

# KINGS AND QUEENS OF THE KINGDOM



## The Kingdom by Night – Immortal Royalty

One World by Night

by Guajar Gazzalle



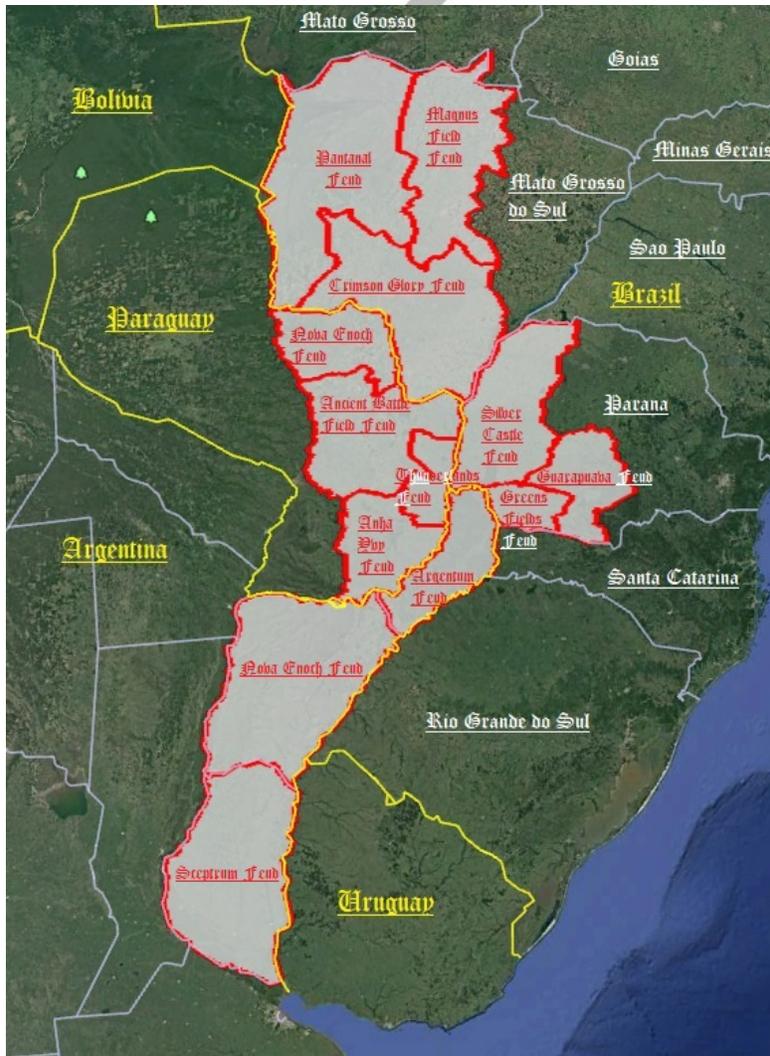
# KINGS AND QUEENS OF THE KINGDOM BY NIGHT

## 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 170 crônicas base e satélites 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 – Immortal Royalty, 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!).

## THE KINGDOM

A grande região que The Kingdom engloba, muitas pessoas do mundo pensam negativamente que é o terceiro mundo, composto de pessoas ignorantes e pobres. Isto é tão verdade quanto o resto do mundo é perfeito e sem problemas.



Desde sua fundação em 1530, o Domínio da Tríplice Fronteira - The Kingdom - tem o mesmo soberano, O Ancião Ventrue King Arthur Arthragorn Albrecht – The Hero King, caracterizando essas terras como o primeiro principado das Américas ao mesmo tempo que por ter o mesmo soberano desde sempre se torna um dos principados mais longevos entre os Domínios Camarilla. The Kingdom também é um Domínio com um dos maiores territórios do mundo, consolidando uma respeitada sociedade. Os Membros do Kingdom são mais parecidos com os Membros da Europa que seus vizinhos do Novo Mundo, levando as Tradições e seus costumes internos muito a sério. Por motivos misteriosos, o Kingdom existia em um estado semi-isolacionista até 2009 quando abriu-se as portas para demais Domínios. Ancillae e neonates das Américas nem sabiam de sua existência, cabendo este conhecimento apenas para alguns Elders ou para quem tivesse alto conhecimento sobre a Camarilla.

Sua extensão engloba parte de três países: Brasil, Paraguai e Argentina e isso não foi ao acaso. Sua grande extensão territorial é povoada disformemente por volta de 40 milhões habitantes e é subdividida internamente em enormes áreas

chamadas de Feud onde o controle de tudo tem a hegemonia Ventrue obviamente. A Camarilla não reconhece com status em nenhum domínio do mundo as subdivisões em cada principado, mas no Kingdom recompensa as responsabilidades nos postos exclusivos com um presente muito mais raro: domínios pessoais. E é claro, o Kingdom tem seu staff oficial Camarilla funcionando excelentemente bem, sendo uma referência exemplar da seita a nível global. Maiores detalhes da crônica encontram-se em Laws of the Kingdom.

## O QUE É UM VENTRUE DO KINGDOM OU DESCENDENTE DO HERO KING?

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 veem, 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 40 milhões de habitantes, muitas influencias, muitos recursos e 13 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 ocidentais e orientais e em noites modernas, abraçam mortais que atingem o sucesso e o poder dentro em seu tempo e pelo próprio esforço, dentro de algum setor social, como políticos, empresários, chefes de máfia, líderes militares, líderes religiosos 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 aguentar nos ombros o fardo do verdadeiro comando. Esta 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 OU DESCENDENTE DE KING ARTHUR ALBRECHT- THE HERO KING?

