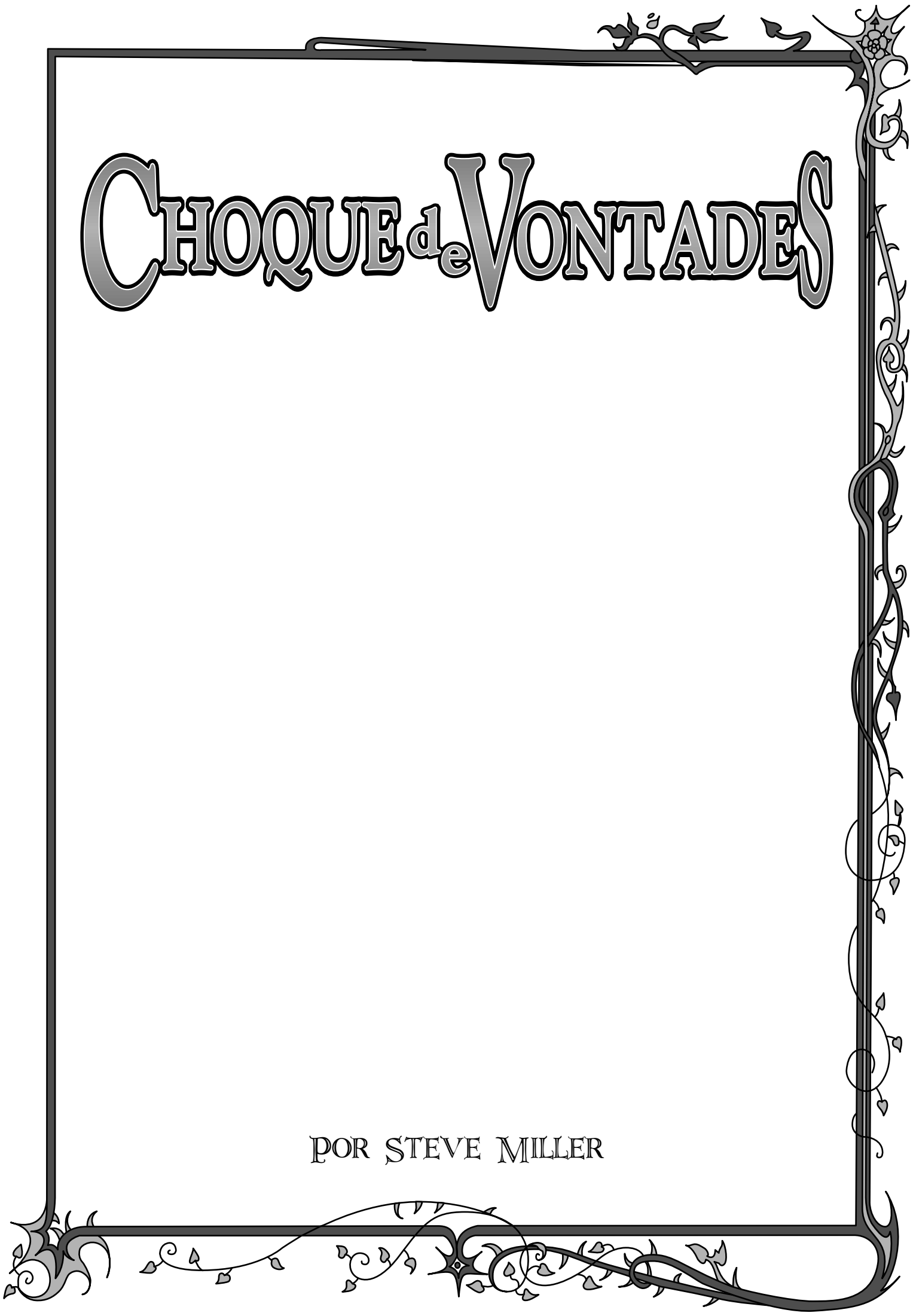


CHOQUE de VONTADES



UMA AVENTURA PARA VAMPIRO: A IDADE DAS TREVAS



CHOQUE de VONTADES

POR STEVE MILLER

Créditos da Versão Original

Autor: Steve Miller
Desenvolvimento: Justin Achilli
Editor: Ed Hall
Diretor de Arte: Lawrence Snelly
Layout e Tipagem: Robby Poore
Arte Interior: Leif Jones
Arte da Capa: Dan Brereton
Design de Capa e Contracapa: Robby Poore

Agradecimentos Especiais:

Michelle "Resistência Passiva" **Prahler**, por desejar morrer antes que ela matasse alguém.

Robby "Elvis Jovem e Magro" **Poore**, por ensinar os macetes dos acordes de guitarra para quem nunca deveria ter aprendido.

Justin "Elvis Velho e Gordo" **Achilli**, por usar o seu conhecimento dos acordes de guitarra para o mal.

Matt "Seung Mina" **Milberger**, por educar os inexperientes com modéstia na *Soul Blade*.

Ethan "Nós Poderíamos Omitir os Verbos" **Skemp**, por fazer cortes hábeis no *Wild West*.

Agradecimento Especial do Autor:

Agradecimento especial a Mike Oldfield pelo *Tubular Bells 2*, para o qual muito do **Choque de Vontades** foi escrito.



735 PARK NORTH BLVD.

SUITE 128

CLARKSTON, GA 30021

USA

© 1997 White Wolf Publishing, Inc. Todos os direitos reservados.

A reprodução sem a permissão por escrito do editor é expressamente proibida, exceto por motivos de resenha, e as planilhas em branco, que poderão ser reproduzidas somente para uso pessoal. White Wolf, Vampiro: A Máscara, Vampiro: A Idade das Trevas e Mago: A Ascensão são marcas registradas da White Wolf Publishing, Inc. Todos os direitos reservados. Aeon, Lobisomem: O Apocalipse, Aparição: O Limbo, Changeling: O Sonhar, Lobisomem: Velho Oeste e Choque de

Vontades são marcas registradas da White Wolf Publishing, Inc. Todos os direitos reservados. Todos os personagens, nomes, locais e textos são registrados pela White Wolf Publishing, Inc.

A menção ou referência a qualquer companhia ou produto nestas páginas não apresentam ofensa ao registro dos mesmos.

Este livro usa o sobrenatural como cenário, personagens e temas. Toda a mística e elementos sobrenaturais são fictícios e são utilizados somente com fins de entretenimento.

Leia com discrição e cautela.

Visite a White Wolf online:

<http://www.white-wolf.com;alt.games.whitewolfandrec.games.frp.storyteller>

IMPRESSÃO PROIBIDA.

Créditos de Tradução

Título Original: Clash of Wills

Tradutor: Ideos To Mega Therion

Revisores: Dança com Estrelas, Sabrinha Skywalker, Tarsila, Delus.

Diagramação: Ideos To Mega Therion

Agradecimentos Especiais:

A todos os amigos e parceiros do Movimento Anarquista, em especial aos revisores que contribuíram para mais este projeto ser concluído. O que seria de um homem sem os amigos que o cercam?

"A sabedoria não nos é dada. É preciso descobri-la por nós mesmos, depois de uma viagem que ninguém nos pode poupar ou fazer por nós".

— Marcel Proust

ADVERTÊNCIA

Este material foi elaborado por fãs e é destinado a fãs, sendo assim, ele deve ser removido de seu computador em até 24 horas, exceto no caso de você possuir o material original (pdf registrado ou livro físico). Sua impressão e/ou venda são expressamente proibidas. Os direitos autorais estão preservados e destacados no material. Não trabalhamos no anonimato e estamos abertos a qualquer protesto dos proprietários dos direitos caso o conteúdo os desagrade. No entanto, não nos responsabilizamos pelo mal uso do arquivo ou qualquer espécie de adulteração por parte de terceiros.

Equipe Movimento Anarquista
www.orkut.com.br/Community.aspx?cmm=12967885
Contato: movanarquista@gmail.com

CHOQUE de VONTADES

ÍNDICE

INTRODUÇÃO: COMO USAR ESTE LIVRO	4
ATO UM	9
ATO DOIS	17
ATO TRÊS	27
DRAMATIS PERSONAE: O ELENCO DE PERSONAGENS	35



Introdução: Como Usar Este Livro

Nenhum sistema moral pode apoiar-se unicamente na autoridade.

- A.T. Ayer, "Perspectiva humanista"

Este livro foi elaborado apenas para Narradores. Se você for um jogador desta crônica, ou se pretende interpretar um personagem nesta história, pare de ser, idiota! Vampiro: A Idade das Trevas é, antes de tudo, um jogo de mistério e descoberta do desconhecido. Não prive a você mesmo, o Narrador ou os demais jogadores da oportunidade de descobrir a história na medida em que ela é contada.

Existem muitas formas diferentes de usar este suplemento. Cada Narrador conhece as necessidades de seu grupo muito melhor do que qualquer autor. Os narradores devem decidir quais elementos de **Choque de Vontades** interessam mais ao seu grupo, ressaltando-os acima dos que não se encaixem com seu estilo de jogo. Você também tem que decidir se irá querer usar a história tal como está escrita, ou aproveitar as suas próprias idéias e personagens para outra aventura ou crônica. No entanto, vale ressaltar que o Narrador pode precisar fazer algumas mudanças ao dirigir o **Choque de Vontades**. Para que este suplemento funcione, os Narradores terão que fazê-lo seu. A trama destas páginas não deve se impor em nenhuma circunstância ao próprio sentido dramático do Narrador, ou a seu conhecimento do grupo. Por esta razão, aconselhamos os Narradores a lerem o livro por completo antes de começar a sua aventura. Ter um panorama geral da ação permitirá ao Narrador apresentar uma sessão mais coerente. Aplique a Regra de Ouro dos jogos de narração: use o que lhe aprouver e descarte o restante.

FORMATO

Choque de Vontades segue aproximadamente a estrutura em três atos predominante em obras de teatro, cinema e programas de televisão, em alguns romances, e certamente na maioria das trilologias. No Primeiro Ato, conhecemos todos os personagens principais da história, ainda que alguns deles manipulem seus peões nos bastidores. No Segundo Ato, a situação complica-se tanto quanto possível para os protagonistas, e no Terceiro Ato os personagens devem enfrentar diversos desafios ou sofrer a derrota frente a seus oponentes.

Ainda que os jogos de narração tenham muito em comum com outras mídias dramáticas, este gênero tem a diferença de seu caráter interativo. Narrador e jogadores criam uma história em conjunto. Cada ato é uma série de cenas que avançam até o clímax. Estas mesmas cenas, porém, estão divididas em seções que dão ao Narrador uma perspectiva do que ocorre em cada uma, facilitando a sua tarefa. Estas seções são as seguintes:

Trama: Esta seção perfila os elementos da história que se desenvolve na cena.

Cenário: Esta seção descreve os pontos-chave do local, de forma que o Narrador possa captar ambiente da cena.

Personagens: Esta seção dá a informação básica sobre os personagens e criaturas que aparecem na cena. Seus objetivos e características-chave aparecem aqui.

Drama: Esta sessão ilumina o coração da cena. Ela descreve as interações potenciais entre os personagens dos jogadores e os personagens do Narrador, provavelmente, os resultados destes encontros, ou ainda o clima da cena.

Resultado: Esta seção descreve as conseqüências da cena, baseando-se no que o autor considera os atos mais prováveis dos personagens que intervêm. Sugere encontros que o Narrador deve desenvolver como quiser, e diz o que provavelmente ocorrerá a seguir.

Ao final do **Choque de Vontades**, Narradores e jogadores poderão observar que restaram várias pontas soltas, e que certos elementos da história não se desenvolveram completamente. Isto é absolutamente intencional por parte do autor, com o objetivo de proporcionar aos Narradores material suficiente para que sua imaginação expanda a história mais além do que estas 40 páginas. Este livro pode ser usado com uma história independente, incorporado à crônica em andamento do grupo, ou ser usado como ponto de partida para uma nova.

CENÁRIO

Choque de Vontades se desenrola no fictício Condado de Galtre, cuja localização geográfica é intencionalmente indeterminada, de forma que o livro seja útil para a maioria dos Narradores. O autor ASSUME que as terras de Galtre estão na Inglaterra, em algum lugar entre Londres e Nottingham. Porém, com um pouco de trabalho por parte do Narrador, a aventura pode ser situada praticamente em qualquer outra região ou país. A história se dá em meados do ano de 1197: a Inglaterra está se recuperando de uma longa guerra pela sucessão, durante a qual a nobreza se tornou rebelde e desafiadora, tornando-se mais independente do rei do que jamais fora.

O intrincado sistema legal normando vem se desintegrando há décadas antes desta aventura, mas a Igreja conseguiu manter a neutralidade ao longo deste conflito, e assim permanece como uma das poucas instituições estáveis que restaram, com sua importância e poder aumentando.

Nos bastidores, os Cainitas manipulam pacientemente as conseqüências da ânsia de poder dos mortais. Os Ventrue apoiaram a facção que lutava para pôr o Rei Henrique II no trono, alcançando finalmente o triunfo. Mas Ricardo Coração de Leão tem se mostrado um problema, e os Ventrue começam a conspirar para por seu irmão João em seu lugar. Neste ínterim, os Toreador continuam a aportar nas Ilhas Britânicas, buscando apoderar-se do controle da Igreja da Inglaterra. Este clã aumenta a riqueza e o poder da instituição ameaçando os nobres



senhores temerosos a Deus com a condenação eterna por seus pecados, e oferecendo absolvições em troca de terras e bens mundanos destes nobres quando morrerem. Outros clãs, como os Brujah, controlam uma ou mais cidades britânicas esperando o momento de comandar uma parte do país nestes tempos tumultuosos.

No **Choque de Vontades**, as tramas dos não-mortos entram em conflito quando no leito de morte de um Lorde corrupto os Cainitas convergem para tomar o máximo que puderem do poder daquele que morrerá.

HABITANTES E LOCAIS DE GALTRE

O condado de Galtre é uma terra de bosques cruzada por dois rios que nascem de um lago, este alimentado por outro rio, no coração da área. Um baixo e aparentemente interminável muro de pedra rodeia o condado e segue paralelamente ao Caminho Real, que atravessa Galtre. O muro delimita o território sob o controle total e absoluto do conde, seus guardas e soldados.

A sede do poder do conde é o castelo de Millstone. Construídas por seus antepassados, as muralhas que rodeiam a torre fortificada central tem uns dez anos. Como muitos outros nobres nesta época de insegurança, Edmund, Conde de Galtre, é um homem mais preocupado com seu poder pessoal

do que com o bem-estar da Inglaterra ou o dos servos que trabalham em suas terras.

Galtre está salpicado de cabanas camponesas e pequenas lavouras. Estas cabanas de apenas um cômodo geralmente abrigam dois adultos e um número variável de crianças, número determinado pela fertilidade da mulher e por quantos deles sobrevivem ao primeiro ano de vida. Se os servos forem bem afortunados para ter algum tipo de criação, é normal que os animais permaneçam no interior da cabana durante a noite, tanto para manter o calor quanto para protegê-los da “boa gente” que supostamente vive nos bosques.

Quando os camponeses não estão trabalhando nos campos, o centro de suas vidas é a aldeia de Redford. O moinho, o curtume e a ferraria estão ali, assim como a pousada da Donzela da Névoa. O povoado tem mais ou menos uma dúzia de edificações, todas de pedra e, exceto a ferraria) com teto de palha. Uma pequena igreja se destaca no centro da aldeia, e um caminho rodeado por árvores vai dela até o cemitério que existe no limite de Redford.

A pousada da Donzela da Névoa está próxima do caminho que sai do povoado. Sobre a porta balança uma placa que representa uma mulher de cabelos dourados e com um vestido vermelho: brancas nuvens de nevoa a envolvem enquanto ela convida os transeuntes à entrar.

Como a maioria das placas comerciais da época, não há nenhum nome escrito: a maioria do povo não sabe ler ou escrever, e a pintura serve para identificar a pousada, mesmo para os viajantes que nunca estiveram em Redford antes. É um local pequeno, com uma cômoda sala comunal e oito cômodos no piso superior. A pousada é muito extravagante, mas a comida é boa, as camas são secas e limpas, o suficiente para os mercadores e mensageiros que usam seus serviços. Os homens geralmente reúnem-se na sala comunal para trocar notícias e papo furado sobre suas jarras de cerveja durante a noite e as primeiras horas da manhã.

