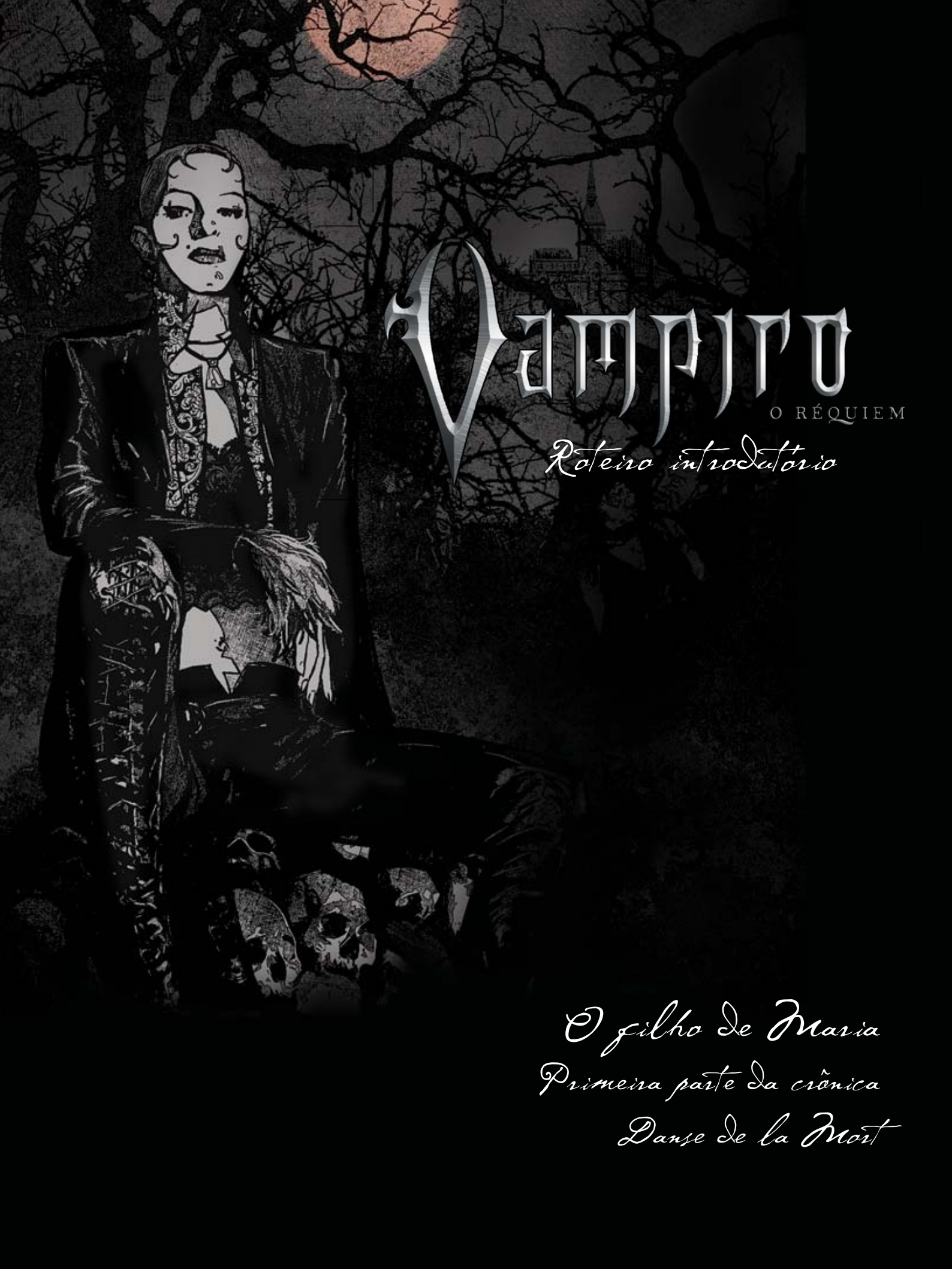




VAMPIRO

O RÉQUIEM

Roteiro introdutório

O filho de Maria
Primeira parte da crônica
Danse de la Mort

Créditos

Edição original

Autor: Matthew McFarland.

Capa: Alex Maleev.

Arte interna: Alex Maleev.

Edição brasileira

Editora: Maria do Carmo Zanini.

Terminologia: Douglas Quinta Reis, Marcelo Suplicy, MC Zanini e Patrícia Narvaes.

Tradução: Maria do Carmo Zanini.

Editoração eletrônica: Vitor Yamana e Tino Chagas

Revisão: Cecília Madio.



WHITE WOLF PUBLISHING
2075 WEST PARK PLACE BOULEVARD
SUITE G
STONE MOUNTAIN, GA 30087

©2004 White Wolf Publishing, Inc. Todos os direitos reservados. Fica expressamente proibida

a reprodução sem a permissão por escrito da editora, exceto para fins de resenha ou, no caso, as fichas de personagem, que podem ser reproduzidas apenas para uso pessoal. White Wolf, Vampire the Masquerade, Mage the Ascension e World of Darkness são marcas registradas da White Wolf Publishing, Inc. Todos os direitos reservados. Storyteller System, Storytelling System, Vampire the Requiem, Werewolf the Forsaken e Mage the Awakening são marcas registradas da White Wolf Publishing, Inc. Todos os direitos reservados. Os direitos sobre todos os personagens, nomes, lugares e o texto desta obra pertencem à White Wolf Publishing, Inc.

A menção ou a referência a qualquer companhia ou produto nestas páginas não constitui contestação das marcas registradas nem do *copyright* pertinente.

Este livro recorre ao sobrenatural como fonte de inspiração para cenários, personagens e temas. Todos os elementos místicos e sobrenaturais são fictícios e visam apenas à diversão. Recomenda-se discernimento ao leitor.

Título original: Mary's Child

DEVWWVORQ01

ISBN: 978-85-7532-340-3

1ª edição jul. /2008

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP) (Câmara Brasileira do Livro, SP, Brasil)

McFarland, Mathew

Vampiro o Réquiem: O filho de Maria / Mathew McFarland; [ilustrações Alex Maleev; tradução Maria do Carmo Zanini]. — São Paulo: Devir, 2008.
Título original: Vampire the Requiem: Mary's child

1. Jogos de aventura 2. Jogos de fantasia I. Maleev, Alex. II. Título.

08-07171

CDD-793.9

-793.93

Índices para catálogo sistemático:

1. Jogos de aventura: Recreação 793.9
2. Jogos de fantasia: Recreação 793.93
3. "Roleplaying games": Recreação 793.93

Todos os direitos reservados e protegidos pela Lei 9.610 de 19/2/1998.

É proibida a reprodução total ou parcial por quaisquer meios existentes ou que venham a ser criados no futuro sem autorização prévia, por escrito, da editora.

Todos os direitos desta edição reservados à

DEVIR LIVRARIA

Brasil

Rua Teodureto Souto, 624
Cambuci, São Paulo - SP
01539-000
Fone: (11) 2127 8787
Fax: (11) 2127 8759
E-mail: duvidas@devir.com.br

Portugal

Pólo Industrial Brejos de Carreteiros
Armazém 4, Escritório 2
Olhos de Água
2950-554 - Palmela
Fone: 212 139 440
Fax: 212 139 449
E-mail: devir@devir.pt

Visite nosso site: www.devir.com.br



Seu Réquiem começa aqui

Como a maioria das pessoas, você provavelmente já teve a impressão — pelo menos uma vez na vida — de que havia algo errado com o mundo e nem tudo era o que parecia ser. Você percebeu que verdades sinistras se escondiam atrás de uma fachada de normalidade, encobertas parcialmente pelas racionais e constantes “leis naturais” que denominamos ciência. E, ao cair da noite, quando as sombras se alongam e o vento silva por entre a folhagem, você estremece e recorda a sabedoria de seus ancestrais, pois eles tinham razões para temer as trevas.

Você acabou de entrar no Mundo das Trevas, um mundo bem parecido com o nosso, a não ser pelo fato de que as sombras escondem monstros muito reais (apesar de várias pessoas preferirem acreditar que não).

Em **Vampiro: o Réquiem**, o primeiro jogo do sistema Storytelling ambientado no Mundo das Trevas, você e seus amigos contam a história de alguns desses monstros, a saber: os homens e as mulheres mortais que se descobrem transformados em vampiros (ou em membros da Família, que é como eles costumam se referir à própria espécie). Nem mortos nem vivos de verdade, os membros da Família se alimentam do sangue dos mortais. São capazes de ignorar ferimentos terríveis, nunca envelhecem e apresentam uma série de capacidades sobre-humanas. No entanto, a Família teme muitas coisas, desde o toque escaldante da luz do sol ou do fogo à exposição generalizada de sua espécie às vítimas humanas. Acima de tudo, eles temem a Fera, o aspecto selvagem de suas almas amaldiçoadas que clama por sangue e violência e é capaz de induzi-los a um acesso descontrolado de fúria ou a atos de pura depravação.

Suas origens perderam-se no tempo, mas muitos membros da Família acham que a maldição é um cas-

tigo de Deus pelos pecados mais terríveis já cometidos. A sociedade da Família existe, de uma forma ou de outra, há dois milênios. Nas noites de hoje, o vampiro mais poderoso de um domínio geralmente recebe o título de Príncipe e governa uma hierarquia feudal constituída de domínios menores e territórios de caça. A Família se diferencia pelo sangue (em cinco grandes famílias extensas conhecidas como clãs, cujas origens são traçadas de genitor a infante) e pelo tipo de associação (em diversas coalizões poderosas, grupos políticos com crenças e pontos de vista semelhantes). Rivalidades pessoais, alianças e outras distinções complicam ainda mais essas divisões simples. Em última instância, todo membro da Família é obrigado a caminhar sozinho pela noite eterna.

O jogo

Vampiro: o Réquiem é um jogo narrativo (ou RPG) no qual um grupo de jogadores coopera para narrar uma história. Cada participante, com a exceção do Narrador, assume o papel de um único membro da Família. O Narrador, essencialmente, assume todos os outros papéis, descreve o mundo para os demais jogadores, interpreta os outros personagens e determina os desafios que serão enfrentados pelos personagens dos jogadores. Os jogadores lançam dados para determinar se seus personagens conseguem ou não vencer os desafios diante deles. Numa situação típica de jogo, o Narrador descreve a cena na qual se encontram os personagens dos jogadores (“Você desperta de seu sono diurno no pequeno porão que lhe serve de refúgio. Um arranhar na porta indica que alguém está tentando entrar. O que você faz?”). Os jogadores, então, descrevem as ações de seus personagens, geralmente em primeira

pessoa (“Eu me esgueiro até a porta e dou uma espiada pelo olho-mágico.”). Em seguida, o Narrador descreve os resultados de cada ação, e o processo se repete até a conclusão da cena. Os dados são empregados quando os jogadores desejam que seus personagens tentem ações cujo êxito não é garantido. Saltar de um carro em movimento sem se ferir exigiria um teste com os dados; isso não seria necessário para o personagem sair de um automóvel estacionado.

Esta brochura contém tudo de que você e quatro amigos precisarão para jogar **Vampiro: o Réquiem** pela primeira vez, exceto lápis, papel (para anotações) e alguns dados de dez faces (esses dados especiais podem ser encontrados nas lojas do ramo e às vezes são chamados “d10”). Os jogadores devem ler os históricos dos personagens que se encontram no final desta brochura e escolher aqueles que desejam interpretar. O Narrador deve ler o resto do material antes do jogo para se preparar.

As regras

Vampiro: o Réquiem utiliza um conjunto de regras chamado Sistema Storytelling. Várias dessas regras são apresentadas no roteiro propriamente dito ou nas fichas de personagem (poderes especiais etc.), mas vejamos primeiro os fundamentos:

- **Testes com os dados:** Ao lançar os dados, de acordo com o Sistema Storytelling, você não vai somar os resultados. Em vez disso, todo dado que tiver como resultado um valor igual ou superior a 8 será considerado um sucesso. Em geral, você só precisa de um sucesso para realizar uma tarefa, mas é sempre melhor obter vários deles (porque isso provoca maior dano em combate, por exemplo). Todo dado que tiver como resultado um “0” (que é considerado um 10) contará como um sucesso e poderá ser relançado (o que pode resultar em mais um sucesso). Se você não obtiver sucessos, seu personagem terá falhado.

- **Paradas de dados:** O número de dados que você joga ao tentar fazer alguma coisa é sua parada de dados, geralmente composta pela soma de duas características de sua ficha de personagem (um Atributo e uma Habilidade), além dos modificadores impostos por qualquer tipo de equipamento especial que seu personagem venha a utilizar ou por condições adversas.

- **Modificadores:** O Narrador determina quais modificadores se aplicam a uma determinada parada de dados. Os modificadores aumentam ou reduzem a parada (o número de dados a serem lançados) e geralmente advêm das ferramentas empregadas (o bônus aparece na descrição das mesmas), das Vantagens que

o personagem possui (discriminadas na descrição do personagem) ou das circunstâncias. O Narrador deverá conferir um bônus ou impor uma penalidade (que geralmente variam de +2 a -2) se as circunstâncias forem particularmente favoráveis ou prejudiciais. Por exemplo, a tentativa de escalar um muro escorregadio, molhado de chuva e cheio de limo estaria sujeita a uma penalidade de -2, mas a mesma ação no caso de uma superfície repleta de apoios para as mãos e saliências receberia um bônus de +2.

- **Dado de sorte:** Se os modificadores reduzirem sua parada de dados a zero (ou a valores negativos), você ainda lançará um único dado (chamado *dado de sorte*). Somente a obtenção de um 10 no dado de sorte leva ao êxito, mas qualquer outro resultado é considerado uma falha. A obtenção de 1 no dado de sorte indica uma *falha dramática* e o Narrador deve descrever os resultados particularmente incômodos (o revólver que emperra, o estouro de um pneu durante uma perseguição automobilística etc.).

- **Ações:** Quase tudo o que o personagem faz é considerado uma *ação instantânea*. Você determina a parada, lança os dados e verifica se teve êxito ou falhou. Em combate, você consegue realizar uma ação instantânea por turno. Às vezes, você precisará realizar uma *ação prolongada*, que representa uma atividade qualquer durante um certo período de tempo, como pesquisar sobre alguma coisa na biblioteca ou vasculhar uma sala. Nesse caso, cada teste representa uma quantidade pré-estabelecida de tempo (geralmente dez minutos, mas isso varia no caso de ações mais complicadas). Você acumula sucessos de um teste para outro até conseguir um certo número deles (discriminado no texto), quando então algo acontece ou seu tempo se esgota. Algumas ações também podem ser *disputadas*, o que significa que duas pessoas agem uma contra a outra, como numa queda-de-braço ou quando um personagem tenta passar despercebido por um guarda atento. Numa ação disputada, cada jogador (ou o jogador e o Narrador) lança a parada de dados do respectivo personagem; vencerá a pessoa com o maior número de sucessos. Por último, algumas ações são *reflexas*, o que significa que elas acontecem automaticamente e não despendem tempo: você pode realizá-las simultaneamente a uma ação simples num mesmo turno.

- **Turnos e cenas:** O *turno* é um intervalo de três segundos empregado em combate. Uma *cena* é um intervalo maior (geralmente dura o tempo necessário para que todos façam o que pretendem num determinado local). Alguns poderes vampíricos funcionam durante um turno apenas, mas outros duram uma cena inteira.

A ficha de personagem

As páginas finais desta brochura contêm as fichas de quatro personagens que serão utilizadas pelos jogadores em **O filho de Maria**. Essas fichas contêm todos os parâmetros de jogo que definem as capacidades de um personagem, organizados em vários tipos de características. A maioria dessas características varia de um (•) a cinco círculos (•••••), bem parecido com o sistema de classificação por estrelas dos hotéis. As diversas características representam coisas diferentes:

- Os **Atributos** representam capacidades inatas como Força, Inteligência ou Presença.

- As **Habilidades** representam competências adquiridas, como o uso de Armas de Fogo ou a Medicina. Uma palavra ou expressão entre parênteses ao lado da Habilidade indica uma Especialização, uma área da dita Habilidade na qual seu personagem é particularmente talentoso. Se for necessário lançar uma parada de dados para a qual seu personagem não possui a Habilidade correta, você estará sujeito a uma penalidade de -1 (no caso da falta de uma Habilidade Física ou Social) ou -3 (no caso da ausência de uma Habilidade Mental). Se, por outro lado, você possuir uma Especialização relevante na Habilidade que compõe sua parada de dados, você obterá um modificador igual a +1.

- A **Vitalidade** determina em que grau seu personagem está ferido e se apresenta tanto em círculos quanto em pontos. Os círculos da ficha de seu personagem são preenchidos e representam o número total disponível quando ele não se encontra ferido. Os pontos de Vitalidade são registrados nas caixas (quadrados) correspondentes, denotando o estado de saúde atual do personagem (veja a seção “Vitalidade e dano” para saber como marcar os pontos de Vitalidade perdidos e conhecer os efeitos das penalidades devidas a ferimentos.)

- A **Força de Vontade** representa as reservas de seu personagem. Você pode usar um ponto (e apenas um) de Força de Vontade em qualquer teste para acrescentar três dados a sua parada. Como alternativa, você pode usar um ponto para elevar em dois níveis sua característica Defesa contra um único ataque. A Força de Vontade é valiosa, e você só poderá recuperá-la agindo de acordo com a Virtude ou o Vício de seu personagem (dê uma olhada nas descrições de cada personagem). A Força de Vontade varia de um a dez, ao contrário da maioria das outras características.

- A **Potência do Sangue** representa o poder inerente à natureza vampírica do personagem.

- A **Vitae** é a quantidade de sangue presente no organismo do vampiro no momento. Você usa Vitae para ativar diversos poderes vampíricos.

- As **Disciplinas** são poderes vampíricos especiais, explicados na descrição de cada personagem.

- As **Vantagens** são benefícios especiais que o personagem possui, como Contatos, Recursos ou Aparência Surpreendente. Os efeitos de cada uma delas são explicados nas descrições dos personagens.

- A **Defesa** e o **Modificador de Iniciativa** são características empregadas em combate, explicadas na seção de mesmo nome.

- O **Deslocamento** é o número de metros que o personagem é capaz de percorrer num turno de combate e ainda assim realizar uma ação. O personagem conseguirá correr até duas vezes seu índice de Deslocamento num único turno se ele abrir mão de sua ação. O Deslocamento muito provavelmente será importante numa perseguição.

- A **Humanidade** é uma medida da moralidade de seu personagem, do quanto ele já sucumbiu à Fera. Seu personagem pode perder Humanidade no decorrer do jogo. A Humanidade varia de um a dez, ao contrário da maioria das outras características.

Combate

Pelo fato de roubar o sangue dos vivos e estar sujeita a frenesias selvagens, a Família atrai a violência. Quando irrompe uma luta, pode ser importante controlar quem está fazendo o que e com que gravidade os combatentes estão ferindo uns aos outros. Quando isso acontecer, siga estes passos:

Primeiramente, diga aos jogadores que seus personagens estão entrando em combate. Até o combate terminar, todos agirão turno a turno, sendo que cada personagem terá uma oportunidade de agir a cada turno.

A seguir, peça a cada jogador um teste de Iniciativa, que é o resultado do lançamento de um único dado somado ao modificador de Iniciativa do personagem, listado na respectiva ficha (esse é um dos raros casos em que você soma o resultado do dado ao valor de uma característica em vez de lançar uma parada de dados e contar os sucessos).

Começando com o personagem que obteve o maior resultado de Iniciativa e continuando em ordem decrescente até o valor mais baixo, cada personagem terá direito a uma única ação (geralmente um ataque). O jogador pode optar por adiar a ação de seu personagem até um momento posterior da ordem de Iniciativa ou

até o turno seguinte, se assim desejar. Resolva a ação de cada personagem antes de perguntar ao jogador seguinte o que o personagem dele vai fazer.

Se um personagem atacar outro, o agressor lançará a parada de dados apropriada:

- **Combate próximo desarmado:** Força + Briga – a Defesa e a blindagem do alvo (se for o caso);

- **Combate próximo à mão armada:** Força + Armamento – a Defesa e a blindagem do alvo (se for o caso);

- **Combate a distância (armas de fogo e arcos):** Destreza + Armas de Fogo – a blindagem do alvo (se for o caso);

- **Combate a distância (armas de arremesso):** Destreza + Esportes – a Defesa e a blindagem do alvo (se for o caso).

Acrescente outros dados de acordo com a arma empregada ou o efeito produzido, depois subtraia as penalidades circunstanciais. O jogador lançará os dados remanescentes. Cada sucesso equivalerá a um ponto de Vitalidade perdido e o tipo de dano será determinado pela natureza do ataque. O Narrador, então, descreverá o ataque e o ferimento em termos narrativos.

Tão logo todos tenham agido, um novo turno terá início, e o jogador com o resultado mais alto de Iniciativa poderá agir novamente. Os jogadores *não* fazem novos testes de Iniciativa a cada turno.

Complicações

- **Como evitar dano em combate a distância:** A não ser que o agressor se encontre perto o bastante para desferir facilmente um ataque em combate próximo (alguns centímetros) ou então arremesse uma arma, a Defesa não se aplica. Para evitar o dano num tiroteio, você pode procurar abrigo (esconder-se atrás de algo sólido) ou prostrar-se (ficar rente ao chão). Prostrar-se toma uma ação do personagem, mas impõe uma penalidade de –2 aos ataques a distância. No entanto, quem estiver perto o suficiente do alvo para atingi-lo em combate próximo (alguns centímetros) terá um bônus de +2 para acertar o personagem prostrado.

- **Abrigo e encobrimento:** Se o personagem estiver parcialmente escondido atrás de um objeto, será mais difícil atingi-lo com ataques a distância. A penalidade varia de –1 (agachar-se atrás de uma cadeira de escritório) a –3 (enfiar-se numa trincheira). Se você estiver *completamente* escondido, o agressor não estará sujeito a uma penalidade na parada de dados, mas terá de conseguir sucessos suficientes para atravessar o objeto interveniente (chamado de abrigo) com os disparos. Perfurar um objeto reduz o número de sucessos obtidos de acordo com a Durabilidade do abrigo: 1 (no caso de

madeira ou vidro espesso) a 3 (no caso de aço). Se essa penalidade reduzir o número de sucessos a zero, o ataque não conseguirá atravessar o abrigo e você não sofrerá qualquer dano.

- **Alcance:** Toda arma de projétil apresenta três alcances relacionados em metros no formato curto/médio/longo. O agressor não fica sujeito a qualquer penalidade quando seu personagem se encontra a curta distância. Se o alvo estiver a média distância, o atirador estará sujeito a uma penalidade de –2. A longa distância, a penalidade sobe para –4.

Vitalidade e Dano

- **Tipos de dano:** Existem três tipos de dano, cada um mais grave que o outro: contundente, letal e agravado. O *dano contundente* geralmente é provocado por ataques contundentes ou atordoantes. O *dano letal* costuma ser provocado por cortes, balas e outros ataques mais graves (mas observe que, como não possuem órgãos internos funcionais, os membros da Família sofrem dano contundente em vez de letal quando atingidos por balas). O *dano agravado* costuma ser provocado por ataques sobrenaturais particularmente terríveis.

- **Como anotar o dano:** Quando o personagem recebe dano, o jogador marca o número de pontos de Vitalidade perdidos, a começar pela caixa abaixo do círculo mais à esquerda da característica Vitalidade, prosseguindo então da esquerda para a direita. O símbolo utilizado depende do tipo de dano.

