

# ESTRANHHA FOME



Uma História para  
**VAMPIRO:**  
A MÁSCARA

---

# Estranha Fome

---

por Jeff Berry



---

## Créditos

**Escrito por:** Jeff Berry

**Desenvolvido por:** Andrew Greenberg

**Arte Interna:** Janet Aulisio, Josh Timbrook, John Cobb, Darryl Midgette

**Arte da Capa:** Clark Mitchell

**Fotografia:** Eric Krosnes

**Layout:** Sam Chupp

**Produção:** Josh Timbrook

**Cartografia:** Chris McDonough

**Contracapa:** Chris McDonough

**Logotipo:** Chris McDonough

Vampiro: A Máscara, Estranha Fome, e White Wolf são marcas registradas de White Wolf. Todo material impresso nestas páginas é propriedade exclusiva de White Wolf a menos que acordos anteriores tenham sido feitos com o autor/artista. Nenhum do material pode ser reproduzido ao todo ou em parte sem permissão por escrito do editor.

### DEDICATÓRIA

Estou profundamente em débito com a Equipe-V (Mark Matthews-Simmons, Chris e KC Lancaster, Guy Wells, e Gail Starr), sem os quais não haveria aventura pois não haveria ninguém para jogar.

Oi Mãe.

---

## Créditos da Edição Traduzida

**Tradução:** Bravo Tradutor

**Revisão:** Bravo Revisor

**Diagramação:** Bravo Diagramador, muito embora os três sejam o mesmo, e o mesmo de sempre!

Na esperança de sensibilizar jogadores dispostos a seguir o mesmo exemplo e traduzirem/produzirem seu próprio material, os jogadores saudam: "Não tá morto quem peleia!"

---

## Agradecimentos Especiais a:

**John "Bilbo" Bridges** por sua sugestão sobre o que ele poderia fazer após sujar seu nome em **Succubus Club**.

**Mark "Garoto Macaco" Rein•Hagen** por sua soberba manipulação da adversidade.

**Stewart "Trapaceiro Ardiloso" Wieck** por não se tornar um alvo humano.

**Wes "Bom Rei" Harris** por sua incapacidade de chegar até lá.

**Josh "Calças Sangrentas" Timbrook** por mostrar o verdadeiro cascalho (e muita perna).

**Sam "Papai Orgulhoso" Chupp** por, bem, você sabe.

**Travis "Sem Rodas" Williams** por aprender o que acontece quando você empresta coisas a parentes.

**Chris "Me Inclua Fora Dessa" McDonough** por mostrar onde estão aqueles velhos camaradas.

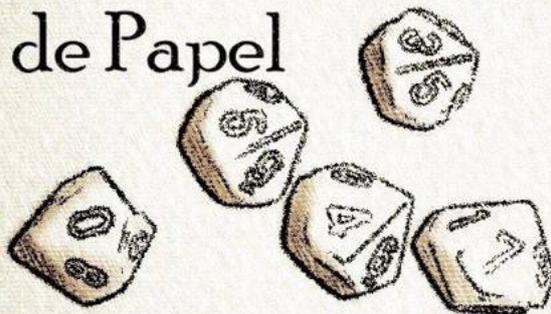
**Kelly "Recession Blues" Norwood** por tomar o grande cabriolé M.

---

## Agradecimentos muito especiais a:

**KC Lancaster** pelas ilustrações originais da Equipe-V.

## Jogadores de Papel



# ESTRANHIA FOME

---

---

## Sumário

---

---

Introdução . . . . .	7
História . . . . .	15
Locais de Interesse . . . . .	33
Personagens . . . . .	39
Jogadores . . . . .	55



*“Ao meu comando, os túmulos  
faziam despertar os que neles repousavam, e,  
abrindo-se, deixavam-nos sair, tão forte era minha arte.”*  
— Shakespeare, *A Tempestade*

• • •

Jacob Prestor jaz no chão. Com as duas pernas e os dois braços quebrados, ele não podia fazer nada exceto observar as chamas dançarem e cintilarem em torno de si. “Por que agora?” ele pensou, “Por que justamente agora? Os neófitos, o que eles farão?” Seus pensamentos se voltaram ao porão, que seus atacantes haviam negligenciado em sua pressa, e àqueles que em breve despertariam lá dentro. Ele guardou aquela imagem em sua mente enquanto deslizava rumo à escuridão. Imprudentes, as chamas continuavam sua dança louca em torno de sua forma abatida...

• • •



# Introdução

## UMA PARTIDA RAPIDA

**Estranha Fome** foi projetado para que novos Narradores, ou até mesmo Narradores experientes em **Vampiro**, possam conduzi-lo com um esforço mínimo por sua parte. Ele pretende ser uma “partida rápida” para você numa crônica sem exigir que projete um cenário ou um enredo. Os personagens são fornecidos para que novos jogadores possam também entrar no jogo sem ter de perder tempo criando os seus próprios.

Tendo isso em mente, boa parte da ênfase é colocada sobre coisas do tipo clima e dicas de Narrativa. A estrutura de **Vampiro** não se presta ao tipo de história clichê “mate o malvado, salve a princesa” comumente encontrado nos jogos de narrativa. Uma história de **Vampiro** funciona num plano muito mais sutil, onde a crise é a crise de uma humanidade cada vez menor, uma perda que os personagens devem sempre temer. Em tal situação, o clima desempenha um papel mais importante do que qualquer inimigo possa ter ao criar sessões de jogo que serão por muito tempo lembradas.

Uma vez que a história pretende ser conduzida por um novato na narrativa, ela é projetada de modo linear. Isso quer dizer que o Narrador pode, se quiser, guiar os jogadores por uma progressão reta cena-a-cena. Se você for um novato pleno, essa provavelmente seja a melhor (e mais fácil) forma de usar esta história.

A história também pode ser conduzida de modo muito mais livre e aberto, com apenas alguns eventos-chaves sendo colocados em qualquer sequência e o resto caindo numa ordem determinada pelos jogadores e seu próprio senso de drama. Este estilo de jogo exige grande quantidade de esforço de sua parte, pois você deve manter o registro de todas as pontas soltas e lidar com subenredos.

Como resultado, a história é altamente detalhada e cheia de demonstrações como “Se os jogadores fizerem isso, você pode responder assim”. A intenção disso é trazer o grupo de novos jogadores e Narradores a uma compreensão mútua do gênero. Elas são muletas, e se você não precisa delas ou não as quer, coloque-as de lado!

Se você não quer ser o Narrador de **Estranha Fome**, faça um grande favor a si mesmo e não leia mais. Se você ler a informação direcionada apenas ao Narrador, você estará arruinando a história para si próprio.

## Como Conduzir Esta História

O clima é tudo nessa história. Tente pegar seus jogadores no desdobramento do drama das vidas de seus personagens. Um sentido sólido de atmosfera através da história é o que a fará ficar nas mentes de seus jogadores. Em cada uma das cenas, existem descrições do clima que você pode tentar alcançar, bem como dicas para ajudá-lo a evocar (música que você pode tocar durante as cenas, ações dos vilões, etc.).

Manter o clima às vezes pode ser difícil. Você achará impossível conseguir isso sem a cooperação de seus jogadores. O clima não pode ser forçado sobre seus jogadores; você pode apenas trabalhar com eles para criá-lo. Tendo isso em mente, você precisará iluminar o clima de vez em quando. O contraste não apenas fornecerá um alívio do que são, com esperança, momentos de tensão e drama, mas também fornecerão um contraste para esses momentos e evitarão que se tornem uma presença constante, e assim enfadonhos e monótonos.

Isso aparte, existem coisas que você pode fazer para tentar alcançar um clima. A primeira é manter o controle. Se você rir, todos rirão. Por outro lado, se permanecer focado na história diante de você, ficará muito mais fácil para os jogadores fazerem o mesmo.

A segunda é ser descritivo. Algumas sugestões são feitas no curso da história como descrições, mas você deve improvisar e adicionar tanto ou tão pouco detalhe quanto você e seus jogadores precisam para compreender a pessoa ou lugar sendo descritos. Utilizar a experiência comum do grupo é uma técnica que pode ser muito eficiente. Por exemplo, descreva um bar como sendo muito semelhante a um bar local, então mencione as diferenças. Dessa forma todos têm uma referência comum.

A história fluirá mais tranquilamente se a falta de conhecimentos dos personagens for refletida em algum grau pelos jogadores. Ao limitar a informação dada aos jogadores, o clima da história pode ser mais facilmente sustentado. Uma forma de conseguir isso é você, o Narrador, fazer jogadas de dados quando disser respeito a obter informação: jogadas de busca, jogadas de investigação, jogadas envolvendo a disciplina de Psicometria ou Percepção da Aura de Auspícios, e coisas do tipo. Quando ocorrerem falhas críticas, não hesite em dar uma informação falsa. Se possível, dê informação que contradiga algo que eles pensam que sabem, para que ao menos tenham alguma ideia que uma de suas fontes de informação esteja errada.

Tome notas também. Os jogadores estarão desequilibrados, especialmente nas primeiras cenas da história, com pouco jogo para pensar. Este é o momento crítico quando eles estarão deixando pistas para a polícia usar depois em suas investigações. Mesmo nas últimas

cenar as anotações são importantes. O tempo de um evento pode alterar seu significado dramaticamente.

Concentre-se nas pequenas coisas também. Esta história é projetada para personagens que foram “agraciados” com o Vampirismo. Tenha isso em mente e tente lembrar os personagens das pequenas coisas do dia-a-dia que foram para sempre mudadas. Por exemplo, mencione aos personagens homens que eles ainda têm de se barbear, embora seu cabelo não cresça mais. Lembre-os de como o calor dos vivos é comparado a eles. Pegue-os em momentos curiosos com comentários sobre quanto atraente uma pessoa aleatória parece, de uma forma alimentar.

Em adição à atenção de sua nova natureza inumana, lembre também de martelá-los repetidamente com lembranças de sua nova “estranha fome”. O pior, mas talvez o mais satisfatório, trabalho como Narrador é tentar instilar nos jogadores um sentido forte das ânsias que os rasgam por dentro e mostrar-lhes que as escolhas interpretativas a serem tomadas são difíceis. Por exemplo, é fácil encontrar sangue não-humano na área de Denver (ver derrubando vacas, p. 13), mas tente convencer os jogadores de que sangue de vaca é enfadonho e sem graça. Quando seus jogadores começam a decidir fazer coisas só por efeito, e que não tem efeito no jogo em si, então as coisas estão saindo do controle. Para continuar no exemplo, quando eles saem de seu caminho para encontrar o sangue humano uma vez que o sangue de vaca é pouco apetitoso, você conseguiu algo. Se eles agonizam diante de sua escolha enquanto a fazem, então você triunfou.

Uma vez que os personagens são Vampiros neófitos, você tem o prazer extraordinário de conduzi-los através de seu primeiro gole de sangue. Tire o máximo disso. Descreva em detalhes o sabor e o prazer sensual que pode se obter da Vitae. Se é sangue humano, então caia de cabeça. Faça de tudo para convencer os jogadores que seus personagens não podem viver sem isso.

Se for sangue animal, diga-os que o gosto é bom, mas tenha certeza de lembrá-los que o sangue humano é excessivamente tentador, e torne óbvio que seus companheiros com menos princípios estão comendo muito melhor.

---

## Enredo

Em *Estranha Fome*, os personagens têm de lidar não apenas com a louca transformação de mortal em imortal, mas com a paranoia mais insana da comunidade dos Membros. Criado por um Cainita obcecado pelo poder, eles se encontram lançados a deriva num mundo muito diferente daquele que deixaram para trás, com todos os poderes da escuridão os perseguindo.

Seu Senhor, Jacob Prestor, é assassinado antes que eles acordem para sua primeira noite entre os Mortos Vivos, então eles não têm ninguém para guiá-los em sua nova não-vida. Para complicar, o assassinato de Prestor foi arranjado pelo Príncipe de Denver. Quando este poderoso Cainita ficar ciente dos personagens, ele os vai querer mortos

também. O Príncipe foi enganado, contudo, por um antigo Vampiro chamado Thaddeus, adicionando outra camada à confusão à qual os personagens já sofrem.

As crises mais imediatas que os personagens enfrentam, assim, são como eles lidarão com seu novo estado sem ajuda e chegarão a alguma resolução com o Príncipe de Denver.

Vale a pena mencionar que vários dos personagens prontos, e provavelmente vários personagens em qualquer grupo de novos Membros, desejarão vingança sobre o grupo responsável por seu Abraço. Descobrir quem é realmente responsável é um desafio nesse caso. Prestor deu o Abraço, mas o pensou temporário. Edward ordenou a caçada contra Prestor, mas sob instigação de Thaddeus. Quem é culpado? Prestor, Edward, Thaddeus, alguém mais, ninguém?

**Capítulo Um:** Enquanto ainda mortais, os personagens encontram sua rotina noturna interrompida por um selvagem barbudo, que os atacou e os trouxe ao seu lar. Eles acordam no porão de um prédio sendo rapidamente devorado pelas chamas. Eles escapam do incêndio apenas para se encontrarem cativos de ânsias estranhas e torturantes.

**Capítulo Dois:** Enquanto os personagens tentam chegar a termos com seu novo estado, eles acham retomar suas vidas normais extremamente difícil. Dados por desaparecidos por amigos e família, os personagens se acham no foco de uma investigação policial e os alvos dos mesmos Vampiros que assassinaram seu Senhor.

**Capítulo Três:** Os personagens têm a chance de capturar os agressores quando finalmente começam a reunir informação crítica a respeito de sua condição. Com novo conhecimento de quem e o que eles são, são capazes de encontrar algo sobre seu Senhor e descobrir que existe uma possibilidade de cura.

**Capítulo Quatro:** A busca por uma cura os coloca em contato com um poderoso mortal que estava vivendo de sangue de Membros por mais de um século. Ele não apenas guarda a chave para trazer os personagens de volta à sua mortalidade, mas também tem informação crítica a respeito do porquê os personagens foram transformados em Vampiros e sobre um mal antigo que pode em breve estar caçando-os.

---

## O Que Realmente Está Acontecendo

Possivelmente o mais famoso químico de todos os tempos, Louis Pasteur nasceu na França em 1822 e foi educado na Ecole Normale Superieure em Paris, se graduando em 1847. Ele serviu como professor em muitas universidades pelos 20 anos seguintes, geralmente ensinando química, mas ocasionalmente também ensinando física.

Durante estes anos, Pasteur fez grandes avanços no campo da microbiologia. Ele desmentiu a teoria da Geração Espontânea, que dizia que as formas de vida inferiores

podiam se originar de matéria não-viva, e popularizou a pasteurização. Em 1857, ele apresentou um artigo que afirmou que diferentes tipos de micróbios eram responsáveis pelos vários tipos de fermentação que existiam, e que os micróbios também eram responsáveis por muitas doenças. Este artigo lançou as bases para uma de suas maiores contribuições para o mundo da ciência – a teoria microbiana de doenças. A teoria microbiana de doenças foi refinada em trabalho no final da década de 1870 e no início de 1880, resultando na descoberta da ciência da imunização. Foi seu trabalho com a raiva que forneceu os fundos para fundação do Instituto Pasteur.

O Instituto Pasteur foi fundado em 1887 com Louis como seu primeiro diretor. Foi no Instituto Pasteur que o grande cientista encontrou Georges. Georges tinha um interesse especial por Pasteur como uma curiosidade científica. Georges parecia possuir uma imunidade natural para doenças, que Pasteur esperava ser capaz de replicar.

De sua parte, Georges esperou que Pasteur fosse capaz de curá-lo em sua busca de uma cura para o que ele pensou que fosse a doença que o afligia – o Vampirismo. Em 1890, ele se confidenciou a Pasteur, e eles começaram a pesquisar o assunto do Vampirismo sob o véu do segredo.

Durante os anos seguintes eles experimentaram. Pasteur, embora parcialmente paralisado por um ataque em 1868, acreditava que estava fazendo grande progresso sob a direção magistral de Georges, agora empregado como um assistente de laboratório no Instituto. Juntos eles desenvolveram um soro, derivado do sangue de Georges, que poderia levar ao Vampirismo. Este soro foi o primeiro passo para o desenvolvimento de um antídoto para curar aqueles aflitos.

Por esta época, contudo, a saúde de Pasteur havia realmente começado a piorar. Georges perdeu as esperanças quando se tornou aparente que Pasteur estava para morrer, e desapareceu. Pasteur, levado pelo pensamento de que apenas ele podia realizar aquele trabalho, não desistiu. Em 28 de setembro de 1895, ele injetou em si próprio o soro que ele e Georges haviam

preparado. Naquela noite, ele morreu.

Na noite seguinte ele viveu novamente... de certo modo. Ele permitiu ser enterrado, só para escapar de sua própria cova. Fugiu de sua velha vida, levando consigo apenas aquelas notas que considerou vitais à sua pesquisa. Começou novamente a buscar uma cura para o Vampirismo.

Esta pesquisa eventualmente atraiu a atenção do antigo Cainita Thaddeus, que viu nela o fim de seu modo de vida, e possivelmente o fim de sua raça. Thaddeus começou a molestar Pasteur, tentando numa ocasião destruí-lo. Pasteur foi forçado a fugir e tomar uma variedade de nomes para escapar desta antiga ameaça. A viagem constante, combinada com a dificuldade

inesperada de sua tarefa, evitou que fizesse muito progresso em sua pesquisa. Ele fez inúmeros aliados pelos anos, e conseguiu usar seu sangue para mais experimentos. Infelizmente, todos seus velhos amigos foram mortos pelo demônio que o caçava, e Pasteur começou a temer fazer novos aliados.

Eventualmente, Pasteur chegou em Denver, onde tomou o nome de Jacob Prestor. Thaddeus o seguiu, e usou uma nova tática: ele se insinuou na corte do Príncipe de Denver, um vampiro chamado Edward, e convenceu Edward de que Prestor pretendia fazer uma oferta pelo controle da cidade. Edward, um ser naturalmente paranoico, foi seduzido pela natureza secreta de

Prestor e planejou assassinar Prestor. Thaddeus, com sua proposta alcançada, desapareceu, buscando outros interesses em outro lugar.

Prestor havia descoberto que Edward pretendia matá-lo, então, contra sua vontade, ele se sentiu forçado à criação de aliados na forma de mais Vampiros. Ele salvou sua consciência com a convicção de que teria sucesso em sua pesquisa, e que o Vampirismo de seus aliados seria apenas temporário.

Infelizmente, após criar seus aliados neófitos, mas antes de instruí-los como parte de seus planos, os assassinos de Edward atacaram Prestor, e deram-lhe a morte final.



---

---

## Tema

O truísmo de que a única constante é a mudança não parece, à primeira vista, ser verdade para os Mortos Vivos. Seres imortais que raramente precisam temer a morte, muitos Vampiros rapidamente caem numa estase onde suas ações se tornam tão invariáveis e previsíveis quanto a duração imutável de seu cabelo. Contudo, esta estabilidade não é mais permanente do que a calma diante de uma tempestade.

Vítimas de uma humanidade vacilante e possuidores de uma Besta voraz, os Vampiros uma noite se encontrarão no meio de mudanças horrendas de incrível poder não importa quais sejam suas esperanças. Muitos foram ao menos avisados de que isto pode acontecer, mas os neófitos nesta história não têm ninguém para lhes contar sobre os perigos que sua nova forma traz consigo. Quando se encontrarem repentinamente capazes de arremessar carros por aí, eles podem se esbaldar em sua transformação. As exigências de sua sede assassina, contudo, rapidamente lhes mostrará a desvantagem de sua nova forma.

Assim os perigos da mudança são os temas primários de **Estranha Fome**. Os personagens foram forçosamente transformados em monstros, e para sobreviver devem tornar suas existências em algo completamente diferente do que eles eram. Quando eles finalmente têm a oportunidade de voltar, decidem que se o fizerem de fato desistirão do poder que conseguiram e arriscarão a ira dos imortais responsáveis pela morte de Prestor.

O poder que eles têm é um tema secundário da história. Dotados com poderes muito além do que tiveram durante a vida, os personagens devem ter cuidado para não abusar deles ou arriscar perder sua humanidade. Adicionalmente, os personagens devem trabalhar como uma equipe se quiserem ter esperança de ser bem-sucedidos. Aqueles que abusam de seus poderes em detrimento do grupo arriscam causar a derrota de todos. Finalmente, todos provavelmente terão a oportunidade de agir como líderes. Aqueles que abusam de seus poderes enquanto líderes podem ter de enfrentar a vingança de todos.

---

---

## Clima

Como mencionado antes, os conflitos em **Vampiro** são sutis. Eles muitas vezes focam na perda e no lento desaparecimento da natureza humana. **Estranha Fome** é um exemplo disso – o clima é sombrio, as vidas dos personagens estão se esfaleando a despeito de seus maiores esforços, e quanto mais tentam parar de deslizar, menos encontram o que fazer.

Este sentido de perda é acoplado ao sentido dramático do choque cultural enquanto os personagens são rasgados das vidas confortáveis e lançados no que, à primeira vista, é um pesadelo de derramamento de sangue e insanidade. As possibilidades de interpretação são de fato ricas em tal território.

Um clima secundário subjaz este, contudo, pois até

mesmo enquanto as velhas vidas dos personagens estão decaindo, novas vidas estão florescendo para tomar seus lugares. Enquanto você destrói as velhas vidas dos personagens, tenha certeza de lhes dar a oportunidade de substituí-las por algo.

---

---

## Personalizando a História

Para muitos jogadores, uma das partes mais divertidas da Narrativa é a criação de seus próprios personagens. Ainda que esta história seja criada para ser usada com os personagens pré-prontos, não há motivo para que os jogadores não possam construir os seus próprios.

Para preparar a história, primeiro crie personagens para cada um dos jogadores, ou use os personagens pré-prontos fornecidos. Lembre que uma vez que estes são personagens iniciais, eles são humanos até após serem abraçados por Prestor. Isso significa que a criação de personagens deve ser dividida em dois passos, para que os humanos encontrem Prestor primeiro, sem o benefício de quaisquer disciplinas Vampíricas. Tão cedo o encontro com Prestor tenha acabado, contudo, os jogadores devem terminar o processo de construção dos personagens. Então, para uma cena curta (a cena que conclui com seu Abraço), os personagens são humanos. Quando acordarem, será como Vampiros plenos, e com personagens completamente preenchidos.

Um método que funciona bem é simplesmente permitir que os personagens criem Habilidades, Atributos, Virtudes, Antecedentes e Força de Vontade. Não deixe os jogadores escolherem Disciplinas. Deixe-os guardar os pontos de bônus para adicionar às Disciplinas se quiserem. Outro método, e possivelmente superior, é permitir que os jogadores criem seus personagens plenamente, com as limitações descritas no parágrafo seguinte, e então simplesmente ignorar todas as Disciplinas para a primeira cena.

Devido à natureza da criação de Prestor, e a criação dos personagens, eles podem ser de qualquer linhagem. Prestor, em suas pesquisas, preparou alguns soros de inúmeras linhagens e injetou nos personagens uma variedade de soros. Os jogadores devem escolher sua linhagem livremente.

Durante a criação de personagens, pode ser útil se alguma conexão ser feita entre os personagens. A conexão pode ser bem distante, mas algum contato será útil. Também, tente fazer com que todos os personagens sejam ligados uns aos outros de algum modo, mesmo que seja um contato de segunda ou terceira importância (os personagens pré-prontos mostram como isso pode ser feito). Antes de tudo, isto dá outro motivo para eles se apegarem uns aos outros; eles não são apenas desconhecidos. Segundo, fornece a eles alguns meios de se reunirem caso se separarem. Terceiro, permite que sejam enredados mais facilmente em qualquer investigação. Finalmente, o último motivo é puramente estético; apenas faz mais sentido que Prestor os tenha escolhido caso exista alguma cadeia de eventos que os conecte.

Também, tente apresentar alguma conexão entre ao menos alguns dos personagens e ao menos um dos humanos presos no porão com eles no Capítulo Um. Isso será muito importante depois para adicionar complicações aos vários subenredos.

Uma vez que esse é um cenário inicial, os personagens também são restritos na compra de seus antecedentes. Eles não podem ter pontuação em Rebanho, Geração ou Status. Eles podem escolher Mentor, mas a orientação não entrará em jogo até após esta história inicial. O mentor seria um dos Vampiros locais que têm interesse nos personagens durante o curso da história.

**Estranha Fome** foi projetado como uma história inicial para cinco Vampiros recém criados. Grande parte do foco da história está em se confrontar com uma nova vida como um Vampiro e tomar medidas para calar uma velha vida como humano. Por causa desse fato, será um pouco mais difícil conduzir a história para personagens já estabelecidos.

Se você quiser integrar **Estranha Fome** numa Crônica existente isso não deve, contudo, ser uma tarefa tão difícil. Um dos focos principais da história é o sentido de estar preso num ambiente hostil com pouca noção de como a estrutura sociopolítica circundante funciona. Por exemplo, se os personagens já estiverem baseados em Denver, mova a história para Albuquerque, Novo México. Contudo você pode fazer isso, tirar os jogadores de seus próprios campos de caça para o de outros é uma exigência.

Os pontos principais a levar em conta no uso de personagens mais velhos são estes: Como deixar os personagens interessados e como colocá-los numa situação onde podem ser percebidos como um lado “rebelde” pelos poderes instaurados.

Atrair o interesse dos personagens depende muito de quem os personagens são e onde estão seus interesses. Simplesmente deixar pistas o suficiente para os jogadores descobrirem que existe um Vampiro que pode ter descoberto um meio de curar sua aflição Vampírica pode ser suficiente se eles estão interessados numa cura. Se não, uma das recentes paradas de Prestor pode ter sido na cidade natal dos personagens, e uma tentativa de assassinato abortada por Thaddeus atraiu sua atenção. Falhando nisso, o Príncipe de onde quer que estejam habitando pode mandá-los falar com este Prestor representando-o. Existem muitas outras possibilidades, limitadas apenas por sua imaginação.

Convencer Edward de que os jogadores são uma ameaça não é realmente difícil dado sua paranoia. Simplesmente tenha certeza de que os jogadores não apresentem-se a Edward quando chegarem na cidade, e o resto virá com o tempo.

Se os personagens já são rebeldes, entretanto, você pode usar a história para trazer sua rebelião a um clímax e resolução. Neste caso, levar a história aonde quer que os personagens já estejam é o caminho de menor resistência.

---

## DENVER, COLORADO

Denver, a cidade capital do estado de Colorado, está localizada aos pés das Montanhas Rochosas. Conhecida como a Mile High City por sua elevação de 5.280 pés, ela fica na intersecção de três grandes Autoestradas Interestaduais – I-25 percorrendo norte-sul, e I-76 e I-70 ambas percorrendo leste-oeste. A área metropolitana de Denver inclui inúmeras cidades, todas as quais posicionadas em torno da cidade e adicionadas à massa urbana que se alastra. O distrito de negócios está localizado no coração do centro de Denver, próximo à intersecção da I-25, I-76 e I-70. De lá, as outras cidades, principalmente subúrbios, se espalham mais ou menos uniformemente, até uma área de aproximadamente 40 quilômetros quadrados é coberta, embora um caso possa facilmente ser feito para estender a Área Metropolitana outros 30 quilômetros ao Nordeste para incluir a cidade de Boulder.

A população da área Metropolitana é de aproximadamente 1,7 milhão, dos quais quase 1,2 milhão residem nos subúrbios, deixando a cidade em si aos grupos de menor renda e aos negócios. Estas áreas de dentro da cidade estão começando a sofrer de grande quantidade de atividade relacionada a gangues, e a violência de gangues, incluindo ataques de carros, está em ascensão.

Fora da área Metropolitana, se pode encontrar ao leste as fazendas e ranchos, e ao oeste, as Montanhas Rochosas. Esta justaposição do centro urbano com o interior agrícola permite aos Vampiros que, por necessidade ou preferência,

se alimentam de sangue não-humano, uma ampla fonte disponível há 20 minutos de carro e a um baixo risco. De fato, mesmo dentro da cidade, inúmeras residências são dispostas com o resguardo de uns poucos cavalos.

Os lupinos geralmente afastam-se da cidade e fazendas vizinhas, mas os Vampiros devem estar atentos para ficar longe das montanhas quando é noite de lua cheia. De fato, existem vários exemplos de Lobisomens assolando as ruas do centro durante a lua cheia.

Dentro dos limites da Área Metropolitana estão várias universidades do estado, incluindo a Universidade do Colorado e o Colégio Estadual Metropolitano. Ainda que existam campi da Universidade do Colorado tanto em Denver quanto em Boulder, sua notável escola médica está em Denver. Universidades particulares também estão presentes em abundância, e incluem a Universidade de Denver e a Escola do Colorado de Minas, localizada próxima a Golden.

Embora não seja uma aguda líder das artes, Denver tem uma comunidade teatral próspera, e o Centro Denver de Artes Performáticas (CDAP) é uma parada regular para shows em turnê. A cidade também é o lar do time de futebol americano Denver Broncos e seu Mile High Stadium. O estádio, uma arena a céu aberto, e sua parte fechada, a Arena McNichol, estão localizados há algumas milhas da cidade, próximo da I-25, e entre temporadas é o ponto de encontro para imensos concertos noturnos. A cena da

música local é pequena e de qualidade variada, embora se possa facilmente encontrar música original ao vivo todas as noites da semana em vários bares e clubes.

