

# KINGS AND QUEENS OF THE KINGDOM BY NIGHT

## DO QUE SE TRATA ESSE DOCUMENTO

Isto é um resumo, uma série de dicas do que se encontra no Livro de Clã: Ventrue e nos três últimos e atualizados Volumes de Gênero Ventrue do OWbN (One World by Night) onde tive a honra de participar de sua confecção, portanto mais de 240 páginas sobre reis e rainhas em apenas algumas poucas. OWbN é o sistema ou rede de jogos interligados em torno do globo, com mais de 130 crônicas compartilhando suas histórias e regras. Enfim, esse material oferece uma idéia de como ser um Ventrue Camarilla e especificamente da crônica The Kingdom by Night, uma crônica do gênero Camarilla, focada no Clã dos Reis. Por favor, para um aprofundamento maior no assunto, leiam de capa a capa as obras citadas acima (e se possível as decore!).

## O QUE É UM VENTRUE DO KINGDOM?

Independente onde estão, todos os Ventrue são destinados a liderar. Na Camarilla, a maioria dos Príncipes vem do Clã dos Reis. Os Ventrue são atraídos para ideais, organizações e grupos – todas as coisas que são maiores que o indivíduo, eles geralmente acabam em posições de responsabilidade e autoridade. Por essas e muitas outras razões eles adquirem o apelido de reis e rainhas...e é exatamente como eles se vêem, senhores de todos os outros. No Kingdom – O Domínio da Tríplice Fronteira há uma variada gama de áreas em três países diferentes, com uma população espalhada na ordem dos milhões de habitantes e muitas influencias e Feuds para se conquistar e tomar a regência e fazer o que os Ventrue melhor fazem: liderar.

Abraçam sempre os mais espertos, os mais ousados, os mais capazes para o sucesso, os Ventrue abraçam mortais que tem uma forte afinidade para a liderança. Historicamente Lords e ladies da aristocracia e cavaleiros honrosos e em noites modernas, abraçam mortais que atingem o sucesso e o poder dentro em seu tempo, dentro de algum setor social, como advogados, políticos, empresários, chefes de máfia, líderes militares e todos os tipos de liderança bem sucedida.

Uma vez abraçados, espera-se ascensão em sua ordem social, seja seguindo perfeitamente a tradição do clã, seja impressionando seus Elders. Dos Ventrue espera-se que liderem, não porque seja fácil ou conveniente (não é), mas porque os outros não têm a verdadeira força e determinação para agüentar nos ombros o fardo do verdadeiro comando. Este é a filosofia sagrada de todo Ventrue, chamada por *Noblesse Oblige*, o sentimento que todo Ventrue tem de vestir o manto da responsabilidade e da liderança sobre os demais. É esperado que os Ventrue estejam sempre no topo da cadeia de seu próprio jogo e estilo, nunca mostrando sinais de fraqueza e oscilações, preferindo a morte do que demonstrar falta de confiança em si próprio.



## PORQUE JOGAR COM UM VENTRUE DO KINGDOM?

Jogar de Ventrue é o “ultimate role-playing experience” para os rpgistas. Primeiro porque se trata de Live-Action, que é como uma evolução do rpg que por sua vez uma evolução dos tabletops ou jogos de tabuleiro. Segundo porque se trata de um Clã totalmente diferente dos demais, você inerentemente lidera ou coordena ações de seu ciclo de jogo In e Off game, portanto não é para qualquer um, mesmo que para jogadores veteranos. Um Ventrue deve ter atitude e confiança, independente da audiência de suas ações; ele ou ela devem ser capazes de tomar o comando de uma sala cheia de gente ao seu capricho, se assim desejar ou se for necessário. Um Ventrue deve curtir e aspirar construir uma reputação, ascendendo em seu meio social e político através de sua dedicada aplicação, raciocínio, charme, personalidade e todas as ferramentas sociais. Um Ventrue deve ter um ego porque sabe que faz parte da elite

de sua sociedade, mas deve lembrar sempre que bullying, ameaças, condescendência são táticas dos “inferiores”. Se tratando de Ventrue do The Kingdom by Night, mais ainda, devido à nomenclatura, subdivisões e sistema interno de organização a mais da crônica (Royal Circles) e a atmosfera medieval e polida nas interações interpessoais apesar de toda tecnologia presente, além do trivial para os Ventrue. Na crônica The Kingdom by Night, o Clã dos Reis tem a Hegemonia, isto é, o total controle político/administrativo/social, é um jogo voltado para esse Clã, mas que tem uma gama variada de inimigos e traidores dispostos a mudar essa condição, portanto conta-se inevitavelmente com os demais Clãs da Camarilla e suas instáveis alianças. Os Ventrue do Kingdom assumem variados tipos de lideranças para que a crônica continue focada no gênero e cada rei e rainha tenha sua devida ocupação. Como há diversas divisões territoriais, os Feuds, os personagens Ventrue são encorajados a ascenderem ao topo em cada uma delas. Isso tudo com certeza se torna um bom desafio jogar de Ventrue e de Ventrue do Kingdom.

Em uma perspectiva geral Ventrue, direcionar e influenciar aqueles em sua volta sem mesmo nunca precisar tomar ações diretas por você mesmo é a alma da política Camarilla – e o verdadeiro coração do jogo para personagens Camarilla. Jogue de Ventrue se você não precisa de ficha para interpretar seu personagem. Jogue de Ventrue se você quer constantemente ser desafiado para o sucesso por seus pares e superiores. Jogue de Ventrue se você gosta de planejar e executar planos complexos que requerem profunda preparação, no jogo e em seus intervalos. Jogue de Ventrue se você não quer deixar ninguém lhe pegar de surpresa. Jogue de Ventrue se você quer vivenciar a experiência de como um poderoso/poderosa líder deve ser ou se histórias daqueles nascidos para liderar lhe interessa.