O dano contundente é anotado com uma barra (/) na primeira caixa vazia disponível. Portanto, supondo-se que Louis (um dos personagens deste roteiro, que tem sete círculos de Vitalidade) acabou de receber um ponto de dano contundente, seu painel de Vitalidade ficará assim:

-1 -2 -3

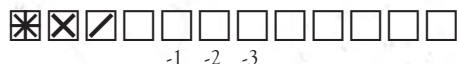
O dano letal é indicado por um X e empurra todo o dano contundente sofrido anteriormente para a direita (de maneira a aparecer sempre à esquerda do dano contundente). Se Louis receber em seguida um ponto de dano letal, o painel ficará assim:

-1 -2 -3

O dano agravado é anotado com um grande asterisco (*), resultado do acréscimo de um traço vertical e outro horizontal a um X. Também empurra todo o dano letal e contundente anterior para a direita (de



maneira a aparecer sempre à esquerda do dano letal ou contundente). Se Louis receber em seguida um ponto de dano agravado, seu painel ficará:



- **Penalidades devidas a ferimentos:** Se o personagem for reduzido a três pontos de Vitalidade ou menos (não importa o tipo de dano), o jogador estará sujeito a penalidades em todos os testes. Quando a antepenúltima caixa for marcada com um ferimento, a penalidade será de -1; quando a penúltima for marcada, o modificador será de -2; quando a última for marcada, a penalidade será de -3 (esses modificadores aparecem na ficha de personagem para facilitar a consulta). Essas penalidades se aplicam a todos os testes, exceto aqueles relacionados à perda de Humanidade (a seguir).

- **Vitalidade esgotada:** Marcar a última caixa de Vitalidade geralmente significa que o personagem está incapacitado. Se o ferimento mais à direita for contundente (e o personagem for um mortal), ele perderá a consciência. Se esse ferimento mais à direita for letal ou agravado, o personagem mortal sangrará até morrer. Observe que isso significa que o personagem não apresenta mais dano contundente, pois se trata da caixa da extrema direita. A Família reage de maneira diferente a essas condições.

- **Dano adicional:** Um ser humano inconsciente ou um vampiro gravemente ferido ainda pode receber dano de novos ataques. Como não há mais caixas de Vitalidade a serem preenchidas, você representará esse dano ao atualizar os ferimentos pré-existentes. Todo novo ferimento letal ou contuso promove um ferimento contuso pré-existente a letal (transforme a barra mais à esquerda num X). O dano agravado adicional converte um ponto de dano letal ou contundente em agravado (transforme o X ou a barra mais à esquerda num asterisco).

- **Recuperação:** Os mortais se recuperam com descanso e cuidados médicos. A Família precisa usar Vitae para se recuperar.

Efeitos do vampirismo

Parte deste roteiro trata explicitamente da descoberta por parte dos personagens de que eles são membros da Família, mas talvez seja útil ter alguns dos efeitos fundamentais dessa transformação descritos num único lugar.

- **Consumo de sangue:** Os membros da Família possuem uma característica chamada Vitae que representa a quantidade de sangue em seus organismos.

Eles usam automaticamente um ponto de Vitae para despertar todas as noites e, portanto, precisam se alimentar dos vivos. Eles também usam Vitae para obter outros efeitos. A maioria dos vampiros jovens é capaz de empregar apenas um ponto de Vitae por turno e reter no máximo dez desses pontos. O vampiro sem Vitae recebe um ferimento letal ao despertar (quando normalmente usaria um ponto de Vitae). Todos os outros efeitos que exigirem o investimento de Vitae falharão se o personagem não tiver o que usar.

- **Redução de dano:** A fisiologia dos membros da Família é movida por uma maldição sobrenatural, e não pelo funcionamento de órgãos delicados; portanto, é difícil infligir ferimentos graves a essas criaturas. Em vez de provocarem dano letal, as armas de fogo infligem dano contundente à Família. No entanto, espadas e flechas ainda provocam dano letal. Além disso, o vampiro não perderá a consciência se todas as suas caixas de Vitalidade forem marcadas com dano contundente. Ele continuará capaz de agir, mas ainda estará sujeito à penalidade de -3 devida aos ferimentos. O dano adicional atualizará os ferimentos pré-existentes como de praxe. Se todas as caixas de Vitalidade de um vampiro forem marcadas com dano letal, ele ficará entorpecido, um estado semelhante ao coma. O vampiro que perder todos os seus pontos de Vitalidade devido ao dano agravado será destruído.

- **Recuperação:** Os membros da Família não se recuperam como os mortais. Eles são obrigados a usar Vitae para tanto. Um ponto de Vitae repara dois pontos de dano contundente ou um ponto de dano letal. O vampiro poderá realizar outra ação no mesmo turno em que reparar dano letal ou contundente. O dano agravado é muito mais difícil de reparar. São necessários cinco pontos de Vitae e duas noites inteiras para um vampiro se recuperar de dano agravado.

- **Incremento físico:** Os vampiros conseguem incrementar temporariamente seus Atributos Físicos (Destreza, Força e Vigor) usando um ponto de Vitae. Cada ponto acrescentará dois dados às paradas compostas por um desses Atributos no turno em questão (o vampiro pode realizar uma ação normal nesse mesmo turno sem se sujeitar a qualquer penalidade). Certas Disciplinas permitem o uso mais eficiente desta capacidade.

- **Fogo e luz solar:** A exposição à luz solar ou ao fogo provoca danos terríveis nos vampiros. Os dois elementos provocam um certo número de pontos automáticos de dano agravado por turno, dependendo de sua intensidade e do grau de exposição. Um acendedor de cigarros de encontro à pele ou a mão exposta à luz do sol filtrada por cortinas pesadas infligiria apenas um ponto por turno. Ser atirado no meio de

uma queimada ou olhar por uma janela num dia nublado provocaria três pontos de dano por turno. Ser apanhado por fogo químico ou expor-se completamente à luz solar direta infligiria cinco (ou mais) pontos por turno (observe que os vampiros do Clã Mekhet — como Jack e Maria, na história **O filho de Maria** — recebem um ponto adicional de dano agravado por turno devido ao fogo e à luz do sol).

- **Sono diurno:** Os vampiros são tomados por um cansaço irresistível ao nascer do sol e permanecem imóveis (e, para todos os efeitos, realmente mortos) até o crepúsculo. Se forem atacados durante o dia, eles conseguirão despertar, mas isso é extremamente difícil: o jogador lança uma parada de dados composta exclusivamente do Atributo Raciocínio de seu personagem; o êxito indica que o personagem percebe o distúrbio. O jogador, em seguida, usa um ponto de Vitae e lança uma parada de dados igual à Humanidade do personagem. O personagem conseguirá despertar e se manter acordado durante um turno para cada sucesso obtido no teste de Humanidade.

- **A Máscara:** Uma das tradições mais inabaláveis da Família é a da Máscara, um decreto que os obriga a ocultar sua existência dos mortais (e, portanto, agir como os mortais na presença dos mesmos). No entanto, essa lei é mais do que um decreto social, pois reflete uma faceta inerente à natureza vampírica. A imagem de um membro da Família (e qualquer fotografia ou vídeo) aparece ligeiramente embaçada ou granulosa. Não é algo que chame a atenção à primeira vista (os observadores geralmente supõem que há um defeito na lente ou uma sujeirinha no espelho), mas é o bastante para dificultar a identificação de indivíduos e suas feições. Os membros da Família poderão suspender esse efeito durante uma cena se os jogadores investirem um ponto de Força de Vontade.

- **Frenesi:** A Fera no íntimo de todos os membros da Família é violenta, selvagem e capaz de sobrecarregar a mente consciente com raiva, medo ou fome irresistível. Não importa o tipo de frenesi, o processo é essencialmente o mesmo: o jogador faz um teste de Perseverança + Autocontrole. O êxito indica que o personagem resistirá ao frenesi durante um turno para cada sucesso e poderá refazer o teste ao fim desses turnos (na esperança de acumular mais sucessos). Se o jogador conseguir acumular um total de três sucessos, o frenesi cederá. Se, no entanto, o jogador falhar num desses testes, o personagem ficará frenético imediatamente (observe que os testes para resistir ao frenesi contam como ações reflexas).

Os frenesis de fome são desencadeados somente quando o personagem tem quatro pontos de Vitae ou

menos em seu organismo. Os frenesis de raiva são desencadeados por circunstâncias particularmente irritantes (humilhação pública, o triunfo de um rival, uma agressão) ou pela Mácula do Predador. Os frenesis de medo são desencadeados pela proximidade do fogo ou da luz solar, ou pela Mácula do Predador. O Narrador pode elevar ou reduzir o número de sucessos necessários para o frenesi ceder, dependendo da intensidade do estopim.

O vampiro frenético só conseguirá atacar, fugir ou se alimentar (como for o caso). Não será capaz de fazer nada complexo, mas a selvageria da Fera de fato lhe concederá alguns benefícios. Ele ignora todas as penalidades devidas a ferimentos, ganha um bônus de +1 nas paradas de dados referentes a ações físicas, e todas as tentativas de afetar sua mente (com Disciplinas como Majestade ou Dominação) ficam sujeitas a uma penalidade de -2. O frenesi cederá assim que a coisa que o desencadeou for destruída ou desaparecer de vista.

- **A Mácula do Predador:** Os vampiros reconhecem uns aos outros de imediato porque suas Feras se eriçam com a presença de outro predador. Normalmente, essa reação parece não passar de uma simples predisposição à tensão. No entanto, quando eles se encontram pela primeira vez, essa tensão é tão acentuada que pode provocar o frenesi. A natureza do frenesi (de raiva ou de medo) é determinada pela Potência do Sangue relativa dos vampiros. Os vampiros de menor Potência do Sangue precisam resistir ao frenesi de medo; os vampiros com Potência do Sangue idêntica ou superior precisam resistir ao frenesi de raiva. Esse risco de frenesi pode ser reduzido ou eliminado por circunstâncias que atenuam o trauma de encontrar outros membros da Família, como quando um forasteiro oferece ajuda imediatamente ou o encontro se dá num lugar onde os dois personagens se sentem seguros. Em geral, um único sucesso é o bastante para resistir ao frenesi provocado pela Mácula do Predador (observe que dois dos personagens desta história — Becky Lynn e Jack — possuem Disciplinas que afetam a Mácula do Predador).

- **Perda de Humanidade:** O pior receio da Família é sucumbir totalmente à Fera. Quanto mais hediondos os seus pecados, mais forte se torna a Fera e mais decai sua Humanidade. Com Humanidade 7 (ponto em que todos os personagens começam), o furto ou qualquer outro crime mais grave pode provocar uma degeneração moral (uma perda de Humanidade). Quando o personagem cometer um ato desses, o jogador lançará um número de dados apropriado à gravidade do pecado. Quanto pior o pecado, *menor* o número de dados jogados (quatro dados para pe-

quenos furtos, três dados no caso de homicídio culposo ou dano excessivo ao patrimônio, dois dados para homicídio doloso). Se falhar no teste, o personagem perderá um ponto de Humanidade (não é possível recorrer à Força de Vontade nesse teste).

Os personagens com Humanidade reduzida justificam seus pecados em vez de se arrependerem e, portanto, tornam-se ainda mais insensíveis. Agora será necessário um pecado ainda pior para provocar outro teste de degeneração. Com Humanidade 6, somente o latrocínio ou algo mais grave é capaz de motivar um teste como esse. Com Humanidade 5, é preciso dano intencional à propriedade alheia ou coisa pior. Com Humanidade 4, é necessário um crime irrefletido, como o homicídio culposo.

Os personagens que chegam mesmo a perder Humanidade também se arriscam a adquirir uma perturbação mental. Se falhar no teste de degeneração, o jogador deverá imediatamente lançar uma parada de dados igual à Humanidade reduzida de seu personagem. Se falhar nesse teste, o personagem acabará adquirindo uma perturbação, que pode ser qualquer forma de desordem mental branda mas onipresente, como a depressão ou uma fobia. O jogador deve interpretar essa nova peculiaridade do personagem, mas a perturbação não afetará nenhuma regra do jogo.

• **Como lidar com os mortais:** Os membros da Família já não são mais realmente humanos e, à medida que degeneram, eles tendem a perder a compreensão instintiva dos papéis sociais entre os vivos. Ao lidar socialmente com os vivos, a característica Humanidade de um vampiro serve como sua parada de dados máxima para todas as ações que envolvam Atributos ou Habilidades Sociais. Portanto, um vampiro com Humanidade 5, Raciocínio 3 e Empatia 4 lançaria sete dados (Raciocínio + Empatia) para interpretar a linguagem corporal de um outro membro da Família, mas apenas cinco dados (Humanidade) para interpretar a de um mortal.

O filho de Maria

Esta é a primeira história de uma crônica em nove partes chamada **Danse de la Mort** ("Dança da Morte"), uma publicação eletrônica da Devir Livraria/White Wolf Publishing que você encontrará no site www.devir.com.br/mundodastrevas. A crônica insere os personagens no Mundo das Trevas, revela alguns dos segredos da cidade de Nova Orleans e, por fim, o destino dos personagens. Mas antes dessas preocupações grandiosas, os personagens precisam se acos-

tumar a suas existências como vampiros e encontrar um lugar entre a Família da cidade. Eles precisam dar início ao Réquiem e conservar a sanidade. A primeira lição é sempre a mais difícil.

Este roteiro é para uso exclusivo do Narrador. Se você está planejando assumir o papel de um dos personagens de **O filho de Maria**, por favor, interrompa a leitura imediatamente. Os jogos narrativos são muito mais divertidos quando você experimenta as reviravoltas e as surpresas da trama junto com seu personagem e, portanto, não seja um estraga-prazeres.

Preparação

Primeiramente, leia todas as regras que se encontram no início desta publicação só para ter uma idéia de como funciona a dinâmica do jogo. Depois, dê uma olhada nas fichas de personagem que se encontram no final desta brochura e examine as diferentes capacidades e vantagens dos personagens. Não esperamos que você nem os jogadores memorizem tudo de imediato, mas, se você der aos personagens e às regras uma rápida vista d'olhos, os números farão mais sentido durante o jogo.

Deixe os jogadores examinarem os históricos, as dicas de interpretação e as características dos personagens, depois responda as perguntas que eles por acaso fizerem. Ajude-os a entender o funcionamento das regras no que diz respeito aos círculos e aos números nas fichas de personagem.

Além disso, leia todo o roteiro de **O filho de Maria** pelo menos uma vez antes de tentar bancar o Narrador. Procuramos facilitar as coisas ao máximo, mas você precisa ter uma idéia do que está por vir. Outra coisa: os jogadores sempre tomarão decisões que você não previu — e nem nós. Ótimo! Faz parte do jogo. No entanto, isso exige raciocínio rápido. Sabendo como a trama se desenvolve, você será capaz de considerar as ações dos personagens e permitir que as decisões dos jogadores levem a história a sua conclusão, em vez de dizer: "Não, vocês não podem fazer isso porque assim vamos nos desviar muito do roteiro."

Ao longo deste roteiro, você encontrará seções de texto que podem ser lidas em voz alta para os jogadores. Você também encontrará um ou outro quadro lateral intitulado "Complicações". Os jogadores são espertos e mesmo os inexperientes pensarão em ações imprevisíveis. Esses quadros dão a você, o Narrador, uma idéia de como os jogadores podem se desviar da história em certos pontos e como você pode fazê-los voltar aos trilhos sem parecer um tirano.

O cenário

O filho de Maria se passa na cidade de Nova Orleans e tem início pouco depois da meia-noite da Quarta-Feira de Cinzas. Quando o sol nascer, será o fim do *Mardi Gras*, e milhares de pessoas deixarão a *Big Easy*, voltarão para suas cidades natais com uma resaca, um pouco mais de experiência e talvez alguns pesos a mais na consciência. Os moradores da cidade voltarão a suas vidas depois de limpar o lixo que sobrou de uma das maiores festas do mundo. Muitos irão à missa marcar a frente com cinzas para mostrar ostensivamente que precisam se arrepender durante a Quaresma. Naturalmente, nem todos os visitantes deixarão Nova Orleans quando as festividades chegarem ao fim. Muitos morrerão ali mesmo e seu sangue será derramado para saciar a sede dos mortos-vivos.

Os vampiros têm os próprios sistemas de governo, as próprias leis e os próprios líderes. Uma de suas regras fundamentais é a da Máscara: em público, eles se comportam como mortais e escondem suas verdadeiras naturezas. Os motivos variam do pragmatismo a ordens superiores, mas, na verdade, os vampiros simplesmente acham mais fácil caçar quando as presas de nada suspeitam. Portanto, o vampiro esperto consegue seduzir um mortal, alimentar-se dele e até matá-lo sem ninguém mais perceber, principalmente durante esses três dias de devassidão.

Foi exatamente isso o que aconteceu com os quatro personagens de **O filho de Maria**, exceto pelo fato de que os vampiros que os atacaram decidiram ressuscitá-los, transformando-os em membros da Família, em vez de simplesmente matá-los. Normalmente, seus genitores (os vampiros que os abraçaram e os trouxeram para a Família) passariam a ensinar-lhes os costumes da sociedade vampírica, mas os personagens foram abandonados, sozinhos e famintos, sem que ninguém mais pudesse informá-los sobre as leis que eles com certeza estão prestes a infringir.

Primeiro ato: Despertar

Neste ato, os personagens acordam no meio da noite em algum ponto do *Louis Armstrong Park*, sem a menor idéia do que lhes aconteceu. Em rápida sucessão, eles terão a oportunidade de se alimentar do sangue de alguns foliões, serão arrastados até uma igreja por um outro vampiro e então descobertos e levados à força diante de Augusto Vidal, o Príncipe da Família de Nova Orleans.

Cena um: Sangue fresco

Os personagens acordam no *Tremé District*, Nova Orleans. Tradicionalmente ocupado por *créoles* negros, esse pequeno distrito tem a distinção de ser um dos primeiros e legítimos subúrbios de Nova Orleans. Situado às margens do lago em relação aos antigos muros do *French Quarter*, hoje a *North Rampart Street*, este bairro essencialmente pobre não passa de uma sombra da área graciosa que foi um dia. A condição arruinada (e geralmente condenada) de várias das belas construções do distrito recentemente motivou os moradores a se organizarem numa tentativa de revitalizar a área. Entretanto, o progresso é lento, pois muitos consideram o *Tremé* uma causa perdida.

Mesmo assim, vários locais de importância situam-se nesse bairro, em meio a toda a criminalidade e à sujeira. Uma das igrejas mais maravilhosas da região, a Igreja de Santo Agostinho, está localizada em *Tremé*. Erguida pelo mesmo arquiteto que reconstruiu a Catedral de São Luís, a de Santo Agostinho foi inaugurada em 1842, o que faz dela a segunda mais antiga igreja católica afro-americana dos Estados Unidos. Descendo a rua fica o *Louis Armstrong Park*, que celebra o lendário trompetista e cantor de jazz. Em meados do século XIX, a área ficava do lado de fora dos muros da cidade e abrigava um mercado de negros escravizados e alforriados chamado *Congo Square*. No início do século XX, a abjeta zona do baixo-meretrício de *Storyville* ocupava a área adjacente.

Leia em voz alta para os jogadores:

Vocês abrem os olhos e dão uma olhada ao redor. A visão demora um pouco a desembasar, mas vocês ouvem vozes e música: o barulho do Mardi Gras. Mas parecem distantes; aparentemente vocês não estão no French Quarter.

A noite é fria e vocês sentem uma brisa que sopra do norte. Vocês deveriam estar com frio, mas não estão tremendo nem arrepiados. A luz dos postes parece distante e falsa, e suas roupas parecem frias e ásperas. Algo está diferente, algo está terrivelmente errado, só que vocês não conseguem identificar essa sensação de medo e fúria. Mas vocês sentem uma coisa. Fome.

Olhando ao redor, cada um de vocês vê outras três pessoas se levantando do chão. Vocês sentem uma manifestação momentânea de raiva e medo, como se reconhecessem uma ameaça em cada uma dessas pessoas, mas a sensação logo passa e é substituída pelo suplício da fome.

Pare de ler em voz alta.

Dê a cada jogador a oportunidade de descrever o próprio personagem aos demais. Os jogadores podem ler

as descrições que constam de suas fichas, inventar uma outra ou combinar as duas coisas. Depois, continue:

Leia em voz alta para os jogadores:

Alguma coisa dentro de vocês clama por alimento, só que com uma força que vocês nunca sentiram antes, mas nenhum alimento que vocês consigam imaginar parece apetitoso.

Lutando com essa sensação, vocês ouvem quatro pessoas se aproximando. Dá para dizer pela pronúncia indistinta das palavras e pelo modo como os passos ressoam que elas estão embriagadas. Vocês escutam com atenção, e o grupo se detém, ainda fora de vista. Vocês quatro sentem a fome aumentar. Vocês não conseguem compreender exatamente por que, mas aquilo de que vocês precisam está nesse grupo de pessoas.

Pare de ler em voz alta.

Conceda aos jogadores um instante para que possam deliberar o que fazer ou elaborar perguntas. Os personagens têm cerca de um minuto antes de os quatro foliões virarem a esquina e darem de cara com os ávidos vampiros (um dos foliões deixou cair as chaves e os outros estão ajudando a procurar). Se os jogadores decidirem que seus personagens deixarão a área, passe para a cena intitulada “Encontro com o Padre John”. Se os personagens ficarem por ali e esperarem até que os foliões contornem a esquina, proceda a partir deste ponto.

Leia em voz alta:

As quatro pessoas, dois homens e duas mulheres, são obviamente universitários. Nenhum deles parece ter mais de 21 anos, e todos estão nitidamente embriagados, apoiando-se uns nos outros e cambaleando no escuro. Um dos homens tem nas mãos uma garrafa de uísque com um restinho de bebida dentro. A blusa de uma das mulheres está meio desabotoada e vocês vêem vários colares de contas em volta do pescoço dela. Os foliões olham para vocês e começam a rir como só fazem as pessoas embriagadas que estão se divertindo. Estranhamente, eles não parecem ter notado você (aponte o Jack). Ao fitá-los, seus olhares são atraídos inexoravelmente para as gargantas deles... e vocês sentem seus caninos se alongarem e se transformarem em presas afiadas.

Pare de ler em voz alta.

Os jogadores provavelmente já descobriram mais ou menos o que está acontecendo: seus personagens tornaram-se vampiros e precisam se alimentar de sangue humano para sobreviver. No entanto, o que os personagens decidirão fazer nessa situação não é uma simples questão de dizer: “Beleza, eu mordo alguém.”

- Se os personagens atacarem, passe para a cena “Alimentação”. Os foliões estão bêbados demais para

resistir e abandonarão os amigos se nem todos os personagens atacarem.

- Se os personagens fugirem e deixarem a área, passe para a seção “Encontro com o Padre John”.
- Se os personagens ficarem e nada fizerem durante mais de trinta segundos, proceda a partir deste ponto.

A Fera

Todo vampiro tem uma Fera, a parte animalesca e selvagem de sua alma que o impele a se alimentar, caçar e matar. Como estão ávidos por sangue, os personagens sentem acentuadamente os anseios de suas Feras. Se não se alimentarem, as Feras tentarão obrigá-los a isso.