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 e jogos de computador e vídeo games. 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 sendo 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 ou descendente do Hero King, 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/militar. 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, de Ventrue do Kingdom ou descendente de King Arthur Albrecht – The Hero King.

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 e descendentes do lendário Elder Ventrue têm grupos secretos nas redes sociais e listas de e-mails nos grupos da OWbN mundial, nacional e privados do clã e apenas da linhagem. Além do suporte constante do narrador (HST) da crônica, com experiência como subcoordenador do gênero no país de 2011 a 2015 e no mínimo 14 anos de especialização no gênero. Anualmente entre o mês de setembro e novembro é realizado um encontro Nacional realizado pela crônica, In Game, oferecido pelo clã Ventrue do Kingdom sob a forma de um baile de máscaras conhecido como The Royal Masquerade. Tal evento já se tornou tradicional entre as festas nacionais de live-action devido suas várias edições regulares. Por fim, um Manual para o Jogador do Kingdom: Laws of the Kingdom. In Game, outra vantagem dos Ventrue do Kingdom ou players que jogam em outras crônicas mas são descendentes do Hero King, que está ativo, presente, é Príncipe do Domínio e de enorme influência entre os Ventrue da América Latina e do mundo. 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 OU DA LINHAGEM SOBERANA DEVEM SABER!!**

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

A organização do Clã se baseia amplamente nas instituições políticas da República Romana e Grécia antiga 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 idéia 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 e rainhas?). 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.



Antes de tudo, devemos entender que o clã Ventrue tem um sistema extremamente elaborado de títulos há séculos em três distintas instancias proporcionando prestígio e renome aos portadores. Nas três esferas de títulos Ventrue apesar de ser possível conquistar as três esferas pelo mesmo rei ou rainha, pela Lei do Decoro, não se deve usar os títulos em conjunto. Os títulos das três sessões são baseados na Camarilla, Cidade e Mundo.

Os títulos da Camarilla importam para todo Membro de qualquer clã da seita o qual se conhece genericamente e se aplica, a staff oficial da seita, mas os títulos de Cidade e Mundo apenas os Ventrue.

Os títulos de Cidade, na realidade são muitas vezes para os Ventrue uma região inteira, como é o caso do Kingdom. Todos os reis e rainhas da região ou cidade formam a **Gerousia** e esta é composta pelos postos Eiren, Quaestor, Aedile e Praetor:

**Eiren**, a base do Diretório. Parabéns, você é um Ventrue. Possuem pouco poder, mas também pouca responsabilidade. É onde começam os Ventrue jovens e motivo de muito orgulho pois oficialmente você “pertence aquele grupo foda de reis e rainhas”. Não é raro encontrar reis e rainhas muito mais velhos nessa posição pois eles já passaram por isso e não estão executando as funções do Diretório. Ventrue não compensam aqueles que não seguem as regras.

**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.

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 e são responsáveis pela realização da agenda do Praetor. Em uma Gerousia variam entre um e dois nesse cargo e geralmente são Ancillaes.

O **Praetor** em uma Gerousia 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 (ou região) 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.

Os títulos a nível de Mundo, englobam todo o Clã no mundo, não importando onde o Ventrue esteja, está sendo observado. E composto pelos títulos de Tribuno, Lictor, Strategos e Ephor.

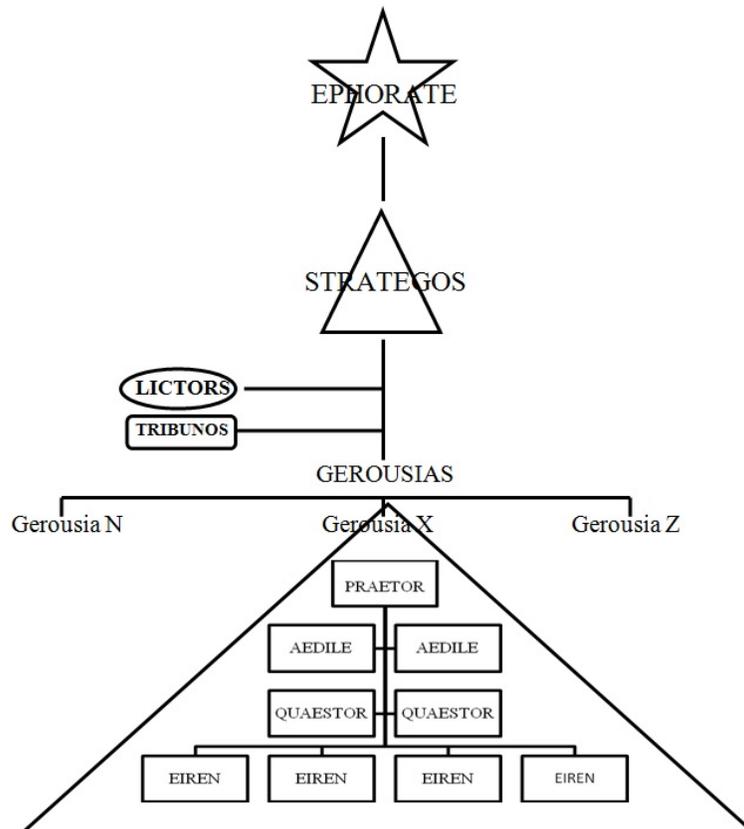
**Tribunos** são aqueles que são os olhos e ouvidos dos Ephors e passam suas informações indiretamente ao seu Strategos ou ao seu Lictor, dependendo a situação. São cargos geralmente secretos sem nenhum reconhecimento no Diretório e devem estar sempre disponíveis a auxiliar a Strategoi ou os Lictors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

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.

