



O LIVRO DE EREBUS



Guilherme Govinatzki

-

jimlogan@ig.com.br

As Onze Tribos da Casa de Erebus:



Ashe



Kobijetsu



Cianteto



Lobishomen



Dragonetti



Von Esper



Faustinas



Upier



Ligaroo



Pallintine



Lêmure



Refugio contra o Sol



Bar da Casa de Erebus

Marcas Personalizadas:



Deacon Frost



Organização Vampira Russa



Conselho das Sombras

Vampiros

No topo da cadeia alimentar, o *Hominis Nocturna* controla obscuramente as principais empresas do mundo. Estes seres, chamados vampiros, dividem-se em duas castas: os de sangue-puro, nascidos da união sexual entre dois da sua raça, e os de sangue-fraco, originalmente humanos, infectados pelo vírus vampírico produzido pelos do outro tipo, que se espalha pela corrente sanguíneas em setenta e duas horas. Indiferentemente desta classificação, eles possuem os mesmos poderes, e sofrem das mesmas fraquezas. Envelhecem várias vezes mais lentamente do que os homens, podendo viver milhares de anos, e, neste caso, necessitam suplementar sua alimentação com carne humana crua. Suas compreensões físicas podem chegar a serem dez vezes mais aguçadas que as dos mortais humanos, possuindo força, reflexos, agilidade, velocidade e sentidos que ultrapassam limites normais. Podem se curar rapidamente, sendo que um membro perdido não demora mais que dois dias para se regenerar (observação para os de sangue-fraco: não podem curar mais rapidamente cicatrizes que possuíam antes de serem transformados). Suas circulações sanguíneas são nulas e seus corações não batem, o que deixa seus corpos na temperatura ambiente e invisíveis à detecção de calor. Para matá-los, danos no coração ou no cérebro precisam ser causados por prata ou alho (mas esta última opção não é muito acessível). A decapitação também é muito eficiente, podendo ser aplicada no pescoço ou simplesmente cortando o vampiro ao meio pelo tronco, sob qualquer ângulo, já que danificando sua coluna vertebral ele morre. Assim, quebrando o pescoço do morto vivo ou fincando em sua espinha estacas de qualquer material (isso inclui tiros de

rifle), ele é destruído. Blade já matou, desarmado, muitos deles apenas torcendo seus pescoços ou esmagando as partes lombares de suas colunas, socando-as pela parte frontal da região torácica do vampiro (desnecessário mencionar que seus golpes foram extremamente potentes). Danos a órgãos e ossos internos não causam efeito. Cruzes e água corrente não fazem nada. Eles são alérgicos a prata e alho (*allium sativum*), e o contato com estas substâncias lhes causa choque anafilático, além de poder remediar a transformação de uma vítima se colocado em sua circulação sanguínea por meios líquidos. O alho também é letal se ingerido. O fogo e o ácido só são eficientes se destruírem por completo o corpo do vampiro, efeito muito difícil e demorado. Eletricidade pode incapacitá-los temporariamente, se usada em grande quantidade. Raios solares ou ultra-violeta (UV) fazem qualquer parte do corpo do *Hominis Nocturna* queimar imediatamente, e ele pode explodir se exposto completamente ao sol. Eles também possuem deficiência total em produzir hemoglobina, portanto precisam ingerir sangue humano para sobreviver, usando seus caninos e garras retráteis extremamente afiados para tirar o nutriente de suas vítimas. Esta fraqueza é denominada a “sede”. Se sofrerem alta perda de sangue, ficam com hipotermia e precisam se alimentar imediatamente. Os vampiros possuem três vezes mais açúcar no seu sangue, além de fósforo e ácido úrico acima do normal, células vermelhas convexas e leucócitos binucleados. Estas últimas características os deixam bastante vulneráveis a anticoagulantes líquidos, tais como o EDTA, que uma vez na circulação do vampiro causa uma reação no seu sangue que faz seu corpo explodir em pedaços de carne. O uso do EDTA foi