Leia em voz alta:

Olhando para os foliões, sua visão começa a embaçar. Os sons e os cheiros tornam-se mais nítidos: vocês vêem as jugulares pulsando, as caixas torácicas oscilando com a respiração. Vocês sentem o calor daqueles corpos e isso só faz com que se lembrem de como a noite está fria. A razão começa a desaparecer e é substituída por uma fome animalesca e indescritível. Vocês se preparam para saltar sobre as presas...

Pare de ler em voz alta.

Todos os personagens estão sujeitos a um frenesi de fome: as Feras farão com que eles se alimentem dos foliões a qualquer custo. Peça a cada jogador um teste de Perseverança + Autocontrole para suprimir o frenesi (veja as regras na pág. 6). Um ou dois sucessos permitem ao personagem refrear o frenesi durante igual número de turnos, quando então o personagem terá de fazer novo teste. Três ou mais sucessos são capazes de postergar completamente o frenesi de fome. O personagem poderá agir como quiser.

Se alguém falhar no teste, proceda a partir deste ponto:

Leia em voz alta:

Você se atira adiante, seu corpo já não mais obedece. Você não consegue pensar, falar nem sentir: você existe apenas para se alimentar. Você agarra um/uma (escolha um homem ou uma mulher) pela camisa, puxa a cabeça da vítima para trás e enfia as presas na garganta dele/dela.

Continue a ler o texto da seção “Alimentação”.

Alimentação

Cada um dos personagens é capaz de conter um total de dez pontos de Vitae. Um ser humano adulto contém um número de pontos de Vitae igual ao de círculos de Vitalidade (portanto, uma pessoa comum contém sete pontos de Vitae). As paradas iniciais de Vitae dos personagens aparecem em suas fichas. Se

qualquer um dos vampiros atacar os foliões e deles se alimentar, seja deliberadamente ou devido a uma falha no teste de Perseverança + Autocontrole, continue a partir deste ponto.

Leia em voz alta:

Você sente a pele da vítima se romper sob seus dentes. **Ele/Ela** se debate durante alguns segundos, mas quando suas presas perfuram-lhe a pele, **ele/ela** pára de se contorcer e deixa-se abraçar. Você ouve o coração **do homem/da mulher** batendo rapidamente e o arfar da respiração **dele/dela**; você mal percebe que as mãos **dele/dela** se agarram a suas costas como as de um/uma amante. Mas sua mente ainda não consegue processar esses pormenores no momento: você só conhece o êxtase do sangue.

O sangue desce por sua garganta, mas não pára em seu estômago como a comida ou a bebida que você já tenha experimentado antes. Ele se espalha por seu corpo, e você sente os membros mais fortes, os sentidos mais aguçados. Você sente um prazer intenso e prolongado, muito melhor que o sexo jamais foi ou será. Você sente o ato de consumir outro ser humano, e uma parte sua se enoja e arqueja de medo. Mas aquela nova voz dentro de você solta um rugido de aprovação e avidez que sufoca esse arquejar.

Pare de ler em voz alta.

Neste ponto, os personagens retiraram três pontos de Vitae de suas vítimas. Se tomarem um pouco mais, eles correrão o risco de matar os foliões. A experiência dependerá de como eles se envolveram no ataque: optaram pelo assalto ou foram forçados por uma falha nos testes?

Leia em voz alta para os jogadores que optaram por atacar suas vítimas:

Você sente o coração da vítima desacelerar e as mãos crispadas em suas costas começam a tremer. Os joelhos cedem e **ele/ela** ofega baixinho. Em algum lugar de sua mente, você sente uma pequena e esquecida parte de si mesmo dizer: “**Ele/Ela** vai morrer.”

Leia em voz alta para os jogadores que falharam nos testes de Perseverança + Autocontrole e atacaram suas vítimas:

A coisa em seus braços começa a esfriar e os movimentos ficam mais lentos. Uma parte de sua mente tenta sussurrar algo para você, algo importante, mas você se perdeu na torrente de sangue, no êxtase da alimentação. A voz insiste, e você hesita tempo suficiente para se dar conta de que é sua aquela voz, e de que a coisa em seus braços é um ser humano.

Pare de ler em voz alta.

Neste ponto, pergunte aos jogadores que interpretam os personagens que estão se alimentando se eles de-

sejam que seus personagens continuem a se alimentar ou se tentarão parar e soltar a vítima. Mas isso não é tão simples de fazer. Os personagens agora são vampiros e terão de lutar contra seus instintos primitivos para evitar a morte daquelas pessoas. Os jogadores que desejarem que seus personagens parem neste ponto precisarão fazer outro teste de Perseverança + Autocontrole. Os jogadores que optaram por deixar seus personagens atacarem os foliões não estarão sujeitos a modificadores nesse teste, mas aqueles que falharam anteriormente vão se submeter a um modificador de -2, pois seus personagens já estarão sob o controle da Fera.

Leia em voz alta para os jogadores que tiveram êxito no teste para interromper a alimentação:

A voz suave em sua mente ganha volume e você afasta os lábios do pescoço da vítima. **Ele/Ela** cai ao chão, inconsciente e lívido(a), mas ainda respirando. Você se levanta e aprecia a noite. Alguma coisa mudou, e você percebe, com um certo pesar, que foi você.

Leia em voz alta para os jogadores que não conseguiram interromper a alimentação:

A voz de protesto desaparece, abafada por uma voz muito mais alta e mais forte. Você enterra as presas mais fundo ainda no pescoço da vítima, ávido pelas últimas gotas de sangue. Você se sente vazio e frio, e o sangue dentro dessa pessoa — dessa coisa — vai aquecê-lo, vai fazê-lo viver e sustentar você por mais uma noite. A voz da razão chora, mas uma voz muito mais antiga e poderosa gargalha e exulta, completamente saciada.

Pare de ler em voz alta.

Neste ponto, os jogadores precisam verificar se seus personagens perderão ou não Humanidade. Sempre que agirem de maneira desumana, os vampiros correrão esse risco, mas os atos mais desumanos estarão sujeitos a esse tipo de coisa com maior frequência. As regras fundamentais estão na pág. 6. Neste caso, se o personagem se alimentou voluntariamente de uma pessoa, o jogador lançará três dados. Se o personagem matou a pessoa de livre e espontânea vontade, o jogador lançará dois dados. Se o personagem se alimentou contra a vontade (isto é, o jogador falhou no teste de Perseverança + Autocontrole) e depois evitou matar a vítima, o jogador lançará quatro dados. Se o personagem se alimentou contra a vontade e matou a vítima, o jogador lançará três dados. Aqueles que falharem perderão um ponto de Humanidade e correrão o risco de adquirir uma perturbação (consulte a seção “Perda de Humanidade”, pág. 6).

Observe que, se o jogador que interpreta Louis falhar no primeiro teste (para evitar a perda de Humanidade),

ele aplicará um modificador de -2 ao segundo (para evitar a aquisição de uma perturbação) por causa de sua fraqueza de clã.

Leia em voz alta para os jogadores cujos personagens não perderam Humanidade:

O sangue roubado se espalha por seu corpo, e você já sente perder-se o calor que o líquido lhe proporcionou. Sua vítima está imóvel, você olha para o rosto lívido e descorado dessa pessoa e nota um minúsculo rastro de sangue a escorrer dos ferimentos no pescoço dela. Você se tornou um monstro, diz uma voz dentro de você. Mas um outro lado seu protesta, dizendo que você ainda detém o controle. Você ainda é a mesma pessoa que era antes, simplesmente... mudou.

Leia em voz alta para os jogadores cujos personagens perderam Humanidade:

O sangue saboroso se espalha por seu corpo, aquecendo, fortalecendo e alimentando você. Você sabe o que fez e o que se tornou, mesmo não sabendo como nem por quê. Você é mais do que era antes e, se isso significa que precisará se alimentar do sangue de outras pessoas... Você pode viver com isso.

Pare de ler em voz alta.

Os personagens que interromperam a alimentação antes de matar a presa recebem três pontos de Vitae, e os jogadores devem acrescentá-las à ficha imediatamente. Os personagens que mataram as vítimas preenchem todas as caixas, de maneira que os jogadores deverão marcar na ficha que os personagens agora têm dez pontos de Vitae. Se o jogador que interpreta Tina optou por interromper a alimentação ou deixou de se alimentar, Tina perderá dois pontos de Força de Vontade por causa da fraqueza do clã Deva.

COMPLICAÇÕES: ALIMENTAÇÃO

Esta cena foi inserida para dar aos jogadores uma amostra do que seus personagens terão de fazer todas as noites para sobreviver e também para mostrar a eles logo no início que seus instintos podem muito facilmente levar a melhor. Os jogadores podem reagir a esta cena de várias maneiras. Pode ser que eles tenham entrado no jogo sabendo que interpretariam vampiros e, portanto, não terão problemas para se adaptar à idéia de que seus personagens atacam os mortais e deles se alimentam. O risco está em não deixar que o ato da alimentação

passasse a impressão de que eles encontraram um bônus num videogame. Sendo você o Narrador, procure lembrar os jogadores de que a alimentação é uma transgressão, não importa como esta se dá, e de que aquilo que os personagens acabaram de fazer — atacar a esmo pessoas que saíram para se divertir — em pouco difere de um ato aleatório de violência.

Se os jogadores tiverem dificuldade para se adaptar à idéia de que os personagens (que eles podem ver como os “mocinhos”) bebem o sangue dos inocentes, talvez seja melhor não fazer o teste para ver se eles conseguem largar as vítimas e simplesmente presumir que eles o farão automaticamente... desta vez.

Se alguns personagens atacarem as presas, seja por decisão própria ou pressionados pela Fera, e os demais tentarem impedi-los, você poderá aproveitar a oportunidade para testar as regras de combate descritas na pág. 3. Não deixe a briga se alongar demais: depois de uma ou duas rodadas, faça o Padre John aparecer e interromper a luta (veja “Encontro com o Padre John”). Lembre-se de que, se um vampiro morder um mortal, esse mortal sucumbirá imediatamente a uma misericordiosa bem-aventurança e não conseguirá resistir, mas, se um vampiro morder outro vampiro, a história será bem diferente.



Gene Davis:

Encontro com o Padre John

O Padre John Marrow estará caçando pelas redondezas quando os personagens encontrarem os foliões. Se algum personagem fugir, Marrow o impedirá. Se eles se alimentarem, o padre vai esperar para ver de que tipo de vampiro se trata e, quando eles tiverem terminado, ele os abordará. O padre logo perceberá que os personagens são jovens e ignorantes, o que faz deles possíveis trunfos em seus planos (veja a seguir o histórico e as características de Marrow).

Leia em voz alta para os jogadores cujos personagens fugiram em vez de se alimentarem:

Você se vira e sai correndo na outra direção, para bem longe dos foliões, resistindo ao repentino impulso de atacá-los e morder as gargantas deles. Você nada percebe além dos ruídos e dos cheiros das pessoas atrás de você, o que torna ainda mais abrupta a súbita aparição de um homem bem a sua frente.

Ele veste preto e usa o colarinho branco dos sacerdotes. Os olhos azuis se demoram em seu rosto, depois ele olha de relance para os foliões atrás de você. “Não tenha medo”, ele diz. “Não vou machucar você.” Apesar das palavras, você tem vontade de correr quando ele dá um passo em sua direção. Uma voz primitiva e assustada dentro de você identifica esse homem como o supra-sumo dos predadores. Mas a sensação passa, e o padre pouisa uma das mãos sobre seu (se possível, escolha o personagem de um jogador que tenha se mostrado tímido ou muito quieto até então) ombro. “Sou o Padre John Marrow”, ele murmura, “e, assim como você, eu sou da Família”.

Leia em voz alta para os jogadores cujos personagens se alimentaram:

Ao olhar para sua vítima, você ouve passos atrás de você. Um homem caminha em sua direção, lenta e deliberadamente, com as mãos ligeiramente erguidas como se para mostrar que ele não lhe deseja nenhum mal. Ele veste preto e usa o colarinho branco dos sacerdotes. Os olhos azuis se demoram em seu rosto, depois ele olha de relance para o corpo (ou os corpos) a seu lado. “Não tenha medo”, ele diz. “Não vou machucar você”. Apesar das palavras, você tem vontade de correr quando ele dá um passo em sua direção. Uma voz primitiva e assustada dentro de você identifica esse homem como o supra-sumo dos predadores. Mas a sensação passa, e o padre pouisa uma das mãos sobre seu (se possível, escolha o personagem de um jogador que tenha se mostrado tímido ou muito quieto até então) ombro. “Sou o Padre John Marrow”, ele murmura, “e, assim como você, eu sou da Família”.

Pare de ler em voz alta.

Neste ponto, peça testes de Inteligência + Manha a todos. Os personagens que não possuírem Manha agirão sem o benefício do treinamento, e os jogadores lançarão uma parada de dados igual a Inteligência -1. Jack, no entanto, tem o benefício da Vantagem Memória Eidética, e o jogador que o interpreta lançará a parada de Inteligência + Manha + 2 (oito dados no total). Informe a todos que tiverem êxito que seus personagens ouviram falar desse sacerdote. O Padre John Marrow é o pároco da Igreja de Corpus Christi, no Tremé District. Se algum jogador conseguir cinco sucessos ou mais, o que é chamado de *êxito excepcional*, o personagem também se lembrará de que o Padre John reza a missa da meia-noite (um outro padre reza as missas diurnas).

O Padre John se dispõe a responder as perguntas dos personagens, mas não em público. Ele sugere que o grupo se retire para a igreja dele a fim de se recompor. Se os personagens tiverem matado um dos foliões, o Padre John se ajoelhará ao lado do corpo, balançando a cabeça. Ele fará o sinal da cruz sobre o cadáver e sacará uma pistola de dentro do paletó. Ele pedirá aos personagens que caminhem na direção oposta e não olhem para trás, mas, se resolverem observá-lo, ele não insistirá. Ele vai atirar na testa do(s) cadáver(es) e depois levará os personagens rapidamente para fora do parque. Ele se recusará a responder qualquer pergunta até o grupo chegar à Igreja de Corpus Christi.



PADRE JOHN MARROW

O Padre John é o conselheiro espiritual de Antoine Savoy (o chamado Lorde do *French Quarter*) e o mantém informado sobre tudo o que acontece na cidade durante a noite. No entanto, ele não deseja contrariar o Príncipe Vidal e, portanto, quando as forças do Príncipe aparecerem para levar os personagens, ele não oferecerá resistência. Na verdade, porém, o que o Padre John mais quer é usar esses membros da Família contra o Príncipe Vidal e a favor de Savoy.

Toda vez que lidar com os personagens, ele tentará se apresentar como sacerdote: ele é sábio, instruído e confiável, está apto a ouvir confissões e absolver os pecadores, conhece muito bem a condição vampírica tanto do ponto de vista prático quanto do religioso. Se algum personagem demonstrar grande devoção



(principalmente se o personagem em questão for católico), o Padre John vai se lembrar dele e, se possível, tentará livrá-lo do mal.

Clã: Deva.

Coalizão: Lancea Sanctum.

Atributos Mentais: Inteligência 3, Raciocínio 3 e Perseverança 3.

Atributos Físicos: Força 2, Destreza 3 e Vigor 2.

Atributos Sociais: Presença 4, Manipulação 3 e Autocontrole 3.

Habilidades Mentais: Erudição 3 (Catolicismo), Investigação 2, Ocultismo 3 (Vodum) e Política 3 (Família).

Habilidades Físicas: Armamento 1, Armas de Fogo 3, Briga 2, Condução 2 e Dissimulação 1.

Habilidades Sociais: Astúcia 3, Empatia 3, Expressão 2 (Sermões), Intimidação 1, Manha 3 (*Tremé District*) e Persuasão 2.

Vantagens: Idiomas (Francês, *Créole* e Espanhol).

Força de Vontade: 6.

Humanidade: 5 (Fé; Avareza).

Vitalidade: ☐☐☐☐☐☐☐☐

Modificador de Iniciativa: 6.

Defesa: 6.

Deslocamento: 10.

Potência do Sangue: 3.

Vitae: ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

Disciplinas: Celeridade 2, Ímpeto 1, Majestade 3 e Resiliência 1.

O Padre John tem os mesmos poderes fundamentais da Família que os quatro personagens dos jogadores. Ele pode usar um ponto de Vitae por turno para se recuperar ou incrementar seus Atributos Físicos. As Disciplinas Celeridade, Ímpeto e Resiliência funcionam exatamente da mesma maneira que as dos personagens (consulte a ficha de Tina, no caso de Celeridade e Ímpeto; a de Becky Lynn ou a de Louis, no caso de Resiliência). A Disciplina Majestade confere a ele os poderes da Fascinação (que Tina também possui) além dos poderes a seguir:

Revelação (Majestade ••): Este poder destrói aos poucos a vontade de um indivíduo, o que faz com que a pessoa confie em John e se confesse com ele. Para empregar o poder, use um ponto de Vitae e lance oito da-

dos (a parada de Manipulação + Persuasão + Majestade de John). O jogador que interpreta o personagem-alvo deve testar Perseverança + Potência do Sangue. Se você conseguir mais sucessos, o personagem-alvo responderá à pergunta da melhor maneira possível e chegará a revelar segredos recônditos e sombrios.

Arrebatamento (Majestade •••): Este poder perverte o livre-arbítrio do alvo, transformando-o num escravo de John. A pessoa submetida a este poder acredita servir ao padre voluntariamente, mas, quando o efeito cessar, ela voltará à razão e talvez se sinta violada e furiosa. Jogue nove dados no caso deste poder (a parada de Manipulação + Persuasão + Majestade de John). O jogador que interpreta o alvo deve lançar um número de dados igual à parada de Perseverança + Potência do Sangue do personagem. Se você conseguir mais sucessos, o poder fará efeito.

John só tem uma Vantagem, que detalhamos a seguir: Idiomas. Ele fala francês fluentemente e é capaz de se comunicar em *créole* e espanhol.



Genatrês: Corpus Christi

A Igreja de Corpus Christi é uma pequena igreja católica construída cerca de vinte anos atrás. Ao contrário dos edifícios ao redor, não foi pichada nem entulhada de lixo, mas precisa de uma boa reforma e alguma manutenção. A porta pende das dobradiças num ângulo estranho, o que faz a fachada da igreja parecer assimétrica, e o gramado precisa urgentemente ser aparado. A placa na entrada diz o seguinte: “Eis que eu vos mando como ovelhas no meio de lobos — Mat. 10, 16.” O Padre John leva os personagens para os fundos da igreja e destranca a porta que fica ali. Ele os convida a entrar e dá uma boa olhada no estacionamento antes de fechar a porta.

Peça a cada jogador um teste de Raciocínio + Autocontrole com um modificador de -3 (pois o som é muito fraco). Se eles tiverem êxito, diga aos jogadores que seus personagens ouvem o bater da porta de um carro.

Leia em voz alta:

O Padre John se vira para vocês, preocupado. Ele faz sinal para que todos vocês se sentem nas cadeiras plásticas que se encontram na sala.

Aparentemente, vocês estão numa sala de catecismo. Cartazes com fotografias inspiradoras ou desenhos fofinhos e versículos da Bíblia adornam as paredes, mas, a julgar pelo grau de desbotamento e desgaste dos mesmos, já não são trocados há anos. O linóleo do piso está rachado e, apesar de boa parte da sala se achar limpa, os cantos estão imundos. Um crucifixo de prata embaciada está pendurado sobre a porta pela qual vocês acabaram de entrar, e ele oscila precariamente quando John fecha a porta.

“Não sei quanto tempo ainda temos”, ele diz. “Posso responder algumas perguntas... Estou certo de que vocês têm muitas a fazer.” Ele se senta e tira um rosário do bolso. Ele brinca com as contas enquanto espera suas indagações.

Pare de ler em voz alta.

O Padre John responderá a qualquer pergunta dos personagens. Mas não responderá a todas as perguntas honestamente. Como ainda não sabe ao certo quem gerou esses vampiros nem por que, ele não está disposto a revelar informações demais. Além disso, ele sabe que o tempo é escasso e, portanto, tentará passar informações que venham a ajudá-los a sobreviver ao encontro com o Príncipe Vidal.

Veremos a seguir algumas das perguntas mais óbvias que os jogadores podem querer que seus personagens façam ao Padre John, além das respostas a essas perguntas.

• **O que aconteceu conosco?:** Como já foi dito antes, John desconhece os detalhes e não quer revelar a verdade sobre o Abraço. Ele responderá à pergunta desta maneira:

Vocês se tornaram vampiros e foram condenados por Deus a jamais conhecer a luz do dia e a beber apenas o sangue dos mortais. Como isso aconteceu é um dos grandes mistérios de Deus, mas podem estar certos de que um outro vampiro — chamamos a nós mesmos de “a Família” — se interessou por vocês e passou a maldição adiante.

• **É verdade que [qualquer pergunta sobre os vampiros]?:** John não quer se arriscar nesse jogo, principalmente no que se refere à fé, de modo que ele não contará toda a verdade quando questionado sobre a mitologia popular a respeito dos vampiros. Ele dirá o seguinte aos personagens:

Uma estaca no coração é capaz de destruir um vampiro, assim como a luz do sol e o fogo. (Verdadeiro, mas só em parte. A luz do sol e o fogo podem destruir os vampiros, mas uma estaca no coração só fará imobilizá-los.)

O alho não afeta os membros da Família. (Verdadeiro.)

Precisamos dormir durante o dia, e nenhuma força é capaz de nos despertar. (Verdadeiro, mas só em parte. Os vampiros de fato dormem durante o dia, mas conseguem acordar quando a necessidade é grande.)

Sobrevivemos nos alimentando do sangue de animais e de seres humanos. (Verdadeiro, mas só no que se refere aos personagens, pois o sangue dos animais não é capaz de nutrir os vampiros mais antigos.)

Cruzes e outros objetos da religião cristã nos repelem, a menos que mantenhamos nossas almas livres de pecado. (Falso. O Padre John explicará que a igreja na qual se encontram é seu domínio especial e, portanto, ali essa regra não se aplica; mas ele encorajará os personagens a se confessarem o mais rápido possível.)

Os membros da Família podem sobreviver durante centenas de anos, mas não são realmente imortais. (Verdadeiro, já que os membros da Família continuam a existir até serem destruídos.)

• **Quais são nossas capacidades?:** Os personagens sem dúvida já notaram que estão mais fortes e perceptivos (e os jogadores, naturalmente, leram as fichas e sabem exatamente do que seus personagens são capazes). Mesmo assim, talvez os jogadores queiram que uma fonte dentro da história explique esses poderes, o que é ótimo. No entanto, o Padre John não sabe que clãs os personagens representam (o que geralmente é uma boa maneira de descobrir as Disciplinas conhecidas por um vampiro) e, portanto, ele não gostaria de arriscar um palpite. Ele responderá desta maneira:

Todos nós conseguimos aumentar nossa força e nossa velocidade com o sangue que roubamos dos vivos. Alguns de nós enxergam ou ouvem com perfeita clareza, chegando mesmo a ler mentes. Outros são capazes de desaparecer de vista. Já ouvi histórias sobre membros da Família que se transformam em bruma ou convertem em aliados os inimigos mais terríveis só com um olhar, mas nunca me atrevi a tentar essas façanhas. Entendam que seus poderes são roubados dos vivos ou conferidos por Satã e, portanto, empregar esses poderes é arriscar a perda da própria alma.

• **Por que perdi o controle e mordi/matei uma pessoa?:** John acha que se trata de uma lição importante e, por isso, contará toda a verdade neste caso.