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. Para resolver os problemas mais comuns ou específicos das Gerousias, o Strategos encarrega os Lictors para resolver variados tipos de problemas

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, por vezes até mesmo para alguns Strategos, 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 da demanda, podem ser divididos em mais áreas com um Strategos em cada parte.

Em suma, a composição do Diretório se define pelo 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.



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 Ventrue porque significa o tempo de preparação que um Sire ensina sua prole para enfrentar o World of Darkness. Uma vez que o Ventrue 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 Ventrue, as Tradições e tudo que o recém-Abraçado precisa saber. Para os Ventrue do Kingdom, além desses conhecimentos, há uma fase extra chamada *Ennobling*, que se trata dos ensinamentos sobre os costumes locais, jargões próprios e hierarquias internas do Domínio da Tríplice Fronteira: The Kingdom.

O Agoge prepara o Ventrue 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 Ventrue 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 Ventrue. Só então, o Clã decide se o Neonate será aceito ou não nos prestigiosos ranks do Ventrue, liberando finalmente o novo rei/rainha dessa fase e o deixando por conta própria. Para os Ventrue do Kingdom, mesmo depois do Reconhecimento, internamente chamado de Royal Kindred, o Sire continua por longa data responsável pelo sua prole.

O Agoge é de extrema importância, pois assegura que o novo Ventrue 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 Ventrue, mesmo que a distância, os mais velhos continuam observando os seus e no Kingdom isso é uma obrigação dentro de cada clã, influência direta dos Ventrue...

## AS LEIS DO DECORO

**Ser rude é impolido. Ser impolido é um pecado.** O Clã Ventrue 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 pago 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 Ventrue que se pedido assistência ou ajuda por outro Ventrue (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 instancias, quando não houver mais recursos e opções de resolução. Um Ventrue 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 demasiado 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 Ventrue, nunca utilize o título interno do Clã e sim da Camarilla. Um Ventrue sem título deve ser tratado pelo sobrenome (Sr. Eisen Haxxen, Sra. Reys Del Plata). Para cumprimentos entre Ventrue, entre reis, aperto de mão; rei para com rainha, beijar a mão (rainhas devem permitir esse cumprimento vindo de um Ventrue). 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 e jamais use palavras de baixo calão, apenas suavize o discurso. As preferências pessoais alimentares de um Ventrue são isso - pessoais. Nunca pergunte sobre isso. Para os Ventrue 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, Gerousia e Sociedades Secretas.** 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 megaempresa se reunindo ou como vários Daymios se encontrando com o Xogum. O Ventruie de nível mais alto preside a reunião ou se esse preferir passa a presidência da reunião ao próximo. 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. Em suma, não ataque ou critique ou discorde de um Ventruie 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. No Kingdom outros clãs lhe olharão como descendente do líder absoluto e, portanto, como deve ser visto, um líder nato. Faça jus a isso.

**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 Epher 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 assumam 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, samuraicos 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 a interpretar. 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 (ou testar) 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: Ventrue 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 deve ter passado pela fase de *Ennobling*).
- **Clan Prestige: Ventrue 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 Ventrue 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 nos Royal Circles Feudal Court ou Silver League, ver Laws of the Kingdom).
- **Clan Prestige: Ventrue 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 Ventrue 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 Ventrue e possivelmente tem uma posição de importância em seu Domínio como Príncipe ou Senescal. (No Kingdom, alguma posição no Royal Circle Imperial Council ou alta posição na Feudal Court, ver Laws of the Kingdom).
- **Clan Prestige: Ventrue x4**[para PCs e NPCs aprovação de Narrador e do Coord.]. Você é um bem estabelecido Elder do Clã Ventrue. 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 é considerada Elders do Clã. Onde quer que você vá, sua reputação o precede e você é observado atenciosamente, seja por inveja seja por interesse. (No Kingdom soma-se ter alguma liderança a nível nacional ou continental).
- **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 profetizada. 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 um 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.

## CÔRTES 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 Ventruie da Gerousia ou região podem comparecer. Os Ventruie 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 Ventruie 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 Ventruie de mais responsabilidade;
- Aprisionamento, às vezes por estaca.
- Morte Final, para crimes mais hediondos com diablerie e patricídio/matricídio ou assassinar outro Ventruie.

## SOCIEDADES VENTRUE

Além da hierarquia, os Ventruie 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 Ventruie na América do Sul, há praticamente todas as sociedades Ventruie. Aqui estão os nomes e descrição superficial delas. Maiores informações consultar OWbN Ventruie: 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 Camarilla.

### Principais Sociedades e Ordens Ventruie:

- **Assembly of the Colors (Assembleia 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. A maior 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 Ventruie que representa a elite social, reguladores dos movimentos sociais e comportamento Ventruie, 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.