desenvolvido pela Doutora Karen Jenson. Esta substância é muito temida, pois com ela o “Daywalker” eliminou La Magra, o Deus-Sangue (embora tenha sido necessária uma quantidade exorbitante do líquido). Karen também desenvolveu uma cura para o vampirismo que funciona tanto em sangues-puros como fracos, tratando a doença como um defeito genético semelhante à anemia hemolítica. O tratamento de Jenson é uma terapia genética que reescreve o DNA usando um retrovírus (usado também em anemia

depranocítica). Na época que desenvolveu esta solução, Karen estava infectada e pesquisava a cura com o sangue de Blade. Quando morrem, os corpos dos vampiros são queimados por uma espécie de flash-laser que passa pelos seus corpos e os transforma rapidamente em pó com suas roupas. O mesmo ocorre com membros e outras partes corporais mutiladas, apesar disto não incluir sangue perdido e ossos extraídos, como seus poderosos caninos retráteis.

O Livro de Erebus

Escrito em uma linguagem muito antiga e quase indecifrável, o Livro de Erebus contém toda a história dos vampiros, e é como sua Bíblia. Também contém várias profecias, entre elas a de La Magra, o Deus-Sangue dos vampiros, que pode ser ressuscitado através do

sangue do Daywalker. Esta profecia foi decifrada pelo vampiro Deacon Frost, e o custo para realizá-la foi sua vida, uma vez que Blade não só o matou como eliminou La Magra, que estava na Terra pelo corpo de Frost.

Zumbis

Zumbis são raras aberrações que surgem quando um humano não é bem transformado em vampiro. Perdem parte de sua capacidade cerebral e não possuem o poder de regeneração, apenas parte de

seus outros poderes e todas suas fraquezas. Alimentam-se de qualquer coisa: humanos, animais, cadáveres... e até mesmo de vampiros.

Lobisomens

Humanos amaldiçoados que, em noites de lua cheia, se transformam em máquinas de matar de três metros de altura com características lobo-humanóides, perdendo a razão e o controle sobre seu corpo. Possuem uma

regeneração similar a dos vampiros, só podendo ser mortos com decapitação (dano vertebral) ou danos de prata no coração ou cérebro. Abundantes no Brasil, suas vítimas tem chances de se tornar vampiros da Tribo Lobishomen.

Aspirantes

Humanos que trabalham para os vampiros em troca da promessa de um dia se tornarem um deles (promessa que não necessariamente é cumprida). Possuem uma tatuagem que identifica a Tribo de

seu proprietário ou ele mesmo. Se outro vampiro se alimentar do aspirante, terá de se entender com seu dono. Também são muito reconhecidos pelo nome “gado”, mesmo a contragosto.



Blade

Em 1967, a mãe de Blade estava para dar a luz a ele, e foi atacada em um beco pelo vampiro Deacon Frost. Levada ao hospital, os médicos só conseguiram salvar a criança. Os policiais arquivaram o caso como um ataque de animal. Assim, Blade cresceu nas ruas, com as vagas lembranças de sua mãe de quando era um bebê recém-nascido. Aos treze anos suas habilidades se revelaram, todos os

poderes de um vampiro normal, e quase nenhuma de suas fraquezas. Porém, ele ainda envelhece como um humano normal, seu coração bate, danos à sua coluna o destroem e sua maior fraqueza tornou-se a sede. Passou a se alimentar de indigentes, até que foi encontrado por Abraham Whistler, um antigo caçador de vampiros.



Abraham Whistler

Abraham começou sua cruzada matando o vampiro que assassinou suas duas filhas e sua esposa, depois de usá-las e fazê-lo escolher qual deveria morrer primeiro. Sua fúria de vingança não

diminuiu quando o câncer impediu parte dos movimentos de sua perna (e ele também é muito cabeça-dura para parar de fumar).



Whistler treinou Blade durante anos para ser o caçador perfeito, e desenvolveu o soro que lhe supre a necessidade de sangue, além das várias armas usadas no extermínio do *hominis*

nocturna. Estes equipamentos são mantidos pelo dinheiro de negócios ilegais com objetos roubados de vampiros e seus servos (encare como um serviço público, não uma instituição de caridade).