Os Ventrue do Kingdom by Night têm grupos secretos no Facebook [Ventrue Clan - Reis e Rainhas do Kingdom] além do grupo geral da crônica [The Kingdom by Night] e do grupo para todos os jogadores brasileiros do gênero, [Ventrue Brasil OWbN]. Podem fazer parte das três listas de email da crônica, a lista OoC de jogadores [[tkbn\\_ooc@googlegroups.com](mailto:tkbn_ooc@googlegroups.com)], a lista IC de personagens [[the\\_kingdom\\_bn@googlegroups.com](mailto:the_kingdom_bn@googlegroups.com)] e a somente para reis e rainhas [[tkbn-kingsandqueens@googlegroups.com](mailto:tkbn-kingsandqueens@googlegroups.com)]. Além do suporte constante do narrador (HST) da crônica e subcoordenador do gênero no país desde 2011. Por fim, um Manual para o Jogador do Kingdom: Laws of the Kingdom. In Game, outra vantagem dos Ventrue do Kingdom é que todos descendem do mesmo Ancião, que está ativo, presente, é Príncipe do Domínio e de enorme influência entre os Ventrue da América Latina e do mundo, pois se trata do Strategos da América Latina. Mas o principal é fazer parte da crônica que é focada no Clã dos Reis e oficialmente interligada a todas as outras do OWbN, podendo o personagem e o jogador explorar totalmente o gênero.



## **IN GAME (NO JOGO), O QUE REIS E RAINHAS DO KINGDOM DEVEM SABER!!**

### **ORGANIZAÇÃO DO CLÃ - O DIRETÓRIO**

A organização do Clã se baseia amplamente nas instituições políticas da República Romana e nas últimas décadas adaptadas aos termos das grandes corporações. Mas sem falsas ilusões, o Clã possui uma estrutura hierárquica há milênios e é um produto das raízes clássicas do Clã dos Reis. A Camarilla, criada pelos Ventrue, possuem analogicamente uma estrutura similar. Logo, é possível ter posições diferentes nos dois tipos de organização. A diferença é que os demais Clãs não têm ideia como o Ventrue se organiza tão bem. É proibido para todos os Ventrue falarem de sua organização interna aos não-Ventrue. Como na monarquia, o sistema é altamente centralizado (o que esperar dos reis?). Não há grupos independentes dentro da estrutura, e um Ventrue fora do Diretório é um meio Ventrue no máximo. Obviamente a sinergia provocada pela organização é uma das grandes vantagens do Clã dos Reis.

Em suma, a composição do Diretório se define da seguinte forma: o Ephorate, composto pelos Ephors, regem os caminhos e destinos do Ventrue e tudo que o Clã controla, coordena e representa, isto é, pode-se supor basicamente o mundo como o entendemos, o destino dos mortais e da seita Camarilla.

Os **Ephors** são seres antigos e poderosos ao extremo, capazes por mérito próprio de serem considerados Ephors. As identidades dos Ephors é um mistério, um segredo, tornando-os mais inatingíveis ainda. Alguns Ephors se passam por Príncipes, Strategos, ou qualquer outra posição especial da Camarilla ou do Diretório secretamente ou simplesmente nenhum deles, como convir... O Ephorate determina para cada grande região do planeta um Strategos (coletivo Strategoi) que significa general em latim. Alguns países, dependendo a demanda, podem ser divididos em mais áreas com um Strategos em cada parte.

O **Strategos** é a autoridade máxima naquela região onde são compostas por algumas ou muitas Gerousias e provavelmente os únicos que devem conhecer o Euphorate.

**Gerousias** são grupos dos Ventrue de uma mesma cidade ou cidades próximas ou até mesmo de um estado inteiro de um país. Para resolver os problemas mais comuns ou específicos dessas Gerousias, o Strategos encarrega os Lictors para resolver variados tipos de problemas.

O **Lictor** é o intermediário entre o Strategos de uma grande região e as Gerousias que pertencem a essa região. Há diferentes tipos de Lictors para diferentes tipos de problemas, mas não interferem na autonomia das Gerousias.

**Tribunos** são aqueles que são os olhos e ouvidos dos Ephors e passam suas informações indiretamente ao seu Strategos ou ao seu Lictor, dependendo a situação. São cargos geralmente secretos sem nenhum reconhecimento no Diretório e devem estar sempre disponíveis a auxiliar a Strategoi ou os Lictors quando solicitados.

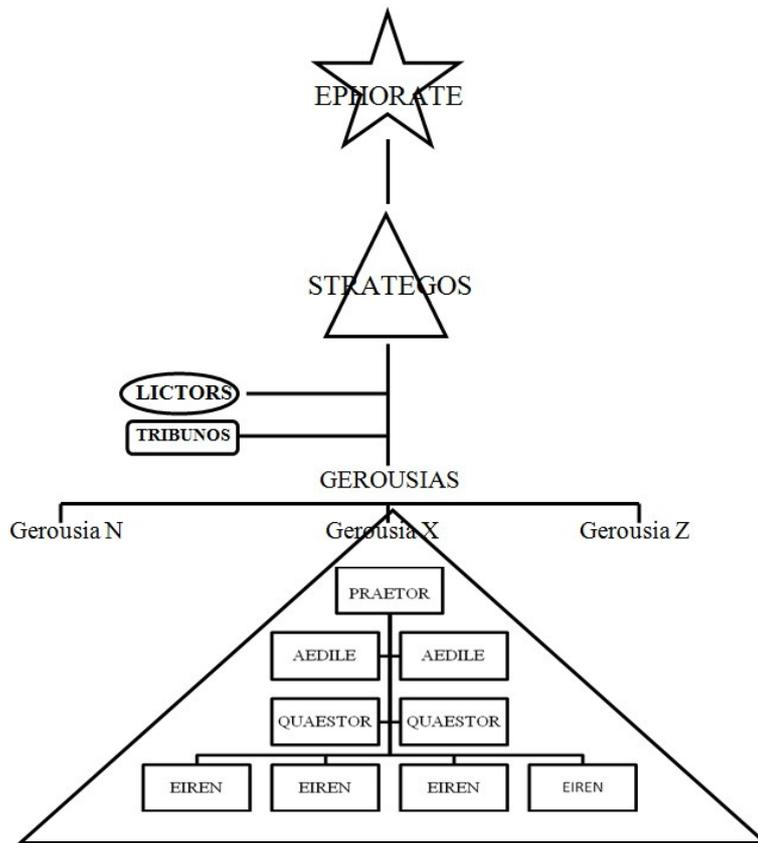
Em uma Gerousia, o **Praetor** é a maior autoridade entre os Ventrue locais, responsável por guiar e administrar as atividades do Clã, sendo quase sempre o mais velho Ventrue da cidade a assumir esse posto ou o que tiver o maior posto na Camarilla. Se há um Praetor para um estado inteiro e nesse estado há mais de uma Gerousia, aquela que o Praetor não habita é comandada pelo Aedile.