#### **Ordens Ventrue no Kingdom com interação com outros Royal Kindred:**

- **Silver League (não é traduzido esse nome em nenhum ponto do Domínio).** A Silver League é composta por todos os clãs de Royal Kindred e liderada pelos Ventrue desde a fundação do Domínio e é exclusivamente marcial, patrulhando, investigando e combatendo todos os inimigos do Kingdom em solo interno, sendo um dos três Royal Circles de controle do soberano. Mais detalhes in Laws of the Kingdom.
- **Summum Vis.** Força tarefa fundada nas últimas décadas, em outro Domínio, foi considerada extinta até recentemente quando foi restaurada pelo Hero King. Age em células em cada Domínio Camarilla na América do Sul como força de defesa do Principado Camarilla. Existem dois Quartéis Gerais, em Campinas e no Kingdom.

#### **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 e por se identificarem com os métodos. As duas partes são inimigas, como suas seitas adotadas.

### **A LINHAGEM SOBERANA**

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 e isso são milhares de anos de história. 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 e o mais velho das Américas. 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 famoso Guardião do Conhecimento dos Reis;
- 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, conhecida como a Linhagem Soberana 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 em sua força de vontade. 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. Considerada uma linhagem única e de enorme renome entre os reis, rumores apontam pelo menos um descendente em cada sociedade secreta do clã e pelo menos um descendente com o máximo de cada tipo de influência que um Ventrue pode alcançar.



### A REALEZA IMORTAL

O clã Ventrue em geral busca-se indivíduos com determinadas características que formam seu perfil: liderança, contudo os Ventrue descendentes do Hero King vão além disso tendo uma seleção maior ainda para Abraço. Pessoas famosas e/ou da realeza são extremamente difíceis de se adaptar a condição do Abraço e por isso são evitadas e não recomendadas, mas não para a linhagem do Hero King que possui uma habilidade única para tal feito. Eles zelam por séculos até hoje por algumas famílias e dinastias da elite da realeza mundial, as mais ricas e as mais influentes famílias do mundo no qual são parte dos prelúdios de muitos reis e rainhas dessa linhagem especial. Essas dinastias familiares são de várias etnias e culturas e estão presentes hoje em todos os continentes do planeta. Uma parte menor delas foram transferidas para dentro do Domínio do Kingdom através de múltiplas influências globais combinadas, desde as primeiras migrações ao Cone Sul Americano no séc. XVII até recentemente. Existe um escritório inteiro no Kingdom apenas coordenando secretamente tudo a respeito. Algumas dessas dinastias familiares ainda governam mortalmente reinados em nosso mundo moderno. Um propósito misterioso e obscuro do Ancião rei está em andamento controlando impecável e minunciosamente há séculos cada uma delas. É também a provável explicação o porque o alcance do poder representado por esse Ancião do clã dos reis vai muito mais além do que alguém de sua idade e geração poderia ir, superando uma parte significativa dos anciões filhos do próprio Veddartha no quisito influência e riqueza sobre os mortais. A maioria dos descendentes imortais de King Arthur A. Albrecht – The Hero King ostentam secretamente esses escudos familiares e sobrenomes e certamente futuros reis e rainhas dessa linhagem continuarão essa rara, delicada e complexa tradição eternamente. O verdadeiro poder dessa linhagem

Ventruie se origina e se mantém nessas famílias. Isso é um segredo “guardado a sete chaves” apenas da linhagem, mesmo para outros Ventruie para melhor preservar, defender e continuar essa tradição interna. Além disso, é um exercício para com a Via Humanitas que o ancião estimula em todos seus descendentes. Nem todas as famílias citadas tem um “escolhido” mas são mantidas igualmente como principal investimento da linhagem em extremo segredo. A seguir uma apresentação dos nomes das dinastias familiares mantidas pelos Ventruie do Kingdom (ou Ventruie da linhagem do Hero King) com sua principal atividade e suas origens étnicas:

- **ALBRECHT, ALBERT & ALLBRIGHT** (mais rara); Realeza e militares eslavos, germânicos, britânicos, anglo-saxões, russos e nórdicos.
- **EISEN HAXXEN, NORTHMANN, OLDENBURG, SCHMIDT & GLÜCKSBURG**; Realeza e militares Dinamarca, Islândia, Noruega, Suécia, Alemanha, Grécia e Grã Bretanha.
- **MA, XU & TZU**. Realeza, militares e comerciantes chineses e sudeste asiático.
- **REYS DEL PLATA, MÜELLER, BEZOS, ORTEGA & SLIM**; Empresários ibéricos, germânicos, hebraicos e americanos do norte, central e do sul.
- **ROTHSCHILD, ROCKEFFELLER, MARS, WALTON & MORGAN**; Empresários; Europa ocidental, franceses, ingleses, alemães, hebraicos e norte americanos (a maioria);
- **PLANTAGENET, ORLÉANS, ARNOLT, CAPET, D’LORRENA & BOURBON**; Realeza latina europeia (maioria francesa) e empresários sul americanos;
- **YAMATO, NAKATOMI & TOKUGAWA**; Realeza, militares e mercadores/empresários nipônicos.
- **CHAKRI & BOLKIAH**; Realeza e militares tailandeses e bruneises.
- **WETTIN, SAXE-COBURG AND GOTHA, HABSURG, BRAGANÇA & WINDSOR**; Realeza britânica, belga, polonesa, portuguesa, búlgara, austríaca e germanica.
- **SILVERSTONE & HARTIGAN**; Realeza e militares britânicos, norte americanos, sul africanos e australianos.
- **AL NAHYAN, AL MAKTOUM, AL SAUD & AL THANI**; Realeza de todo o oriente médio e todo o continente africano.
- **ABRAMOVICH, GUREVICH & ROMANOV**, ; Realeza, militares e empresários russos e eslavos.
- **MÉDICI, POLO & GRIMALDI**. Realeza, diplomatas e mercadores/empresários europeus latinos, latino americanos, africanos.
- **SISODHYA, WADIYAR, AMBANI, RAJKOT & PREMJI**; Realeza e empresários indianos.