Há cinco anos, o conde começou a tomar consciência de sua própria mortalidade, e a temer por sua alma. O Padre Lucien se viu escutando a primeira confissão do nobre em anos: a enorme variedade de seus pecados estremeceu Lucien até o fundo de sua alma. Ainda que o conde não tenha pactuado com demônios, não havia um só Mandamento que não tivesse desobedecido inúmeras vezes e da forma mais abominável. Mas estava claro que o Conde de Galtre estava sinceramente arrependido e desejava purificar a sua alma. Lucien entrou em contato com a diocese, que decretou que o primeiro passo do conde para a salvação seria pagar a construção de um monastério em suas terras.

Os artesãos e trabalhadores contratados pelo nobre terminaram o monastério em um ano, às custas do tesouro do condado. Ele foi dedicado em honra a São Cristóvão, com a esperança de que o patrono dos viajantes vigiasse o conde em seu caminho para a salvação eterna.

Mas quando os monges chegaram ao monastério, algo mais sinistro se uniu a eles: um membro do clã Toreador chamado Remus estabeleceu-se ali secretamente, alimentando-se discretamente dos monges e transformando muitos deles em carniçais. Remus transformou o próprio Lucien em carniçal.

O Toreador está no condado de Galtre para assegurar-se de que o conde deixe todas as suas terras para a Igreja, e através desta venerável instituição, o seu clã, que controla os arcebispos tão firmemente como os Ventrué controlam os senhores normandos em Londres. A estabilidade da Igreja durante a guerra permitiu aos Toreadores reforçar sua base de poder na Inglaterra, enquanto que as animosidades entre os nobres mortais ameaçavam a ruir as dos Ventrué. Não obstante, Remus sabe que tem que agir com cautela: se os demais clãs descobrirem as intenções do Toreador de tomar o controle de Galtre, tudo que tenha conseguido até o momento poderá se perder.

Mas usa precaução é inútil. Outros poderosos Cainitas começam a suspeitar da indevida influência de um dos seus sobre o moribundo Conde de Galtre (a definição “indevida” é melhor traduzida como “contrária aos interesses do clã”).

O Príncipe de Londres (ou algum outro Cainita de alto posto, se esta aventura for ambientada fora da Inglaterra) envia os personagens a Galtre, com a esperança de atrair seus inimigos para seu ponto de vista. Se os personagens falharem nesta missão, suas ordens são de derrotá-los, destruindo-os se for necessário.



INTRODUÇÃO



JEFF
JONES
1992



Ato Um

No que os personagens chegam ao Condado de Galtre, e se vêem envoltos nas tramas e planos dos habitantes locais e de outros que, como o bando, chegaram a Galtre com propósitos secretos.

PRIMEIRO CENÁRIO: O ENCARGO

TRAMA

Nicholas, um poderoso Ventrue que serve como tenente de Mithras, o Príncipe de Londres, convoca os personagens para algumas câmaras ocultas no coração da cidade. Ele encarrega o bando com a missão de escoltar os seus membros para o Condado de Galtre. Nicholas promete diversas recompensas aos personagens que tiverem êxito. Se em sua crônica existir uma figura de poder, não há nenhum problema se ela substituir Nicholas. Da mesma forma, você pode colocar outro Cainita no lugar de Mithras se for adaptar a aventura a outro cenário.

Obviamente, esta cena pressupõe que os personagens já se conheçam e formam um bando, e que seus ganhos e façanhas tenham atraído a atenção dos poderes fáticos da sociedade Cainita. Porém, pode ser que não seja o caso em sua crônica: se os personagens não forem, todavia, um grupo unificado, você poderá criar um episódio introdutório que os ponha em contato. Outra alternativa é desenvolver uma cena individual com cada jogador na qual os agentes do Príncipe testem os personagens, para com isso convocá-los. Simplificando, os personagens podem ter chamado a atenção do Príncipe em seus prelúdios.

Seja como for a tal aventura introdutória, ela deverá ser bem notável para que o Príncipe confie nos personagens. Ainda sim o Narrador não deveria manipular o resultado para assegurar o êxito dos personagens, tão pouco torná-lo demasiadamente fácil: os jogadores tem que ver-se frente a um desafio, para ter a impressão de que seus atos merecem a honra a qual são concedidas.

CENÁRIO

O refúgio de Nicholas é em um labirinto secreto sob a Torre de Londres. O Cainita recebe os personagens em sua sala de audiências, uma grande moradia agradavelmente iluminada por centenas de velas. A câmara mostra pinturas e estátuas que lembram (aos personagens com boa educação) as antigas culturas do Mar Adriático: homens com cabeças de touro e mulheres de torso nu com volumosas vestimentas que celebram rituais com várias serpentes. Um enorme tapete cobre por completo a parede que está atrás de Nicholas; ele mostra os momentos finais do arriscado voo de Ícaro.

A visão de terror da figura em sua queda está tão bem feita que poderia impressionar até mesmo o mais duro Cainita a ponto de este considerar qual é realmente seu lugar nos desígnios divinos.

PERSONAGENS

Nicholas é o personagem chave desta cena (supondo-se que o Narrador não o substitua por outro de sua criação). É um homem de boa aparência, que se veste de acordo com a última moda, nos tons vermelho e negro, acentuadas com elegantes jóias de ouro e prata.

É encantador, distinto e aparenta ser a encarnação da gentileza – quando quer sê-lo. Se contrariado, sua fúria é comparável a de um furacão.

O Ventrue demonstra-se cordial com os personagens. Ele espera que eles sirvam ao príncipe voluntariamente, e é bastante velho e sábio para saber que um servo forçado não é tão eficaz como outro que age voluntariamente, com um entusiasmo nascido do livre arbítrio. Mas não deixará de usar suas Disciplinas de Dominação e Presença para fazer com que os personagens se dêem conta de que quer que sirvam ao príncipe. Além disso, nunca deixa que os personagens duvidem quem é o senhor e quem é o vassalo. Mithras é o Príncipe de Londres, e é um Ventrue de posição elevada não somente no seu clã, mas sim entre os demais Cainitas da Europa. Nicholas, como um dos seus principais auxiliares, também merece ser respeitado. Ele quer que os personagens cooperem, mas não irá tolerar insultos nem desrespeitos.

Mesmo que Nicholas pareça estar recebendo os personagens a sós e desarmado, existem quatro guardacostas carnicais dispostos atrás de um tapete. Se os personagens atacarem Nicholas, os carnicais saíram de seus postos para se unirem à luta. O senescal não é nem um pouco fraco, e se os carnicais intervierem, um deles lhe entregará uma espada curta.

DRAMA

Teoricamente, esta cena é estritamente interpretativa.

O Narrador pode aumentar a tensão desde o início fazendo que os criados do príncipe não digam uma palavra sobre o porquê Nicholas quer ver os personagens. Mas o Narrador deve ter cuidado para não se exceder: é mais fácil guiar os personagens através da história se aceitarem a missão. Se ficarem assustados antes de se encontrarem com Nicholas e fugirem de Londres, as coisas se complicarão muito. Neste caso, se os personagens não aceitarem a oferta do príncipe, a história seguirá o seu curso (veja os detalhes na sessão de Resultados).

Supondo que os personagens fiquem frente a Nicholas, passarão os primeiros minutos da audiência em um silêncio incômodo. Nicholas se senta quase imóvel em seu trono, com seu penetrante olhar estudando os personagens ali reunidos. As sombras criadas pelas centenas de vacilantes chamas dançam a seu redor, fazendo com que seu semblante seja difícil de ler; mesmo que pareça estar tranqüilo, as sombras fazem com que sua expressão pareça passar se ameaçadora à triste e depois furiosa, ou qualquer outra emoção que os personagens acreditem estar vendo (o uso de Auspícios pode esclarecer a situação, se alguém estiver disposto a arriscar-se a examinar Nicholas tão abertamente quanto ele o está fazendo). Finalmente, Nicholas se inclina em seu trono e toma a palavra.

“Obrigado por virem. Outros anciões e eu temos observado vosso progresso desde torpes neófitos até ancillae que orgulham vossos senhores. Estamos impressionados por vossos talentos e habilidades. Estais aqui a pedido de Mithras, príncipe de Londres, que vos oferece a oportunidade de servi-lo em um assunto de

grande importância”.

“O Conde de Galtre está morrendo. Normalmente, isso não seria um assunto com o qual nos preocupássemos, pois é um nobre menor cujas terras passariam ao seu único filho ou à Coroa... que está sob nosso firme controle”.

“Porém, certos acontecimentos têm chegado aos ouvidos do príncipe, acontecimentos que indicam que Cainitas contrários aos interesses de Londres poderiam estar tentando manipular o conde e seus servos”.

“Existem membros do clã Toreador que desejam desafiar a autoridade Ventrue no país, e estão usando a Igreja para fazê-lo. Também se diz que o Príncipe de Nottingham deseja estender sua influência e sua base de poder. Os rumores dizem que um ou mais Cainitas caçam agora em Galtre, contra a vontade de Mithras.”

“Não devemos tolerar isso. As terras de Galtre tem que ficar sob o controle de Londres. O Príncipe Mithras é o governante mais forte do país, e quer continuar a sê-lo”.

“Portanto, lhes peço que vão... ides a Galtre e descubram qualquer subversão Cainita ali. Ireis com a autoridade do Príncipe Mithras e agireis em seu nome. Respeitai as Tradições e impeçam que nossos inimigos alcem triunfo, e sereis recompensados generosamente. Se chegar a nós alguma notícia importante, enviaremos um mensageiro a Galtre. E mais, ainda que tenhamos a esperança de que sejais capazes de resolver a questão por si mesmos, não seria uma desonra voltar a Londres em busca de ajuda, se descobrirem um inimigo demasiadamente poderoso”.

Serão postos à disposição de cada um de vós, um bom corcel acostumado a servir como montaria de Cainitas. Deverão chegar a Galtre sem problemas antes do amanhecer. Também lhes darei uma carta de apresentação de um mortal a nosso serviço. Trata-se de um velho conhecido do conde, que é um senhor de idade avançada e frágil. Esta carta vos permitirá passar por qualquer posto de guarda que possa impedir-vos de chegar até o Conde”.

A menos que os personagens digam algo, aparecerá um criado em um dos extremos da sala para escoltar os personagens. Após lhes dar a carta de apresentação, ele os escoltará através de um túnel subterrâneo até um estábulo poucas ruas depois da Torre de Londres. Os personagens mais atrevidos podem querer negociar com Nicholas a natureza de sua recompensa antes de partir para Galtre. Supondo que não o façam de forma ofensiva, Nicholas os lembrará que o mais correto é aceitar a missão do príncipe e discutir sobre as recompensas mais tarde. Se os personagens insistirem, irritarão Nicholas, mas ele aceitará apresentar qualquer petição razoável ao príncipe. Nos limites do razoável, pelo que o concerne, são estes:

- Um personagem poderá criar um carniçal.
- Um personagem poderá Abraçar um carniçal seu.
- Um personagem poderá Abraçar um ente querido que já esteja a par da existência dos Cainitas.
- O bando pode governar Galtre em nome de Londres. Se pedirem isso, Nicholas os lembrará das Tradições, e a presença de outras forças Cainitas ativas no país. Ele tentará dissuadi-los, dizendo que lhes falta

experiência para assumir este cargo, mas se insistirem, ele aceitará.

Por outro lado, Nicholas assinala que os magníficos cavalos que os personagens montarão são presentes do príncipe. E mais, se limitarem-se a aceitar a missão sem falar sobre a recompensa os fará ganhar a boa vontade do Príncipe de Londres.

Nicholas não negocia com os personagens, limitando-se a aceitar ou negar suas petições. Se algum personagem tentar pechinchar, o senescal replica: “Aqui não é a praça do mercado, nem vós sois mercadores”.

Se os personagens insistirem, Nicholas os mandará sumir de sua frente, com os olhos brilhando de raiva. Ele lhes dará a última oportunidade de aceitar a missão em troca dos cavalos, o que considera como uma recompensa adequada.

Os personagens que pedirem para falar diretamente com Mithras receberão a palavra de honra de Nicholas de que agirão com toda a autoridade do príncipe. Se insistirem, o senescal lhes dirá que o príncipe está impressionado com os personagens, mas não tem tempo para receber alguns ancillae.

Qualquer insinuação no sentido de que Nicholas possa estar enviando o bando para uma armadilha ou agindo pelas costas do príncipe será recebida com uma gargalhada, seguida de uma observação de que o personagem irá longe na sociedade Cainita... à princípio.

Nicholas dará sua palavra de honra de que age em nome do príncipe, enfurecendo-se se alguém continuar a por em dúvida sobre a sua autoridade ou sua honestidade (os personagens que tiverem passado algum tempo em Londres saberão que Nicholas é o mais firme e leal tenente e partidário de Mithras).

Após isso, se despede dos personagens ou, no pior das hipóteses, ele lhes dará uma surra. Seus carniçais o ajudarão, se necessário.

OOPS...

No caso de que haja um combate físico entre Nicholas e os personagens, a história poderá seguir mais adiante, ainda que com algumas modificações menores. Se o Narrador equilibrar o combate de forma que os personagens tenham alguma possibilidade de escapar, estes podem descobrir depois que só um Cainita muito poderoso se atreveria a acolher os fugitivos: Robin Leeland, Príncipe de Nottingham. Em troca de sua proteção, Leeland que também está interessado em Galtre enviará os personagens para impedir qualquer tentativa Ventrue de manipular os acontecimentos do condado. Neste caso, o Narrador terá que fazer algumas mudanças em lady Karin, que aparecerá mais tarde. Tal como está escrito, Karin é uma Brujah que tenta ganhar Galtre para seu clã. Se os personagens ficarem a serviço de Nottingham, o Narrador pode transformar Karin e seus seguidores em Ventrue, ou enviar os personagens para apoiar seus esforços ali. Wilfred, um carniçal Ventrue que também aparece mais tarde, passará a ser um carniçal Brujah designado a ajudar lady Karin e ao bando.



CHOQUE DE VONTADES

RESULTADO

O mais provável é que os personagens empreendam a viagem até Galtre. Se desejar, a partida pode ser atrasada um ou dois dias, mas não mais do que isso, ou serão convocados novamente por Nicholas, que lhes pedirá explicações.

Negar-se a servir ao príncipe de Londres não prejudicará de forma alguma a posição dos personagens, mesmo que tenham deixado passar uma ocasião para melhorá-la. A história mudará drasticamente neste caso.

CENA DOIS: A CHEGADA

TRAMA

Após viajar durante a maior parte da noite, os personagens chegam a Galtre. Um baixo e ininterrupto muro assinala os limites do condado. O grupo seguirá um desvio do Caminho Real, até encontrar-se cavalcando através de bosques cada vez mais espessos.

A primeira estrutura que o bando encontra é uma pequena cabana de camponeses. Mesmo faltando menos de uma hora para amanhecer, existe alguma atividade em torno da mesma. Seis cavaleiros marcham entre fortes gargalhadas, seguindo o caminho até o interior do condado. Uma jovem, Jill Leftherder, está em pé na porta, chorando em silêncio.

Se os personagens se detiverem para perguntar a Jill o que lhe ocorreu, ela tentará primeiro esconder as suas lágrimas. Não obstante, qualquer demonstração de amabilidade por parte de algum personagem a levará a revelar que o guarda DuBois tentou forçá-la a fazer sexo com ele e seus homens. Jill diz aos Cainitas que estão à uma hora de cavalo da aldeia de Redford, mas lhes oferece abrigo em sua casa por terem mostrado simpatia por seu lamento.

CENÁRIO

O Condado de Galtre é pouco povoado e tem espessos bosques em seus limites. A luz da lua brilha através das altas copas das árvores, projetando luzes e sombras sobre o caminho que se estende frente aos personagens.