Todos os membros da Família têm uma Fera interior, uma parte da alma que foi despertada no momento da morte. Essa Fera só deseja sangue e agonia e impelirá vocês a matar mais de uma vez. Vocês precisam resistir aos anseios da Fera, pois eles são sempre pecaminosos e serão sua desgraça se não tomarem cuidado. Os membros da Família caçam e destroem os vampiros totalmente controlados por suas Feras, essas pobres almas que não possuem nem mais um traço da humanidade que nunca valorizaram.

• **Quantos de nós existem?:** As perguntas sobre a quantidade de vampiros no mundo ou sobre a existência de uma sociedade vampírica levarão a esta resposta:

Toda cidade tem um Príncipe, o membro da Família mais velho e poderoso dessa cidade. Nosso Príncipe é um castelhano chamado Vidal, e imagino que vocês logo irão conhecê-lo. Se vocês forem católicos, continuem assim. Caso contrário, sugiro que comecem a pensar em se converter.

Não deixe os jogadores perguntarem tudo o que lhes der na telha. Depois de John ter respondido algumas perguntas, quando você achar que os jogadores já têm informações suficientes para continuar, os agentes do Príncipe chegarão para levá-los embora.

Leia em voz alta:

Vocês ouvem um relógio bater uma hora em algum lugar, e o Padre John interrompe sua frase. Ele inclina a cabeça, como se tivesse escutado algo lá fora, depois se levanta. “Não resistam”, ele diz baixinho. “Talvez vocês até consigam escapar na marra, mas eles vão simplesmente chamá-los de volta. O sangue clama pelo sangue.” Antes que vocês possam perguntar o que ele quis dizer com isso, ouve-se uma forte batida na porta.

John abre a porta e sai do caminho para que outro homem entre na sala. O homem veste calças de couro e camisa branca; traz uma cruz de ouro e a medalhinha de um santo ao pescoço. Ele tem a cabeça raspada, mas seu rosto é bastante jovem. Aparenta ter uns vinte anos, mas, quando ele expõe as presas, vocês se dão conta de que ele também é da Família. É possível que ele seja muito mais velho. Vocês voltam a sentir aquela pontada de medo que experimentaram quando encontraram John, só que dessa vez é muito, mas muito mais forte.

Pare de ler em voz alta.

O recém-chegado desencadeia a Mácula do Predador em todos os personagens (veja a pág. 6). Esse novo membro da Família, cujo nome é Alexander (consulte a pág. 16 para maiores detalhes), é consideravelmente mais forte que os personagens. É bem provável que esse fato, combinado à tensão que já os aflige, venha a fazer com que eles prefiram fugir a enfrentá-lo. A exceção pode ser Becky Lynn, pois sua Disciplina Metamorfose pode levá-la a reagir agressivamente em vez de correr.

Peça a todos os jogadores testes de Perseverança + Autocontrole. Se eles tiverem êxito, seus personagens conseguirão controlar o medo e agir normalmente. Se falharem, os personagens sairão correndo, afetados por um frenesi de medo.

Peça ao jogador cujo personagem fugiu que faça um teste de Iniciativa (o número obtido num dado é acrescentado ao Modificador de Iniciativa do personagem). Você faz a mesma coisa em nome de Alexander.

Se Alexander agir primeiro, ele poderá tentar impedir o personagem antes que este chegue à porta (se vários personagens correrem, as prioridades de Alexander serão, nesta ordem: Tina, Becky Lynn, Louis e Jack). Jogue a parada de Força + Briga de Alexander e peça ao jogador que faça um teste de Destreza + Esportes + 1 dado (pois o personagem está frenético). Se o jogador obtiver mais sucessos que você, o personagem conseguirá sair da igreja. Passe para a cena “A perseguição”. Se você obtiver mais sucessos, Alexander vai capturar e imobilizar o personagem.

Se o jogador que interpreta Becky Lynn falhar no teste, ela vai se atirar contra Alexander, com as presas à mostra, tomada por um frenesi de raiva. Ele vai capturá-la e imobilizá-la sem maiores problemas, mas isso dará a qualquer outro personagem que tenha fugido mais um turno para escapar.

Se o personagem agir primeiro, ele vai deixar a igreja e continuar correndo. Como a Fera assumiu o controle, o personagem agirá instintivamente e fugirá de qualquer fonte de luz e movimento até chegar ao parque.

Cena quatro: A perseguição

Nesta cena breve, Alexander e os outros personagens perseguirão aqueles que tiverem escapado da igreja.

Leia em voz alta para os jogadores cujos personagens não tenham fugido:

Vocês vêem o companheiro fugir em direção ao parque, tomado de pânico. Alexander rilha os dentes, olha primeiro para vocês e depois de relance para o Padre Marrow. O sacerdote simplesmente chacoalha a cabeça. “Muito bem”, sibila Alexander. “Vocês (enumere os personagens que não fugiram), venham comigo. Precisamos encontrá-lo (la, los) antes de o sol nascer ou de alguém mais acabar morrendo.”

Pare de ler em voz alta.

Se os personagens discutirem com Alexander, ele dirá rispidamente que não há tempo a perder e sairá correndo em direção ao parque. Se os personagens o acompanharem sem discussão, ele vai se lembrar disso e intercederá por eles mais tarde.

Os jogadores podem sugerir qualquer método de busca para encontrar os colegas desgarrados. Vejamos algumas sugestões:

- Personagens que tenham a Habilidade Manha podem tentar contornar o parque por um atalho e interceptar o vampiro fujão. Faça um teste de Raciocínio + Manha. Jack recebe um modificador de +2.
- Os personagens podem simplesmente perseguir o(s) fugitivo(s). Supondo-se que todos corram o mais

rápido possível, você pode lidar com a situação pedindo a todos testes prolongados de Vigor + Esportes. O jogador que interpreta o fugitivo ganha um bônus de +1 nesse teste a cada turno, pois o personagem está frenético e acabará escapando se conseguir acumular (não importa quantos turnos isso leve) um número de sucessos igual ao índice de Deslocamento de seu perseguidor (portanto, se perseguido por Louis, por exemplo, ele precisará acumular nove sucessos). Os perseguidores fazem o teste sem o bônus do frenesi e alcançam o fugitivo no turno em que o total de sucessos acumulados igualar ou exceder os sucessos reunidos pelo fugitivo (portanto, se Louis conseguiu dois sucessos no último turno e dois no turno atual, e Becky, que o persegue, obteve um sucesso no último turno, ela precisará de três sucessos ou mais para alcançá-lo ainda neste turno). Lembre-se de que qualquer personagem pode usar um ponto de Vitae para acrescentar dois dados à parada de Vigor durante um turno. Tina também pode usar Vitae para ativar a Disciplina Celeridade (algo que ela não fará se estiver frenética). Isso duplicará sua taxa de Deslocamento durante o turno e não só dificultará a fuga de alguém que ela esteja perseguindo como também vai lhe conferir um bônus de +4 nesse mesmo turno devido a sua velocidade sobre-humana.

- Alexander tem um carro, mas não conhece tanto assim as ruas para contornar o parque e tentar avistar o vampiro fugitivo (ele geralmente anda a pé). Outro personagem poderia dirigir (Jack é a melhor alternativa). Faça um teste de Raciocínio + Condução: com um sucesso, o(s) fugitivo(s) será(serão) avistado(s); com dois, ele(s) será(serão) alcançado(s).

Depois de encontrar o fugitivo, será preciso subjugá-lo ou acalmá-lo. Dê aos jogadores a oportunidade de tentar alguma coisa nessa linha. Se eles deixarem Alexander tomar a iniciativa, ele quebrará as pernas do personagem (o que provocará quatro pontos de dano letal) e o manterá no chão até o frenesi passar. Tina também é boa de briga e, portanto, ela poderia imobilizar o vampiro (faça um teste de Força + Briga). O frenesi passará tão logo o personagem seja imobilizado durante um turno.

Outras abordagens menos violentas são viáveis. Louis poderia usar a Disciplina Dominação para obrigar o personagem a se acalmar. No entanto, ele estará sujeito a um modificador de -2 ao empregar este poder com um vampiro frenético. O mesmo modificador será aplicado caso Tina tente utilizar Majestade para chamar a atenção do personagem.

O personagem frenético pode continuar a correr ou procurar um esconderijo no parque. O frenesi pas-

sará alguns minutos depois de o personagem escapar de Alexander.

Ao fim da perseguição (ou se nenhum personagem entrar em frenesi e fugir da igreja), passe para a “Cena cinco”.



ALEXANDER

Alexander não gosta de algumas coisas que ele precisa fazer a serviço de Vidal, mas é leal. Ele se lembra de um tempo em que a moralidade e a fé significavam realmente alguma coisa, mas essas noites ficaram no passado. Alexander foi Abraçado contra a vontade, e ele vê muito de si nesses jovens membros da Família, mas também acredita honestamente que é preferível servir a Vidal a ter qualquer relação com Savoy e sua facção. Portanto, ele não deixará passar impune a menor deslealdade ao Príncipe ou a Maldonato. Se os personagens atacarem e destruírem Alexander por alguma razão, o Padre John ajudará a ocultar o crime.

Clã: Gangrel.

Coalizão: Lancea Sanctum.

Atributos Mentais: Inteligência 2, Raciocínio 3 e Perseverança 3.

Atributos Físicos: Força 4, Destreza 3 e Vigor 3.

Atributos Sociais: Presença 2, Manipulação 2 e Autocontrole 3.

Habilidades Mentais: Erudição 1, Investigação 2 (Vampiros) e Ocultismo 1.

Habilidades Físicas: Armamento 3, Armas de Fogo 3, Briga 3 (Quebrar Ossos), Condução 1, Dissimulação 3, Furto 2 (Abrir Fechaduras) e Sobre-vivência 3.

Habilidades Sociais: Astúcia 1, Intimidação 3 e Manha 3.

Vantagens: Reflexos Rápidos 2.

Força de Vontade: 6.

Humanidade: 4 (Fortaleza; Ira).

Vitalidade: ☐☐☐☐☐☐☐☐

Modificador de Iniciativa: 8 (Reflexos Rápidos já inclusos).

Defesa: 3.

Deslocamento: 12.



Potência do Sangue: 4.

Vitae:



Disciplinas: Celeridade 2, Ímpeto 2, Metamorfose 3 e Resiliência 3.

Alexander tem os mesmos poderes vampíricos fundamentais que os quatro personagens dos jogadores, mas seu é sangue mais potente e, portanto, esses poderes funcionam um pouco melhor. Ele pode usar dois pontos de Vitae por turno, por exemplo, e empregá-los para se recuperar ou incrementar seus Atributos Físicos. As Disciplinas Celeridade, Ímpeto e Resiliência funcionam exatamente da mesma maneira que as dos personagens (consulte a ficha de Tina, no caso de Celeridade e Ímpeto; a de Becky Lynn ou a de Louis, no caso de Resiliência). A Disciplina Metamorfose confere a ele o poder do Aspecto do Predador (que Becky Lynn também possui), além dos poderes a seguir:

Refúgio de Terra (Metamorfose ••):

Este poder permite a Alexander fundir-se com a terra, o que o torna praticamente imune ao dano físico e também o protege dos raios do sol. Isso custa um ponto de Vitae a Alexander.

Garras da Natureza (Metamorfose •••): Garras recurvas e repugnantes brotam dos dedos de Alexander (o que exige o investimento de um ponto de Vitae). Para atacar com essas garras, faça um teste de Força + Briga + 1 – a Defesa do alvo. Cada sucesso infligirá um ponto de dano agravado.



Cena cinco: Cinzas

Nesta cena, os personagens são levados à presença do Príncipe Vidal e acabam forçados a fazer penitência.

Depois de resolvida a perseguição (se necessária), Alexander fará sinal para os personagens entrarem no carro. Se resistirem, ele vai garantir que correrão perigo ainda maior caso se recusem a acompanhá-lo. Um

teste bem-sucedido de Inteligência + Empatia por parte de qualquer jogador indicará que Alexander aparentemente está falando a verdade.

No caminho, Alexander não dirá muita coisa. Se os personagens perguntarem aonde estão indo, ele responderá que vão encontrar o Príncipe Vidal, que sem dúvida tem alguma coisa a perguntar a eles. Se manifestarem alguma preocupação, ele assentirá gravemente com a cabeça e os informará de que a verdade salvará suas vidas e suas almas. Se os personagens perguntarem como Alexander os encontrou, ele dirá que foi notificado da localização e da situação dos personagens por outro vampiro, mas não dará mais explicações.

Alexander leva os personagens até o *Garden District*, uma área residencial nobre perto dos campi das Universidades de Tulane e Loyola, e estaciona na frente de uma mansão. Ele explica que ali costumava ser uma residência particular, mas agora está aberta ao turismo durante o dia. À noite, serve de refúgio ocasional para o Príncipe Vidal. Ele sai do carro e solta um palavrão. Há uma Mercedes prateada na entrada dos automóveis, bem na frente do carro dele. Se os personagens perguntarem o que aquilo significa, ele vai murmurar a palavra “Maldonato”, depois vai se virar para encarar os personagens com um olhar de pena e resignação. Ele, então, conduzirá o grupo pela entrada.

Leia em voz alta:

Alexander abre a porta da adega nos fundos da casa e leva vocês lá para baixo. Ele abre a porta ao fim das escadas, faz sinal para vocês entrarem, depois fecha a porta.

A sala na qual vocês se encontram está completamente às escuras, mas vocês ouvem pessoas se movendo na escuridão e todos sentem o cheiro de madeira ardente e incenso queimado. Vocês sentem medo quando a parte animalesca dentro de vocês — o que o Padre John chamou de “a Fera” — começa a incentivá-los a fugir, a escapar dos predadores mortíferos que estão ali tão perto, no escuro. Vocês resistem ao medo, sabendo que fugir só faria piorar as coisas.

Vocês ouvem o som de metal roçando o metal e o ranger de uma dobradiça, e alguém dá um passo em sua direção. Logo depois, uma voz grave e retumbante diz: “Ajoelhem-se e preparem-se para receber o sinal de penitência”.

Se todos os personagens se ajoelharem, pule o parágrafo seguinte. Se um dos personagens não se ajoelhar, leia:

Você ouve sons de movimentação e sente uma brisa quando algo passa por você, depois uma pancada forte na nuca. Você cai, e seja o que for que o atingiu volta a caminhar deliberadamente em volta de seu grupo.



Leia em voz alta:

A voz diz: “O rebanho traz o sinal das cinzas na fronte para recordar o sacrifício de Cristo e fazer penitência durante a Quaresma. Nós ostentamos as cinzas pelos mesmos motivos, mas também para lembrar que devemos observar as leis de Deus”. Vocês voltam a sentir o cheiro das cinzas e agora dedos esfregam algo em suas testas. “Vocês ostentarão estas cinzas pelo resto da noite e durante todo o dia que virá. Removam o sinal se tiverem a ousadia, mas aqueles que desobedecerem à ordem de um sacerdote Santificado sentirão a agonia do fogo.”

Vocês ouvem passos, em seguida a porta da sala se abre. Várias pessoas sobem as escadas, mas vocês não conseguem vê-las. A porta se fecha e, enquanto se recobram, vocês ouvem alguém se mexer do outro lado da sala. Apesar de não conseguirem ver nem ouvir mais ninguém, vocês sabem que não estão sozinhos.

Pare de ler em voz alta.

Os personagens, de fato, não estão sozinhos. Maldonato, o membro da Família que acabou de falar e que age como a mão direita do Príncipe da cidade, colocou um agente na sala e o instruiu a observar os personagens pelo resto da noite e durante o dia seguinte. Esse agente é furtivo o bastante para não ser notado. Mesmo se alguém acender um fósforo, os personagens só verão um rápido movimento na periferia de seu campo visual.

Deixe os jogadores discutirem a situação dos personagens o quanto quiserem, mas a porta é reforçada e nenhum deles conseguirá arrombá-la. Eles ficarão presos até o pôr do sol do dia seguinte. Se alguém remover as cinzas da fronte, esse personagem receberá imediatamente um ponto de dano agravado e perderá um ponto de Vitae, pois o próprio sangue em suas veias vai queimar (esse poder é uma forma de feitiçaria sangüínea praticada pelo agente secreto de Maldonato e tem origem em sua fé implacável).

Quando os jogadores já não tiverem mais o que discutir nem fazer, passe para o “Segundo ato”.

Segundo ato: Peregrinação

Neste ato, os personagens confessam seus pecados ao Príncipe de Nova Orleans, Augusto Vidal, que os liberta, mas impõe-lhes a penitência de retornar ao local onde foram Abraçados para orar. Ele também os aconselha quanto ao que fazer em seguida.

Cena um: Confissão

Nesta cena, os personagens conhecem o Príncipe Vidal e conversam com ele sobre a fé e o futuro.

Antes de dar início a esta cena, peça a cada jogador que use um ponto de Vitae. Todos os vampiros despendem um ponto de Vitae ao pôr do sol para reviver seus corpos. Se a Vitae de qualquer um dos personagens for reduzida a quatro pontos ou menos, ele estará esfomeado e o jogador que o interpreta estará sujeito a um modificador de -1 em todos os testes realizados para resistir ao frenesi. Se tiver apenas um ponto de Vitae remanescente, ele estará sujeito a um modificador de -2 em todos esses testes.

Leia em voz alta:

Vocês não se lembram de ter adormecido, mas recordam fragmentos dos sonhos que tiveram durante o dia. Ao despertar, ainda no chão frio do porão da mansão, suas mentes rodopiam com as imagens da noite anterior. Vocês se lembram dos foliões no parque, da conversa com o Padre John, do esfregaço de cinzas em suas frentes e, vagamente, da sensação de presas em suas gargantas e do gosto de sangue em seus lábios.

No entanto, a porta se abre e vocês mal têm tempo de colocar os pensamentos em ordem. Um feixe de luz entra na sala e vocês reconhecem a voz de Alexander: “O Príncipe Vidal deseja vê-los agora”.

Alexander leva vocês escada acima, para uma sala de estar lindamente mobiliada. Uma caixa de madeira com belos entalhes sobre uma mesa no centro da sala chama sua atenção. Há um leve cheiro de incenso na sala.

Pare de ler em voz alta.

Peça ao jogador que interpreta Louis um teste de Inteligência + Raciocínio (devido a sua Vantagem Conhecimento Enciclopédico). Se tiver êxito nesse teste, Louis notará que os móveis e a decoração não são réplicas, e sim antigüidades conservadas com esmero e que provavelmente valem uma pequena fortuna.

Continue a ler em voz alta:

Um homem está sentado numa cadeira de espaldar alto, olhando por uma janela. Vocês não vêem o rosto dele, mas a mão do homem pende do braço da cadeira e segura um rosário de prata. Alexander faz sinal para que vocês fiquem quietos e, no silêncio da sala, vocês ouvem o homem na cadeira rezando baixinho em espanhol.

Passado um instante, ele pára, fica de pé e guarda o rosário no bolso. Ele se volta, e vocês percebem que ele também tem cinzas na fronte. Ele dá um passo em sua direção, e vocês sentem suas Feras gritarem de puro terror diante desse oponente mortífero.

Pare de ler em voz alta.

Peça a cada jogador um teste de Perseverança + Autocontrole. Se falhar, o personagem se encolherá num canto durante alguns segundos antes de recuperar o controle. Se o jogador que interpreta Becky falhar,

ela dará um passo à frente e exibirá suas presas em vez de se intimidar.

Continue a ler em voz alta:

O homem é um castelhano alto, de traços mediterrâneos e ombros largos. Os cabelos lisos e negros parecem úmidos; a barba e o bigode ao estilo Vandyke foram aparados com esmero. Ele está vestindo um terno preto impecável e tem nos pés sapatos de couro meticulosamente engraxados. Ele olha cada um de vocês nos olhos, depois aponta as cadeiras e o sofá da sala. Ele acena com a cabeça para Alexander, que deixa o recinto e fecha a porta.

“Chegou a hora da confissão”, ele diz, com um forte sotaque espanhol. “Desde que vocês despertaram como parte da Família até o momento em que atravessaram a porta, vocês confessarão tudo a mim. Posso entender que vocês se sintam mais à vontade fazendo isso em particular, mas garanto que tudo o que for dito em minha presença será sacrossanto.”

Pare de ler em voz alta.

Confessando-se ao Príncipe

O homem que pede a confissão é Augusto Vidal, o Príncipe de Nova Orleans. Ele não se apresenta, e é de propósito. Ele sabe que Alexander já disse aos jovens vampiros quem eles estavam para encontrar e não deseja ser o centro das atenções, pois prefere deixar os personagens falarem de si mesmos e uns dos outros.

É improvável que os personagens concordem de imediato, e a reação de Vidal a uma recusa dependerá muito de como esta se dará. Se um personagem explicar que não é católico, Vidal dará uma risadinha e dirá que é uma boa hora para se converter. Além do mais, não importa se os personagens não são católicos. O sacramento da confissão é um direito de toda a Família.

Se os personagens insistirem ou se recusarem a se confessar, os olhos de Vidal se estreitarão e ele se inclinará ameaçadoramente. Ele explicará que não pode forçá-los a se confessar, mas arrancará a verdade das mentes dos personagens se eles o obrigarem a isso. Mas, se ele tiver de fazer tal coisa, não haverá absolvição nem arrependimento, e isso colocará as almas dos personagens em grave perigo. Ele pedirá mais uma vez que eles cooperem de boa vontade.

Se os personagens partirem para a violência, Vidal usará sua Disciplina Majestade para fasciná-los (consulte a descrição de Tina; lance sete dados para Vidal fascinar um grupo, ou nove no caso de um único personagem). Se isso não funcionar, Alexander e outros vampiros assistentes (com características semelhantes) logo chegarão para subjugar os personagens. O Príncipe é capaz de suportar uma boa quantidade de dano sem se ferir muito, e você pode presumir que ele

sairá ileso de praticamente qualquer ataque. Tão logo os personagens sejam subjugados, Vidal voltará a oferecer a eles a oportunidade de se confessar.

Se Vidal convencê-los a se confessar (mesmo se eles tiverem a intenção de mentir), passe à seção “Penitência”. Se um dos personagens se recusar, siga para a seção “Comunhão forçada”.

Comunhão forçada

Vidal não obrigará outro vampiro a se confessar, mas vasculhará a mente da vítima em busca da informação de que ele precisa. Ele quer saber quem Abraçou esses novos membros da Família, o que aconteceu a eles na noite anterior e, mais especificamente, sobre o que eles conversaram com o Padre John Marrow.

Leia em voz alta:

Vidal balança a cabeça com tristeza. “O sacramento da confissão é uma bênção, neófitos, e muito mais agradável que as outras alternativas. Não vou obrigá-los a confessarem seus pecados, mas preciso conhecê-los”. Com isso, ele se volta para você (**indique o jogador que interpreta o personagem que desafiou mais ostensivamente o Príncipe**). Os olhos ardentes do Príncipe atravessam os seus, e você sente sua mente entregar involuntariamente os fatos da noite anterior, até os menores detalhes que você nem mesmo se deu conta de que havia captado. Você sente a visão dele retroceder ao início daquela noite, de volta ao momento em que...

Você cambaleia para trás e nota que o Príncipe também parece atordoado. “Está claro”, ele diz, “que alguém deseja encobrir os próprios rastros”. Ele tamborila os dedos nos braços da cadeira, pensativo. “É possível arrancar a informação”, ele murmura, “mas acho que isso acabaria despedaçando suas mentes, principalmente já que vocês não pertencem à Família há muito tempo”.