Denver também tem muitos museus, embora os maiores sejam o Museu de Arte de Denver e o Museu de História Natural. O último está localizado no maior parque da cidade de Denver, que também abriga o Zoológico de Denver. O Museu de História Natural tem um Planetário também, e em muitas noites shows de lasers usados em músicas atraem fãs de toda a área metropolitana.

Os dois maiores jornais na área metropolitana são o **Denver Post** e o **Rocky Mountain News**. Os jornais menores e locais abundam, com cada um servindo um município, cidade, comunidade ou grupo de interesse em especial.

A área metropolitana é especialmente notável por sua forte concentração de indústrias de alta tecnologia, especialmente no campo aeroespacial. Ball Aerospace, Lockheed, Martin Marietta e muitos outros têm laboratórios e centros de produção na região. Boulder, um pouco ao noroeste, é uma meca da alta tecnologia, com recém graduados da Universidade do Colorado lutando por empregos para que possam permanecer na cidade.

Fora de Denver, nas Montanhas Rochosas, estão os parques estaduais e áreas de esqui que contribuem tanto para a indústria do turismo no Colorado. Ainda é fácil perder de vista a civilização atualmente ao dirigir apenas por uma hora ou duas e então caminhar por mais meia hora.

Mas existe um lado em Denver desconhecido por

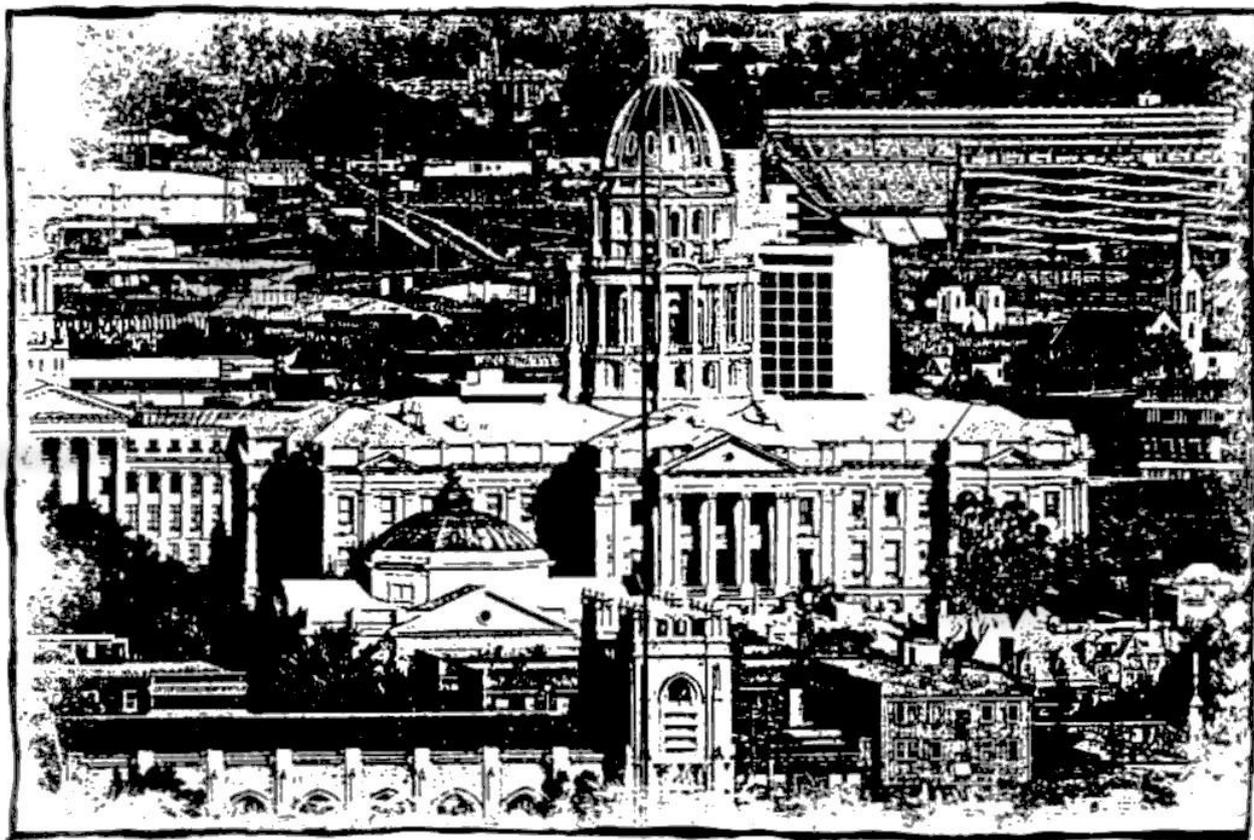
muitos dos habitantes. Um mundo onde criaturas quase, mas não completamente, humanos andam e vivem. O mundo dos Vampiros.

Denver é reivindicada por Edward, um Príncipe que governa com o que se pode considerar como por justiça nas comunidades Vampíricas. Edward é um Vampiro moderadamente velho, e confortável em sua posição. Ele compreende a utilidade do status quo, e não gosta de picuinhas de qualquer tipo. Edward tem vários Tenentes que também detêm considerável respeito entre os Vampiros de Denver. À frente destes está Don Alonzo de Vargas. Don Alonzo lida na maior parte da governança cotidiana de Denver, tal como é. O outro Tenente é Duke, que serve como cabeça do braço “da lei” da Corte Vampírica. Estes três do Conselho de Denver.

O resto dos Vampiros de Denver entram livremente em duas categorias: a Corte do Príncipe e os independentes.

A corte de Edward consiste daqueles Vampiros que sentem necessidade de ordem ou hierarquia, ou daqueles que desfrutam da companhia de sua própria espécie. Eles passam grande parte do tempo em Broadstreet, seu quartel extra oficial, mas vagam por onde querem. Eles são, de fato, a aristocracia de Denver.

Os Vampiros que são, por temperamento e humor, impróprios à vida na Corte formam os independentes. Eles não prestam homenagem a Edward, mas reconhecem sua soberania, pois Edward não o faz de outro modo. Cada independente, ou indie, reclama certas áreas dentro de Denver como sua. Eles caçam lá sem medo de intrusão,



como uma questão de cortesia. Eles retribuem esta cortesia ao se restringirem fora de seu território. A área de cada indie é pequena, sem exceção, áreas de alto tráfego, onde uma ou duas pessoas desaparecidas não serão raridade.

A Corte perambula pelo resto de Denver, embora cada um dos Membros tenha seu campo de caça preferido. Sua área per capita é muitas vezes maior do que a dos indies. Em seu modo de pensa, isto é certo, pois Denver é sua cidade, e os indies existem apenas por sua tolerância.

---

## Derrubando Vacas

Entre os mortais, derrubar vacas é a prática de ir tarde da noite e encontrar um campo com vacas dormindo. As vacas dormem de pé, e então os intrépidos derrubadores de vacas se esgueiram sobre a besta insuspeita em seu repouso e, bem, a derrubam. A vaca cai de lado e se levanta confusa, geralmente acompanhada por muita hilaridade por parte dos (muitas vezes bêbados) derrubadores. Entretanto, derrubar vacas pode realmente causar ferimentos sérios à vaca e não é encorajado.

Na gíria dos Membros do Colorado, contudo, derrubar vacas refere-se à prática de se alimentar de gado nos subúrbios da cidade, uma prática que normalmente é bastante fácil e sem perigo. Uma vez que o gado fica em áreas de pasto protegidas, os Lobisomens são encontros excepcionalmente incomuns, mas os Cainitas espertos raramente vão derrubar vacas durante luas cheias.

Derrubar vacas é mais frequentemente utilizado por Vegetarianos (que se alimentam apenas de animais) e aqueles que tentam manter um baixo perfil. Derrubar vacas pode ser resolvido usando o sistema no livro de regras de Vampiro. Considere a Dificuldade de 4, e dê ao caçador dois dados para cada hora gasta caçando. Uma falha crítica



resulta em algum tipo de problema sério, geralmente com um lupino, embora possa envolver outros fazendeiros ou a polícia. Tenha certeza de enfatizar que o sangue de vaca é incrivelmente brando. O sangue humano é alimento fino, bifes e sorvete, enquanto o sangue de vaca é um mingau sem sabor. Ainda, para os Mortos Vivos tentando ficar quietos, o que pode bem descrever os personagens por boa parte desta história, pode ser uma tática muito bem-vinda.



# A História

*É uma bênção muito estranha ser trazido de volta dos mortos.*  
Kurt Vonnegut

## CAPITULO UM: PRIMEIRAS NOITES Cena Um: Os Ataques

Prestor rapta os personagens para se unirem a ele em suas batalhas numa noite de sexta-feira. Em cada um de seus ataques aos personagens, Prestor tentará remover a memória do ataque mais tarde. Então, antes de jogar cada ataque, teste Raciocínio + Lábria de Prestor (oito dados) contra a Força de Vontade de cada personagem, e deixe cada personagem resistir com um teste de Força de Vontade contra uma dificuldade 8. Entretanto, não mencione aos jogadores o que eles estão testando. Apenas faça-os jogar os dados. Se Prestor tiver três sucessos líquidos, então simplesmente deixe o jogador terminar a criação do personagem pois ele não terá lembrança do ataque de Prestor. Se Prestor não reunir tantos sucessos, então traga os jogadores e interprete o ataque.

Para cada ataque, faça com que o jogador descreva a atividade usual de seu personagem para o dia (quanto mais identificação o jogador tiver com sua vida mundana, mais chocante será a transição para a não vida vampírica). Então, no momento apropriado, faça Prestor aparecer. O ataque dele deve ocorrer quando os personagens estiverem sozinhos, ou apenas com os outros personagens que estarão no porão.

O que segue são alguns exemplos de boas abordagens para os ataques usando os personagens pré-prontos. Vince e Monica Belhurst podem ser atacados juntos, após voltar de um show – Prestor estaria esperando em seu apartamento e simplesmente os pegaria de surpresa. Neste caso, faça com que ele ataque e supere Vince primeiro enquanto Monica está no outro quarto. Quando ela vier ver que barulho é esse, ela vê Vince inconsciente no chão.

Flash e Terri podem ser atacados enquanto deixam um clube e rapidamente entram num beco escuro, separadamente ou em dupla. Alternativamente, Terri pode ser atacada enquanto ela trabalha tarde da noite no escritório.

Em todos os casos, contudo, Prestor tentará usar Comando para colocar sua Vítima para dormir (8 Dados contra a Força de Vontade do alvo resistido pela Força de Vontade do alvo contra uma dificuldade 8. Qualquer sucesso indica que o alvo começará a dormir). Ele continuará sua tática até ter sucesso, pois muitos personagens não terão defesas reais contra um Vampiro com o poder de Prestor.

Quando ele colocar os personagens para dormir, interrompa a cena e acabe com o processo de construção de

personagens. Então passe para o próximo jogador. Todos os personagens terão suas Disciplinas quando despertarem no porão na próxima seção. Todos os personagens também têm uma parada de sangue de quatro pontos, uma vez que o soro de Prestor altera um pouco do sangue que eles já possuem. Com quatro pontos de sangue, todos eles estão com fome, mas não famintos.

Em cada ataque, o clima deve ser de surpresa e futilidade. Os personagens não têm meios de parar os ataques do Vampiro, e devem perceber que são colocados fora de ação muito rapidamente. Enfatize a velocidade e força de seu oponente. Descreva o poder de seu olhar. Para esta primeira cena, e esta primeira cena apenas, não se preocupe em dar aos jogadores um tratamento justo. Os jogadores devem perder – sem esta cena o resto da história não toma lugar. (Se você tiver coragem, por outro lado, você pode deixar um deles sobreviver e se tornar um companheiro mortal do resto dos personagens.)

Mesmo personagens que não tenham lembranças do ataque devem ser postos de lado e solicitados que descrevam suas atividades do dia. Para se ter um sentido de perda da velha vida, os jogadores devem saber qual era sua velha vida.

• • •

Emerson teve um dia bom. Os negócios no banco foram bem e seu time de polo estava brilhante. O jovem homem de negócios estacionou sua Corvette e se caminhou até sua... bem, casa era inadequado, mas mansão era um pouco extremo. Ele ouviu o barulho atrás dele, “Windsor?” perguntou. O tapa foi inesperado tanto quanto forte. O homem barbado que o deixou cambaleando não era seu mordomo Windsor Martin. O estranho fixou seus olhos com um olhar perfurante. “Durma agora”, ele disse. Emerson, atordoado e confuso, consentiu e deslizou na escuridão.

Marcus Smith-Kearns, suspirou e estacionou o carro enquanto o homem que o havia sinalizado caminhou para encontrá-lo. Estava atrasado, mas não abandonaria o pobre homem. Ele saiu do carro e se aproximou. “Carro complicado, hein?” Algo atraiu seu olhar para o lado do outro carro, na luz dos piscas de emergência. O que era, um pé? Marcus olhou nitidamente. O estranho devolveu o olhar e com grande força comandou, “Durma, criança”.



Marcus pensou, “Não, não posso”, mas seus olhos se fecharam um pouco. “Durma”, o homem repetiu, e lutando contra o comando, Marcus dormiu.

• • •

---

## Cena Dois: Um Despertar Ardente

Após cada ataque, Prestor leva os personagens inconscientes ao porão secreto de sua casa. Ele também coloca no porão os três outros – Vince Belhurst e Mavis e Suzy Jackson. Uma vez que os personagens estejam todos no porão, Prestor injeta neles o soro que completará suas transformações em Vampiros, e deixa-os enquanto as mudanças tomam lugar. Ele pretende voltar para eles na noite de Sábado e explicar a situação.

Naquela noite, logo após escurecer, Duke, Earl e Count, atacam a casa de Prestor. Após uma batalha rápida porém brutal, eles quebram suas duas pernas. Então partem. Enquanto saem, eles colocam fogo na casa para ocultar seus rastros e também matar Prestor, algo que apenas quebrar suas pernas não faria.

Pouco depois, os personagens acordam. Neste momento, Prestor está morto, e com sua morte Mavis, Suzy e Vince voltaram a ser humanos. Este é o resultado da morte de Prestor em conjunção com o fato de que eles foram todos injetados com o mesmo soro. O soro particular com que estes três foram injetados é um soro mais diluído do que o que os personagens dos jogadores receberam, e

mais diretamente ligado a Prestor.

• • •

Estava escuro. Levou um tempo até que Monica Belhurst perceber que não havia dormido em sua cama. Estava escuro. Estava frio, também. “Olá”, ela disse, sua voz parecendo fraca, mas assustadoramente alta ao mesmo tempo, “Tem alguém aí?” Um barulho foi seguido por uma luz de chama, intensamente brilhante na escuridão. Um gemido soou de sua esquerda, e uma mão se moveu rápida para fora da escuridão para apagar o fósforo. “Você está tentando nos deixar cegos?” Uma voz masculina a inquiriu por trás da mão.

“Não, mas temos de ver. Vou acender outro.” A voz do interlocutor era vagamente familiar a Monica. Ela soube num minuto um colega de trabalho? A luz não foi tão inesperada dessa vez, e com a luz do fósforo Monica pode ver que haviam seis deles na sala, incluindo seu marido Vincent. Enquanto olhava em volta, sentiu um frio ao olhar paredes de tijolos e chão de concreto. Eles estavam em um lugar que nunca havia visto antes.

• • •

Agora é hora de começar a instilar nos jogadores aquele sentimento de perda que é a marca da história de Vampiro. Descreva o porão como escuro, abafado e quente.

Se eles têm isqueiros ou fósforos deixe-os ver que as paredes são de tijolo e argamassa. Quando a primeira luz for feita, contudo, todos os Vampiros com Auspícios sofrerão uma rápida ofuscação pois seus sentidos aguçados serão sobrecarregados – descreva-a como adagas de luz perfurando seus olhos. Enfatize o frio e a fome. Tome o medo para descrever os humanos no porão à distância, e use termos que são normalmente reservados à comida – apetitosos, suculentos e coisas do tipo. Mencione que, mesmo nessa situação, Mavis parece bom o bastante para se comer.

Aproveite a oportunidade para contrastar suas velhas vidas com seus novos estados. Se eles têm isqueiros ou fósforos, mencione que ele não têm vontade de fumar. Eles podem ter balas de hortelã ou chicles em seus bolsos, mas não têm vontade de comer ou mascar.

Encoraje os personagens a discutir entre si o que devem fazer. Enquanto falam, use efeitos sonoros e jogue distrações aleatórias para enfatizar suas mudanças. Fazer barulhos de batimentos cardíacos silenciosamente no fundo enquanto eles falam é bom para começar. Encontre uma justificativa para um deles se encostar em um dos humanos, e diga-o que o calor vindo dos humanos é enlouquecedor.

Os humanos são todos genuinamente boas pessoas, então quando o Vampiro se aproxima deles com sua carne fria, eles irão oferecer seus casacos para ajudá-los a se aquecerem. Lembre que os mortais são ignorantes da condição dos personagens, então faça-os ter medo de tocar nos Vampiros por garantia em sua prisão sombria.

O despertar no porão é uma grande oportunidade para interpretação, então aproveite-a. Tente convencer os jogadores a drenar os humanos, enquanto ao mesmo tempo faz seu melhor para se assegurar de que eles se sentirão culpados se o fizerem. Bem-vindo a **Vampiro**.

• • •

Amontoada na escuridão próxima a Vince, Monica imaginou o que eles fariam em seguida. “Se eles pudessem parar esse barulho”, ela pensou. TUN-dum. TUN-dum. Ela não conseguia pensar, e entre o barulho e sua fome, ela não estava certa se podia pensar novamente. TUN-dum. TUN-dum. “O barulho, batimento cardíaco?” E Vince estava tão quente, ele cheirava bem, também. Ela se achou lambendo os beijos, e parou, horrorizada. “O que está acontecendo?” ela pensou.

• • •

---

## Cena Três: Fuga

Existe apenas uma saída óbvia do porão – um alçapão no topo de um lance de escadas. A porta leva para a casa que é, agora, um inferno furioso. Qualquer um que toque a porta será capaz de dizer imediatamente que há um calor extremo do outro lado. O calor é tão extremo que eles



devem jogar Vigor contra uma dificuldade 4 ou perder um nível de vitalidade só em tocar a porta. Se escolherem desafiar o inferno, os humanos irão perecer quase instantaneamente, e os Vampiros devem testar Raciocínio + Esportes contra uma dificuldade 8 a cada turno até que acumulem seis sucessos, quando terão fugido. Cada turno em que permaneçam na conflagração, e eles devem permanecer ao menos um, tomarão dano por fogo. Teste Vigor + Fortitude contra uma dificuldade 8, mas apenas se eles tiverem Fortitude. Ao tomarem dois níveis de vitalidade, -1 para cada sucesso no teste de resistência. Se conseguirem escapar pelo inferno, então a corte de Edward estará imediatamente ciente de sua existência, o que terá possivelmente consequências funestas (ver Capítulo Dois).

Felizmente para os personagens, existe outra forma de fugir. A parede sul do porão é próxima ao sistema de esgotos e a parede é bastante fina. De fato, mencione aos personagens que ela é vários graus mais fria do que as outras paredes. Se quiser, eles podem perceber um pouco de umidade escoando sob a parede. Se os personagens tiverem luz suficiente (alguns fósforos bastam), e for realizada uma busca pelo porão, um teste bem-sucedido de Percepção mais ou Prontidão ou Investigação contra uma dificuldade 6 revelará a fraqueza da parede (um personagem com Auspícios deve ter seu dado de bônus neste teste).

Se os personagens descobrirem a parede fraca, ou tentarem quebrá-la sem uma busca, a parede pode ser derrubada com um total de 6 sucessos, obtidos testando Força contra uma dificuldade 7. Uma falha crítica neste teste indica que um nível de vitalidade de dano é obtido pois o personagem se machuca contra os tijolos firmes. Este dano pode ser resistido com um teste de Vigor contra uma dificuldade 8.

É exigida alguma urgência nas escolhas de ações dos personagens, pois, enquanto o fogo continua a queimar, o ar é sugado do porão. Ainda que isso não afete os Vampiros, os humanos rapidamente começarão a sufocar (tenha certeza de utilizar os efeitos sonoros apropriados para aumentar a estranheza dos Vampiros). Se os personagens demoram muito, talvez decidindo correr pelo fogo ou esperarem ser resgatados, avise-os que a temperatura do porão está aumentando. Um pouco depois eles percebem que o calor está se tornando desconfortável. Então comece a fazê-los testar Vigor contra uma dificuldade 8 ou tomarem um nível de vitalidade do calor. Após 10 testes, a temperatura começará a cair novamente. O fogo se apaga e os sobreviventes podem deixar seu descanso no porão.

Se eles saírem do porão após correrem pelo fogo, jogue um dado. Com um resultado de 1-7, alguém (um policial mais provavelmente) observa-os escaparem do porão.

Se os jogadores parecerem estar completamente perdidos no porão, eles podem ser sutilmente guiados para a parede fraca. Entretanto, isto deve ser considerado para jogadores novos. Eles podem ser guiados como mencionado acima, ao investir no frio de uma parede. Se eles ainda precisarem de uma dica, um pequeno buraco na argamassa pode fornecer uma leve brisa, que indica um vão do outro lado.

• • •

Frustrado, Emerson bateu contra a parede. Alguns metros dali na escuridão Marcus cuidava de sua mão, queimada na porta. Emerson bateu contra a parede novamente, então parou e inclinou sua cabeça. Ele golpeou a parede, ouvindo atentamente desta vez. “Sim”, ele pensou, “pode ser”. Excitado ele falou, “Ouçam todos! Acho que o parede é oca!”

• • •

---

## Cena Quatro: Os Esgotos e Após

Se escaparem pela parede e nos esgotos, eles em pouco tempo encontrarão um bueiro. Use o tempo para incrementar o clima. Se os humanos ainda estiverem com eles, continue a comentar sobre seu calor e atratividade, e nunca pare de lembrar aos Vampiros de sua fome, sua sede amaldiçoada.

Quando eles subirem para a rua, aponte que o fogo ainda está queimando há alguns quarteirões dali, e permita que comecem a fazer planos. Se eles não se alimentaram ainda, então as ruas apresentam um leque de oportunidades. Alguns quarteirões além, um grupo se reuniu para assistir ao incêndio. Um Vampiro realmente sensível pode quase farejar a humanidade. Se Vince ainda estiver com eles, ele partirá, indo em direção ao fogo para verificar com as autoridades.

Aqui, contudo, ainda há um leve tráfego de pedestres. Uma simpática senhora caminhando com seu cão

aparecerá, e olhará solícita para eles. Ela oferecerá ajuda, ao ponto de convidá-los a fazer um telefonema. Os Vampiros devem começar a alucinar se ainda estiverem famintos. Imagens da mulher como um cachorro-quente fornecem uma sensação surreal. Não se arrependa. Continue martelando os Vampiros com oportunidades de se alimentar e chances de satisfazer sua sede em Mavis ou Suzy ou transeuntes aleatórios.

---

## Suas Metas Durante este Capítulo

Durante este capítulo os personagens devem ignorar que são Vampiros. Os jogadores, claro, conhecem seu estado morto vivo, mas os personagens são pessoas modernas. “Vampiros?”, elas podem pensar, “Ridículo!”. A ênfase está na interpretação, em fazer com que os personagens se apeguem aos novos sentimentos e ânsias que os avassalam. Se seus jogadores começam a deslizar, lembre-os da diferença entre o que eles sabem como jogadores e o que sabem como personagens.

Jogue com a inumanidade dos personagens, dando-lhes indícios de suas novas disciplinas quando possível. Aqueles com Auspícios devem ter as coisas descritas como sobrenaturalmente vívidas, e assim por diante. Você quer que os personagens saibam que algo estranho está acontecendo, mas não está certo de exatamente o que. Isso não deve continuar até após as peças começarem a cair em seus lugares.

Use os humanos como contraste para representar a natureza dos Vampiros como contraexemplos. Eles respiram, os Vampiros não; eles são quentes, os Vampiros frios; seus corações batem alto, os corações dos Vampiros não batem; etc.

Tente convencer ao menos um personagem a matar



alguém e se alimentar, preferivelmente de um modo sujo e público. Um bom assassinato permite profundas complicações de interpretação na investigação da polícia no próximo capítulo. Se eles não matarem Mavis, Suzy ou Vince, tente convencê-los a matar um transeunte ou um sem-teto dormindo nas ruas. Isso deve ser mais fácil se você mantê-los em equilíbrio durante a primeira cena. Se as coisas estão indo rápido demais, eles terão menos tempo para considerar as ramificações de suas ações, e isso também fornecerá uma melhor investigação. Se necessário, contudo, faça com que um punk de rua acue um deles enquanto eles fogem e ataca-os com um faca. Quando ele cortá-los, faça com que caiam num frenesi de sangue. Este extremo não deve ser necessário com bons intérpretes.

A música pode aumentar a atmosfera um pouco. Os Planetas, ou Noite no Monte Calvo tocadas silenciosamente no fundo podem ser apropriadas.

• • •

Emerson esperou na cabine telefônica por Windsor Martin chegar com o carro. Descendo a estrada, ele viu a mulher com o cão lhe lançar um último olhar. “Vá embora”, ele pensou tão forte quanto pode. Podia quase saboreá-la. Das sombras saiu Marcus. Emerson não podia ver o rosto de seu amigo, mas quando sua cabeça se dobrou sobre o pescoço da mulher, Emerson sabia o que estava acontecendo. Ele se pegou com a porta entreaberta antes que pudesse pensar. “Não!” ele gritou, e bateu a porta. Lentamente então, e com força crescente ele começou a levar sua mão à estrutura metálica. Quando olhou novamente, tudo o que restava era o cão, sentado na rua em choque.

Quando Windsor chegou, encontrou Emerson sentado num poço de luz na rua, segurando um poodle atemorizado. Emerson levantou e Windsor começou enquanto Emerson lhe apertava. Seu padrão parecia pálido, mas por um momento enquanto se aproximava uma fome louca se mostrava em seus olhos. Emerson falou, “Leve-me para casa, e levante os vidros do carro”. Emerson tropeçou no banco de trás e caiu. “E não fale comigo”. Emerson fechou seus olhos, mas sua visão estava cheia da cabeça de Windsor curvada ante ele ficando vermelha.

• • •

Eventualmente, os jogadores devem ser feitos com o fogo e o resultado, e devem pensar sobre voltar para suas casas, ainda um tanto chocados e confusos. Eles provavelmente se separarão neste ponto com cada um indo para sua casa para se recuperar do ordálio.

Na manhã seguinte no jornal eles lerão que uma casa

pertencente a Jacob Prestor queimou durante a noite e que ao menos uma pessoa foi morta no incêndio. A polícia, diz o jornal, está investigando.

---

---

## CAPITULO DOIS: VIDA EM MORTE

*Para mim a morte não é uma coisa a ser temida.*

*Viver que é uma maldição.*

Jim Jones, Jonestown, Guiana, 18 de Novembro de 1978

Agora você enfrenta seu próximo desafio – levar os personagens a se reunirem num grupo. Você terá de trabalhar este problema dependendo das circunstâncias da primeira cena e dos personagens que está usando. Com os personagens fornecidos, eles se reúnem bastante facilmente.

O primeiro passo para reunir os personagens como um grupo exige que um dos personagens perceba que eles são Vampiros. O personagem com a maior pontuação em Ocultismo é a escolha óbvia. Entre os personagens prontos este é Marcus. Os personagens que perceberem isso notarão rapidamente que eles precisam uns dos outros para sobreviver. Ele ou ela deve, assim, se tornar o principal motivador na reunião dos personagens. Este é um dos motivos que os personagens devem estar conectados de alguma forma – permitir que se reúnam quando decidirem que o devem fazer. Se os personagens com maior pontuação em ocultismo não mostrarem interesse em compartilhar essa informação, cabe a você dar uma forcinha. Mencione as vantagens em formar um grupo. No caso de Marcus a vantagem óbvia é a saúde de Emerson. Se eles ainda não tiverem uma ânsia sociável, permita que um dos outros descubra seu estado, e mude o foco para o novo personagem.

Neste ponto existem inúmeros subenredos. Cada um opera mais ou menos independentemente dos outros, embora os jogadores, criaturas criativas e voluntariosas que são, talvez encontrarão uma forma de ligá-los.

---

---

## Cena Um: A Investigação Policial

Uma investigação policial pode ser uma coisa a adicionar um pouco de paranoia às vidas dos personagens. Em adição, ela fornece um método conveniente de remover dos personagens vestígios de suas vidas passadas, e empurrá-los na vida subterrânea como um Vampiro. Finalmente, ela os força a trabalhar como uma equipe, tanto para levar suas histórias adiante quanto para se livrar da polícia.

A polícia está investigando ao menos duas e possivelmente três coisas. Eles estão quase certamente investigando o assassinato de Jacob Prestor e o incêndio de sua casa. Segundo, os personagens foram tidos como

desaparecidos antes do assassinato e a polícia está procurando por isso também. Adicionalmente, se os personagens mataram alguém, eles estão investigando estes homicídios. Claro, se os personagens não têm vida “pública” em Denver (por exemplo, eles já estão tendo vidas subterrâneas, ou são visitantes de uma cidade diferente) então a investigação provavelmente não tocará neles. Por outro lado, se os personagens têm vidas que foram estilhaçadas pelo Abraço de Prestor, então é quase certo que estão no meio da investigação.