A cabana de Jill é uma simples moradia de pedra e palha, com somente uma porta e sem janelas. Por trás há um anexo que antes continha porcos. Apetrechos de lavoura em mal estado cobrem a parede, e o teto de palha precisa de um reparo urgente; o interior da cabana é somente uma habitação com chão de terra batida.

PERSONAGENS

O personagem central desta cena é Jill Leftherder.

Ela tem 19 anos, cabelos castanhos e olhos verdes. É charmosa de corpo e espírito. Uma cristã devota, se esforça desesperadamente para manter sua virtude, mas os avanços do guarda DuBois estão se fazendo mais e mais agressivos, e ele tem insinuado que machucará seus irmãos pequenos se ela não ceder a ele.

Os três irmãos de Jill (Peter, Paul e Simon) são três crianças pequenas e caladas, tendo entre 5 e 7 anos. Eles aprenderam que estranhos podem ser perigosos, e que devem permanecer escondidos quando houver pessoas armadas por perto.

DRAMA

Enquanto os personagens percorrem o caminho até Galtre, o Narrador deverá tentar usar as mutantes sombras do bosque, de forma que os jogadores pensem que existe algo espreitando entre as árvores. Mesmo que não haja nenhum encontro específico planejado, se o grupo for aficionado por combates, o Narrador pode colocar dois jovens lobisomens contra os vampiros. Talvez estes lupinos tenham seus próprios planos para Galtre... (informações sobre as características de um Garou jovem estão na página 243 de **Vampiro: A Idade das Trevas**).

Na noite de sua chegada a Galtre, os personagens ouvem alguns homens rindo um pouco mais adiante no caminho. O bando pode ver uma pequena cabana, e cinco homens a cavalo em frente a ela, seus lampiões sobre largos barris. Eles gargalham enquanto um deles, um homem calvo (cujo físico começa a mostrar sua idade mediana) despe com gestos exagerados uma mulher de cabelos escuros que está na porta da cabana, envolta em uma coberta que segura a força. O homem diz: “Considere minha oferta, Jill. Verás que podemos fazer-te ouvir o canto dos anjos”.

Os demais cavaleiros riem grosseiramente, e o grupo espora os cavalos, saindo a galope. A jovem se apóia no batente da porta e se deixa cair aos poucos ao chão, recostando a cabeça sobre os joelhos.

Os cavaleiros são o guarda DuBois e seus homens. Se os vampiros os chamarem, eles serão ignorados.

Os personagens podem abordar Jill para descobrir o significado do que viram: ela permanecerá imóvel, com a cabeça abaixada, até que se detenham frente a sua cabana e lhes dirijam a palavra (se simplesmente limitarem-se a passar a cavalo não terão nenhuma reação).

“Perdoa-me”, ela diz, ruborizando-se profundamente enquanto coloca a coberta em volta do corpo. “Estava perdida em meus pensamentos e não os ouvi chegar. Posso ajudar de alguma forma a vossas senhorias?”

AMOR EM FLOR

Existem várias possibilidades de que um Toreador se apaixone pela beleza de Jill. O Narrador pode abrir essa possibilidade ao personagem que esteja interpretando um destes vampiros, ou qualquer um que tenha definido o seu personagem como um romântico ou um amante da beleza. Ainda que isso possa ser reduzido a rolagens de dados (o Toreador deve testar Força de Vontade, apaixonando-se por Jill se falhar) é melhor para a história e aos personagens que o Narrador deixe o terreno preparado para potenciais interpretações, de maneira que os jogadores possam (ou não) seguir por este caminho.



ATO UM

Se os personagens lhe perguntarem sem rodeios o que lhe ocorreu, sua resposta será “Nada que deva importar a pessoas de vossa posição, meu senhor. Nada mais que alguns problemas de uma camponesa”.

Mas se alguém iniciar a conversa com um comentário que demonstre simpatia, Jill não demorará em abrir-se com o personagem. Ela está há meses sofrendo em silêncio uma grande pressão, e não há nada que precise mais do que um ouvido atento e compreensivo.

“Meus pais morreram de febre nesta primavera”, diz. “Foi horrível. Um dia estavam bem, e no seguinte começaram a ficar mais pálidos e fracos a cada noite que passava, até que morreram. Rezei ao bom Senhor para que a enfermidade levasse a mim no lugar deles, mas minhas orações não bastaram. Suas mortes devem ser parte de Seus desígnios”.

“E assim me vi só para criar meus três irmãos. Temos feito todo o possível para trabalhar em nossa parcela de terra para poder nos alimentar e pagar ao conde. Todo o tempo, o guarda DuBois fica me fazendo suas luxuriosas e sujas propostas, chegando não somente a me ameaçar, mas também a meus irmãos. Querem que eu me entregue a ele, e talvez a seus homens também. Mas nenhum deles quer se casar comigo: só desejam tirar de mim uma das poucas coisas que me dão alegria neste mundo, a minha virtude. E se não a entregar, irão me privar das outras três coisas que valem a pena para mim: meus irmãos”.

Jill começa a chorar novamente, com lágrimas que correm por sua face até cair ao chão. “Rezo a Deus todas as noites pedindo-lhe que me liberte, mas estou começando a perder a esperança, e DuBois a perder a paciência. Não tenho nenhum recurso, e nem a quem recorrer”.

DuBois é o tenente do conde. Jill sabe que a Igreja não lhe dará nenhuma ajuda, pois o conde construiu há pouco tempo o monastério de São Cristóvão em um terreno nos limites do condado. Não obstante, ao perceber a simpatia dos personagens por seus problemas, lhe ocorre uma idéia: “Poderiam falar com o conde a meu favor? Talvez podeis convencê-lo que os deixe levar meus irmãos e a mim a suas próprias propriedades. Por favor, meus senhores, preciso de ajuda”.

Os personagens podem se surpreender frente à suposição de Jill de que pertençam a nobreza. A sua suposição se origina em seus cavalos, pois ela nunca viu um camponês com cavalos como os dos personagens (se os personagens não se aproximarem da sua casa, ela assume que são nobres se realmente estiverem vestidos adequadamente).

Se alguém lhe perguntar sobre a “febre” que levou seus pais, Jill diz que ela já levou a morte durante o ano mais ou menos uma dezena de camponeses. Nenhum dos enfermos reagiu aos remédios habituais. Ao ouvir a descrição dos sintomas, os jogadores podem fazer um teste de Percepção + Ocultismo (dificuldade 3) para perceberem que Jill está descrevendo os resultados de sucessivos Beijos de um Cainita em uma mesma vítima.

Em sua conversa com Jill, os personagens também podem ter uma idéia básica de onde estão os locais mais importantes do condado, sobretudo se orientarem a

conversa para essa direção. O que é mais importante, é que descubrem que estão a uma hora de estrada para Redford... e que terão apenas esse tempo para chegarem lá antes que amanheça.

Esta situação pode provocar ansiedade nos personagens. Mas Jill ficará encantada em alojar todos os que lhe prometerem ajudar contra DuBois e seus homens em sua cabana, contanto que entendam que não lhes pode oferecer comida melhor do que pão seco e batatas.

RESULTADO

Esta cena prepara o terreno para possíveis mudanças na história. No mínimo, os personagens sabem que devem se apressar para encontrar refúgio na aldeia antes do nascer do sol.

Se os personagens decidirem ficar na cabana de Jill durante o dia, não serão incomodados. Jill dispõe de uma espessa cortina com alguns trapos e algumas cobertas, assegurando assim a intimidade dos personagens. Seus irmãos, que compartilham os mesmos modos de Jill, permanecem toda a cena dormindo.

Alguns dos personagens poderiam se alimentar de Jill e seus irmãos: quem o fizer estará se comportando como DuBois. Os personagens que sigam o Caminho do Céu ou o da Humanidade arriscam-se a perder a Via. O Narrador também deve levar em consideração a Fé Verdadeira de Jill (2 pontos), a qual os prudentes Cainitas detectarão se usar seu poder de Visão da Alma sobre ela. Sua Fé faz Jill imune a qualquer tentativa de Dominação. Se alguém se alimentar dela, ela se lembrará do ocorrido, indo a aldeia no dia seguinte, semi-enlouquecida e balbuciando sobre um demônio que a atacou durante a noite. O ferreiro local e o padre Lucien se dão conta que a jovem sofreu um ataque de um vampiro. As futuras aparições de Jill na história ficam condicionadas por este fato.

Em todo o caso, a história no Segundo Ato (mesmo que os personagens sejam tão brutais para se alimentarem de Jill, até toparem com Samuel, o ferreiro, na Cena Três). Jill pode reaparecer nos Atos seguintes e os personagens terão seu primeiro encontro com DuBois na Cena Quatro do Primeiro Ato. As futuras cenas estarão condicionadas pela relação dos personagens com Jill.

CENA TRÊS: O FERREIRO (OPCIONAL)

TRAMA

Haverá um outro encontro em Redford se algum dos personagens falhar miseravelmente ao tentar se alimentar na aldeia; se Jill chegar delirando sobre um luxurioso demônio sedento de sangue que arrebatou sua virtude durante a noite; se algum acontecimento relacionado com os personagens chamar a atenção do ferreiro Samuel, ou simplesmente se o Narrador quiser complicar um pouco as coisas para o grupo.

Pode ser que Samuel presencie a alimentação ou

alguma outra atividade suspeita, alertando Lucien sobre a natureza vampírica dos personagens, ou talvez Jill chame a sua atenção antes que os homens de DuBois a levem para o castelo de Millstone. Em todo caso, Lucien informa a Remus, seu senhor Toreador, de que existem outros Cainitas em Galtre, enquanto Samuel espreita o personagem que atacou Jill.

CENÁRIO

A localização da cena pode variar muito, mas o ataque do ferreiro terá lugar em Redford ou seus arredores.

PERSONAGENS

Samuel é um homem grande e musculoso, que sempre parece cansado e irritado, como se não dormisse o suficiente. Há alguns meses, viu um vampiro se alimentando de seu filho. Com a ajuda de Lucien, destruiu a criatura quando ela tentava sumir na noite. Desgracadamente seu filho morreu.

Desde então, Samuel tem estado atento sobre qualquer aparição destas repulsivas criaturas da noite, apesar da vigilância do sacerdote local, o padre Lucien. Samuel tem aprendido muito sobre os mortos que caminham, e poderia ser uma ameaça para um Cainita desprevenido.

Os demais habitantes do condado de Galtre consideram Samuel um homem bom e tranqüilo, ainda que todos reconheçam que há uma veia de amargura desde a morte de seu filho.

DRAMA

Samuel tentará apanhar somente o atacante de Jill.

Se este estiver em um quarto da pousada, o ferreiro atacará durante o dia. Trata-se de um encontro que pode ocorrer a qualquer hora e lugar.

RESULTADO

No caso do ferreiro cravar a sua estaca em qualquer personagem, o Narrador pode decidir que Samuel sabe como destruir permanentemente um vampiro. A perda de um jogador pode ter muito impacto no grupo, dentro e fora do jogo, logo, o Narrador deverá pensar bem antes de permitir que um personagem seja destruído.

Em todo caso, o Narrador deverá dar a outro membro do bando a oportunidade de salvar o seu companheiro. A perda de um personagem pode resultar dramaticamente apropriada se seus companheiros falharem em sua tentativa de salvá-lo.

Uma vez que Samuel acredite que destruiu um personagem, ele dirigirá a sua atenção ao resto do bando: não sabendo se são vampiros ou não, os espreitará das sombras.

Se um personagem matar o ferreiro e não conseguir ocultar o cadáver, o condado ficará abalado; caçar será impossível, salvo no castelo... o que implica seus próprios perigos. Se o ferreiro simplesmente desaparecer, uma busca será organizada, e a dificuldade dos testes de caçada aumentará em 1, visto que Mary, a esposa de Samuel, insistirá que algo ruim aconteceu a seu marido.





LEIF
JONES
1997



to Dois

No que os personagens chegam ao castelo do conde de Galtre, falam com um moribundo, e topam com um inimigo que se passa por amigo, e se vêem atacados tanto suas pessoas quanto suas lealdades.

O CASTELO DE MILLSTONE

O castelo de Millstone é uma torre de pedra de três andares, rodeada por uma muralha. Há uma chaminé em cada ponto cardeal do telhado. O baluarte é um edifício com frestas no lugar de janelas. Ainda que o vidro esteja fazendo-se cada vez mais comum, o conde não o usa em sua mansão ancestral. Existe uma estrutura de madeira próxima ao muro exterior: é o estábulo dos cavalos de DuBois e seus ajudantes, que também abriga o velho corcel de guerra do conde. Sempre há um jovem cavaleiro disponível.

Os guardas não fazem a ronda pela muralha, mas a porta está sempre fechada à noite: se golpeada com força e chamados aos gritos, alguém aparecerá para abri-la.

Piso Térreo: este nível abriga os criados e contem as instalações da cozinha do castelo. Uma estreita porta de madeira leva a um pequeno vestíbulo que permite passar ao primeiro andar ou descer ao calabouço e a cripta. Uma porta na parede deste corredor conduz a sala comunal onde os criados comem, e outra no lado oposto leva à sala de jantar reservada aos nobres visitantes e residentes do castelo. Também há uma cozinha lá e atrás dela um pequeno quarto em que dormem os criados (três adultos e duas crianças que se ocupam das tarefas domésticas e servis).

Primeiro Andar: Este nível contem os quartos de DuBois e seus homens. DuBois dorme no quarto nordeste, enquanto que seus homens o fazem em pares nos quartos restantes. Cada um deles guarda suas armas em seus quartos. Se Jill for levada ao castelo, eles a prenderão em algum destes quartos. O quarto noroeste serve como dormitório dos quatro monges que, sob as ordens de Lucien, cuidam da alma do conde. Cada cômodo tem um lugar, e os pisos estão conectados por uma escada em caracol.

Segundo Andar: Neste piso estão os cômodos do conde de Galtre, assim como os cômodos para os visitantes nobres. Nestes casos, o padre Lucien se aloja em um dos quartos para recebê-los, enquanto que o Lorde Alfred e a lady Karin compartilham outro cômodo. O terceiro cômodo está livre, e pode ser oferecido ao Cainita (ou Cainitas, se tentarem se passar por casados ou outro tipo de “envolvimento”) que afirme ser o de maior classe do grupo. Estes cômodos estão luxuosamente mobiliados, mas são tão pouco acolhedores quanto o resto do castelo. Existe uma lareira em cada um.

Telhado: Um alçapão se abre neste abrupto telhado de ardósia. Uma estreita borda percorre os quatro lados da torre. Existe uma chaminé em cada canto. Estas chaminés estão muito quentes, pois o fogo fica acesso quase 24 horas por dia para manter o conde aquecido.

Além disso, existe um calabouço e uma cripta familiar sob o castelo. Atualmente não há nenhum prisioneiro no calabouço. E a cripta familiar contem somente três cadáveres; os pais e a esposa do conde. Existem outras sete tumbas abertas.

CENA UM: CHEGANDO AO CASTELO MILLSTONE

TRAMA

Os personagens chegam ao castelo de Millstone, onde conhecem o antipático DuBois, braço direito do conde, e também Wilfred, um carniçal enviado pelo príncipe de Londres. Por último, tem o primeiro vislumbre de lady Karin, a enviada Brujah à Galtre.

CENÁRIO

Esta cena se desenvolve no pequeno pátio do castelo Millstone.

O castelo é um edifício feio e pequeno, que se lança sobre a colina como um toco de árvore. O pátio é de terra batida, mas se transforma em lodaçal quando chove muito. Por ora é um solo bem sólido.

PERSONAGENS

Os personagens principais desta cena são DuBois e seus homens. Os guardas empregaram Wilfred, um homem o qual acreditam ser um mercenário errante: eles o conheceram neste mesmo dia em Redford e veio em boa hora para DuBois.

O chefe dos guardas domina a cena. É um homem de grande porte e idade mediana. Seu rosto mostra cicatrizes de muitas batalhas, e seu musculoso físico está

começando a definhar, demonstrando uma barriga que começa a apertar seu corselete de couro. Está começando a ficar calvo, e seus cabelos escuros já mostram mechas grisalhas.

