alguma tristeza com sua glória perdida.

Essa sabedoria, contudo, faz dos Brujah presas fáceis.

CAPADÓCIOS

Sempre respeite nossos irmãos, as Crianças de Ashur ditas Capadócius e nunca deprecie os métodos pelos quais eles estudam eternidade.

Contudo, entenda que não há lugar para nós na sua lama moralista de bem, mal, vida, morte e alma.

No acerto de contas final, a única verdade sobre o verdadeiro entendimento entre nós pode ser a lâmina de uma espada.

SEGUIDORES DE SET

Certamente sua impureza inconvertível é evidência de nossa origem comum. Eles não vieram das civilizações antigas? Eles não veneram o Senhor das Trevas? E ainda esses tolos impertinentes caem de joelhos perante insignificantes ocidentais, preocupando-se com prazeres, paixões e perversidão.

Quanto potencial perdido...

GANGREL

Essas criaturas evitam civilizações e a companhia de outros.

Eles temem o que não compreendem, vagabundeiam pela terra marcando territórios, e cada vez mais se tornando bestas, e como elas, estão abaixo de nossas preocupações.

LASOMBRA

Estes são um divertimento e de um modo geral uma alegoria sem inspiração, que amarram as sombras comandadas pelos Magistrados para a alegria, visões vazias de poder a qual eles se unem.

Contudo, os Lasombra não podem ver além das efêmeras sombras desprezadas por eles.

Nisso eles não são diferentes dos Ravnos.

MALKAVIANOS

Esses loucos possuem um mistério próprio. Teriam eles realmente vislumbrado o Além, e então tocados por aquilo que os outros chamam de insanidade? Ou seriam apenas desilusões pessoais? Ouça-os e aprenda o que você puder – mas não demore muito, pois a insanidade pode ser contagiosa.

NOSFERATU

Esses desfigurados habitantes de túneis conhecem os pecados melhor que quaisquer outros. Por isso não é de estranhar como eles se preparam como mártires desgraçados na procura de redenção, enquanto se infiltram, penetram e chantageiam os outros? Não há hipocrisia maior que essa.

RAVNOS

Não há razão para medo aqui. Os Ravnos são trapaceiros familiares que abriram mão de sua tênue influência pela segurança de bonitas paisagens. Mas acautele-se ao confiar neles, eles são adeptos do charlatanismo e rapidamente envolvem os outros em seus esquemas.

SALUBRI

Gentil Saulot. Filósofo. Peregrino. Pacifista. Apaixonado. Patético.

Aproveitamos suas meditações sobre piedade e pureza.

TOREADOR

Estes auto-enganados narcisistas estão obcecados com a beleza, confortos materiais e vício. Eles são decadentes perdidos num tépido fascínio com o gado que se alimentam. Já não são os Filhos de Caim demasiadamente degenerados?

TREMERE

Imagine só! Um bando de magos fugindo com varinhas mágicas que primeiramente metem o nariz no meio de nossas grandes competições imortais, então subjagam a alma de um ancião na sua busca por poder. Que determinação! Que traição divina! E ainda dizem que nós somos melhores nisso do que nossos irmãos do Leste...

Nós conversaremos mais com os Tremere em breve, eu suspeito.

TZIMISCE

Os Demônios alcançaram a imortalidade, alguns homens procuram por ela desde que o Paraíso foi fechado para eles. Os mistérios do infinito, este mundo e os que repousam mais além são assuntos que dão a eles razões para ponderar sobre a duração infinita de sua vida e ainda persistem com seus joguinhos passageiros sobre

Acumulando camadas e mais camadas de costumes e cerimônias que não escondem o vazio de suas existências e nem os concede a majestade.

VENTRUE

Até que eles têm potencial para o bando de egoístas que são. Se for de sua crença que os leões governam, então não será assim? Claro que até mesmo leões possuem seus predadores, e que no fim a besta devorará todos.

OUTROS

LOBISOMENS

A Marca da besta se manifesta de muitas maneiras, sendo que a Mudança é uma delas. Os Lupinos são primitivos, prontos para a guerra e perigosos. Evite-os a todo custo.

MAGOS

Mal-humorados e solitários esses estudantes do desconhecido possuem poderes inexplicáveis. Ao menos esses poderes inexplicáveis não descobrem sobre nossos segredos. Os magos podem vislumbrar parte da verdade que apenas nós conhecemos, isso os torna perigosos.

APARIÇÕES

Os Mortos Inquietos escaparam da danação por caminhos apertados. É nossa responsabilidade ajudá-los para que cheguem logo ao Inferno, então nossos mestres os alimentarão bem para que cresçam fortes.

UMA EXOTICA EPIFANIA: BAALI E O ORIENTE

Embora a grande maioria das chamadas "histórias" sobre os Baali sejam duvidosas, a maioria insiste numa linhagem oriental misteriosa. Acredita-se que Nergal - conhecido como Shaitan - tenha organizado seus primeiros seguidores depois de ter residido pouco tempo no Extremo Oriente para estudar com mestres inumanos, nas altas montanhas conhecidas como "O Teto do Mundo". Contam histórias de cadáveres ambulantes famintos pela essência vital e sobre a corrupção vinda dos lábios dos mercadores e loucos do deserto do Oriente. Isso também foi confirmado pelo próprio Ashur quando ele retornava para casa, governante divino do Império Assírio, ao retornar para casa sozinho, humilhado e falido, após ter guiado um exército por anos, por costas longínquas de onde não existem mapas ou crônicas Ocidentais...



NOVAS CARACTERÍSTICAS

CONHECIMENTOS:

DEMONOLOGIA:

Você é perito na sabedoria dos anjos, demônios, deusas e outros seres. Você está familiarizado com as escolas de pensamento ocidentais (magia negra, diabolismo, bruxaria), ou sabe diferenciar métodos de outras culturas (árabe, oriental, persa, semita, etc). Com treino apropriado você pode ter acesso a um número de pactos, práticas cultistas e rituais secretos. Demonologia é diferente de Sabedoria Popular de modo que muito do que você "sabe" é realmente verdadeiro (apesar de certamente não tudo).

- **Amador:** seus conhecimentos se resumem a especulações e boatos.

- **Estudante:** Ainda que você gaste um bom tempo separando o que é verdade e o que é boato, você sabe alguns poucos casos relevantes.

- **Instruído:** Você possui conhecimento básico sobre os reinos inferiores e seus moradores.

- **Erudito:** Seu conhecimento sobre várias encarnações de celestiais e infernalistas é extenso e enciclopédico. Você possui um repertório considerável de costumes e rituais que podem ou não funcionar.

- **Sábio:** A maneira de você entender a realidade foi alterada por seu conhecimento. O tamanho e profundidade dele rivalizam com os mestres anciões das artes ocultas.

- **Visionário:** Você comanda os maiores segredos que estão além da compreensão dos meros mortais. Você é conhecido pelos mais poderosos moradores do Além mas você também os conhece bem.

Possuído por: Baali, Sacerdotes, Cultistas, Místicos, Eruditos, Tremere, Bruxos.

Especializações: Cristianismo, Gnóstico, Nórdico, Qaballah, Sufi, Wicca.

CAUSADOR DE PRAGAS

A praga é uma grande parte da paisagem medieval assim como a lama e a morte. Sem o conhecimento dos casos reais de doenças, os mortais (e imortais também) acusam como responsáveis os bruxos, espíritos e vários grupos menores que todos sabem envenenar as fontes.

Mas com esse conhecimento você sabe mais. Você sabe como cuidar dos cadáveres, como alimentar a corrupção e máculas, até que você tenha um caldeirão borbulhante de pragas prontas para serem espalhadas pelo mundo.

Você sabe instintivamente como usar vermes e insetos para causar doenças e pode controlá-las até certo ponto.

Quando montam cercos, você sabe como usar doenças como armas que destroem torres e fortes, você pode até mesmo envenenar alguém fazendo parecer que foi morte natural.

DESCENDO AS TREVAS

• **Amador:** Você sabe que um cadáver podre atrai moscas

•• **Estudante:** Você pode envenenar fontes ou organizar catapultas para lançar corpos sobre os muros das cidades.

••• **Instruído:** Você sabe gerar diferentes pragas, e criar doenças como num jardim.

•••• **Erudito:** Você pode espalhar sua criação, e pode reproduzir quase todas as doenças conhecidas pelo homem.

••••• **Sábio:** Os poços de praga estão entupidos com seu trabalho, exércitos fraquejaram perante suas criações.

•••••• **Visionário:** Em seu laboratório obscuro, você pode criar novas doenças e espalhar pragas de virulência demoníaca. Bastaria sua vontade para despovoar um reino facilmente.

Possuído por: Baali, Nosferatu, Capitães de Brigada, Feiticeiros.

Especializações: Peste Negra, Guerra Biológica, Devastação em Massa.

CAMINHOS

VIA DIABOLIS REVISTA

Entre os Cainitas circulam todos os tipos de anedotas e histórias sobre a linhagem Baali. De acordo com histórias que os Senhores ensinam para suas crianças, essas criaturas demoníacas possuem uma devoção sincera à monstrosidade alguns são monstros físicos, outros apenas em seus objetivos, dedicando-se ao macabro e maligno em sua própria busca pelo mal para seus próprios fins. Nas histórias, os Baali gastam seu tempo glorificando um certo deus demoníaco que promete a cada seguidor fiel seu próprio Inferno na terra. E daí pra frente, os contos ficam cada vez mais inacreditáveis.