Pare de ler em voz alta. Siga para a seção “Penitência”.

Penitência

Tão logo Vidal tenha arrancado a informação dos personagens que não se confessaram de livre e espontânea vontade, o Príncipe voltará sua atenção para aqueles que desejam fazê-lo. Ele ouvirá atentamente e abençoará cada um deles, declarando que Deus os perdoará mesmo sendo eles Amaldiçoados. Se um dos personagens mentir para Vidal, peça um teste de Manipulação + Astúcia ao jogador, enquanto você lança oito dados (a parada de Inteligência + Astúcia de Vidal). Se o jogador obtiver tantos sucessos quanto Vidal ou mais, o Príncipe cairá na lorota (a menos que esta seja extremamente improvável ou contradiga outro jogador). Se Vidal conseguir mais sucessos, ele reconhe-

cerá a mentira e se lembrará disso mais tarde, mas não deixará transparecer nada.

Assim que terminar, ele voltará a sua cadeira e olhará pela janela como se estivesse distraído. Passado um instante, ele falará sem se voltar para os personagens. “Vocês acreditam em Deus?”, ele perguntará. O objetivo de Vidal é ter uma idéia das crenças religiosas dos personagens. Ele é um católico devoto e tem crenças específicas no que se refere a seu estado vampírico, mas ele não deseja sobrecarregar os personagens com informações sobre essa fé.

Deixe os jogadores responderem à pergunta em nome de seus personagens. Propositadamente, nenhuma informação foi fornecida no tocante à religião dos protagonistas para permitir que os jogadores individualizem seus personagens nessa questão tão importante. Vidal começa a falar de religião e, apesar de não fazer segredo de sua própria fé, ele não contradirá diretamente nem menosprezará a dos demais. No entanto, ele de fato ressaltará para qualquer personagem que se proclamar ateu que a vida como um vampiro não seria realmente possível se Deus não existisse.

COALIZÃO: A LANCEA SANCTUM

O Príncipe, Maldonato, o Padre John, Antoine Savoy e, na verdade, a maioria dos membros da Família de Nova Orleans pertencem a uma facção (ou coalizão, no dizer dos vampiros) chamada Lancea Sanctum (a “Lança Sagrada”). Os vampiros dessa coalizão acreditam que a maldição do vampirismo vem diretamente de Deus e existe por um motivo. A Família foi criada para que seus membros se tornassem flagelos predatórios, criaturas que caçam os pecadores do mundo e servem de advertência aos fiéis. Em nosso presente mundano, a Lancea Sanctum ensina que os membros da Família, portanto, são superiores aos mortais (como um lobo seria superior às ovelhas) e que o passado mortal de alguém é insignificante se comparado à consumação da natureza imposta por Deus à Família. A coalizão leva o nome da lança de Longino, o centurião romano que trespassou o corpo de Cristo na cruz e (de acordo com as lendas da coalizão) foi punido e

transformado num vampiro. Os Santificados (como os membros da coalizão se autodenominam) geralmente empregam ícones e práticas emprestadas da Igreja Católica Romana, além de venerar Longino como seu Messias Negro, o primeiro vampiro a compreender a maldição e revelar a verdade aos demais.

Exatamente como na religião dos mortais, as práticas e o fervor variam entre os vampiros da coalizão. O Príncipe Vidal e Maldonato são conservadores e não toleram aqueles que professam outra fé, ao passo que Antoine Savoy e o Padre John são mais tolerantes.

Deixe a discussão prosseguir enquanto os jogadores estiverem se divertindo. Se achar que os jogadores podem ficar incomodados com uma discussão tão franca da religião, você pode evitar a pergunta de Vidal ou abreviar a conversa. Quando você achar que já está bom, prossiga.

Leia em voz alta:

Vidal se volta para vocês mais uma vez. “Entre os membros da Família, a fé é uma arma, tanto quanto entre os mortais. Com isso quero dizer que, alegando-se que um ato é cometido em nome de Deus, é possível justificar ações verdadeiramente hediondas. A transição para a nossa condição exige que os jovens membros da Família como vocês examinem as próprias crenças, as próprias almas, e vejam o que realmente há ali. Além disso, vocês precisam se perguntar: ‘Por que Deus me escolheu para passar por isto?’.”

“Como esta é a primeira noite integral de seu Réquiem, gostaria de sugerir que vocês empreendam uma espécie de peregrinação. Sugiro que, como penitência por seus pecados e para facilitar a passagem de vocês para o seio da noite, vocês retornem ao local onde foram Abraçados para orar. Enquanto estiverem lá, as lembranças de seus Abraços ou dos acontecimentos que os antecederam talvez retornem. Se isso ocorrer, eu gostaria muito que vocês me relatassem essas lembranças. Apesar de não ser meu desejo denegrir o horror pelo qual vocês estão passando, tenho responsabilidades para com esta cidade e não posso permitir que uma conspiração de vampiros renegados Abuse as pessoas a torto e a direito. Preciso saber o que aconteceu”. Dizendo isso, ele se levantará, indicando que a audiência chegou ao fim.

Pare de ler em voz alta.

Cena Dois: De volta ao parque

Nesta cena, os personagens voltam ao Louis Armstrong Park, mas não conseguem muitas informações. No entanto, Alexander inadvertidamente dará a eles uma outra boa pista.

Alexander espera lá fora para levar os personagens de carro ao Tremé District.

Leia em voz alta:

Vocês atravessam o Tremé District e Alexander desliga o motor vários quarteirões antes do parque. “Não se preocupem”, ele diz. “Vou levar vocês ao parque. Só preciso passar num certo cemitério primeiro.” Diante dos olhares interrogativos, ele responde: “É um cemitério da Guerra Civil e tem um certo significado para o Príncipe. Pessoas que ele conhece estão enterradas lá, eu acho. Não sei. De qualquer modo, algumas pessoas andam praticando vodu por lá”.

Pare de ler em voz alta.

Peça aos jogadores testes de Inteligência + Ocultismo. Jack e Becky Lynn apresentam índices de Ocultismo, de modo que os jogadores que os interpretam usarão a parada de dados normal; a especialização de Becky Lynn também se aplica. O jogador que interpreta Tina lançará apenas um dado de sorte porque Tina não apresenta índice de Ocultismo e, portanto, está sujeita a um modificador de -3, o que reduzirá sua parada de dados a um valor negativo. Louis não tem índice de Ocultismo, mas ele pode usar a Vantagem Conhecimento Enciclopédico, de modo que o jogador fará um teste de Inteligência + Raciocínio. Em caso de êxito, informe ao jogador em questão que o *vodum* é uma religião que surgiu das tradições africanas e da Igreja Católica Romana. Boa parte do que a mídia popularizou como “vodu” é falso ou se acha fora de contexto.

Se os jogadores pedirem a Alexander para se explicar melhor, leia o seguinte em voz alta:

“Não sei exatamente o que anda acontecendo. O Príncipe teme que alguém esteja profanando o lugar, e ele não pode exatamente pedir ao Padre Marrow para ficar de olho... Eles meio que estão em lados opostos, entenderam? Então, eu dou uma passada por lá de vez em quando.” Alexander sorri. “Na verdade, se vocês quiserem subir no conceito do Príncipe Vidal, ir até lá para dar uma olhada seria legal. Fica só a algumas quadras do parque. Eu poderia deixar vocês no parque e encontrá-los de novo no cemitério.”

Pare de ler em voz alta.

Se os jogadores não pedirem para ele se explicar melhor, não se preocupe. Esta cena tem outros ganhos para levar os personagens ao cemitério.

No parque, os personagens podem voltar ao local onde foram Abraçados e dar uma olhada ao redor, orar ou meditar como acharem melhor. Peça aos jogadores que interpretam Jack e Becky Lynn testes de Raciocínio + Ocultismo (a Especialização de Becky Lynn não se aplica neste caso). Aplique um modificador de -2 ao teste de Becky Lynn (os personagens não sabem disso, mas Jack e Becky Lynn talvez captem sensações sobre as atividades de seus genitores no local; Becky está sujeita a uma penalidade porque as atividades de seu genitor não são tão recentes quanto as da genitora de Jack). Em caso de êxito, os dois personagens sentirão algo estranho. Jack experimentará uma sensação de remorso e desespero, enquanto Becky Lynn sentirá perda e saudade. No entanto, os dois vampiros perceberão que essas sensações provêm do lugar onde Alexander estacionou o carro.

O local do Abraço não fornece outras informações. Aparentemente, seja quem for que arquitetou o Abraço deles tomou o cuidado de limpar tudo logo depois. Se os personagens mataram os foliões na noite anterior, haverá sinais de que a área foi vasculhada por unidades da perícia criminal e provavelmente haverá policiais na região, mas nada que tenha interesse direto para os personagens.

Se seguirem as sensações de Becky Lynn e/ou Jack, os personagens acabarão voltando ao cemitério. Se os personagens não derem ouvidos a essa sensação, ou se os dois jogadores falharem no teste, o telefone celular de Tina vai tocar. Alexander alegará ter uma coisinha a fazer e dará orientações suficientes para que eles cheguem ao cemitério — a algumas quadras dali —, onde ele os encontrará.

Cena Três: O cemitério sem nome

Nesta cena, os personagens visitam o cemitério, têm uma breve altercação com alguns jovens arrua-ceiros e encontram sinais de atividade voduista.

Se os personagens chegaram ali seguindo as sensações que Becky Lynn ou Jack captaram no parque, essas impressões ficarão mais fortes quando os personagens entrarem no cemitério, depois desaparecerão aos poucos. A razão pela qual Becky Lynn e Jack têm essas sensações é que os genitores de ambos estiveram ali recentemente (embora os motivos fossem diferentes).

Os vampiros às vezes conseguem sentir seus genitores ou infantes por meio de um vínculo chamado Empatia do Sangue.

Leia em voz alta:

O cemitério não tem portão nem tabuleta. Fica espremido entre um estacionamento e um edifício abandonado e é contornado por uma cerca de arame. Como em muitos cemitérios de Nova Orleans, os mortos são sepultados em esquifes de pedra, e não enterrados no solo quase sempre encharcado. Nem um buquê de flores sequer indica visitas recentes ao cemitério e, ao caminhar por entre os túmulos, vocês entendem o motivo. Todos as covas datam do século XIX. Vocês se dão conta de que muitos dos mortos sepultados ali eram soldados confederados.

Pare de ler em voz alta.

Deixe os personagens realizarem as ações determinadas pelos jogadores que os interpretam. Se qualquer um dos personagens se sentar e rezar ou meditar em silêncio, peça aos jogadores em questão que façam testes de Raciocínio + Ocultismo (Jack tem direito a um modificador de +1, pois sua genitora está por perto). O sucesso indica uma estranha sensação de apreensão, como se algo estivesse tentando chamar a atenção dos personagens, mas não é possível determinar com que propósito. Se um dos jogadores conseguir mais de cinco sucessos, informe-o de que seu personagem experimenta uma sensação de medo e urgência dirigida a Jack. Se os personagens tentarem localizar a origem dessa sensação de apreensão, isso os levará à parte de trás do cemitério (se nenhum dos personagens tiver êxito ou ninguém tentar rezar, eles poderão encontrar essa área simplesmente explorando o local).

Leia em voz alta:

O solo nesta parte do cemitério apresenta uma leve inclinação que cria um pequeno vale flanqueado por esquifes. A relva parece úmida e, ao olhar mais de perto, vocês verão que, na verdade, está salpicada de sangue.

Pare de ler em voz alta.

Deixe que os jogadores façam seus personagens investigarem a área da maneira que acharem melhor, mas eles só terão cerca de três minutos antes de a gangue aparecer (veja “A gangue”). Seguem algumas possibilidades:

- **Investigar o sangue.** Um personagem poderia observar o padrão dos salpicos e tentar determinar se o sangue foi derramado de um recipiente ou de um ser vivo. Isso poderia se dar com um teste de Inteligência + Investigação ou Inteligência + Manha (–2 dados em qualquer um dos casos por causa da dificuldade de reconhecer o padrão). Obtendo êxito, o personagem

concluirá que o sangue provavelmente foi vertido de um recipiente mantido a um metro e meio do chão.

- **Investigar os sepulcros.** Um teste de Inteligência + Investigação (–3 dados por causa da dificuldade de observar essas pistas) revelará diminutas gotas de sangue num dos sepulcros que flanqueiam a vertente. Se os personagens tentarem abrir o sepulcro, passe para a seção “A gangue” (pois isso levará tempo). Se, depois de terem resolvido essa parte, eles decidirem voltar ao esquife, vá para a seção “O esquife”.

- **Experimentar o sangue.** Os personagens, sendo agora vampiros, podem decidir experimentar o sangue para obter informações, principalmente se eles levarem em consideração a sensação que a ingestão de sangue lhes proporcionou na noite anterior. Este sangue não chega a ser ruim, mas é insípido e desinteressante. Não confere pontos de Vitae e certamente não proporciona o prazer quase erótico que os personagens experimentaram ao tomar o sangue dos foliões (o sangue se “estraga” rapidamente para fins vampíricos).

- **Testemunhas.** Se os personagens decidirem sair do cemitério para encontrar alguém que possa ter visto o que aconteceu ali, eles toparão com a gangue (passe para a seção “A gangue”). Se evitarem os aruaceiros de alguma maneira ou encontrarem uma testemunha depois disso, eles descobrirão com um vagabundo local que uma mulher vem até ali à noite para “fazer vodu”, o que envolve despejar sangue no chão. Entretanto, a testemunha não será capaz de descrever a tal mulher. Ele nunca conseguiu dar uma boa olhada nela e, na verdade, parece temê-la. Mas ele a viu esconder alguma coisa num dos sepulcros. Se perguntarem a um dos membros da gangue sobre o sangue (usando Dominação, talvez, para obrigar o garoto a falar), os personagens obterão as mesmas informações depois da cena a seguir.

A gangue

Os vampiros não são os únicos predadores à solta durante a noite. Perambulando pelo cemitério, os personagens ouvirão várias pessoas conversando em voz alta e depois alguém assobiando forte.

Leia em voz alta:

Quatro rapazes entram no cemitério e todos eles olham intencionalmente para vocês. Eles se concentram em vocês duas (aponte Becky Lynn e Tina), mas também ficam de olho em você (aponte Louis). Eles não parecem reparar em você (aponte o Jack).

Pare de ler em voz alta.

Jack reconhece automaticamente as cores de uma das gangues do Tremé District, famosa por assaltar tu-

ristas que vagam pelo *French Quarter*. Eles são especialmente conhecidos pelo tratamento que dispensam às mulheres. Se o jogador que interpreta Louis tiver êxito num teste de Inteligência + Raciocínio, Louis terá a mesma informação (porque leu a respeito num noticiário online).

Continue a ler em voz alta:

Os garotos abordam vocês rapidamente. Um deles traz uma das mãos às costas. Um outro estala os dedos num gesto ameaçador.

“Por que vocês não dão um dinheirinho aí pra gente?”, um deles pergunta.

“Ou alguma outra coisa”, diz um outro, olhando para você (aponte Becky Lynn).

Pare de ler em voz alta.

Os personagens podem abordar o problema de várias maneiras. A mais óbvia, naturalmente, é lutar. Se um personagem atacar ou fazer um movimento ameaçador, os desordeiros responderão com violência. Mas, se os personagens fizerem alguma coisa obviamente vampírica, como expor as presas ou usar Disciplinas chamativas como Celeridade, lance a parada de dados de Perseverança + Autocontrole de cada arruaceiro. No caso de uma falha, o arruaceiro fugirá, deixando seus companheiros para trás. Os parâmetros dos membros da gangue são fornecidos no quadro a seguir.

Se os personagens quiserem se alimentar dos membros da gangue, cada arruaceiro conterà sete pontos de Vitae. Matar qualquer um deles, mesmo em legítima defesa, exigirá um teste para evitar a perda de Humanidade (jogue três dados se for em legítima defesa; jogue dois dados se o bandido estiver indefeso). A simples reação ao ataque (mesmo que isso cause pequenos ferimentos) não torna o teste necessário.

Os personagens também podem sair dessa situação na conversa. Por exemplo, Jack poderia convencer a gangue de que os personagens têm costas quentes nas ruas e mexer com eles não seria aconselhável (faça um teste de Manipulação + Manha; aplica-se a Especialização em Manha de Jack). Tina poderia seduzir os membros da gangue (faça um teste de Presença + Persuasão; aplica-se a Aparência Surpreendente). Becky Lynn poderia explicar que sua família pressionaria as gangues da região e tornaria a vida de todos eles bem mais difícil (faça um teste de Manipulação + Intimidação; aplica-se a Fama, mas a gangue não teme de fato esse tipo de repercussão e, portanto, aplica-se também uma penalidade de -2). Louis poderia tentar envolvê-los numa conversa e estabelecer uma relação de confiança (faça um teste de Presença + Expressão, mas as circunstâncias hostis impõem um modificador de -2). Naturalmente, Disciplinas como Majestade e

Dominação podem vencer facilmente a batalha, mas qualquer uso de Majestade com um grupo desse tamanho estaria sujeito a uma penalidade de -2.

O esquife

Se retornarem ao esquife depois de lidarem com os membros da gangue, os personagens descobrirão que a tampa é extremamente pesada. Deslocá-la exige dez sucessos num teste prolongado de Força + Esportes, mas os quatro personagens podem tentar juntos. Peça a todos os jogadores cujos personagens tentarem mover a tampa que façam esse teste e somem os sucessos. Lembre-se de que qualquer jogador pode acrescentar dois dados a esse teste com o uso de um ponto de Vitae. Tão logo eles tenham deslocado a tampa, continue a partir deste ponto.

Leia em voz alta:

A grande tampa de pedra se move com um rangido alto. Dentro desse esquife de pedra, vocês encontram um caixão de madeira, como seria de esperar. Contudo, além disso, vocês encontram vários sacos plásticos que aparentemente contêm roupas.

Pare de ler em voz alta.



MEMBROS DA GANGUE

Atributos: Inteligência 2, Raciocínio 2, Perseverança 2, Força 3, Destreza 3, Vigor 2, Presença 2, Manipulação 3 e Autocontrole 2.

Habilidades: Armamento 2, Armas de Fogo 1, Briga 2, Condução 1, Dissimulação 1, Esportes 1, Furto 2 e Manha 2.

Força de Vontade: 4.

Iniciativa: 5.

Defesa: 2.

Deslocamento: 11.

Armas: Um dos bandidos tem uma pistola de pequeno calibre (dano +2 [portanto, lance seis dados para atacar]; alcance 20/40/80; oito balas). A pistola infligiria dano letal a um mortal, mas só provoca dano contundente num vampiro.

Os outros têm facas (dano +1 [portanto, lance seis dados menos a Defesa do alvo para atacar]). Elas infligem dano letal tanto a mortais quanto a vampiros.

Vitalidade: ☐☐☐☐☐☐☐☐



Se abrirem os sacos, os personagens descobrirão que eles de fato contêm roupas. As roupas são femininas, e Tina e Becky Lynn perceberão que há tanto peças de brechó quanto outras extremamente caras. Algumas das roupas mais baratas estão salpicadas de sangue e pó branco. Os personagens podem concluir que se trata de cocaína ou alguma outra droga, mas é só experimentar o pó para saber que se trata de farinha. O jogador que tiver êxito num teste de Inteligência + Ocultismo (aplica-se a Especialização de Becky Lynn; o jogador que interpreta Louis pode usar a Vantagem Conhecimento Enciclopédico) saberá que a farinha costuma ser usada para desenhar símbolos chamados *vévés* nos rituais de vodum, e o sangue de galinha também é empregado ocasionalmente nessas cerimônias.

Continue a ler em voz alta:

Vocês estão examinando essas coisas (ou “olhando dentro do esquite”, caso os jogadores tenham decidido não abrir os sacos) quando ouvem um telefone celular tocando. Vocês logo o encontram dentro do esquite. O identificador de chamadas indica “Número Desconhecido”.

Quando um dos personagens atender, continue a ler em voz alta:

Uma voz feminina diz: “Posso falar com Jack McCandless?”. Chame de lado o jogador que interpreta Jack e continue a ler. “Jack”, ela diz. “Sinto muito. Mesmo. Mas não tive escolha. Ouça com atenção. Deus vai castigar um de nós e espero e rezo para que seja eu. Mas você não pode deixar que eles levem sua alma como fizeram com a minha. Não deixe esta podridão infectar você também. Você precisa continuar puro e pedir perdão em suas orações. Você precisa fazer penitência e...” O telefone fica mudo.

Pare de ler em voz alta.

Se os personagens não atenderem à chamada, o telefone continuará tocando até Alexander aparecer para pegá-los (cerca de 45 minutos). Quer atendam ou não, os personagens podem fazer o que quiserem até a volta de Alexander.

Quando Alexander aparecer, os personagens poderão relatar o ocorrido. Se fizerem isso, passe à cena seguinte. Se os personagens não contarem a Alexander o que aconteceu, ele lhes dará um número de telefone para que possam contatá-lo e os deixará por conta própria. Ele vai sugerir que os jovens vampiros procurem um refúgio e não se metam em confusão, lembrando-lhes da necessidade de se esconder dos mortais. Ele dirá que voltará daí a uma semana para ver como eles estão se saindo.

Se os personagens não esperarem Alexander voltar, o vampiro vai procurar por eles até encontrá-los e perguntará o que aconteceu.

Cena quatro: Ira Divina

Depois de ouvir a história dos personagens, Alexander contatará Maldonato, que pedirá para falar pessoalmente com os personagens. Alexander levará os personagens de volta ao *Garden District*, mas passará pela casa na qual os personagens estiveram na noite anterior. Ele vai descer a *St. Charles Avenue* e parar na frente de uma igreja no campus da Universidade Loyola, onde dirá a eles que Maldonato está esperando lá dentro.

Se os personagens protestarem ou perguntarem por que Maldonato é quem vai encontrá-los, e não Vidal, Alexander dirá que, sendo o Senescal do Príncipe, Maldonato assume muitas responsabilidades, o que inclui ouvir o relato dos personagens. Maldonato é tão carola quanto Vidal e é melhor não irritá-lo.

Leia em voz alta:

As portas da igreja se abrem sem fazer ruído e um padre idoso se encontra diante de vocês. Ele tem os olhos embaçados e traz aberta a boca flácida. Ele faz sinal para que vocês o sigam e os conduz igreja adentro, passando pelos confessionários. Há um homem de pé na nave lateral. Vocês se aproximam; ele se ajoelha, depois molha os dedos na água benta e faz o sinal da cruz. Ele se volta para vocês. Sua pele é escura e lisa, a não ser pelas pequenas rugas nos cantos dos olhos, encravados no crânio e quase sem brilho. Ele veste um terno cinzento e feito sob medida. O anel de ouro em sua mão esquerda brilha à luz das velas. Apesar de nunca terem visto aquele rosto antes, vocês sabem que ele era o vampiro que vocês ouviram no escuro na noite anterior: Maldonato.

Ele troca um olhar rápido com o padre, que se senta no último banco da igreja, depois olha para vocês. “Sigam-me.” O tom indica que não se trata de um pedido.

Pare de ler em voz alta.