O **Aedile**, como tenente ou porta-voz de seus superiores, eles verificam o andamento do Clã e se as determinações estão sendo cumpridas, como assuntos relacionados a finanças, influencias do Clã e vigilância aos mais novos. Aedile é o intermediário entre o Praetor e os demais componentes da Gerousia. Em uma Gerousia variam entre um e dois nesse cargo e geralmente são ancillae.

**Quaestor** como o próprio nome sugere, são aqueles que investigam, questionam e auxiliam seus superiores com uma gama variada de serviços, desde fechar contratos com uma corretora até se livrar de corpos daqueles que atrapalham as determinações do Clã.

E finalmente, os **Eiren**, a base do Diretório. Possuem pouco poder, mas também pouca responsabilidade. É onde começam os Ventrue jovens, mas não é raro encontrar reis e rainhas muito mais velhos nessa posição. Ventrue não compensam aqueles que não seguem as regras.





Ventruie que não pertence ao Diretório existe, mas é olhado com desdém e desconfiança e para atingir o sucesso na Camarilla é muito mais difícil do que o procedimento normal, como os outros Membros. Além disso, Ventruie sem pertencer ao Diretório é considerado meio-Ventruie. Contudo, os Ventruie não forçam sua hierarquia sobre seu Clã, eles apenas os encorajam para aproveitarem a poderosa sinergia que é gerada pelo Diretório e a fazerem suas próprias contribuições. No Kingdom não há Ventruie fora do Diretório, exceto Ventruie do Sabbat.

## O AGOGE

Este termo vem do extenuante treino intensivo desde a infância para os guerreiros espartanos. É um termo bem empregado analogicamente para as tradições Ventruie porque significa o tempo de preparação que um Sire ensina sua prole para enfrentar o World of Darkness. Uma vez que o Ventruie é selecionado e Abraçado, ele/ela são acompanhados por seus Sires para fazer "A Escolha" que é sua primeira alimentação, que será sua alimentação preferida (tipo único de vítima) e essa preferência será para sempre. Começa o treinamento a partir disso e através de ensinamentos de como deve se portar, quem é quem na sociedade, como ser bem sucedido, quais são os costumes gerais do Clã e da Camarilla, como funciona o status quo da seita, cargos, Diretório Ventruie, as Tradições e tudo que o recém-Abraçado precisa saber. Para os Ventruie do Kingdom, além desses conhecimentos, há uma fase extra chamada *Ennobling*, que se trata dos ensinamentos sobre os costumes locais, jargões próprios e hierarquias interna do Domínio da Tríplice Fronteira: The Kingdom.

O Agoge prepara o Ventruie para a Apresentação ao Príncipe e então este é Reconhecido na Camarilla. Enquanto outros clãs considerariam suas proles prontas e independentes, responsáveis por si após o Reconhecimento dado pelo Príncipe, os Ventruie não, eles mantêm a nova prole em um contínuo treino. Quando seus Sires sentem que estão prontos, é realizado "O Teste" que é um período de rigorosos testes que o novo rei/rainha deve passar sem ajuda dos colegas de Clã. Passando essa fase, o Sire apresenta ao Clã relatando os feitos do novo/nova Ventruie. Só então, o Clã decide se o Neonate será aceito ou não nos prestigiosos ranks do Ventruie, liberando finalmente o novo rei/rainha dessa fase e o deixando por conta própria.

O Agoge é de extrema importância, pois assegura que o novo Ventruie tenha as ferramentas necessárias para um futuro bem sucedido enquanto a maioria dos outros clãs instrui apenas as Tradições da Camarilla ou nem isso,

fazendo suas crias sofrerem para adquirir experiência e saber jogar o jogo do mundo. No clã Ventruie, mesmo que a distância, os mais velhos continuam observando os seus...

## AS LEIS DO DECORO

Ter raiva é impolido. Ser impolido é um pecado. O Clã Ventruie é devotado aos detalhes e a Tradição e ao longo dos anos criaram um extenso código de conduta. De um modo geral tais regras servem muito bem para: a) fazer o Clã parecer muito chato; b) garantir que os membros do Clã não permitam que seus egos os envolvam em brigas violentas com seus companheiros de Clã. Todos concordam que evitar "b" faz com que "a" seja um preço pequeno a ser pago. Veremos a seguir algumas regras mais comuns que governam os reis e rainhas, mas a regra mais importante é não ser pego desrespeitando essas regras. Desrespeito ao Decoro pode implicar em punições sociais ou mais...

**Ética do Socorro.** É uma sagrada e querida tradição, datada desde dias de Roma antiga, a *Ética do Socorro* é o entendimento entre todos os Ventruie que se pedido assistência ou ajuda por outro Ventruie (pedindo pessoalmente e não por listas eletrônicas) ele/ela deve ser atendido – sem exceção, sem desculpas. É ensinado pelos *Sires* que o *Socorro* deve ser solicitado em últimas instâncias, quando não houver mais recursos e opções de resolução. Um Ventruie é ensinado para enfrentar a tudo sozinho, mas sempre terá essa carta na manga. Deixar de pedir o Socorro e morrer por isso pode ser considerado orgulho demais e desprezo pela tradição, portanto nada inteligente. Abusando disso ou banalizando, certamente irá provocar a fúria do Clã sobre o infrator e condenações virão. Nunca despreze ou humilhe um rei ou rainha que pede auxílio. É um direito deles e um dever seu. Lembre-se que você pode precisar da ajuda do Clã algum dia, portanto, aja de acordo.