De qualquer forma, essas lendas não são de todo verdadeiras, ainda falta muito para isso. Os Baali reconhecem que escolhem abraçar aspectos estranhos e imorais da imortalidade seguindo o Caminho do Diabo, mas a desatenção malévola não é a única alternativa para os que seguem este Caminho.

Há entre os Baali aqueles que se entregam a títulos demoníacos, atrocidades e mais atrocidades em nome de um mestre real ou imaginário.

Alguns carentes de inteligência (sempre referidas como “crianças” ou “pequenos Baali” pelos mais velhos) estão sempre caçando e destruindo. Apesar disso, uma trilha de massacre e sadismo é difícil de esconder, e fácil de ser seguida por um caçador.

Felizmente, esses Baali são minoria um embaraço para as camuflagens dos mais velhos, filósofos, profetas e visionários.

Mas essa minoria está crescendo.



Ironicamente, alguma coisa no contato com o mundo ocidental está corrompendo o objetivo da linhagem. Talvez a origem da fraqueza seja o contato excessivo com os mestres Baali, ou poderia ser alguma fraqueza incestuosa que emergiu pela corrupção no sangue mas os detalhes não importam. Mais e mais Baali tem perdido o contato com o que a linhagem representa, caindo para uma selvagem e patética loucura.

Alguns desses neófitos desprezados, incitados por sua inadequação ou absoluto isolamento, começam a se identificar com o conceito Cristão do mal. Alguns lunáticos têm se proclamado “servos de Satã” (mais de um já afirmou ser Magog) ou algo do tipo. Outros não buscam nada que uma eternidade de bestialidade e derramamento de sangue, adotando qualquer bobeira religiosa que esteja a mão enquanto se alimentam de restos. Muitos simplesmente perdem o controle sobre a Besta. Quaisquer que sejam os detalhes, o fim é sempre o mesmo. Esses hipócritas perdem para sempre a visão do princípio unificador no qual um dia manteve a linhagem unida.

Aos olhos dos Baali mais antigos, que mantêm controle sobre seus irmãos, a situação está piorando rapidamente. Suas crianças, e as crianças de suas crianças estão caindo facilmente, e facilmente sendo degeneradas e corrompidas ficando piores do que os odiados Setitas e, no fim das contas, agindo como seus adversários sempre disseram que eles eram. Se essa tendência não for revertida, e logo, a linhagem pode acabar se encontrando próxima da extinção ou posta numa fogueira acesa por si mesma.

VIA HYRON: O CAMINHO DA COLMÉIA

A Via Hyron era o Caminho original dos desenvolvido pelos Baali e os mais fervorosos membros da linhagem ainda o seguem. Como os Baali tem estendido sua corrupção pelos continentes, tem surgido variações em alguns conceitos dessa doutrina, mas os princípios básicos continuam os mesmos.

Um antigo provérbio beduíno descreve melhor o coração da Via Hyron: “Minha tribo e eu contra nossos inimigos, meu irmão e eu contra todos os outros”. A despeito da frequência na qual os membros da linhagem brigam, é surpreendente como esse Caminho encoraja o combate à Besta pela unidade e apoio mútuo. Um indivíduo que sucumbe à Besta é inútil para os Grandes Trabalhos que os Baali aspiram, e como tal é prudente para os Baali ajudarem uns aos outros em seus conflitos individuais.

Entre os seguidores do Caminho da Colméia, lealdade é a força entre parceiros e Votos de Sangue individuais. De acordo com isso, um Baali oferece-se para os outros de seu ninho, então para os Baali da mesma ordem, e finalmente para a linhagem como um todo. Com o passar dos anos, a lealdade com os amigos se torna tão importante como a

CAMINHO DA COLMÉIA

Teste Transgressão mínima para um teste de Convicção

- 10 Discutir com companheiro de Caminho
- 9 Ficar do lado oposto a um companheiro da Via Hyron
- 8 Trabalhar ativamente contra os planos de outro do Caminho
- 7 Trabalhar ativamente contra um membro de seu ninho
- 6 Trair um companheiro Baali
- 5 Trair um conhecido do Caminho
- 4 Trair um membro igual ou mais velho que você
- 3 Trair um membro de seu ninho
- 2 Trair um ancião da linhagem
- 1 Trair seu Senhor ou um Baali a quem você está unido com Voto de Sangue

lealdade com a ordem ou com todos os Baali. Alguns dos Baali mais antigos vêem a evolução como o começo do fim desse caminho; outros postulam que essa lealdade cruza a linha de várias ordens, o que reforçará a habilidade das linhagens em caso de crise.

Às vezes alguns comparam os Baali a um enxame de abelhas e a Via Hyron como uma aglomeração de várias rainhas. A Hierarquia de Pecados desse Caminho, entretanto, demanda lealdade para com os Baali e todos os membros, sendo o mais difícil recusar ajudar outro Baali.

Isso talvez seja o maior aspecto perdido na revolta de Azaneal contra os anciões da linhagem. Como devoto da Via Diabolis, Azaneal ensinava seus seguidores o preceito do angellis ater e não da Via Hyron. Como tal, seus Baali não tinham lealdade com o resto da linhagem, ou realmente se importavam com quaisquer Baali, salvo si mesmos e Azaneal.

DESCENDO AS TREVAS



QUALIDADES E DEFEITOS

APÓSTATA

(QUALIDADE: 2 PONTOS)

É dito que o próprio Shaitan forjou os postos de seus primeiros seguidores Baali para que Cainitas de outras linhagens pudessem influenciar de seu lado. A prática continua até os dias de hoje, uma minoria substancial da linhagem não são Baali pelo sangue, e sim, principalmente derivados de um parentesco adotivo. Essa versatilidade de talentos tem provado ser uma das maiores forças infernalistas mas nem sempre é benéfico ter muitos talentos dentro da linhagem.

Personagens com essa Qualidade começaram suas não-vidas como descendentes de outro sangue, e apenas depois foram convertidos à crença Baali, ou são descendentes próximos de um convertido, de forma que mantêm algum contato com as afinidades de seu ancestral. Apóstatas podem trocar tanto Ofuscação ou Presença com qualquer outra Disciplina apropriada ao seu clã ancestral (Daimoinon é inato e não pode ser trocado).

Além do mais, Apóstatas podem passar-se facilmente como membros de outros clãs. Com algum empenho ele pode até originar mais desertores, mas quantos Cainitas estão desejosos em fazer esse tipo de coisa?

A única desvantagem dessa Qualidade é estritamente política. Os Apóstatas Baali são sempre impedidos de se tornarem líderes da linhagem por causa de seu sangue "inferior".

AURA PROFANA

(QUALIDADE: 7 PONTOS)

O outro lado da moeda da Aura Infernal. A Aura Profana permite ao Baali não fugir das maiores expressões de Fé Verdadeira. O fedor da corrupção espiritual que rodeia o Baali é tão forte que destrói as forças sagradas. Relíquias menores viram pó quando nas mãos do Baali, mulheres e homens santos desviam o olhar (ou sofrem as terríveis conseqüências), e até mesmo lugares consagrados podem ficar malignos pela simples presença do Baali.

Qualquer ser com Fé Verdadeira que encare o Baali com Aura Profana precisa testar Força de Vontade (dificuldade 8) ou fugirá aterrorizado. Uma falha crítica indica que o poder infernal do Baali foi literalmente estendido para a vítima, causando algum tipo de ferimento (estigma são comuns) ou até mesmo retirando a Fé Verdadeira.

SENHOR DAS MOSCAS

(DEFEITO: 2 PONTOS)

Esse defeito é visto como um presente infernal entre devotos do Deus Enxame, e a severidade do defeito são tratadas como sinal de respeito. Insetos acham seu personagem irresistível (talvez por sua natureza mortaviva), e aglomeram-se nele e nas proximidades. Uma vez atraídos, os vermes nunca o deixam. Ao contrário, eles o circulam numa nuvem grotesca, não importa aonde ele vá ou qual precaução ele tome. Como esse enxame nunca pode ser disperso, os Baali com esse Defeito tem problemas em círculos sociais não-Baali.

CONSOLO CADAVERÍCO (DEFEITO: 3 PONTOS)

Certos Baali se associam com espíritos da corrupção. Esses vampiros precisam de se alimentar com sangue frio dos mortos, e se estes já estiverem em estado de putrefação, melhor ainda. Claro que sangue frio é menos nutritivo que o quente, e os vampiros com esse Defeito ganham um Ponto de Sangue a menos do que deveriam ao se alimentar.

AURA INFERNAL (DEFEITO: 3 PONTOS)

Não somente a Fé Verdadeira faz o Baali com esse Defeito fugir, mas sua mera presença alerta aqueles tocados pelo Divino que o mal está nas proximidades. Qualquer personagem com Fé Verdadeira a 1 quilômetro e meio do Baali com Aura Infernal é instantaneamente alertado de sua presença e direção geral.

TOCADO PELO ALÉM (DEFEITO: 1-4 PONTOS)

Normalmente referida como “Marcas do Demônio” pelos habitantes do Mundo das Trevas Medieval, essas aberrações no corpo às vezes se manifestam naqueles que gastaram muito tempo consorciando com poderes malignos. Certos mortais ou vampiros que tenham entrado em barganha com infernais (veja **Dark Ages Companion**) ou tenham de alguma outra forma estado na companhia de habitantes de reinos inferiores podem também apresentar anomalias físicas, a critério do Narrador.