Blade jurou vingar sua mãe livrando a humanidade da praga vampírica, despertando medo de seus

rivais (alvos), e curiosidade igual por suas habilidades humanas, como a invulnerabilidade aos raios de sol,

característica que lhe rendeu o reconhecimento como Daywalker (“o que anda de dia”). Sua sede vem sendo

suprida mais eficientemente com um novo soro, desenvolvido pela Doutora Karen Jenson, hematologista.



Depois de eliminar sua própria mãe transformada em vampira, Deacon Frost, La Magra e quase toda a raça dos Reapers, além de centenas de *Hominis*

Nocturna pelo caminho, o Daywalker força a sociedade vampírica a tomar precauções em vão para se proteger de Blade, o caçador de vampiros.



A Casa de Erebus

Talvez a maior e principal organização vampírica, formada pelas onze principais tribos de vampiros. Estende-se pela Ásia, Europa e Américas do Sul, do Norte e Central. Destina-se a dominar a raça humana pelas sombras e manter a tradição de sigilo do *Hominis Nocturna*. Sua sede encontra-se em Nova

Iorque, mas a Casa está desorganizado agora que seus principais líderes sangue-puro, incluindo Gaetano Dragonetti, foram assassinados por Deacon Frost, em seu intuito de ressuscitar La Magra. Usam onze glifos referentes às tribos, além de um para indicação de refúgios e outro para suas casas de prostituição.

OS ARQUIVOS DO LIVRO DE EREBUS :

A Casa de Erebus perdeu, em ataques de Blade, várias das páginas do Livro de Erebus que possuía, mas continua vivo seu principal arquivista e tradutor, o obeso Pearl (que trabalhava secretamente para Frost). Os arquivos

restantes encontram-se, como os destruídos encontravam-se, escondidos em bares de prostituição de menores, geralmente em partes subterrâneas, e são restritos à Casa de Erebus.



Glifo referente aos
bares de prostituição
da Casa de Erebus

AS TRIBOS DA CASA DE EREBUS :

Ashe



Vampiros descendentes da raça de sangue puro, hiper-vulneráveis às fraquezas vampíricas e aos perigos tóxicos do mundo atual. Combatem contra a contaminação da natureza por vestígios pestilentos, aos quais, dizem as lendas, são extremamente sensíveis.

Cianteto



Estes vampiros eram originalmente uma tribo do México que foi ressuscitada pelo sangue das mesmas bruxas que deram o poder a Montezuma. Têm a força de dez homens e podem regenerar membros perdidos durante a batalha.

Dragonetti



Tribo de magos de grande influencia desde a época pré-medieval, reencarnados e retornados à Europa como os primeiros vampiros de sangue puro. Dominam a liderança da Casa de Erebus.

Faustinas



Acredita-se que estes vampiros conquistaram sua condição de sangue puro através de magia negra. Possuem grande força, e controlam mentes, materiais e elementos. Só podem ser eliminados com uma lança de prata no coração e decapitação, ou renascem mais poderosos.

Ligaroo



Vindos da França, as lendas dizem que estes vampiros perdem a pele à noite, se transformando em bolas de fogo e perseguindo suas vítimas metodicamente. Alimentam-se da jugular, e são os únicos membros da casa que armazenam sangue para o futuro. Nenhum ligaroo atual realmente se transforma em chamas, mas eles acreditam que, assim como seus primeiros membros, nascerá um que poderá usar toda a fúria das chamas do Inferno.

Lemure



Vindos de Roma, eram espíritos malignos que habitavam os mortos e os transformavam em predadores noturnos. Sedutores, freqüentam as sombras, raves e clubes góticos.

Kobijetsu



Vindos do Japão, são chamados de Assassinos Ninjas da Morte. Fortes, ágeis e de vigor incomum, são identificados por seus olhos vermelhos esbugalhados e por serem os únicos membros da casa que não possuem uma sombra.