Obviamente, se qualquer um dos personagens informar ter sido raptado para a polícia ou qualquer coisa do tipo, eles já serão parte da investigação. Se não, você deve determinar, baseado nos antecedentes e ações dos personagens, o quanto profundamente eles se tornarão envolvidos. Se os personagens têm entes queridos, estes terão de reportar seu desaparecimento à polícia, e irão, claro, reportar que ele chegou em casa são e salvo na noite do grande incêndio. Por exemplo. Windsor informou o desaparecimento de Emerson ao pai do banqueiro, que por sua vez contactou a polícia. Jenny Bingham, que ficou louca quando Marcus perdeu um encontro e então temeu quando ele não conseguiu ser encontrado no dia seguinte, também notificou a polícia.

Finalmente, se qualquer um dos humanos presos no porão sobreviver, eles repassarão tudo o que sabem à polícia. Este é um dos principais motivos para tentar e ter certeza de que os personagens tenham alguma conexão com eles. Desta forma eles podem ser facilmente identificados. Com todas estas áreas para a polícia procurar, não deve se provar muito difícil ter os personagens presos na investigação.

O homem a cargo da investigação é o Detetive William Brandt. Ele é um detetive muito inteligente, mas surge como uma espécie de trapalhão. Pense em Columbo quando jogando com Brandt. Ele irá interrogar pessoalmente os personagens envolvidos na investigação.

Quando realizando a investigação, seja brutal. Tenha certeza de que o primeiro interrogatório seja uma surpresa e não deixe os personagens se reunirem numa história a menos que eles realmente tenham uma chance de se encontrar e falar. Isso quer dizer, quando você começar os interrogatórios pela polícia, diga aos jogadores para não falar uns com os outros sobre o jogo por um tempo. Leve o jogador sendo interrogado para uma sala separada onde você deve atormentá-lo sem piedade e tomar notas. Repita o processo para cada personagem sendo interrogado. Se

eles tiverem tempo para se reunir e tentar forjar uma história, deve ser tarde demais. Lembre de duas coisas. Um: divida-os, não deixe-os ouvir as histórias uns dos outros. Dois: não deixe os jogadores que não estão sendo interrogados saberem das histórias diretamente.

Então, consulte suas notas e prepare-se para explorar inconsistências. Encontre todas as diferenças nas histórias e pegue os jogadores em suas mentiras. Tente deslocar-se nas questões importantes também, trabalhe em torno delas pelo caminho de volta (veja o exemplo).

A investigação da polícia deve tomar lugar no curso de vários dias e entre interrogatórios, os jogadores devem ter tempo para se reagrupar e planejar. A chave é mantê-los unidos, mas na corda bamba.

• • •



“Desculpe incomodá-lo Sr. Wilkershire”, Brandt começou, “mas isso tudo nos deixou um pouco nervosos. Belo lugar você tem aqui.”

“Obrigado, Detetive.” Emerson tentou não parecer tão horrorizado pela figura amarrotada quanto estava. “Gostaria de uma bebida?”

“Não, obrigado. Estou a serviço. São as regras.” O detetive olhou apologeticamente. “Eu gostaria de lhe fazer algumas perguntas, se me permitir.”

Puxou uma caderneta de seu bolso e começou a apalpar seus outros

bolso confuso, procurando por uma caneta. Depois de alguns instantes, Emerson ofereceu uma caneta a Brandt. “Oh, obrigado novamente.” Brandt esfregou sua testa. “Agora, hmm, que tamanho de sapato você calça Sr. Wilkershire?”

“41 médio,” respondeu Emerson, um pouco confuso.

“41 médio, esse é muito bom. Eu uso 37 largo, quase tenho que mandar fazer sob encomenda, você sabe. Você lembra qual o tipo de sapato estava usando na noite do incêndio?”

“Vejamos, eu fui raptado após ter me trocado no clube. Então eu deveria estar usando os tênis.”

“Suponho que não possa mostrá-los para mim, poderia, Sr. Wilkeshire?”

“Muito bem.” Emerson subiu as escadas, olhou em seu closet e pegou os sapatos, e quase os largou novamente. Quando foi pegá-los tocou em algo viscoso, sangue. Ele devolveu os tênis ensanguentados e pegou um par idêntico exceto pela cor e falta de manchas de sangue. Ele voltou para a sala de estar. “Aqui está Detetive.”

“Belos calçados. Você é um cara rico, Sr. Wilkeshire, imagino que você possui muitos sapatos, possivelmente alguns idênticos a esse, certo? Bem, agora, quanto você conhece o Sr. Marcus Smith-Kearns?”

• • •

---

### Possíveis Resoluções:

Existem vários possíveis caminhos para concluir esta cena.

A primeira é, claro, que os personagens cobrirão suas trilhas bem o bastante para evitar serem pegos. Isto não é realmente muito provável. Se você acertá-los forte e rápido o bastante com a investigação deverá, pelo menos, ser o suficiente para levar a polícia a pegá-los e interrogá-los. A ideia de ser presos mesmo que temporariamente numa delegacia de polícia deve ser o suficiente para fazer com que qualquer Vampiro que se preze saia correndo atrás de alguma cobertura. A polícia não é conhecida por deixar os prisioneiros dormirem todo o dia e fazer os negócios à noite.

Uma situação muito mais provável é que os jogadores decidirão entrar no submundo, matando suas vidas “mortais”, ou simplesmente abandonando-as, e se tornando criaturas da noite. Se eles fizerem essa opção, então terão de enfrentar a opção de serem caçados pela polícia por um longo período, ou de alguma forma lidar com os crimes que cometeram. Pensando nestas linhas, forjar suas mortes é uma possibilidade que é muito mais fácil para Vampiros do que para mortais. (No teste de jogo desta história, as mortes foram forjadas quando os Vampiros simplesmente arrancaram suas próprias mandíbulas, de forma a corresponder aos registros dentários, e causaram um acidente de trânsito. Existem muitas outras possibilidades.) Outra possibilidade seria culpar outra pessoa por seus crimes. Um peão particularmente sem força de vontade poderia ser Dominado para confessar, por exemplo.

Muita da resolução deste enredo depende de se você, como Narrador, quer ou não esta ponta solta. Se você não se preocupa com ela, vá com calma com seus planos para descartar suspeitos ou forjar suas mortes. Se você prefere mantê-la, faça-os trabalhar duro por ela.

---

### Identificação

Os personagens muito provavelmente precisarão de novas identidades. Se conseguirem fazer as pazes com o Príncipe Edward em algum ponto, então eles não terão problema. Edward os ajudará a se ajustarem à vida Vampírica em todas suas facetas, incluindo a forja de papéis para introduzir-lhes em suas novas vidas.

Se, por outro lado, eles não se coligarem a Edward, ou lhes for exigida uma identidade antes disso, então as coisas ficam um pouco mais difíceis. Eles têm basicamente duas opções: forjá-las eles próprios, ou encontrar alguém que o faça.

Se eles escolherem forjá-las eles próprios, então use o sistema descrito em **Vampiro**, com uma dificuldade de 5 para o primeiro teste, e 7 para o segundo. Este é um caso onde o narrador pode querer jogar os dados. Os personagens terão apenas uma vaga ideia de quanto boa uma forja está até usarem-na. Se eles obtêm um ou dois sucessos, diga-os que ficou um trabalho muito mal feito. Com três ou quatro sucessos, a identidade parece muito boa, e com cinco ou mais, eles sabem que ela é realmente impressionante. Se tiverem falha crítica, diga-os que eles acham que parece realmente boa, até que alguém os pegue.

Se escolherem encontrar identidades falsas, então um falsificador pode ser encontrado jogando Percepção + Manha contra uma dificuldade de 6. A busca levará toda noite, mas dois sucessos ou mais permitirão que o personagem encontre um falsificador de qualidade suficiente para criar identidades quase perfeitas.

---

### Cena Dois: Anjo Tony

Após dois dias, cada um dos personagens que passa muito tempo nas ruas deve fazer um teste de Percepção + Furtividade contra uma dificuldade de 8. Aqueles que tiverem sucesso têm apenas uma vaga sensação de que estão sendo observados. No quarto dia após o incêndio, Tony fará sua aparição. Ele tentará fazê-la num momento quando todos os jogadores estiverem juntos mas se não houver essa alternativa, ele falará ao maior grupo que puder pegar.

Tony faz uma grande entrada. Usando Projeção Astral, ele vai dar uma olhada em volta de antemão para que seja capaz de evitar guardas e aparelhos de segurança. Então ele simplesmente se esgueira e lança uma observação enérgica no momento apropriado. Seus comentários uma vez que tenha a atenção serão como, “*Vocês querem morrer ou são realmente tolos?*”

Durante a conversação que segue ele não falará sobre si, ignorando todas as questões sobre sua idade ou habilidades. Entretanto, ele tentará sugar tanta informação quanto puder dos jogadores. Em troca ele dará um curso intensivo de Vampirismo.

Se os personagens ainda estiverem tentando manter suas vidas, ele fará comentários rudes sobre andar por aí com mortais, e lhes dirá para sair dessa. Ele os dirá, “*Anos não significam mais nada para vocês. A menos que fiquem*

loucos, vocês viverão por séculos. Comecem a pensar nestes termos.”

Ele também lhes dará alguma informação geral sobre os Vampiros que os jogadores podem conhecer, mas os personagens provavelmente não. *“Vocês sabem o básico: fogo e luz do sol os matarão, e doerá muito também. Vocês podem não saber que estacas através do coração são igualmente ruins. Elas não matam vocês, mas não serão capazes de fazer muita coisa. Vocês passam fome. Se puder escolher entre o fogo e a estaca, fico com o fogo.”*

*“Existe uma coisa pior do que a fome. Beber o sangue de outro Vampiro por três vezes liga vocês àquele Vampiro como se ele fosse tudo o que importa em suas vidas.”*

Se ele for perguntado sobre seus motivos, ele lhes dirá que está curioso, e ajudando apenas por que está entediado. A vida eterna pode ser assim, ele diz. Ele comprovará, se perguntado, que Prestor está morto.

Ele também pode lhes dizer, mas apenas e se for perguntado, que pode haver duas formas de recuperar sua humanidade embora tenham perdido uma grande chance. *“Quando o Senhor de alguém morre os novos Membros às vezes voltam ao normal. Desculpem.”*

Finalmente, os avisará que muitos Vampiros não gostam muito de novos Membros, então eles devem permanecer na moita, e se eles verem outro Vampiro, partam o mais rápido possível. No processo ele mencionará que existe um tipo de hierarquia rude em Denver, e que ele está fora dela e não sabe onde os personagens entram.

Antes de partir, ele lhes diz que fará um trabalho e verá se pode saber o que está rolando com os outros Vampiros de Denver, especialmente com respeito aos jogadores. Ele sugerirá que se encontrem em dois dias na 24ª Diocese, um ponto da noite que ele lhes dizer ser *“seu território.”*

No dia indicado, Tony aparecerá e dirá aos personagens que ele ainda está trabalhando no assunto e que eles devem continuar na moita. Ele diz que irá contatá-los em alguns dias.

No dia seguinte, Edward fica ciente da existência dos personagens, se ele já não está, por meio de contatos na delegacia de polícia e especialistas em Auspícios em sua corte. A polícia fornece a informação que haviam pessoas num porão secreto, e os Vampiros verificam que eles eram Membros. Isto significa que a perseguição começará nessa noite.

• • •

Edward sentou no quarto no Broadstreet, meditando. *“Parece que o rebelde Prestor criou uma ninhada. Ao menos foi o que Rachel disse. Isso complica muito as coisas,”* ele pensou. *“Duke.”* Falou calmamente, mas a porta abriu e o Vampiro grande entrou quase instantaneamente.

*“Sim, senhor?”* Duke ficou absolutamente imóvel, o tipo de imobilidade que apenas os mortos podem manter.

*“Espalhe a palavra. A ninhada de Prestor é anátema. Eles podem ser mortos livremente,*

embora em caso de rendição devam ser poupados e trazidos até mim. Faça isso.”

*“Sim, senhor.”* Duke deu de costas e saiu tão rapidamente quanto entrou. Edward relaxou um pouco. Duke era o melhor. Era só uma questão de tempo agora.

• • •

No dia seguinte, Tony deixou uma mensagem para os personagens com o garçom na 24ª Diocese. O texto da mensagem é:

*“Caras, vocês têm problemas. Um cara chamado Edward, que tem alguma influência por aqui, quer vocês mortos – na moral. Evitem o Broadstreet, um clube que ele manipula, e sua casa na Mountain Crest 654, fora da Rota 93. Vejo vocês Domingo à noite à 1 hora. Tony”*

Infelizmente, Tony foi longe demais, e pouco depois de deixar a mensagem, é capturado por Edward. Edward leva Tony de volta para sua casa, a acima mencionada Mountain Crest 654, e o interroga duramente. Após obter toda informação que puder de Tony, ele o executa. Tony será, assim, incapaz de cumprir com seu compromisso de Domingo à noite.

Se os jogadores se preocuparem com a ausência de Tony, e tentarem rastrear seus movimentos, eles encontrarão Candi na 24ª Diocese. Candi, uma das favoritas de Tony, lhes dirá que a última vez que ele esteve lá foi há algumas noites atrás. Se os jogadores contarem, eles acharão que foi a noite que ele deixou a mensagem com o garçom.



---

---

## Cena Três: Quem Procura Acha

Os jogadores podem achar que estão sendo lançados no escuro, e querem descobrir o que puderem sobre seu novo estado e sua nova situação. Muitos dos fatos apresentados em outros lugares não são para os personagens, alguns pedaços nunca serão conhecidos, e ainda os outros são facilmente descobertos.

Nesta cena estão alguns dos vários tópicos que os jogadores podem querer pesquisar em sua própria presença. Ela é feita de forma taquigráfica, uma vez que ela lida com outros lugares. Os pequenos pedaços de informação aqui são guias para indicar quanto daquela outra informação deve ser disponibilizada aos jogadores. A informação que eles podem descobrir aqui não vai cair em seus colos; eles terão que ir atrás delas!

---

---

### Procedimento Geral

A informação exata descoberta depende de quantos sucessos são obtidos no teste. Se os personagens quiserem pesquisar novamente, eles podem fazer, ao custo de tempo, mas os sucessos obtidos em uma tentativa não acumulam para a outra. Para obter mais informação ao nível de três sucessos, três sucessos devem ser obtidos num lance de dados.

---

---

### Jacob Prestor

Os personagens podem estar interessados em Prestor, pois eles não têm informação sobre quem ele é, e ele não está em condição de lhes dizer isso. Eles podem, assim, tentar usar meios mundanos para investigá-lo.

Eles podem escolher falar com seus vizinhos e descobrir seus hábitos e convidados. Se o fizerem, cada tentativa levará uma noite inteira, uma vez que as pessoas geralmente não são dóceis ao responder perguntas tarde da noite. Cada personagem que desejar pode tentar obter informação, mas só pode tentar apenas uma vez. Eles podem escolher de uma variedade de métodos, mas os resultados serão os mesmos. A dificuldade é 6, embora um plano muito bom e bem interpretado possa reduzir a dificuldade para 5.

Algumas das táticas que eles podem escolher são: Manipulação + Lábria (eles apenas tentam contar qualquer mentira que pensem que funcione), Carisma + Empatia (eles são um grupo, amigo ou parente preocupado), Manipulação + Intimidação (amedrontá-los), Aparência + Etiqueta (impressionar os vizinhos com sua imagem, isso é “*Não importa por que eu quero esta informação, apenas me diga por que eu pareço importante.*” Qualquer ponto no antecedente Fama pode ser adicionado ao teste), Carisma + Burocracia (tentar convencer os vizinhos de que são funcionários do governo), Raciocínio + Inteligência (contar a verdade, mais ou menos, isso é, se apresentarem como algum tipo de investigadores).

Você pode ou contar aos jogadores o que os dados

dizem, ou (e recomendamos isso) ver onde sua história vai dar e então decidir qual dos testes acima é mais apropriado. O loiro mencionado abaixo é Roger Liverman. Se eles conseguirem descobrir a placa, então um teste de Inteligência + Burocracia contra uma dificuldade 5, com dois ou mais sucessos, fornecerá o nome de Liverman após três horas de trabalho.

1 Sucesso Prestor era um senhor quieto, um bom vizinho.

2 Sucessos Ele era um pouco estranho. Não saía muito nem tinha muitos visitantes.

3 Sucessos O único visitante que ele tinha regularmente era um senhor loiro num Jaguar.

4 ou mais O número da placa do Jaguar é “SCIENCE”, uma placa vaidosa.

---

---

### Situação Monetária

Para pesquisar as finanças de Prestor, você deve fazer com que o jogador teste sua Inteligência + Finanças, com uma dificuldade 6. Esta é a verdadeira pesquisa, envolvendo procurar em bibliotecas e fazer ligações telefônicas e coisas do tipo. Se os personagens vierem com um plano brilhante, você deve fazê-los jogar contra uma dificuldade 5.

1 Sucesso O dinheiro de Jacob Prestor ficou com um respeitado corretor de Denver, Aynsely Whitman.

2 Sucessos Dois anos atrás, Prestor deu a Whitman meio milhão de dólares para investir, e desde então tem vivido das rendas.

3 ou mais O dinheiro veio de uma conta de banco numerada da Suíça. Além disso, Prestor tem cartas de recomendação de dois proeminentes advogados de Boston. Prestor tem um cofre no United National Bank de Denver.

---

---

### Edward Williams

Edward, como o antagonista primário por boa parte da história, também pode estar sob escrutínio. Tanto suas origens quanto sua situação atual podem ser investigadas.

---

---

### Finanças

O teste é Inteligência + Finanças, e a dificuldade é 6. Esta é similar à pesquisa das finanças de Prestor pois ela envolve tempo como explicado nas regras de Vampiro para pesquisa. Assim como a pesquisa nas finanças de Prestor, um bom plano dará aos personagens uma dificuldade menor.

1 Sucesso Edward Williams é um homem de negócios muito bem sucedido que conduz o Broadstreet.

2 Sucessos De fato, ele possui o clube, tendo o comprado num arrendamento de cinco anos.

3 ou mais Realmente, isso é um eufemismo. Ele tem pilhas e pilhas de dinheiro.

---

---

## Origens/Antecedentes

Tentar ter uma ideia de onde Edward veio pode ajudar os personagens. O teste é Inteligência + Investigação; a dificuldade é 7.

1 Sucesso Ele chegou de Las Vegas 15 anos atrás.

2 Sucessos Ele tem muito dinheiro, que investiu no Broadstreet.

3 ou mais Algo parece suspeito sobre seus antecedentes. Parece algo um tanto artificial.

---

---

## A Investigação Policial

Os personagens também podem ter interesse nas investigações policiais, tanto para o caso do incêndio (da casa de Prestor) quanto quaisquer assassinatos que eles próprios possam ter cometido. A informação sobre o incêndio está listada abaixo. Para quaisquer crimes que os personagens possam ter cometido, faça um arredondamento semelhante a um para o caso do incêndio.

Para ao menos serem capazes de jogar, os personagens devem ter algum acesso aos registros da polícia. Eles podem ter se envolvido em execuções da lei em suas vidas mundanas, ou ter contatos na execução da lei. Uma "Pontuação em Contatos" de dois ou mais seria suficiente para permitir que os personagens jogassem. Falhando tudo isso, três ou mais sucessos num único teste de Manipulação + Burocracia com uma dificuldade 6 permitiria que um personagem tivesse acesso por tempo o suficiente para fazer um turno de pesquisa.

O teste para o caso do incêndio é Inteligência + Direito, e todas as ressalvas listadas para a pesquisa de Prestor acima se aplicam aqui também. A dificuldade é 6. Assim como as pesquisas acima, um plano esperto deve diminuir a dificuldade.

---

---

## O Caso do Incêndio

1 Sucesso Foi definitivamente um incêndio criminoso, não acidental.

2 Sucessos O corpo achado foi tentativamente identificado como Prestor, embora não tenha sobrado muito para quaisquer testes.

3 Sucessos Algo indica que três homens, conhecidos apenas como Duke, Earl e Count podem estar envolvidos. Existem três indicações de que um homem loiro foi visto deixando a cena do crime assim que os vizinhos perceberam o incêndio.

4 ou mais Duke, Earl e Count são conhecidos por aparecer num clube chamado Broadstreet. Além disso, se os jogadores cometeram quaisquer assassinatos na noite do incêndio, perto do fogo, então estes três e o homem loiro são suspeitos do assassinato também.

---

---

## Caindo nas Ruas

Personagens rueiros podem querer cair na rua e ver o que eles podem escavar de inúmeros assuntos.

---

---

---

---

## O Broadstreet

Se os jogadores souberam que o Broadstreet está envolvido (através de Tony, ou pesquisando o caso do incêndio, por exemplo), eles podem certamente ver o que quiserem sobre ele. Um personagem com Música ou Manha pode imediatamente jogar Inteligência + essa habilidade para ver o que ele sabe, com uma dificuldade de 8. Eles também podem aprender mais ao sair para as ruas e falar com as pessoas. Se o fizerem, eles podem jogar Manipulação + Música ou Manha contra uma dificuldade 6.

1 Sucesso "Belo clube, cara!"

2 ou mais Possuído por Edward Williams, que também toca na banda da casa, Seventh Son.

---

---

## Seventh Son

A banda de Vampiros que toca regularmente no Broadstreet, e esporadicamente em outros lugares. Um teste de Inteligência + Música contra uma dificuldade 8 fará com que os personagens lembrem os nomes dos membros da banda; caso contrário, um teste de Raciocínio + Música ou Manha com uma dificuldade 7 os deixará descobri-los rapidamente. Da mesma forma, qualquer um que simplesmente chegue no Broadstreet e pergunte será indicado sem hesitação.

A banda é Edward Williams na guitarra e vocais, Jason Dodgerson no baixo, Karen Mauve na bateria, Leslie Boothe nos teclados e vocais, e Leslie Wilkes na guitarra.

---

---

## Duke, Earl e Count

Qualquer um com Manha que passe algumas horas no rastro de qualquer um destes três descobrirá com um teste de Raciocínio + Manha contra uma dificuldade 6 que a palavra nas ruas é: "Não se meta com esses caras. Eles não começam as coisas, mas com certeza as terminam."

Se os personagens obtiverem três sucessos, eles saberão que o trio tem perguntado por aí sobre um cara loiro possivelmente envolvido em roubos.

---

---

## Cena Quatro: Os Caçadores

Este subenredo envolve o esforço feito pelo Príncipe de Denver para encontrar e exterminar os personagens uma vez que saibam de sua existência.

Assim que Edward ficar ciente da existência dos personagens, a perseguição irá começar. A menos que os personagens façam algo precipitado e notório, ou se eles fugirem correndo da casa em chamas, levará algum tempo até que Edward perceba que eles estão soltos em Denver. Se ele não descobrir isso de qualquer outra forma, ele descobrirá por Tony.

Agora as coisas começam a ficar feias. Os personagens estão vivendo um momento difícil. Os Vampiros em Denver, nominalmente sob o controle de Edward, fizeram um contrato aberto com eles. Para simular isso, tenha

---

---



algumas coisas em mente.

Primeiro, se os jogadores forem para uma casa Vampírica, então eles obviamente entrarão em problemas. Caso contrário, jogue um dado a cada noite. Com um 1, algum tipo de problema ocorre. Se eles foram particularmente notórios (andando muito por aí, se alimentando indiscriminadamente, etc.), as chances aumentam para 2 ou 3 de 10.

O principal tipo de problema que eles podem entrar é simplesmente trombar com um ou dois Vampiros que querem caçá-los. Se possível, arranje para que cada lado possa fugir. A ideia é assediar os jogadores, não matá-los. Adicionalmente, não confie puramente nos dados para decidir quando um ataque irá ocorrer. Se sentir que é tempo para que os personagens encontrem os Membros, então faça-os aparecer.

• • •

Flash e Terri estavam cansados. Eles foram direto para o Broadstreet, como Tony disse, e também para a 24ª Diocese, no caso do primeiro estar sendo vigiado. Aquilo deixou Fishpants como a primeira escolha de Flash.

As coisas estavam indo perfeitamente. Então a multidão parou por um momento e Flash viu a ruiva no chão. Mais importante, ela o havia visto. "Oh, merda. Terri, precisamos ir embora. Agora!"

Terri olhou confusa. "Por quê?"

"Eu vi uma Vampira, e acho que ela me viu." Quando terminou, Terri já estava passando pela

porta.

Flash destrancou a porta de Terri e foi para o outro lado. Ele bateu a fechadura por um momento, então abriu sua porta. Um choque repentino a fechou novamente. A ruiva sorriu para ele. "Olá", ela disse e segurou sua mão. Flash assistiu enquanto suas garras cresciam na mão. Ela sorriu novamente, então cortou seu rosto.

Na confusão dos momentos seguintes, Flash lutou com toda a força que tinha, mas ele estava obviamente subjugado até Terri se juntar a ele e virar a mesa. Depois de alguns instantes, a ruiva se afastou e amaldiçoou. Então ela se foi e um morcego gigante desceu a rua, deixando Flash e Terri sozinhos.

• • •

Por outro lado, se eles realmente estão correndo no escuro e não começaram a explorar qualquer das outras aberturas de pesquisa, dar a eles um prisioneiro para torturar pode ser uma boa ideia.

Se você decidir mover as coisas junto com um prisioneiro, uma ação deve ser mantida na reserva até que todas as outras esperanças estejam perdidas, então o Vampiro sugerido a usar é Bothwell. Bothwell pensa que é uma máquina da destruição, e é, de fato, muito bom. Ainda, um esforço concentrado de três ou quatro dos personagens deve ser o suficiente para derrubá-lo. Uma vez que seja capturado, ele cederá facilmente sob ameaças e dirá aos jogadores a seguinte informação (ajuste o

monólogo como for necessário, claro).

*“Edward, o Príncipe, ele conduz a cidade, vocês sabem, os quer fora daqui. Vocês são encrenca à vista e Edward não gosta disso. Se vocês estão em sua cidade, estão sob sua supervisão ou estão mortos. Então ele quer que vocês lidem com isso e rápido. Mortos, fora, ou rendidos, ele não se importa, mas algo deve acontecer.”*

Como você pode ver, Bothwell é um tipo de policial. Ele delinea as escolhas dos jogadores em termos simples. Com sorte, eles não precisarão delas, mas podem precisar.

---

## Resoluções Possíveis

Como mencionado por Bothwell, existem três formas principais de resolver este enredo: guerra, rendição e fuga.

Embora a guerra seja uma opção que ocorrerá imediatamente a muitos, ela é uma opção que provavelmente trará a Crônica a um fim prematuro, com os jogadores como prováveis perdedores. Tenha certeza de que os jogadores têm uma pista disso de antemão ao mencionar a idade aparente e poderes de seus oponentes, seu número, e a astúcia que seus líderes demonstram. Se persistirem, dê-lhes uma ou duas saídas apertadas. Se eles ainda não pegaram a mensagem, então não demonstre piedade. Seja justo com os jogadores, mas também seja justo com os Vampiros de Denver.

Rendição ou fazer as pazes provavelmente é a melhor opção. Tudo que Edward quer é uma garantia de que eles não virão contra ele. Convencer os personagens de que essa é uma opção pode ser complicado se estiverem paranoicos, como muitos personagens são. Para contrariar isso, tome cuidado para ter certeza de que eles parecem na situação do ponto de vista de Edward. Além disso, eles podem ter percebido que Edward estava enganado em sua vingança, e se for o caso, aponte que ele poderia estar grato em ter o enredo clarificado.

Se escolherem encontrar e julgar que não nutrem ambições, eles ainda devem convencê-lo. Lembre, o Príncipe acumulou uma grande quantidade de paranoia durante sua longa vida. Ele exigirá que os personagens bebam de seu sangue antes de deixá-los viver. Uma vez que Tony os avisou sobre isso, os personagens podem muito bem não querer seguir com a ideia de beber o sangue. Neste caso, eles podem tentar argumentar sobre isso (Raciocínio + Empatia contra uma dificuldade 8), mas apenas permita-lhes se puderem realmente dizer coisas que você sente que afastariam a paranoia do governante. Se eles não conseguirem convencer o Príncipe de que não pretendem ameaçá-lo, ele insistirá para que deixem a cidade ou morram.

Se convencido de suas boas intenções, Edward contribuirá felizmente a sua assimilação à comunidade Vampírica. Ele os ensinará as tradições vampíricas e lhes dirá sobre a Camarilla. Finalmente, ele os avisará sobre ameaçar a Máscara. Além disso, se eles puderem convencer Edward de que Thaddeus o enganou a ser um assassino, então Edward se tornará um forte aliado se escolherem perseguir Thaddeus.

Fugir também é uma opção razoável, pois Edward não

tem interesse em persegui-los além de sua esfera de influência. Se deixarem a área metropolitana de Denver, o interesse de Edward neles desaparecerá. Contudo, os personagens provavelmente não escolherão esta opção, uma vez que estariam deixando muitas coisas inconclusas e obscuras.