Seus olhos têm um brilho de violência contida a duras penas, e seu sorriso pode assustar muitas pessoas. DuBois tem sido braço-direito do conde durante os últimos 12 anos. Com a atual perda de saúde de seu senhor, seu lado sinistro tem se feito mais visível. Ele e seus homens já foram brutais, mas justos; agora são só brutais. Ultimamente eles se acostumaram a obrigar as jovens do lugar a se deitar com eles. Esta vilania é acompanhada de grande violência, e pelo menos uma das mulheres não sobreviveu aos seus atos. Os pais e maridos que se atreveram a queixar-se acabaram mutilados, ou muito pior. DuBois é o mais cruel e selvagem dos guardas.

Enquanto os vampiros falam com DuBois, outro importante personagem os observa discretamente: trata-se de Wilfred, um homem de baixa estatura e rebeldes cabelos loiro-avermelhados. Mesmo não sendo um homem atraente, supre esta carência com o encanto e o talento de sua personalidade. Prefere recorrer ao cérebro antes da violência, mesmo sendo um hábil lutador.

Wilfred é um agente do Príncipe de Londres: Mithras o enviou para ajudar os personagens, e para avisar-lhes que está certo de que existem outros Cainitas em Galtre. Ele usa sua Disciplina de Auspícios para confirmar que os personagens são vampiros, e se apresenta como

CHOQUE DE VONTADES

agente do príncipe no fim da cena.

DRAMA

As portas fechadas do castelo recebem os personagens. Mas os Cainitas podem ouvir algumas risadas por trás das portas. Os personagens com Prontidão 4 ou superior reconhecem as risadas como sendo as dos homens que viram chegar a Galtre.

Se os chamarem a porta ou fizerem algum ruído forte, um dos guardas abrirá a mesma e lhes dirá com um grunhido que se identifiquem. Ele lhes permitirá passar, seja qual for a explicação que dêem, no entanto se houver resistência, o homem dirá “Terão que falar com DuBois”.

O guarda conduz os personagens para o pátio do descuidado castelo. Sob a luz de uma pequena fogueira e várias tochas pode-se ver várias figuras reunidas frente a gasta porta de madeira que conduz ao interior da torre. Existem quatro homens sentados em barris e tamboretas ao redor do fogo, enquanto que o quinto se senta um pouco mais distante. Duas jovens parcialmente nuas caminham de um homem a outro. Cada guarda corta um pedaço de suas roupas com suas adagas, ou passa a mão sobre a pele descoberta da mulher e lança uma gargalhada. Uma das mulheres parece assustada, enquanto que a outra tem uma expressão vazia. Ambas têm pequenos cortes nos braços, pernas e peito, e estão cobertas de sangue.

O homem que trouxe os personagens se senta pesadamente em um barril e diz: “DuBois, temos aqui alguns visitantes tardios”.

Um dos homens se levanta lentamente. É DuBois, que olha os personagens com olhos tortos, fazendo trejeitos. Oferece a sua adaga a Wilfred e diz: “Quer a minha vez, Wilfred?”.

O mesmo sacode a cabeça e bebe um grande gole de sua garrafa. “Não, obrigado. Ceda-a a Lent”.

DuBois ri, e o homem sentado à sua direita puxa uma das mulheres para si. “Vejam o que podemos fazer com o resto da saia, meu bem”, diz.

Enquanto isso, DuBois se aproxima dos personagens, com os trejeitos convertidos em um grunhido, “Quem sois, e como se atreveis a perturbar nossa diversão?”.

O álcool impregna o ar.

Se os personagens mostrarem a DuBois a carta do Príncipe de Londres (o gado o conhece como um poderoso nobre), o guarda explica que o conde está falando com seu filho neste momento. Porém, ele diz, o jovem senhor cederá frente a tão importantes visitantes, pois o tempo do conde neste mundo está acabando. Ele ordena a um de seus homens que escolte os personagens escada acima, mas Wilfred (o homem ruivo sentado a parte) fica de pé em um salto, se oferecendo rapidamente para a função.

Dirigindo-se aos personagens, ele lhes diz em voz baixa: “Pouco depois de vossa partida, chegaram informações ao príncipe de que existem outros Cainitas em Galtre. Podem causar problemas, e eu fui enviado para ajudá-los com eles.”.

Wilfred abre a porta, revelando um salão iluminado por tochas: as escadas ascendem abruptamente à esquerda.

Ele faz um gesto nesta direção e segue os personagens ao interior. O carníçal se apresenta e diz que Nicholas o enviou com instruções de ajudá-los no que puder. Se os personagens se mostrarem desconfiados, ele lhes mostra um anel com o selo de uso pessoal de Mithras.

Wilfred explica como fez para se passar por um rufião brutal, como a escória que está no pátio, para conseguir sua ajuda e poder explorar o condado em busca de possíveis refúgios Cainitas. Pretende prosseguir a busca no dia seguinte, confiem os personagens nele ou não.

Quando o grupo chegar na porta do aposento do conde, peça um teste de Percepção + Prontidão, dificuldade 4. Se alguém passar, verá uma bela mulher que os observa do aposento oposto. Se os personagens olharem em sua direção, ela desviará o olhar e fechará a porta rapidamente. Se perguntarem a Wilfred, ele dirá que ela deve ser a esposa do Lorde Alfred, o filho do conde.

RESULTADO

Ao final desta cena, o grupo deveria ter uma idéia do quão repulsivos DuBois e seus homens são. Os personagens que sentirem a menor inclinação por ajudar Jill contra DuBois, se sentirão como se fazê-lo fosse uma boa ação.

Se algum personagem se ofender com a exibição do pátio, provavelmente repreenderá DuBois e seus homens. Permita que o jogador interprete a bronca. Se for uma repreensão efetiva, DuBois se desculpa profundamente e adota uma postura muito mais submissa. Ele ordena que as mulheres saiam da fortaleza, mas somente disporá um homem para que as escolte às suas casas se os personagens insistirem nisso.

CENA DOIS: O CONDE

TRAMA

Nesta cena, os personagens conhecem o conde de Galtre, seu filho e o padre Lucien. Os Cainitas atentos e com Visão da Alma podem reconhecer o Lorde Alfred como um Cainita.

CENÁRIO

Esta cena se desenvolve no minúsculo e desagradável castelo de Millstone. Os corredores são estreitos, muitos cômodos pequenos e de teto baixo, e a maioria das janelas não são mais do que vãos de defesa. Há uma constante corrente de ar que percorre toda a habitação, fazendo com que os tapetes das paredes se movam suavemente.

O Narrador deve fazer com que os personagens sintam uma crescente claustrofobia quanto mais tempo passem no castelo. Eles deverão encontrar um criado, um monge ou algum outro súdito do conde onde quer que vão. Não podem ter privacidade, o único quarto para hóspedes livre somente irá acolher comodamente dois personagens.

ATO DOIS



O grupo terá que dividir suas forças ao amanhecer, hospedando-se na pousada de Redford ou escondendo-se no calabouço ou na cripta em busca de refúgio durante o dia.

PERSONAGENS

Nesta cena estão o conde de Galtre, o padre Lucien e Alfred, o filho do conde. Fora estes três personagens principais, o castelo está povoado com todos os tipos de criados. Os personagens sempre se encontrarão com um deles, inclusive em plena noite; o castelo de Millstone, como seu moribundo senhor, não dorme completamente.

O conde de Galtre é um homem cruel, com uma vida cheia de maldades e violência. Outrora fisicamente poderoso, agora está consumido pela velhice e enfermidade. O cheiro da morte é denso no local. A pele do conde está tão branca quanto os lençóis de seu leito, e algumas mechas de cabelo branco ainda se prendem a sua ossuda cabeça.

Mesmo que o conde concorde em ver os personagens, virtualmente nada do que digam será de verdadeiro interesse para ele. Ele sabe que está morrendo, e está convencido de que sua alma irá para o inferno. A menos que os personagens lhe ofereçam algo para impedir-lhe ou devolver-lhe sua “luxuriosa juventude”, prontamente irá se cansar deles.

O conde está sendo atendido pelo padre Lucien, um homem pequeno de características agradáveis, bem alimentado e com aspecto saudável, nem muito magro nem acima do seu peso ideal. Raramente sorri, e as verrugas de seu rosto e as mechas grisalhas de seu cabelo mostram um

homem que envelheceu antes do tempo.

Lucien recebeu há pouco a inviável tarefa de encontrar alguma forma de que um homem tão malvado como o conde de Galtre receba a absolvição.

Seus esforços o levaram a impulsionar a construção do Monastério de São Cristóvão.

Ao fazê-lo, pôs o conde sob a mira do clã Toreador e Remus, um ancião que veio a Galtre com a intenção de tomar o condado.

Nesta cena, Lucien se comporta como um sensível e devoto sacerdote da aldeia. Mas ele ou um dos seus monges estarão a todo momento próximos dos personagens, escutando suas conversas. Se em determinado momento perceberem que se tratam de Cainitas, eles avisarão a Remus. Lucien não está muito preocupado com a presença dos personagens neste momento: ele sabe que ele e seu senhor já ganharam.

O conde aceitou deixar as suas terras para a Igreja, e os escrivões já terminaram o documento. Só falta a assinatura do conde.

O terceiro personagem importante da cena é Lorde Alfred, um homem de postura sinistra e sorriso fácil.

O jovem nobre trata os personagens com afabilidade. Parece genuinamente entristecido pela eminente morte de seu pai. Se os personagens conversarem com ele, em algum momento expressa seu alívio porque ele e sua esposa poderem acompanhar seu bem amado pai em seus últimos dias.

A verdade é que Lorde Alfred odeia o seu pai desde a infância: está em Galtre para se assegurar de que irá herdar as terras.

CHOQUE DE VONTADES

DRAMA

Uma chamada na porta do aposento do conde recebe um enfadonho “adiante” como resposta. O cômodo é um opulento dormitório. Magníficas peles cobrem o chão, e um grande fogo arde na lareira, projetando inquietas sombras sobre os móveis e pessoas. Um escudo sem brasão pende sobre a chaminé, com duas espadas largas cruzadas sobre ele. Um excepcional tapete mostrando cavaleiros normandos em combate com seus inimigos saxões cobre toda a parede oriental.

Existe uma escrivaninha e uma cadeira próximas a uma janelinha, e um alto armário envernizado em um canto, mas o móvel dominante é uma grande cama com dossel. O conde descansa em seu leito, pálido e sem forças. Outros três homens (um jovem monge com olheiras, Lucien e Lorde Alfred) permanecem próximos à cama. Lucien e o monge usam hábitos pardos, próprios de sua condição, enquanto que as roupas de Alfred asinalam-no claramente como um membro da nobreza.

“Quem és?”, diz o ancião na cama. “És o Diabo, que vens por mim?”

“Não, pai”, diz o nobre, voltando a sua atenção ao moribundo. “Parece que tens visitantes de última hora. E não são diabos.”

Uma vez apresentados os personagens, o conde se mostrará muito interessado: lembra-se de seu “velho amigo” de Londres, e quer saber como vão as coisas por lá. Enquanto falam com o conde, o som de risadas dos homens de DuBois chega através das minúsculas janelas, mesclados com os chorosos gritos de uma mulher (isso se os personagens não estragaram sua “diversão” na cena anterior).

O Brujah Lorde Alfred se apresenta a algum personagem que não esteja falando com o seu pai, dizendo-lhe que espera que o faça o favor de transmitir seus melhores desejos a seu senhor. Afirma que gostaria de continuar a relação entre as duas famílias. E está seguro de que seu pai vai lhe deixar as terras.

Lucien e o monge não abordam os personagens, mas se mantêm ali até que alguém se dirija a eles. Ambos mostram uma atitude humilde, dando respostas curtas e francas a qualquer pergunta que lhes façam. Lucien tranquilamente deixa claro para os personagens que ele acredita que as terras de Galtre serão deixadas para Igreja, se essa questão for levantada.

Se os personagens insinuarem a qualquer momento que desejam falar com o conde à sós, Alfred e Lucien deixarão o quarto imediatamente. Na saída, o jovem lorde diz que entende que muitos dos amigos poderosos de seu pai desejem ouvir os conselhos do conde sobre assuntos delicados, uma última vez. Alfred assegura a seu pai que estarão fora imediatamente. Lucien vai para o quarto contíguo, dizendo que vai rezar pela alma do conde, mas na realidade irá escutar a conversa através de um buraco escondido atrás do tapete. Alfred permanece no corredor e escuta por trás da porta, a menos que algum personagem se reúna ali com ele para começar uma conversação.

Muito pouco do que os personagens digam despertará o interesse do conde. Sua excitação por notícias

do seu amigo de Londres desaparece rapidamente, e é obvio que teme a morte mais do que qualquer coisa. Diz abertamente aos personagens que pretende doar todas as suas propriedades para a Igreja para que sua alma não queime no inferno. Não teme tanto a morte quanto o que poderá se seguir se não tomar medidas para reparar todas as suas maldades em vida.

RESULTADO

Se os personagens conversarem com o conde, pode ser que ocorra a algum deles Abraçar o conde para que não morra. É o seu maior recurso para barganhar. Se eles lhe prometerem a vida eterna, revelando algumas de suas faculdades vampíricas, o conde ficará disposto a jurar lealdade aos Cainitas, ou ao poderoso mestre a quem sirvam. Mas devem ser cautelosos com esta oferta: é provável que implique algumas ramificações, independentemente do conde aceitar ou não, e dos passos posteriores dos personagens.

O grupo terá que mentir para o conde para que este aceite o Abraço. Mesmo que deseje a vida eterna, não irá querê-la se não vier acompanhada da eterna juventude, e não aceitará a oferta dos personagens a menos que a prometam, nem firmará um decreto que lhes dê o controle de Galtre. Prefere arriscar com o Céu e o Inferno (e confia na palavra de Lucien de que deixar suas terras para Igreja salvará a sua alma) que viver para sempre como um homem velho e frágil.

O Narrador deve atentar a qualquer ato dos personagens em relação ao conde e seu Abraço. É possível que esse curso de ação entre em conflito com os Caminhos de alguns membros do grupo. Mesmo que Abraçar o conde seja a solução mais simples, isso também gera um problema moral aos Cainitas.

Os personagens podem decidir que o melhor é voltar a Londres e pedir permissão. Se o fizerem, serão autorizados a Abraçar o conde, mas as coisas terão mudado em Galtre durante essas duas noites: o Toreador Remus terá tomado o castelo e as terras.

Qualquer oferta por parte dos personagens de Abraçar o conde será ouvida por Alfred, Lucien ou ambos. Se quem ouvir for Lucien, ele não fará nada para impedi-los, mas enviará uma mensagem a Remus. Lucien tem um conhecimento imperfeito do Abraço, tido pelas superstições e a sabedoria popular: acredita que a vítima deva servir como alimento do vampiro por três noites seguidas, então não considera que haja alguma urgência. Mas Remus sabe que há. Enquanto se intera de que existem outros Cainitas em Galtre, irá por em andamento um plano para acabar com eles: a emboscada opcional da Cena Quatro.

Se Alfred ouvir a oferta dos personagens de Abraçar o conde, ele se assusta e pede ajuda a Karin. Ele tem considerado em segredo a mesma ação: mesmo que não sinta afeto pelo pai, ele não quer que o condado caia nas mãos da Igreja. Não se importa em mentir para o velho, e lhe dirá qualquer coisa que queira ouvir contanto que firme um documento no qual lhe ceda o controle do condado de Galtre. Mas Alfred não sabe muito bem como funciona o

ATO DOIS



Abraço e o Voto de Sangue, e se baseia em suposições que tem feito sobre as relações entre Karin e sua donzela Cainita, Lucille. E se apresentar a oportunidade (durante o encontro de Karin com os personagens na Cena Três, ou quando estes deixarem o castelo ou enquanto Lucien envia uma mensagem a Remus), fará sua própria oferta ao conde.

Quando Karin conhecer a natureza dos personagens, tentará uma aliança com eles. Prefere fazer amigos que inimigos, e espera poder resolver suas diferenças.