Lobishomen



Estão ligados com os lobisomens do Brasil. Originalmente mortos por um lobisomem, os primeiros lobishomens voltaram como vampiros. Devido ao número de mortes causadas por lobisomens, estes vampiros formam a maior tribo da Casa de Erebus.

Von Esper



São os mais violentos e implacáveis vampiros da Casa de Erebus. Possuem um apetite voraz e são recrutados como assassinos experientes.

U pier



Vindos da Europa Oriental, nascem com todos os dentes afiados e são temidos por poderem usar suas habilidades letais desde cedo.

Pallintine



Vindos da região dos Bálticos, são os ricos empresários da casa. Durante os séculos se infiltraram na agricultura, construção e alta-tecnologia, tornando-se incorporados na sociedade humana.

REFÚGIOS:

Locais marcados por um glifo que são usados para vampiros se esconderem do sol.



**Glifo referente
aos refúgios**

Frost



Dono das mais badaladas casas noturnas frequentadas pelos vampiros, Deacon Frost usou sua própria runa para identificar seu gado, até ser morto por Blade. Agora, seus descendentes formaram sua própria tribo, independente da Casa de Erebus, que se destina a trazer seu mestre de volta à Terra. Controlam vários bancos de sangue, como a Clínica Hillburn em Nova Iorque, de onde traficam a “bebida” para suas danceterias

(em meio a matadouros e açougues). Possuem na mesma cidade as Torres Edgewood. Frost desenvolveu um protetor solar que permite a um vampiro expor-se ao sol por um curto período de tempo, sem olhá-lo diretamente. Morreu após se tornar La Magra com o sangue de Blade, dedicando boa parte de sua “vida” a isso, a fim de dominar a raça humana como idealizava, isto é, aberta e violentamente.

O TEMPLO DA NOITE ETERNA E O RITUAL DE LA MAGRA:

O ritual de La Magra foi realizado por Deacon Frost, no Templo da Noite Eterna. Numa câmara circular térrea do Templo, Frost colocou-se em seu centro, enquanto doze vampiros de sangue-puro (independente de tribos) posicionaram-se ao redor, acima de glifos de sinalização. Numa parte superior, o sangue do Daywalker (considerado como a “chave”), foi extraído e gotejado nas testas de cada um dos treze vampiros que participaram do ritual. Os Espíritos dos

Doze sangue-puros então saíram dos seus corpos, tomando a forma de espectros esqueléticos alados, e foram absorvidos pelo corpo de Deacon. Desta maneira, Frost se tornou La Magra, o Deus Sangue (que foi eliminado por Blade poucos minutos depois, mas isto não vem ao caso). Este ritual pode ser repetido enquanto existir um daywalker, mas os vampiros mais antigos rejeitam as profecias.



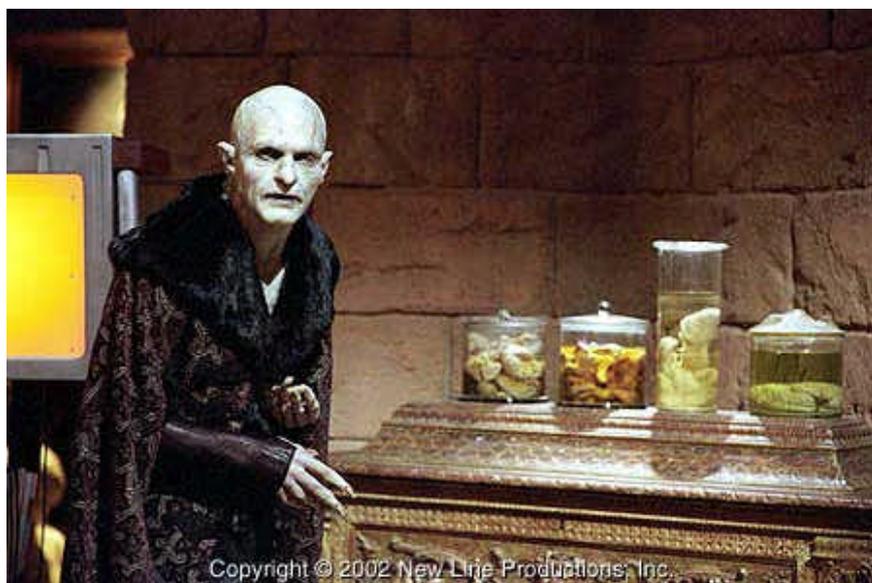
Deacon Frost, já transformado em La Magra, em batalha contra Blade

