

# A GOLCONDA

É bem provável que você não tenha visto muitos vampiros alcançando a Golconda em suas crônicas. A primeira razão para isto é que a maior parte dos jogadores não tem interesse algum em alcançar este estado. Afinal de contas, se eles quisessem jogar com indivíduos calmos que evitam interação com a humanidade e a maioria dos outros vampiros, eles não estariam jogando Vampiro: A máscara.

Então, a primeira coisa que você deve ter certeza é que você provavelmente não vai ter um jogador que imediatamente, após o Abraço, buscará a Golconda. A Golconda é para jogadores com metas bem desenvolvidas e desejos controlados. Eles não deveriam se preocupar com a Golconda, até que percebessem a necessidade da mesma. Porém, sempre há jogadores diferentes.

Primeiro, avise o jogador que seu personagem provavelmente desconhece a Golconda, mesmo que ele (o jogador) a conheça. Embora, existam Senhores que contam à suas crias sobre este estado iluminado. Mas na maioria dos casos, obter conhecimento sobre a Golconda pode levar meses de jogo, até que algum personagem possa vir a entender parte dela. Os jogadores devem estar conscientes que não podem sair por aí perguntado à qualquer um sobre a Golconda, pois podem receber respostas hostis e ficarem marcados na sociedade vampírica.

Se você acredita que um jogador vai fazer com que seu personagem busque a Golconda imediatamente, é bom alertá-lo que o Abraço deixa cicatrizes muito profundas, e que neste caso a Golconda seria um segundo plano. Primeiramente, ele se preocupará com alimento, e com a forma de se alimentar.

Mas se mesmo assim um jogador insiste que seu personagem buscará a Golconda logo após sua "criação", antes que ele entre em frenesi; seria muito inteligente colocá-lo em uma situação tensa, onde ele terminaria por sucumbir ao frenesi. Caso contrário, este personagem

poderá representar problemas, e não estará ciente do perigo que representa o frenesi, podendo perder sua busca sem ao menos começar.

O último passo é: tenha certeza de que os personagens interessados na Golconda, devem sentir um tremendo arrependimento e remorso de sua condição. Alguns vampiros tendem a se alimentar de animais, e evita conflitos com outros Membros. Porém, serão raros os casos de personagens que não entrarão em conflitos com outros Membros e que não se alimentarão de humanos quando realmente necessitarem. Mas, uma vez que eles tenham cruzado esta linha, não será mais tão difícil deixá-los ainda mais arrependidos.

## - CRÔNICAS ENVOLVENDO A GOLCONDA

Um personagem que alcance a Golconda, pode alterar todo o fluxo de sua Crônica. Em alguns casos, o jogador deseja trocar de personagem; neste caso seria interessante fazer uma última "grande aventura" onde fossem oferecidas chances para que este alcançasse a Golconda. Outros podem ainda desejar continuar jogando com seus personagens após terem alcançado a Golconda.

Se for o primeiro caso, onde o jogador desiste de seu personagem após alcançar a Golconda, então você terá menos problemas com indagações sobre a Golconda. O jogador (ou personagem) pode complementar a indagação, com a ajuda de outros que não buscam a Golconda, eventualmente. Os outros Membros podem até estar interessados em aprender os passos necessários para um uso no futuro deles, que aliás pode ser este o motivo que os levaram a ajudar um outro Membro a alcançar a Golconda. Porém, é claro que o fardo de da Golconda cai sobre as costas daquele que deseja diretamente alcançá-la.

Uma vez, que o(s) personagem(s) tenham al-



cançado a Golconda, ele deve "aposentar" seu personagem. Novos personagens são trazidos à cena, e uma nova Crônica começa. Você deve utilizar agora outros caminhos para atingir a Golconda, afinal os jogadores conseguiram isto recentemente e podem se aproveitar de seu conhecimento como jogador.

Mas se um jogador deseja continuar jogando com seu personagem, mesmo após ter atingido a Golconda, ou você deseja escrever uma Crônica nova que envolva ou se passe ao redor deste personagem, você deve estar consciente de que vai ter uma tarefa difícil pela frente. Como é de se esperar, muitas indagações sobre a Golconda virão, e obviamente você deverá descrever este estado, e com certeza não será para o grupo inteiro, afinal é uma indagação pessoal do personagem, e muito provavelmente o grupo não conseguirá atingir a Golconda simultaneamente.

Se um ou dois personagens atingem a Golconda, eles não deveriam agir como guias para os demais, afinal o caminho utilizado por eles é único. Eles podem sim, sugerir algumas coisas, ajudar discretamente, dar pistas e confortá-los. Porém, aqueles que não atingiram a Golconda, devem procurar sua própria trilha, seu próprio caminho.

Uma boa opção é dividir o grupo, e portanto a Crônica. Aqueles que já alcançaram a Golconda terão de lidar com o Inconnu e sua manipulação por detrás dos panos. Lembre-se de que o Inconnu é constituído por Membros de quarta e quinta geração, mas aceitam qualquer Membro que tenha alcançado a Golconda. O único problema para o personagem em questão, é que eles esperam que aqueles que tenham alcançado a Golconda, consigam unir o Inconnu e proibir seus membros de interferir na Jyhad. Os outros membros, mesmo aqueles que não tenham alcançado a Golconda, podem agir como assistentes não oficiais do personagem jogador.