CENA TRÊS: SÚBITAS MUDANÇAS

TRAMA

Esta cena tem lugar pouco depois da conversa do conde com os personagens, ou quando Alfred ou Karin descobrem que eles são Cainitas (após uma caçada mal feita, por exemplo). Se os personagens retornarem a Londres para pedir permissão para Abraçar o conde, a cena se desenvolve em seu retorno a Galtre.

Uma jovem que diz ser a donzela de lady Karin aborda os personagens, dizendo-lhes que sua ama deseja falar imediatamente com eles sobre um assunto de maior importância. Se os personagens se negarem a ver lady Karin, será ela que os procurará, acompanhada de Alfred e Lucille.

Karin quer negociar com os personagens antes que ambos bandos se lancem um contra o outro, tanto no sentido real quanto no figurado. Mas eles apenas tem tempo

de explicar suas intenções quando aparece Lucien com a notícia da morte do conde. Dependendo das ações dos personagens, eles ou Alfred terão um testamento firmado que lhes dê o controle de Galtre. Esta mudança nos acontecimentos arruína os planos de Lucien e Remus, pois o conde terá sido Abraçado por um de seus rivais (Alfred ou um dos personagens) antes que firmasse o testamento a favor da Igreja. Furioso, o sacerdote abandona o castelo.

Independentemente do resultado, Karin continua querendo negociar com os personagens: não tem nenhum interesse em ver o condado e seus habitantes sofrendo os efeitos de uma guerra territorial entre o príncipe de Londres e o de Nottingham. Ela pede aos personagens que voltem a reunir-se com ela na noite seguinte.

CENÁRIO

O cenário é o castelo de Millstone, sobretudo os aposentos de Karin e Alfred. É um cômodo bem mobiliado, com uma grande cama com dossel, uma mesa que serve como toucador de Karin, e um armário envernizado com espelhos no interior das portas.

PERSONAGENS

Nesta cena intervém lady Karin, e de forma secundária Alfred, Lucien e uma Brujah de 11ª geração ligada a Karin por um Voto de Sangue.

DRAMA

Quando Lucille escolta os personagens para o interior dos aposentos de sua senhora, esta se encontra

frente ao espelho do armário. Dependendo da hora, estará preparando seu abundante cabelo ruivo para o descanso diurno, ou preparando-se para as atividades noturnas (o Narrador deve se assegurar de mencionar o espelho para os jogadores, pois isso será importante no Terceiro Ato). A princípio, Karin fala com os personagens observando-os pelo espelho enquanto termina de pentear os cabelos.

“Alegra-me a vinda de vocês até mim”, diz. “Creio que estamos a um passo de empreender um caminho sem retorno. Quero deter a viagem antes que comece, pois levará a todos nós à ruína. E eu digo em todos os sentidos.” Ela se volta para os personagens, abre os lábios que revelam suas afiadas presas Cainitas. “Pois se ainda não percebestes a minha verdadeira natureza e a de Lorde Alfred, me apresento a vós como uma filha de Caim.”

A Brujah explica que se encontra em Galtre para assegurar-se de que o condado passe ao poder do príncipe de Nottingham. Diz que há pouca coisa que os personagens podem fazer para detê-la, a menos que estejam dispostos a empreender uma brutal batalha, algo que ninguém quer. “Resolvamos isto de forma razoável”, diz. “Não tenho nada contra vocês, e espero que vocês não tenham nada contra a minha pessoa.”

Karin acredita sinceramente que Alfred e ela tem o trunfo em suas mãos, e na verdade quer evitar o conflito com os personagens. Não se sente ofendida se desconfiam dela, e mantém a calma frente as piores ameaças.

Mas antes que possa prosseguir com a conversa, ou que os personagens recusem a sua oferta, alguém chama à porta, e Lucien entra sem esperar resposta. Se Alfred não estava no cômodo, eles entram juntos. Ambos estão transtornados.

“O conde,” diz Lucien, “ele faleceu. Temo ter falhado em meus deveres... não estava junto a ele para dar-lhe a benção final.”

O rosto de Karin adota uma máscara de simpatia enquanto abre os braços para consolar Alfred.

“Havia chegado a sua hora,” continua Lucien, “a hora escolhida por Deus. “Ao menos sua alma recebeu a absolvição, ainda que não houvesse nenhum sacerdote junto a ele em seus últimos instantes.” “Havia cedido todas as suas terras para a Igreja, e Deus recompensará a sua generosidade.”

Neste momento, Alfred ou os personagens deveriam corrigir o erro do sacerdote. Mesmo que Lucien tenha um documento que cede as propriedades para a Igreja, ele está sem assinatura. Dependendo do fato de quem Abraçou o conde, causando a sua morte, algum deles terá o testamento assinado.

Se for Alfred quem Abraçou o conde, ele olha para o sacerdote levantando uma sobrancelha: “Acredito que há um equívoco, padre.”

“Não me equivoco, meu filho,” replica Lucien. “Teu pai queria que todas as suas propriedades passassem para a Igreja. Ele redigiu um testamento, ainda que não tenha tido tempo de assiná-lo, acredito que...”

“Sim, está equivocado,” interrompe Alfred, pegando um rolo de pergaminho entre suas vestes.

“Meu pai me outorgou suas terras e títulos, seu único filho. E este testamento está assinado.”

“Deixe-me ver isso,” pede o sacerdote. Lucien empalidece ao ler o documento. “Teu pai se condenou ao fogo eterno.”

“Devia vê-lo de forma diferente em seus últimos momentos, padre,” diz Alfred com solenidade.

A cólera surge no rosto de Lucien. “Não sabes o que fizeste, rapaz!”

Alfred responde com rispidez. “Te esqueces de algo, sacerdote. Da mesma forma que pretendestes, agora sou o senhor de Galtre. Vá e comprove se meu pai está sendo acomodado na cripta da família. E assegure-se de rezar sobre o seu cadáver!”

A expressão de ira de Lucien aumenta, mas ele se contém. “Sim, meu senhor,” diz, saindo do aposento.

Se for um dos personagens que tenha o testamento assinado, as reações de Lucien serão as mesmas: piedade que passa para incredulidade e mais tarde ira. Independentemente do diálogo, Lucien sairá do aposento murmurando uma insinuação de que o personagem se lamentará por ter ficado com Galtre: não deveria ser uma clara ameaça, mas pode ser tomada como tal.

A reação de Karin depende de que tenha o testamento firmado; se for Alfred, ela passa a mão sobre o seus cabelos, ronronando “Não sei como o fez, mas eu te quero. Você tem servido bem ao teu clã e ao senhor de Nottingham. Permita-me apresentar-te ao outro grupo de Cainitas: eles também vieram para ficar com as terras de teu pai em nome de seu senhor.”

Alfred contempla os personagens com suspeita, mas Karin lhe diz que não há nada com que se preocupar: acredita que, como seres civilizados que são, poderão chegar a um acordo satisfatório. “Devo discutir esta imprevista mudança nos acontecimentos em particular com meu querido Alfred,” diz, “como suponho que vocês também o farão. Podemos continuar com nossa conversa amanhã, algumas horas após o crepúsculo? Dou-lhes a minha palavra que não sofrerão nenhum dano, e o castelo continuará sendo um refúgio seguro para vocês, se quiserem permanecer aqui. Considerem-se nossos convidados.”

Se for um dos personagens que tenha o testamento, Karin continuará querendo negociar com ele. Ela tenta explicar ao grupo que um conflito entre Mithras e Leeland prejudicará desnecessariamente os habitantes de Galtre. Não seria muito mais adequado que este condado rural fique para o Príncipe de Nottingham do que para o sofisticado Príncipe de Londres? Karin propõe que a conversa continue na noite seguinte.

RESULTADOS

Se for necessário, Karin usará as suas Disciplinas para obrigar os personagens que a deixem a sós com Alfred. Se ele tiver Abraçado o conde, não o dirá a Karin: mesmo que esteja apaixonado por ela, ele quer ter vida própria, e espera que seu pai seja um novo começo (acreditando erroneamente que o conde será o seu escravo, tal como Lucille é de Karin).

Mesmo que os personagens possam não confiar em Karin, sua oferta é sincera. Estarão a salvo no castelo, assim como no resto do condado... ao menos por sua palavra. Os seguidores de Remus já são outro assunto.

Se os personagens optarem por permanecer no castelo, qualquer um que se aventure na cripta encontrará um monge rezando sobre o cadáver do conde, mas Lucien não estará em nenhuma parte. Se alguém olhar as mãos do monge, verá que ele tem um anel de prata com a inscrição "T:IV:XV" na mão direita, e que falta um dedo anular na mão esquerda. Cada jogador pode fazer um teste de Inteligência + Instrução, contra a dificuldade 4 para se dar conta que a inscrição está relacionada com a heresia Cainita.

Confiando ou não em Karin e Alfred, a noite está muito avançada para deixar o castelo. Os personagens poderiam chegar a Redford, ou a cabana de Jill, mas não mais longe que isso.

CENA QUATRO: O MONASTÉRIO (OPCIONAL)

TRAMA

Nesta cena, os personagens vão ao monastério de São Cristóvão, em uma das propriedades nos limites de Galtre. Podem chegar lá seguindo Lucien, ou em companhia de Wilfred, que acredita ser muito provável que um vampiro se refugie ali. Mas os personagens se vêem em uma emboscada. Eles também podem encontrar Remus, o Toreador residente do monastério.

CENÁRIO

Os personagens viajam através de escuros bosques até chegarem ao monastério de São Cristóvão. Uma tênue neblina brota sobre o lago próximo, e algumas trepadeiras se enroscam entre as lápides do cemitério.

O monastério é uma construção muito recente. Encontra-se no lugar de uma igreja construída vários séculos atrás, que foi destruída durante a guerra civil. As ruínas e o cemitério ficaram abandonados por décadas, até que o conde custeou a reconstrução do monastério. Os trabalhadores usaram pedras da igreja em ruínas como parte da nova estrutura. Os monges fizeram algum esforço para limpar a vegetação que invade o cemitério, sabendo que ainda terão muito trabalho pela frente, e as tortas e gastas lápides dão a impressão de que o local continua abandonado, mesmo que as luzes do monastério digam o contrário.

PERSONAGENS

Wilfred, o carniçal enviado para ajudar os personagens, pode aparecer nesta cena. Ele mostra um ar tenso, pois parte de seus objetivos é voltar os personagens uns contra os outros, para poder atacar com os Brujah que acredita que estão esperando em algum local para uma emboscada. Estes Brujah são uma invenção de Karin, que quer que o traidor Wilfred leve os personagens a um

confronto fatal com Remus e seus monges hereges.

Se Wilfred não intervier nesta cena, os personagens podem chegar ao monastério seguindo Lucien.

Além disso, os personagens se encontram com membros do culto de Remus, consagrando a heresia Cainita. Existem dois cultistas para cada personagem.

Por último, se os cultistas conseguirem derrotar os personagens, estes se encontrarão como o próprio Remus. Tal derrota seria desastrosa para a liberdade de ação dos personagens e o fim da história na melhor das hipóteses, e para suas existências na pior.

DRAMA

Os personagens podem chegar ao monastério de São Cristóvão por dois caminhos: o primeiro é que suspeitem de Lucien após seu rompante de fúria na cena anterior e decidam segui-lo (ao invés de atender pessoalmente os restos do conde, Lucien ordena que um monge o faça e sai do castelo).

Se os personagens seguirem Lucien ao monastério, poderão fazê-lo sem dificuldades. O sacerdote não faz nenhum esforço para se esconder, e, a menos que os personagens sejam muito rudes, ele não parece se dar conta de sua presença.

A outra possibilidade é que Wilfred, o carniçal enviado de Londres para ajudar os personagens, os aborde antes que se encontrem com Karin na noite seguinte, revelando que descobriu a localização do refúgio de um Cainita. Se os personagens revelarem que Karin e Alfred também são vampiros, ele reagirá com surpresa e dirá que o refúgio deve ser de um aliado deles. Ele mostra um anel de prata que um dos monges perdeu enquanto lavava o pátio do castelo. Ele tem uma inscrição que o carniçal reconhece como sendo o símbolo da heresia Cainita, uma perversão da cristandade baseada na adoração dos vampiros. Ele acha perturbador que haja um vampiro em Galtre com uma horda de monges fanáticos a seu serviço.

Se Wilfred conduzir os personagens ao monastério, ele parecerá tenso ao longo da viagem. Ele está muito preocupado por causa dos monges, e explica que enfrentou um grupo destes fanáticos religiosos na França. É impossível argumentar com eles, e são dispostos a dar suas vidas pelo vampiro que adoram. Geralmente são impulsionados a fazê-lo, diz, por algo muito mais poderoso do que a condição de carniçal ou pelo poder do Voto de Sangue: muitos acreditam que o serviço de seus "divinos" mestres lhes concederá automaticamente um lugar no Céu.

DANDO UMA OPORTUNIDADE

O Narrador terá que levar muito em consideração às ações dos personagens: sempre terá que lhes dar a opção de fugir, mesmo que carregando seus companheiros caídos. Deverá ser dolorosamente óbvio que um ataque ao monastério é uma loucura: a diferença numérica e o poder de Remus o faz inviável.

Somente uma monumental estupidez ou obstinação por parte dos personagens deveria permitir que todo o bando fosse capturado. Depois de tudo, a história poderia acabar neste ponto.

O carniçal teme que o Cainita que espreita no monastério seja um sério problema, mais sério do que os Brujah.

A viagem dura poucas horas. Os personagens seguem um caminho apenas distinguível do bosque que os rodeia, até chegar finalmente ao antigo cemitério. O monastério se alça um pouco mais além, e é possível ver luzes através de suas janelas.

Os monges hereges espreitam escondidos entre as árvores. Se os personagens estiverem seguindo Lucien até ali, os monges serão alertados por uma mensagem que o sacerdote enviou antes. Neste caso, o ataque começa sem avisos de nenhum tipo. Se for Wilfred que guia os personagens, os monges estarão esperando em uma emboscada, após terem descoberto os exploradores enviados antes. Neste caso, os personagens ouvem um grito enquanto avançam pelo cemitério: Wilfred cambaleia e cai morto, com uma seta de besta, cravado em sua testa.

Existem dois monges carnicais para cada personagem, e todos disparam suas bestas de imediato. No próximo turno, eles surgem do bosque envolto em neblina para acabar com os personagens em combate corpo a corpo. Todos os atacantes estão com túnicas escuras.

Se os personagens saírem vitoriosos do combate e revistarem os cadáveres dos emboscadores, descobrirão que todos tem a cabeça raspada ao estilo dos monges. E mais, cada um carrega um anel de prata na mão direita com a inscrição "I:IV:XV", e em todos falta o dedo anular esquerdo. Se Wilfred não explicar o significado destes anéis aos personagens, eles podem averiguar por si mesmo com um teste de Inteligência + Instrução, dificuldade 4, o que lhes revelará que é um símbolo da heresia Cainita. Se os monges derrotarem os personagens, estes não serão destruídos, mas sim cairão em torpor.

Finalmente, despertarão atormentados pela sede de sangue e acorrentados às paredes de uma pequena cela. Remus e Lucien estarão ali também.

O Toreador revela que Alfred e Karin foram destruídos, mas que como os personagens têm agora seu próprio sangue em suas veias (o que os acordou do torpor), não podem se esforçar para acabar com eles: ele lhes oferece a oportunidade de servir a ele sob um Voto de Sangue.

RESULTADO

Se os personagens derrotarem seus atacantes, eles acreditarão que existem outros Cainitas em Galtre, além do bando Brujah do castelo. Alguns dos personagens podem decidir que já viram o bastante, se preparando para voltar a Londres e informar ao príncipe; deverão passar outra noite em Galtre, pois não poderão chegar a Redford antes do amanhecer. Outros personagens podem voltar ao castelo e informar aos Brujah.