Conselho das Sombras - O Verdadeiro Poder da Nação Vampira



Chamada de Conselho das Sombras por outros grupos, os membros desta organização se consideram os detentores do verdadeiro poder de toda a nação vampira. Não totalmente desligado da Casa de Erebus, o Conselho domina a os países da República Tcheca, Eslováquia, Áustria e regiões sul da Polônia e Alemanha, usando o seu próprio glifo. Destina-se a criar, através da bioengenharia, o vampiro perfeito. Com as mortes de Deacon Frost e as dos líderes da Casa, ampliou sua influencia, mas ela reteve-se depois do assassinato de seu mestre, Lorde Eli Damaskinos, por Jared Nomak. Sua sede localiza-se em Praga, e, para acessa-la, é necessário reconhecimento sanguíneo. Controla várias casas noturnas de vampiros, além da mais alta tecnologia de guerra, usada para atacar e, principalmente, esconder-se

de Blade. Esta organização raptou Whistler, o tutor do Daywalker, quando ele cometeu suicídio com um tiro na cabeça logo após ser atacado por Frost (para não se tornar um vampiro). O velho não se transformou graças à intervenção do Conselho, mas sofreu torturas e ficou em animação suspensa até Blade resgatá-lo, dois anos depois (os cientistas da organização curaram sua cabeça do tiro dando sua vida de volta, mas não consertaram sua perna). O Conselho das Sombras controla também o Consórcio Europeu de Saúde, bancos de sangue, como o de Parizka, em Praga, os melhores advogados do mundo, e possui o maior centro de encontros vampíricos conhecido por Blade, a Casa da Dor, onde vampiros traficam uma espécie de cocaína vermelha com propriedades sanguíneas.



Copyright © 2002 New Line Productions, Inc.
Lorde Eli Damaskinos, assassinato por Jared Nomak

REAPERS

Criada a mando de Damaskinos pelo Conselho das Sombras, esta raça vampírica possui seus poderes ampliados descomunalmente, além de seu coração estar envolto por uma resistente camada óssea fortificada que o protege de danos de prata, substância que só tem efeito neste músculo e não causa dano ao resto do corpo, como o alho e até mesmo anticoagulantes. A camada é vulnerável pelos lados do corpo, mas muito inacessível. Também podem aderir a superfícies com suas mãos e pés, e possuem os músculos masseter desenvolvidos e bifurcados, permitindo ao seu queixo, desprovido de maxilar, uma poderosa mordida com suas duas presas inferiores, as quais carregam uma neurotoxina paralisante. Seu vírus, denominado *Reaper Strain*, é carregado pela língua, e possuem uma glândula

supra renal que produz um feromônio característico. Sua sede, como seus poderes, também é ampliada, e para sobreviver os reapers precisam se alimentar várias vezes ao dia (noite), não necessariamente de humanos, mas de outros vampiros também (como preferem). Suas vítimas se tornam novos reapers, terminando sua transformação em um tempo variado (de vinte minutos a dois dias). O sol e o fogo os afetam com dano dobrado em relação aos outros *Hominis Nocturna*. O primeiro reaper, Jared Nomak, difere dos outros quanto à alimentação por não necessitar tanto de sangue. Até onde se sabe, estes seres foram exterminados completamente por um esforço conjunto entre Blade e o Conselho das Sombras, e seu primogênito, Jared Nomak, cometeu suicídio após uma luta com o Daywalker.



Jared Nomak, o primeiro reaper e precursor da raça.