### O QUE TODO DESCENDENTE DE HERO KING SABE SOBRE ELE

Todos descendentes aprendem durante o Agoge. King Arthur A. Albrecht – The Hero King foi um dos poucos Ventruie que realmente foi um grande rei em sua vida mortal, um invencível espadachim e também um perfeito Senhor da Guerra. Abraçado no primeiro milênio. *Reconhecido* pelo próprio Hardestadt na primeira noite de fundação da Camarilla, King Albrecht contribuiu com o clã com as reuniões e planejamento antes da fundação da Camarilla e outros eventos principais na Europa como a Revolta Anarquista, Inquisição e muito mais merecendo sua reputação entre os Membros globais do clã e da seita: **The Hero King**. Até mesmo as demais entidades e sociedades sobrenaturais dos mais variados tipos lhe reconhecem por sua reputação.

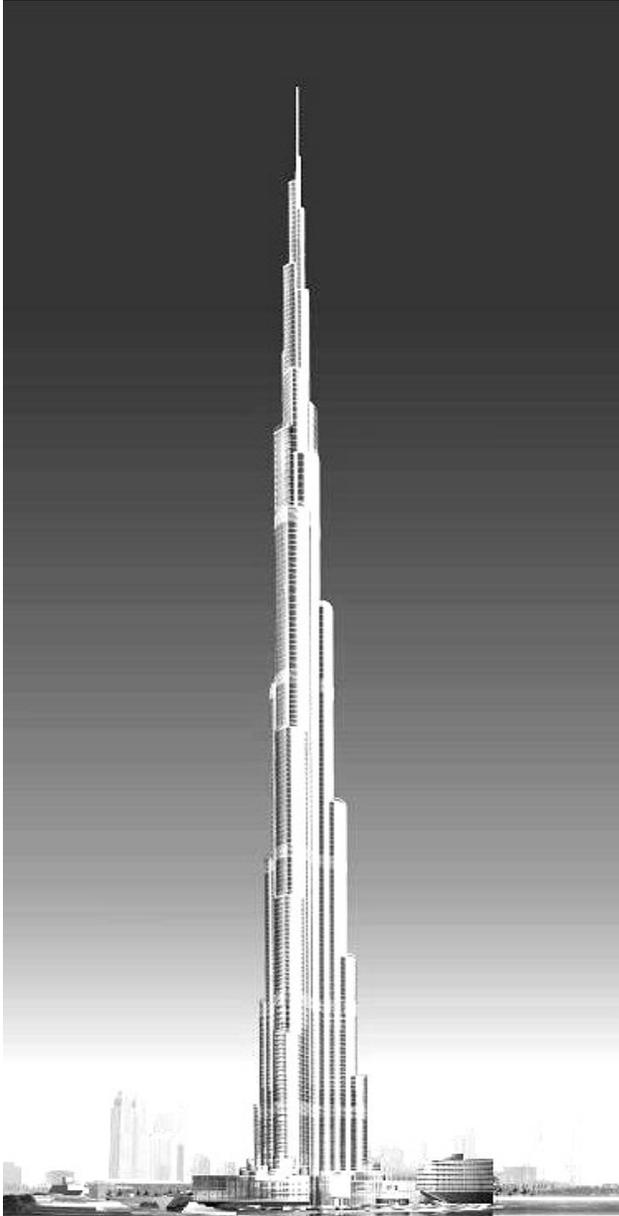
Por clamar uma Praxis em 1530 dC., ele fundou o primeiro Principado das Américas, na América do Sul por razões desconhecidas e o mantém até os dias atuais. Seu Domínio tem a hegemonia Ventrue no seu controle, sendo quase todos os Membros desse clã de sua linhagem. The Kingdom é um dos maiores e mais velhos Domínios do mundo sob o comando do mesmo soberano. Este Domínio engloba parte de três países (Brasil, Argentina e Paraguai) e isso é resultado de seus planos, não uma coincidência. Além de ser o primeiro principado Camarilla das Américas, também é um dos mais extensos do mundo, englobando parte desses três países, com aproximadamente 40 milhões de habitantes sob seu domínio. Os Membros Camarilla do Kingdom são como os Membros da Europa (estilo Membros franceses e britânicos), muitos diferentes de seus distantes vizinhos, os Membros nas Américas. Foi Strategos nas Américas Central e do Sul até 2015. Hoje “o manto de Strategos” foi passado para um de seus grandchild. King Arthur Albrecht tem uma extensa e prestigiosa linhagem de descendentes incluindo Príncipes, Strategos, Senescais, Praetors, Lictors e outros importantes e essenciais postos na seita e no clã. Todos muito bem selecionados para o Abraço, todos conhecidos por serem extremamente expertos e de uma certa forma, heroicos.