**Cumprimentos e Conversas Casuais.** Sempre se dirija a outro vampiro por seu título, se ele tiver algum. Na presença de outros clãs se referindo a um Ventruie, nunca utilize o título interno do Clã e sim da Camarilla. Um Ventruie sem título deve ser tratado pelo sobrenome (Sr. Eisen Haxxen, Sra. Reys Del Plata). Para cumprimentos entre Ventruie, entre reis, aperto de mão; rei para com rainha, beijar a mão (rainhas devem permitir esse cumprimento vindo de um Ventruie). Entre rainhas, beijo na bochecha direita. Submeta-se sempre a opinião ou vontade de seus anciões. Espere que tomem conhecimento de sua presença antes de falar. Nunca interrompa outro membro do Clã enquanto ele estiver falando, mesmo que você seja o ancião dele. Nunca fique ofendido se for interrompido por um ancião. Mesmo que isso seja uma grosseria. Sempre olhe nos olhos de um ancião enquanto estiver falando com ele. Isto mostra interesse e confiança que não seja usado dons do sangue em você. Jamais levante a voz, use palavras de baixo calão, apenas suavize o discurso. As preferências alimentares de um Ventruie são isso - pessoais. Nunca pergunte sobre isso. Para os Ventruie do Kingdom, assim como os demais clãs do Kingdom, utilize os jargões do Kingdom. Na presença de Membros de fora do Domínio, utilize apenas os termos Camarilla. Na presença de reis e rainhas de fora do Kingdom, apenas termos do Diretório.

**Reuniões de Clã e Gerousia.** Este deve ser o momento mais solene para os Ventruie, aja de acordo. Os encontros serão como um literal encontro de reis e rainhas ou como se fosse o topo de uma mega-empresa se reunindo ou como vários daymios se encontrando com o Xogum. O Ventruie de nível mais alto preside a reunião. Se há mais de um na reunião, o mais velho tem a preferência. Se esse abdicar desse direito, respeite. Geralmente o Aedile conduz a reunião, relacionando os pontos da pauta, indicando a ordem de cada falar, cuidando dos detalhes. Dessa forma, o Ventruie que está presidindo se concentra nos assuntos mais importantes e ignora os detalhes organizacionais. Quando um assunto é apresentado em assembleia, o Ventruie de nível mais baixo fala primeiro. Os anciões ou do mesmo nível podem interromper educadamente o orador para acrescentar ou perguntar alguma coisa. Os de nível inferior devem aguardar a vez e se dirigir ao Ventruie que está conduzindo (e não presidindo) a reunião. Se for solicitada uma votação, o mesmo ocorre. O mais novo vota primeiro. Se o Ventruie que está presidindo desejar que a votação seja secreta, assim será. Quando toda pauta for discutida, os presentes podem sugerir os pontos da próxima reunião. Não interrompa, não zombe e nem faça piadas com os outros. Lembrem-se as reuniões de Clã são muito solenes.

**Aparições Públicas.** Os Ventruie devem sempre se vestir e se comportar dignamente, não importa a situação ou hora. Nunca se deve discordar de um ancião em público, principalmente quando há vampiros de nível inferior por perto. Além disso, não se deve discordar de um par ou inferior em público. Sempre mostre ao mundo um Clã unido. Nunca fale de assuntos do Clã em público ou na presença de outros Clãs, sob nenhuma circunstância. Trate os outros vampiros da Camarilla com o tanto de respeito quanto quer ser tratado. Nunca perca o nível ou se rebaixe ao nível deles e nem troque insultos ou gritos, se portando igualmente inapropriado.

**Disciplinas.** Não imponha sua vontade ou poder do sangue sobre outros reis e rainhas, a não ser que seja absolutamente necessário. Ouvir os pensamentos dos outros, profanar suas memórias ou brincar com suas emoções é extremamente rude. Somente o Príncipe, Strategos (ou Ephor se encontrar algum) tem o direito de exigir acesso a sua mente.

**Dress to Impress.** Como isso se trata de um live-action e é encorajado aos players se vestirem de acordo com os personagens para criar uma atmosfera mais séria de jogo, seja o rei ou a rainha que você está se propondo a ser. Sua roupa fala antes de você, determina seu sucesso ou fracasso na primeira impressão, afinal as pessoas, mesmo em jogo, julgam as outras pelas aparências. Parecer fabuloso já desvia este obstáculo. Suas roupas e aparência pode ser uma influência positiva para seu personagem, em qualquer tipo de destino que você dará a ele/ela. Depois de tudo, parecer bem sucedido fará com que a maioria das pessoas assuma que você já é.

## DIGNITAS E CLAN PRESTIGE

*Dignitas* é uma palavra difícil de definir. Como no Império Romano, representa idéias e ideais dos imperadores antepassados. Igualmente representa dignidade e honra aos ideais japoneses, samurais ou dos cavaleiros medievais. *Dignitas* é o patamar social, uma medida de suas conquistas, o lugar que se ocupa na sociedade e honra. Para os antigos reis e imperadores é nada menos que a verdadeira medida de um homem, do seu valor como pessoa. Os Ventruie adotaram esse conceito e ajudaram a promover de forma violenta. As Dignitas são difíceis de mensurar, mas fatores como Títulos e Status na Camarilla, idade, linhagem, reputação, geração, realizações pessoais, batalhas e conflitos vencidos, poder temporal, etc. refletem nelas. Em uma única palavra resumiram tudo que consideram sagrado e importante durante milênios. Para os Ventruie, *Dignitas* é tudo! Para conhecer todas as Dignitas existentes e são muitas, pois existe uma Dignitas para cada tipo de realização, ler OWbN Ventruie: Guide to Clan Prestige (Dignitas).