Se os personagens não estacarem para se ajoelhar e fazer o sinal da cruz diante da pia de água benta, Maldonato os fulminará com o olhar e exigirá que eles mostrem o devido respeito pela casa de Deus. Ele não dará ouvidos a argumentos sobre religiões diversas, mas tampouco estará disposto a discutir dentro de uma igreja e, portanto, não forçará a questão. Se alguém perguntar o que há de errado com o padre, Maldonato vai declarar que o homem não será ferido nem recordará suas ações no dia seguinte: ele, como o próprio Maldonato, é um servo de Vidal.

Maldonato vai levá-los para a parte da frente da igreja e os mandará sentar no primeiro banco. Em seguida, ele pedirá aos personagens que contem o que eles descobriram no cemitério. Tão logo tenham terminado, prossiga.

Leia em voz alta:

Maldonato fita intensamente o altar, de olhos fixos, aparentemente tentando se recompor. Ele grunhe alguma coisa em espanhol, depois faz o sinal da cruz imediatamente. Por fim, ele se volta para vocês. “Sei que falo em nome do Príncipe Vidal ao condenar essa mulher blasfema e, talvez, também seguidora de Savoy.” Diante de seus olhares intrigados, ele responde: “Savoy é um membro da Família que se intitula o ‘Lorde do French Quarter’. Na verdade, ele não passa de um impostor, um usurpador que tem lá seus seguidores, mas todos serão esmagados no devido tempo. Ele ao menos tem fé, foi o que ouvi”. Maldonato junta as mãos. “Essa mulher, no entanto, está conspurcando um lugar sagrado para o Príncipe. O Príncipe já desconfiava. Tivemos problemas com membros da Família praticantes de vodum no passado, mas a maioria foi destruída e achei que os blasfemos remanescentes haviam deixado a cidade. Obviamente não foi bem assim.” Ele se volta para encarar você (**aponte Jack**). “Com certeza não é coincidência ela realizar esses rituais sangrentos tão perto do local em que você foi Abraçado e alegar ter algum tipo de relação com você. É bem provável que ela saiba por que todos vocês foram Abraçados... Assassinos, para ser franco. E isso significa que vocês têm mais chances de encontrá-la. Vocês farão isso?”

Pare de ler em voz alta.

Deixe os personagens deliberarem a questão. Eles podem querer encontrar a misteriosa vampiresa, mas por suas próprias razões. Tudo bem. Maldonato não precisa realmente encontrá-la a toda pressa, principalmente agora que o esconderijo da mulher no cemitério foi revelado, mas ele quer manter os personagens ocupados e no rastro de seus genitores. Maldonato compreende a Empatia do Sangue e como ela pode ajudar os personagens, mas não tem a intenção de explicá-la ainda.

Se os personagens se recusarem a ajudar, Maldonato simplesmente vai balançar a cabeça e dispensá-los. Passe ao “Terceiro ato”. Se os personagens aceitarem, prossiga.

Leia em voz alta:

Maldonato assente com a cabeça. “Obrigado. O Príncipe não esquecerá isto, nem eu. Quanto a essa integrante da Família, vocês podem capturá-la ou destruí-la, como quiserem. Mas, se conseguirem capturá-la ileso, tragam-na à mansão onde nos conhecemos. Vocês me encontrarão neste número caso seja necessário.” Ele entrega a vocês um pequeno cartão cor de marfim com um número de telefone impresso.

Ele olha rapidamente para um relógio de bolso feito de ouro. “Vocês têm várias horas até o romper do dia, mas sugiro que usem um pouco desse tempo para procurar um refúgio e começar suas investigações. Seu furgão está lá fora, Sr. McCandless.”

Pare de ler em voz alta.

Os personagens deixam a igreja e descobrem que o furgão de Jack de fato está esperando por eles, com o tanque cheio e as chaves na ignição. Os personagens têm cerca de quatro horas de escuridão para fazer o que quiserem. Algumas possibilidades:

- **Procurar um refúgio.** Louis tem seu apartamento, é claro, que é grande o bastante para abrigar todo o grupo, mesmo que precariamente. Becky Lynn poderia alugar um quarto de hotel, mas isso exigiria cobrir as janelas e impedir a entrada das camareiras. O jogador que interpreta Jack pode fazer um teste de Inteligência + Manha para se lembrar de um prédio abandonado onde o grupo pode se entocar durante o dia.

- **Dar início às investigações.** Se o grupo quiser começar a procurar a mulher misteriosa imediatamente, passe ao “Terceiro ato”.

- **Fugir!** Os jogadores podem decidir que seus personagens não desejam se envolver no horror das noites de Nova Orleans e resolver fugir da cidade. Se fizerem isso, estarão praticamente por conta própria, mas você pode fazer a mulher telefonar para Jack outra vez e pedir para ele ficar.

- **Alimentar-se.** Os personagens podem ou não ter se alimentado dos arruaceiros. Caso sintam fome, eles podem aproveitar o tempo para procurar vítimas. Os personagens podem se alimentar de várias maneiras, sendo que cada uma delas exigirá um tipo diferente de teste. Eles podem tentar apanhar alguém na rua sem serem notados (Força + Dissimulação), seduzir uma vítima (Presença + Persuasão; aplica-se a Vantagem Aparência Surpreendente), morder alguém numa casa noturna lotada (Destreza + Astúcia) ou procurar uma prostituta solitária ou um excluído qualquer de quem ninguém sentirá falta (Raciocínio + Manha). Seja qual for o método empregado pelos personagens, lembre-se de que eles correm o risco de perder Humanidade caso venham a matar. Use o mesmo sistema explicado na “Cena um”. No entanto, se os personagens se alimentarem e não tomarem mais do que três pontos de Vitae, eles só precisarão fazer testes para não perder Humanidade se seus métodos de alimentação forem particularmente brutais.

Na remota eventualidade de os personagens lutarem com Maldonato nesta cena, ele simplesmente

desaparecerá (seu domínio da Disciplina Celeridade é tamanho que ele é capaz de se mover tão rápido que nem mesmo os olhos dos vampiros conseguem acompanhá-lo). Ele poupará os personagens apenas porque não deseja se rebaixar a ponto de recorrer à violência dentro de uma igreja, mas os personagens terão feito um inimigo poderoso.

Terceiro ato:

O vau de Maria

Neste ato, os personagens localizam uma vampiresa assustada que conhece alguns dos segredos por trás do Abraço dos personagens e o que o futuro pode lhes reservar. Eles também têm a oportunidade de decidir que lado tomar na luta pelo poder entre Savoy e o Príncipe Vidal.

Se os personagens se recusaram a procurar a mulher quando Maldonato pediu, eles estarão mais ou menos por conta própria. Esperamos que eles decidam procurar a mulher (pois, no mínimo, ela sabe alguma coisa sobre os motivos por trás do Abraço de Jack), mas, se eles não o fizerem, uma visita a Marrow pode colocá-los de novo na pista da mulher, e então poderão ser apresentados a Savoy. Tente dirigir delicadamente os jogadores para a busca pela mulher, mas, se eles tiverem outras preocupações às quais desejam atender primeiro, deixe-os fazerem isso.

Cena um: Investigação

Esta cena começa tão logo os personagens dêem início à busca pela mulher do cemitério. Listamos vários métodos diferentes de abordagem nos quais os jogadores podem pensar, mas eles provavelmente imaginarão algo que não nos ocorreu. Portanto, é importante saber que informações os personagens podem encontrar por aí, de modo que você possa permitir aos jogadores encontrá-las usando a própria engenhosidade. Os jogadores apreciarão muito mais as próprias realizações se eles mesmos propuserem os métodos de abordagem em vez de fazerem testes para conseguir as informações. Com isso em mente, você deve revisar toda a história de Maria, a mulher do cemitério, antes de prosseguir (veja a pág. 29).

Veremos a seguir algumas abordagens que os personagens podem empregar para encontrar Maria, bem como os sistemas envolvidos e a quais informações os testes podem levar. Para economizar espaço, não forneceremos qualquer texto descritivo para essas abordagens

e, portanto, você, sendo o Narrador, precisará descrever as cenas e os acontecimentos enquanto os personagens se dedicam à busca.

• **Polícia:** Jack tem um Contato na polícia de Nova Orleans, um investigador chamado Mike Rample. Mike está disposto a responder algumas perguntas sobre a região, mas não entregará de bandeja nenhuma informação confidencial sem um suborno (ou o uso de Dominação). Convencê-lo a dar as informações exigirá um teste de Manipulação + Persuasão. Mike sabe que a área do *Tremé District* em volta do cemitério é famosa pelas gangues violentas e que algumas prostitutas atendem por ali. De fato, a única que ele conhece é uma mulher chamada “Marie”. Ele se lembra dela como uma negra bonita e de peruca loira, mas já faz algum tempo que ele não a vê.

• **Grupos de notícias:** Louis pode procurar informações sobre a área com seu computador. Isso exige um teste de Inteligência + Informática por parte do jogador que o interpreta (aplica-se a Especialização Internet). Essa ação é prolongada, e cada teste equivale a uma hora de pesquisa *online*. Para cada sucesso, Louis descobrirá um dos fatos a seguir:

1. O cemitério já apareceu em vários documentos e *websites* sobre “lugares mal-assombrados”, mas não está incluído em nenhum passeio turístico de Nova Orleans, seja a pé ou motorizado, por causa da vizinhança. As histórias falam do fantasma da viúva de um soldado confederado que vai ao cemitério para rezar (trata-se de Maria, naturalmente).

2. Um incêndio no *Tremé District* ano passado causou a morte de dez pessoas. O corpo de bombeiros determinou que o incêndio foi criminoso, mas ninguém foi preso. As testemunhas viram uma Mercedes prateada se afastando em alta velocidade (Meadows e Maldonato livrando-se das evidências depois de destruir os membros da Família que praticavam o vodum).

3. A pesquisa sobre incêndios semelhantes revelará o caso de uma médium que teve sua loja queimada cerca de seis meses atrás (o refúgio de Maria).

4. Num grupo de notícias sobre homens que frequentam a zona do meretrício, os personagens encontrarão o relato de um homem que saiu com uma garota de programa em Nova Orleans durante o *Mardi Gras* no ano passado e acordou com a pior ressaca de sua vida, apesar de não ter bebido nada. Ele alega que o nome da prostituta era Marie, ela usava um pequeno crucifixo de ouro em volta do pescoço e um perfume barato chamado “Bruma da Noite”. (Trata-se de Maria, naturalmente. O perfume pode ser encontrado em qualquer loja de departamentos e, depois disso, reconhecê-lo exigirá um teste de Raciocínio + Autocontrole.)

• **Perguntar por aí:** As pessoas no Tremé District podem descrever “Marie”, o crucifixo e o perfume, além de fornecer mais informações: ela faz ponto nas ruas em volta do cemitério e da Igreja de Corpus Christi, costuma ser vista na área da “antiga loja da mulher que lia mãos”. Obter essa informação pode exigir um dentre vários testes diferentes, dependendo dos métodos dos personagens. Arrancar a informação à força de um vagabundo ou de um membro de gangue exigirá um teste de Força + Intimidação. Engambelar alguém exigirá Presença + Persuasão. Conversar com uma pessoa conhecedora das ruas exigirá Raciocínio + Manha (uma boa propina acrescentará um modificador de +1). Naturalmente, a Disciplina Dominação pode ser empregada para arrancar a informação de qualquer mortal.

• **História:** Tina pode recorrer a seu contato, o Dr. Montrose, para obter a história da região. Além de proporcionar um breve panorama do Tremé District, o Dr. Montrose mencionará um seu colega que estuda crimes raciais em Nova Orleans, que teria lhe contado sobre uma médium que teve a loja queimada recentemente e que, pelo, jeito morreu no incêndio. Ele não sabe a localização da loja, mas, com esses dados, os personagens podem encontrar essa informação na internet ou na biblioteca.

• **Outros vampiros:** Os personagens podem conversar com o Padre Marrow ou tentar encontrar Alexander, o Príncipe Vidal ou mesmo Maldonato para obter mais informações. Alexander já viu no Tremé District uma prostitua que ele sabe ser uma vampiresa, mas nunca a interpelou. Se os personagens visitarem o Padre Marrow, vá para a “Cena dois”. Vidal não estará disponível. Os personagens podem contatar Maldonato usando o número que ele lhes deu. Se for mencionado o incêndio, ele admitirá que ele e Meadows destruíram uma cabala de blasfemos e que Maria deve ter escapado. Ele avisará que ela provavelmente é capaz de disfarçar sua fisionomia usando suas Disciplinas e que é possível que ela nem mesmo exaspere as Feras dentro deles como fazem outros vampiros.

Cena Dois:

Encontro com Savoy

Se forem até a Igreja de Corpus Christi para encontrar o Padre Marrow, os personagens acabarão conhecendo Antoine Savoy, o autoproclamado Lorde do French Quarter. Os personagens podem ir a Corpus Christi em busca de Maria ou para conversar com o Padre Marrow a respeito dela.

Leia em voz alta:

Este templo parece pequeno e encardido depois de sua visita à Igreja do Santo Nome de Jesus, mas também parece ser mais seguro. Ao passar pelas portas da frente, vocês vêem a pia de água benta no centro da nave lateral e recordam a insistência de Maldonato para que vocês se ajoelhassem. Inspeccionando a igreja, vocês ouvem a voz do Padre Marrow. “Bem-vindos de volta. Há alguém aqui que eu gostaria de apresentar a vocês. Preparem-se. Vocês provavelmente reagirão com medo.” Um outro vampiro entra por uma porta nos fundos da igreja e, como Marrow predisse, vocês (**aponte Louis e Tina**) ouvem suas Feras dizendo-lhes para correr.

O homem é baixo e magro, com traços marcadamente europeus. Os cabelos são escuros, assim como a barba de dois dias. Ele veste um terno informal e ostenta um sorriso delicado. “Boa noite”, ele diz. “Meu nome é Antoine Savoy.”

Pare de ler em voz alta.

Deixe os jogadores conversarem com Savoy e o Padre Marrow. Se eles perguntarem sobre o atrito entre Savoy e Vidal, o primeiro explicará que Vidal é um intolerante: ele não gosta de negros nem *créoles* e muito menos da cultura vodum. Savoy declara que, apesar de ele próprio não praticar o vodum, essa crença deriva do catolicismo e ele a respeita. Ele acredita que Vidal esteja quase acabado e logo se entregará a um sono semelhante à morte (de acordo com Savoy, isso acontece com a maioria dos vampiros mais antigos). Ele pretende tomar as rédeas da cidade quando Vidal adormecer e acha que deixar Maldonato fazer o mesmo seria uma catástrofe de proporções bíblicas.

Se questionado sobre “Marie”, ele perguntará por que os personagens querem saber. Se eles apresentarem uma mentira ou uma razão plausível que não envolva Vidal (por exemplo, se Jack declarar acreditar que Maria o tenha abraçado e que ele deseja saber o motivo), passe para a “Cena três”. Se disserem que estão procurando a mulher em nome de Vidal ou Maldonato, leia a seção a seguir.

Leia em voz alta:

Savoy balança a cabeça. “Sei que as últimas noites foram terríveis. Um século ainda seria pouco para absorver tanta coisa. Mas vocês precisam entender que o Príncipe está usando vocês. Se desejam encontrar essa mulher, eu posso ajudá-los. Mas, se vocês a entregarem ao Príncipe e a seus lacaios, ela será queimada ainda enquanto clama por misericórdia. Se quiserem que ela sobreviva, vocês não poderão revelar ao Príncipe o nome dela nem qualquer outra coisa a respeito dela. Se, é claro, vocês acharem que o crime dela merece a execução, então levem-na

a Vidal.” Ele faz uma pequena pausa, afaga uma corrente de prata que tem a medalhinha de um santo como pin-gente. “Mas, se o Príncipe a executar, será porque ela se-gue uma religião diferente da dele. Sem dúvida, vocês ainda se lembram o suficiente da época em que estavam vi-vos para entender o quanto isso é censurável, não é?”

Pare de ler em voz alta.

Savoy sabe onde Maria pode ser encontrada e não se importa especificamente com ela. Mas ele deseja plantar as sementes da desconfiança contra Vidal. Se os personagens insistirem em questioná-lo sobre como encontrá-la, Savoy o dirá, não importa qual tenha sido o objetivo declarado por eles.

Cena três: Ave Maria

Nesta cena, os personagens encontram e confron-tam Maria. O que farão com ela caberá a eles decidir.

Os personagens podem encontrar o refúgio de Ma-ria de várias maneiras diferentes. A mais óbvia é en-contrá-la por intermédio de Savoy. Ele conhece a localização do principal refúgio da vampiresa. A inves-tigação dos personagens na internet ou nas ruas tam-bém pode levá-los à loja.

Leia em voz alta:

A loja é o único edifício em frente a um posto de gasolina abandonado. Pedacos queimados de livros e outros destroços ainda estão espalhados pelo esta-cionamento. A porta da frente desapareceu, mas foi substituída por espessas tábuas que ostentam um aviso de **PROIBIDA A ENTRADA**. As janelas foram obstruídas da mesma maneira. A porta dos fundos ainda está de pé, mas pende frouxamente das dobradiças.

Pare de ler em voz alta.

Maria não usa nenhuma das duas portas para entrar no prédio. Ela preparou uma pequena seção da parede para deslizar para dentro, o que deixa uma fenda minúscula pela qual ela pode passar. Avistar essa seção exige um teste de Raciocínio + Autocontrole (-2 dados por estar bem escondida). Mover a parede exige um teste de Destreza + Furto. Passar pela fenda é algo automático para Becky Lynn e exige um teste de Des-treza + Esportes dos demais.

Arrombar a porta da frente exige cinco sucessos num teste prolongado de Força + Briga. Entrar pela porta de trás é uma péssima idéia. Maria instalou no alizar da porta uma armadilha com um balde de cacos de vidro. O jogador que interpreta o primeiro person-a-gem a entrar pela porta dos fundos precisará fazer um teste de Raciocínio + Esportes com um modificador de -2 devido à armadilha. Se tiver êxito, o personagem

retrocederá rapidamente e o balde errará o alvo. No caso de uma falha, jogue quatro dados. Para cada su-cesso, o personagem receberá um ponto de dano letal.

Depois que os personagens entrarem na loja, prossiga.

Leia em voz alta:

A loja é uma sala grande, repleta de sacos de lixo abar-rotados de trastes inidentificáveis. Uma pilha de livros jaz sobre uma mesa improvisada a partir de dois barris e uma porta quebrada, e um extintor de incêndio pende de cada uma das paredes. O piso está recoberto de fuligem e man-chas de sangue, e as paredes são decoradas com símbolos estranhos desenhados com farinha. Na frente da sala, perto da porta principal, há um semicírculo de velas e re-presentações da Virgem Maria. Ajoelhada diante dessas imagens está a mulher que vocês vieram encontrar.

Ela é negra, deve estar no fim da casa dos vinte, mas a desfiguração de seu rosto impossibilita a determinação de sua verdadeira idade. Ela veste mini-saia e frente-única; os cabelos são curtos e negros. Uma peruca loura encontra-se ao lado da mulher, junto de um maço de no-tas. Ela está olhando fixamente para um grande retrato da Virgem Maria e nem mesmo parece notar vocês; os lábios dela recitam uma prece. As lágrimas escorrem pelo rosto dela e, olhando mais de perto, vocês podem ver que as lágrimas são de sangue.

Pare de ler em voz alta.

Maria vai parar de rezar tempo suficiente para con-versar com os personagens se eles falarem ríspidamente com ela ou tocarem-na. Ao ver Jack, ela só fará chorar ainda mais e pedirá muitas desculpas, dizendo que não teve outra escolha a não ser fazer o que fez.

O que acontecerá a seguir dependerá das intenções e das ações dos personagens. Se eles contarem a Maria que pretendem levá-la ao Príncipe, ela será tomada por um frenesi de medo e tentará fugir. Tentando escapar, ela atacará quem estiver em seu caminho.

Se os personagens contarem a Maria o que eles viram e qual é sua verdadeira missão, ela vai declarar que não sabia que o cemitério era especial para o Prín-cipe (o que é verdade) e vai prometer retirar seus obje-tos pessoais e nunca mais retornar. Apesar de não mencioná-lo, ela não tem a menor intenção de retor-nar ao refúgio na loja, pois o local obviamente está comprometido.

Se os personagens interrogarem Maria, ela respon-derá o que souber. Ela Abraçou Jack porque o achava esperto e forte o bastante para sobreviver à experiên-cia; ela sempre admirou a coragem e a esperteza dele. Ela teve medo de não ceder às exigências do chanta-gista porque sabia que, se Maldonato e o Príncipe a

encontrassem, eles a destruiriam. Ela está disposta a enfrentar o destino que Jack quiser lhe dar, até mesmo a própria destruição, mas a possibilidade de ser entregue ao Príncipe e a sua gente a apavora.

Esta cena pode terminar de várias maneiras, dependendo das ações dos personagens.

- Os personagens podem lutar com Maria e destruí-la, sem que jamais venham a descobrir os verdadeiros motivos por trás do Abraço de Jack (ou até mesmo que ela é a responsável). Nesse caso, Maldonato e o Príncipe ficarão decepcionados por não descobrirem um pouco mais sobre ela, mas agradecerão aos personagens e deixarão que eles vivam em Nova Orleans desde que se sujeitem às leis do Príncipe.

- Eles podem capturá-la e levá-la ao Príncipe. Nesse caso, eles serão convidados a esperar enquanto Maldonato arranca informações da mulher. Os gritos de Maria serão de cortar o coração, e qualquer jogador cujo personagem tiver Humanidade 5 ou superior terá de passar num teste para não perder Humanidade (quatro dados).

- Se os personagens libertarem Maria e alegarem que nunca a encontraram, o Príncipe Vidal pedirá que eles continuem vigilantes, mas agradecerá a tentativa. Ele permitirá que eles fiquem na cidade, desde que se reportem a Alexander uma vez por semana.

- Se os personagens levarem Maria a Savoy, este vai jurar cuidar dela e protegê-la, além de agradecer a bravura e a bondade dos personagens. Entretanto, ele recomendará que eles não ofendam o Príncipe, pois Vidal é um inimigo poderoso (e, apesar de Savoy não admiti-lo, ele agradeceria muito ter um par de olhos a seu serviço no círculo social do Príncipe).

Consequências

No fim das contas, Savoy, Vidal e suas respectivas facções agora conhecem os personagens, que deram o primeiro passo para descobrir o mistério por trás de sua entrada na não-vida. Maria Abraçou Jack, mas quem a obrigou a fazer isso? Que membro da Família poderia ter tamanha influência para arranjar os Abraços de quatro pessoas por quatro genitores de clãs diferentes e depois induzi-los a abandonar a nova progênie vampírica? E, o que é ainda mais importante, *por quê?* Essas e outras perguntas serão respondidas nas próximas partes da crônica **Danse de la Mort**.

MARIA

Maria é uma vampiresa que há quatro anos caça no *Tremé District*. Ela começou seu Réquiem em Baton Rouge e fugiu para Nova Orleans depois de suas crenças religiosas entrarem em conflito com as dos vampiros que lá estavam no poder. Sabendo que Vidal e sua gente eram católicos devotos e membros da Lancea Sanctum, ela achou que a política dele seria mais conveniente.

No entanto, depois de dois anos em Nova Orleans, ela se juntou a um grupo de vampiros praticantes do vodum. A religião incorpora muitas crenças e práticas do catolicismo e, portanto, Maria não achou estar traindo sua fé ao praticá-la. À medida que foi conhecendo melhor sua nova religião, ela chegou à conclusão de que tinha mais em comum com os praticantes do vodum do que com os vampiros Santificados.