Não obstante, muitos grupos podem optar pela decisão contrária: ao invés de se retirar, podem voltar-se contra os culpados mais prováveis. Se souberem que Karin e Alfred são Cainitas, podem supor que eles estão por trás do ataque. Se voltarem ao castelo para lhes devolver o favor, o Terceiro Ato irá começar (o Narrador pode dizer que o amanhecer está muito próximo para eles agirem ainda esta noite, obrigando os personagens a se refugiarem e acalmar a sua vingança até a noite seguinte. Outros personagens, porém, podem querer investigar o monastério, para se assegurar de que não há mais inimigos à espreita. Ou para ver se o Cainita por trás da emboscada tem seu refúgio ali. Se o fizerem, eles enfrentarão um número superior de monges heréticos, que finalmente os derrotarão e farão como o descrito acima.



ATO DOIS





to Três

No que os personagens descobrem que a notícia da morte do Conde de Galtre eram exageradas, e muitos mortais e Cainítas se direcionam à sua recompensa final.



CENA UM: NEGOCIAÇÕES

Nesta cena, os personagens se encontram com Karin em uma tentativa de solucionar as suas diferenças, ou acusá-la de organizar a emboscada no final do Ato Segundo. Quando estão no ponto de começar, ficam sabendo que o padre Lucien organizou um funeral na igreja da aldeia, e que DuBois ordenou que todos os criados estejam presentes, deixando o castelo quase deserto (Alfred consente em ir ao funeral, e ordena aos seus criados que o assistam para poder Abraçar seu pai sem o risco de ser descoberto). Lorde Alfred diz que deixará as negociações por conta de Karin e dos personagens, preferindo velar por seu pai. Isto pode preocupar os personagens que tenham abraçado o conde, e pode ser que um ou mais deles se unam a Alfred na cripta. O Narrador deve levar em consideração que se os personagens tiverem usado a pousada de Redford ou a cabana de Jill como Refúgio, é provável que a Cena Dois deste ato se desenrole no lugar desta, ou pelo menos antes.

CENÁRIO

Esta cena tem lugar no castelo de Millstone. Entretanto, há visivelmente menos pessoas do que na noite anterior. Karin se encontra com os personagens em seus aposentos.

PERSONAGENS

O personagem principal é lady Karin. Lorde Alfred

e Lucille, a donzela cainita de Karin, aparecem também, assim como um dos ajudantes de DuBois, e possivelmente ele mesmo. Mas o centro da cena é a interação dos personagens com Karin.

DRAMA

Os detalhes desta cena dependem principalmente de como os personagens abordam os demais. Há poucos diálogos pré-determinados, e muito poucos acontecimentos obrigatórios. A interpretação determinará o curso da cena.

Quando os personagens saem de seus refúgios provisórios no castelo, se dão conta de que há poucas pessoas no local. De fato, o lugar parece tão tranquilo quanto uma tumba. A primeira pessoa que eles vêem é um dos ajudantes de DuBois, um cruel sujeito chamado James. Ele está na sala de entrada do térreo, ou remexendo os objetos pessoais do “defunto” conde no dormitório do segundo andar. Se os personagens lhe perguntarem onde estão os criados e os monges, ele diz que o padre Lucien queria celebrar um funeral para o velho conde, e lorde Alfred ordenou a todos os criados que assistissem: James explica que seu cavalo soltou a ferradura, e por isso decidiu ficar para trás. Um presunçoso sorriso aparece em seu rosto, quando diz “DuBois fez o mesmo. O pobre estava tão aflito que conseguimos algo especial para ele se animar. Agora deve estar se consolando com ela.”

Se os personagens investigarem, poderão escutar por trás da porta de DuBois: ouve-se o chiár de uma cama, os grunhidos de DuBois e um soluço ocasional de uma voz claramente feminina.

Qualquer personagem com Percepção elevada que já tenha falado com Jill no decorrer da aventura saberá que a voz é dela.

Se os personagens tiverem alguma decência, pode ser que tentem subjugar ou mesmo matar o violador de Jill. A jovem mostra sinais de ter recebido uma surra, e alterna o choro com orações em voz baixa. Está profundamente traumatizada e está consciente das coisas ao seu redor.

Se os personagens não intervierem com DuBois, provavelmente irão direto ver Karin, que se encontra em companhia de Alfred: ela acaba de se levantar, e Lucille está preparando seus cabelos para a noite (pode ser que o Narrador queira citar o espelho do armário novamente). Karin inicia uma conversa fiada com os personagens enquanto Lucille termina com seus cabelos, e pede calma aos personagens mais impacientes. Afinal, eles tem a eternidade pela frente.

Uma vez que Karin esteja pronta, ela diz a Lucille que se retire. Alfred também se retira da sala, dizendo que quer ver o pai uma última vez antes do enterro do dia seguinte.

Quando os dois Brujah saem do cômodo, Karin começa imediatamente a tentar resolver quaisquer diferenças entre ela e os personagens. Seus pontos principais são:

- Jurar que não teve nada a ver com a emboscada. Acreditar que ambos tem um inimigo em comum, um terceiro grupo de Cainitas escondidos em Galtre (e descobre que o castelo foi abandonado pelos humanos, e começa a se preocupar com a possibilidade de outro ataque, dizendo que mandará lorde Alfred para socorrer Redford, tão logo volte da cripta: ela quer que os mortais voltem ao castelo, para agirem na defesa do mesmo).

- Ela não quer que Galtre seja destruída por culpa dos conflitos entre Cainitas, nem tão pouco atrair a atenção dos inquisidores.

- Se Alfred e Karin controlarem Galtre, será o príncipe de Nottingham que o controlará através deles. Ela está relativamente segura de que os personagens não serão capazes de se opor aos Brujah se chegarem a entrar em conflito. Nottingham já ganhou, ela garante.

- Se os personagens controlarem Galtre, ela tentará compartilhar com eles o seu idealismo e sua crença em um mundo melhor no qual os filhos de Caim vivam juntos e em paz com o gado. Diz que o condado poderia ser o lugar onde irão construir um futuro melhor, onde Londres e Nottingham possam começar a resolver suas diferenças. E onde o destrutivo conflito entre Brujah e Ventrue possa cessar. Mesmo que isso possa soar interessante, Karin acredita no fundo do seu coração que na verdade destas palavras (ela explicará aos personagens como os Ventrue destruíram a perfeita sociedade que os Brujah tinham construído em Cartago, uma sociedade na qual humanos e Cainitas conviviam em paz).

- Ela diz que os personagens parecem ser inteligentes e sagazes. Se não o fossem, teriam começado um combate imediatamente, ou regressado a Londres para informar o príncipe. Karin tem curiosidade sobre quão fortes são os laços com Londres e seu príncipe.

E SE OS PERSONAGENS ABRAÇAREM O CONDE?

Se o conde for Abraçado por algum membro do bando, ele fugirá de sua companhia assim que surgir a oportunidade, ainda que sem abandonar o castelo. Alfred afirmará que *ele* é o senhor do conde, esperando todavia conseguir o controle do condado ao se passar por amo do nobre.

Se os personagens são agentes livres e lhe servem porque este é o seu pedido ou por circunstância geográfica, eles iriam gostar de se unir a ela e ao príncipe de Nottingham, dizendo que o príncipe de Nottingham lhes oferecerá um trato melhor (Karin não pretende ofender os personagens, nem por em dúvida a sua honra: se eles lhe derem alguma resposta que demonstre sem sombra de dúvidas a sua absoluta lealdade ao príncipe de Londres, ela não insistirá no assunto).

Entretanto, os personagens que tenham seguido Alfred à cripta se verão em sérios apuros.

Se os personagens não Abraçaram o conde, os que seguiram Alfred vêem agora o verdadeiro estado do nobre. Enquanto observam das sombras, Alfred se dirige à tumba de seu pai e diz “Dei-lhe a vida eterna não-vida, pai, mas é uma não-vida de eterna servidão! Venha e ajoelhe-se! Curve-se frente a teu novo senhor!”

Um grunhido sai da tumba, e o velho conde se levanta subitamente, usando seus dedos ossudos e suas novas presas para fazer em pedaços seu impetuoso filho. Alfred grita de dor e medo quando seu sangue é espalhado pelo chão empoeirado e pelas paredes de pedra.

O velho conde diableriza seu filho na frente dos personagens.

Antes que os personagens possam intervir, um grupo de monges armados aparece na cripta: são parte da força de assalto enviada por Remus para destruir os Cainitas que ameaçam frustrar sua tentativa de tomar o controle de Galtre. Existe um carniçal para cada personagem (incluindo o conde).

Enquanto os personagens lutam contra os carniçais, Alfred dá um gemido gutural. O velho conde foge pelas escadas lançando uma gargalhada demente.

RESULTADO

Karin é sincera em sua tentativa de evitar o conflito com os personagens, mas depois de um tempo responderá as hostilidades com mais hostilidade.

Os insultos particularmente graves pode fazê-la entrar em frenesi (não irá se alterar por insultos dirigidos contra seu clã, seu marido ou a sua condição feminina, mas se ofenderá muito frente as afirmações de que está mentindo ou tentando trair os personagens). Se as coisas começarem a ficar desagradáveis, o Narrador deverá terminar a cena imediatamente.

Se os personagens presenciarem a morte de Alfred na cripta e derrotarem os monges, saberão que há um vampiro em frenesi solto no castelo. A história continuará na Cena Três.



CHOQUE DE VONTADES

CENA DOIS: O FUNERAL

TRAMA

Os Cainitas que voltarem a seus refúgios na pousada ou na cabana de Jill saberão que Lucien irá celebrar o funeral. Pode ser que alguém decida assistir, para vigiar o sacerdote: quem o fizer correrá um grande perigo.

Ao ter a oposição à seu plano de tomar o controle de Galtre, Remus decide recorrer à força. Seu primeiro passo é assegurar-se de que seus inimigos não disporão de ajuda humana. Uma vez que os criados, guardas e aldeões entrarem na igreja, os carnicais de Remus bloquearão as portas e janelas e põem fogo no local. Se os personagens estiverem dentro da igreja, terão uma oportunidade de se salvar. Se estiverem fora, poderão salvar um edifício cheio de inocentes.

O incêndio acontecerá, estejam os personagens presentes ou não.

CENÁRIO

A cena se desenrola na aldeia de Redford.

PERSONAGENS

Os mais prováveis são Lucien e Samuel, o ferreiro, supondo-se que ainda esteja vivo. Além disso, vários cultistas de Remus estarão presentes para bloquear as saídas da igreja e atear-lhe fogo.

DRAMA

Se os personagens decidirem assistir o serviço fúnebre, poderão ouvir o canto a medida que se aproximam da igreja, e verão alguns monges movendo-se pelo exterior do edifício. Um teste bem sucedido de Percepção + Prontidão (dificuldade 6) revela que os monges estão bloqueando as saídas da igreja e se preparando breu e tochas: está claro que pretendem queimar a igreja com seus ocupantes. Existem dois monges para cada personagem.

Se o grupo agir para impedir a monstruosidade, o Narrador disporá de uma perfeita oportunidade para fazer com que Samuel ataque os personagens, supondo-se que eles fracassaram em algum teste de caça, ou revelados de alguma outra forma a sua condição de Cainitas.

Durante a batalha, Lucien aparece para comprovar que tudo seguirá como o planejado (ele saiu da igreja enquanto os monges a selavam). Se os monges chegarem a ganhar, eles se unem à batalha, gritando seu deleite ao destruir os inimigos do Senhor! Se forem os personagens que ganharem a batalha, ele foge para o castelo para esperar Remus.

RESULTADO

Os personagens que seguem o Caminho do Céu ou o da Humanidade tentarão impedir o espantoso crime, e se os demais tiverem um pouco de decência, também intervirão. O Narrador pode pedir testes de degeneração a

quem quiser deixar os inocentes aldeões arder até a morte. Os vampiros se portarão de maneira heróica ao conseguir salvar alguns dos humanos, mesmo que a igreja queime (supondo que não sejam derrotados pelos monges e queimados pelas chamas).

CENA TRÊS: O ASSALTO

TRAMA

Esta cena continua a interpretação da Cena Um. Os personagens podem estar falando com Karin, combatendo os servos de Remus na cripta sob o castelo, ou ambas as coisas se o grupo se dividiu. Também pode ser que estejam chegando de Redford e se vejam envolvidos no assalto de Remus ao castelo. Neste caso, é provável que tenham presenciado o incêndio na igreja, e que estejam perseguindo Lucien.

Durante a negociação com Karin, um forte e dolente grito ressoa pelo castelo. Se os personagens investigarem, encontrarão Lucien brutalmente assassinado. Antes que possam fazer qualquer coisa, Remus e vários carniçais aparecem subindo pelas escadas. O Toreador enfrenta Karin, deixando os personagens combatendo os carniçais.

CENÁRIO

Esta cena de carnificina e violência se desenvolve nos tenebrosos corredores do castelo de Millstone.

PERSONAGENS

A cena é sobretudo de combate entre Remus, Karin e os carniçais.

DRAMA

Um ritmo rápido é o mais aconselhável para o desenrolar desta cena. Atinja os personagens com um acontecimento após o outro e não os deixe tempo para pensar no que estão vendo. Busque reações, mais do que ações. Se estiver dirigindo a aventura como uma história independente, não vacile em matar vários dos personagens se o inimigo conseguir alguma vantagem. Porém, se esta for parte de uma crônica, pode ser que queira alterar um pouco os resultados de alguns testes.

Se os personagens estiverem discutindo com Karin de forma razoável, ou ao ponto de se agredirem, um grito gutural será ouvido em todo o castelo (é o grito de Alfred ao morrer na Cena Um).

Karin sugere que os personagens investiguem, caso insistam, ela os acompanhará.

Independentemente de qual tenha sido a cena anterior, os personagens encontram o corpo de Lucien horivelmente mutilado (supondo que ninguém o tenha matado na Cena Dois; do contrário, o cadáver é de um dos ajudantes de DuBois). As entranhas do homem estão amarradas ao seu pescoço, em uma distorcida paródia de



ATO TRÊS

um nó de força. Se os personagens retirarem as entranhas do pescoço do cadáver, verão algumas gotas de sangue em seu pescoço parecidas com as deixadas por um Cainita que não tivesse lambido a sua mordida.

Quando fazem esta descoberta, ouvem uma risada selvagem e demente saindo do dormitório de DuBois. Mas há uma comoção no piso inferior antes que possam investigar. Ao olharem para baixo, eles vêem um sacerdote com traços angelicais que usa um colar de dedos humanos: ele dirige o grupo de monges igualmente vestidos e envoltos em túnicas, os que ordena subir as escadas (os personagens que pedirem para ver as mãos de Remus verão que ele tem um anel de prata em cada mão).

O sacerdote contrai os lábios, mostrando as presas, e diz “Sou Remus. Ousaste interferir no caminho da Igreja ao reclamar Galtre como seu, e desta forma ofendeis ao Senhor. Isto será castigado com a Morte Final.”

Karin replica: “Não vim aqui em busca de conflitos, mas estarei encantada em fazê-lo, fracote. Faça as pazes com Deus, sua longa existência é vergonhosa!”

Karin se lança contra o sacerdote quando este chega ao alto das escadas, enquanto que os monges se movem para enfrentar os demais vampiros. Existe um monge carníçal para cada personagem.

Os personagens que estejam explorando o térreo da fortaleza antes de seguirem ao piso superior, ouvirão o diálogo de Remus e Karin, antes de fazer uma aterradora descoberta no corredor: Lucille foi decapitada e tem uma estaca atravessando o coração.

Os vampiros são atacados pelos oponentes descritos acima enquanto que os servos de Remus voltam ao térreo em busca de novas vítimas.

Se os personagens se separaram em dois grupos, os atacantes farão o mesmo.

A batalha deveria se desenvolver de forma que, tão logo um personagem derrote seus oponentes, um companheiro necessite de ajuda.

O Narrador não deveria perder tempo rolando dados na batalha dos anciões: Remus irá ganhar, e Karin será destruída se os personagens não intervierem. Justo quando eles acabam de derrotar os carnícais, Remus abre a garganta de Karin com um selvagem golpe de suas garras que a joga pelo ar até o outro lado do cômodo.

Ele se aproxima para acabar com ela, e a destruirá se os personagens não o impedirem.

Assume-se que Remus tenha gasto cinco Pontos de Sangue em sua briga com Karin, e então se vira contra os personagens que tentarem detê-lo.