King Arthur Arthragorn Albrecht - The Hero King possui o maior status Camarilla entre todos os Príncipes das Américas do Sul e Central e o mais alto prestígio de clã na mesma área. Apenas outros dois reis compartilham deste prestígio em seu clã e são seus descendentes. Ele trouxe para a América do Sul a Ordem da Cruz Branca como Master na Ordem, na metade do séc. XVI. King e seus Knights encararam e derrotaram uma enorme lista de inimigos da Camarilla, inimigos do clã Ventrue, inimigos da Humanidade e outros terrores do Mundo das Trevas desconhecidos pela maioria dos Membros. Invictos por séculos devido sua irmandade, sua brilhante linhagem e sua sábia liderança. Na última década a Black Cross (facção de Ventrue Antitribu) foi erradicada por alguns anos, voltando apenas recentemente a se agrupar na América do Sul. Infernalistas, Tzimisce Voivodes, anciões Baali, demons e suas pirâmides tiveram um trágico fim na jurisdição da Ordem da Cruz da América do Sul, sob seu comando. Existem muito mais rumores sobre esse ancião como por exemplo ser portador de objetos mágicos poderosos, ser amante secreto de algumas damas importantes, ser um dos Ephor do Cla, que seu verdadeiro nome ninguém sabe, ter parcerias com outros tipos de criaturas sobrenaturais, ser muito mais humanizado que parece, mas são apenas isso, rumores e ninguém tem de fato liberdade para confirmar isso diretamente.



## VENTURE TOWER

Todo rei tem seu castelo a altura. Em cada Feud, as subdivisões internas territoriais, tem uma base que é usada como Elysium e ao mesmo tempo centro de proteção dos Royal Kindred e local oficial da liderança local. O jargão interno para referenciar esses locais são Castle. Eles podem ser Cassinos, prédios de negócios centrais, hotéis, night clubs, resorts de luxo (Medieval Time World) ou propriedades particulares como fazendas ou indústrias.



Para a cidade principal da crônica, Foz do Iguaçu, PR o Castle, ou Elysium se trata do maior prédio da América do Sul (fictício) e certamente um dos lugares mais seguros do mundo em termos de tecnologia e defesas sobrenaturais. O titanico complexo estrutural e considerado uma das Sete Maravilhas construídas pelo homem e instalado sobre as Cataratas do Iguaçu, umas das Sete Maravilhas Naturais do mundo. O complexo de prédios interligados é feito de aço e vidro com luzes prateadas se destacando da escuridão noturna. A noite os elementos fazem um imagem impressionante e inspiradora. Uma heróica coluna solitária de prata brilhante imperando na escuridão densa, fazendo uma menção a *Noblesse Oblige*, simbolizando o clã e a linhagem no Mundo das Trevas.

A Venture Tower se ocupa aos olhos mortais por um conglomerado de empresas, clínicas, shoppings, resorts, laboratórios genéticos, centros empresariais de tecnologia avançada, night clubs, hotéis, teatros, museus, escritórios comerciais de toda sorte, salões gigantescos de festas, clubes e apartamentos residenciais hiper exclusivos. Obviamente cada bilionário do continente Sul Americano tem uma residência lá além de outras dezenas de bilionários de toda parte do mundo, tornando a Venture Tower a maior concentração de proprietários bilionários do hemisfério sul do planeta (e provavelmente o maior menu para os Ventrue do mundo num mesmo lugar). Oficialmente em níveis inferiores subterrâneos agências inteiras de inteligência e tecnologia militar dos três países fronteiriços. O complexo de prédios que formam a Venture Tower é preparado para o futuro tendo uma tecnologia estrutural adaptável a instalações complementares automatizadas para veículos aéreos futurísticos em muitos pontos de cada torre. Sua tecnologia arquitetônica e de engenharia vanguardista e única ainda lhe permite uma total expansão em sua construção apesar de toda sua altura estratosférica, podendo modificar em um futuro próximo tanto a sua forma quanto sua altura significativamente. Por esses motivos também se torna um dos pontos turísticos mais famosos do mundo. Mas secretamente é a Meca

Ventrue no continente, sendo palco desde sua recente inauguração dos principais encontros do Clã e de muitos Príncipes em salões tão exuberantes e magnânimo quanto se possa imaginar, digno dos reis e rainhas imortais de todos os lugares que lá frequentemente se encontram. Existem dois salões de extrema magnitude e realeza nos mais altos pisos frequentados apenas pelos Membros. O primeiro é *The Hall of Kings and Queens* para encontros do Diretório e demais assuntos da Camarilla com as maiores autoridades da seita e para os principais encontros do Kingdom. Nesse célebre e único salão ocorre o famoso Royal Mascarade, o anual baile de máscaras para toda a Camarilla. Outro salão mundialmente conhecido é o *Silver Hall* para assuntos tanto da Ordem da Cruz Branca, considerado sua base oficial, quanto para assuntos militares da Camarilla. Recentemente um salão especial para cada clã da Camarilla foi presenteado pelo rei para a seita, como o *Hall of Mirrors* do clã Toreador.

Rumores são sussurrados pelos salões de todos os Feuds sobre um gigantesco e luxuoso bunker nuclear na Venture Tower em seu profundo subsolo com capacidade para uma sociedade inteira sobreviver por décadas caso um holocausto aconteça, mas isso não passa de rumor não confirmado pelas autoridades...