Possíveis deformidades incluem: dentes defeituosos, pés chatos, cheiro horrível, excreções pegajosas, corpo enverrugado, infestação parasita, putrescência, vestígios de asas ou outros membros (talvez adicionais) inúteis. A vítima nunca pode remover ou “aperfeiçoar” essas deformidades, embora magia e Disciplinas possam escondê-las do campo de visão.

Nota: As deformidades aqui mencionadas não são uma substituição para as marcas de Investimentos Demoníacos. No lugar disso, elas manifestam-se adicionalmente como evidência tangível de uma ligação infernal.



DESCENDO AS TREVAS



permanentes no esforço de romper as barreiras que prendem seu mestre fora deste mundo. Se o teste de Força de Vontade (dificuldade 10) obtiver êxito, o Baali se torna um receptáculo vazio e um portal e o portal no qual seu mestre está volta para a realidade.

Desde ponto em diante, o personagem não é mais jogável, visto que ele se tornou um aspecto de seu vão mestre. Por outro lado, o mundo agora tem uma séria preocupação causada por um simples Cainita.

OUTROS PODERES

EU SOU LEGIÃO (DAIMOINON NÍVEL TRÊS E OFUSCAÇÃO NÍVEL DOIS)

Um dos mais malignos métodos do Baali evitar ser detectado, essa sutil magia permite deixar o Baali forjar um pacto temporário com um “demônio falante” ou outro espírito maligno (o Narrador deve dizer quais tipos de seres são apropriados). Uma vez que o pacto foi selado, o companheiro do Baali temporariamente entra dentro do corpo do vampiro, assumindo um controle limitado sobre sua voz e movimentos.

Enquanto o Baali está “possuído”, o intruso é o único responsável, deixando-o quando é obrigado a responder alguma pergunta desconfortável. Além do mais, o demônio pode responder (verdadeiramente) questões onde o Baali encontraria dificuldade em mentir, como sob magia, Auspícios, ou outro exame detalhado. Por exemplo, o demônio poderia responder facilmente “não” para perguntas “você é um Baali?” ou “você já cultuou o

demônio alguma vez?”. Mas o demônio pode tentar fazer de conta ser um Caitiff ou até mesmo um mortal; “Eu sou um sem-clã” e “Eu não sou um vampiro” são posições perfeitamente razoáveis para uma criatura não-vampírica lançar, apesar de tudo.

Sistema: O jogador precisa ser bem sucedido num teste de Manipulação + Liderança (dificuldade 6) para enlaçar o demônio ou espírito adequado. O número de sucessos determina a inteligência da criatura invocada e sua tendência a ajudar. Uma falha indica que - você não conseguiu enlaçar nenhum ser - enquanto falha crítica resulta numa catástrofe (a criatura não quer deixar o corpo ou ele trai o invocador, à descrição do Narrador etc).

Os Baali limitando suas apostas nesse tipo de acordo podem fazer “concessões” para esse tipo de criatura, a fim de conseguir mais cooperação. O Narrador tem de estar pronto para determinar que tipo de bens os demônios querem, o que eles oferecerão em troca e se eles manterão ou não a barganha.



DESCENDO AS TREVAS





Capítulo Quatro: Uma Horrenda Multidão

E os viajantes agora dentro daquele vale
Pela vermelha janela vêem
Vastas formas que se movem fantasticamente
Para uma melodia discordante;
Enquanto, como um rio rápido e horrível,
Pela porta pálida,
Uma horrorosa multidão sai eternamente
E ri, mas sem sorrir
— Edgar Allan Poe, O Palácio Assombrado

Os Vaali são, se nada mais, um tipo diversificado, mas em sua diversidade, eles compartilham uma habilidade de causar medo. Seja diabólico ou feral, enxame ou invocador, eles uniformemente inspiram difundidos sussurros de angústia.

Esses personagens são apropriados para uso tanto por Narradores quanto jogadores. Sinta-se livre para mudá-los para se adequar a seu estilo; mude Características, altere Comportamentos ou os altere completamente. Os exércitos das trevas, afinal, têm mil faces...

ESTUDANTE DA CARNE

Mote: *Por favor, acredite quanto eu lhe digo que um propósito maior será servido pelo que você está preste a suportar.*

Prelúdio: Filho mais velho de um rico lorde, você decidiu ceder o direito a terras e títulos a seus irmãos. Para o desapontamento de seu pai, você escolheu voltar suas atenções para o estilo de vida estudioso e assim “desperdiçou” os recursos que as riquezas de seu pai o concediam. Tratados de Galen sobre anatomia, *O Cânone de Medicina* de Avicenna, relatos dos primeiros encontros de Rhazes com varíola e rubéola essas serviram como suas cartilhas, sua base para mais educação e sua vocação por toda a vida, tudo ao mesmo tempo. À medida que seus irmãos envelheciam e se uniam, um por um, sob o estandarte de Urbano, você escolheu se armar com armas de um tipo diferente em sua própria cruzada contra os males humanos e a ignorância.

Seus estudos eventualmente o trouxeram para Salerno, centro do aprendizado médico, onde um novo mundo de diários e mestres esperava. Foi ali que você vislumbrou a face de um novo inimigo pernicioso, transmitido por ratos, quase sempre fatal. Sentindo o começo de uma nova epidemia, você começou a experimentar com tratamentos indicados em algumas práticas e literaturas Árabes não-reconhecidas, algumas das quais seus pares considerariam desumanos. Armado com este novo conhecimento, você procurou mais uma vez se lançar à batalha hipocrática contra a morte.

Mas a morte o encontrou primeiro.

Conceito: O cruel Beijo de seu Senhor o libertou dos impedimentos humanos atrapalhando seu trabalho. Seus estudos geralmente precisavam de uma diabólica tortura mas também eram pesquisas médicas pioneiras. A dor que você causa a outros não vêm de nenhum prazer perverso ou crueldade (apesar do sofrimento e suas respostas associadas algumas vezes terem sua vez na maneira que você pesquisa), mas, ao invés disso, genuína curiosidade científica. Seu motivo condutor é alienígena e frio, talvez, mas suas raízes ainda são apenas curiosidade.

Dicas de Interpretação: Apesar de você prestar devoção nominal aos esporádicos encontros e rituais de seus irmãos, você tem pouca paciência para suas incessantes tramas e feitiçaria, ou por qualquer coisa diferente da busca de sua ciência. Sua paixão, primeiro e mais importante, é pelo corpo humano; suas capacidades, limitações, forças e fraquezas. Poucos doutores, discussões ou negócios que não tenham esse assunto mantém seu interesse por muito tempo.

Equipamento: Robes finos, diários, incontáveis espécimes, coleções de instrumentos cirúrgicos, muitos dos quais não teriam utilidade na mesa de nenhum cirurgião.



LIVRO DE CLÃ: BAALI

SOMENTE PARA USO DO NARRADOR!

NOME: _____ NATUREZA: *Inovador* GERAÇÃO: *11ª*
 JOGADOR: _____ COMPORTAMENTO: *Fanático* REFÚGIO: _____
 CRÔNICA: _____ CLÃ: *Baali* CONCEITO: *Estudante da Carne*

ATRIBUTOS

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

HABILIDADES

TALENTOS	PERÍCIAS	CONHECIMENTOS
Prontidão _____ ●●●●●●●●	Empatia c/ Animais _____ 00000000	Instrução _____ ●●●●●●●●
Esportes _____ ●●●●●●●●	Arqueirismo _____ ●●●●●●●●	Sabedoria Popular _____ ●●●●●●●●
Briga _____ 00000000	Artesanato _____ 00000000	Investigação _____ ●●●●●●●●
Esquiva _____ 00000000	Etiqueta _____ ●●●●●●●●	Direito _____ 00000000
Empatia _____ 00000000	Herborismo _____ 00000000	Linguística _____ ●●●●●●●●
Expressão _____ 00000000	Armas Brancas _____ ●●●●●●●●	Medicina _____ ●●●●●●●●
Intimidação _____ ●●●●●●●●	Música _____ ●●●●●●●●	Ocultismo _____ ●●●●●●●●
Crime _____ 00000000	Cavalgar _____ ●●●●●●●●	Política _____ ●●●●●●●●
Liderança _____ 00000000	Furtividade _____ 00000000	Ciência _____ 00000000
Lábia _____ 00000000	Sobrevivência _____ 00000000	Senescalia _____ 00000000

VANTAGENS

DISCIPLINAS	ANTECEDENTES	VIRTUDES
<i>Daimonion</i> _____ ●●●●●●●●	<i>Contatos</i> _____ ●●●●●●●●	Consciência/ _____ ●●●●●●
<i>Auspícios</i> _____ ●●●●●●●●	<i>Recursos</i> _____ ●●●●●●●●	Convicção _____ ●●●●●●
<i>Ofuscação</i> _____ ●●●●●●●●	<i>Geração</i> _____ ●●●●●●●●	Autocontrole/ _____ ●●●●●●
_____ 00000000	_____ 00000000	Instinto _____ ●●●●●●
_____ 00000000	_____ 00000000	Coragem _____ ●●●●●●
_____ 00000000	_____ 00000000	
_____ 00000000	_____ 00000000	
_____ 00000000	_____ 00000000	

QUALIDADES/DEFEITOS

CAMINHO

Demônio

● ● ● ● ● ● ● ● ● ● 0

FORÇA DE VONTADE

● ● ● ● 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

Vulnerabilidade a Fé

Ancião: Geração Inicial: 10ª Atributos: 10/7/5 Habilidades: 20/12/8 - Disciplinas: 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)

ARAUTO DOS ANJOS

Mote: *Ouçam minhas palavras. Meus mestres chegarão em carruagens de fogo e suas lâminas irão beber profundamente dos mortais. Preparem seu caminho, pois eles chegarão logo.*

Prelúdio: Você era um tradutor em Bagdá, a capital do Império Abássida. Decifrar pergaminhos Gregos, Aramaicos e Hebraicos em Árabe era sua vocação e sua profissão. Você era um poliglota natural, aprendendo idiomas tão facilmente quanto uma criança pode contar até 10 em seus próprios dedos. Como um escriba para a lendária Casa da Sabedoria, você teve acesso a livros que se pensava destruídos nos fogos de Alexandria.