RESULTADO

Se o grupo não impedir Remus de acabar com Karin, ele irá beber os dois Pontos de Sangue restantes no corpo da Brujah, e depois a matará com seus punhos. Após esse ato ele se volta para os personagens, disposto a derrotá-los também. Justamente neste momento se inicia a Cena Quatro.

Se os personagens ajudarem Karin e derrotam Remus, a Cena Quatro começa após a briga.

E SE OS PERSONAGENS TIVEREM RESGATADO JILL?

É possível que o bando tenha resgatado Jill e eliminado DuBois em alguma cena anterior. Mas isso não afetará ao conde: simplesmente irá arrastar outra camponesa e terá em uma das mãos a cabeça de um dos monges de Remus.

CENA QUATRO: A BATALHA FINAL

TRAMA

Esta cena prevê a Morte Final de algum ou todos os personagens sobreviventes, ou a destruição do monstro que foi uma vez o conde de Galtre.

Quando os personagens enfrentam Remus ou decidem o que fazer a seguir, ouvem uma risada demente à suas costas. O conde faz a sua entrada, coberto de sangue e carregando a cabeça de DuBois e o corpo inconsciente de Jill. Os desvarios do conde demonstram que está perigosamente ensandecido: se os personagens quiserem viver, terão que destruí-lo. Pode ser que algum deles morra em combate, mas se prestarem atenção nas palavras do conde, os personagens mais espertos se darão conta de que o conde acredita ser jovem outra vez. O trauma de se ver refletido no espelho, ou de se dar conta de ainda ser um velho fraco, dará a seus oponentes a vantagem necessária para acertar-lhe alguns golpes sem que se defenda.

Com um pouco de sorte e habilidade, os personagens podem derrotar o conde. E se pensarem rápido, terão a oportunidade de garantir que Galtre caia sob o controle da Coroa e, portanto, do Príncipe de Londres, se é que o grupo conserva a sua lealdade.

CENÁRIO

A cena se desenrola no interior do castelo.

PERSONAGENS

O personagem central desta cena é o conde de Galtre. Todos os demais personagens não jogadores são pouco mais do que parte do cenário. Se Remus ainda viver, ele lutará com um dos personagens, ignorando a presença do conde. Lembre-se de que ainda resta três pontos em sua Reserva de Sangue (ou menos, caso os personagens tenham agido contra ele).

DRAMA

Uma louca risada sai do quarto de DuBois. Quando os personagens se dirigem para lá, vêem uma terrível imagem: o conde de Galtre sai do aposento, ainda vestido com sua branca roupa de dormir, pálido e murcho pela velhice e enfermidade. Porém, também está coberto de sangue. Ele contempla os personagens com uma louca ânsia nos olhos, e em seus dentes e presas tem pedaços de carne. Ele tem em uma das mãos a cabeça de DuBois, que



mostra uma expressão de horror. Na outra arrasta Jill pelos cabelos: a jovem está inconsciente, nua e coberta de sangue, mas ainda viva.

“Somente eu posso deflorar as minhas camponesas,” diz o conde com firmeza, em tom majestoso. “É o meu direito como senhor do domínio! E agora que recuperei a minha juventude, deflorarei a todas e beberei o seu sangue virgem enquanto que minha semente as corrompe!”

Ele solta outra gargalhada insana. “Meu estúpido filho acreditava que poderia me dar ordens. Eu o castiguei por sua presunção, e agora sua juventude se juntou a minha. Vocês, mensageiros de meu bom amigo de Londres, sois claramente criaturas da noite, como eu. Eu gostaria que vocês me servissem. Podeis ficar com esta jovem, e eu reclamarei a esposa do meu estúpido filho. Seu sangue será meu. Por Deus, é bom ser jovem novamente... jovem novamente, e com mais poder do que jamais sonhei!”

Finalmente, ele ordena que os personagens se aproximem, ou ele os destruirá. Se obedecerem, ele deixará Jill cair a seus pés, e se voltará ao cadáver de Karin, que se transforma em pó. O conde entra em frenesi e ataca os personagens. É de se esperar que eles não se contenham: o Narrador deveria representar o conde de tal forma que tudo relacionado a ele cause asco e horror nos personagens. Certamente, depois da batalha que acabaram de enfrentar, é possível que os personagens estejam demasiadamente fracos para acabar com ele. Mas ainda sim podem derrotá-lo: a chave está em suas repetitivas referências à juventude. O conde acredita que seu corpo voltou a sua época de plenitude.

Se lhe for mostrada a verdade com um espelho (talvez o do armário), a surpresa o impedirá de agir durante dois turnos. Os personagens poderão aproveitar esse tempo para cravar-lhe uma estaca, atacá-lo de outra forma ou simplesmente fugir do lugar.

RESULTADO

O conde de Galtre é um monstro. Os personagens não deveriam duvidar da necessidade de eliminá-lo. Do contrário, ele poderia vagar pelas colinas de Galtre como uma besta enlouquecida, matando humanos e Cainitas. Não é possível coexistir com o conde.

EPÍLOGO

Galtre está sumindo no caos. Com Alfred e Karin mortos, as terras passam para a Coroa da Inglaterra. Visto que os Ventrue tem Influência sobre ela, os personagens terão cumprido com êxito a missão encomendada. Mesmo que seu sucesso não tenha sido tão claro ou ordenado como os anciões de Londres gostariam, é um sucesso no fim das contas, e os personagens podem contar com as recompensas que pediram. E mais, Nicholas passa a considerar-lhes Cainitas de recursos, e pode ser que volte a chamá-los no futuro, o que fará com que o bando se meta em politicagens Cainitas da pior espécie.

Karin era uma amiga próxima e aliada de Robin Leeland, o Príncipe de Nottingham. E ele está muito interessado nos acontecimentos que causaram a sua morte, e pode ser que convoque os personagens para ouvir a história do ocorrido... à força, se necessário.

ATO TRÊS

Outra alternativa é que envie a sua tenente, a selvagem e astuta Patrícia de Bollingbroke, para investigar as circunstâncias da morte de Karin.

Se Patrícia descobrir a participação dos personagens no fato, eles se encontrarão no pior dos perigos, pois ela é uma brutal assassina com séculos de experiência.

Pode ser que eles precisem buscar proteção entre seus aliados Ventrue, mas as únicas garantias de segurança são destruir Patrícia (que será seguida por outros caçadores) ou buscar o perdão de Leeland.

O príncipe de Nottingham pode exigir-lhes perigosos serviços antes de considerar que tenham pago pela morte de Karin.

É provável que os personagens tenham que fazer algo a respeito da traumatizada Jill: qualquer um que siga o Caminho do Céu ou o da Humanidade sentirá o desejo de ajudar a ela e seus irmãos, que perderam a sua proteção.

O caminho de Jill para se recuperar será longo, e ela nunca voltará a ser a mesma (nunca mais dormirá uma noite inteira sem acordar gritando, e sua fé em Deus terá sido destruída por completo) mas os personagens podem ganhar a gratidão dos quatro irmãos se os ajudarem.

Se abordarem corretamente a situação, os personagens podem cultivar esta gratidão até transformá-la em uma relação com a família Leftherder que dure séculos, com a lealdade pelo bando passando para seus filhos e filhas. Se o ferreiro Samuel sobreviver aos acontecimentos da história, ele viajará para Canterbury, onde o arcebispo ouvirá com alarme seus relatos de demônios bebedores de sangue. O arcebispo, resistido à vontade dos Toreador que tentam manipular a Igreja da Inglaterra por baixo dos panos, enviará uma equipe de inquisidores e caçadores de vampiros a Galtre. O que restou da seita da heresia Cainita (incluindo Remus, se ele tiver sobrevivido) será destruído, e o monastério de São Cristóvão será reconsagrado ao verdadeiro serviço de Deus. Os Cainitas que ficarem no condado deverão ser muito cautelosos durante os próximos meses: os inquisidores da Igreja e os investigadores do rei estarão muito curiosos pela origem da matança. Se Samuel souber que os personagens são Cainitas, ele os denunciará para qualquer grupo de caçadores, e o bando pode se ver perseguido se permanecer em Galtre.

Muitas histórias podem surgir a partir do ocorrido em **Choque de Vontades**: dar-lhes vida depende somente do Narrador.



Dramatis Personae:

O Elenco de Personagens

OS CAINITAS

NICHOLAS, SENESCAL DO PRÍNCIPE DE LONDRES

História: Nicholas era um cavaleiro menor na corte de um Ventrue inglês cujas fileiras foram dizimadas pela incursão viking no século VII. Ainda que o princípio de sua não vida tenha sido doloroso, ele sobreviveu a vários amos e agora é um dos mais ouvidos conselheiros e aliados do Príncipe de Londres.

Imagem: Ele é um homem de beleza obscura, com profundos olhos pardos e cabelos negros e compridos, que geralmente estão dispostos em um rabo de cavalo. Ele foi Abraçado em sua plenitude física e conserva o aspecto de um jovem e impressionante guerreiro. Ele veste a última moda, mas suas roupas sempre são de cor negra ou vermelha, acentuando a sua elegância com jóias de ouro e prata.

Dicas de interpretação: Você está no comando, e sabe disso. Você não tem nenhuma necessidade especial em demonstrar o seu poder ou autoridade aos demais, sempre que sirvam bem a ti e a teu senhor, o Príncipe Mithras. Você dá ordens a seus inferiores e só insiste em formalidades caso você acredite que eles são mais do que simples servos.

Refúgio: Os túneis abaixo da Torre de Londres. O Refúgio de Nicholas é próximo ao do Príncipe Mithras.

Segredos: Nicholas é um diplomata nato, e tem contatos nas comunidades Cainitas de toda Europa. É esta vasta rede de amizades e contatos que tem lhe permitido sobreviver inclusive quando seus mestres caíam frente a seus inimigos. Em mais de uma ocasião, Nicholas prestou alguma ajuda a esses inimigos quando a estrela de seu senhor começava a declinar.

Influência: O senescal é respeitado por vários Cainitas em toda Europa, e o Príncipe de Londres o escuta quando fala.

Destino: Nicholas se relaciona com a família Tudor a pedido de seu amo, o que é fatal para ele, pois morre na batalha de Tewkesbury.

Clã: Ventrue

Senhor: Malthias

Natureza: Sobrevivente

Comportamento: Juiz

Geração: 7ª

Abraço: 832

Idade aparente: Em torno dos 25 anos

Atributos Físicos: Força 4, Destreza 4, Vigor 5

Atributos Sociais: Carisma 5, Manipulação 5, Aparência 4

Atributos Mentais: Percepção 4, Inteligência 4, Raciocínio 4

Talentos: Prontidão 5, Esportes 2, Esquiva 3, Intimidação 4, Liderança 5, Briga 4, Lábria 6

Perícias: Armas Brancas 6, Cavalgar 3, Etiqueta 6, Arquerismo 3

Conhecimentos: Acadêmicos 2, Investigação 4, Direito 5, Linguística 3, Ocultismo 2, Política 5, Senescalia 4

Disciplinas: Auspícios 2, Dominação 6, Fortitude 3, Potência 2, Presença 5

Antecedentes: Aliados 4, Contatos 5, Lacaio 5, Influência 5, Status 5, Recursos 4

Virtudes: Consciência 3, Autocontrole 6, Coragem 4

Caminho: Caminho do Cavaleiro 6

Força de Vontade: 9

GUARDA COSTAS DE NICHOLAS (QUATRO CARNICIAIS)

Atributos Físicos: Força 3, Destreza 4, Vigor 4

Atributos Sociais: Carisma 3, Manipulação 2, Aparência 3

Atributos Mentais: Percepção 4, Inteligência 2, Raciocínio 2

Talentos: Prontidão 4, Esquiva 3, Briga 2

Perícias: Armas Brancas 4, Cavalgar 3, Etiqueta 2

Disciplinas: Fortitude 3, Potência 2

Força de Vontade: 7



DRAMATIS PERSONAE

WILFRED (CARNIÇAL VENTRUE)

Wilfred é a princípio um leal agente de Nicholas. O senescal o envia a Galtre para que ajude os personagens no que for necessário. É um homem robusto, de cara redonda e cabelo avermelhado.

Conforme os acontecimentos vão se desenrolando em Choque de Vontades, Wilfred passa para o outro lado, acreditando que os vampiros de Nottingham sairão vitoriosos e discretamente muda de lado para ajudar na busca de poder de Alfred e Karin. Ele encontra a morte em uma emboscada de Remus.

Natureza: Autocrata

Comportamento: Juiz

Atributos Físicos: Força 3, Destreza 4, Vigor 3

Atributos Sociais: Carisma 3, Manipulação 3, Aparência 2

Atributos Mentais: Percepção 2, Inteligência 2, Raciocínio 3

Talentos: Prontidão 1, Empatia 2, Esquiva 1, Briga 2, Lábria 4

Perícias: Armas Brancas 3, Cavalgar 2, Etiqueta 2, Furtividade 2, Arquerismo 2

Conhecimentos: Acadêmicos 1, Ocultismo 3, Política 3

Disciplinas: Auspícios 2, Dominação 1, Potência 1

Força de Vontade: 7

Equipamento: Um anel com o selo pessoal do Príncipe de Londres.

CONDE DE GALTRE

História: O conde teve uma vida de brutalidade e auto-indulgência, satisfazendo livremente as suas malignas paixões. Varria os inimigos e rivais com violência incontida, explorava amigos e aliados sem vacilar, e tratava sem piedade as amantes e esposas quando deixavam de lhe ser interessantes.

Quando se sentiu velho e a enfermidade lhe roubou as forças, ele começou a temer por sua alma imortal. Apesar de suas generosas doações para a Igreja, ele temia que nem mesmo suas posses terrenas poderiam purificar a sua alma.

Imagem: O corpo do conde parece frágil e desgastado pela enfermidade. A sua pele está esticada sobre seus ossos, e a sua enfermidade o deixou pálido, inclusive mesmo antes do Abraço.

Dicas de interpretação: Seu frágil corpo abriga uma alma totalmente corrupta e cheia de depravação. Você é um homem brutal e violento, e segue os seus mais baixos instintos.

Refúgio: O castelo de Millstone.

Segredos: Toda uma vida de repugnante maldade.

Influência: Nenhuma.

Destino: Se houver alguma justiça, o conde morre no final da história.

Clã: Brujah

Senhor: Alfred (ou um personagem jogador)

Natureza: Monstro

Comportamento: Autocrata (após o Abraço, Monstro)

Geração: 10ª (podendo variar, dependendo de seu senhor ou sua diablerie)

Abraço: 1197

Idade aparente: Quase 70 anos

Atributos Físicos: Força 1, Destreza 1, Vigor 1

Atributos Sociais: Carisma 2, Manipulação 4, Aparência 1

Atributos Mentais: Percepção 2, Inteligência 2, Raciocínio 3

Talentos: Prontidão 3, Intimidação 4, Liderança 3

Perícias: Armas Brancas 3, Cavalgar 3, Etiqueta 3, Arquerismo 3

Conhecimentos: Acadêmicos 1, Direito 1, Ocultismo 2, Política 5

Disciplinas: Rapidez 1, Dominação 2, Potência 2

Antecedentes: Contatos 3, Influência 3, Recursos 4

Virtudes: Convicção 3, Instinto 4, Coragem 3

Caminho: Caminho da Besta 5

Força de Vontade: 6

LADY KARIN

História: Karin era filha de um nobre escocês que nunca foi feliz com suas posses. Desgostoso por sua única descendente ser mulher, fez todo o possível para tirar o melhor proveito da situação, ensinando a sua filha as sutilezas da vida cortesã. Quando Karin alcançou a idade de se casar, ela era muito atraente para ser considerada um prêmio pela nobreza saxônica da Inglaterra. Sua beleza escondia uma feia astúcia, e ela manobrou para assumir o comando imediatamente após seu matrimônio, privando seu atônito pai de qualquer possível benefício com que tivesse contado. Mesmo que aquela traição tenha lhe causado alguns remorsos, Karin sabia que seus próprios desejos vinham primeiro, e se dedicou à política com notável sucesso. Quando foi Abraçada, Karin viu isso como uma dádiva (ainda que os anos tenham mudado a sua perspectiva) que lhe dava mais habilidade e perspicácia.