Se seus jogadores são bons, eles devem passar um tempo analisando suas opções. Este é seu momento de representar o advogado do diabo. Saliente a posição de Edward. Tudo que ele sabe é que existe um bando de Vampiros desconhecidos soltos em sua cidade fazendo uma sujeira. Se não forem hostis, não o diriam isso? Tente convencê-los que um encontro com Edward pode não ser instantaneamente fatal, mas tente fazer isso com sutileza o suficiente para que eles pensem que pensaram isso eles próprios.

• • •

Edward enfrentou os cinco com um olhar de assombro. “Por quê? Por que tive de assassinar Prestor? Ele estava fomentando a rebelião, e eu não permito isso!

“Eu vi a guerra. Eu vi as carcaças dos homens no chão apodrecendo nas ruas porque não havia mais ninguém para enterrá-los. Vi vilas inteiras queimadas e a população assassinada. Eu não verei isso em minha cidade.

“Vivi o terror que a revolução traz e evitarei que ocorra aqui a qualquer custo. Prestor estava promovendo a rebelião e a guerra civil. Por isso ele morreu.

“Mas agora vocês vêm e juram que não têm pensamentos de agitação, então os congratulo. Não promovam a rebelião e poderão viver aqui tanto quanto quiserem, em paz.”

• • •

Qualquer que seja a resolução de seu encontro com Edward, quando se voltarem para partir ele perguntará, “A propósito, quem de vocês viu Duke quando ele entrou na casa?”

Desnecessário dizer, os personagens não fazem ideia do que o Príncipe está falando. De acordo com Duke, alguém dentro da casa de Prestor o viu entrando para o ataque. Ele está certo de que não foi Prestor, e uma vez que nenhum deles pode imaginar quem tenha sido, o Príncipe chega à conclusão de que foi um dos personagens.

Quando os personagens negarem qualquer conhecimento do que o Príncipe está falando, ele pedirá a Duke para contar-lhes o que ele viu, e Duke dirá que um homem baixo, loiro, aparentemente desleixado se jogou para fora do quarto quando ele entrou na casa. Ele sabia que não era Prestor, e Prestor a princípio pediu para saber porque eles haviam vasculhado suas coisas (o que não fizeram) antes de reconhecer quem eles eram. Eles não tiveram sorte em encontrar o estranho misterioso na casa antes de incendiá-la, e originalmente acreditam que fosse

um ladrão no lugar errado na hora errada.

O Príncipe ficará confuso quando souber que o sujeito não era nenhum dos personagens, e fará com que Duke continue tentando saber quem era. Entretanto, neste momento ele não pode dizer mais nada aos personagens.

---

---

## CAPITULO TRES: NA OFENSIVA

*Meia-noite, hora para um homicídio*

*Hora do show, alguém vai morrer*

Ice-T, MIC Constract

Agora que os personagens tiveram a chance de recuperar seu equilíbrio, eles têm a oportunidade de tomar conta de suas vidas. Existem inúmeras pontas soltas para amarrar, mais notavelmente descobrir quem era o homem loiro. Sua melhor pista são os vizinhos, que lhes darão a informação de que precisam para rastrear Dr. Roger Liverman. Se não conseguirem obter isso dos vizinhos, eles podem descobrir que o bioquímico loiro se tornou alvo da investigação da polícia. Não faça isso acontecer a menos que os personagens fiquem desesperados por violência.

---

---

### Cena Um: Dr. Liverman Eu Presumo

Mesmo quando Thaddeus planejava sua queda, Jacob Prestor continuou sua pesquisa. Ele tinha um pequeno laboratório em sua casa – que não sobreviveu ao fogo – onde ele fazia boa parte de suas pesquisas. Mas ele também contratou um bioquímico local, Roger Liverman, para ajudar com a análise de certos soros. Liverman, um pesquisador independente, tem acesso a vários laboratórios em Denver com equipamento muito superior ao do próprio Prestor.

Os personagens podem ficar cientes de Liverman de várias formas. A primeira é lendo o diário de Prestor de seu Cofre (ver United National Bank de Denver na seção Locais de Interesse). Outra forma é rastrear seu carro, que os vizinhos viram. Se eles não ficarem cientes disso de qualquer outra forma, eles encontrarão a conexão um mês após o incêndio quando uma pequena história no jornal comenta que “Jacob Prestor, morto no incêndio mês passado, estava envolvido num tipo de pesquisa bioquímica com o cientista local Roger Liverman. O sr. Liverman alega que o sr. Prestor estava usando o nome de David Champs. Qualquer um com informações a respeito de David Champs deveria contatar o representante de Browning e Whitman.” (Os



advogados ainda estão tentando rastrear quaisquer parentes míticos de Prestor para finalizar os detalhes de seu estado.)

Uma vez cientes de Liverman, os jogadores podem escolher pesquisá-lo, encontrar com ele e/ou buscar sua casa ou escritório. Pesquisar seu passado exige um teste de Inteligência + Ciência contra uma dificuldade 6. Quaisquer sucessos mostram que ele é um proeminente bioquímico local que costumava lecionar na Universidade do Colorado antes de se lançar por conta própria vários anos atrás. Três sucessos indicam que ele foi forçado a demitir-se da Universidade por algum escândalo indeterminado em meio a experimentos em que estava envolvido. De fato, ele esteve conduzindo testes não autorizados usando o sangue de estudantes de suas turmas.

Estabelecer um encontro com Liverman será fácil se os personagens mencionarem que conheciam Prestor, pois ele está muito interessado em saber mais sobre o trabalho que Prestor o contratou para fazer. Quando os personagens realmente vierem falar com Liverman, contudo, eles o acharão excepcionalmente desconcertado e acusará os personagens de terem invadido sua casa na noite anterior. Ele diz que o único motivo de não ter ido à polícia é por que ele está disposto a dar aos personagens a chance de entregar o material que eles tomaram. Então, *“Tudo será perdoado.”*

Convencer Liverman de que eles não têm nada a ver com a invasão não será difícil (nenhum teste necessário com boa interpretação). Uma vez que os personagens tenham feito isso, ele dirá a eles que o ladrão roubou os resultados de seu trabalho para Prestor. Ainda que ele pensasse que os personagens pudessem ter sido os ladrões, agora ele acha que *“Pode ter sido aquele carinha sujo que queria comprar os resultados de minha pesquisa.”* Se pedido para descrever seu visitante anterior, ele falará aos personagens sobre um homem loiro mal arrumado chamado Robert Klondike, que veio visitá-lo quase uma semana atrás.

Quando Liverman recusou vendê-lo a pesquisa, Klondike lhe deu um número de telefone para chamar se ele mudasse de ideia. Liverman disse que nunca ligou para o número. Ele também nunca ligou para a polícia sobre o roubo, e disse que se os personagens a recuperarem, ficaria feliz em compartilhar suas anotações com eles. Realmente, ele espera que os personagens forneçam a informação que lhe falta, bem como de onde a informação veio. Liverman se tornou tão preso em resolver os problemas de sua pesquisa que a recusa de Klondike em lhe dar informação é a razão principal para ele não ajudar seus visitantes.

Se os personagens invadirem sua casa, eles terão de lidar com o fato de que Liverman está em casa devido ao roubo anterior. Normalmente ele passa suas noites em bares, mas por causa do roubo, ele passa a noite de seu assalto em casa. Assim assaltá-lo exige um teste resistido e prolongado. Quaisquer personagens envolvidos no assalto e busca de sua casa devem obter 15 sucessos antes que ele faça o mesmo.

Os testes exigidos começam com uma jogada de Raciocínio + Segurança para entrar na casa trancada, uma

jogada de Destreza + Furtividade para permanecer em silêncio e então jogadas de Percepção + Investigação para encontrar as anotações na pesquisa de Liverman bem como a informação perturbadora de que Liverman foi roubado noite passada. Todos os testes são feitos contra uma dificuldade 6, como as jogadas de Percepção + Prontidão de Liverman (um total de cinco dados). Cada personagem que invade deve testar separadamente e acumular sucessos independentemente. Se Liverman acumular 15 sucessos antes, ou um dos personagens tiver falha crítica, então Liverman os confrontará com uma escopeta em mãos.

Novamente ele exigirá que os personagens devolvam o que roubaram na noite passada, *“Senão nós vamos nos envolver com a polícia... agora.”* Convencê-lo de sua inocência no roubo anterior será muito mais difícil agora e exige não apenas boa interpretação, mas também um teste de Carisma + Lábria contra uma dificuldade 8. Claro, os personagens sempre podem Dominá-lo ou de outra forma forçá-lo a ajudar, mas fazer isso, agora sabem, seria uma quebra de Máscara potencialmente perigosa, especialmente uma vez que Liverman já pode saber demais sobre Vampiros.

Quando os personagens finalmente obtiverem acesso às anotações de Liverman, eles encontrarão notas que descrevem em dolorosos detalhes as análises que executou nas várias amostras que lhe foram dadas. As anotações são bem documentadas, e um personagem com quatro pontos ou mais em Medicina, ou uma especialidade Bioquímica em Ciência será capaz de determinar facilmente que todos os testes foram feitos minuciosamente e habilmente. Mesmo um iletrado científico perceberá a seção “Conclusões”, que diz:

*“Anticorpo #1 deve, em todos os casos, destruir a substância não identificada, 'alfa', em contato. Análise do Resíduo #1, contudo, indica que o resíduo resultante é extremamente tóxico.”*

*“Anticorpo #2 tem um efeito similar, neutralizando qualquer concentração de 'alfa' com o qual entra em contato. Não forma um resíduo tóxico. O resíduo que forma é uma substância biológica interessante que causará uma reação alérgica em seres humanos, e de fato, em muitos mamíferos. Em concentrações bastante elevadas, pode ser fatal.”*

Liverman também anota que os vários soros desafiam análises em alguns aspectos, e ele é completamente incapaz de identificar a composição de “alfa”. Ele diz que será completamente incapaz de sintetizar mais de qualquer soro. Finalmente, ele menciona que cerca de um terço de cada frasco seria adequado para uma “massa de aproximadamente tamanho humano.”

Você pode, se desejar, ou se jogando com os personagens não inclinados clinicamente, permitir aos jogadores fazer um teste de Inteligência + Ocultismo para perceber que o dito acima implica que a chance de sobreviver uma injeção com a substância chamada Anticorpo #2 será maior quanto menor injetada nos Pontos de Sangue do alvo.

Personagens que sejam cientistas em seu antecedente podem querer continuar a pesquisa de Prestor. Eles podem fazer isso se tiverem a habilidade em Medicina ou

Bioquímica. Se eles não tiverem anotações, seu ponto de partida inicial levará um mês. Com um conjunto de anotações levará duas semanas, e com dois conjuntos de notas apenas uma semana. Após o tempo de início ter passado, os personagens perceberão que levará várias décadas de trabalho, na melhor das hipóteses, para fazer os soros, e eles terão uma renovada apreciação do gênio de Pasteur. (Se decidirem investir as décadas de trabalho, então você está por si só.)

A curiosidade de Liverman foi despertada por uma substância bizarra, “alfa”, que ele recebeu para pesquisar. Se os jogadores não descobrirem Liverman, ou escolherem ignorá-lo, ele continuará sua pesquisa, e pode eventualmente vir a chamar a atenção de Caçadores de Vampiros de algum lugar, onde seu soro pode ser uma nova e poderosa arma. Sua reação fica a seu critério.

Se o roubo (ou roubos) de sua casa ficarem inexplicados, então ele estará ainda mais interessado e iniciará ativamente a pesquisa e investigação nos negócios de Prestor. Precisamente como isso afeta sua Crônica fica, claro, a seu critério. Se quiser, ele pode ser notado em seus estudos por Sullivan Dane, ou outro caçador de Vampiros e atraído a sua causa. Alternativamente, ele pode ser interceptado por um dos lacaios de Edward, e morto ou Abraçado. O que parecer mais interessante para você é o método correto.

---

## Cena Dois: A Sombra Sabe

Rastreando Robert Klondike (sim, foi Klondike que Duke percebeu na casa de Prestor) será fácil se eles pegarem o número de telefone de Liverman. Uma vez que Klondike teve tão pouca interação com o mundo real nas últimas décadas, tudo que precisam fazer é pedir informação e eles conseguirão o endereço – ele nem imaginou conseguir um número não listado ou usar um nome falso. O endereço leva a uma pequena casa numa vizinhança operária ao norte de Denver.

Chamar Klondike não é necessariamente a melhor forma de contatá-lo. Ele é um tanto paranoico, e o interesse dos personagens em suas posses pode fazê-lo fugir. Ainda, se os personagens convencerem-no a se encontrarem, ou ir atrás dele sem ligar primeiro, então vá para o próximo capítulo.

Sem o número de telefone, os personagens têm pouca chance de encontrar o carníçal. Se eles não encontrarem-no, então que seja. Impaciente, o carníçal eventualmente usa os soros sem testes adequados, e morre. Os soros desaparecem nas brumas do tempo, talvez para reaparecer algum dia em sua Crônica. Os personagens não saberão sobre Thaddeus e não terão chance de rastrear o Ancião responsável por seu Abraço. Esse é um final completamente adequado, pois os personagens nem sempre “vencem”, especialmente em **Vampiro**. Se este for o caso, então os personagens podem tentar ir em frente com sua própria pesquisa para uma cura do vampirismo (especialmente se eles obtiveram acesso ao cofre de Prestor) ou então você pode terminar **Estranha Fome** aqui e começar uma História de seu próprio punho.

---

## CAPITULO QUATRO: VIVER UMA VEZ MAIS

*Oh, mãe! por que falar o nome da morte?*

*Eles cessam de amar, de andar,  
de respirar, de falar  
Quem morre?*

Percy Bysshe Shelley,  
*Prometheus Unbound*

Os personagens podem usar qualquer método a sua disposição para ir atrás de Klondike. Se conseguirem marcar um encontro com ele, ele os conhecerá pelo que são tão breve quanto os ver. Se invadirem sua casa, é muito provável que ele descubra sua intrusão, **confrontando-os**, e descobrirá que são Vampiros. O que quer que façam, se conseguirem rastrear Klondike, eles sempre se encontrarão...



---

## Cena Um: Ao Alcance do Carníçal

Klondike quase nunca deixa sua casa, petrificado pelo medo de que algo possa acontecer a seus preciosos soros. Quando os personagens vierem à sua casa, eles a encontrarão trancada e escura. Se tiverem marcado um encontro com ele por telefone, Klondike os deixará entrar, mas estará irritável e preparado para se defender.

Como detalhado no capítulo dos personagens, contudo, Klondike fará quase tudo para se tornar um Vampiro. Ele arriscou-se ao incêndio da casa de Prestor para roubar qualquer informação que conseguisse sobre as

experiências do químico e então invadiu a casa de Liverman para roubar os soros. Ele quase não faz ideia do que fazer com os soros agora que os tem, mas sabe que eles podem torná-lo um vampiro.

A presença dos personagens é uma bênção para ele. Ele está com medo de usar os soros sem saber o que está fazendo, mas sabe que os personagens podem facilmente torná-lo o que ele quer ser. Assim, a menos que os personagens ataquem-no imediatamente, ele lhes oferecerá um acordo. Ele lhes dará os soros e toda a informação que ele tem sobre eles após transformarem-no em um Vampiro.

Por enquanto, os personagens devem saber, em termos inequívocos, que transformar Klondlike em um Vampiro sem a permissão de Edward levaria imediatamente a uma Caçada de Sangue. Se eles disserem que querem perguntar para o Príncipe, Klondlike contestará imediatamente, e ameaçará destruir os soros, “Sua única chance de recuperar sua humanidade”, se os personagens irem adiante. Ele sabe que Thaddeus tem Edward sob seu controle, e teme o que pode acontecer se Thaddeus souber o que ele está para fazer.

Os personagens têm uma variedade de opções para obter os soros, nenhuma das quais deve ser atraente. Se eles sobrepujarem Klondlike, ele se recusará a contar-lhes qualquer coisa, sabendo que é provável que morra mais cedo ou mais tarde por falta de sangue. Dominá-lo é difícil, e arrisca jogá-los fora ou buscar vingança após a Dominação terminar.

Duas opções para os personagens são transformá-lo em um Vampiro e se assegurar de que ele deixe imediatamente a cidade, ou sobrepujá-lo e vasculhar a casa. Os soros estão escondidos numa bolsa presa dentro de sua chaminé. Os personagens só encontrarão a bolsa preta se disserem especificamente que estão procurando na chaminé, e então somente com um teste de Raciocínio + Prontidão contra uma dificuldade de 8.

Klondlike é excepcionalmente agitado, e está pronto para lutar em pouco tempo. Ele tem uma pistola pesada e uma granada de fumaça nos bolsos de seu casaco. Se uma luta for iminente, ele puxará o pino da granada de fumaça e correrá para seu esconderijo de armas. Lá ele puxará uma escopeta semiautomática e se preparará para estaquear os personagens uma vez que tenha incapacitado-os. Se os capturar, ele ameaçará deixá-los ao sol a menos que o tornem um Vampiro. Ele levará um, amarrado mas sem estaca, para fora e exigirá ser transformado em Vampiro. Se o personagem concordar, ele se preparará para deixar a cidade e libertará o personagem antes de fazer. Se o personagem não concordar, então ele o deixa lá fora para o sol e ameaça outro com o mesmo destino.

Klondlike já planeja deixar a cidade tão cedo quanto for transformado em Vampiro. Após ser abraçado, ele pedirá aos personagens que não contem a ninguém sobre ele e então os avisa sobre Thaddeus, a quem culpa pelos problemas. Após dar-lhes os soros, ele pega uma única mala e deixa Denver (ou ao menos até você como Narrador decidir trazê-lo de volta).

## Cena Dois: Um Coração que Bate

Embora os personagens fiquem de posse dos soros, eles descobrem que cada caixa de tubo de ensaio de madeira contém um número de tubos arrolhados, e exceto por detalhes menores os dois conjuntos são idênticos. Cada conjunto tem ao menos quatro tubos contendo o que parece ser sangue (o número exato depende das escolhas de Clã de seus personagens, como detalhado abaixo), dois tubos contendo um líquido claro e espesso, dois tubos contendo pó branco e um tubo vazio. Ambos conjuntos têm etiquetas afixadas aos tubos e aos espaços nos quais jazem.

Os tubos com sangue têm cada um adesivo de “Risco Biológico” neles e é etiquetado “Soro #1” em qualquer número de tubos que houverem. Além disso, no conjunto de Prestor do banco, os tubos têm etiquetas adicionais. O primeiro tubo etiquetado: Georges/L.Pasteur. Este é o frasco que contém amostras do sangue de Pasteur, a parte ativa da qual é a mesma daquele de Georges. A segunda etiqueta diz “Neutro”. Este frasco contém o soro neutro de Prestor desenvolvido seguindo sua “morte”. O terceiro tubo tem uma etiqueta “M. & S.J., V.B.” Este é o soro que Prestor injetou em Mavis e Suzy Jackson, assim como Vincent Belhurst. Ele é um derivado do sangue do próprio Prestor, e é a razão pela qual com sua morte aqueles três e apenas aqueles três voltaram à humanidade.

Deve haver mais um frasco para cada clã diferente entre os jogadores, e cada “frasco de clã” deve ser etiquetado com as iniciais do personagem ou personagens apropriados. Por exemplo, se houverem três personagens dos jogadores, dois Gangrel e um Toreador, haverão mais dois frascos, um com as iniciais do Toreador, e um com as iniciais dos dois Gangrel. Estes frascos contêm variações do soro original que Prestor desenvolveu com os anos através do sangue de vários aliados que recrutou. Ele injetou os personagens com uma ampla variedade de soros, esperando diversificar seus talentos e – um cientista até agora – observar o efeito dos diferentes soros.

Os frascos de líquido claro são etiquetados “Anticorpo #1, Teste” e “Anticorpo #2, Teste”. Estes contêm duas curas experimentais de Prestor para o vampirismo.

Os frascos de pó branco estão etiquetados “Resíduo 1” e “Resíduo 2.” O pó é o resíduo deixado quando as respectivas Soluções Anticorpo são adicionadas ao Sangue de Prestor.

O tubo vazio está sem etiqueta e é simplesmente uma reposição.

Personagens aventureiros podem escolher imediatamente injetar em si um dos soros (incluindo o Anticorpo). Se fizerem isso, pergunte-os quanto do soro eles querem usar. Alguns dos soros terão um efeito quando ingeridos, outros terão efeito apenas quando injetados. Cada frasco contém até três doses, se injetado, mas os personagens podem não saber disso. Os soros têm os seguintes efeitos.

Soro #1 é a exceção à regra das três doses por frasco. Se

e apenas se o frasco todo for injetado, o personagem obterá efetivamente 1 geração.

Soro #2 não terá efeito em qualquer personagem que o injete.

Se os personagens injetarem com soro dos frascos etiquetados com seus nomes, não haverá efeito. Se eles escolherem experimentar um dos outros “frascos de clã”, você deve jogar um dado. Num resultado de 1-4 não haverá efeito. Num resultado de 5-8, o clã do personagem muda imediatamente para o clã do soro. Num resultado 9, o personagem se torna um Caitiff, e com um 10 o personagem obtém 1 ponto em uma Disciplina do Clã do Soro. Em todos os casos, a mudança de Clãs são apenas para propósitos de mecânica de jogo (ou seja, custos de Experiência para aumentar as Disciplinas mudam, assim como sua fraqueza de Clã). Quaisquer laços de Clã que tenham não são afetados.

Qualquer um dos “soros de sangue” descritos acima podem ser livremente bebidos. Eles têm um gosto delicioso, e cada frasco cheio restaurará um ponto de sangue.

Anticorpo #1 é um soro projetado para restaurar a humanidade de um Vampiro, mas ao custo de sua vida, ou seja, ele será um mortal morto. Se usarem este soro, jogarão sua Humanidade contra uma dificuldade 6. Se tiverem ao menos 3 sucessos, eles serão bem-sucedidos em voltar à sua humanidade, mas também morrerão de envenenamento em mais ou menos 40 segundos. O personagem deve ter tempo o suficiente para uma fala de morte.

O Anticorpo #2 pretende devolver um Vampiro a sua vida mortal plena. Se alguém injetar este soro, deve jogar sua humanidade contra uma dificuldade 6. Cada sucesso removerá 1 ponto de uma Disciplina do Vampiro. Se sucessos suficientes forem obtidos para destruir todas as Disciplinas do personagem, ele retorna à Humanidade. O choque pode matá-lo. Primeiro subtraia um nível de vitalidade para cada ponto de sangue que faltar abaixo de 10. Se ainda estiver vivo, jogue mais cinco dados contra uma dificuldade igual ao Vigor + 3, com cada sucesso removendo outro nível de vitalidade.

Como você pode ver, os personagens que tentarem cegamente beber os soros anticorpos provavelmente morrerão, um resultado razoável de se injetar substâncias desconhecidas nas veias de alguém. Contudo, seja através de suas próprias pesquisas, seja furtando as anotações de Liverman, eles podem melhorar amplamente suas chances de retornar à mortalidade, se isso for o que querem. Beber dos Soros Anticorpos não terá qualquer outro efeito.

Com os soros, eles também percebem que podem, talvez numa questão de meses, refinar os soros que já têm para aumentar sua potência. A pesquisa que estão fazendo é purificação, não síntese.

Prosseguir com o trabalho de laboratório exigirá ou um personagem com Recursos Nível 4, ou dois personagens com Recursos Nível 3. Alternativamente, os personagens podem simplesmente gastar \$100.000 dólares (um problema não muito grande se tiverem assaltado o banco de Prestor). Este investimento cobre a montagem do laboratório, sem o qual nenhum trabalho poderá ser feito.

Uma vez que tenham montado o laboratório, a cada mês eles podem fazer uma jogada de pesquisa. Serão mais ou menos capazes de alcançar algo com qualquer um dos soros exceto o Anticorpo #2. Para refinar o Anticorpo #2, eles podem jogar Inteligência + Bioquímica contra uma dificuldade 8, ou Inteligência + Medicina contra uma dificuldade 9. São necessários um total de 10 sucessos. Uma vez que os 10 sucessos tenham sido alcançados, o soro é tão avançado quanto eles gostariam de torná-lo.

Se injetarem o soro, eles agora podem jogar Humanidade contra uma dificuldade 4 com cada sucesso removendo uma Disciplina. Se todas as Disciplinas forem anuladas, eles são humanos e devem agora ver se sobrevivem. Novamente, subtraia 1 Nível de Vitalidade para cada ponto de sangue que falta. Então jogue três dados contra uma dificuldade igual a Vigor + 3, com cada sucesso removendo mais um nível de vitalidade.

Uma nota sobre o uso do soro para voltar à Humanidade. Este deve ser um momento pleno de tensão e alto nível de interpretação. Os personagens têm a possível salvação em suas mãos, mas se eles escolherem tentar voltar à humanidade, voltam a todas as desgraças da mortalidade – doença, envelhecimento, e morte. Em sua forma Vampírica eles têm certas fraquezas, mas há esperança na Golconda, e os poderes que meros humanos nunca poderão possuir. Para alguns personagens, a escolha é fácil de uma forma ou de outra. Para outros, eles ficarão realmente confusos. Assegure-se de interpretar os perigos de voltar à mortalidade e o fato de que a morte, a morte final é uma ameaça muito real. Se eles fizerem qualquer pesquisa nos soros, assegure-se de avisá-los que uma tentativa falha pode muito bem retirar-lhes alguma de sua proeza Vampírica.



# Locais de Interesse

*Estávamos tão perto do Céu  
Pedro veio e nos deu medalhas  
declarando-nos os Mais Agradáveis dos Amaldiçoados.*

*They Might Be Giants, Road Movie to Berlin*

Estes são alguns dos locais que os personagens podem visitar no curso da história. Alguns dos lugares quase exigem uma visita se a história está para ser resolvida, enquanto outros são mais ou menos tangentes à história.

## O Broadstreet

O Broadstreet é uma casa noturna possuída e operada por Edward, o Príncipe de Denver. Ele também serve como uma base de operações para sua corte. Seventh Son é a banda da casa, e pode ser encontrada tocando lá quase toda noite de quarta-feira.

É um bar sombrio, moderadamente bem abastecido e bem frequentado. Aqueles que sabem sobre a cena musical de Denver se orgulham bastante de sua música ao vivo. Ele pode acomodar cerca de 40 pessoas, e outras 15 no bar e ainda ter espaço para uma dancinha perto do palco. Numa noite boa, eles receberão 80 pessoas no clube.

Edward tem um escritório numa sala dos fundos atrás do bar, e, em noites quando não está tocando, ele frequentemente volta a tomar conta do negócio, ou apenas vaga por aí.

Seja com a banda e com os negócios, a qualquer noite Edward estará no Broadstreet num resultado de 1-7 numa jogada de dados.

O sucesso do clube tem muitos benefícios para aqueles na corte de Edward. Para aqueles que se importam, o clube fornece um local ideal para caçar uma presa. O número de pessoas entrando e saindo do clube permite que o caçador escolha vítimas em potencial com facilidade, embora as vítimas nunca sejam pegas dentro ou próximo ao clube por medo de desagradar Edward, e o desagrado de Edward às vezes é fatal. O segundo maior benefício do clube é fornecer a Edward uma justificativa para seus rendimentos.

A natureza altamente pública do clube o torna quase como um território neutro, pois seria difícil ser violento no clube sem atrair a atenção de testemunhas. Além disso, qualquer publicidade adversa, tal como assassinato ou baderna, pode forçar Edward a mudar de lugar, algo que ele é relutante em fazer (por isso suas regras contra caçar perto do clube). A proibição de se alimentar perto do clube, combinado com sua alta visibilidade, significa que os independentes também podem se aventurar por lá à vontade, embora poucos o façam a menos que precisem falar com Edward ou ter outros negócios na corte. Se os personagens tentarem se aventurar por lá, sua recepção variará dramaticamente com o estágio da história.

Se forem desconhecidos de Edward, então serão

reconhecidos quase que instantaneamente como Vampiros, e tratados civilmente até que possam ser introduzidos ao Príncipe. A hipótese neste caso é que eles sejam visitantes, vindo fazer notar sua presença ao governante da Cidade, como é correto e adequado.

Por outro lado, se seu disfarce seja descoberto, eles serão pressionados, empurrados e ameaçados, mas nenhuma violência evidente tomará lugar no clube. Se os personagens não fizerem alguma acomodação (ver Os Caçadores) e partirem, os Vampiros tentarão seguir os personagens ou atraí-los para algum outro lugar onde possam ser atacado com impunidade. Uma vez fora do clube e de sua área imediata, os Vampiros atacarão com satisfação, mas uma vez que os personagens permaneçam a céu aberto no clube estarão relativamente seguros. Assim, eles quase sempre serão capazes de negociar com Edward, se assim escolherem, apenas chegando no Broadstreet e pedindo por um encontro.