Uma crônica pode ser construída desta maneira, mas requer muita paciência de todos. Os personagens na Golconda terão de ficar muito mais sutis, normalmente sem se envolverem

com coisas pequenas, e na maior parte das vezes dando ordens aos seus agentes e assistentes. O Narrador, por outro lado, terá de achar coisas para que eles façam; para não entediar a sessão.

Os jogadores que não alcançaram a Golconda terão de se acostumar a seguir as ordens dos mais fortes. Alias, isto não é nada inovador no conceito de vampiro. O que dificulta um pouco isto, é que receberão ordens de outros jogadores. Porém, aqueles jogadores na Golconda terão de tomar cuidado para que não se tornem peões também, para que isto não fragmente a Crônica, ou crie facções entre os jogadores.

E também, tal Crônica pode ser muito perigosa. Como todos sabem, o Inconnu proíbe seus membros de participarem da Jyhad. Tal Crônica, que envolvesse os personagens jogadores, e estes violassem esta regra, criaria um novo andamento para a história e um novo "cardápio" de inimigos. Desnecessário dizer, você só deveria construir uma Crônica desta maneira, se os jogadores estiverem dispostos a ficarem extremamente poderosos.

Indubitavelmente, você poderia pensar em outras maneira de conduzir uma Crônica, uma vez que algum personagem tenha alcançado a Golconda. Infelizmente, a maioria destes pensamentos chegam a mesma conclusão, que seria transformar o personagem em NPC. Mas, se os jogadores desejam participar de uma Crônica orientada a Golconda, o trabalho será muito grande para você.

## - ALCANÇANDO A GOLCONDA

A primeira coisa que você têm que exigir, é que os jogadores tenham muito a oferecer, para começarem a procurar por isto. Você pode dar sugestões por intermédio de outro Membro. Porém, nunca crie uma crônica onde os jogadores procurem algo que não queiram achar realmente.

A golconda é uma indagação pessoal, e nunca exija que isto complete uma história, sem qualquer conexão. Você nunca deve criar uma crônica onde o objetivo é: "Um dos jogadores deve

alcançar a Golconda, porque só assim poderá acabar com o esquema do diabólico Tremere". Porém, você pode usar muitos dos mesmos elementos de indagação envolvidos na busca da Golconda, para uma eventual história. O artefato que derrotará o ritual do Tremere pode ser fechado em uma caverna indiana, onde os personagens deverão enfrentar os seus medos interiores e seus desejos; algo semelhante ao que acontece durante a Golconda. E tenha certeza, que se você usar destes elementos, estará reservando muitos elementos para futuras crônicas. Se o personagem conhecer seu maior medo numa situação como esta, você perderá muito do impacto num eventual confronto, do mesmo tipo, durante a Golconda.

O ideal, é que o Narrador mantenha rastros das histórias pessoais de cada personagem em suas Crônicas. Determine quais vítimas lhes atacam, quem eles matam, que tragédias pessoais que eles enfrentarão. Esta informação será extremamente necessária, caso o jogador, mais tarde, comece a procurar pela Golconda. Até mesmo se nenhum deles busca a Golconda, você poderia utilizar-se desta informação em certas situações para jogar uma sensação de horror de si mesmo.

Se algum jogador ou os jogadores o informam que eles vão buscar a Golconda, você deve recorrer imediatamente para estas notas. Se você não anotou nada, tente lembrar das ações específicas dos jogadores em questão. Você deve questioná-los quantos aos seus sentimentos em determinadas atitudes pessoais. Seria interessante, surpreendê-los com algum tipo de coisa ruim que tenham feito e não se lembrem, embora isto não seja necessário.

Se os personagens não demonstram interesse, mas você quer convencê-los dos fascínios da Golconda, você deverá recorrer ao que se refere a Golconda em Vampiro: A máscara. O personagem pode estar cansado de lutar contra a Besta, ou pode ter chegado num momento em sua vida, onde ele deseja sair da sociedade vampírica e mortal, e acredita que a Golconda é a solução. Você pode utilizar estes elementos para enfatizar os sentimentos do personagem

no momento. Esta é a hora de determinar se os jogadores estão verdadeiramente interessados em buscar a Golconda, antes que você inicie uma crônica voltada para tal fato. A Segunda fase da Golconda é alinhar os personagens no caminho dela. Os Anciões comumente encontrados, raramente têm interesses pela Golconda. Afinal de contas, se um vampiro se "aposenta", é menos um penhor na Jyhad.

Até mesmo os anciões do Inconnu raramente dão informações deste tipo. Além do que, eles se encontram sempre muito afastados de tudo, o que torna o acesso a eles muito difícil. Os Jogadores poderão perder bastante tempo apenas buscando alguém que lhes dêem as primeiras pistas para sua busca. É claro que, os personagens podem lidar com Anciões que reprovam suas atitudes, ou então, outros Membros, ou Lupinos e Magos que regem as áreas onde eles têm de procurar por seus guias.