Anos voaram enquanto você se dedicava a textos em alcovas escuras e esquecidas.

Então, uma noite, você percebeu um elo comum através de todos os livros díspares que você traduziu com o passar dos anos. Nomes de poder apareciam, sumiam, mudavam e reapareciam em textos datando dos dias do governo Caldeu.

O elo era tênue, mas você descobriu a chave lingüística em um dos trabalhos perdidos de Salomão. Os nomes subitamente fizeram sentido; eles não eram o que pareciam originalmente.

Depois de noites de deliberação, você finalmente entendeu um nome escuro. Em resposta, uma voz ecoou através de seu pensamento como ondas através da lama. Ela disse a você para encontrar alguém em Damasco. Você foi e encontrou seu senhor, e dali fez sua jornada para a não-vida. Desde então, sua existência tem sido uma bênção, uma oportunidade para abrir a flor do conhecimento e saqueá-la até você cair, exausto. Com a inumana *vitae* correndo em suas veias, parece que toda a criação está pronta a se abrir perante seus olhos que a tudo vêem. A você não será negado nenhum segredo que o cálice da existência detém.

Conceito: Conhecimento. Conhecimento sempre descreveu sua existência; é seu elixir e seu vício. Apesar de não ser tão rico quanto o sangue, conhecimento é muito mais recompensador a você. Sua pesquisa permite a você falar com criaturas celestiais e rogar a elas por poder. Importa pouco se as criaturas que você bajula sejam como os *malaki* de Alá seus anjos ou como seus *shaitani* seus demônios; elas ainda têm poder para oferecer a você. Caso você não fosse Baali, você seria um infernalista do mesmo modo os nomes de poder são muito doces para se resistir.

Dicas de Interpretação: Você ouviu muitos nomes diferentes para eles, mas eles sempre serão *malaki* e *shaitani* para você. Mesmo que ninguém mais acredite, seu reino no mundo virá, reivindicando tudo em seu ardente despertar. Muitos caídos, e mesmo aqueles nas legiões de Alá, não ficaram contentes com a criação do homem. É provável que eles vão destruir tanto a humanidade quanto os Cainitas, retornando todos ao

barro do qual eles foram criados. Você, no entanto, tem outros planos. É por isso que você pratica rituais, pois quando a hora chegar, você espera ser capaz de controlar o suficiente do exército de Alá para ser poupado, ou controlar *shaitani* o suficiente para protegê-lo enquanto você foge. Quem sabe; talvez você possa até mesmo ganhar poder o suficiente para usurpar um de seus patronos, tomando seu lugar no cosmos. Em qualquer caso, você escapará dos vindouros fogos da retribuição.

Equipamento: Cópia autêntica do *Picatrix* e do *Livro da Sabedoria*; pena e quilha; livro de viagem; velas de invocação; giz.



LIVRO DE CLÃ: BAALI

SOMENTE PARA USO DO NARRADOR!

NOME: NATUREZA: *Fanático* GERAÇÃO: *12ª*
 JOGADOR: COMPORTAMENTO: *Tirano* REFÚGIO:
 CRÔNICA: CLÃ: *Baali* CONCEITO: *Arauto dos Anjos*

ATRIBUTOS

FISICOS	SOCIAIS	MENTAIS
Força _____●0000000	Carisma _____●●000000	Percepção _____●●●00000
Destreza _____●●000000	Manipulação _____●●●00000	Inteligência _____●●●●0000
Vigor _____●●●00000	Aparência _____●●000000	Raciocínio _____●●●00000

HABILIDADES

TALENTOS	PERÍCIAS	CONHECIMENTOS
Prontidão _____●●000000	Empatia c/ Animais _____●0000000	Instrução _____●●000000
Esportes _____●0000000	Arqueirismo _____00000000	Sabedoria Popular _____●●000000
Briga _____00000000	Artesanato _____●0000000	Investigação _____●●●00000
Esquiva _____●●000000	Etiqueta _____00000000	Direito _____00000000
Empatia _____●0000000	Herborismo _____●●000000	Linguística _____●●●00000
Expressão _____00000000	Armas Brancas _____●●000000	Medicina _____00000000
Intimidação _____00000000	Música _____00000000	Ocultismo _____●●●00000
Crime _____00000000	Cavalgar _____00000000	Política _____00000000
Liderança _____00000000	Furtividade _____●●●00000	Ciência _____00000000
Lábia _____●●000000	Sobrevivência _____●0000000	Senescalia _____00000000

VANTAGENS

DISCIPLINAS	ANTECEDENTES	VIRTUDES
<i>Daimonion</i> _____●●●00000	<i>Lacaios</i> _____●●000000	Consciência/ _____●●●●0
<i>Dominação</i> _____●0000000	<i>Rebanho</i> _____●●●00000	Convicção _____
_____00000000	_____00000000	Autocontrole/ _____●●000
_____00000000	_____00000000	Instinto _____
_____00000000	_____00000000	Coragem _____●●●●0
_____00000000	_____00000000	
_____00000000	_____00000000	
_____00000000	_____00000000	

QUALIDADES/DEFEITOS

CAMINHO

Demônio

● ● ● ● 0 0 0 0 0 0

FORÇA DE VONTADE

● ● ● ● ● 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

Vulnerabilidade a Fé

Ancião: Geração Inicial: 10ª Atributos: 10/7/5 Habilidades: 20/12/8 - Disciplinas: 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)

CORDEIRO DE JUDAS

Mote: *Uma excelente escolha, milorde. Os adoradores do demônio nunca terão uma chance. Cinja sua espada e reúna seus exércitos!*

Prelúdio: Como você diz a seus conterrâneos, foi pra isso que você nasceu.

A única família que você conheceu era o comandante de uma companhia de bandidos das qual você fazia o papel de coletor de informação de doze anos de idade. Então, depois da captura e execução dos assaltantes, você devia os encontrar, se tornar próximo e trair bandidos, ladrões, e invasores indesejados nas terras do xerife o mesmo xerife que trouxe o fim de seus antigos amigos, de fato.

Vinte e cinco anos e quatro mestres depois, você havia se tornado um enganosamente jogador de pequena escala situado na corte Normanda um verdadeiro ninho de cobras de traidores, subornos e alianças de alcova.

Lá você aprendeu o fino ponto de humilhar um rival antes de derrubá-lo, as sutis alegrias de lenta e metodicamente dismantelar sua presa, e as importantes aplicações de status, influência e orgulho.

E lá você atraiu a atenção de um mestre manipulador séculos mais experientes que você.

A situação Cainita na Europa feudal, para você, é um sonho tornado realidade é um labirinto de planos dentro de planos, sutileza empilhada sobre sutileza, uma incessante confusão de manipuladores de intriga, para desfrutar a superioridade e a promessa de um novo jogo de poder a cada noite. Você nunca olhou para trás e pensou no que poderia ter sido, mas ao invés disso, se diverte com a possibilidade de seu poder de trazer tudo abaixo.

Conceito: Um infiltrador *par excellence*, você tem os talentos requisitos para se misturar mais ou menos perfeitamente a qualquer encontro de Cainitas, um pouco de conhecimento e poder genuínos com os quais apoiar suas alegações, e o senso para desaparecer sem ser notado na noite quando em perigo de ser desmascarado.

Dicas de Interpretação: Existe facilmente mil maneiras diferentes de arrancar informação de um indivíduo insuspeito ou ganhar a confiança deste indivíduo, e você conhece todas. Você é o estrategista social consumado: Você nunca oferece informação a menos que você esteja certo do impacto de suas palavras,

frequentemente faz perguntas cujas respostas você já sabe, e pode deslizar para o papel de conselheiro confiável, confidente leal, e subserviente obsequioso em questão de segundos.

Equipamento: Vestes sortidas, bugigangas e adornos suficientes para assumir qualquer disfarce que seja necessário.