Se os jogadores escolherem tentar invadir o clube e ver o que podem encontrar no escritório de Edward, terão uma tarefa difícil. As únicas formas de entrar são através da porta da frente ou a entrada de carga/saída de emergência nos fundos. Ambos levam ao próprio clube e assim qualquer invasor pode passar ante o escrutínio de qualquer um no clube. Durante o dia, não é provável que haja alguém presente, mas às 16:00 o clube abre. Pouco depois do anoitecer, os Vampiros começam a chegar. O clube fecha às 2:00, embora os Vampiros fiquem por aí até perto das 4:00 ou 5:00. Quando o sol nasce, por volta das 6:00 ou 7:00, existe pouca oportunidade de os personagens tentarem invadir quando ninguém está por perto.

Se não houver uma guerra aberta, eles provavelmente podem encontrar um tempo, após as 3:00, quando existe apenas um Vampiro no bar. Determine aleatoriamente quem é, e deixe os jogadores tentarem sobrepujá-lo. Isto, claro, explodirá seu disfarce e começará uma guerra se a testemunha sobreviver. Se houver guerra, então não menos do que três vampiros estarão no clube até que todos partam.

Se tentarem se esgueirar quando o clube está deserto, terão no máximo duas horas antes que o sol nasça. As portas não são difíceis de arrombar e só exigem um teste de Destreza + Segurança com uma dificuldade 6, embora sejam necessários 5 sucessos. Alternativamente, os personagens podem fazer um teste de Destreza + Reparos com uma dificuldade de 7 e 5 sucessos são necessários. Amedronte os jogadores falando sobre o nascer do sol e Vampiros voltando tarde para casa, mas na realidade eles devem ter um pouco de dificuldade. No escritório de



Edward está o cofre, um fichário e a escrivaninha de Edward. Abrir o cofre exige um teste de Destreza + Segurança com uma dificuldade 8 com 6 sucessos necessários, e contém apenas cerca de \$4.000.

A única coisa de interesse na escrivaninha é um bloco de notas contendo as palavras rabiscadas "Prestor? Pasteur? UNB de D?"

Dobrada no bloco de notas está uma foto de Louis Pasteur arrancada de uma enciclopédia. Os personagens que lembrarem do ataque de Prestor perceberão uma semelhança.

Qualquer personagem com o Conhecimento Finanças reconhecerá UNB de D como United National Bank de Denver.

Um teste de Inteligência + Investigação contra uma dificuldade de 6 pode ser feito enquanto passando pelos documentos no fichário, com o número de sucessos dando a mesma informação como se o estado financeiro de Edward tivesse sido pesquisado.

Localização: Centro de Denver, numa região de negócios, mas apenas um quarteirão ou dois das primeiras residências.

Música a tocar quando os personagens visitarem-no: Blues de algum tipo, ou algum rock pesado do final dos anos 60 ou início dos 70. Yardbirds, talvez, ou Rod Stewart (*Maggie May*, quem sabe?).

## A Casa de Prestor

Não sobrou muito da casa de Prestor depois que o incêndio fez seu espetáculo. De fato, não há nada digno de tirar das ruínas, e a única coisa de valor para encontrar é o alçapão do porão.

Pelas primeiras duas semanas após o incêndio, a área ainda está fechada pela polícia de Denver, embora a defesa consista principalmente de uma tira de fita amarela dizendo "POLÍCIA – NÃO ULTRAPASSE – CENA DO CRIME – NÃO ULTRAPASSE". Existe apenas uma chance em 10 que algum policial estará lá quando os Vampiros chegarem, e eles partirão num resultado de 1-5 a cada meia hora. Mesmo assim, a cada meia hora, existe uma chance em 10 de que um policial chegue. Se houver polícia presente, eles podem ser evitados com um teste de Destreza + Furtividade dificuldade 5.

Vampiros com Auspícios podem querer tentar usar Psicometria na casa para ter uma sensação de seu raptor, e eles podem até mesmo acreditar que ele ainda esteja vivo e queira localizá-los. Se o fizerem, você deve jogar sua Percepção + Empatia, como dito nas regras, contra uma dificuldade 7. Qualquer coisa menos que 3 sucessos será inútil. Três sucessos ou mais os convencerá de que Prestor está morto, e que o incêndio o matou. Uma falha crítica fará com que os personagens acreditem que Prestor ainda está vivo, e que sua morte foi forjada.

O único outro ponto de interesse é o alçapão oculto, agora aberto uma vez que a polícia o descobriu, e quaisquer corpos nele. O único ponto sobre o que os personagens podem estar desavisados é que a porta é oculta. Se eles estiverem imaginando sobre por que eles foram poupados, isto pode responder com bastante facilidade.

## United National Bank de Denver

Os jogadores podem descobrir, embora um dos vários meios (seja pesquisa sobre Prestor, ou de uma invasão no Broadstreet, ou, se tiverem feito as pazes com Edward, dele diretamente), que Prestor tinha um cofre no United National Bank de Denver no centro da cidade. Se eles descobrirem, podem tentar obter aquele cofre. Eles devem se apressar, uma vez que a polícia descobrirá e pegará a caixa três semanas após o incêndio. Existe inúmeros métodos para fazer isso, e você deve entreter livremente qualquer plano criativo que os jogadores tenham. Alguns dos métodos mais óbvios são descritos abaixo.

Eles podem tentar forjar documentos se apresentando como os executores dos bens de Prestor ou policiais envolvidos na investigação. Para usá-los efetivamente, eles precisarão fazer uma consulta para ir ao banco após o horário, uma vez que os bancos normalmente fecham bem antes de escurecer no Colorado, exceto talvez no auge do inverno. Tal consulta é feita facilmente. Para forjar o documento executor é exigido um teste de forja contra uma dificuldade 7, mas ao menos 4 sucessos devem ser obtidos. Os forjadores podem usar ou direito ou burocracia como a

habilidade apropriada, bem como sua Inteligência e Destreza. Para forjar a identificação da polícia é mais difícil e exige uma dificuldade 8, mas apenas 3 sucessos são necessários.

Se escolherem a rota da forja, então eles serão recebidos na porta do UNB de D pelo Sr. Pilkerswith, que os receberá num espaço entra a rua e a porta interior. Ele investigará suas credenciais (tenha certeza de dar aos jogadores um mal momento com suas forjas enquanto ele observa), e então os admitirá no banco se suas forjas estiverem adequadas. Ele expressará condolências pelo infeliz falecimento de um valioso cliente e os lembrará que embora possam examinar o conteúdo da caixa, eles não poderão remover nada. De fato, ele diz apologeticamente, que eles precisam examinar a caixa em sua presença. Neste ponto, os personagens podem tentar convencê-lo de que eles realmente não necessitam de acompanhante, ao engambelá-lo, ou usar Dominação, ou até mesmo sedução. O que quer que tenham escolhido, fazer isso é uma tarefa fácil, com dificuldade de 4-6 e apenas um ou dois sucessos necessários.

Então Pilkerswith buscará a caixa, e ou os deixará sozinhos para olhar seus tesouros, ou assistirá avidamente sobre seus ombros enquanto eles veem seus mistérios.

No final, se Pilkerswith não supervisionar sua investigação e eles removerem algo da caixa, ele hesitará um momento antes de levá-la. Ele avaliará seu peso e olhará confuso, e então visivelmente encolherá os ombros e levará de volta a caixa. Ele então desejará aos personagens uma boa noite, e os escoltará até a porta.

Alternativamente, os jogadores podem simplesmente tentar invadir o banco e roubar a caixa. O roubo é uma boa chance de introduzir o suspense, e deve ser interpretado em detalhes.

Os obstáculos para um roubo bem sucedido são muitos, e o tempo é crucial tanto para evitar o vigia quanto o sol. O vigia, como pode ser facilmente determinado pelos personagens, faz uma passagem completa pelo prédio do United National Bank a cada meia hora. Se escolherem desabilitá-lo, então toda esperança de um roubo em segredo se perde. Se eles não desabilitarem-no, então devem andar rápido.

O primeiro obstáculo é a porta da frente. Ela é ligada ao alarme e pode ser penetrada ou com as Habilidades Segurança ou Reparos. Em qualquer caso o atributo a ser usado é Destreza, e a dificuldade é 5 para Segurança e 6 para Reparos. Um total de cinco sucessos deve ser obtido e cada tentativa leva dois minutos. Apenas um número negativo de sucessos totais causará uma falha crítica, e neste caso, disparará o alarme.

Uma vez dentro, um teste de Percepção + Segurança com uma dificuldade 7 permitirá que os personagens determinem onde os vários olhos eletrônicos e sensores de peso estão localizados. Uma falha crítica aqui indica que eles descobrem um alarme ao ativá-lo. Assumindo que os personagens evitam os alarmes, eles enfrentam o obstáculo maior – o cofre.

Se eles tiverem um arrombador de cofres entre eles a dificuldade é 8 e um total de 10 sucessos deve ser obtido

como acima. Cada tentativa levará três minutos. Métodos mais violentos podem ser empregados ao custo de silêncio e escuridão. Isso é, qualquer remoção da porta deixará o banco sem questões de que ele foi roubado.

Outro método que pode estar disponível aos personagens é simplesmente encontrar um empregado de vontade fraca e convencê-lo a retirar o conteúdo da caixa. Se escolherem ir adiante com este tipo de plano, você deve saber exatamente o que eles pretendem fazer. Usarão Dominação com seu peão, ou apenas o seduzirão a apoiar seus planos? Obtenha tantos detalhes quanto possível dos jogadores, e então decida o teste apropriado. Você pode permitir que os personagens testem Inteligência + Liderança para ver como seu plano sai, com uma dificuldade de 4-7 dependendo de como eles interpretam o plano e as instruções de seus peões.

A despeito do método usado, se os personagens conseguirem obter a caixa, o que eles encontrarão será o mesmo. De pouco interesse aos personagens serão certos documentos legais – a escritura da casa e itens similares. De mais interesse será aproximadamente \$20.000, tudo em notas de \$20 – o fundo de emergência de Prestor – e uma cópia de Action Comics #1, em Boas Condições. Esta revista extremamente rara pode valer \$30.000 no leilão aberto. Existem também duas caixas pequenas. A primeira contém diamantes não lapidados, valendo \$125.000. A segunda está cheia com inúmeros tubos arrolhados, muitos dos quais contendo líquidos de várias cores e consistências, incluindo o de sangue, e dois que contêm pó branco. Estas são partes da pesquisa de Prestor. Uma descrição completa dos frascos e seu papel podem ser encontrados no Capítulo Quatro.

Finalmente, existem os cadernos de notas de Prestor. Estes 10 volumes são escritos com uma caprichosa mão francesa, e alcançam os últimos 100 anos – toda a não vida de Prestor. Eles estão cheios de seus movimentos, notas sobre sua pesquisa e a pequena irritação noturna que amaldiçoa os Mortos Vivos.

Se algum dos personagens falar Francês, eles podem ler os diários à taxa de um a cada quatro horas. Ainda que isso seja muito interessante, um folhar rápido por eles renderá a mesma informação.

A primeira entrada foi escrita em 30 de Setembro de 1895: “Conseguí, todos pensam que estou morto. E eu, Louis Pasteur, estou morto. Com a ajuda do soro que fiz com Georges, vivi novamente deste modo, assim posso buscar uma cura para todos aqueles similarmente aflitos. Mas Louis Pasteur está morto, de agora em diante devo usar o nome de Jean Regineau. Estou certo que será o primeiro de muitos.”

O resto do diário contém muitas referências químicas obscuras e grande quantidade de diálogo sobre rastrear a infecção, à qual se refere como Vampirismo. O leitor rapidamente compreenderá que Pasteur pensava o vampirismo como simplesmente outro tipo de doença, e assim algo a ser curado.

Após cerca de cinco anos, os diários começam a mencionar que Pasteur teme que alguma força esteja tentando interromper sua pesquisa. Logo em seguida,

Pasteur faz sua primeira referência a Ele, uma referência que se mostra regularmente nos diários daqui em diante. Sempre que Ele está acossando Pasteur, interrompe sua pesquisa, mesmo quando o ataca por meio de agentes, mas nunca permite que Ele seja visto pelo químico.

Existem também comentários contínuos feitos sobre Georges e a pesquisa que eles fizeram juntos, embora não exista menção de encontrar Georges novamente na não vida.

Os diários mencionam uma mudança dois anos atrás de sua então base em Boston para Denver (isto zomba com a pesquisa que os personagens possam ter feito com Prestor).

Ao menos seis meses de entradas, Prestor faz menção a Roger Liverman, um bioquímico em Denver que contratou para ajudar a executar algumas análises para ele. Liverman, ele anota, tem acesso a instalações e equipamento que ele, Prestor, não tem.

Nas seções mais recentes, existe um comentário sobre como Prestor sentia que precisava de aliados, e como ele escolheu os personagens. Ele agonizou sobre a decisão, mas sua convicção de que era apenas temporário o acalmava um pouco. Ele deu motivos para a seleção dos personagens (se você está usando os personagens pré-prontos, existem comentários em suas descrições sobre o porquê Prestor os escolher). Na última entrada ele se compromete com a transformação deles.

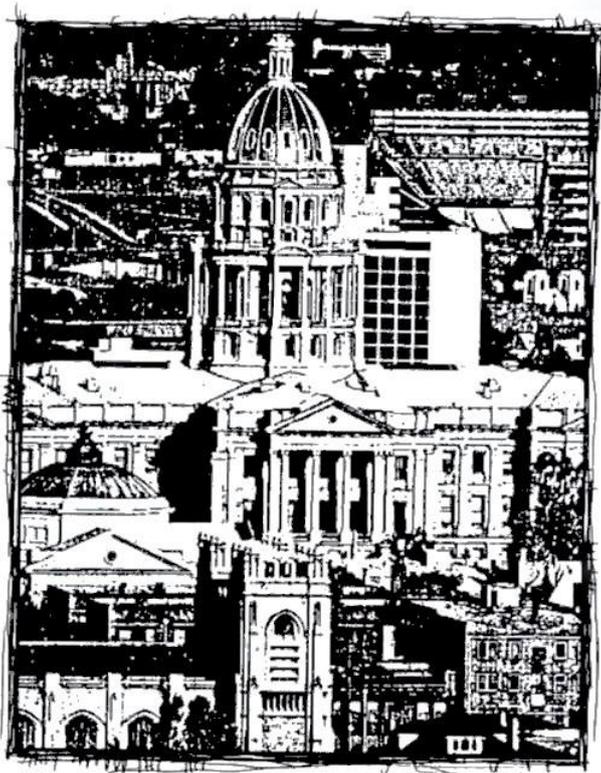
A última entrada no diário é datada uma semana antes do incêndio, e diz, "Estou certo de que Ele me seguiu novamente. Preciso de ajuda e não posso suportar mais. Espero que eles me perdoem, mas isso é da mais alta importância, e não tenho escolha."

---

## A Casa de Edward

A casa de Edward fica no contraforte ao oeste de Denver. Fica a poucos minutos da Autoestrada 93 que conecta Denver a Golden, e é acessível por cerca de três quilômetros de estrada particular. É disposta confortavelmente num pequeno vale, e só pode ser vista das montanhas que constituem o vale.

É uma casa de três andares, construída para as necessidades de Edward. Ela não tem janelas, e é construída numa estilo arquitetônico arcaico, embora não preso a um período específico. Ela não se assemelha a nada além de um tipo de velho forte. Existe um pátio central, e o



segundo andar é aberto no lado leste para permitir que o sol da manhã acesse-o.

O pátio tem uma galeria no lado oeste posicionada para que os primeiros raios da manhã passem pela abertura no segundo andar e o atinjam por inteiro. Entretanto, ele é protegido do sol, por uma série de paredes de papel no estilo japonês. Estes podem ser movidos de dentro da casa para fora da galeria. Assim quase qualquer grau de luz do sol que se deseje pode ser bloqueado atrás da parede. As costas da parede são feitas de aço pesado, com fortes correntes presas firmemente nelas. Existem três conjuntos de manilhas, espaçadas para que permitam que três prisioneiros sejam dispostos diante do sol. Embora

Edward não torture por prazer, ele é um amplo conhecedor de que quando o tempo é curto, a ameaça de extermínio lenta no sol às vezes convence um Vampiro a falar. Se os jogadores se esgueirarem pela casa de Edward e verem a galeria, encontrarão a jaqueta de Tony em um dos conjuntos de manilhas, e alguns fragmentos de ossos dentro dela.

O quarto de Edward é no porão, naturalmente. Ele é ricamente mobiliado com tapetes, bidês e guarda-roupas da mais fina qualidade. As roupas dentro são de vários estilos, mas de qualidade uniformemente alta.

No andar térreo fica a sala de música. Na verdade uma suíte que tem um piano, uma guitarra elétrica e amplificador, um violão clássico fino e três violões acústicos de várias qualidades. Nas mesas, nas estantes e por aí entre a desorganização geral estão as resmas de música. A música varia desde obras clássicas até a última novidade de hard rock. Misturadas com a música comercialmente disponível às próprias composições de Edward, também em vários estilos, e algumas delas muito velhas – Edward vem compondo há vários séculos. Todas suas obras são boas, mas não inovadoras. Numa estante envidraçada numa parede estão as obras mais antigas de Edward, e também algumas obras originais raras dos grandes compositores do passado. Neste caso, trabalhos antigos de Bach ficam ao lado com rabiscos amassados escritos por Mozart que nunca foram “descobertos” pelo mundo. Não existem obras como essa – apenas quatro – mas mesmo assim, é um achado musical de grande significado.

A biblioteca no segundo andar é grande, e carece de títulos recentes. Ela inclui uma grande quantidade de literatura clássica. Edward tem uma fraqueza pelos mitos gregos e romanos e pelo folclore a respeito de Vampiros.

O resto da casa é entregue aos carniçais que vivem aqui

e a mantém segura durante o dia. Existem quartos e cozinhas e outros tipos de equipamentos que os Vampiros não precisam, mas estes humanos sim.

**Localização:** Cerca de três quilômetros ao oeste da Autoestrada 93, e sete quilômetros ao norte de Golden.

---

## A 24ª Diocese

Este é um clube de dança, oposta ao Broadstreet, que é um bar e clube de música. Ele é reivindicado como território do Vampiro independente Tony, e como tal, raramente é, se for, visitado por outros Vampiros de Denver. Ele dispõe de duas pistas de dança – uma sacada sobre a outra, música enlatada com um DJ, e, é claro, um bar. Nos dias de semana está aberto até a 1:00, e nos fins de semana até as 4:00.

Tony regularmente está aqui, e muitos dos trabalhadores do clube são familiarizados com ele. O garçom, Bill, é amigável o suficiente para que Tony se sinta confortável em usá-lo como um mensageiro.

A Diocese também é o campo de caça preferido de Tony. Ele se move entre a multidão de pessoas como um gourmet, provando aqui e ali de seus favoritos. Ele não mata no clube, mas sacia sua sede ao beber um pouco de inúmeras fontes.

A Diocese é alta e estridente, e os personagens inclinados podem achá-la um lugar aprazível para fazer algumas de suas rondas. De fato, na ocasião quando Tony os encontra lá, ele lhes fornecerá graciosamente “encontros”, todos os quais esperam que Tony e seus amigos sejam excêntricos, e mordiscam seus pescoços. Tony os advertirá para lambere as feridas para selá-las. A favorita de Tony é Candi, e após o desaparecimento dele ela será capaz de dizer aos personagens quando ele esteve pela última vez no clube.

**Localização:** Um pouco distante do centro, no meio de uma zona de clubes.

**No estéreo:** Rock Gótico.



---

## A Casa de Liverman

Roger Liverman, o bioquímico, é um freelancer e faz grande parte de seu trabalho em casa. Ele vive sozinho numa casa pequena localizada em Aurora. Se os jogadores tentarem invadir sua casa, eles deverão ter pouco problema em conseguir, mas o que eles encontram depende dramaticamente de quando eles o fizerem.

Se invadirem durante o dia, altamente improvável para Vampiros, toda a informação pertinente está com Liverman no laboratório. À noite ele tranca o material em seu laboratório e vai para cama. Devido às invasões, ele comprou uma escopeta e

ameaçará usá-la nos personagens se pegá-los. As anotações são a única coisa que Liverman tem que possa interessar diretamente os personagens, embora personagens cientificamente dispostos estejam bastante impressionados com sua biblioteca de referência.

Liverman não tem nada no que diz respeito a alarmes, e suas trancas são de qualidade média. A casa em si é uma típica bagunça de bacharel – caixas de pizza na mesa do café, roupas sujas em pilhas no quarto e assim por diante – exceto no escritório que é incrivelmente arrumado e bem organizado.

A informação contida nas anotações diz respeito a seus testes nos frascos dados a ele por Prestor e são expostos mais amplamente no Capítulo Três.

---

## O Refúgio de Klondike

A casinha estilo rancheiro de Klondike é um tributo aos poderes da paranoia. Todas as portas externas têm ao menos três trancas, as janelas são barradas e armas, principalmente estacas, estão escondidas em todo lugar. O quintal é descuidado, e ervas e vidro quebrado pode ser encontrado em todo lugar. Por dentro, a casa é quase sem mobília, e Klondike passa a maior parte de seu tempo na sala de estar numa poltrona, ou estudando os soros que roubou ou assistindo tv.

No quarto um baú destrancado que guarda \$5.000, várias estacas e uma escopeta. É para este quarto que Klondike irá correr se o combate estourar. O quarto também contém uma cama dupla e um closet, onde Klondike guarda camuflagens de floresta, urbanas e de deserto, sua jaqueta e terno, e outras roupas.



# Personagens

Estes, então, são os atores neste drama, além dos próprios jogadores. Alguns têm papéis grandes, alguns pequenos, e alguns tanto quanto você queira.

## Louis Pasteur vulgo Jacob Prestor

A história de Pasteur foi abordada antes, e pouco mais precisa ser dito aqui. Suas características importantes são listadas abaixo.

**Físicos:** Força 2 Destreza 3 Vigor 3

**Sociais:** Carisma 3 Manipulação 3 Aparência 2

**Mentais:** Percepção 4 Inteligência 5 Raciocínio 3

**Virtudes:** Consciência 4 Autocontrole 4 Coragem

2

**Talentos:** Prontidão 2, Briga 2, Esquiva 1, Empatia 3, Intimidação 1, Liderança 4, Lábria 4

**Perícias:** Etiqueta 3, Armas de Fogo 1, Reparos 3, Furtividade 2

**Conhecimentos:** Burocracia 2, Finanças 1, Investigação 3, Linguística 2, Medicina 4, Ciência 5

**Disciplinas:** Auspícios 2, Rapidez 2, Dominação 4, Potência 2

**Antecedentes:** Fama 1, Recursos 4

**Humanidade 8 Força de Vontade 8 Pontos de Sangue 10**

**Idade Aparente:** Fim dos 50

**O Abraço:** 1895

**Geração:** Décima Segunda

**Clá:** Caitiff

**Descrição:** Pesado e barbado, com uma chama selvagem em seus olhos.

**Comportamento:** Samaritano

**Natureza:** Arquiteto

**Dicas de Interpretação:** Mais velho e mais sábio do que quando se tornou Vampiro, você odeia o que está tendo de fazer com estes inocentes, mas sente que não tem escolha.

## Thaddeus

Thaddeus era o arqui-inimigo de Prestor até que conseguiu destruí-lo por meio de Edward. Ele é um velho Vampiro, da Sexta Geração, criado durante a era romana por volta do tempo de Cristo, e é um ser de imenso, embora sutil, poder.

Ele é um sobrevivente de séculos de Jihad, e os longos anos de guerra deixaram sua marca. Ele agora é bastante insano para os padrões humanos, embora

menos do que os padrões dos Membros. Sua insanidade toma a forma de uma obsessão em preservar sua própria não vida por quaisquer meios possíveis.

Uma faceta de sua loucura é seu temor de que os deuses romanos a quem se sacrificou como um mortal estejam cansados dele e começando a reclamar por sua vida. Ele teme muito isso, e busca pacificá-los como puder. Pelo último século, isso tomou a forma de sacrifícios aos deuses, um de cada vez, com frequência crescente (os deuses estão ficando impacientes, ou assim ele pensa). A fonte destes sacrifícios é os rebanhos próximos a onde quer que faça seu lar.

Ele também está firmemente convencido de que ao procurar velhos lugares de poder e aprender seus segredos ele pode tornar-se seguro das atenções daqueles Membros que são seus anciões, e para isso ele viaja a Terra procurando tais lugares.

Foi durante uma dessas expedições na França que ele soube de Pasteur e sua pesquisa. A loucura de Thaddeus não permitiria outro curso exceto a eliminação da ameaça que Pasteur e sua teórica vacina representavam. Ele não ousou atacar diretamente, uma vez que tal atividade poderia atrair a atenção de outros Matusaléns, exatamente os seres que ele temia obterem a vacina. Muitos anos como peão de Cainitas mais velhos foram de bom uso, pois sutilmente e através de intermediários, ele trabalhou para destruir Pasteur. Ele finalmente conseguiu em Denver.

As táticas de Thaddeus usadas para fazer do Príncipe Edward seu peão são bastante comuns tanto em círculos humanos quanto Vampíricos. Ele primeiro descobriu quais eram as preocupações de Edward (neste caso, seu ódio pela rebelião), e jogou com seus medos. Como um Vampiro, claro, ele pode contar com certas vantagens que meros humanos não têm, e usou suas Disciplinas colocar Edward em ação.

Embora os jogadores provavelmente não encontrem Thaddeus uma vez que ele partiu após a morte de Prestor, suas estatísticas são apresentadas pela plenitude e futuras histórias.

**Físicos:** Força 6 Destreza 6 Vigor 5

**Sociais:** Carisma 4 Manipulação 7 Aparência 0

**Mentais:** Percepção 7 Inteligência 4 Raciocínio 5

**Virtudes:** Consciência 1 Autocontrole 2 Coragem

2

**Talentos:** Atuação 5, Prontidão 4, Briga 4, Esquiva 4, Intimidação 3, Liderança 4, Lábria 5

**Perícias:** Empatia com Animais 5, Armas Brancas 4, Furtividade 4, Sobrevivência 4

**Conhecimentos:** Linguística 4, Ocultismo 3,

Política 3, História 3

**Disciplinas:** Animalismo 4, Rapidez 2, Dominação 4, Fortitude 4, Ofuscação 4, Potência 6, Metamorfose 3

**Antecedentes:** Recursos 3, Lacaios 1, Status 1

**Humanidade 2 Força de Vontade 9 Pontos de Sangue 30**

**Idade Aparente:** Início dos 50

**O Abraço:** 22 d.C.

**Geração:** Sexta

**Clã:** Nosferatu

**Descrição:** Thaddeus é um homem franzino, 1,70m. Seu rosto horrivelmente deformado sustenta um nariz romano extremamente proeminente.

**Comportamento:** Varia de acordo com quem está tentando manipular.

**Natureza:** Ranzinza

**Dicas de Interpretação:** Paranoico e louco, você fará ou dirá qualquer coisa para pacificar os deuses que buscam sua morte.

---

## Edward, o Príncipe de Denver, vulgo Edward Williams

Edward é de idade moderada para um Vampiro, e da Sétima Geração. Criado no final do Século XI, ele é o produto de seu tempo. Em sua vida mortal, Edward foi um trovador. Ele acompanhou Guilherme o Conquistador pelo canal da Mancha, e a carnificina que viu na batalha de Hastings e as várias escaramuças que coloriram suas visões sobre a guerra desde então. Ele viu a guerra em sua grandeza sangrenta, e devotamente espera vê-la o menos possível. Isso o leva a atos que muitos podem ver como cruéis, mas que ele vê como maus necessários e medidas preventivas. Uma dessas ações é a morte de Prestor.

A morte é, de fato, uma boa ilustração de muitas das características de Edward. Primeiro, foi um ato tomado para evitar o que Edward via como um curso de ação que só poderia levar à guerra. Ele sabia, ou pensava que sabia, que Prestor queria fazer uma oferta pelo controle e estava criando soldados para seu exército. Sua meta era matar a guerra pela raiz.

Foi também uma ação rápida e decisiva. Por todo seu ódio pela guerra, Edward é um líder firme e não recusará o derramamento de sangue se acreditar que ele é certo. É esperto e implacável. Testemunha do método do assassinato – alguém que não deixe rastro para as autoridades mundanas para ligá-lo a algo além de um assassinato particularmente brutal.

O tratamento de Edward com os independentes mostra outro lado de sua natureza. Ele não os trata com crueldade. Desde que eles obedeçam às leis dos Membros e do domínio de Edward, e não tramem

traição, eles são livres para agir como quiserem.

Entretanto, Edward não estava completamente em si quando ordenou a execução de Prestor. Thaddeus estava trabalhando seus ardis nele usando técnicas de persuasão tanto místicas quanto mundanas. Se os personagens estiverem em posição de chamar a atenção de Edward para isso (ou seja, se eles fizerem as pazes), então ele começará a perceber que alguma força estava o fazendo de peão, e ele ficará muito furioso. Se os personagens conseguirem isso, eles terão obtido um aliado ao menos até que diga respeito a qualquer vingança contra Thaddeus.