Vários meses atrás, os servos de Vidal (Maldonato, inclusive, e uma outra chamada Meadows, que os personagens não tiveram a oportunidade de conhecer em **O filho de Maria**) encontraram e destruíram essa coterie de vampiros por determinação do Príncipe. Maria escapou e tem se escondido e questionado sua fé desde então. Recentemente, ela foi chantageada para Abraçar Jack McCandless, mas não recorda por quem. Ela sabe que deveria Abraçar alguém de sua escolha e deixá-lo no *Louis Armstrong Park*, ou então o Príncipe seria informado sobre suas práticas religiosas. Entretanto, assim como no caso dos personagens, muitos detalhes foram apagados de sua mente.

Maria usa o esquife de pedra no cemitério para guardar algumas mudas de roupa. Ela colocou o telefone celular ali momentos antes de o grupo chegar (ela é forte o bastante para erguer sozinha a tampa do esquife). Ela ainda frequenta o *Tremé District* e usa seu domínio da Ofuscação para conseguir o que quer. Na verdade, ela roubou o celular de um cliente desafortunado. O sangue que ela emprega em seus rituais de vodum costuma ser o dela, apesar de às vezes utilizar sangue de rato.

Maria tem vários refúgios, mas o principal é uma loja no *Tremé District*. A loja, antes, era o ponto de uma “conselheira espiritual”. A mulher que trabalhava ali lia cartas de tarô, praticava quiromancia e realizava outras façanhas místicas. Ela não tinha nenhuma habilidade sobrenatural de verdade, mas era uma praticante conhecida de vodum, e uma gangue de rua botou fogo na loja alguns meses atrás. Ela morreu no incêndio e Maria passou a usar a loja como refúgio.

Clã: Mekhet.

Coalizão: Apartidária.

Atributos Mentais: Inteligência 2, Raciocínio 3 e Perseverança 2.

Atributos Físicos: Força 3, Destreza 4 e Vigor 2.

Atributos Sociais: Presença 3, Manipulação 3 e Autocontrole 2.

Habilidades Mentais: Medicina 1 e Ocultismo 1 (Vodum).

Habilidades Físicas: Armamento 1, Armas de Fogo 3, Briga 2, Condução 2, Esportes 2, Dissimulação 4 e Furto 4 (Livrar-se de Algemas).

Habilidades Sociais: Intimidação 2, Manha 4, Persuasão 3 (Arranjar “Clientes”) e Socialização 2.

Vantagens: Refúgio 2 (a loja queimada).

Força de Vontade: 3.

Humanidade: 6.

Virtude: Esperança.

Vício: Luxúria.

Vitalidade: ☐☐☐☐☐☐☐☐

Iniciativa: 6.

Defesa: 6.

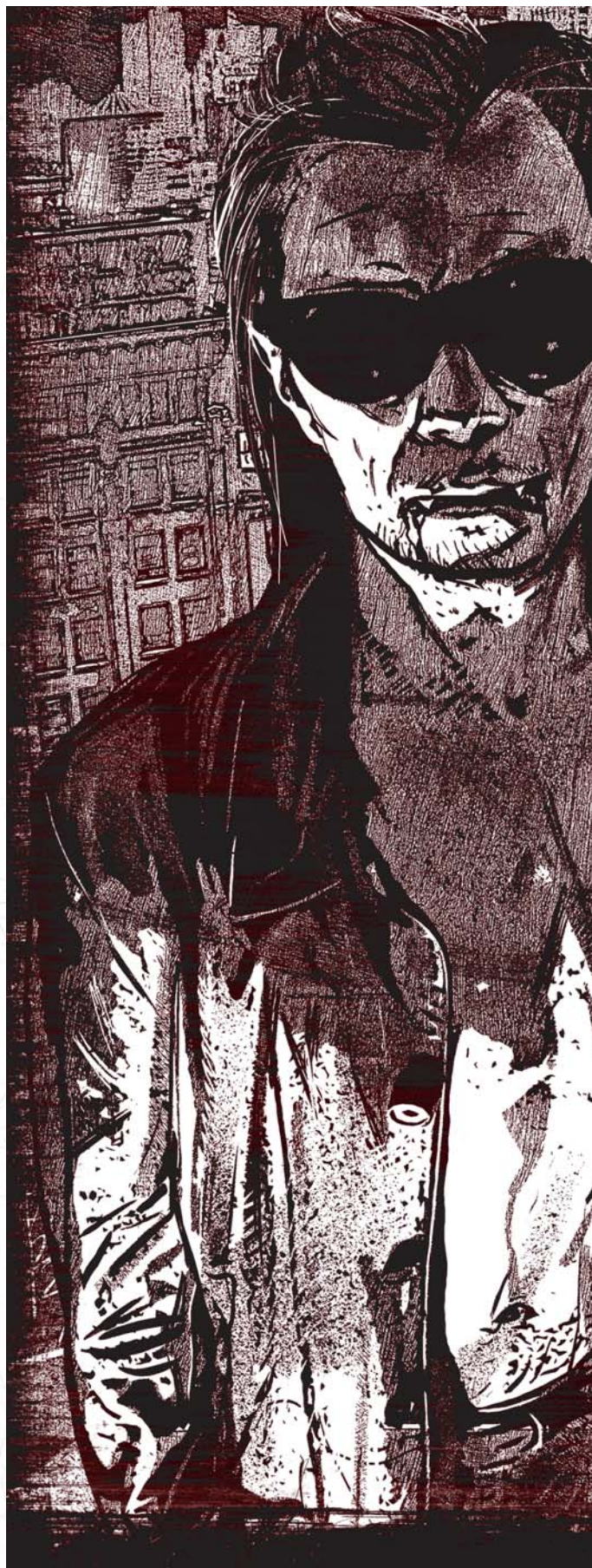
Deslocamento: 12.

Potência do Sangue: 1.

Vitae: ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

Disciplinas: Ímpeto 3 e Ofuscação 3.

Maria tem os mesmos poderes fundamentais da Família que os quatro personagens dos jogadores. Ela pode usar um ponto de Vitae por turno para se recuperar ou incrementar seus Atributos Físicos. As Disciplinas Ímpeto e Ofuscação funcionam exatamente da mesma maneira que as dos personagens (consulte a ficha de Jack, no caso de Ofuscação; a de Tina, no caso de Ímpeto).



Dramatis personae



Louis Maddox

Mote: Eu assino 48 grupos de notícias diferentes e nenhum deles jamais mencionou vampiros.

Histórico: Até a noite passada, Louis Maddox era apenas mais um morador de Nova Orleans, funcionário do departamento de suporte técnico de um provedor de internet da cidade. No entanto, seu verdadeiro talento era encontrar informações na rede. Segundo ele, era possível encontrar qualquer coisa na internet: tratava-se apenas de uma questão de descobrir quem colocou a informação lá e se esta era ou não confiável. Mesmo durante o caos do *Mardi Gras*, Louis costumava passar as noites entocado num *cybercafé* nas proximidades do *French Quarter*.

Mas alguma coisa aconteceu na noite passada. Os detalhes ainda estão confusos, mas ele recorda uma conversa... uma conversa de verdade, e não *online*, o que é estranho. E ele se lembra nitidamente de ter saído do café com alguém...

Descrição: Louis é um homem de quase trinta anos. Está um pouco acima do peso e corta o cabelo bem curtinho para disfarçar o começo da calvície. Ele usa óculos... ou usava, pois não parece precisar deles agora. Ele veste moletom e calças *jeans*, além do boné predileto, com o logotipo da Universidade Estadual da Louisiana.

Equipamento: *Laptop* com acesso remoto à internet, canivete (dano +1, inflige ferimentos letais), roupas confortáveis e as chaves do apartamento.

Virtude/Vício: A Virtude de Louis é a *Temperança*. Uma vez a cada sessão de jogo ele recuperará toda a Força de Vontade perdida ao resistir à tentação de se entregar a excessos de comportamento, sejam bons ou ruins, apesar das óbvias recompensas que isso possa oferecer. Seu Vício é a *Preguiça*. Ele vai recuperar um ponto de Força de Vontade ao final de qualquer cena na qual tiver evitado com êxito uma tarefa difícil sem que isso o tenha impedido de alcançar seu objetivo.

Disciplinas e poderes da Família

Uso de sangue: Louis pode usar um ponto de Vitae por turno. Ele começa com quatro pontos de Vitae.

Recuperação: Louis pode usar Vitae para reparar dois pontos de dano contundente ou um ponto de dano letal. Ele pode agir no mesmo turno em que faz isso.

Incremento físico: Louis pode acrescentar dois dados a qualquer parada que tenha como base um de seus Atributos Físicos (Força, Destreza ou Vigor) usando um ponto de Vitae. Esse benefício só vai durar até o fim do turno, mas ele poderá agir e fazer isso ao mesmo tempo.

Comando (Dominação •): Este poder permite a Louis emitir um comando de uma só palavra, direcionado a um único alvo, algo como "Parado!" ou "Quieto!". Esse comando é incapaz de obrigar o alvo a ferir a si mesmo. Para Louis usar este poder, lance seis dados (a parada de Inteligência + Intimidação + Dominação de Louis).

Mesmerismo (Dominação ••): Este poder permite a Louis

implantar sugestões hipnóticas e emitir comandos complexos que sua vítima deverá obedecer. Ele não consegue reordenar nem alterar lembranças, mas pode obrigar a vítima a deixar uma porta destrancada, trazer-lhe um objeto, guardar uma porta durante o dia ou até mesmo algo sutil como esperar uma determinada pessoa aparecer e então derramar sobre ela um pouco de bebida. Para Louis utilizar este poder, lance nove dados (a parada de Inteligência + Expressão + Dominação de Louis).

Louis precisa olhar a pessoa nos olhos para empregar Comando ou Mesmerismo. Além disso, quando Louis usar qualquer um de seus poderes de Dominação, o Narrador fará um teste com a parada de Perseverança + Potência do Sangue da vítima. Louis precisará obter mais sucessos que seu alvo para que o poder funcione.

Resiliência (•): Esta Disciplina dá a Louis uma resistência sobrenatural. Use um ponto de Vitae para ativar esta Disciplina. Isso adicionará a Resiliência (1) de Louis a seu Vigor pelo resto da cena, o que também acrescentará um ponto a sua Vitalidade. Com isso, ele ganhará uma oitava caixa em seu painel de Vitalidade, e você deverá mover as penalidades devidas a ferimentos uma caixa para a direita. Além disso, da primeira vez que Louis receber dano agravado numa cena em que já tenha ativado sua Resiliência, um dos pontos de dano será considerado letal (e, portanto, mais fácil de reparar). Ao final da cena, quando o efeito da Resiliência passar, Louis perderá o Vigor e a Vitalidade adicionais. As penalidades devidas a ferimentos retornarão a suas posições originais (de modo que as penalidades mais graves podem entrar imediatamente em ação). Todo o dano adicional (o dano que ultrapassar os sete pontos básicos de Louis) terá de ser reparado logo ao fim da cena.

Fraqueza de clã (Ventrue): Sendo membro do clã Ventrue, Louis está condenado a ficar paranóico e a ter delírios com o passar do tempo. Quando você fizer algum teste para evitar a aquisição de uma perturbação, subtraia dois dados da parada (o Narrador o informará quando for o caso).

Vantagens

Conhecimento Enciclopédico: Louis é um cara esperto, tem uma memória excelente para assuntos aleatórios e, portanto, geralmente conhece fatos minuciosos sobre tópicos que ele nunca estudou de fato. Toda vez que Louis for confrontado com uma situação fora de seu campo normal de conhecimento, você poderá lançar seis dados (a parada de Inteligência + Raciocínio de Louis). Se você tiver êxito, Louis saberá algo de útil sobre um determinado tópico.

Refúgio: Louis tem um pequeno apartamento onde ele pode se abrigar durante o dia. É pequeno — tem apenas dois cômodos —, mas fica só a algumas quadras do *French Quarter*. Além disso, Louis instalou diversas medidas de segurança em volta da porta e da janela (ele não é exatamente paranóico, mas os arrombamentos não são incomuns na região). Se estiver em seu refúgio quando alguém tentar invadi-lo, Louis receberá um bônus de +1 em todos os testes realizados para perceber o fato.

Vampiro

O RÉQUIEM

Nome: Louis Maddox
Idade aparente: quase 30
Jogador:

Conceito: gênio da informática
Virtude: Temperança
Vício: Preguiça

Crônica: Danse de la Mort
Clã: Ventrue
Coalizão:

Atributos

Poder	Inteligência	●●●●○	Força	●●○○○	Presença	●●●○○
Refinamento	Raciocínio	●●○○○	Destreza	●●○○○	Manipulação	●●○○○
Resistência	Perseverança	●●●○○	Vigor	●●○○○	Autocontrole	●●○○○

Habilidades

Mentais

(-3 se inepto)

Ciências	●●○○○
Erudição (Pesquisa)	●●○○○
Informática (Internet)	●●○○○
Investigação	●●○○○
Medicina	○○○○○
Ocultismo	○○○○○
Ofícios	○○○○○
Política	○○○○○

Físicas

(-1 se inepto)

Armamento	●○○○○
Armas de Fogo	○○○○○
Briga	○○○○○
Condução	●○○○○
Dissimulação	●○○○○
Esportes	○○○○○
Furto	○○○○○
Sobrevivência	○○○○○

Sociais

(-1 se inepto)

Astúcia	●○○○○
Empatia	○○○○○
Expressão (Online)	●●○○○
Intimidação	○○○○○
Manha	○○○○○
Persuasão	●○○○○
Socialização	●○○○○
Trato c/Animais	○○○○○

Outras características

Vantagens

C. Enciclopédico	●●●○○
Refúgio	●●○○○
	○○○○○
	○○○○○
	○○○○○
	○○○○○
	○○○○○
	○○○○○

Desvantagens

Disciplinas

Dominação	●●○○○
Resiliência	●○○○○
	○○○○○
	○○○○○
	○○○○○
	○○○○○
	○○○○○
	○○○○○

Tamanho	5
Defesa	2
Mod. de Iniciativa	4
Deslocamento	9
Experiência	
Blindagem	

Vitalidade

●●●●●●●●○○○○○
□□□□□□□□□□□□
-1 -2 -3

Força de Vontade

●●●●●●○○○○○
□□□□□□□□□□

Vitae

□□□□□□□□□□
□□□□□□□□□□

Potência do Sangue

●○○○○○○○○○○○

Humanidade

10	○
9	○
8	○
7	●
6	●
5	●
4	●
3	●
2	●
1	●

Equipamento

Ficha de personagem exclusiva da crônica *Danse de la Mort*. Você encontrará fichas completas e em branco nas publicações *Vampiro: o Réquiem* e *Livro de regras do Mundo das Trevas*.

Tina Baker

Mote: *E eu só 'tava no segundo ano. Que droga.*

Histórico: Até a noite passada, Tina era uma universitária de um dos estados do norte dos Estados Unidos (do Tennessee, na verdade) que foi para o sul do país para comemorar o *Mardi Gras* pela primeira vez. Ela cursava Medicina Esportiva, mas ainda estava assistindo às aulas do ciclo básico. Como chegou muito perto de ser estuprada ainda no segundo grau, ela também aproveitou para treinar autodefesa. Tendo acabado de completar o terceiro semestre do curso, ela e as colegas de fraternidade pegaram um carro e desceram para Nova Orleans, mas se separaram pouco depois de chegar. Tina passou alguns dias com um pessoal que conheceu na cidade...

... E então alguma coisa ruim aconteceu. Suas memórias sobre o incidente são extremamente confusas, mas ela se lembra de ter lutado, de ter sido ferida, talvez até esfaqueada. Apesar de não ter um arranhão sequer, ela sabe que se envolveu numa briga na noite de ontem e está bastante desconfiada de que perdeu. No momento, porém, ela tem outras preocupações, como a sede ardente que ela não consegue bem identificar.

Descrição: Tina tem vinte anos, é uma moça forte e notável. O Abraço a privou da aparência saudável, mas deu-lhe um certo carisma felino. Ela tem cerca de 1,65 metro e traz os cabelos curtos à altura do queixo.

Dicas de interpretação: Você não é uma vítima. Suas amigas acham você paranóica, mas, na verdade, você é forte. Você se recusa a se tornar vítima fácil, e essa viagem a Nova Orleans deveria provar isso... só que você se tornou mesmo uma vítima. Normalmente, você não é chegada em vingança e basta-lhe ter certeza de que não voltará a ser agredida, mas, dessa vez, você acha que está devendo a alguém. Por mais que queira voltar para casa, você sabe que tem de descobrir o que aconteceu, e essas outras pessoas parecem estar no mesmo barco.

Equipamento: Telefone celular, bolsa com um pouco de dinheiro e mochila com uma muda de roupa.

Virtude/Vício: A Virtude de Tina é a *Fortaleza*. Uma vez por sessão de jogo, ela recuperará toda a Força de Vontade despendida ao resistir a pressões avassaladoras ou à tentação de alterar seus objetivos. Isso não inclui distrações temporárias que possam desviá-la de seu curso, somente a pressão que a faria abandonar ou alterar completamente suas metas. Seu Vício é a *Gula*. Ela vai recuperar um ponto de Força de Vontade ao final de qualquer cena na qual venha a correr riscos ou arriscar a vida de um ente querido para se entregar a seu vício ou a seus desejos (veja a fraqueza de clã de Tina, a seguir).

Disciplinas e poderes da Família

Uso de sangue: Tina pode usar um ponto de Vitae por turno. Ela começa com dois pontos de Vitae.

Recuperação: Tina pode usar Vitae para reparar dois pontos de dano contundente ou um ponto de dano letal. Ela pode agir no mesmo turno em que faz isso.

Incremento físico: Tina pode acrescentar dois dados a qualquer parada que tenha como base um de seus Atributos Físicos (Força, Destreza ou Vigor) usando um ponto de Vitae. Esse benefício só vai durar até o fim do turno, mas ela poderá agir e fazer isso ao mesmo tempo.

Celeridade •: Esta Disciplina permite a Tina elevar sua velocidade a níveis sobrenaturais. Para ativar a Celeridade de Tina, você precisará usar um ponto de Vitae. Isso será considerado uma ação, mas a Disciplina continuará ativa pelo resto do turno (o Narrador informará você quando o efeito passar). Enquanto esta Disciplina estiver ativa, qualquer um que ataque Tina estará sujeito a uma pe-

nalidade igual ao índice de Celeridade (1) da moça; essa penalidade será acrescentada à Defesa de Tina ou a outros modificadores e aplicada a todos os tipos de ataque. Além disso, seu índice de Deslocamento aumentará em cem por cento a cada círculo de Celeridade, conquanto a Disciplina esteja ativa (portanto, no caso de Tina, seu Deslocamento será duplicado). Observe que você pode escolher ativar a Celeridade a qualquer momento durante o turno, e não só quando chegar sua vez de agir. Fazer isso antes do teste de Iniciativa permite a você acrescentar a Celeridade (1) de Tina ao Modificador de Iniciativa. Você também pode esperar para ver se alguém atacará Tina e então ativar a Disciplina antes que o oponente lance os dados.

Fascinação (Majestade •): Este poder confere a Tina uma medida sobrenatural de charme; as pessoas afetadas ficam fascinadas por ela e começam a adúl-la. Não realizarão qualquer ação que possa fazer mal a Tina, mas se mostrarão educadas e respeitadas. Para Tina usar este poder, lance seis dados (a parada de Presença + Expressão + Majestade de Tina). Se você conseguir um número de sucessos maior que o número de círculos de Autocontrole do alvo, essa pessoa ficará fascinada. Ao fazer um teste social para que Tina afete a pessoa fascinada a qualquer momento durante o resto da cena, você receberá um bônus igual ao número de sucessos. A Fascinação pode ser empregada com mais de um indivíduo, mas você ficará sujeito a uma penalidade de -1 ao afetar duas pessoas e -2 ao afetar entre três e seis indivíduos. Qualquer um é capaz de se livrar dos efeitos da Fascinação durante um turno usando um ponto de Força de Vontade.

Ímpeto •: Esta Disciplina dá a Tina uma força sobre-humana. Durante o resto da cena, Tina acrescentará Ímpeto (1) a sua Força (observe que o aumento da Força com o uso de Vitae dura só um turno).

Fraqueza de clã (Deva): Tina sempre teve uma certa tendência a comer e a beber demais, mas sendo uma Devi, ela se deixa dominar por essas paixões. Toda vez que deixar passar uma oportunidade de ceder à Gula, Tina perderá dois pontos de Força de Vontade.

Vantagens

Aparência Surpreendente (+1): Tina é forte e sensual e, portanto, ela ganha mais um dado em qualquer parada de Presença ou Manipulação para entreter, seduzir, distrair ou conseguir o que quer usando sua aparência. Contudo, não esqueça que, sendo Tina atraente, as pessoas tendem a se lembrar dela.

Contato: Tina tem um amigo — Dr. Montrose, um professor de História da universidade — a quem ela pode recorrer em busca de informações. Eles se conheceram e ficaram amigos quando ela cursou a disciplina dele sobre História Européia. Tina pode recorrer ao Dr. Montrose para aproveitar seu abrangente conhecimento sobre História Européia e Norte-americana.

Esquiva [Briga]: Tina malha todos os dias e pratica boxe no centro de recreação da universidade, e sua especialidade é se desviar de golpes em combate próximo. Se, num determinado turno, ela optar por se esquivar (em vez de atacar), ela acrescentará o índice de Briga à Defesa (o que significa que o oponente subtrairá cinco dados de sua parada de ataque!).

Habitué: Tina é *expert* em entrar em casas noturnas sem precisar pegar fila. Conquanto esteja apropriadamente vestida para a ocasião, ela conseguirá entrar com muita facilidade e sem precisar esperar.

Senso do Perigo: Tina está acostumada a ficar alerta em situações potencialmente perigosas. Isso dá a ela dois dados adicionais em qualquer teste realizado para determinar se ela foi surpreendida.

Vampiro

O RÉQUIEM

Nome: Tina Baker
Idade aparente: uns 20
Jogador:

Conceito: universitária
Virtude: Fortaleza
Vício: Gula

Crônica: Danse de la Mort
Elã: Deva
Coatiza:

Atributos

Poder	Inteligência	●●○○○	Força	●●●○○	Presença	●●●○○
Refinamento	Raciocínio	●●○○○	Destreza	●●○○○	Manipulação	●●○○○
Resistência	Perseverança	●●○○○	Vigor	●●○○○	Autocontrole	●●○○○

Habilidades

Mentais

(-3 se inepto)

Ciências	○○○○○
Erudição	●○○○○
Informática	●○○○○
Investigação	○○○○○
Medicina (Entorses)	●○○○○
Ocultismo	○○○○○
Ofícios	○○○○○
Política	●○○○○

Físicas

(-1 se inepto)

Armamento	○○○○○
Armas de Fogo	○○○○○
Briga	●●○○○
Condução	●○○○○
Dissimulação (Multidões)	●○○○○
Esportes	●●○○○
Furto	○○○○○
Sobrevivência	○○○○○

Sociais

(-1 se inepto)

Astúcia	○○○○○
Empatia (Ling. Corporal)	●●○○○
Expressão	●●○○○
Intimidação	●●○○○
Manha	●○○○○
Persuasão	●●○○○
Socialização	●○○○○
Trato c/Animais	○○○○○

Outras características

Vantagens

Ap. Surpreendente (+1)	●●○○○
Contatos	●○○○○
Esquiva [Briga]	●○○○○
Habitué	●○○○○
Senso do Perigo	●○○○○
	○○○○○
	○○○○○
	○○○○○

Desvantagens

Disciplinas

Celeridade	●○○○○
Majestade	●○○○○
Ímpeto	●○○○○
	○○○○○
	○○○○○
	○○○○○
	○○○○○

Tamanho	5
Defesa	2
Mod. de Iniciativa	6
Deslocamento	11
Experiência	
Blindagem	

Vitalidade

●●●●●●●●○○○○○
□□□□□□□□□□□

-1 -2 -3

Força de Vontade

●●●●●○○○○○
□□□□□□□□□

Vitae

□□□□□□□□□
□□□□□□□□□

Potência do Sangue

●○○○○○○○○○

Humanidade

10	○
9	○
8	○
7	●
6	●
5	●
4	●
3	●
2	●
1	●

Equipamento

Ficha de personagem exclusiva da crônica Danse de la Mort. Você encontrará fichas completas e em branco nas publicações Vampiro: o Réquiem e Livro de regras do Mundo das Trevas.