### MEDIEVAL TIMES WORLD (MTW)



Medieval Times World Resorts & Parks ou simplesmente MTW são resorts e parques temáticos espalhados pelas principais cidades do mundo onde todos os prédios são construções medievais ao modo “conto de fadas”, mas com todo o conforto que a tecnologia de ponta pode oferecer a seus clientes, que são tratados como reis, rainhas, príncipes e princesas. O sucesso mundial é estrondoso e os estilos arquitetônicos das estruturas construídas podem variar, mas não sai do clássico medieval e os serviços oferecidos são desde entretenimento para várias idades e gostos, taciturnos e noturnos, serviços de hotelaria, eventos esportivos, centro de convenções e exposições por uma staff em constante encenação. As estruturas de cinco e seis estrelas são para os diversos tipos de público que podem retornar muitas vezes o investimento aos seus verdadeiros donos, deixando as cidades em que estão instalados no circuito do “turismo global”.

Na realidade essa empresa multibilionária pertence a todos os reis e rainhas da Linhagem Soberana, trabalhada de forma que estejam entre os melhores parques temáticos, presentes nas principais cidades do mundo. Obviamente as estruturas são refúgios especiais secretos, com a capacidade de atrair toda a gama e sorte de exigências Ventrué. Os negócios do Hero King já eram globais na época das grandes navegações, agora com o advento da tecnologia, ficou mais controlável ainda. Os MTW são usados como “power base”, local de suas negociações, pontos de partida para ações da White Cross ou Camarilla, caça e desenvolvimento muito mais fácil de influências e recursos em suas regiões para a Linhagem Soberana. Seus programas sociais beneficentes globais e locais caíram nas graças público mundial como “politicamente correto” e exemplo de empresa humanitária (para quem preserva a Humanidade é um ótimo investimento). Seus abastados e fieis clientes mantem inclusive aeroporto na maioria dos parques MTW, recebendo os turistas que possuem suas próprias embarcações aéreas. Os protocolos da Camarilla são seguidos à risca para todos os Royal Kindred que entram e saem dessas superbases em territórios Camarilla, mas as cidades não-Camarilla são sempre uma fortaleza camuflada contra seus inimigos desavisados e, portanto, desprevenidos. A segurança dos MTW é muito reforçada para seus clientes de alto nível e para os Royal Kindred, uma elite de mortais (Helium Paladins) para servir e proteger com o mesmo nível de habilidade dos Helium Knights da Silver League. Quase todas as capitais mundiais possuem um MTW e todas capitais brasileiras possuem ao menos um parque.



## A LINHAGEM SOBERANA CONHECIDA ATÉ 2024

A linhagem conhecida até a presente data não significa que não exista anciões ou demais reis e rainhas na Linhagem Soberana, assim chamada para os descendentes de King Arthur A. Albrecht – The Hero King. Se não está exposto talvez seja essa a intenção. Lembre-se que sempre há algum motivo além do óbvio. A aprovação para pertencer a Linhagem Soberana é exclusiva do HST da crônica The Kingdom by Night- Immortal Royalty.

####	Indica data de Abraço
{####}	Indica data de Morte Final
(XX)	Indica geração
* e sublinhado	Oitava geração
**	Nona geração
***	Décima geração
****	Décima- primeira geração
*****	Décima segunda geração
<b>Negrito</b>	Indica título na língua original

- 4ª. Veddartha (4) [~3000 a.C.];
- 5ª. Mithras (5) [1258 a.C.] {1993 dC.};
- 6ª. Bindusara (6) [273 a. C.];
- **King Arthur Arthragorn Albrecht – The Hero King (7) [919 d.C.]**
  - \* **Lady Morgana Silverstone – The Golden Veil (8) [1100]**
  - \* \* **Sir Phillip Hartigan Saxe-Coburg and Gotha (9) [1530]**
  - \* \* \* **Dona Celestina Gladis Grimaldi Reys del Plata (10) [1850]**
  - \* \* \* \* **Dom Guilermo Bezos Reys del Plata (11) [1933]**
  - \* \* **Tsar Pyotr Yvanko Romanov Gurevich (9) [1794]**
  - \* \* \* **Shah Ahmed Al Saud Nahyan (10) [1899]**
  - \* \* **Lord Thommas Rajkot Ashville (9) [1933]**
  
  - \* **Sir Lothar Northmann Albrecht (8) [1150]**
  - \* \* **Sir Galahad Wettin Northmann (9) [1240]**
  - \* \* **Lady Alaynne Silverstone (9) [1630]**
  - \* \* \* **Miss Helena Hartigan (10) [2010]**
  - \* \* **General Willaim Wilson (10) [1863]**
  - \* \* \* **Lady Elleonore Mayfair (11) [1864]**
  - \* \* **Dom Amado Crespín Tomás Villaneuva Reys del Plata Albrecht (10) [1869]**
  - \* \* **Herr Alfredo Mars Neuhaus (10) [1962]**
  - \* \* **Sr Gabriel Augusto Moro (9) [1990]**
  - \* \* **Lady Sophia Northmann (9) [2000]**
  
  - \* **Sir August Schimdt/ Christian Mathias Schröder/ Archie Wellesley (8) [1410]**
  - \* \* **Monsieur Henri D´Orléans (9) [1897]**
  - \* \* \* **Mademoiselle Agatha D´Orléans (10) [2012]**