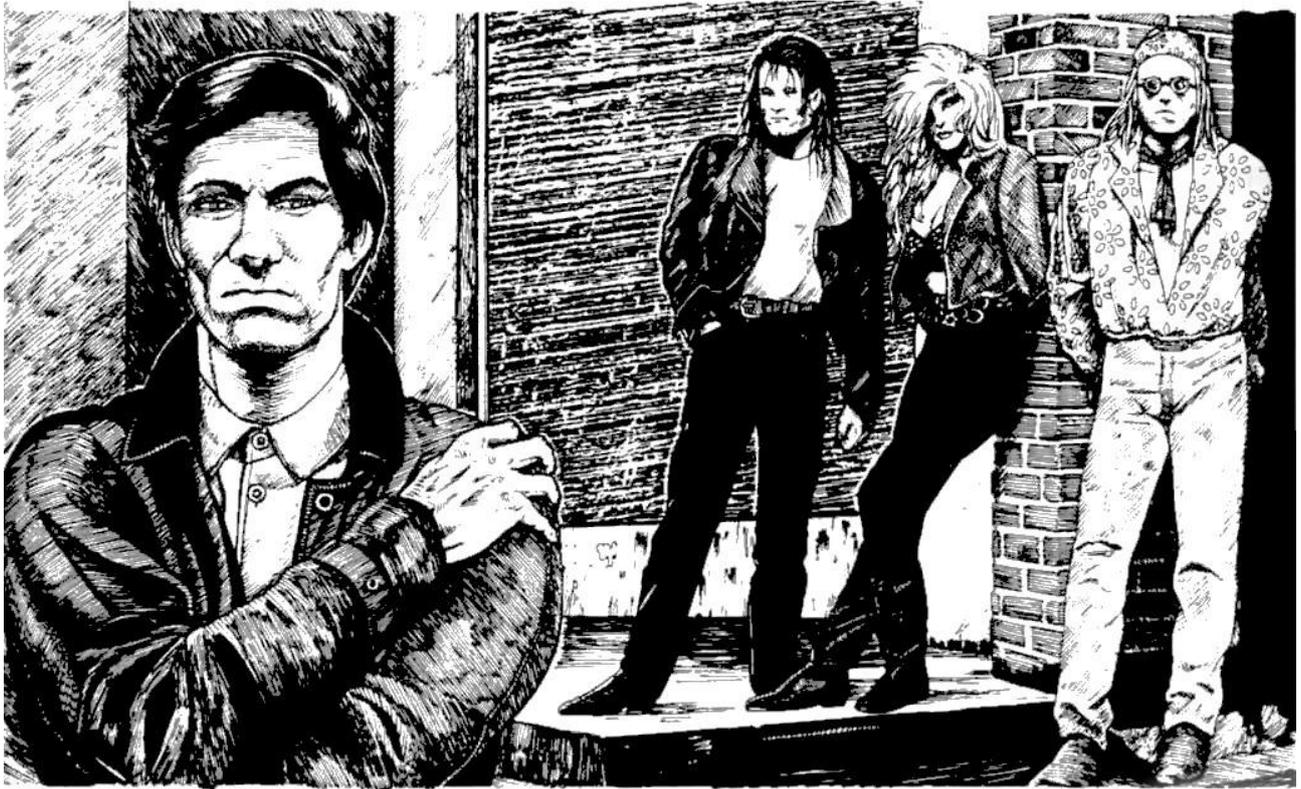
Edward, como muitos Vampiros mais velhos, desenvolveu uma obsessão ou duas para se manter são. Uma de suas obsessões é, claro, sua aversão à rebelião. É um compromisso total de sua parte. Uma segunda obsessão é com a música. Por anos Edward sempre esteve envolvido com a música. Em várias vidas ele a compôs, a tocou e a ouviu. Ele muitas vezes teve amigos compositores e músicos, e mantém lembranças deles quando ele ou eles partem.

Em 1808, Edward estava na Áustria buscando seus interesses musicais quando ficou amigo de um jovem soldado austríaco. Eles compartilharam um amor pela ópera e passaram muito tempo juntos. Quando um pequeno grupo de mortais descobriu a natureza de Edward, ele se sentiu ameaçado o suficiente para renunciar à tradição Treador e fez do soldado sua Cria. Com a ajuda de sua nova Progênie ele conseguiu eliminar todos que haviam perfurado seu disfarce. Aquele soldado com Edward é seu Servo, e agora atende pelo nome de Duke.

Embora a ameaça imediata à Máscara tenha sido tratada, o Príncipe de Viena se sentiu forte o suficiente sobre o assunto para levar Edward a saber que ele e sua Cria não eram mais bem-vindos. Então partiram. Eles viajaram pela Europa Oriental por um tempo, pois Edward queria que Duke se aclimatasse a sua nova vida em cercanias familiares. Próximo ao fim do século, contudo, eles se encontraram em Londres, desfrutando das palhaçadas da D'Oyly Carte Company enquanto executavam a estreia das operetas de Gilbert e Sullivan.

Por volta de 1900, era aparente a Edward que a guerra em breve engolfaria a Europa. Como mencionado, Edward viu guerra o bastante, e não tinha pressa de ver mais. Além disso, a política e jogos de poder dos Membros europeus estavam se tornando cansativos. Ele e Duke viajaram para os Estados Unidos, ainda uma jornada perigosa e não muito empreendida pelos Membros.

Eles chegaram em Nova York, e mal desembarcaram, continuaram para o oeste a procura de um lugar onde pudessem viver livres. Encontraram



Denver. Denver era ocupada por Don Alonzo de Vargas e uns poucos outros Membros. A cidade ainda estava em tumulto, crescendo a uma grande velocidade e com uma enorme população passageira. Foi a partir de 1920 que as coisas se acalmaram e Denver desenvolveu uma grande população de Membros a ponto de a confortável anarquia que havia anteriormente sido dominante parecer inadequada.

Edward e Don Alonzo eram os únicos Anciões presentes em Denver, e era óbvio que um governaria. A presença de Duke desequilibrou o poder a favor de Edward e lhe deu força o suficiente para fazer uma proposta. Ele propôs que os três formassem um conselho, com Edward como Príncipe e cabeça do conselho, e declarasse Denver Domínio deles. Don Alonzo concordou, e os três têm governado Denver habilmente desde aquela época.

Ainda intensamente interessado na música, a atual banda de Edward é Seventh Son, uma popular banda de blues-rock. Todos os componentes são Membros, e todos exceto um são descendentes do próprio Edward.

**Físicos:** Força 2 Destreza 4 Vigor 3

**Sociais:** Carisma 3 Manipulação 4 Aparência 3

**Mentais:** Percepção 2 Inteligência 3 Raciocínio 3

**Virtudes:** Consciência 2 Autocontrole 4 Coragem

3

**Talentos:** Atuação 2, Prontidão 3, Briga 2, Liderança 4

**Perícias:** Empatia 3, Armas Brancas 3, Música 6, Furtividade 1, Sobrevivência 2

**Conhecimentos:** Burocracia 1, Finanças 2, Linguística 1, Política 2

**Disciplinas:** Auspícios 3, Rapidez 4, Fortitude 2, Presença 4

**Antecedentes:** Contatos 3, Rebanho 2, Recursos 4, Lacaio 3, Status 4

**Humanidade 5 Força de Vontade 7 Pontos de Sangue 20**

**Idade Aparente:** Início dos 30

**O Abraço:** 1075

**Geração:** Sétima

**Clã:** Toreador

**Descrição:** Edward é um pouco baixo, cerca de 1,65m, e carrega um ar de autoridade. Ele tem cabelo castanho escuro, quase negro, e é bem penteado. Ele usa couro e jeans quando atua com Seventh Son, roupas confortáveis de corte perfeito quando em casa e qualquer coisa que pareça apropriado quando em qualquer outro lugar.

**Comportamento:** Diretor

**Natureza:** Arquiteto

**Dicas de Interpretação:** Você tenta fazer todos verem como é forte, mas isso é só uma forma de cobrir suas próprias preocupações. Você sabe que se baixar a guarda por um instante, toda Denver pode cair na anarquia e na guerra.

---

## Duke

O líder do braço da "lei" de Edward, Duke tem estado com Edward há mais tempo do que qualquer

outro Membro – quase 200 anos. O Conselho de Denver é formado por Duke, junto com Edward e Don Alonzo. Duke é muito leal a Edward e nunca pensaria em traí-lo. De fato, Edward é seu regente. Duke foi um soldado enquanto vivo, e na não vida ainda é um soldado, agora sob o comando de Edward. Ele pode perguntar a Edward sobre a razão por trás de uma ordem, mas irá executá-la se Edward disser, a despeito de quaisquer dúvidas pessoais.

Em sua vida mortal, Duke era um soldado austríaco e sem dúvida teria servido arduamente contra Napoleão não tivesse o destino dito o contrário. Durante o afastamento em 1807 ele encontrou e se tornou amigo de um violinista e aficionado em ópera que depois seria conhecido por Edward Williams. Sua amizade durou por um ano antes que Edward fosse descoberto como um Vampiro por um grupo de negociantes austríacos. Os negociantes imediatamente fizeram seu trabalho para destruir Edward e absorver sua fortuna. Caçado e sozinho, Edward deu ao jovem homem o Abraço, criando-o como um Vampiro e seu Servo. Rapidamente os dois destruíram a cabala de negociantes, restaurando a máscara de Edward.

Devido às circunstâncias de sua criação, Duke sempre se sentiu como um forasteiro entre os Toreador. Embora ele tenha uma fina apreciação para arte e música, é desprovido de talentos, e assim desprezado por muitos. Ele se permitiu tornar-se absorvido em seu trabalho e sua devoção a Edward, se desumanizando



para habituar-se às provocações de seu clã.

**Físicos:** Força 5 Destreza 3 Vigor 3

**Sociais:** Carisma 2 Manipulação 2 Aparência 2

**Mentais:** Percepção 3 Inteligência 2 Raciocínio 3

**Virtudes:** Consciência 0 Autocontrole 3 Coragem 5

**Talentos:** Prontidão 3, Briga 3, Esquiva 3, Intimidação 3, Liderança 2, Manha 3

**Perícias:** Empatia com Animais 1, Condução 2, Etiqueta 1, Armas de Fogo 4, Armas Brancas 4, Reparos 1, Escultura 3, Furtividade 2, Sobrevivência 2

**Conhecimentos:** Investigação 1, Linguística 1, Medicina 2

**Disciplinas:** Auspícios 2, Rapidez 4, Fortitude 2, Potência 1, Presença 1

**Antecedentes:** Contatos 1, Rebanho 2, Mentor 3, Recursos 1, Status 1

**Humanidade 3 Força de Vontade 7 Pontos de Sangue 15**

**Idade Aparente:** Meio dos 50

**O Abraço:** 1808

**Geração:** Oitava

**Clã:** Toreador

**Descrição:** Duke é um homem enorme, 1,90m e constituído como um linha de fundo. Ele se move com a confiança de um guerreiro, embora haja pouca graça nele. Seu cabelo é vermelho profundo, e seu rosto é escarpado e sem emoções. O efeito geral é muito desumano, mais como uma máquina grande e perigosa do que um homem. Ele se veste principalmente com roupas imperceptíveis de qualidade moderada.

**Comportamento:** Tradicionalista

**Natureza:** Sobrevivente

**Dicas de Interpretação:** Arnold Schwarzenegger em *O Exterminador do Futuro* lembra muito sobre você mesmo. Você tem a mesma ameaça fria e mesma dedicação à tarefa.

---

## Jason Dodgerson

Dodgerson é o único membro da Seventh Son que não é progênie de Edward. Ele é um Malkaviano sob a infeliz ilusão de que é Jimi Hendrix. Antes disso, ele estava certo de que era Robert Johnson, e assim por diante, voltando até sua criação no final do século XVIII (quando estava convencido de que era Johann Sebastian Bach).

Na vida mortal, ele foi um violinista medíocre numa orquestra francesa de segunda categoria, e estava vacilando à beira da depressão suicida quando um Malkaviano o abraçou e levou-o ao extremo. Ele prontamente começou a se padronizar a partir de grandes músicos, mudando a cada 20 ou 30 anos.

Ele veio para Denver em 1954, durante seus anos

como Robert Johnson, e conquistou os favores de Edward porque, a despeito de sua ilusão, ele se tornou um bom músico. Ele agora tem estado com Edward por várias encarnações de sua banda, e tem tocado vários instrumentos. Ele toca contrabaixo na Seventh Son, e pensa que é um jeito esperto de evitar que seja reconhecido como Jimi Hendrix.

Se alguém desafiar sua ilusão, ele responderá com racionalizações complicadas, e se persistirem ele ficará agitado e possivelmente perigoso.

**Físicos:** Força 2 Destreza 5 Vigor 3

**Sociais:** Carisma 4 Manipulação 2 Aparência 4

**Mentais:** Percepção 2 Inteligência 2 Raciocínio 3

**Virtudes:** Consciência 4 Autocontrole 1 Coragem

3

**Talentos:** Atuação 5, Prontidão 2, Esportes 3, Briga 2, Empatia 4, Lábia 5

**Perícias:** Etiqueta 3, Música 4, Reparos 2, Furtividade 2

**Conhecimentos:** Linguística 4, História da Música 5

**Disciplinas:** Auspícios 5, Presença 3

**Antecedentes:** Rebanho 2, Mentor 3, Recursos 1, Status 1

**Humanidade 9 Força de Vontade 5 Pontos de Sangue 13**

**Idade Aparente:** Início dos 20

**O Abraço:** 1770

**Geração:** 10<sup>a</sup>

**Clá:** Malkaviano

**Descrição:** Um caucasiano bem apresentado com cabelo castanho longo. Ele parece perfeitamente são, exceto talvez por um brilho secreto em seus olhos. Entretanto, ele age como Jimi Hendrix, e aqueles familiares com Hendrix detectarão algo um tanto incômodo sobre Jason.

**Comportamento:** Varia com a ilusão atual

**Natureza:** Excêntrico

**Dicas de Interpretação:** Evite conversas com estranhos, mas quando você falar com eles, insinue quem você é. "É, isso me lembra do Woodstock."

## Karen Mauve

A baterista da Seventh Son, Karen é a mais recentemente criada da ninhada de Edward. Ela foi transformada há apenas alguns anos atrás, em 1985. Edward a encontrou tocando bateria numa banda de Fort Collins (Fort Collins é uma pequena cidade ao norte de Denver, sem Príncipe), e a persuadiu a vir para Denver tocar na Seventh Son. Após um ano, ele a abraçou e ela se tornou um membro pleno da banda tanto em sangue quanto em espírito.

Ela é uma roqueira jovial, e está atualmente



engajada na prática um tanto perigosa de se alimentar principalmente de membros de bandas rivais. Edward não sabe disso, e ficará bastante irritado quando e se descobrir.

**Físicos:** Força 3 Destreza 3 Vigor 4

**Sociais:** Carisma 2 Manipulação 2 Aparência 2

**Mentais:** Percepção 4 Inteligência 2 Raciocínio 2

**Virtudes:** Consciência 1 Autocontrole 4 Coragem

4

**Talentos:** Atuação 2, Prontidão 3, Briga 2, Esquiva 3, Manha 1, Lábia 2

**Perícias:** Condução 3, Música 3, Reparos 3, Furtividade 2

**Conhecimentos:** Computador 1, Investigação 1, Teoria Musical 2

**Disciplinas:** Auspícios 2, Rapidez 3, Presença 1

**Antecedentes:** Rebanho 3, Recursos 1, Status 1

**Humanidade 5 Força de Vontade 8 Pontos de Sangue 15**

**Idade Aparente:** Fim da adolescência

**O Abraço:** 1985

**Geração:** Oitava

**Clá:** Toreador

**Descrição:** Karen gostaria de ser uma das estrelas do heavy metal que se vê – ponta de agulha, minissaia de couro e coisas do tipo – mas ela não tem o aspecto anorético. Então ela parece mais como a versão feminina de Billy Idol, que tem um efeito dissonante estranho quando a banda toca um velho blues.

**Comportamento:** Rebelde

**Natureza:** Bon Vivant

**Dicas de Interpretação:** Você gosta de tocar com o perigo. Você brinca com seus oponentes e toma os riscos mais divertidos que pode encontrar.

---

---

## Leslie Boothe

Os teclados da Seventh Son, Leslie tem estado com Edward por quase um século. Ele a notou pela primeira vez em Nova York enquanto estava passando por lá em seu caminho para o oeste. Ela estava cantando na ópera e tocou seu coração. Mandou flores a ela e pagou sua corte pelo mês em que ele e Duke permaneceram em Nova York. Quando ele partiu, prometeu buscá-la se pudesse.

Os anos passaram e apenas nos loucos anos vinte que as coisas estavam bem estabelecidas em Denver para que Edward cumprisse sua promessa. A carreira de Leslie havia começado a vacilar à época, então quando Edward mandou um telegrama convidando-a a vir para Denver para visita ou para ficar, ela veio. Ele a abraçou na noite em que chegou, e ela nunca lamentou a viagem para Denver ou seu Abraço.

Enquanto o tempo passava ela continuou seus estudos de música, e passou do canto em ópera a tocar instrumentos. No final da década de 60, quando Edward recém estava começando a formar sua primeira banda de rock, ela e Edward tiveram uma briga e ela deixou Denver para ir para a Califórnia. Edward estava triste por sua partida, mas a deixou ir.

Seis anos mais tarde, em 1972, ela voltou, trazendo consigo um homem jovem. Ela pediu permissão a Edward para fazer do homem um Vampiro, e tão radiante estava Edward com seu retorno, que ele concordou imediatamente. Após sua transformação, o homem mudou seu nome para Leslie, como uma demonstração de respeito, e ficou conhecido como Leslie Wilkes desde então.

Quando Edward formou a Seventh Son, dissolvendo a velha banda quando começou a ficar muito notória, Leslie Boothe estava firmemente colocada como um membro.

**Físicos:** Força 3 Destreza 2 Vigor 3

**Sociais:** Carisma 4 Manipulação 2 Aparência 5

**Mentais:** Percepção 3 Inteligência 3 Raciocínio 3

**Virtudes:** Consciência 5 Autocontrole 4 Coragem 2

**Talentos:** Atuação 4, Prontidão 1, Esportes 1, Esquiva 3, Empatia 4, Liderança 1

**Perícias:** Empatia com Animais 2, Etiqueta 4, Armas Brancas 3, Música 3

**Conhecimentos:** Linguística 2, Ocultismo 2, Conhecimento de Ópera 4

**Disciplinas:** Animalismo 1, Auspícios 2, Rapidez 1, Presença 3

**Antecedentes:** Fama 1, Rebanho 1, Recursos 2  
**Humanidade 8 Força de Vontade 8 Pontos de Sangue 15**

**Idade Aparente:** Início dos 40

**O Abraço:** 1927

**Geração:** Oitava

**Clã:** Toreador

**Descrição:** Uma mulher wagneriana que teria sido vista em casa cantando Brunnhilde quando tinha 24 anos. Agora ela está mais velha, mas mantém os maneirismos e postura de uma cantora de ópera. Ela tem cabelo loiro, até o meio das costas, e um olhar de preocupação em seus olhos.

**Comportamento:** Conformista

**Natureza:** Mártir

**Dicas de Interpretação:** Você é forte e determinada, confiante de que as coisas sairão do seu jeito. Contudo, você sempre tem aquele ponto fraco pelo oprimido e está disposta a fazer coisas para os outros se eles tocarem seu coração (Embora contribua bastante ao ensiná-los sobre a dor).

---

---

## Leslie Wilkes

Leslie Wilkes queria ser um hippie, mas não conseguia reunir o espírito rebelde do qual precisava. Ele vagou por todos os lugares certos da década de 60, mas não se adaptava... até encontrar Leslie Boothe. Ela o faria se adaptar, e em troca ele faria qualquer coisa por ela. Eles passaram vários anos percorrendo a Área da Baía, ela ajudando-o a se integrar na cultura que ele pensava que queria, e ele fornecendo a ela a companhia que ela ansiava.

Quando ela lhe contou que estava partindo, voltando para o Colorado, ele pediu para ir junto, que era o que ela esperava. Eles chegaram em Denver, onde Boothe fez as pazes com Edward e perguntou se podia trazer Wilkes para a legião dos Amaldiçoados. Ele concordou, e Wilkes, sempre um forasteiro, agora era um de dentro. Ele mudou seu nome para Leslie como uma demonstração de respeito. Quando a Seventh Son foi formada com Leslie Boothe como membro, todos na corte tinham como certo que Leslie Wilkes estaria ao seu lado.

Ele e Jason Dodgerson conviveram muito bem, e quando Wilkes não está com Boothe (uma ocorrência rara), ele provavelmente está com Jason. Ele tem uma fraqueza por tomar do sangue de vítimas chapadas, mas apenas de usuários de maconha. Muito de seu rebanho consiste de usuários de drogas que visitam outros clubes.

**Físicos:** Força 3 Destreza 3 Vigor 2

**Sociais:** Carisma 1 Manipulação 2 Aparência 2

**Mentais:** Percepção 2 Inteligência 5 Raciocínio 3

**Virtudes:** Consciência 2 Autocontrole 5 Coragem 2

**Talentos:** Prontidão 1, Esportes 1, Esquiva 2, Manha 1

**Perícias:** Condução 2, Armas de Fogo 2, Música 2, Reparos 2

**Conhecimentos:** Burocracia 1, Direito 3, Linguística 1, Política 1, Ciência 1, Poesia 2, Literatura Inglesa 2

**Disciplinas:** Auspícios 1, Rapidez 3, Ofuscação 1

**Antecedentes:** Rebanho 2, Mentor 2, Recursos 1

**Humanidade 6 Força de Vontade 7 Pontos de Sangue 14**

**Idade Aparente:** Início dos 20

**O Abraço:** 1972

**Geração:** Nona

**Clã:** Toreador

**Descrição:** Wiles parece como se nunca tivesse se recuperado da década de 60. Ele tem cabelo castanho oleoso e normalmente pode ser visto usando calças boca de sino e camisas tie-dye. Ele parece um pouco com Edward.

**Comportamento:** Criança

**Natureza:** Conformista

**Dicas de Interpretação:** Você gosta de ter outras pessoas fazendo coisas para você, mas de fato é mais provável que você faça o que elas querem. Contudo, a pessoa que você tem mais confiança é Booth, para quem fará tudo.

---

## Mina

Mina é uma das lacaías carniçais de Edward. Ele a chamou de Mina (e uma de suas outras carniçais é Lucy) porque pensou de uma forma triste. Mina é a mais velha das duas carniçais, e está chegando aos 100, embora ela ainda pareça estar no meio dos 20.

Ela foi originalmente uma garota da sociedade de Denver que se apaixonou por Edward quando ele recém havia chegado na cidade. Edward não teve interesse particular nela, mas quando viu como sua obsessão estava se desenvolvendo, decidiu que ela poderia ser útil.

Ela é completamente devotada a Edward, embora sua instabilidade torne sua utilidade um tanto limitada. Ela não deixa a casa de Edward há 30 anos. Durante estes dias, ela ajuda Edward e arruma sua casa, perdida na ilusão de que eles são casados e felizes juntos. Se alguém ameaçar Edward, ela se tornará uma criatura selvagem em seu frenesi para protegê-lo. Edward continua com ela só porque este frenesi é a seu favor.



**Físicos:** Força 4 Destreza 1 Vigor 3

**Sociais:** Carisma 1 Manipulação 1 Aparência 1

**Mentais:** Percepção 1 Inteligência 1 Raciocínio 2

**Virtudes:** Consciência 0 Autocontrole 0 Coragem

5

**Talentos:** Briga 5

**Perícias:** Economia Doméstica 3

**Disciplinas:** Potência 1

**Força de Vontade 3**

**Idade Aparente:** 30. Ela parou de envelhecer nos 20, mas a disfunção geral de sua aparência a faz parecer mais velha.

**Descrição:** Uma vez uma mulher bonita, agora ela é o resto de uma criatura. Seu cabelo é emaranhado e sujo, embora Lucy tente mantê-la limpa ao menos um pouco. Contudo, esse desleixo não se estende a sua casa. Sua mania a faz limpá-la e cuidá-la todo o dia, então a casa é imaculada.

**Comportamento:** Excêntrico

**Natureza:** Excêntrico

**Notas:** Sempre que Mina é chamada a fazer um teste de coragem para evitar que agridam Edward, ela pode jogar seus cinco dados de Coragem. Similarmente, quando usa **Força de Vontade** para resistir a ser controlada a ferir Edward ou permitir-lhe se ferir, ela tem o equivalente a 8 nessa característica.

**Dicas de Interpretação:** Você fará qualquer coisa para proteger sua família. Eles são você e você é eles.

## Lucy

Lucy é uma carníçal de Edward muito mais recente. Ela provou de seu sangue pela primeira vez em 1958 quando Edward estava caçando e percebeu uma prostituta com uma semelhança muito grande com Mina. Sua curiosidade o picou, ele a arrastou e fez dela parte de seu rebanho. Em pouco tempo ele descobriu que ela tinha o sentido de autopreservação mais altamente desenvolvido que já tinha encontrado. Torná-la uma carníçal começou a parecer mais e mais atraente, especialmente desde que Mina estava se tornando mais e mais instável.

Assim ele fez, e não se arrepende de sua decisão. Lucy é a governanta de fato da casa quando Edward dorme. Ela mantém Mina, que acredita que Lucy é sua filha, na linha por sutil manipulação ao invés de ordens diretas, e conduz aqueles aspectos da casa que Mina é muito perturbada para lidar com efetividade.

Lucy está bastante contente como uma carníçal, embora seja muito ciente da natureza precária de sua existência, e está continuamente tentando barganhar seu caminho para receber o Abraço pleno. Edward está fraquejando, mas acha ela muito valiosa como carníçal para fazer isso.

**Físicos:** Força 2 Destreza 2 Vigor 2

**Sociais:** Carisma 2 Manipulação 5 Aparência 3

**Mentais:** Percepção 2 Inteligência 3 Raciocínio 3

**Virtudes:** Consciência 1 Autocontrole 5 Coragem

4

**Talentos:** Prontidão 2, Briga 3, Intimidação 3, Liderança 1, Manha 3, Lábria 3

**Perícias:** Condução 2, Armas de Fogo 3, Furtividade 2, Sobrevivência 2

**Conhecimentos:** Investigação 3, Ocultismo 2

**Disciplinas:** Potência 1

**Antecedentes:** Contatos 1, Recursos 1

**Força de Vontade** 8

**Idade Aparente:** Meio dos 20

**Descrição:** Lucy parece muito com Mina, podendo se passar por sua irmã (ou filha), embora ela tenha muito mais esmero. Ela tem cabelo preto ondulado sobre os ombros, e uma expressão aguda em seu rosto, indicando quanto ela está sempre olhando por si.

**Comportamento:** Filantropo

**Natureza:** Sobrevivente

**Dicas de Interpretação:** A casa parece ser sua vida, mas você prontamente a sacrificaria se fosse obrigada. Para você, a vida vem primeiro.

## Roger Manot

Roger Manot é o último dos carnçais de Edward. Ele é um carníçal muito velho e diz estar vivo há 150

anos. Ele chegou em Denver em 1980, fugindo do Sabá que havia assassinado seu antigo mestre. Ele estava desesperado, correndo contra o tempo e precisando encontrar uma nova fonte de sangue Vampírico ou morreria em agonia. Ele foi encontrado por Edward antes que qualquer um dos outros Vampiros em Denver ficasse ciente de sua existência.

Edward rapidamente determinou que Roger poderia se útil para ele, e lhe forneceu com sangue para prolongar sua vida. Roger agora serve como carta na manga de Edward. Ele observa a casa de Edward na maioria dos dias à distância, e toma conta dos negócios de Edward que ninguém consegue cuidar. Uma vez que Lucy e Mina são bem conhecidas, Edward usa Roger para missões de espionagem contra Membros em sua cidade, especialmente quando o sigilo absoluto é necessário.

Roger é muito feliz como carníçal, mas às vezes pensa que seria bom ser um Vampiro completo. Entretanto, sua desconfiança inata de tal salto sempre tira o melhor dele.

Embora Edward tenha dito a Roger para evitar Mina por medo de perturbá-la, a carníçal louca ficou ciente de Roger quando ele foi forçado a se revelar para lidar com vários ladrões que entraram na casa quando Lucy estava fora. Mina agora refere-se a ele como seu filho. Todos sabem que isso é outro sintoma de sua loucura, mas Lucy está começando a pensar que possa ser mais do que isso.

**Físicos:** Força 3 Destreza 3 Vigor 2

**Sociais:** Carisma 1 Manipulação 2 Aparência 2



**Mentais:** Percepção 3 Inteligência 3 Raciocínio 4

**Virtudes:** Consciência 2 Autocontrole 3 Coragem 3

**Talentos:** Prontidão 3, Briga 1, Esquiva 3, Manha 2

**Perícias:** Condução 1, Etiqueta 1, Armas Brancas 4, Furtividade 3

**Conhecimentos:** Burocracia 2, Linguística 2, Ocultismo 2

**Disciplinas:** Rapidez 1, Fortitude 1, Potência 2

**Antecedentes:** Recursos 2

**Força de Vontade** 9

**Idade Aparente:** Início dos 30

**Descrição:** Roger é um homem pequeno, de cabelo escuro que tem movimentos precisos.

**Comportamento:** Conformista

**Natureza:** Conspirador

---

## Rachel

Rachel é uma das independentes de Denver. Ela é uma Gangrel que realmente vaga por todo Colorado, mas usa Denver como uma base de operações mais ou menos permanente.