Becky Lynn Adler

Mote: Se minha família descobrir o que aconteceu, cabeças vão rolar.

Histórico: Até a noite passada, Becky Lynn era uma legítima beldade sulista, a menina dos olhos da influente família Adler. Ela foi educada em casa e sempre teve tudo o que quis. Organizava festas para outras pessoas de seu círculo social e provavelmente teria encontrado um bom partido se o destino não tivesse outros planos.

A família de Becky Lynn nunca permitiu que ela comemorasse o *Mardi Gras* antes, mas este ano — agora que ela finalmente chegou à maioridade —, ela convenceu o pai a deixá-la ir ao *French Quarter* (acompanhada, é claro). Ela sabe que teve uma noite desregrada e fica vermelha só de lembrar. Ela não sabe o que aconteceu com seus guarda-costas, mas se lembra de ter passado um bom tempo conversando com um homem cujo rosto ela nem mesmo consegue recordar agora. Ela só lembra que o nome era John e que a voz dele a fazia estremecer de prazer...

Dicas de interpretação: Você está bastante acostumada à obrigação de causar boa impressão e, apesar de estar tão fora d'água a ponto de quase enlouquecer, não vai deixar essa gente pensar que você é uma vagabunda qualquer que sai no *Mardi Gras* para mostrar os peitos. Você está morrendo de medo de telefonar para casa; só sabe que algo horrível aconteceu com seus guarda-costas ontem à noite... e acha que algo horrível também aconteceu a você. Você tem essas idéias sempre que tenta se lembrar... idéias das quais você se envergonha.

Descrição: Becky Lynn é linda e delicada. Ela acabou de fazer dezoito anos, tem cabelos louros e lisos, olhos castanhos e escuros. Ela normalmente estaria vestida formalmente e no auge da moda, mas, no momento, está usando as roupas mais casuais (porém ainda elegantes) que vestia na noite anterior.

Equipamento: Bolsa, dinheiro vivo, jóias, perfume e maquiagem.

Virtude/Vício: A Virtude de Becky Lynn é a *Esperança*. Uma vez por sessão de jogo, ela recuperará toda a Força de Vontade perdida ao se recusar a deixar outras pessoas se entregarem ao desespero, muito embora isso possa prejudicar seus próprios objetivos ou até seu bem-estar. Seu Vício é a *Inveja*. Ela vai recuperar um ponto de Força de Vontade ao final de qualquer cena na qual tenha arrancado algo de um rival ou feito alguma coisa para prejudicar o bem-estar do concorrente.

Disciplinas e poderes da Família

Uso de sangue: Becky Lynn pode usar um ponto de Vitae por turno. Ela começa com cinco pontos de Vitae.

Recuperação: Becky Lynn pode usar Vitae para reparar dois pontos de dano contundente ou um ponto de dano letal. Ela pode agir no mesmo turno em que faz isso.

Incremento físico: Becky Lynn pode acrescentar dois dados a qualquer parada que tenha como base um de seus Atributos Físicos (Força, Destreza ou Vigor) usando um ponto de Vitae. Esse benefício só vai durar até o fim do turno, mas ela poderá agir e fazer isso ao mesmo tempo.

Aspecto do Predador (Metamorfose •): Este poder ameniza o efeito que encontrar outros vampiros tem sobre ela. Os vampiros normalmente reagem com medo ao encontrar membros da Família com uma Potência do Sangue mais elevada, mas Becky Lynn sempre reage como se sua Potência do Sangue fosse igual à dos vampiros que encontra.

Resiliência (••): Esta Disciplina dá a Becky Lynn uma resistência sobrenatural. Use um ponto de Vitae para ativar esta Disciplina. Isso adicionará a Resiliência (2) de Becky Lynn a seu Vigor pelo resto da cena, o que também acrescentará dois pontos a sua Vitalidade. Com isso, ela ganhará uma nona e uma décima caixa em seu painel de Vitalidade, e você deverá mover as penalidades devidas a ferimentos duas caixas para a direita. Além disso, os dois primeiros pontos de dano agravado que Becky Lynn receber numa cena em que já tenha ativado sua Resiliência serão considerados letais (e, portanto, mais fáceis de reparar). Ao final da cena, quando o efeito da Resiliência passar, Becky Lynn perderá o Vigor e a Vitalidade adicionais. As penalidades devidas a ferimentos retornarão a suas posições originais (de modo que as penalidades mais graves podem entrar imediatamente em ação). Todo o dano adicional (o dano que ultrapassar os oito pontos básicos de Becky Lynn) terá de ser reparado logo ao fim da cena.

Fraqueza de clã (Gangrel): O sangue de Becky Lynn carrega a maldição de um forte instinto bestial que às vezes dificulta suas tentativas de pensar com clareza. Ao lançar paradas de dados que tenham como base os Atributos Inteligência ou Raciocínio, você não poderá relançar os 10s (você obterá um sucesso com cada um desses dados, mas não um segundo). Além disso, todo 1 que aparecer na jogada anulará um dos sucessos. Esta fraqueza não se aplica a paradas de dados que envolvam percepção, reação a surpresas ou o Atributo Perseverança.

Vantagens

Aparência Surpreendente (+2): Becky Lynn é deslumbrante. Acrescente dois dados a qualquer parada de Presença ou Manipulação para entreter, seduzir, distrair ou conseguir o que quer usando a aparência. Contudo, não esqueça que, sendo Becky Lynn atraente (além de famosa), as pessoas tendem a se lembrar dela.

Fama: Becky Lynn pertence à elite de Nova Orleans e, portanto, a imprensa e as pessoas dos altos escalões da sociedade prestam muita atenção nela. Acrescente um dado à Socialização ou à Persuasão quando ela conseguir tirar proveito de sua fama, mas o Narrador também pode fazer alguns testes de vez em quando para ver se alguém na rua reconhece Becky Lynn.

Recursos: Apesar de Becky Lynn precisar entrar em contato com sua família para ter acesso a sua vasta fortuna, ela tem a própria conta bancária e cartões de crédito. Ela pode gastar até \$5.000 sem problemas.

Vampiro

O RÉQUIEM

Nome: Becky Lynn Adler
Idade aparente: 18
Jogador:

Conceito: beldade sulista
Virtude: Esperança
Vício: Inveja

Crônica: Danse de la Mort
Clã: Gangrel
Coalizão:

Atributos

Poder	Inteligência	●●○○○	Força	●●○○○	Presença	●●○○○
Refinamento	Raciocínio	●●○○○	Destreza	●●○○○	Manipulação	●●○○○
Resistência	Perseverança	●●○○○	Vigor	●●○○○	Autocontrole	●●○○○

Habilidades

Mentais

(-3 se inepto)

Ciências	●○○○○
Erudição	●○○○○
Informática	○○○○○
Investigação	○○○○○
Medicina	○○○○○
Ocultismo (Cajun)	●○○○○
Ofícios	●○○○○
Política (Alta Sociedade)	●○○○○

Físicas

(-1 se inepto)

Armamento	○○○○○
Armas de Fogo	●○○○○
Briga	○○○○○
Condução	○○○○○
Dissimulação	●○○○○
Esportes	●○○○○
Furto	○○○○○
Sobrevivência	○○○○○

Sociais

(-1 se inepto)

Astúcia (Insinuações)	●○○○○
Empatia	●○○○○
Expressão	●○○○○
Intimidação	○○○○○
Manha	○○○○○
Persuasão	●○○○○
Socialização	●○○○○
Trato c/Animais	●○○○○

Vantagens

Ap. Surpreendente (+2)	●○○○○○
Fama	●○○○○○
Recursos	●○○○○○
	○○○○○
	○○○○○
	○○○○○
	○○○○○
	○○○○○
	○○○○○

Desvantagens

Disciplinas

Metamorfose	●○○○○○
Resiliência	●○○○○○
	○○○○○
	○○○○○
	○○○○○
	○○○○○
	○○○○○
	○○○○○

Tamanho	5
Defesa	2
Mod. de Iniciativa	4
Deslocamento	9
Experiência	
Blindagem	

Vitalidade

●●●●●●●●○○○○○
□□□□□□□□□□□□
-1 -2 -3

Força de Vontade

●●●●○○○○○○○
□□□□□□□□□□

Vitae

□□□□□□□□□□
□□□□□□□□□□

Potência do Sangue

●○○○○○○○○○○○

Humanidade

10	○
9	○
8	○
7	●
6	●
5	●
4	●
3	●
2	●
1	●

Equipamento

Ficha de personagem exclusiva da crônica *Danse de la Mort*. Você encontrará fichas completas e em branco nas publicações *Vampiro: o Réquiem* e *Livro de regras do Mundo das Trevas*.

Jack MacCandless

Mote: *Vou num pé e volto noutro.*

Histórico: Não era um emprego fascinante, mas, até a noite de ontem, Jack MacCandless vivia bem entregando envelopes e pacotes por toda a Nova Orleans e era muito bom no que fazia. Ele conhecia a cidade como a palma da mão: as quebradas, os melhores caminhos para contornar o *French Quarter* (atravessá-lo seria um pesadelo) e os bairros que era melhor evitar.

Ele acha que estava num desses bairros na noite de ontem, mas não consegue se lembrar, o que é ainda mais assustador para Jack, que tem muito boa memória. Ele só se lembra de uma entrega de última hora e que ele estava pensando em ir para casa tomar uma cerveja quando viu uma prostituta muito gostosa na calçada...

E isso é tudo. Mas ele ainda tem o furgão, o que é um grande consolo. Só que o pacote sumiu, e isso o preocupa por algum motivo.

Dicas de interpretação: Você não tem certeza do que diabos está acontecendo, mas duas dessas pessoas não conhecem a *verdadeira* e podre Nova Orleans, e a outra nem é da cidade. Elas vão precisar de sua ajuda antes da noite terminar. Droga, se o tempo é escasso, ter *you* como chofer não é a pior coisa que poderia acontecer a essa gente. Mas elas não parecem notar sua presença até você se manifestar.

Que diabos *aconteceu*? A única coisa que você sabe é que você e esses outros caras foram terrivelmente lesados, e alguém vai pagar por isso.

Descrição: Jack nunca foi exatamente bonito, mas seu Abraço piorou bastante as coisas. Antes ele era magro, mas agora é quase esquelético, e sua palidez parece inquietantemente sem vida sob a luz fluorescente. Jack veste calças compridas simples e marrons, e uma camisa social, mas ele usa tênis caros quando está trabalhando.

Equipamento: Furgão, revólver calibre 38 especial (faça um teste de Destreza + Armas de Fogo + 2 para atacar: cada sucesso provocará um ponto de dano letal nos mortais ou dano contundente nos vampiros, alcance de 20/40/80 metros), bolso cheio de balas, prancheta e as chaves do furgão.

Virtude/Vício: A Virtude de Jack é a *Justiça*. Uma vez por sessão de jogo, ele recuperará toda a Força de Vontade perdida ao fazer a coisa certa mesmo correndo o risco de sofrer uma perda pessoal ou um contratempo. A “coisa certa”, para Jack, é um tipo de código de honra das ruas: nunca roube de alguém que não o merece, nunca dê orientações erradas a uma pessoa e nunca tire o último tostão de alguém. Seu Vício é o *Orgulho*. Ele vai recuperar um ponto de Força de Vontade ao final de qualquer cena na qual tenha corrido algum risco para impor seus caprichos (e não suas necessidades) a outras pessoas.

Disciplinas e poderes da Família

Uso de sangue: Jack pode usar um ponto de Vitae por turno. Ele começa com três pontos de Vitae.

Recuperação: Jack pode usar Vitae para reparar dois pontos de dano contundente ou um ponto de dano letal. Ele pode agir no mesmo turno em que faz isso.

Incremento físico: Jack pode acrescentar dois dados a qualquer parada que tenha como base um de seus Atributos Físicos (Força, Destreza ou Vigor) usando um ponto de Vitae. Esse benefício só vai durar até o fim do turno, mas ele poderá agir e fazer isso ao mesmo tempo.

Um Toque de Sombra (Ofuscação •): Este poder permite a Jack esconder pequenos objetos em suas mãos ou em seu corpo. Mesmo se alguém revistá-lo à procura do objeto, o poder manterá a coisa escondida. Você lança oito dados (a parada de Raciocínio + Furto + Ofuscação de Jack); depois de ativado o poder, o objeto continuará oculto durante uma cena ou até Jack decidir encerrar o uso da Disciplina.

Máscara de Tranquilidade (Ofuscação ••): A maioria dos vampiros sente uma pontada de medo ou de raiva — a Mácula do Predador — ao encontrar outros membros da Família pela primeira vez. No entanto, Jack não provoca esse efeito, apesar de ainda estar sujeito ao fenômeno e conseguir, portanto, reconhecer outros vampiros. Jack pode “desligar” este poder se assim desejar.

Manto da Noite (Ofuscação •••): Este poder permite a Jack desaparecer por completo, mesmo em plena vista. Ele continuará invisível até desejar reaparecer ou até realizar uma ação incontestável (como atacar alguém ou arrombar uma janela). O desaparecimento exige um sucesso no teste de Inteligência + Dissimulação + Ofuscação (sete dados no caso de Jack). Se você obtiver cinco sucessos ou mais, as pessoas que viam Jack desaparecer esquecerão até mesmo que ele estava ali.

Fraqueza de clã (Mekhet): A maldição de Jack é seu corpo de vampiro ser ainda mais sensível ao fogo e à luz do sol do que a maioria dos membros da Família. Se for exposto a esses verdadeiros anátemas da existência vampírica, ele receberá um ponto adicional de dano agravado a cada turno em comparação a outros vampiros.

Vantagens

As do Volante: Ao contrário de motoristas mais inexperientes, Jack consegue realizar outras ações enquanto dirige, o que inclui disparar seu revólver. No entanto, pode ser que o Narrador ainda exija um teste de Condução se Jack precisar fazer uma manobra complicada.

Contatos: Jack tem um amigo na polícia de Nova Orleans, um policial jovem que faz a ronda noturna no *French Quarter*. Esse policial, chamado Michael Rample, conhece Jack socialmente e costuma passar informações sobre as condições do tráfego. Michael estaria disposto a passar informações mais significativas, mas ele provavelmente vai pedir propina no caso de notícias realmente importantes.

Memória Eidética: Jack não esquece nada do que vê ou ouve (o que significa que você, jogador, precisará fazer anotações). Ele normalmente não precisa fazer um teste para se lembrar de algo que já saiba, mas, se estiver sob tensão, ele acrescentará dois dados a qualquer teste desse tipo.

Senso de Direção: Jack sempre sabe onde fica o norte e é capaz de voltar por onde veio em território desconhecido.

Vampiro

O RÉQUIEM

Nome: Jack McCandless
Idade aparente: quase 30
Jogador:

Conceito: estafeta
Virtude: Justiça
Vício: Orgulho

Crônica: Danse de la Mort
Clã: Mekhet
Coalizão:

Atributos

Poder	Inteligência	●●●○○	Força	●●○○○	Presença	●○○○○
Refinamento	Raciocínio	●●●○○	Destreza	●●●○○	Manipulação	●●○○○
Resistência	Perseverança	●●○○○	Vigor	●●○○○	Autocontrole	●●○○○

Habilidades

Mentais

(-3 se inepto)

Ciências	●○○○○
Erudição	●○○○○
Informática	●○○○○
Investigação (Criminalidade)	●○○○○
Medicina	○○○○○
Ocultismo	○○○○○
Ofícios	○○○○○
Política	○○○○○

Físicas

(-1 se inepto)

Armamento	●○○○○
Armas de Fogo	●●○○○
Briga	○○○○○
Condução (Entregas Rápidas)	●●●○○
Dissimulação	●○○○○
Esportes	●○○○○
Furto	●○○○○
Sobrevivência	●○○○○

Sociais

(-1 se inepto)

Astúcia	●○○○○
Empatia	●○○○○
Expressão	○○○○○
Intimidação	●○○○○
Manha (Favelas)	●●●○○
Persuasão	●○○○○
Socialização	○○○○○
Trato c/Animais	○○○○○

Vantagens

Ás do Volante	●●●○○
Contatos	●○○○○
Memória Eidética	●●○○○
Senso de Direção	●○○○○
	○○○○○
	○○○○○
	○○○○○
	○○○○○

Desvantagens

Disciplinas

Ofuscação	●●●○○
	○○○○○
	○○○○○
	○○○○○
	○○○○○
	○○○○○
	○○○○○
	○○○○○

Tamanho	5
Defesa	3
Mod. de Iniciativa	6
Deslocamento	10
Experiência	
Blindagem	

Vitalidade

●●●●●●●●○○○○○
□□□□□□□□□□□□
-1 -2 -3

Força de Vontade

●●●●●○○○○○
□□□□□□□□□□

Vitae

□□□□□□□□□□
□□□□□□□□□□

Potência do Sangue

●○○○○○○○○○○

Humanidade

10	○
9	○
8	○
7	●
6	●
5	●
4	●
3	●
2	●
1	●

Equipamento

Ficha de personagem exclusiva da crônica *Danse de la Mort*. Você encontrará fichas completas e em branco nas publicações *Vampiro: o Réquiem* e *Livro de regras do Mundo das Trevas*.

Técnicas narrativas: tema e tom

Toda história, não importa o meio de divulgação, tem um certo tema ou temas. O tema é uma idéia ou conceito que percorre a história. De certo modo, o tema é o que a história está tentando dizer. Uma sessão de RPG não precisa necessariamente ter um tema, mas uma história será contada e, portanto, eis aí um meio perfeito de transmitir um tema. Comunicar bem esse tema é uma função que, em grande parte, cabe ao Narrador. Cada história da crônica **Danse de la Mort** apresenta um tema diferente, e cada uma delas oferecerá algumas dicas quanto ao que fazer para manter esse tema.

Da mesma maneira, o *tom* da história é a sensação ou a atmosfera que lhe é própria. Os filmes evocam o tom com a iluminação, a música e a fotografia. Vocês podem usar os mesmos truques para evocar o tom da sessão: podem jogar à luz de velas, ou ao menos sem uma iluminação direta e vinda de cima, para simular o fato de que os personagens são obrigados a agir à noite. Que tal ouvir cantos gregorianos quando os personagens encontrarem Maldonato na igreja e mudar para algo um pouco mais urbano quando eles se aventurarem pelo *Tremé District*? Mas, como acontece com o tema, o tom muda a cada história.

O tema de **O filho de Maria** é a descoberta. Os personagens estão despertando e começando a conhecer o Réquiem, estão confrontando uma faceta do mundo que nunca tinham imaginado existir. Mas essa descoberta não é uma coisa admirável e deslumbrante: é puro horror. Os personagens estão mortos. Tudo o que conheciam e amavam agora se foi. A descoberta do mundo da Família talvez exerça seu fascínio e seja até mesmo emocionante algumas vezes, mas tudo o que os personagens aprenderem deve realçar aquilo que eles nunca mais voltarão a ver. Você pode sublinhar esse tema mencionando ocasionalmente um detalhe ou outro da vida que agradava aos personagens — comida, sexo, luz do sol — e depois questionar se um dia eles conseguirão recuperar essa coisa (não diga simplesmente “Ahah! Tchau, tchau picanha no alho!”, porque isso é irritante e, de qualquer maneira, não é necessariamente a verdade).

O tom de **O filho de Maria** é a ameaça em estado puro. Os personagens são vampiros jovens, e os vampiros são predadores. Todo vampiro que encontrarem será um competidor por sangue e poder, e os personagens ainda são ignorantes demais para se defender de

maneira eficaz. Todo personagem que encontrarem provocará uma sensação de raiva ou medo, e toda situação nova, por mais corriqueira que seja, pode esconder um perigo à espreita. Toda vez que os personagens encontrarem outro vampiro, esse vampiro vai decidir se seria melhor, a longo prazo, matar ou não os neófitos ali mesmo. Ao representar o papel de personagens do Narrador e membros da Família, olhe os jogadores nos olhos e mantenha o olhar durante um ou dois segundos a mais.

Opção narrativa: outra cidade

É possível conduzir **O filho de Maria** sem ambientar a história em Nova Orleans. Nós a escrevemos desse jeito porque Nova Orleans é o cenário básico para **Vampiro: o Réquiem** e porque outros livros vão desenvolver os personagens apresentados neste roteiro. Se, no entanto, você preferir escolher outro lugar, fique à vontade. Esta história funciona melhor numa cidade grande com um registro histórico considerável, de preferência uma cidade do sul dos Estados Unidos, pois parte da história trata da Guerra Civil Norte-Americana. A história tem cenas que se passam em igrejas católicas, uma mansão, uma universidade jesuíta e um bairro negro; a maioria das cidades grandes dos Estados Unidos tem essas coisas. Naturalmente, você terá de mudar os nomes dos lugares, substituindo-os pelos locais apropriados à cidade que escolher.

Técnica narrativa: assuntos delicados

Numa cena dramática de **O filho de Maria**, os personagens ficam cara a cara com o Príncipe Vidal e ele pergunta se têm religião. Algumas pessoas, porém, reagem muito mal a discussões francas da religião. **Vampiro: o Réquiem** é um jogo de temática adulta, e por “adulta” não queremos dizer violência gratuita e nudez. A índole da alma dos personagens é um elemento importantíssimo neste jogo e, portanto, não é pedir demais que os jogadores saibam no que seus personagens acreditam.

Dito isso, o principal objetivo do jogo é se divertir. Se esse tipo de discussão deixa os jogadores pouco à vontade, simplesmente pule essa parte da cena. Saber com o que eles conseguem lidar numa boa é crucial para um bom jogo, por isso, conversem bastante para evitar mal-entendidos e deixe bem claro que sua intenção não é questionar a religião de ninguém... afinal de contas, isto é apenas um jogo.

Seu Réquiem começa aqui

Esta brochura gratuita proporciona a você e a quatro amigos tudo de que vocês precisarão para jogar pela primeira vez *Vampiro: o Réquiem*, o jogo narrativo gótico-contemporâneo da White Wolf/Devir Livraria. Descubra o mundo sedutor e perigoso dos mortos-vivos em “O filho de Maria”, um roteiro introdutório completo.

Todas as regras necessárias foram incluídas. Você só precisará de alguns dados de dez faces.

“O filho de Maria” é o início da crônica *Danse de la Mort*, uma publicação eletrônica da Devir Livraria/White Wolf Publishing que você encontrará no *website* www.devir.com.br/mundodastrevas.