LIVRO DE CLÃ: BAALI

PARA VAMPIRO: A IDADE DAS TREVAS

NOME: NATUREZA: *Galante* GERAÇÃO: *10ª*
 JOGADOR: COMPORTAMENTO: *Juíz* REFÚGIO:
 CRÔNICA: CLÃ: *Baali* CONCEITO: *Cordeiro de Judas*

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 _____●●●●●●●●	Linguística _____●●●●●●●●
Expressão _____●●●●●●●●	Armas Brancas _____●●●●●●●●	Medicina _____●●●●●●●●
Intimidação _____●●●●●●●●	Música _____●●●●●●●●	Ocultismo _____●●●●●●●●
Crime _____●●●●●●●●	Cavalgar _____●●●●●●●●	Política _____●●●●●●●●
Liderança _____●●●●●●●●	Furtividade _____●●●●●●●●	Ciência _____●●●●●●●●
Lábia _____●●●●●●●●	Sobrevivência _____●●●●●●●●	Senescalia _____●●●●●●●●

VANTAGENS

DISCIPLINAS	ANTECEDENTES	VIRTUDES
<i>Daimonion</i> _____●●●●●●●●	<i>Contatos</i> _____●●●●●●●●	Consciência/ _____●●●●●
<i>Auspícios</i> _____●●●●●●●●	<i>Geração</i> _____●●●●●●●●	Convicção _____●●●●●
<i>Dominação</i> _____●●●●●●●●	_____●●●●●●●●	Autocontrole/ _____●●●●●
_____●●●●●●●●	_____●●●●●●●●	Instinto _____●●●●●
_____●●●●●●●●	_____●●●●●●●●	Coragem _____●●●●●
_____●●●●●●●●	_____●●●●●●●●	
_____●●●●●●●●	_____●●●●●●●●	
_____●●●●●●●●	_____●●●●●●●●	
_____●●●●●●●●	_____●●●●●●●●	

QUALIDADES/DEFEITOS

CAMINHO

Demônio

● ● ● ● ● ● ● ● ● ●

FORÇA DE VONTADE

● ● ● ● ● ● ● ● ● ●

□ □ □ □ □ □ □ □ □ □

PONTOS DE SANGUE

□ □ □ □ □ □ □ □ □ □

□ □ □ □ □ □ □ □ □ □

□ □ □ □ □ □ □ □ □ □

Pontos por Turno: _____

VITALIDADE

Escoriado

Machucado -1

Ferido -1

Ferido gravemente -2

Espancado -2

Aleijado -5

Incapacitado

FRAQUEZA

Vulnerabilidade a Fé

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)

AVATAR NEGRO

Mote: *Nós chegamos tão longe, minha irmã. Nós estivemos sozinhos tanto tempo. Você conhece nossa perda, nossa solidão, nossa dor. Deixe-nos novamente ser Um.*

Prelúdio: Seu original “eu”, apesar de ter sofrido tal supressão e distorção, era amaldiçoada (abençoada?) com a segunda visão.

Apesar disso parecer séculos atrás, você pode vividamente se lembrar do tempo antes; as mãos tateantes dos aldeões, a insistente pressão de sua luxúria contra suas coxas, o salgado gosto de sangue em sua boca enquanto você era cruelmente empurrada no mundo feminino. Foi lá, no vôo através da selva que se seguiu, você foi descoberta por um círculo neófito das crianças de Baal. Você involuntariamente se juntou a suas fileiras e, ao fazê-lo, fundiu a comparativa inocência de suas antigas ilusões em uma única visão terrivelmente perturbadora. Mas agora todos eles se foram. É sua tarefa, e apenas sua, reclamar a Unidade que foi perdida, e curar os ferimentos que dividiram suas crianças (a raça Cainita) por tanto tempo através da purificação da Diablerie.

Conceito: Tudo que aconteceu antes é um mistério pra você. Você sabe apenas que você está sozinha. É apenas sua a compreensão da natureza de sua solidão; você e sua espécie representam a rachadura entre os mundos, o buraco aberto em tudo que é, foi e ainda será, a brecha bocejante que vem crescendo desde a aurora dos tempos que ameaça devorar tudo.

O que isso significa, você não tem certeza, mas você sabe que é terrivelmente importante.

São apenas suas as lembranças; suas são as distantes, porém claras visões do Progenitor, ele que as lendas nomeiam Ashur, Baal, Nergal e Moloch ao mesmo tempo, imortal, íntegro, indivisível, e a sinfonia cauterizante de estilhaçamento, cada lasca mais fraca que sua predecessora, uma espiralante seqüência de podridão levando ao detrimento de todos.

Mas você encontrou uma resposta. Suas são as mãos que irão algum dia selar a brecha eternamente. Sua é a canção da sirene que reclama os fragmentos de seu Eu, cada lasca um sopro revelador na face do esquecimento.

Assim é pra você a cada vez que você experimenta o Amarantho novamente.

Dicas de Interpretação: Tantos séculos. Tantas vidas. Tantas almas. Suas vozes ainda ecoam através de seu despertar e momentos de sonho com alarmante clareza.

As misérias daqueles cuja vontade você sobrepujou pesam em sua mente, e às vezes quando você deseja nada mais que o descanso eterno vêm a você cada vez com mais frequência ultimamente.

Você sabe agora, no entanto, que sua canção guia apenas incita você para o dia quando o Um será recuperado e então, com cada nova adição ao exército dentro de você, esse dia chega mais perto.

Equipamento: Vestido esfarrapado, adaga de sacrifício pré-histórica do Vale do Rio Indu, coleção em constante mudança de momentos de “vidas” passadas.



LIVRO DE CLÃ: BAALI

PARA VAMPIRO: A IDADE DAS TREVAS

NOME: _____ NATUREZA: *Autocrata* GERAÇÃO: *7ª*
 JOGADOR: _____ COMPORTAMENTO: *Criança* REFÚGIO: _____
 CRÔNICA: _____ CLÃ: *Baali* CONCEITO: *Avatar das Trevas*

ATRIBUTOS

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

HABILIDADES

TALENTOS	PERÍCIAS	CONHECIMENTOS
Prontidão _____ ●●●●●●●●	Empatia c/ Animais _____ ●●●●●●●●	Instrução _____ 00000000
Esportes _____ 00000000	Arqueirismo _____ 00000000	Sabedoria Popular _____ ●0000000
Briga _____ 00000000	Artesanato _____ ●0000000	Investigação _____ ●0000000
Esquiva _____ ●0000000	Etiqueta _____ 00000000	Direito _____ 00000000
Empatia _____ ●●●●●●●●	Herborismo _____ ●●●●●●●●	Linguística _____ 00000000
Expressão _____ 00000000	Armas Brancas _____ 00000000	Medicina _____ 00000000
Intimidação _____ 00000000	Música _____ 00000000	Ocultismo _____ ●●●●●●●●
Crime _____ ●●●●●●●●	Cavalgar _____ ●0000000	Política _____ 00000000
Liderança _____ 00000000	Furtividade _____ ●●●●●●●●	Ciência _____ 00000000
Lábia _____ 00000000	Sobrevivência _____ ●●●●●●●●	Senescalia _____ 00000000

VANTAGENS

DISCIPLINAS	ANTECEDENTES	VIRTUDES
<i>Daimonion</i> _____ ●●●●●●●●	<i>Geração</i> _____ ●●●●●●●●	Consciência/ _____ ●●●●●
<i>Ofuscação</i> _____ ●●●●●●●●	_____ 00000000	Convicção _____
_____ 00000000	_____ 00000000	Autocontrole/ _____ ●●●●●
_____ 00000000	_____ 00000000	Instinto _____
_____ 00000000	_____ 00000000	Coragem _____ ●●●●●
_____ 00000000	_____ 00000000	
_____ 00000000	_____ 00000000	

QUALIDADES/DEFEITOS

CAMINHO

Demônio

● ● ● ● 0 0 0 0 0 0

FORÇA DE VONTADE

● ● ● ● ● ● ● ● ● ●

□ □ □ □ □ □ □ □ □ □

PONTOS DE SANGUE

□ □ □ □ □ □ □ □ □ □

□ □ □ □ □ □ □ □ □ □

□ □ □ □ □ □ □ □ □ □

Pontos por Turno: _____

VITALIDADE

Escoriado

Machucado -1

Ferido -1

Ferido gravemente -2

Espancado -2

Aleijado -5

Incapacitado

FRAQUEZA

Vulnerabilidade a Fé

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)

MÃE DE NINHADA

Mote: *Poupar você? O gafanhoto decapta seu consorte durante a cópula; a vespa paralisa sua vítima, impregnado-a com ovos que depois devoram o portador. Diga-me, onde está a compaixão do seu Deus nisso?*

Prelúdio: Seus anos mortais não têm nenhum significado pra você. Sua primeira memória foi se encontrar afogando em um poço de órgãos e membros, tentando encontrar apoio nos vísceras lustrosas que pressionavam contra seu corpo nu. Então os insetos vieram e reivindicaram você como seu domínio.

Você se afogou, sufocado em vísceras e nas coisas rastejantes loucas descendo por sua garganta; você ainda sente o seu gosto até hoje. Você emergiu do poço uivando de loucura, grávida de sangue Cainita e ovos de insetos. Todos os laços emocionais a este mundo morreram naquela noite infernal, e apenas o frio conforto da Via Hyron permaneceu para salvá-la da total insanidade.

Seguindo seu Abraço, você serviu a uma antiga seita de Baali, os Avatares do Enxame, como Mãe de Ninhada. Apesar de você ainda ser jovem, muitas gerações do enxame já viveram, colocaram ovos e morreram dentro de você. Você é a guardiã dos insetos que infestam seu corpo. Eles se alimentam de sua carne morta e você pode senti-los rastejando através de você. Você não precisa de nenhum outro amor.



Conceito: Você é mais que Baali, você é um membro de uma antiga seita que antecede aos tolos devotos de Baal atuais. Você já os considerou irmãos mais novos, estúpidos e ingênuos, mas eles cometeram sacrilégio ao tentar acordar os escuros. Fica a cargo de você e sua ordem lidar com sua loucura mal orientada antes que eles traiam os princípios da primeira tribo. Você é aquele que caça os Baali menores.