Ela é uma Anciã em direito próprio, sendo da Oitava Geração, e vive e caça nas cidades da encosta leste das Montanhas Rochosas por quase 200 anos.

Ela é originalmente russa, mas fugiu da Rússia em 1802 e veio para a América. A sede por viagens era forte nela, e ela viajou pelas franjas dos Estados Unidos “civilizados”. Índios expulsos do Colorado têm algumas lendas sobre uma diaba de cabelo vermelho trazida pelo homem branco para as Grandes Planícies, que têm Rachel como sua base de fato.

Ela é uma criatura selvagem, que revela sua natureza animal, e Edward não está certo se gosta de tê-la na cidade. Até agora, contudo, ela não tem feito nada fora de controle na cidade, embora rumores perturbadores às vezes escorram depois de seus passeios.

Ela é uma boa escolha de um Vampiro para acostrar os personagens durante a perseguição, pois ela tem um método de fuga (tanto literal quanto figurativo) que está indisponível aos personagens.

**Físicos:** Força 3 Destreza 3 Vigor 3

**Sociais:** Carisma 4 Manipulação 3 Aparência 5

**Mentais:** Percepção 4 Inteligência 2 Raciocínio 4

**Virtudes:** Consciência 3 Autocontrole 1 Coragem 5





**Talentos:** Prontidão 4, Esportes 3, Briga 5, Intimidação 3, Manha 1, Lábria 1

**Perícias:** Empatia com Animais 4, Furtividade 3, Sobrevivência 4

**Conhecimentos:** Medicina 1

**Disciplinas:** Animalismo 5, Fortitude 2, Metamorfose 4

**Antecedentes:** Status

**Humanidade 7 Força de Vontade 6 Pontos de Sangue 15**

**Idade Aparente:** Final dos 20

**O Abraço:** 1760

**Geração:** Oitava

**Clã:** Gangrel

**Descrição:** Uma mulher notavelmente bela, Rachel tem um cabelo vermelho que lhe cai na cintura. Ela é alta, mais de 1,80m, e tem um encanto feroz que a faz parecer não domesticada. Ela é, de fato, não domesticada, e também é uma caçadora impiedosa.

**Comportamento:** Sobrevivente

**Natureza:** Solitário

**Dicas de Interpretação:** Você é uma dos Membros mais durões de Denver, e sabe disso. Ainda assim, se você vier contra algo difícil de lidar, sabe que fugir sempre é uma opção.

## Earl e Count

Estes dois Vampiros, juntos com Duke, constituem o “braço armado” da corte de Edward. Eles servem alegremente ao Príncipe, desfrutando das coisas mais finas na vida vampírica em troca de sua obediência.

## Earl

**Físicos:** Força 5 Destreza 3 Vigor 4

**Sociais:** Carisma 3 Manipulação 1 Aparência 2

**Mentais:** Percepção 2 Inteligência 2 Raciocínio 3

**Virtudes:** Consciência 3 Autocontrole 1 Coragem

3

**Talentos:** Esportes 2, Briga 3, Esquiva 3, Intimidação 2

**Perícias:** Condução 2, Armas de Fogo 3, Armas Brancas 1

**Conhecimentos:** Procedimento Policial

**Disciplinas:** Fortitude 2, Potência 2

**Antecedentes:** Rebanho 2, Recursos 2

**Humanidade 6 Força de Vontade 7 Pontos de Sangue 12**

**Idade Aparente:** 32

**O Abraço:** 1952

**Geração:** 11<sup>a</sup>

**Clã:** Ventrue

**Descrição:** Um homem corpulento que parece um fanfarrão.

**Comportamento:** Valentão

**Natureza:** Valentão

## Count

**Físicos:** Força 3 Destreza 5 Vigor 4

**Sociais:** Carisma 1 Manipulação 3 Aparência 2

**Mentais:** Percepção 3 Inteligência 2 Raciocínio 1

**Virtudes:** Consciência 1 Autocontrole 3 Coragem

3

**Talentos:** Briga 3, Esquiva 3, Intimidação 2, Lábia 2

**Perícias:** Armas de Fogo 1, Armas Brancas 3, Furtividade 2

**Conhecimentos:** Linguística 1

**Disciplinas:** Potência 2, Metamorfose 2

**Antecedentes:** Status 1

**Humanidade 5 Força de Vontade 8 Pontos de Sangue 11**

**Idade Aparente:** 28

**O Abraço:** 1963

**Geração:** 12ª

**Clã:** Brujah

**Descrição:** Count é fino e se move muito rapidamente, com a graça de um dançarino.

**Comportamento:** Excêntrico

**Natureza:** Galante

---

## Detetive William Brandt

Brandt é o detetive a cargo das investigações policiais que tocarão as não vidas dos personagens. Ele é um bom detetive, muito bom, e ele sabe que algo estranho está acontecendo.

O trabalho na polícia é a vida de Brandt. Se ele se convencer que um dos jogadores cometeu um crime, ele os caçará até sua morte ou a deles, ou até ser indiscutível que eles estão mortos (ver a seção sobre Forjando Suas Próprias Mortes).

Brandt é casado. Sua esposa é Linda, e eles têm um garoto de quatro anos chamado Jimmy. Se os personagens forem realmente acoados por Brandt, e



forem porcos realmente vis, eles podem tentar pegar Brandt por meio de sua família. Se escolherem fazer isso, quase certamente perderão Humanidade se falharem num teste de Consciência contra uma dificuldade 8. Infelizmente para os personagens envolvidos em ato tão hediondo, Brandt não será dissuadido, mas continuará até que possa tirar seus entes queridos de perigo.

Quando interpretando Brandt, seja peculiar e um pouco presciente. Use o conhecimento que você como Narrador possui para guiar Brandt em sua investigação. Assegure-se, contudo, que seja o que for que Brandt saiba, ele deve ter alguma forma de saber. Ou seja, lembre-se que Brandt tem os recursos do Departamento de Polícia por trás dele, então seja cruel porém justo.

**Descrição:** Um homem amarfanhado, relaxado e facilmente mal interpretado. Pense em Colombo e não estará muito distante dele. Ele é propenso a fazer declarações aparentemente irrelevantes, mas elas tendem a ter relevância. Por exemplo, num interrogatório, ele pode repentinamente perguntar se os personagens gostam de animais. Neste caso, ele pode saber que o assassino parou para brincar com um cachorro por alguns minutos, ou algo do tipo. Ele também quase sempre oferece informações sobre sua própria vida em troca, para que a conversa possa prosseguir:

“Você gosta de animais, Sr. Willershires?”

“Sim Detetive, sou um fã dos cavalos.”

“Isso é muito interessante, eu sou alérgico a cachorros.” E assim por diante.

**Físicos:** Força 2 Destreza 2 Vigor 2

**Sociais:** Carisma 2 Manipulação 4 Aparência 2

**Mentais:** Percepção 3 Inteligência 4 Raciocínio 4

**Virtudes:** Consciência 4 Autocontrole 4 Coragem 5

**Talentos:** Prontidão 3, Briga 1, Empatia 3, Intimidação 1, Manha 3, Lábia 2

**Perícias:** Condução 2, Armas de Fogo 2, Segurança 2

**Conhecimentos:** Burocracia 3, Investigação 4, Direito 3, Medicina 1

**Força de Vontade** 9

**Nascimento:** 1956, Greeley, Colorado

**Ocupação:** Detetive Policial

**Comportamento:** Gozador

**Natureza:** Cavalheiro

---

## Tony

Conhecido apenas por esse nome por todos aqueles que o rodeiam, Tony é um solitário na cidade de Denver. Um italiano do século XIII, Tony é um



Vampiro de Nona Geração, e está ficando entediado.

Ele tem viajado pelo mundo, raramente ficando num lugar por mais do que cinco ou seis anos. Ele tem estado em Denver por três anos e está começando a ficar com coceiras para se mudar ou encontrar algo interessante para fazer.

Ele se adaptou menos bem do que alguns à imortalidade, e agora busca encontrar meios para se entreter. É para esse fim que ele flerta com o perigo na 24ª Diocese ao se alimentar de seus favoritos em público. Também é devido a esse tédio perigoso que ele está se intrometendo nos negócios dos personagens. É mera curiosidade que o impele a investigá-los, e então perversidade e tédio que fazem-no tentar usá-los contra Edward.

Ele é um tipo arrogante, dado a grandes gestos misteriosos, tais como aparecer para os personagens. A teatralidade é uma de suas formas de combater o tédio. Como pode ser óbvio, a perturbação de Tony lida com esta erupção de amor pelo perigo. Não é bem um desejo de morte, embora seja muito similar.

**Físicos:** Força 2 Destreza 4 Vigor 3

**Sociais:** Carisma 3 Manipulação 2 Aparência 3

**Mentais:** Percepção 5 Inteligência 3 Raciocínio 2

**Virtudes:** Consciência 2 Autocontrole 2 Coragem 3

**Talentos:** Atuação 1, Prontidão 4, Esportes 2, Esquiva 2, Manha 4, Lábria 3

**Perícias:** Armas de Fogo 1, Armas Brancas 1, Segurança 3, Furtividade 4

**Conhecimentos:** Linguística 2, Ocultismo 2, Política 2

**Disciplinas:** Auspícios 5, Dominação 2, Ofuscação 2

**Antecedentes:** Rebanho 4, Recursos 2

**Humanidade 6 Força de Vontade 8 Pontos de Sangue 14**

**Idade Aparente:** Fim dos 20

**O Abraço:** 1228

**Geração:** 9ª

**Clã:** Malkavian

**Descrição:** Um tipo mediterrâneo escuro, 1,70m de altura. Tony tem o bom olhar de um amante valentino ou latino.

**Comportamento:** Solitário

**Natureza:** Rebelde

## Mavis e Suzy Jackson

As inocentes, Mavis e sua filha Suzy, desempenham um papel pequeno ou grande, como lhe convir. Seu papel admitidamente reduzido pode ser facilmente expandido para fornecer escopo para interpretação.

Mavis é uma bibliotecária na sala de livros raros da Biblioteca Pública de Denver, daí o principal interesse de Prestor nela. Quando decidiu tomá-la, contudo, ele não conseguiu suportar a ideia de deixar sua filha sozinha no mundo, então ele trouxe Suzy também. Prestor ficou ciente delas através de suas conexões com Emerson após o banqueiro negociar um empréstimo para a Biblioteca Pública de Denver para adquirir alguns livros raros com Mavis sendo o contato. Mavis é divorciada, e seu ex-marido vive em Seattle, muito distante do drama atual.

Mavis e Suzy fornecem um excelente foco para a confusão que deve estar correndo solta entre os Vampiros no início do jogo. Se eles matarem qualquer uma delas, torture-os impiedosamente sobre sua insensível desumanidade. Por outro lado, se eles não as matarem, use-as como um contraponto para lançar a desumanidade do Vampiro em destaque. Dê aos personagens um estado desequilibrado quando estiverem despertos no porão, para que possam desenvolver uma obsessão ou fixação na dupla.

**Descrição:** Mavis é uma mulher negra muito bonita com um ar de erudição. Suzy é uma garotinha absolutamente doce de oito anos. Nenhuma estatística



é dada para Mavis ou Suzy pois elas não desempenham um papel ativo. Elas estão aqui para fornecer exemplos.

## Vincent Belhurst

Um oficial de polícia na cidade de Denver, Vince foi escolhido para ser reforço para os recém formados Vampiros. Infelizmente para esse plano, ele voltou à mortalidade quando Prestor morreu, resultado do soro particular que foi injetado.

Vince trabalha no plantão policial, e é casado com Monica Belhurst, uma das Procuradoras Assistentes. Ele é um homem áspero, seguro e devotado a manter a lei.

Se está usando os personagens pré-prontos para jogar a história, Vince será um espinho constante no lado de Monica. Ele a estará arrastando em direção a sua vida mortal com cada palavra que diz e cada ação que toma. Ele estará preocupado com ela, sempre perguntando se ela está doente, e tentando ajudá-la com o terror da noite no porão.

Ele será difícil de despistar. A polícia pode ser convencida de que os personagens são inocentes de transgressão, mas Vince será um perigo até Monica livrar-se dele de alguma forma. Esta é uma situação madura com potencial de interpretação. Se Monica tentar apenas convencer Vince a partir, interprete sua confusão e o coração partido enquanto ele ainda está muito apaixonado por Monica. Mesmo se ela tomar uma saída covarde, e desaparecer ou forjar sua morte, lembre continuamente ao jogador sobre Vince, e de quanto Monica sente sua falta.

Se os personagens decidirem contar a Vince o que está havendo ele ficará confuso. Ele não consegue aprovar a predação aos seres humanos, mas não consegue desistir de Monica. Se eles escolherem este curso, faça com que Vince ajude-os tanto quanto possa desde que os personagens o convençam de que eles estão se alimentando de gado e coisas parecidas. Se ele se sentir traído, faça-o caçá-los até o fim da mundo.

Por outro lado, se os jogadores fizerem seus próprios personagens, o papel de Vince provavelmente é muito menor, a menos que você ate-o aos personagens de alguma forma. Você pode fazê-lo marido de uma das personagens, ou chamá-lo de Veronica e casá-lo com um dos personagens homens. Ter ao menos um dos personagens casados, contudo, dá muito mais espaço para interpretação. As ações de Vince como delineadas abaixo podem servir como um modelo para qualquer cônjuge.

**Físicos:** Força 3 Destreza 3 Vigor 3

**Sociais:** Carisma 3 Manipulação 3 Aparência 3

**Mentais:** Percepção 3 Inteligência 3 Raciocínio 3

**Virtudes:** Consciência 4 Autocontrole 5 Coragem



5

**Talentos:** Prontidão 2, Briga 2, Esquiva 2, Intimidação 2, Manha 2

**Perícias:** Condução 2, Armas de Fogo 2

**Conhecimentos:** Investigação 2, Direito 2, Técnica Teatral 3

**Força de Vontade** 7

**Descrição:** Vince é um homem bem constituído, em torno de 1,80m de altura, com cabelo castanho claro rebelde.

**Nascimento:** 1958 em Santa Clara, Califórnia

**Comportamento:** Filantropo

**Natureza:** Cavalheiro

**Notas:** Seus aliados são outros membros da força policial de Denver.

## Bothwell

Bothwell é um café pequeno na corte de Edward. Ele gostaria de partir, mas é muito covarde. Ele é Vampiro há 20 anos, mas passou a maior parte do tempo se escondendo dos Anciões e aterrorizando os mais jovens. De fato, ele é tão covarde que, se entrar numa briga com os personagens, ele se renderá se ficar ferido. Ele tentará barganhar com seu conhecimento.

Ele é um lutador razoavelmente bom, mas tem uma atitude fora de proporção para sua habilidade. Ele só é importante nisso, se os jogadores precisarem de um prisioneiro, ele deve ser um.

**Físicos:** Força 4 Destreza 3 Vigor 3

**Sociais:** Carisma 2 Manipulação 2 Aparência 4

**Mentais:** Percepção 1 Inteligência 1 Raciocínio 3

**Virtudes:** Consciência 3 Autocontrole 2 Coragem

1

**Talentos:** Atuação 1, Prontidão 1, Esportes 3, Briga 4, Esquiva 4, Manha 2

**Perícias:** Armas Brancas 2, Furtividade 1

**Conhecimentos:** Ocultismo 1, Política 1

**Disciplinas:** Fortitude 3

**Antecedentes:** Contatos 1, Recursos 1

**Humanidade** 4 **Força de Vontade** 4 **Pontos de Sangue** 10

**Idade Aparente:** Fim da adolescência

**O Abraço:** 1972

**Geração:** Décima Segunda

**Clã:** Gangrel

**Descrição:** Baixo e forte, com cabelo loiro muito curto

**Comportamento:** Valentão

**Natureza:** Criança

## Roger Liverman

Liverman é o bioquímico contratado por Prestor para ajudá-lo com sua pesquisa. Ele é um pesquisador independente, atualmente alugando um espaço no laboratório da Escola de Medicina da Universidade do Colorado localizada em Denver.

Ele é muito bom em seu trabalho, e possui uma mente analítica e curiosa. Se os jogadores deixarem muitas pistas estranhas, ele possivelmente tentará rastreá-los por curiosidade. Seu apetite já foi estimulado por sua completa incapacidade de identificar precisamente a substância no sangue Vampírico que dá suas propriedades únicas, e qualquer maior estímulo levará sua curiosidade científica à integralidade.

Solteiro, Liverman passa muitas de suas noites na cena noturna de Denver procurando por companhia feminina.

**Físicos:** Força 1 Destreza 3 Vigor 2

**Sociais:** Carisma 3 Manipulação 1 Aparência 2

**Mentais:** Percepção 4 Inteligência 4 Raciocínio 2

**Virtudes:** Consciência 4 Autocontrole 4 Coragem

2

**Talentos:** Prontidão 1, Empatia 3, Liderança 1

**Perícias:** Condução 2, Armas de Fogo 1, Música 1, Reparos 3

**Conhecimentos:** Computador 2, Investigação 3, Medicina 3, Ciência 4

**Força de Vontade** 6

**Descrição:** Um homem de meia idade barrigudo com óculos. Ele está ficando um pouco careca, mas seu cabelo ainda se mantém loiro. Longe do Romeu ideal, ele é a figura perfeita de um homem de negócios bem

sucedido.

**Nascimento:** 1946 em Nova York

**Comportamento:** Diretor (no trabalho), Bon Vivant (nos clubes)

**Natureza:** Conspirador

---

## Robert Klondike

Este velho carniçal tem sido parte das Jyhads dos Anciões por quase três séculos. Um camponês caçador na Inglaterra, ele foi originalmente transformado em carniçal por um Vampiro inglês que precisava de bucha de canhão numa guerra contra o Sabá, Klondike em pouco tempo se encontrou viajando aqui e ali contra sua vontade e sob a Dominação de um Cainita ou outro. Ele aproveitou amplamente os poderes que beber do sangue dos Membros lhe forneciam, mas odiava a perda de liberdade associada.

Quanto mais se encontrava sendo usado como um peão, mas certo ele se tornava de que recuperaria seu livre arbítrio apenas se pudesse se tornar um Vampiro. Quando seu último mestre foi morto pelos Arcontes, Klondike achou que o Laço de Sangue ao qual havia sido forçado tinha se quebrado, e fugiu para a América, esperando encontrar um Vampiro do Novo Mundo disposto a Abraçá-lo. Para esse fim ele se uniu com o antigo Thaddeus no início do ano, esperando que um peão indisposto pudesse ajudar o outro. Em pouco tempo descobriu que Thaddeus não tinha intenção de torná-lo algo além de outro peão, e fugiu do antigo Vampiro antes que Thaddeus deixasse Denver, e antes de beber da potente Vitae de Thaddeus por três vezes.



Um segredo importante que ele tem de Thaddeus foi a existência dos soros de Pasteur. Esperando se transformar num Vampiro cientificamente, ele invadiu a casa antes das tropas do Príncipe, e roubou as anotações do químico condenado. Após descobrir o papel de Liverman por meio das anotações, ele invadiu a casa do bioquímico e roubou os soros.

Agora ele jaz, preso na indecisão sobre o que fazer a seguir. Ele não faz ideia se o soro funciona ou se irá matá-lo. Ele não sabe da existência dos personagens, e se eles não confrontá-lo, ele injetará uma mistura de inúmeros frascos... e morrerá.

**Físicos:** Força 3 Destreza 3 Vigor 3

**Sociais:** Carisma 1 Manipulação 2 Aparência 2

**Mentais:** Percepção 3 Inteligência 3 Raciocínio 2

**Virtudes:** Consciência 0 Autocontrole 1 Coragem

1

**Talentos:** Prontidão 1, Briga 3, Esquiva 2, Manha 1, Lábria 2

**Perícias:** Condução 1, Armas de Fogo 4, Armas Brancas 3, Segurança 3, Furtividade 2

**Conhecimentos:** Investigação 2, Ocultismo 2

**Disciplinas:** Rapidez 2, Fortitude 2, Potência 3

**Força de Vontade** 7

**Idade Aparente:** 50, e ficando mais velho a cada dia que passa sem sangue de Vampiro.

**Descrição:** Aproximadamente 1,70m, Klondike tem cabelo loiro escuro rapidamente grisalho. Ele também tem uma barba e bigode, também grisalhos. Ele normalmente se veste com velhas camisas de rugby folgadas, mas usará um terno à prova de bala se estiver esperando por perigo. Quando sai, ele usa um colete a prova de bala sob uma jaqueta.

**Comportamento:** Fanático

**Natureza:** Fanático

**Dicas de Interpretação:** Você quer viver, mas não ao custo de sua liberdade. Tudo que for necessário para recuperar o controle sobre sua vida, você fará.

---

## ONDE IR DAQUI

Existem muitos grandes fins para esta história, e cada um deixa você, o Narrador, na posição de capitanear a Crônica num caminho diferente. Alguns dos fins mais óbvios e seus caminhos associados serão discutidos aqui.

A primeira possibilidade é que os personagens tenham “tomado a cura” e tentado reivindicar sua Humanidade perdida por meio dos soros de Prestor. Se esse é o caso então várias opções se apresentam a eles.

A primeira é, claro, interromper completamente a Crônica neste ponto. Afinal, é um bom final: os personagens reunidos, cada um contemplando sua própria mortalidade, e então dando um salto de fé e

injetando o soro. De fato, fechar a Crônica nesse ponto, sem determinar o efeito do soro, tem um certo sabor dramático, e pode ser considerado, especialmente se você está usando esta história como um meio para se familiarizar com o jogo. Fechar a Crônica lhe permite testar suas próprias asas numa Crônica nova e de punho próprio.

Uma opção neste ponto permite que os jogadores façam novos personagens e usem o pano de fundo fornecido aqui para jogar uma Crônica baseada em Denver. Outra opção, se os personagens estiverem mortos ou forem mortais, mas você quer continuar o enredo, é fazer com que os jogadores – criem personagens pré-prontos como agentes para tomar conta de ações contra Thaddeus. Ou, dê aos jogadores outros personagens para jogar, e deixe-os tomar conta da persona de Edward, ou Duke, ou um dos outros.

Se o desejo é continuar a Crônica, então existem várias opções também. Tentar rastrear Thaddeus, e extrair dele explicações, ou exigir dele retratações ou vingança, pode ser o foco de uma Crônica inteira. Como mencionado na descrição de Thaddeus na seção dos Personagens, Thaddeus é obsecado por lugares de poder, e uma crônica que leva os personagens pela nação e em torno do mundo pode facilmente ser reunida em torno deste tema. Eles podem até mesmo sair como representantes de Edward para realizar sua vingança sobre o Vampiro que o usou. Isto pode então se tornar um tipo de campanha política com os jogadores testemunhando ante a Camarilla sobre as ações tomadas.

Alternativamente, você pode ficar em Denver, e continuar a explorar a recém realizada iniciação dos Vampiros no mundo da noite.

Se estiver se sentindo particularmente ousado, você pode continuar a Crônica após os personagens terem recuperado sua humanidade. Eles podem ser mortais com um conhecimento especial dos Mortos Vivos, e podem caçar os Amaldiçoados (especialmente Thaddeus), ou podem se envolver no mundo dos Membros de outras formas, trazendo a todo momento uma perspectiva única a todos eles.

Podem haver também um número de pontas soltas, dependendo da sanguinolência dos jogadores, o que pode gerar histórias ou até mesmo Crônicas, algumas das quais mencionadas abaixo.

---

---

## O Soro

Para os propósitos desta História, o soro que capacitou os personagens a recuperar sua mortalidade é projetado para afetar apenas aqueles Membros que foram transformados através da injeção e não pelo Abraço. Contudo, uma Crônica especialmente interessante pode ser centrada em torno da posse dos personagens de um soro que pode tornar qualquer Vampiro humano novamente.

Ainda que muitos Membros felicitariam tal oportunidade, muitos a temeriam como Thaddeus. Os personagens rapidamente se encontrariam alvos de uma massiva Caçada de Sangue, e estariam constantemente fugindo, nunca sabendo ao certo em quem eles devem confiar e quem devem combater.

Se os jogadores deixarem Liverman com pistas de sua natureza, ele pode facilmente se fixar neles e na misteriosa substância que ele chama de “alfa”. Sua investigação dos personagens pode ser um elemento recorrente em histórias futuras. Ele pode até mesmo se juntar com outros Caçadores de Bruxas e a crônica pode se transformar num jogo estendido de gato e rato.

---

---

## O Futuro de Denver

**Estranha Fome** foi projetado não apenas para iniciá-lo numa Crônica, mas também para dar-lhe uma cidade inicial também. Muitas das figuras, lugares e alianças importantes foram descritas aqui, e não há motivo para que você não inicie uma Crônica completamente nova nesta cidade, usando a História ou não.

De qualquer forma, as possibilidades são sem fim, e as poucas apresentadas aqui representam apenas alguns primeiros passos.

# Monica Belhurst

Nada poderia parar a ascensão de Monica Belhurst ao topo. Desde quando era uma garotinha ela tinha seus olhos numa carreira que a permitiria transformar o mundo. Assim, a falta de dinheiro não podia evitar que ela terminasse a faculdade, e ela se casou com um oficial de polícia para que pudesse ter o dinheiro para ir à escola de Direito. Agora ela é uma das mais jovens assistentes do promotor do Ministério Público Distrital, e alguns já haviam começado a falar sobre suas possibilidades na arena política.

Entre aqueles que falavam sobre seu futuro estava Emerson Wilkeshire III, um conhecido de Monica através de seu envolvimento mútuo no teatro da comunidade. Eles haviam nutrido um interesse no palco enquanto estavam na faculdade, e levaram seu interesse para o mundo exterior. Emerson, já impressionado pelo movimento e habilidade de Monica seria, no curso normal das coisas, um de seus principais financiadores se ela não tivesse concorrido para um cargo público.

Seu primeiro relacionamento foi com seu marido, Vince, que foi profundamente devotado a ela por seus oito anos de casamento. Eles compartilharam um interesse no teatro (ele como um técnico de palco) e passaram boa parte de seu tempo livre juntos. Monica também se tornou muito próxima a seu chefe (o promotor) nas últimas semanas, passando muitas noites juntos até a meia-noite trabalhando num caso importante.

Ela encontrou o Vampiro que a abraçou pela primeira vez seguindo uma produção teatral comunitária de *Romeu e*



*Julietta*. Ele abordou Emerson e ela (ela interpretava Julietta e Emerson interpretava seu pai) após o final do show e os elogiou por seus talentos dentro e fora do palco.

A posição de Monica foi interessante. Após o Abraço, ela poderia possivelmente continuar como Assistente do Ministério Público com a corte noturna de Denver. Se conseguir evitar se enredar em qualquer investigação criminal, e vier a termos com seu relacionamento com Vince, ela pode ser capaz de manter essa

posição por toda a história, e até mesmo além. A principal crise que Monica enfrentará é de consciência. Dedicada aos ideais de justiça, ela se tornará uma predadora fora da lei?

Vince e Monica não têm filhos, e Monica não tem parentes que vivam na região. Entre seu trabalho e o de seu marido, quase todos seus amigos estão envolvidos na polícia ou no processo judicial. A exceção é o grupo teatral da comunidade que ela e Emerson patrocinam (e para quem Vince faz trabalho técnico teatral). Suas outras atividades incluem leitura e ir ao teatro.

**Seu Papel:** Junto com Emerson, Monica pode fornecer estabilidade ao grupo. Ela é organizada e senhora de si. Confiante em si mesma, ela não é propensa a ser intimidada. Acostumada a assumir o comando, ela é uma candidata provável a se tornar a líder do grupo.

**Imagem:** Monica é uma mulher atraente de cabelo escuro, sempre andando com um passo largo proposital, cujos olhos agudos brilham ante ela.

**Notas:** Seus dois aliados são seu marido Vincent Belhurst e seu chefe, o Promotor Park Morgan. Ela tem contatos tanto no grupo teatral em que está envolvida e no escritório do prefeito.