O **Clan Prestige** é um antecedente do personagem que significa o montante de respeito que o Ventruie, em qualquer parte do mundo, tem por qualquer outro Ventruie. Este antecedente pode diminuir ou aumentar, dependendo das ações tomadas pelo Ventruie em questão. As Dignitas influenciam diretamente e fortemente aos métodos que os Ventruie se atêm e mantêm o poder. É como os outros veem seu personagem, combinado com seu próprio conceito de importância e autovalor. O Clan Prestige é puramente uma mecânica fora do jogo, como medir a *Moralidade* de algum personagem, você tem que interpretá-la. Ninguém fala em jogo, eu tenho *Humanidade* nível três! O mesmo para Clan Prestige. Para um personagem saber quanto de Clan Prestige outro personagem tem, basta o jogador gastar temporariamente a habilidade Lore: Clã: Ventruie para jogadores Ventruie. Existem algumas situações que talvez possa ser relevante se estabelecer o nível de Clan Prestige entre jogadores, tais como quando se encontram a primeira vez, em grandes encontros para determinar a ordem das cadeiras na mesa de discussões e quem fala primeiro e quando se Nomeia e Reconhece Dignitas a um Ventruie. Abaixo, uma descrição do que esperar de um Ventruie em cada nível:

- **Clan Prestige: Ventruie x1**[aprovação do Narrador para PCs. Sem requerimentos para NPCs]. Você é considerado um Neonate, é Reconhecido e tem seu Agoge completo, com um Status Camarilla nominal. Provavelmente você não detém nenhuma posição importante no Domínio em que habita (No Kingdom, alguma posição nos Royal Circles Feudal Court ou Silver League, ver Laws of the Kingdom).
- **Clan Prestige: Ventruie x2**[aprovação pelo Narrador para PCs. Sem requerimento para NPCs]. Você é considerado um Neonate promissor ou um jovem Ancillae que tem um moderado montante de status na Camarilla. Você é conhecido nos ranks Ventruie de sua região e tem prestado algum serviço valioso o bastante para ser notado, possivelmente chamou a atenção de seus Elders ou superiores em nível nacional ou eventualmente global. Talvez você tenha um Elder como Mentor ou uma ou duas proles para você. Você pode ser considerado uma figura importante para a região e pode ter algum cargo importante na Camarilla, como a de Primogênito (No Kingdom, alguma posição no Royal Circle Imperial Council ou alta posição na Feudal Court, ver Laws of the Kingdom).
- **Clan Prestige: Ventruie x3**[aprovação do Narrador para PCs. Sem requerimentos para NPCs]. Você é considerado mais velho, bem estabelecido Ancillae ou recém- Elder e também tem uma moderada quantia de Status na Camarilla. Você é bem conhecido entre os ranks Ventruie nacionalmente ou globalmente e seus superiores ou Elder vem até você ocasionalmente. Você tem um Elder como Mentor assim como sua network de proles que traz informação a você assim como glória a seu nome. Você pode ser considerado uma figura de importância nacional para o Ventruie e possivelmente tem uma posição de importância em seu Domínio como Príncipe ou Senescal.
- **Clan Prestige: Ventruie x4**[Para PCs e NPCs aprovação de Narrador e do Coord]. Você é um bem estabelecido Elder do Clã Ventruie. Você é reconhecido como figura Nacional em seu Clã ou de Continental importância pelo alto padrão conceitual na Camarilla ou pela posição de poder que você detém e tem mantido há tempos (como Príncipe). Sua network de proles são consideradas Elders do Clã. Onde quer que você vá, sua reputação o precede e você é observado atenciosamente, seja por inveja seja por interesse.

- **Clan Prestige: Ventrue x5** [Para PCs e NPCs aprovação pelo Narrador e Coord]. Você é considerado um Elder da mais elevada classe. Globalmente reconhecido por seu poder, status, título ou qualquer combinação disso. Ventrue de todo o mundo prestam atenção em toda ação sua. Toda a palavra que você fala é analisada, criticada ou até mesmo proselitizada. Você tem feito e mantido, por algum tempo, a mais alta posição e rank possíveis em seu Clã e Camarilla. Você provavelmente vem de uma linhagem bem respeitada ou pura.

**Pares, Subordinados e Superiores:** Quando você compara seu Clan Prestige com outros Ventrue você reconhece automaticamente sua posição em relação aos outros. Menor Clan Prestige significa Subordinado, igual nível significa Par e maior nível superior.

**Ganhando e perdendo Clan Prestige.** Clan Prestige e Dignitas é uma faceta bem complexa do Clã Ventrue e como esse documento se trata de uma resumo dos guias de gênero do OWbN e Clanbook, direi em poucas palavras a lógica mecânica do jogo, mas para melhor entendimento, ler OWbN Ventrue: Guide to Clan Prestige (Dignitas). Qualquer Ventrue pode ter um número considerável de Dignitas ao longo de sua existência, mas só pode apresentá-la na quantidade de seu Clan Prestige. Exemplo: um personagem tem cinco Dignitas, mas possui um Clan Prestige x três. Sua apresentação será três de sua opção das cinco Dignitas que ele possui. Para um personagem Ventrue receber Dignitas, outro Ventrue deve Nomear uma Dignitas a este, sendo esse Ventrue do mesmo nível de Clan Prestige ou posição na Camarilla (ou superior) e para consolidar essa Dignitas ao Ventrue Nomeado, outro Ventrue diferente do que Nomeou deve Reconhecê-la, contudo esse Ventrue que Reconhece a Dignitas deve ser superior ao Indicado especificamente no quesito Clan Prestige. Perder Dignitas e Clan Prestige virá por parte de um superior ou através de uma Corte/Audiência se algum Ventrue cometeu alguma ofensa ou crime contra o Clã, as Leis de Decoro ou a outro Ventrue.