Dicas de Interpretação: Você fala com suas crianças, o enxame dentro de você, mas outros a chama de louca. Você explica seu propósito de forma fria e precisa, mas eles a chamam de monstro. Você então os mostra a glória do enxame proferindo maldições de sua boca, mas eles só podem gritar em terror. Existe uma razão para você ter pouco respeito por aqueles a sua volta. Eles nunca poderão compreender o dever que você carrega, nunca conhecerão os segredos escuros que dorme e sonha com sua horrível destruição. Você sim é uma carga que você carrega como Mãe de Ninhada.

Equipamento: Andrajos de leproso para escondê-la do público ignorante; escaravelho Egípcio para identificá-la a outros Avatares do Enxame; faca ritual para se abrir quando o novo enxame estiver pronto pra ser solto.

LIVRO DE CLÃ: BAALI

PARA VAMPIRO: A IDADE DAS TREVAS

NOME: _____ NATUREZA: *Filantropo* GERAÇÃO: *12ª*
 JOGADOR: _____ COMPORTAMENTO: *Fanático* REFÚGIO: _____
 CRÔNICA: _____ CLÃ: *Baali* CONCEITO: *Mãe de Ninhada*

ATRIBUTOS

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

HABILIDADES

TALENTOS	PERÍCIAS	CONHECIMENTOS
Prontidão _____ ●●●●●●●●	Empatia c/ Animais _____ ●●●●●●●●	Instrução _____ 00000000
Esportes _____ 00000000	Arqueirismo _____ 00000000	Sabedoria Popular _____ ●0000000
Briga _____ 00000000	Artesanato _____ ●0000000	Investigação _____ 00000000
Esquiva _____ ●●000000	Etiqueta _____ 00000000	Direito _____ 00000000
Empatia _____ ●●●00000	Herborismo _____ ●0000000	Linguística _____ ●0000000
Expressão _____ 00000000	Armas Brancas _____ ●●000000	Medicina _____ 00000000
Intimidação _____ 00000000	Música _____ 00000000	Ocultismo _____ ●●●00000
Crime _____ 00000000	Cavalgar _____ 00000000	Política _____ 00000000
Liderança _____ ●0000000	Furtividade _____ ●●●00000	Ciência _____ 00000000
Lábia _____ ●●●00000	Sobrevivência _____ ●●000000	Senescalia _____ 00000000

VANTAGENS

DISCIPLINAS	ANTECEDENTES	VIRTUDES
<i>Daimonion</i> _____ ●●●●●●●●	<i>Mentor</i> _____ ●●●●●●●●	Consciência/ _____ ●●●●00
_____ 00000000	<i>Status</i> _____ ●0000000	Convicção _____
_____ 00000000	_____ 00000000	Autocontrole/ _____ ●●●●00
_____ 00000000	_____ 00000000	Instinto _____
_____ 00000000	_____ 00000000	Coragem _____ ●●●●●●
_____ 00000000	_____ 00000000	
_____ 00000000	_____ 00000000	
_____ 00000000	_____ 00000000	

QUALIDADES/DEFEITOS

CAMINHO

Colméia

● ● ● ● ● ● 0 0 0 0

FORÇA DE VONTADE

● ● ● ● ● 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

Vulnerabilidade a Fé

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)

CAMPEÃO DO CAOS

Mote: *Você nunca tentou aprender nossos modos; você nunca os entenderia mesmo se tentasse. Muitos dos meus irmãos e irmãs já caíram ante os seus. Só pode haver ódio entre nós. Prepare-se para seu fim.*

Prelúdio: Nos distantes dias anteriores a seu Abraço, você foi um grande guerreiro chefe de um bando de saqueadores cujas ondas de saque e pilhagens se espalharam pelo mundo Ocidental como uma praga inexorável. Aragon, Ibéria, as florestas dos Balcãs, mesmo o gélido Norte todas essas terras seus cruéis seguidores pilharam sob seu comando.

Sua companhia assassina freqüentemente vendia suas espadas ao serviço de outro, se o preço estivesse justo. Nas poucas ocasiões em que vocês eram perseguidos pelos exércitos do lugar, ou encontravam resistência organizada, vocês esmagavam seus inimigos totalmente, onde quer que os encontrasse. Em pouco tempo, seu estandarte era temido, e visto como uma lição objetiva sem palavras a ser aprendida por todos. O nome de sua companhia se tornou sinônimo de morte.

Tudo isso está pra trás agora. Há muito tempo, seu Senhor abriu seus olhos para a cegante verdade que todas as batalhas nas quais você tinha lutado e prevalecido até agora tinham sido como fogo na forja, testando seu fervor e aprimorando-o em preparação para a confrontação vindoura.

Conceito: Sob a administração de seus mestres Baali, o Abraço transformou você de homem em monstro. Em vida, sua espada era apenas um meio de sobrevivência. Era um modo de vida, nem melhor nem pior que muitos outros. Agora, no entanto, ela é amigo, família, alma e salvação ao mesmo tempo uma estreita ponte de aço sobre a qual você fica, aguardando as vindouras trevas.

Dicas de Interpretação: Você é o sonho de cada fanático religioso feito em carne um guerreiro devoto cujo fervor e devoção ao Destruidor é ultrapassada apenas por sua insaciável sede de sangue. Tentativas de outros de conversar com você são fúteis; você se condicionou para não prestar atenção em suas mentiras. Seus inimigos são legião, e você cortou incontáveis números daqueles que ficam entre Baal e seu retorno. Você não os mostrará piedade.

Equipamento: Espada Larga gasta; várias lâminas mais curtas de tamanhos variáveis, armadura de placas, bando experiente de mercenários (que servem a você tanto como vassalos quanto como fontes), vários troféus de guerra.



LIVRO DE CLÃ: BAALI

PARA VAMPIRO: A IDADE DAS TREVAS

NOME: _____ NATUREZA: *Degenerado* GERAÇÃO: *12ª*
 JOGADOR: _____ COMPORTAMENTO: *Tirano* REFÚGIO: _____
 CRÔNICA: _____ CLÃ: *Baali* CONCEITO: *Campeão do Caos*

ATRIBUTOS

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

HABILIDADES

TALENTOS	PERÍCIAS	CONHECIMENTOS
Prontidão _____ ●●●●●●●●	Empatia c/ Animais _____ 00000000	Instrução _____ ●●●●●●●●
Esportes _____ ●●●●●●●●	Arqueirismo _____ 00000000	Sabedoria Popular _____ ●●●●●●●●
Briga _____ ●●●●●●●●	Artesanato _____ 00000000	Investigação _____ 00000000
Esquiva _____ ●●●●●●●●	Etiqueta _____ 00000000	Direito _____ 00000000
Empatia _____ 00000000	Herborismo _____ 00000000	Linguística _____ 00000000
Expressão _____ 00000000	Armas Brancas _____ ●●●●●●●●	Medicina _____ ●●●●●●●●
Intimidação _____ ●●●●●●●●	Música _____ 00000000	Ocultismo _____ ●●●●●●●●
Crime _____ 00000000	Cavalgar _____ ●●●●●●●●	Política _____ 00000000
Liderança _____ ●●●●●●●●	Furtividade _____ 00000000	Ciência _____ 00000000
Lábia _____ 00000000	Sobrevivência _____ ●●●●●●●●	Senescalia _____ 00000000

VANTAGENS

DISCIPLINAS	ANTECEDENTES	VIRTUDES
<i>Daimonion</i> _____ ●●●●●●●●	<i>Mentor</i> _____ ●●●●●●●●	Consciência/ _____ ●●●●●●
<i>Potência</i> _____ ●●●●●●●●	<i>Rebanho</i> _____ ●●●●●●●●	Convicção _____ ●●●●●●
<i>Presença</i> _____ ●●●●●●●●	<i>Lacaíos</i> _____ ●●●●●●●●	Autocontrole/ _____ ●●●●●●
_____ 00000000	_____ 00000000	Instinto _____ ●●●●●●
_____ 00000000	_____ 00000000	Coragem _____ ●●●●●●
_____ 00000000	_____ 00000000	
_____ 00000000	_____ 00000000	
_____ 00000000	_____ 00000000	
_____ 00000000	_____ 00000000	

QUALIDADES/DEFEITOS

CAMINHO

Demônio

● ● ● 0 0 0 0 0 0 0 0

FORÇA DE VONTADE

● ● ● ● 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

Vulnerabilidade a Fé

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)

SEDUTORA VIL

Mote: *Rache a garganta de sua esposa, eu disse, ou ele será violada, mas sobreviverá, acreditando que você foi o responsável. Qual dos dois você percebe ser o menor dos dois males, eu imagino?*

Prelúdio: Ao contrário da avassaladora maioria de suas contrapartes, você nunca conheceu uma existência humana “normal”, ou um tempo em que você fosse qualquer coisa exceto subserviente a seus mestres e seus Mestres. Sua mãe e pai eram privilegiados membros da família de escravos D'habi, e você própria o produto de cruzamento controlado o fruto de sete gerações gastas cultivando força e ceifando fraquezas. Você foi tomada de seus pais no dia de seu nascimento, e nunca os viu, nem mesmo desejou.