- \* Sir Siegfried Eisen Haxxen/ Albert Vandermeer (8) [1472]
- \* \* **Sir** Gawain Saxe-Coburg and Gotha Hartigan (9) [1530]
- \* \* **Kommandant** Maik Dresch Oldenburg Eisen Haxxen (9) [1815]
- \* \* **Oberst** Phillip Pendragon (9) [1945]
- \* \* **Mr** Miles Sandborn (9) [1864] {2013}
- \* \* \* **Mr** Thommas Michael Arrington IV (10) [2007]
- \* Chavalier Jacques Hermangart Capet D'Lorrena/ Julian Christiansen (8) [1530]
- \* \* **Herzog** Wolfrik Gilbert Albrecht (9) [1670]
- \* \* **Signore** Apollo Médici Maximiliano III (9) [1940]
- \* \* **Mr** Kingston Lennox (9) [2004]
- \* \* \* **Mr** Blackwood Lennox (10) [2017]
- \* Shogun Akio Yamato Tokugawa (8) [1756]
- \* \* **Samurai** Karasu Yamato Tokugawa (9) [1757]
- \* \* **Misu** Otsu Nakatomi (9) [1758]
- \* \* \* **Miss** Grace Rothschild (10) [1950]
- \* \* **Samurai** Heriro Tokugawa (9) [1760]
- \* \* **Misu** Akane Tokugawa (9) [1995]
- \* Duque Luís Alves de Lima & Silva – O Duque de Caxias (8) [1870]
- \* \* **Dom** João Paulo Albuquerque de Melo III (9) [1870]
- \* \* \* **Mr** Sebastian Müller (10) [1959]
- \* \* **Lady** Tamara Zoom (9) [1875]
- \* \* **Countesse** Victorine Antoinette Bourbon Chanel (9) [1875]
- \* \* **Marchese** Franchesca di Bruni Plantagenet Regere Grimaldi (9) [1889]
- \* \* \* **Comendador** João Augusto de Nóbrega & Bragança (10) [1889]
- \* \* \* **Chanceler** Scarllet Riviera Reys del Plata (10) [1901]
- \* \* \* \* **Srta.** Lauren Mark Nóbrega & Bragança (11) [1990]
- \* \* **Visconde** Antonio Camargo de Sá – Visconde de Guarapuava (9) [1896]
- \* \* \* **Dom** Alejandro Reys del Plata Wettin Slim (10) [1899]
- \* \* \* \* **Herr** Hans Schwltz Glückburg Eisen Haxxen (11) [1981]
- \* \* \* **Dona** Daiana Hernandez de Médici Reys del Plata (10) [1940]
- \* \* **Dom** Joseph Costello Fabrizio de Médici – Dom Costello (9) [1920]
- \* \* \* **Ledi** Katherina Gurevich Romanov Rudakova (10) [1989]
- \* \* **Sr** Hector Maximilliano de Oliveira Médici (9) [1970]
- \* \* \* **Srta.** Fabiane de Oliveira Albrecht (10) [1977]
- \* \* \* \* **Sr.** Diego Reys del Plata (11) [2003]

## COMO TER SUCESSO JOGANDO DE VENTRUE NO KINGDOM E FORA DELE

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 vassalos. 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. Os Malkavian provisionam insights, preste atenção nisto. "Magos e feiticeiros" preenchem a lacuna mágica. Que seja a seu favor. Todo indivíduo tem seu papel, controlados pelos 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 à 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 palavra, até seus inimigos irão preferir negociar com você ao invés com os próprios comparsas deles. Eles acreditarão sempre em você e isso traz 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 assuntos e nem escreveriam certas coisas nos fóruns se fosse cara-a-cara. Muitas outras ficam à deriva, esperando alguém falar alguma coisa e atacam como se fossem tubarões famintos. Não morda a isca. Esteja atento, corrija seus e-mails 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 e-mail sem divagar e educadamente direto ao assunto. Saiba gastar em OoC as habilidades de etiqueta, política (acadêmicos), lóres (conhecimentos) ou quando necessário em seus e-mails (pergunte ao seu narrador como funciona ou leia Camarilla Status packet 2017) 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 cavaleiro 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-Venture e seja sempre polido dentro e fora do Clã. Muito menos os termos do Kingdom para com outros que não sejam do Kingdom. Use apenas os termos do Kingdom quando todos em questão forem Royal Kindred. Tenha em mente que em último caso recorra ao Clã e qualquer dúvida pergunte ao seu narrador que ficarei feliz em ajudá-lo!

Agora tenha a consciência que és um rei ou rainha amaldiçoado para reger pela eternidade! Assuma seu trono sombrio e sangrento, defina seu tipo de regência, nunca perca a *Noblesse Oblige* da mente e reine gloriosamente!

Bom jogo, majestade!



Símbolo que representa tanto o próprio Domínio da tríplice fronteira – The Kingdom,

Os Heróis do Kingdom,

A Linhagem Soberana (Sovereign Lineage),

A Dignita House Albrecht; e

King Arthur Arthragorn Albrecht – The Hero King

**GUAJARÁ GAZZALLE**

**HST, CM e fundador da crônica no OWbN**

**THE KINGDOM BY NIGHT**

**- IMMORTAL ROYALTY -**