## CORTES E AUDIÊNCIAS

Os Ventrue desenvolveram a muito tempo de um fórum imparcial, um sistema de Cortes Ventrue para resolver as disputas entre os reis sem a natural violência entre vampiros. Em suma, os dois lados decidem um Árbitro superior em Clan Prestige ou posição na Camarilla ou pertencente à Sociedade de Hague para presidir a Corte. Na Audiência, os dois lados devem falar por si só e não devem consultar um "advogado" ou outras pessoas durante as sessões, nem dirigir as perguntas diretamente um ao outro. Deve se perguntar ao "Juiz" para que esse reformule a pergunta ao lado oposto, evitando insultos. Os Ventrue da Gerousia ou região podem comparecer. Os Ventrue que disputam, citam precedentes históricos, citam Tradições e depois de tudo dito o Arbitro se retira para ponderar e decidir. Ninguém pode se comunicar com o Árbitro nesse momento. A sentença é anunciada e pode ser qualquer punição que o Arbitro ache necessária. Negar a decisão de um Árbitro é um desrespeito as tradições Ventrue e uma ignorância, atacando as Dignitas pessoais do próprio Árbitro e pode gerar muito mais problemas ao ofensor do que ele espera ou possa suportar.

**Julgamentos e punições.** Para quem for Juiz/Arbitro é uma grande responsabilidade, pois pode decidir o destino dos envolvidos em maior ou menor grau. Algumas punições comuns podem ser:

- Anunciar/Escrever desculpas públicas;
- Redução do Status, Clan Prestige ou título;
- Transferir holdings, influências ou recursos;
- Favores variados;
- Laço de Sangue, até mesmo para a parte agredida com outro Ventrue de mais responsabilidade;
- Aprisionamento, às vezes por estaca.
- Morte Final, para crimes mais hediondos com diablerie e patricídio/matricídio ou assassinar outro Ventrue.

## SOCIEDADES VENTRUE

Além da hierarquia, os Ventrue se organizam também em sociedades onde compartilham interesses específicos não só na mesma cidade ou Domínio, mas em todo mundo. Algumas são grandes e conhecidas, outras

exclusivas. No Kingdom, base central Ventrue na América do Sul, há praticamente todas as sociedades Ventrue. Aqui estão os nomes e descrição superficial delas. Maiores informações consultar OWbN Ventrue: Societies & Orders.

#### Sociedade pública Camarilla:

- **The Hague (A Haia).** Sociedade que domina as leis tanto mortais quanto da Camarilla. Os "advogados e juizes", os mediadores legais não só do Clã, mas também da Seita.

#### Principais Sociedades e Ordens Ventrue:

- **Assembly of the Colors (Assembléia das Cores).** Uma sociedade especialista e expert em diplomacia onde cada cor representa uma aliança estratégica com cada Clã individualmente.
- **Knights of the Blood (Cavaleiros do Sangue).** Ordem militar extremista e radical, usando de meios brutais e cruéis, menosprezando em parte o Decoro do Clã. Combatem ameaças externas e internas ao Clã. Uma parte dessa Ordem pertence ao Sabbat desde seu surgimento.
- **The White Cross (A Cruz Branca).** Ordem militar para assistência estratégica nas circunstancia mais críticas e desafiadoras. São os líderes nas maiores emergências. Composta por especialistas de várias áreas para enfrentar todos os tipos de ameaças ao Clã e a nível global. No Kingdom é a ordem mais presente, uma vez que seu Ancião do Clã é a maior autoridade desta Ordem no continente e historicamente responsável por tê-la introduzida na América do Sul no séc. XVI.

#### Sociedades e Ordens Exclusivas:

- **The Crimson Sceptre (O Cetro Carmesim).** Organização relativamente nova no Clã simula a Inteligência Britânica, agindo contra os inimigos do Clã secretamente.
- **The Hawk Royale (O Falcão Real).** Sociedade Ventrue que representa a elite social, reguladores dos movimentos sociais e comportamento Ventrue, buscando o refinamento e conduzindo o social do Clã.
- **The Sisterhood of Amastris (A Irmandade de Amastris).** Sociedade composta apenas por mulheres que provam liderança e influencia e que tem realizado excepcionais feitos.

#### Principais Sociedades e Ordens Ventrue Antitribu (Sabbat):

- **The Black Cross (A Cruz Negra).** Ordem militar Ventrue (Sabbat) surgiu juntamente com a fundação da seita Sabbat e existe em prol da destruição de Ventrue Camarilla e seus aliados usando de técnicas sujas como o terrorismo.
- **Knights of the Blood (Cavaleiros do Sangue).** Mesmo estilo da versão Camarilla. A diferença foi quando surgiu o Sabbat, séculos atrás, as maiorias do Knights foram para o Sabbat por questões ideológicas. As duas partes são inimigas, como suas seitas adotadas.



## LINHAGEM

Linhagem é extremamente importante para qualquer Ventrue e quase todo rei ou rainha tira um tempo para aprender a história e realizações de importantes ou distintos Ventrue de sua linhagem. Há alguns Ventrue, entretanto, quem têm se distinguido sua linhagem acima e além dos padrões esperados no clã preenchido apenas com a elite das sociedades.

A habilidade de recitar sua linhagem é um feito impressionante. Todo Ventrue sabe recitar sua linhagem até ao fundador do Clã em pessoa. É um detalhe que destaca os Ventrue de todo o resto. Linhagem serve para muitos propósitos. Como por exemplo, manter vivo a história do mundo, do Clã e da Camarilla. Categoriza seus Membros em habilidades e filosofias. São marcas de prestígio, considerado polido recita-la ao ser apresentados a outros Ventrue e estrategicamente é uma segurança a mais contra inimigos que tentam se infiltrar no Clã. Apesar de ser globalmente um hábito para o Clã é um completo segredo para os demais. Muitos Anciões checam automaticamente com os oficiais de Linhagens do Diretório quando um novo e desconhecido Ventrue se apresenta em alguma cidade.