Ao se tornar mulher, você tinha seu destino claro para você, e seus anos de serviço fervoroso foram recompensados pelo Abraço. Imortalidade transformou você em um perigoso desconhecido uma sedutora corrupta, sábia além de seus anos e permanentemente presa em um corpo de 20 anos de idade pelo Sangue. Ainda mais alarmante isso deu a você a liberdade de refinar seus desejos demoníacos em uma motivação invisível, maléfica da qual seus anciões ficariam orgulhosos.



Conceito: Devotada analista das tênues distinções entre “certo” e “errado”, as noções de bem e mal são para você o que dor e tolerância são para seus atormentados contrerâneos. Você continuamente testa os limites da moralidade, determinação e inclinação.

Você se deleita nos tormentos que você inflige, e seus triunfos sobre as almas daqueles assim atormentados. Você está se tornando mais parecida com os Setitas que qualquer outra coisa, buscando feitos malignos por decadência e hedonismo infantil; incontáveis de seu tipo certamente seguirão o mesmo caminho degenerado nos séculos que virão.

Dicas de Interpretação: Sua aparência elegante e modos serenos e retraídos escondem várias paixões básicas e perversidades. Em suas câmaras privadas, você é cruel, grosseira e sádica. Você se engaja em seu gosto pelo sofrimento de outros, aqueles infortunados o suficiente para ocupar suas atenções atuais. Em seus olhos, o espírito humano é um quebracabeça a ser montado; uma fortaleza cuidadosamente criada a ser reconhecida, invadida, quebrada, e reduzida a cinzas. Você já conquistou um impressionante rastro de carcaças sem alma, sonhos estilhaçados e vidas quebradas e um novo desafio lhe espera a cada noite.

Equipamentos: Guarda-roupa bem fornido com as melhores modas, quantidade de riqueza prontamente acessível, estábulo de homens (todos os quais você maltrata impiedosamente).

LIVRO DE CLÃ: BAALI

PARA VAMPIRO: A IDADE DAS TREVAS

NOME: _____ NATUREZA: *Monstro* GERAÇÃO: *12ª*
 JOGADOR: _____ COMPORTAMENTO: *Degenerada* REFÚGIO: _____
 CRÔNICA: _____ CLÃ: *Baali* CONCEITO: *Sedutora Vil*

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 _____●●●●●●●●	Linguística _____●●●●●●●●
Expressão _____●●●●●●●●	Armas Brancas _____●●●●●●●●	Medicina _____●●●●●●●●
Intimidação _____●●●●●●●●	Música _____●●●●●●●●	Ocultismo _____●●●●●●●●
Crime _____●●●●●●●●	Cavalgar _____●●●●●●●●	Política _____●●●●●●●●
Liderança _____●●●●●●●●	Furtividade _____●●●●●●●●	Ciência _____●●●●●●●●
Lábia _____●●●●●●●●	Sobrevivência _____●●●●●●●●	Senescalia _____●●●●●●●●

VANTAGENS

DISCIPLINAS	ANTECEDENTES	VIRTUDES
<i>Daimonion</i> _____●●●●●●●●	<i>Rebanho</i> _____●●●●●●●●	Consciência/ _____●●●●●
<i>Rapidez</i> _____●●●●●●●●	<i>Recursos</i> _____●●●●●●●●	Convicção _____●●●●●
_____●●●●●●●●	_____●●●●●●●●	Autocontrole/ _____●●●●●
_____●●●●●●●●	_____●●●●●●●●	Instinto _____●●●●●
_____●●●●●●●●	_____●●●●●●●●	Coragem _____●●●●●
_____●●●●●●●●	_____●●●●●●●●	
_____●●●●●●●●	_____●●●●●●●●	
_____●●●●●●●●	_____●●●●●●●●	
_____●●●●●●●●	_____●●●●●●●●	

QUALIDADES/DEFEITOS

CAMINHO

Demônio

● ● ● ● ● 0 0 0 0 0

FORÇA DE VONTADE

● ● ● ● ● 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

Vulnerabilidade a Fé

Ancião: Geração Inicial: 10ª Atributos: 10/7/5 Habilidades: 20/12/8 - Disciplinas: 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)





Apêndice: Reinor no Inferno

(Vaali Infames Ultravés das Eras)

Os Vaali, ultrajados, caçados, e inevitavelmente destruídos. Isso é o que os membros dos outros clãs dizem a si próprios, e alguns até mesmo acreditam nisso. Al despeito do estigma ligado à Linhagem, alguns Vaali têm ascendido a posições de considerável poder. Alguns mantêm seu status porque é adequado a outros deixá-los lá, enquanto outros são hábeis em duplicidade e podem esconder suas verdadeiras naturezas. Al despeito disso, o adágio sobre o prego mais alto ser o primeiro a ser martelado é verdade para os Vaali; cortejar a fama é cortejar a destruição.

Os infames Vaali listados abaixo incluem exemplos tanto daqueles espertos o suficiente para escapar da captura quanto daqueles que caíram a seus inimigos. Todos são Vaali importantes, e enquanto alguns podem ter recebido a Morte Final, todos tem legados que ecoam através dos séculos.

AS MUITAS FACES DE SHAITAN

Outros livros de *Vampiro: A Idade das Trevas* recontam o legado de Shaitan em detalhes (veja *Dark Ages Companion*). Há muitos contos diferentes sobre ele e seus atos; algumas dessas histórias contradizem outras, o que não surpreende, já que um sem-número de Cainitas dizem ser "Shaitan" através das eras, e cada um deles contando diferentes versões sobre sua vida, intenções e poderes. A maioria dos impostores virou pó rapidamente. Da multidão de Cainitas que já fingiram ser Shaitan, apenas um sobreviveu até essa data.

Os Baali que atualmente reclama o manto é aceito como sendo verdadeiramente de fato Shaitan. Esse Shaitan parecia ser produto das maquinações de Nergal muitos séculos atrás, mas nada mais se sabe sobre sua origem. O impostor primeiramente apareceu na cidade de Toledo em al-Andalus, onde ele foi *Magister* da Escola Negra infernalista, um colégio dedicado às artes negras. Diferente de Nergal, que estava mais interessado em disseminar seu culto a Namtaru, este Shaitan especializou-se em guiar outros pelos caminhos do infernalismo.

Demorou décadas para outros Baali descobrirem o lugar onde o impostor se abrigava. Enquanto isso, numa loucura de fervor educacional, ele ensinou alguns rituais de invocação e poderosos nomes verdadeiros para mortais e Cainitas depravados. Antes da destruição do Colégio Negro, ele já havia espalhado professores infernalistas por toda a Europa e norte da África.



LIVRO DO CLÃ: BAALI

Os Baali eventualmente destruíram a escola e todos os seus estudantes, mas o próprio Shaitan escapou. As mais populares histórias dizem que ele fugiu para o ocidente, pelo mar; já outros contos dizem que ele retornou para a Crescente Fértil. Muitos Baali acham que ele foi longe demais, chegando aos extremos do mundo e lançando-se em direção as rochas.

CYBELE

Cybele foi uma das crianças de Shaitan, apesar de não se saber ao certo de qual Shaitan. Abraçada num dos enlouquecidos corredores do Labirinto de Knossos, ela aprendeu sua arte com os murmúrios e atravessou caminhos de corrupção e poder mais rapidamente do que qualquer outra progênie de Shaitan.



Quando Thera entrou em erupção, ela estava entre os poucos acólitos que escaparam de Creta, usando o conhecimento que os Baali de Moloch haviam roubado de seu senhor.

Cybele foi a principal inimiga de Moloch depois da destruição de Creta. Ninguém esperava que seu poder crescesse tão rápido e ela dedicou sua não-vida a lutar contra o traidor de seu senhor. Quando Cartago mandou Hannibal para as Guerras Púnicas, Cybele ajudou Roma derrotando o general africano. Seus atos defendendo a cidade deram a ela honra e poder dos outros Cainitas romanos, que não tinham consciência de sua linhagem. Infelizmente, a própria Cybele pôs um fim em seus avanços: ela sofria de uma terrível sede de sangue, e ocasionalmente matava enlouquecidamente pelos templos.

Seus patrocinadores Cainitas do Senado Romano tentaram esconder os fatos, mas em pouco tempo a verdade sobre sua origem foi sussurrada no Fórum.

Independente do status de Cybele entre os Cainitas, os romanos observavam seus cultos com algum medo e terror especialmente durante os festivais, quando ela capava sacerdotes e dançava pelas ruas, cortando-os com faca e com apresentações públicas e ritos de castração.

Essas ações aos poucos baniram Cybele até mesmo de participar da sociedade Cainita, que não acreditava nos rumores sobre sua linhagem, e esse isolamento só servia para aumentar sua raiva.

Raiva esta que se manifestou em mais matanças enlouquecidas.

A última sorte de Cybele num mistério que acompanhava a queda de Cartago. Foram seus rituais que selaram Troile e Moloch na terra onde eles dormem até os dias de hoje mas ela nunca acompanhou os exércitos romanos de volta ao *orbis terrarum*. A última visão confiável de Cybele a colocava a bordo de um navio indo para Creta, onde sua não-vida começara. Aqueles que a viram, dizem que ela parecia cansada e exausta, como se os anos de ódio tivessem cobrado sua taxa.

Próximo ao último milênio, surge boatos de que Cybele haveria aparecido perto do poço de Iblil-al-Akbar, durante o ritual para amaldiçoar os Assamitas. Ela se identificou como Decani, e abençoou o elixir do sangue amaldiçoado. Aqueles que a viram disseram que ela servia a Namtaru, o mestre de seu senhor. Se Cybele descobriu um modo de voltar de volta ao Labirinto seguindo a destruição de Cartago, ela pode também ter encontrado Namtaru. Assim sendo, então ela pegou os 36 nomes de Namtaru e se *transformou* em Decani.