CHOQUE DE VONTADES



Imagem: Lady Karin age com a dignidade que muitas rainhas invejariam. Geralmente usa vestidos de cores azul safira ou verde esmeralda, que ressaltam seus olhos verdes e cabelos avermelhados. Seu corpo é esbelto e elegante.

Dicas de interpretação: Você mostra uma grande firmeza e dignidade. Você projeta um ar de nobreza inclusive quando está triste, furiosa ou no calor do combate. Você está profundamente apaixonada por Alfred, e não pode se imaginar tratando ele como você tratou o seu pai morto há muito tempo. **Refúgio:** Uma pequena propriedade no norte de Nottingham, ou castelo de Millstone.

Segredos: Karin anseia estar viva novamente. Inclusive mesmo após séculos de não-vida, ela adora o calor do sol sobre o seu rosto e o sabor de comida em sua boca. Por outro lado, manipula Wilfred para que mude de lado, mesmo não confiando nele (o que é discutível após a sua morte).

Influência: Ela é a companheira predileta e conselheira de confiança de Robin Leeland, o Príncipe de Nottingham. Eles passaram vários séculos lado a lado. A letal Patrícia de Bollingbroke é outra amiga sua. Qualquer um deles faria qualquer coisa para vingar sua amiga.

Destino: Poderia ser melhor.

Clã: Brujah

Senhor: Verias

Natureza: Juiz

Comportamento: Galante

Geração: 8ª

Abraço: 563

Idade aparente: Pouco mais de 20

Atributos Físicos: Força 3, Destreza 5, Vigor 3

Atributos Sociais: Carisma 4, Manipulação 4, Aparência 3

Atributos Mentais: Percepção 3, Inteligência 3, Raciocínio 4

Talentos: Performance 2, Empatia 3, Esquiva 3, Briga 3

Perícias: Armas Brancas 3, Cavalgar 2, Etiqueta 4, Música 2, Ofícios 4

Conhecimentos: Acadêmicos 3, Ciências 2, Ocultismo 5, Senescalía 3

Disciplinas: Auspícios 2, Rapidez 3, Potência 3, Presença 4, Quimerismo 4

Antecedentes: Aliados 1, Lacaio 1, Recursos 3

Virtudes: Consciência 4, Autocontrole 2, Coragem 5

Caminho: Caminho da Humanidade 5

Força de Vontade: 4

LUCILLE

11ª geração, cria de Jackdaw.

Natureza: Penitente

Comportamento: Defensora

Abraço: 1165

Idade aparente: Pouco mais de 20 anos

Lady Karin salvou Lucille da destruição. O senhor desta inexperiente vampira, um prolífico, mas irresponsável Brujah de Nottingham, havia se negado a reconhecer Lucille como sua cria e Karin a adotou. Uma brilhante jovem em vida, Lucille serve a Karin de forma dedicada e voluntariosa, e o faria mesmo se não estivesse sob Laço de Sangue com ela.

Lucille tem um rosto de traços finos e cabelos pardos. Ela usa vestidos não muito diferentes de sua senhora, e descansa no chão dos aposentos de Alfred e Karin durante o dia.

LORDE ALFRED, FILHO DO CONDE

História: Alfred se fartou desde a tenra idade dos violentos e distorcidos excessos de seu pai. Aos 15 anos, deixou para trás o condado para viver como mercenário. Após quase uma década de violência e carnificina, ele entrou a serviço de lady Karin, uma nobre menor com terras ao norte de Nottingham.

As elegantes maneiras de Karin, e seu esbelto corpo e suas atrativas feições lhe cativaram de imediato. Karin admirava o espírito do jovem e seu óbvio descontentamento com os nobres que tratavam mal os seus súditos. Após um ano de cortejos, Karin revelou a sua verdadeira natureza e os ideais Brujah de um mundo melhor. Seu amor por ela não reduziu, e, compartilhando sua visão de um amanhã mais justo, ele trocou a sua vida pela eternidade ao lado de Karin.

Dois anos depois, Alfred soube que seu pai estava morrendo. Ele viu isso como uma oportunidade para os Brujah para expandir sua Influência muito mais além de Nottingham.

Imagem: Alfred tem algumas características distintas e um sorriso fácil. É um homem de complexão robusta e em plena forma física. Comporta-se como um guerreiro, e tem cicatrizes nos braços que lembram de sua vida como um mercenário.

DRAMATIS PERSONAE



Dicas de interpretação: Você trata os servos com aspereza e as mulheres com condescendência (inclusive, até um certo ponto, a sua senhora Karin). Você foi criado para governar. Mesmo que só sinta desprezo pelos nobres que maltratam os seus servos, você continua sendo muito consciente de que é um senhor, os camponeses são súditos e a mulher inferior ao homem.

Refúgio: Pequena propriedade ao norte de Nottingham, o castelo de Millstone.

Segredos: Apesar de seu amor por Karin, ou talvez por isso mesmo, Alfred está cada vez mais incomodado com o fato de ser um subordinado. Ele é um *homem*, apesar de tudo. Alfred tenta abraçar o seu pai, acreditando que o velho irá sentir a mesma devoção que Lucille tem por Karin. Ele tem um parco conhecimento sobre o Abraço, e uma excessiva opinião de si mesmo. Acredita que conserva seu livre arbítrio porque sua vontade é mais forte do que a de Karin.

Influência: Alfred tem pouca Influência entre os Cainitas, mas é bem relacionado entre os guerreiros e nobres mortais menores.

Destino: Sinistro, no mínimo.

Clã: Brujah

Senhor: Karin

Natureza: Rebelde

Comportamento: Defensor

Geração: 9ª

Abraço: 1195

Idade aparente: Cerca de 25

Atributos Físicos: Força 3, Destreza 3, Vigor 4

Atributos Sociais: Carisma 3, Manipulação 2, Aparência 3

Atributos Mentais: Percepção 3, Inteligência 4, Raciocínio 2

Talentos: Esportes 3, Esquiva 3, Intimidação 3, Briga 4

Perícias: Armas Brancas 4, Cavalgar 3, Etiqueta 2, Arqueirismo 1

Conhecimentos: Acadêmicos 1, Direito 2, Ocultismo 1, Política 3, Sabedoria Popular 1

Disciplinas: Rapidez 2, Potência 3, Presença 2

Antecedentes: Contatos 3, Influência 1, Mentor 2

Virtudes: Consciência 1, Autocontrole 4, Coragem 3

Caminho: Caminho da Humanidade 6

Força de Vontade: 6

REMUS

História: Remus era um monge na Alemanha com destacáveis dotes para a caligrafia e escultura. Pertencia a uma seita menor da heresia Cainita. O Toreador ao qual servia na seita ficou tão impressionado com sua obra que Abraçou o monge.

Desde então, Remus tem se dedicado a melhorar a sua arte, algo muito raro entre os Cainitas, que geralmente perdem seus dotes criativos após a Transformação. Outra particularidade de Remus é que iniciou uma amizade com uma Tzimisce, aprendendo dela a arte da Vicissitude. Agora, Remus trabalha a beleza na pedra e na carne mortal.

O clã Toreador quer repetir na Inglaterra seus sucessos na Igreja de Roma e do Oriente. Os Artesãos tem manipulado sucessivos Arcebispos de Canterbury, e esperam estender sua Influência acumulando terras pelo método de convencer seus senhores para que as deixem em testamento para a Igreja. Remus reside no monastério de São Cristóvão desde a sua fundação, cinco anos atrás, e tem supervisionado pessoalmente sua charmosa decoração de pedra. Ele tem levado aos monges a sabedoria da heresia Cainita, e usa a Vicissitude para fazer-lhes parecidos com anjos. Certamente, esta sabedoria tem um preço: Remus corta ritualmente o dedo anular esquerdo de seus monges para simbolizar o sacrifício de servir a Deus mediante o Sangue.

Imagem: Remus veste-se como um sacerdote, com exceção do colar de dedos que carrega. Sua face tem uma beleza quase angelical, mas não artificialmente, e seus cabelos são dourados e encaracolados.

Dicas de interpretação: Você busca reforçar o clã Toreador e a heresia Cainita. Estas metas nem sempre são compatíveis, e você se sente furioso e frustrado quando precisa sacrificar uma delas para progredir com as outras.

Refúgio: O Monastério de São Cristóvão, no Condado de Galtre.

Segredos: Se algum outro poderoso Toreador descobrir a sua adesão à heresia Cainita, ele teria que fugir do país. Pouquíssimos Toreador relacionados com a Igreja da Inglaterra estão dispostos a tolerar que seus esforços corram perigo por tal soberba entre os vampiros.

Influência: Remus é um líder da heresia Cainita. Mesmo que tenha o respeito dos que lhe conhecem, isso não significa necessariamente que tenha acesso a aliados (devido à fragmentada e secreta natureza da seita). Ele tem alguma Influência entre os Toreador que querem fortalecer sua posição nas Ilhas Britânicas.

Destino: É muito provável que os planos de Remus



fracassem, seja devido à intervenção dos personagens ou aos acontecimentos de **Choque de Vontades**.

Remus morre nas mãos do bando ou na purgação dos hereges Cainitas que a Igreja realiza no fim da história.

Clã: Toreador

Senhor: Tális, o Patriarca Negro

Natureza: Fanático

Comportamento: Autocrata

Geração: 8ª

Abraço: 982

Idade aparente: Quase 40 anos **Atributos Físicos:** Força 2, Destreza 5, Vigor 3

Atributos Sociais: Carisma 3, Manipulação 3, Aparência 3

Atributos Mentais: Percepção 4, Inteligência 3, Raciocínio 3

Talentos: Prontidão 3, Empatia 2, Escultura 3, Intimidação 1, Liderança 4

Perícias: Armas Brancas 2, Herborismo 2, Música 5, Ofícios (Trabalhar rocha e caligrafia) 5

Conhecimentos: Instrução 4, Lingüística 2, Política 2, Senescalia 2.

Disciplinas: Auspícios 4, Rapidez 4, Dominação 3, Potência 3, Presença 3, Vicissitude 3

Antecedentes: Contatos 2, Lacaios 4, Rebanho 3, Recursos 2

Virtudes: Consciência 3, Autocontrole 2, Coragem 4

Caminho: Caminho do Céu 5

Força de Vontade: 7

PADRE LUCIEN (CARNIÇAL TOREADOR)

História: Lucien foi um devoto sacerdote da

paróquia. Envelheceu antes do tempo tentando proteger seu rebanho dos piores excessos do Conde de Galtre.

Quando a vida do conde começou a desvanecer, Lucien se aproximou mais do velho, pois o mesmo tentava salvar a sua alma eterna fazendo oferendas à Igreja. Lucien estava tão enojado como sempre, mas seus superiores queriam que ele continuasse trabalhando no assunto.

A associação fez com que Lucien caísse nas garras de Remus: o Toreador precisava de um ajudante em Galtre, alguém que estivesse próximo da Igreja e do conde, e o envelhecido sacerdote era a sua resposta. Lucien já é um carniçal há quase quatro anos, e sua sanidade caiu um pouco durante este tempo. Ele se transformou em um devoto seguidor da heresia Cainita, e vê Remus como seu senhor e salvador

Natureza: Fanático

Comportamento: Penitente

Atributos Físicos: Força 3, Destreza 4, Vigor 3

Atributos Sociais: Carisma 3, Manipulação 3, Aparência 2

Atributos Mentais: Percepção 2, Inteligência 2, Raciocínio 3

Talentos: Empatia 3, Lábia 2

Perícias: Armas Brancas 1, Etiqueta 2, Oração 2, Furtividade 2

Conhecimentos: Acadêmicos 2, Ciências 3, Medicina 1, Política 1, Sabedoria Popular 1

Disciplinas: Potência 2, Presença 2

Força de Vontade: 7

Equipamento: Testamento sem assinatura que deixa Galtre para a Igreja, anel de prata com a inscrição "I:IV:XV"

MONGES CARNIÇAIS HEREGES

Natureza: Fanático

Comportamento: Diversos

Atributos Físicos: Força 3, Destreza 3, Vigor 2

Atributos Sociais: Carisma 2, Manipulação 1, Aparência 2

Atributos Mentais: Percepção 3, Inteligência 2, Raciocínio 2

Talentos: Esquiva 2, Briga 1

Perícias: Armas Brancas 3, Cavalgar 1, Arquerismo 3

Disciplinas: Potência 1

Força de Vontade: 7

Equipamento: Besta, espada curta, anel de prata com a inscrição "I:IX:XV"

GADO

JILL LEFTHERDER

Natureza: Criança

Comportamento: Sobrevivente

Atributos Físicos: Força 2, Destreza 4, Vigor 3

Atributos Sociais: Carisma 2, Manipulação 1, Aparência 4

Atributos Mentais: Percepção 2, Inteligência 2, Raciocínio 3

Talentos: Prontidão 1, Empatia 2, Liderança 2

Perícias: Cozinhar 2, Etiqueta 1, Fazenda 1, Herborismo 2, Costura 1, Empatia com Animais 1

Conhecimentos: Sabedoria Popular 2

DRAMATIS PERSONAE



Força de Vontade: 7
Qualidade: Fé Verdadeira 2

SAMUEL, O FERREIRO

Natureza: Defensor
Comportamento: Sobrevivente
Atributos Físicos: Força 4, Destreza 3, Vigor 3
Atributos Sociais: Carisma 2, Manipulação 2, Aparência 4
Atributos Mentais: Percepção 3, Inteligência 2, Raciocínio 2

Talentos: Empatia 1, Intimidação 1, Liderança 1, Briga 2
Perícias: Etiqueta 1, Fazenda 1, Ofícios (forja) 3, Empatia com Animais 2
Conhecimentos: Ciências 2, Ocultismo 2, Sabedoria Popular 5
Força de Vontade: 7
Equipamento: Quatro estacas de madeira, crucifixo

GUARDA DUBOIS

Natureza: Monstro
Comportamento: Tirano
Atributos Físicos: Força 3, Destreza 2, Vigor 4
Atributos Sociais: Carisma 3, Manipulação 3, Aparência 1
Atributos Mentais: Percepção 2, Inteligência 2, Raciocínio 3
Talentos: Prontidão 1, Esquiva 2, Intimidação 4, Liderança 3, Briga 3, Lábria 2
Perícias: Armas Brancas 3, Cavalgar 3, Etiqueta 3, Furtividade 1, Arquerismo 2
Conhecimentos: Senescalia 2
Força de Vontade: 6
Equipamento: Selo pessoal do Conde de Galtre, espada curta, adaga

ASSESSORES DO CONDADO (OS QUATRO AJUDANTES DE DUBOIS)

Natureza: Diversas
Comportamento: Tirano
Atributos Físicos: Força 3, Destreza 2, Vigor 2
Atributos Sociais: Carisma 2, Manipulação 3, Aparência 2
Atributos Mentais: Percepção 2, Inteligência 2, Raciocínio 2
Talentos: Esquiva 2, Intimidação 3, Briga 2
Perícias: Armas Brancas 2, Cavalgar 3, Arquerismo 1
Força de Vontade: 4
Equipamento: Garrote, adaga



CHOQUE DE VONTADES

CHOQUE de VONTADES

O Conde de Galtre jaz em seu leito de morte, e suas terras pendem na balança. Temendo por sua alma imortal, o conde doa suas terras para a Igreja em troca de absolvição... ou não o faz? Seu filho apresenta o que parece ser um testamento válido que o nomeia herdeiro das terras do pai. Os personagens jogadores agem sob as ordens de Mithras, Príncipe de Londres, e o que resta na situação? Uma viagem inesquecível através do lado mais escuro da política Cainita e da moralidade!

CHOQUE DE VONTADES INCLUI:

- Uma aventura fácil de se dirigir, pronta para jogar;
- Um cenário versátil: pode-se introduzir a história em uma crônica existente ou jogá-la de forma isolada;
- Sugestões para iniciar uma crônica a partir desta história.