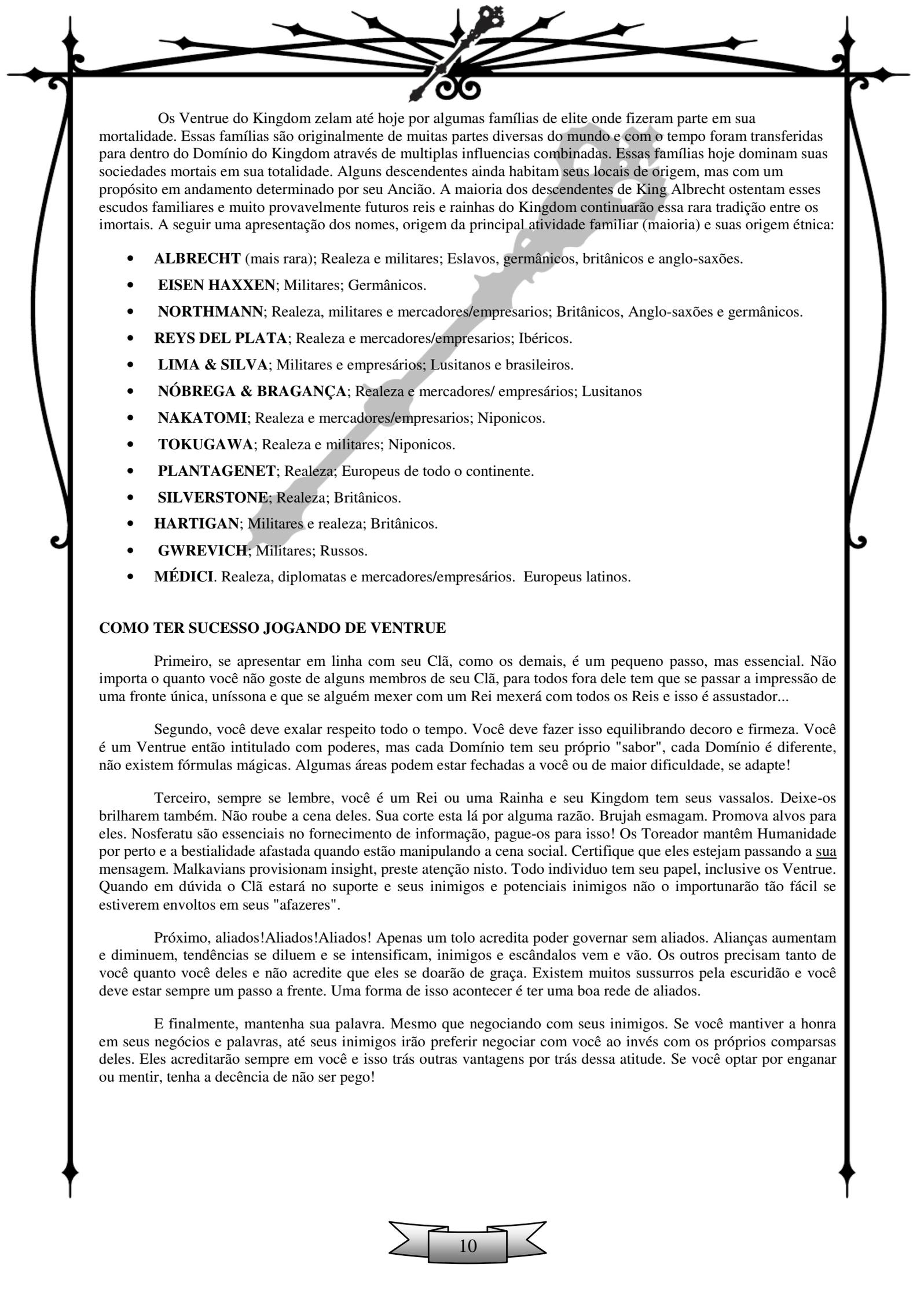
No Kingdom, todos os Ventrue da Camarilla descendem do mesmo Ancião e dividem o controle sobre tudo em um dos maiores Domínios do mundo em extensão territorial. A partir do fundador do Clã, Ventrue, a origem se configura da seguinte forma:

- 4ª. Veddartha (3000 a.C.), o mais velho filho de Ventrue entre os onze (11) conhecidos de mesma geração;
- 5ª. Mithras (1258 aC. – 1993 dC.), considerado entidade celestial na Grécia e praticamente fez a Gran Bretanha o que ela é hoje.
- 6ª. Bindusara (273 a. C.), um dos maiores reis em extensão territorial que a Ásia já teve e;
- 7ª. King Arthur A. Albrecht – The Hero King (919 d.C.), lendário e sábio rei guerreiro em vida e depois dela.

A linhagem de King Arthur A. Albrecht – The Hero King é extremamente selecionada indo além dos que os Ventrue buscam normalmente em seus Abraços. Todo rei e rainha da linhagem do Hero King apresentam além da liderança que é comum ao Clã, extrema inteligência e sagacidade e subjulgam seus inimigos sempre se mantendo inabaláveis. Além disso, a rara e peculiar característica em comum aos Ventrue descendentes de Albrecht: o heroísmo. Em suas várias formas e interpretações, a virtude do heroísmo é buscado em cada descendente, como se procurasse veios de ouro em um lamaçal, o que os tornam muito especiais. Afinal em um mundo de trevas entre as sociedades de vampiros onde intriga, traição e assassinatos são a lei, a virtude do heroísmo é quase inexistente. Os tipos de Ventrue encontrados nessa linhagem são de perfis diversos como grandes militares, membros da realeza de muitos lugares do mundo, grandes mercadores e/ou empresários, grandes políticos e em menor frequência, diplomatas. Este, é claro, outro segredo guardado apenas entre os de seu sangue real.

Existe um símbolo que representa tanto o próprio Domínio da tríplice fronteira – The Kingdom, quanto os descendentes de Albrecht, a House Albrecht e o próprio Ancião. Esse símbolo é como um brasão dessa família e desconhecido até mesmo entre os outros Ventrue. Quem sabe, ainda se torne uma Dignitas exclusiva dessa linhagem:





Os Ventrue do Kingdom zelam até hoje por algumas famílias de elite onde fizeram parte em sua mortalidade. Essas famílias são originalmente de muitas partes diversas do mundo e com o tempo foram transferidas para dentro do Domínio do Kingdom através de múltiplas influências combinadas. Essas famílias hoje dominam suas sociedades mortais em sua totalidade. Alguns descendentes ainda habitam seus locais de origem, mas com um propósito em andamento determinado por seu Ancião. A maioria dos descendentes de King Albrecht ostentam esses escudos familiares e muito provavelmente futuros reis e rainhas do Kingdom continuarão essa rara tradição entre os imortais. A seguir uma apresentação dos nomes, origem da principal atividade familiar (maioria) e suas origem étnica:

- **ALBRECHT** (mais rara); Realeza e militares; Eslavos, germânicos, britânicos e anglo-saxões.
- **EISEN HAXXEN**; Militares; Germânicos.
- **NORTHMANN**; Realeza, militares e mercadores/empresarios; Britânicos, Anglo-saxões e germânicos.
- **REYS DEL PLATA**; Realeza e mercadores/empresarios; Ibéricos.
- **LIMA & SILVA**; Militares e empresários; Lusitanos e brasileiros.
- **NÓBREGA & BRAGANÇA**; Realeza e mercadores/empresários; Lusitanos
- **NAKATOMI**; Realeza e mercadores/empresarios; Nipônicos.
- **TOKUGAWA**; Realeza e militares; Nipônicos.
- **PLANTAGENET**; Realeza; Europeus de todo o continente.
- **SILVERSTONE**; Realeza; Britânicos.
- **HARTIGAN**; Militares e realeza; Britânicos.
- **GWREVICH**; Militares; Russos.
- **MÉDICI**. Realeza, diplomatas e mercadores/empresários. Europeus latinos.

#### COMO TER SUCESSO JOGANDO DE VENTRUE

Primeiro, se apresentar em linha com seu Clã, como os demais, é um pequeno passo, mas essencial. Não importa o quanto você não goste de alguns membros de seu Clã, para todos fora dele tem que se passar a impressão de uma frente única, uníssona e que se alguém mexer com um Rei mexerá com todos os Reis e isso é assustador...

Segundo, você deve exalar respeito todo o tempo. Você deve fazer isso equilibrando decoro e firmeza. Você é um Ventrue então intitulado com poderes, mas cada Domínio tem seu próprio "sabor", cada Domínio é diferente, não existem fórmulas mágicas. Algumas áreas podem estar fechadas a você ou de maior dificuldade, se adapte!

Terceiro, sempre se lembre, você é um Rei ou uma Rainha e seu Kingdom tem seus vassallos. Deixe-os brilharem também. Não roube a cena deles. Sua corte está lá por alguma razão. Brujah esmagam. Promova alvos para eles. Nosferatu são essenciais no fornecimento de informação, pague-os para isso! Os Toreador mantêm Humanidade por perto e a bestialidade afastada quando estão manipulando a cena social. Certifique que eles estejam passando a sua mensagem. Malkavians provisionam insight, preste atenção nisto. Todo indivíduo tem seu papel, inclusive os Ventrue. Quando em dúvida o Clã estará no suporte e seus inimigos e potenciais inimigos não o importunarão tão fácil se estiverem envolvidos em seus "afazeres".

Próximo, aliados! Aliados! Aliados! Apenas um tolo acredita poder governar sem aliados. Alianças aumentam e diminuem, tendências se diluem e se intensificam, inimigos e escândalos vem e vão. Os outros precisam tanto de você quanto você deles e não acredite que eles se doarão de graça. Existem muitos sussurros pela escuridão e você deve estar sempre um passo a frente. Uma forma de isso acontecer é ter uma boa rede de aliados.

E finalmente, mantenha sua palavra. Mesmo que negociando com seus inimigos. Se você mantiver a honra em seus negócios e palavras, até seus inimigos irão preferir negociar com você ao invés com os próprios comparsas deles. Eles acreditarão sempre em você e isso trará outras vantagens por trás dessa atitude. Se você optar por enganar ou mentir, tenha a decência de não ser pego!

## COMO SER UM REI OU RAINHA BEM SUCEDIDO EM CENA

Vamos ser honesto. Há duas formas de se jogar esse jogo. Online e pessoalmente. Online, frequentemente muitas pessoas não levantariam certos assunto e nem escreveriam certas coisas nos fóruns se fosse cara-a-cara. Muitas outras ficam a deriva, esperando alguém falar alguma coisa e atacam como se fossem tubarões famintos. Não morda a isca. Esteja atento, corrija seus emails e palavras antes de lançá-los em qualquer tipo de lista. Em qualquer tipo de lista, não seja arrogante, a Camarilla busca por você e seu Clã por liderança, não para serem insultados. Seja nobre em se expressar, que significa polidez, ser sintético em suas mensagens, se ater ao tópico do email sem divagar e educadamente direto ao assunto. Saiba gastar em OoC as habilidades de etiqueta, lores (conhecimentos), política ou acadêmicos quando necessário em seus emails (pergunte ao seu narrador como funciona ou leia Camarilla Status packet 2010) e finalmente, saiba assinar o nome de seu/sua personagem. Jogar online não se trata de cair em armadilhas (se você estiver munido de instruções), mas de desenvolver oportunidades interessantes de jogo em sua crônica e além fronteiras.

Jogar pessoalmente, live action, é onde você produz o maior impacto sobre as opiniões e perspectivas de todos os outros presentes. Se você viaja para jogar em outra crônica, lembre-se, seu nome e personagem viajam com você! Aos novos jogadores, é bom ser ousado, mas tome cuidado em observar a configuração do jogo local. Lembre-se que inicialmente a cortesia do cavalheiro ou da dama pode ajudar a subir e se adaptar em seus novos níveis de poder. Com isso em mente, tenha confiança para exercer sua personalidade, seu social e perspicácia mental e arrisque na política também. Será um ato de equilíbrio para não ser arrogante. Seu objetivo agora é dominar a cena e os outros irão cair em linha. Dando certo, você é o mestre e arquiteto de tudo ao seu redor. Se precisar usar disciplinas você provavelmente falhou. Nunca use os termos do Diretório para não-Ventruue e seja sempre polido dentro e fora do Clã. Tenha em mente que em último caso recorra ao Clã e qualquer dúvida pergunte ao seu narrador ou ao subcoord Ventruue que ficarei feliz em ajudá-lo!



GUAJARÁ GAZZALLE

HST, CM e fundador da crônica no OWbN

THE KINGDOM BY NIGHT