AZANEAL

Azaneal, líder do novo movimento Baali, é o indiscutível governador de Chorazin e o primeiro Cainita que reanimou a linhagem desde Shaitan. Embora lhe falte o carisma de seu predecessor, Azaneal é ainda um poderoso adversário. Fisicamente ele é uma figura imponente, com olhos de um negro quase sólido, e uma aura sombria quase palpável. Mentalmente, ele não possui a finura de Shaitan, mas compensa isso por sua imensa força de vontade.

A despeito das forças concentradas por Azaneal, ele não tem a intenção de repetir os erros de seu predecessor. No lugar disso, ele procura manter a linhagem unida sobre seu domínio e usurpar os Anciões Baali. Ao menos é isso que ele conta a seus seguidores, e certamente existem muitos Baali que estão ansiosos para ele tomar as rédeas da linhagem.

Entretanto, a verdadeira agenda de Azaneal é descobrir todos os planos secretos de Chorazin. Ele acredita que Shaitan tinha em vista Chorazin não por si própria, mas principalmente por um portal pelo qual as trevas entrariam no mundo. Mas ele não sabe como completar o trabalho de Shaitan.



Azaneal acredita que falta o corpo de Namtaru. O mestre das sombras Baali havia mandado muitos Cainitas para Creta na tentativa de descobrir o Labirinto, mas seus agentes desapareceram. Azaneal suspeita que os Decani guardam o Labirinto, e que eles querem destruir seus servos. Se isso for verdade, então Azaneal sente que não possui a habilidade para lutar contra eles desta vez. Em vez disso, ele se concentra na criação de crianças férteis e subjuga os Baali europeus. Talvez com a linhagem reunida atrás dele, ele tome Creta e retorne com Namtaru para Chorazin.

MARIAH

Uma concubina do rei da extinta cidade estado Akkadiano, essa matriz protege o satânico sumo-sacerdote Anaduk, o Negro (veja **Constantinopla by Night**) de crescer rapidamente pelos níveis de sua linhagem infernal.

Sua extraordinária calma e natureza são lendas até mesmo entre as Crianças de Caim. Quando ela age, o faz rapidamente e sem confusão; como outros de sua espécie, ela trabalha sozinha, preferindo a solidão à companhia de outros. Aqueles poucos Cainitas que a viram ou falaram com ela dizem que se veste sempre muito coberta, na tradição do Islã. Dizem que ela esconde alguma deformidade. Adicionalmente, ela porta um ódio especial pelos filhos de Arikel, enlaçando, seduzindo e torturando qualquer Toreador infeliz que cruze seu caminho ou passe por suas propriedades. Ninguém sabe exatamente o porquê, mas pilhas de cinzas espalhadas por toda a Europa comprovam sua eficiência.



Ma-ri-ah tem agradado vários poderosos, incluindo os Decani e seus amigos. Mais terrível é o fato de que ela serve uma entidade menor que uma Criança, chamada Anoster, Senhor do Desespero uma façanha excepcional para alguém de sua posição. Com esse potente apoio, ela tem voltado suas atenções para Bizâncio, o que fragiliza suas relações com a Igreja Ocidental.

Como era de se esperar, existem estranhos rumores sobre Ma-ri-ah, com muitos deles sobre sua natureza solitária. Alguns a nomeiam como traidora da própria espécie, e chamam-na de assassina responsável pela destruição de seu senhor. Outros acreditam que ela não é um Baali, mas um agente subversivo de outras ordens, talvez Setita ou Tremere. Uma possível origem, derivada de um pedaço de pergaminho Eblaint, diz que ela esteve envolvida em empecilhos além da existência mortal e Cainita, e que se transformou numa deusa faminta feita de carne.

Seja lá qual for à verdade, “Mary” se transformou em algo perigoso para seus contemporâneos, e para o Mundo das Trevas Medieval como um todo. Ela é uma mulher, essencial e atolada até a cintura nas políticas e intrigas do reino. Ela negocia com mortais e imortais, além de ser uma figura proeminente observada por muitos olhos.

APENDICE II: DO INTERESSE DE ERUDITOS E CIRURGIOS

Muitos Baali antigos dizem ter abandonado o Leste Europeu ou o desconhecido leste, na tentativa de organizar suas forças longe daqueles que sabem sobre eles e os caçam. Sua casa sempre estaria entre os afluentes do Tigre e Eufrates, mas tais terras não são mais seguras para eles.

De qualquer forma, há outras preocupações maiores para eles. Através de sua debilidade e fraqueza, os Baali tem permitido que muitos nomes verdadeiros vazem para o mundo. Sem controle e de modo espontâneo, esses nomes tem colocado os Adormecidos próximos de despertarem. Eles nunca estiveram assim desde os dias da primeira tribo. Pragas misteriosas fervem avançando com uma frequência crescente, e os Baali sabem que isso é uma evidência de que Namtaru está acordando. Aqueles que conhecem as lendas sobre as Crianças temem que Namtaru desperte. Esses Cainitas agora se escondem, ou procuram um jeito de impedir o impossível. Alguns esperam que eles voltem a descobrir os nomes verdadeiros, os primeiros nomes das Crianças, e que encontrem um meio de controlar suas ações mas a corrente tende a continuar, e as Crianças se erguerão furiosas e famintas, não poupando ninguém. Outros procuram precipitar o despertar, na esperança que se curvando perante os Adormecidos, eles possam ter misericórdia nestes dias sombrios. E na Europa, as crianças da linhagem se nomeiam Mephisto, e sua imensa ignorância ecoa entre mundos.

Entretanto todos os verdadeiros Baali sabem que o fim está chegando. E se questionados, eles lhe dirão que eles acham que chegará logo.



LIVRO DE CLÃ: BAALI

NOME:
JOGADOR:
CRÔNICA:

NATUREZA:
COMPORTAMENTO:
CLÃ:

GERAÇÃO:
REFÚGIO:
CONCEITO:

ATRIBUTOS

FISICOS		SOCIAIS		MENTAIS	
Força	●0000000	Carisma	●0000000	Percepção	●0000000
Destreza	●0000000	Manipulação	●0000000	Inteligência	●0000000
Vigor	●0000000	Aparência	●0000000	Raciocínio	●0000000

HABILIDADES

TALENTOS		PERÍCIAS		CONHECIMENTOS	
Prontidão	00000000	Empatia c/ Animais	00000000	Instrução	00000000
Esportes	00000000	Arqueirismo	00000000	Sabedoria Popular	00000000
Briga	00000000	Artesanato	00000000	Investigação	00000000
Esquiva	00000000	Etiqueta	00000000	Direito	00000000
Empatia	00000000	Herborismo	00000000	Linguística	00000000
Expressão	00000000	Armas Brancas	00000000	Medicina	00000000
Intimidação	00000000	Música	00000000	Ocultismo	00000000
Crime	00000000	Cavalgar	00000000	Política	00000000
Liderança	00000000	Furtividade	00000000	Ciência	00000000
Lábia	00000000	Sobrevivência	00000000	Senescalia	00000000

VANTAGENS

DISCIPLINAS		ANTECEDENTES		VIRTUDES	
_____	00000000	_____	00000000	Consciência/_____	●0000
_____	00000000	_____	00000000	Convicção	
_____	00000000	_____	00000000		
_____	00000000	_____	00000000	Autocontrole/_____	●0000
_____	00000000	_____	00000000	Instinto	
_____	00000000	_____	00000000		
_____	00000000	_____	00000000	Coragem _____	●0000
_____	00000000	_____	00000000		

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	<input type="checkbox"/>
Machucado	-1 <input type="checkbox"/>
Ferido	-1 <input type="checkbox"/>
Ferido gravemente	-2 <input type="checkbox"/>
Espancado	-2 <input type="checkbox"/>
Aleijado	-5 <input type="checkbox"/>
Incapacitado	<input type="checkbox"/>

FRAQUEZA

LIVRO DE CLÃ: BAALI

ANTECEDENTES EXPANDIDOS

FAMA

RECURSOS

REBANHO

LACIOS

MENTOR

STATUS

OUTRO (.....)

OUTRO (.....)

POSSES

ITENS (CARREGADOS)

EQUIPAMENTO (POSSUÍDO)

TERRITÓRIOS DE CAÇA

MONTARIAS

REFÚGIOS

LOCALIZAÇÃO

DESCRIÇÃO

LIVRO DE CLÃ: BAALI

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:
BAALI

===== 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: _____



Existem poderes maiores no mundo que meros vampiros.
Esses poderes possuem nomes secretos, nomes de poder.
Os Baali conhecem esses nomes.
Esses poderes se escondem nas sombras e no sangue,
para que não sejam despertados tão rapidamente.
Os Baali sabem onde eles repousam.
Esses poderes despertarão um dia e espalharão devastação
pelo mundo
Os Baali sabem disso, também - e trabalham para acelerar isso.

Livro do Clã Baali inclui:

- A história da linhagem mais odiada no Mundo das Trevas;
- Os métodos pelos quais os Diabolistas espalham sua tola corrupção;
- Novas Qualidades, Defeitos e poderes de Daimonon



VAMPIRO
A IDADE DAS TREVAS