Quando um Ancião for achado, os personagens devem convencê-lo da sinceridade de seus sentimentos e de sua busca. O Ancião certamente exigirá dos personagens que se arrependam de todas as más ações que alguma vez cometeram, toda vida que alguma vez tiraram. O conhecimento do Ancião em relação ao passado dos personagens pode aparecer bem onisciente. É nesta hora, que o Narrador deverá revisar suas notas e discutir com os jogadores que buscam a Golconda.

Claro que, estes atos de arrependimento podem ocupar meses, anos ou até mesmo décadas. Você pode sentir uma tentação para apressar estas situações, mas não faça isso. Você pode, todavia, trabalhar em histórias que derivam dos vários atos de arrependimento dos personagens. Talvez a mãe de uma vítima está sendo aborrecida pela polícia, que está sob influência do Príncipe da cidade, ou o pai de um Magus precisa de componentes de determinado feitiço que os personagens podem e, talvez, devam obter. Outras situações podem ser organizadas pelo Mentor para testar os compromissos que selaram o futuro dos personagens. O personagem recorrerá a violência em situações extremas? Uma ameaça as suas virtudes, envi-



ará o personagem ao Frenesi? Se você ainda não havia notado, pode perceber agora que as indagações para a Golconda são um compromisso a longo prazo, tanto por parte dos jogadores, quanto por sua parte.

Quando os personagens se arrependerem realmente de tudo, ele devem procurar novamente o Ancião. Agora sim, é a terceira e última fase, onde o Ancião ajudará os personagens a começarem o Suspiro. Todos aqueles que buscam a Golconda e se arrependem prosperamente, devem entrar em exclusão. O mentor começara a questionar seus caminhos, e lhes orientar para dar novos rumos as suas vidas, e que antes disso vão ter de enfrentar seus piores medos e seus desejos mais aficionados.

É improvável que todos os jogadores estejam buscando a Golconda. Eles podem estar jogando em uma Crônica separada, ou acompanhando os personagens em aventuras excitantes. Os personagens que se encaixam nesta categoria, dificilmente entrarão no Suspiro. Porém, os jogadores podem ser envolvidos. Como Narrador, povoe os sonhos destes personagens com situações semelhantes ao Suspiro.

Embora, combate raramente acontece nestas indagações finais, os personagens na Golconda, devem superar dilemas morais que possam aparecer. Os outros jogadores podem ser representantes de Príncipes que lhes oferecem poder, Magi que lhes oferece artefatos, ou Lupinos que os força a escolher entre a própria existência ou a vida de seus amigos, inocente ou efetivamente, os inimigos deles. Muitos jogadores desfrutam a chance para sair do personagem e representar realmente, onde eles podem ser mais convincentes, sedutores, carismáticos sem se preocuparem com as consequências mais recentes.

Também, não se esqueça dos três critérios para quem busca a Golconda. A Humanidade do indivíduo deve ser 7 ou mais, a Consciência 4 ou maior, e ele tem que evitar todos os possíveis Frenesis pelo uso de Força de Vontade, tendo de gastar pelo menos 15 pontos desta maneira. Se um indivíduo que busca a Golconda falhar em um único desafio durante o Suspiro, então

tudo falhou. Para este indivíduo, a busca da Golconda será mais árdua, e ele deverá se recompor novamente, chegando a dar passos legendários rumo ao seu objetivo.

Porém, é muito difícil que algum destes que tropeçam no caminho a Golconda recupere seus fundamentos. A maioria morre ao lutar contra seus maiores medos. Outros, de menos sorte, entram em um frenesi permanente, onde a Besta tem controle completo e total. Os Mentores normalmente optam por destruir aqueles que fracassam. Mas, caso contrário, os boatos de que o personagem falhou se espalharão pelo Inconnu, e ele nunca mais será aceito. A história de que um indivíduo não tenha alcançado a Golconda e sobreviveu, põe todo o trabalho envolvido em desgraça e falha, e geralmente, partem o perdedor e seu mentor buscando ao longo do plano astral uma maneira de se redimir.

Aquele que conduziu o indivíduo a Golconda e falhou, terá de se redimir perante algo desconhecido por todos. Mas sabe-se que é algo árduo e triste para esta pessoa.

Mas caso seja bem sucedido na busca pela Golconda, cabe a você o Narrador, determinar quais as consequências para o Mentor bem sucedido e se o personagem que alcançou a Golconda pode voltar a ser humano. Novamente, se o personagem escolher esta opção, é bem provável que ele terá que deixar este personagem. Como já foi dito sobre as Crônicas que envolvem a Golconda, o Inconnu espera que o personagem una-se a seita. Se o desejo do personagem é tornar-se humano, tudo acaba. Se ele escolhe permanecer ativo, mas usa seus amigos como assistentes, ele estaria violando as doutrinas do Inconnu e ganhando inimigos poderosos. Tenha certeza de que o jogador esteja ciente de suas decisões e o que elas podem acarretar.