# VAMPIRO

Nome: Monica Belhurst  
 Jogador:  
 Crônica: Estranha Fome

Natureza: Diretor  
 Comportamento: Juiz  
 Clã: Ventrue

Geração: 13  
 Refúgio:  
 Conceito:

## Atributos

### Físicos

Força ●○○○○○  
 Destreza ●●○○○○  
 Vigor ●●●○○○

### Sociais

Carisma ●●●○○○  
 Manipulação ●●●●○○  
 Aparência ●●●○○○

### Mentais

Percepção ●●●○○○  
 Inteligência ●●○○○○  
 Raciocínio ●●●○○○

## Habilidades

### Talentos

Representação ●●○○○○  
 Prontidão ●●○○○○  
 Esportes ●○○○○○  
 Briga ●○○○○○  
 Esquiva ○○○○○○  
 Empatia ●●○○○○  
 Intimidação ○○○○○○  
 Liderança ●●○○○○  
 Manha ●○○○○○  
 Lábia ●●○○○○

### Perícias

Empatia c/Animais ○○○○○○  
 Condução ●○○○○○  
 Etiqueta ●○○○○○  
 Armas de Fogo ●●○○○○  
 Armas Brancas ○○○○○○  
 Música ○○○○○○  
 Reparos ○○○○○○  
 Segurança ●○○○○○  
 Furtividade ●○○○○○  
 Sobrevivência ○○○○○○

### Conhecimentos

Burocracia ●●○○○○  
 Computador ●○○○○○  
 Finanças ○○○○○○  
 Investigação ●●●○○○  
 Direito ●●●●○○  
 Linguística ○○○○○○  
 Medicina ○○○○○○  
 Ocultismo ○○○○○○  
 Política ●○○○○○  
 Ciências ○○○○○○

## Vantagens

### Disciplinas

Dominação ●●●○○○  
 ○○○○○○  
 ○○○○○○  
 ○○○○○○  
 ○○○○○○

### Antecedentes

Recursos ●●●○○○  
Contatos ●●○○○○  
Aliados ●●○○○○  
 ○○○○○○  
 ○○○○○○

### Virtudes

Consciência\Frieza ●●●○○○  
 Auto-Controle\Instinto ●●●○○○  
 Coragem\Moral ●●●○○○

### Outras Características

○○○○○○  
 ○○○○○○  
 ○○○○○○  
 ○○○○○○  
 ○○○○○○  
 ○○○○○○  
 ○○○○○○  
 ○○○○○○  
 ○○○○○○  
 ○○○○○○

### Humanidade

● ● ● ● ● ● ● ● ○ ○

### Força de Vontade

● ● ● ● ● ● ● ● ○  
 □ □ □ □ □ □ □ □ □ □

### Pontos de Sangue

● ● ● ● ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○

### Vitalidade

Escoriado   
 Machucado -1   
 Ferido -2   
 Ferido Gravemente -3   
 Espancado -4   
 Aleijado -5   
 Incapacitado

### Experiência

## Theresa Harper

Desde o ensino médio, Theresa (Terri para os amigos) nunca teve problemas em fazer com que as pessoas gostassem dela. Se está lidando com estudantes do ensino médio a quem ensina química, os tipos societários com quem lida como parte de seu trabalho para a firma de consultoria, ou qualquer outro, ela é mais do que capaz de torná-los amigos.

Por exemplo, como uma das fundadoras, com Flash e um engenheiro chamado Brian Jurgen, de uma pequena firma de consultoria, ela não apenas lida com os clientes, mas evita que a companhia exploda. Jurgen tende a ser socialmente inepto, então Terri serve como o vão entre ele e Flash. Terri também sai de seu caminho para deixar os visitantes confortáveis, lembrando de seus próprios dias como uma adolescente magra e desajeitada numa escola pouco familiar.

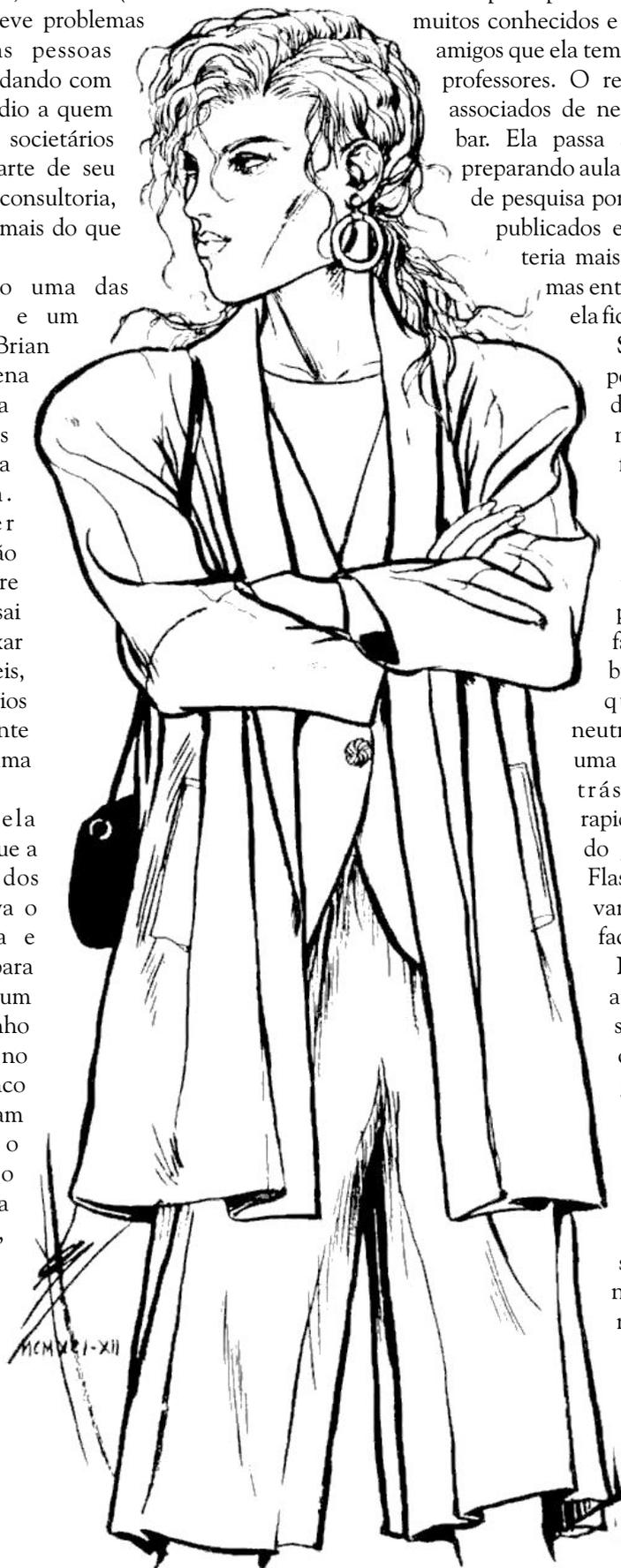
Ela encontrou pela primeira vez o Vampiro que a transformou em um dos Membros quando deixava o banco de Emerson. Ela e Flash haviam investido para um empréstimo, quando um homem barbudo e estranho que os havia encontrado no estacionamento do banco lhes assegurou que deveriam fazer. Contudo, o empréstimo provavelmente faria pouca diferença para Flash e ela, uma vez que Terri quase certamente perderia seu emprego como professora após seu Abraço, e a companhia provavelmente cederia

bastante rápido após isso. Terri, como Flash, tem muitos conhecidos e poucos amigos. Os poucos amigos que ela tem são principalmente colegas professores. O resto cai nas categorias de associados de negócios e companheiros de bar. Ela passa seu tempo livre lendo e preparando aulas. Ela também faz um pouco de pesquisa por si só, e tem alguns artigos publicados em revistas científicas. Ela teria mais hobbies se tivesse tempo, mas entre a companhia e suas aulas ela fica ocupada.

**Seu Papel:** Terri é o tipo de pessoa trabalhadora, capaz de se enquadrar onde é necessária no grupo. De fato, ela serve muito ao mesmo propósito no grupo em que serviu na companhia – mediadora e moderadora. Sua resposta a problemas normalmente é fazer uma piada deles, então buscar um acordo uma vez que a situação esteja neutralizada. Ela muitas vezes foi uma líder, embora um tipo por trás dos panos, e pode rapidamente ter o grupo agindo do jeito que ela quer. Como Flash, ela rapidamente verá as vantagens da não vida, e pode facilmente se adaptar.

**Imagem:** Uma morena atraente, Terri está quase sempre sorrindo. Ela e Flash compartilham um certo jeito despreocupado, e muitas vezes passam o tempo juntos fora do trabalho.

**Notas:** Terri é fluente em francês, e seus contatos são membros do mundo dos negócios de alta tecnologia e representantes do conselho escolar de Denver.



# VAMPIRO

Nome: Theresa Harper

Natureza: Gozador

Geração: 13

Jogador:

Comportamento: Bon Vivant

Refúgio:

Crônica: Estranha Fome

Clã: Gangrel

Conceito:

## Atributos

### Físicos

Força ●●○○○  
Destreza ●●●○○  
Vigor ●●●○○

### Sociais

Carisma ●●○○○  
Manipulação ●○○○○  
Aparência ●●●○○

### Mentais

Percepção ●●●○○  
Inteligência ●●●●○  
Raciocínio ●●●○○

## Habilidades

### Talentos

Representação ●○○○○  
Prontidão ●○○○○  
Esportes ○○○○○  
Briga ●○○○○  
Esquiva ○○○○○  
Empatia ○○○○○  
Intimidação ○○○○○  
Liderança ●○○○○  
Manha ○○○○○  
Lábia ●○○○○

### Perícias

Empatia c/Animais ●○○○○  
Condução ●●○○○  
Etiqueta ●●○○○  
Armas de Fogo ●○○○○  
Armas Brancas ○○○○○  
Música ○○○○○  
Reparos ●●○○○  
Segurança ○○○○○  
Furtividade ●○○○○  
Sobrevivência ○○○○○

### Conhecimentos

Burocracia ●○○○○  
Computador ●●○○○  
Finanças ○○○○○  
Investigação ●●○○○  
Direito ○○○○○  
Linguística ●○○○○  
Medicina ●●●○○  
Ocultismo ●○○○○  
Política ○○○○○  
Ciências ●●●○○

## Vantagens

### Disciplinas

Metamorfose ●●●○○  
Animalismo ●○○○○  
○○○○○  
○○○○○  
○○○○○

### Antecedentes

Recursos ●●●○○  
Contatos ●●○○○  
○○○○○  
○○○○○  
○○○○○

### Virtudes

Consciência\Frieza ●●●●●  
Auto-Controle\Instinto ●●○○○  
Coragem\Moral ●●●○○

### Outras Características

○○○○○  
○○○○○  
○○○○○  
○○○○○  
○○○○○  
○○○○○  
○○○○○  
○○○○○  
○○○○○  
○○○○○

### Humanidade

● ● ● ● ● ● ● ● ● ○  
+ Força de Vontade +  
● ● ● ● ● ● ● ○ ○ ○  
□ □ □ □ □ □ □ □ □ □

### Pontos de Sangue

○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○

### Vitalidade

Escoriado   
Machucado -1   
Ferido -2   
Ferido Gravemente -3   
Espancado -4   
Aleijado -5   
Incapacitado

### Experiência

## Arnold “Flash” Simpson

“Flash” era o estereótipo da estrela de futebol da faculdade, ou quase. Ele não tinha a vida mansa que muitas pessoas associam com atletas proeminentes, e passou boa parte de sua juventude nas ruas, lutando, roubando e fugindo da polícia. Sua mãe morreu quando ele tinha cinco anos, e seu pai, um trabalhador de armazém, quase não tinha tempo para o garoto. Assim ele passava muito do seu tempo fora. Foi durante essa época que ele conseguiu o apelido “Flash”, e se devia mais por sua habilidade de fugir da polícia do que se esquivar dos zagueiros do outro time.

Um estudante indiferente na melhor das hipóteses, Flash podia ter abandonado o ensino médio se não fosse a insistência de uma namorada para que tentasse o time de futebol. Ainda que tenha terminado em pouco tempo, Flash encontrou um novo amor – a multidão que o aplaudia enquanto ele corria pelo campo defensivo do adversário. Ele ficou no ensino médio e recebeu a proposta de uma bolsa de estudos na Universidade do Colorado, onde ganhou muita da fama local como linha de fundo, e o foco da defesa do time. Ele conseguiu se espremer através dos Boulders com um grau na história, mas um machucado no fim da temporada em seu último ano o deixou sem ofertas para qualquer time profissional.

Ele caiu nas vendas, e se tornou um terço de uma pequena empresa de computadores formada por Theresa Harper. Ele era o representante de vendas. Seu trabalho era comer e beber com os clientes, e dissuadir todas as questões técnicas. Ele era notavelmente bom nisso. Sua juventude nas ruas de Denver lhe deu a habilidade de se misturar em qualquer lugar, bem como um tipo de conhecimento inato sobre o que as pessoas querem.

Ele conhece um pouco Emerson, desde que ele e Terri receberam o empréstimo de seu banco. Assim foi como

ele percebeu pela primeira vez o Vampiro que o Abraçou. Um estranho barbudo se aproximou enquanto eles deixavam o banco, e lhes disse que eles com certeza pegariam o empréstimo que queriam. Os dois consideraram o estranho meio louco, mas o empréstimo foi tomado.

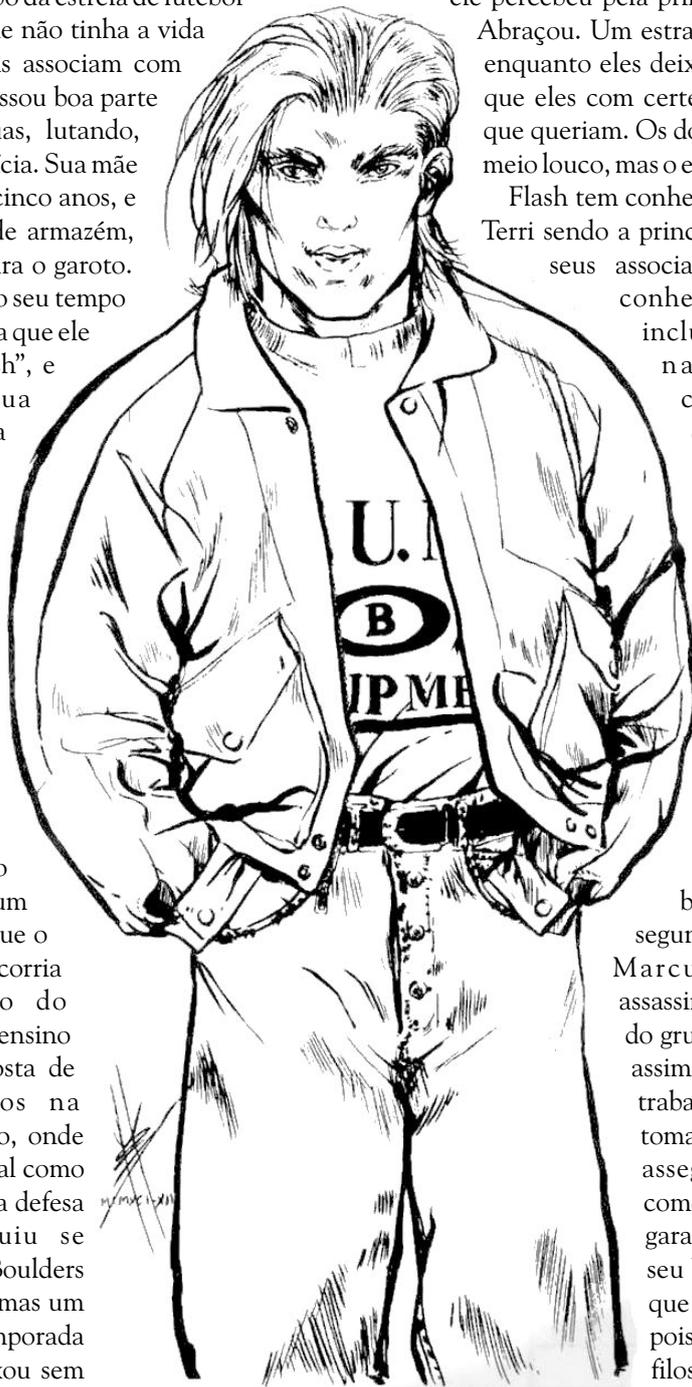
Flash tem conhecidos, mas poucos amigos – Terri sendo a principal entre estes. Muitos de seus associados são pessoas que ele conheceu nos vários clubes, incluindo uma fila de ex-namoradas, ou outros companheiros de copo com quem ele continua a se reunir e encontrar. Parte do resto são pessoas de negócios encontradas na companhia. Flash realmente não tem hobbies outros que não cantar as gatas e beber.

**Seu Papel:** Flash é um otário para quaisquer padrões, um fato que ele está bem ciente, mas possui uma certa astúcia animal. Ele também é bastante amoral, e é a segunda escolha provável (após Marcus) para cometer um assassinato. Flash é a parte animal do grupo, e o mais egoísta. Ainda assim, ele é usado para fazer o trabalho sujo do grupo, e pode tomar algumas iniciativas para assegurar sua sobrevivência como o melhor método de se garantir. Ele pode vir a enfrentar seu Vampirismo mais rápido do que qualquer um dos outros, pois a maioria das implicações filosóficas passarão longe de sua cabeça. Ele provavelmente será

o primeiro a estabelecer uma dieta regular de humanos mortais. Sua resposta para muitos problemas é ignorá-los, ou arrebatá-los.

**Imagem:** Pense em Flash Gordon do filme. Entretanto, ele tem hábitos grosseiros – não tão atraente, mas ele é capaz de compensar isso em algum nível pela habilidade com que ele usa roupas e se mistura.

**Notas:** Os contatos de Flash são líderes de gangues, peões e traficantes de seus dias nas ruas. Sua fama jaz dos dias como estrela do futebol, mas poucas pessoas que não aquelas devotadas dos fãs dos Buffalos o reconhecerão.



# VAMPIRO

Nome: Arnold Simpson    Natureza: Sobrevivente    Geração: 13  
 Jogador:    Comportamento: Bon Vivant    Refúgio:  
 Crônica: Estranha Fome    Clã: Brujah    Conceito:

## Atributos

Físicos	Sociais	Mentais
Força _____ ●●●○○	Carisma _____ ●●●○○	Percepção _____ ●●○○○
Destreza _____ ●●●○○	Manipulação _____ ●●○○○	Inteligência _____ ●○○○○
Vigor _____ ●●●○○	Aparência _____ ●●●○○	Raciocínio _____ ●●●○○

## Habilidades

Talentos	Perícias	Conhecimentos
Representação _____ ○○○○○	Empatia c/Animais _____ ○○○○○	Burocracia _____ ●●○○○
Prontidão _____ ○○○○○	Condução _____ ●●○○○	Computador _____ ○○○○○
Esportes _____ ●●●●○	Etiqueta _____ ○○○○○	Finanças _____ ○○○○○
Briga _____ ●●●○○	Armas de Fogo _____ ●●●○○	Investigação _____ ○○○○○
Esquiva _____ ●○○○○	Armas Brancas _____ ●○○○○	Direito _____ ○○○○○
Empatia _____ ○○○○○	Música _____ ○○○○○	Linguística _____ ○○○○○
Intimidação _____ ○○○○○	Reparos _____ ●○○○○	Medicina _____ ○○○○○
Liderança _____ ○○○○○	Segurança _____ ○○○○○	Ocultismo _____ ●○○○○
Manha _____ ●●●○○	Furtividade _____ ●●○○○	Política _____ ○○○○○
Lábia _____ ●●○○○	Sobrevivência _____ ○○○○○	Ciências _____ ○○○○○

## Vantagens

Disciplinas	Antecedentes	Virtudes
<u>Rapidez</u> _____ ●○○○○	<u>Recursos</u> _____ ●○○○○	Consciência\Frieza _____ ●●○○○
<u>Potência</u> _____ ●●○○○	<u>Contatos</u> _____ ●●●○○	Auto-Controle\Instinto _____ ●●●○○
<u>Presença</u> _____ ●○○○○	<u>Fama</u> _____ ●○○○○	Coragem\Moral _____ ●●●●●
_____ ○○○○○	_____ ○○○○○	
_____ ○○○○○	_____ ○○○○○	

### Outras Características

\_\_\_\_\_ ○○○○○  
 \_\_\_\_\_ ○○○○○  
 \_\_\_\_\_ ○○○○○  
 \_\_\_\_\_ ○○○○○  
 \_\_\_\_\_ ○○○○○  
 \_\_\_\_\_ ○○○○○  
 \_\_\_\_\_ ○○○○○  
 \_\_\_\_\_ ○○○○○  
 \_\_\_\_\_ ○○○○○  
 \_\_\_\_\_ ○○○○○

### Humanidade

● ● ● ● ● ● ● ○ ○ ○

### Força de Vontade

● ● ● ● ● ● ● ○ ○  
 □ □ □ □ □ □ □ □ □ □

### Pontos de Sangue

○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○

### Vitalidade

Escoriado   
 Machucado -1   
 Ferido -2   
 Ferido Gravemente -3   
 Espancado -4   
 Aleijado -5   
 Incapacitado

### Experiência

## Marcus Smith-Kearns

Marcus é o fundador, presidente e único empregado da S-K Imports, uma firma especializada em importar modelos de ficção científica para os EUA. Ele começou a companhia após ser despedido pela quinta vez, desta vez de seu emprego como comprador para uma cadeia de lojas de brinquedos americana após inúmeras brigas com seu supervisor. Agora fazendo bastante dinheiro, ele faz a maior parte de seu trabalho pelo telefone, encontrando vendedores e compradores cara a cara somente quando necessário.

Sua conexão com o resto do grupo é através de sua namorada, Jennifer Bingham. Eles se encontraram pela primeira vez na Feira Psíquica de Boulder alguns anos atrás e têm se encontrado bem frequentemente desde então. Jennifer Bingham, uma new age de uma família abastada, conhece Emerson Wilkeshire há anos, tendo crescido com ele.

Marcus lembra de ver o Vampiro que o abraçou em um daqueles terríveis assuntos formais para os quais Jennifer o arrastava, onde ele passava parte da noite falando com Emerson. Ele e Emerson sempre se deram bem a despeito de suas diferenças aparentes. Marcus marca seu interesse mútuo com o teatro, embora nunca tenha pensado em atuar.

Marcus tem poucos amigos, incluindo alguns companheiros de jogo e um parceiro de negócios. Além disso, ele tem uma rede moderadamente extensa de amigos neopagãos e new age na área de Boulder. E, claro, Jenny. Contudo, muitos são relativamente casuais. Ele é

um tipo particular e introvertido. Seu hobby é ler (especialmente fantasia e ficção científica), e seu fascínio por ficção científica.

**Seu Papel:** Marcus é o mais místico do grupo, o rebelde, e o marginal. Ele seria um Anarquista se tivesse sido trazido à sociedade Vampírica de modo normal. Ele pode ser interpretado como meio paranoico, e com uma desconfiança na autoridade. Ele pode achar mais fácil, com a possível exceção de Flash, cair de cabeça e abandonar sua velha vida. Bastante rápido, as

vantagens de sua nova condição ficarão óbvias e ele aprenderá a gostar dela. Se ele ver os outros se adaptando mal a suas novas formas, ele pode tomar conta do grupo, embora seja provável que ele se s i n t a desconfortável no papel de líder.

**Imagem:** Um homem bem grande, com um tipo de olhar vagamente distraído. Ele usa roupas confortáveis uma vez que seus negócios são feitos por telefone. Ele tem um bigode, e um visual sujo.

**Notas:** Marcus pode falar japonês, e ele tem contatos entre os neopagãos locais. Muito de seu dinheiro é ligado à companhia, e se forçado a abandoná-la, seu antecedente Recursos cai para 2.



# VAMPIRO

Nome: Marcus Smith-K  
 Jogador:  
 Crônica: Estranha Fome

Natureza: Solitário  
 Comportamento: Rebelde  
 Clã: Caitiff

Geração: 13  
 Refúgio:  
 Conceito:

## Atributos

### Físicos

Força \_\_\_\_\_ ●●○○○  
 Destreza \_\_\_\_\_ ●●●●○  
 Vigor \_\_\_\_\_ ●●○○○

### Sociais

Carisma \_\_\_\_\_ ●○○○○  
 Manipulação \_\_\_\_\_ ●●●○○  
 Aparência \_\_\_\_\_ ●●○○○

### Mentais

Percepção \_\_\_\_\_ ●●●●●  
 Inteligência \_\_\_\_\_ ●●○○○  
 Raciocínio \_\_\_\_\_ ●●●●○

## Habilidades

### Talentos

Representação \_\_\_\_\_ ●●●○○  
 Prontidão \_\_\_\_\_ ●●●○○  
 Esportes \_\_\_\_\_ ●○○○○  
 Briga \_\_\_\_\_ ○○○○○  
 Esquiva \_\_\_\_\_ ●●○○○  
 Empatia \_\_\_\_\_ ○○○○○  
 Intimidação \_\_\_\_\_ ○○○○○  
 Liderança \_\_\_\_\_ ○○○○○  
 Manha \_\_\_\_\_ ●○○○○  
 Lábia \_\_\_\_\_ ●●●○○

### Perícias

Empatia c/Animais \_\_\_\_\_ ○○○○○  
 Condução \_\_\_\_\_ ●●○○○  
 Etiqueta \_\_\_\_\_ ○○○○○  
 Armas de Fogo \_\_\_\_\_ ●○○○○  
 Armas Brancas \_\_\_\_\_ ○○○○○  
 Música \_\_\_\_\_ ○○○○○  
 Reparos \_\_\_\_\_ ●●○○○  
 Segurança \_\_\_\_\_ ○○○○○  
 Furtividade \_\_\_\_\_ ●●●○○  
 Sobrevivência \_\_\_\_\_ ●○○○○

### Conhecimentos

Burocracia \_\_\_\_\_ ○○○○○  
 Computador \_\_\_\_\_ ●○○○○  
 Finanças \_\_\_\_\_ ●○○○○  
 Investigação \_\_\_\_\_ ○○○○○  
 Direito \_\_\_\_\_ ○○○○○  
 Linguística \_\_\_\_\_ ●○○○○  
 Medicina \_\_\_\_\_ ○○○○○  
 Ocultismo \_\_\_\_\_ ●●●●○  
 Política \_\_\_\_\_ ○○○○○  
 Ciências \_\_\_\_\_ ○○○○○

## Vantagens

### Disciplinas

Auspícios \_\_\_\_\_ ●●●○○  
 \_\_\_\_\_ ○○○○○  
 \_\_\_\_\_ ○○○○○  
 \_\_\_\_\_ ○○○○○  
 \_\_\_\_\_ ○○○○○

### Antecedentes

Recursos \_\_\_\_\_ ●●●○○  
Contatos \_\_\_\_\_ ●●○○○  
 \_\_\_\_\_ ○○○○○  
 \_\_\_\_\_ ○○○○○  
 \_\_\_\_\_ ○○○○○

### Virtudes

Consciência\Frieza \_\_\_\_\_ ●●●●○  
 Auto-Controle\Instinto \_\_\_\_\_ ●●○○○  
 Coragem\Moral \_\_\_\_\_ ●●●●○

### Outras Características

\_\_\_\_\_ ○○○○○  
 \_\_\_\_\_ ○○○○○  
 \_\_\_\_\_ ○○○○○  
 \_\_\_\_\_ ○○○○○  
 \_\_\_\_\_ ○○○○○  
 \_\_\_\_\_ ○○○○○  
 \_\_\_\_\_ ○○○○○  
 \_\_\_\_\_ ○○○○○  
 \_\_\_\_\_ ○○○○○  
 \_\_\_\_\_ ○○○○○

### Humanidade

● ● ● ● ● ● ● ● ○ ○  
 ────  
 ────  
 ────  
 ────  
 ────  
 ────  
 ────  
 ────  
 ────  
 ────

### Pontos de Sangue

○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○

### Vitalidade

Escoriado   
 Machucado -1   
 Ferido -2   
 Ferido Gravemente -3   
 Espancado -4   
 Aleijado -5   
 Incapacitado

### Experiência

## Emerson Wilkershire III

Emerson, o filho do ridiculamente rico Roger Wilkershire, passou a maior parte de sua juventude tentando se provar capaz de ser responsável por si. Rejeitando o estilo de vida mimado prontamente disponível a ele, Emerson passou sua juventude buscando desafios e superando-os. Um equestre habilidoso como seu pai, ele ficou conhecido como um ousado saltador, disposto a levar seus cavalos a extremos para trazer um troféu para casa.

Ao se graduar na faculdade, ele obteve um empréstimo de seu pai e, com a ajuda de alguns amigos igualmente ricos, foi à banca, abrindo um pequeno banco comunitário que rapidamente se tornou altamente lucrativo. Ele pagou o empréstimo e desde então provou ter sucesso contínuo. Agora ele vive em Cherry Hills, um bairro caro em Denver, e cria cavalos num racho fora da cidade. Sua vida estava começando a alcançar o topo.

Então o Vampiro o abraçou, e tudo caiu sobre sua cabeça.

Emerson sente que foi escolhido para se tornar vampiro principalmente por sua riqueza e conhecimento financeiro. Ele percebeu a criatura que o transformou em um dos Mortos Vivos numa produção de *Romeu e Julieta* no teatro comunitário. Emerson estava interpretando o pai de Julieta, e Monica Belhurst estava interpretando Julieta. Um estranho barbudo se aproximou dos dois após o espetáculo terminado, o cumprimentou por sua atuação e também comentou sobre sua direção e habilidade. Ele partiu antes que pudessem responder.

Roger Wilkershire, pai de Emerson, é o único membro da família que vive na área de Denver, e o único

outro membro sobrevivente da família de Emerson. O relacionamento de Emerson com seu pai é por vezes tempestuoso, mas os dois têm sido cordiais nos últimos encontros.

O mordomo de Emerson é Windsor Martin, o cavalheiro dos cavalheiros quintessenciais, que é completamente devotado a ele. De fato, ele é tão devotado a seu patrão que levará a conversão de Emerson à não vida com equanimidade, seguro no conhecimento de que o Morto Vivo ainda exige o serviço de criadagem que apenas um bom mordomo pode fornecer.

**Seu Papel:** Emerson é o eixo do grupo. Ele conhece os outros ao menos superficialmente, e sua casa é o lugar mais provável para o primeiro quartel general do grupo, pois é grande e plena com todas as amenidades que eles podem desejar.

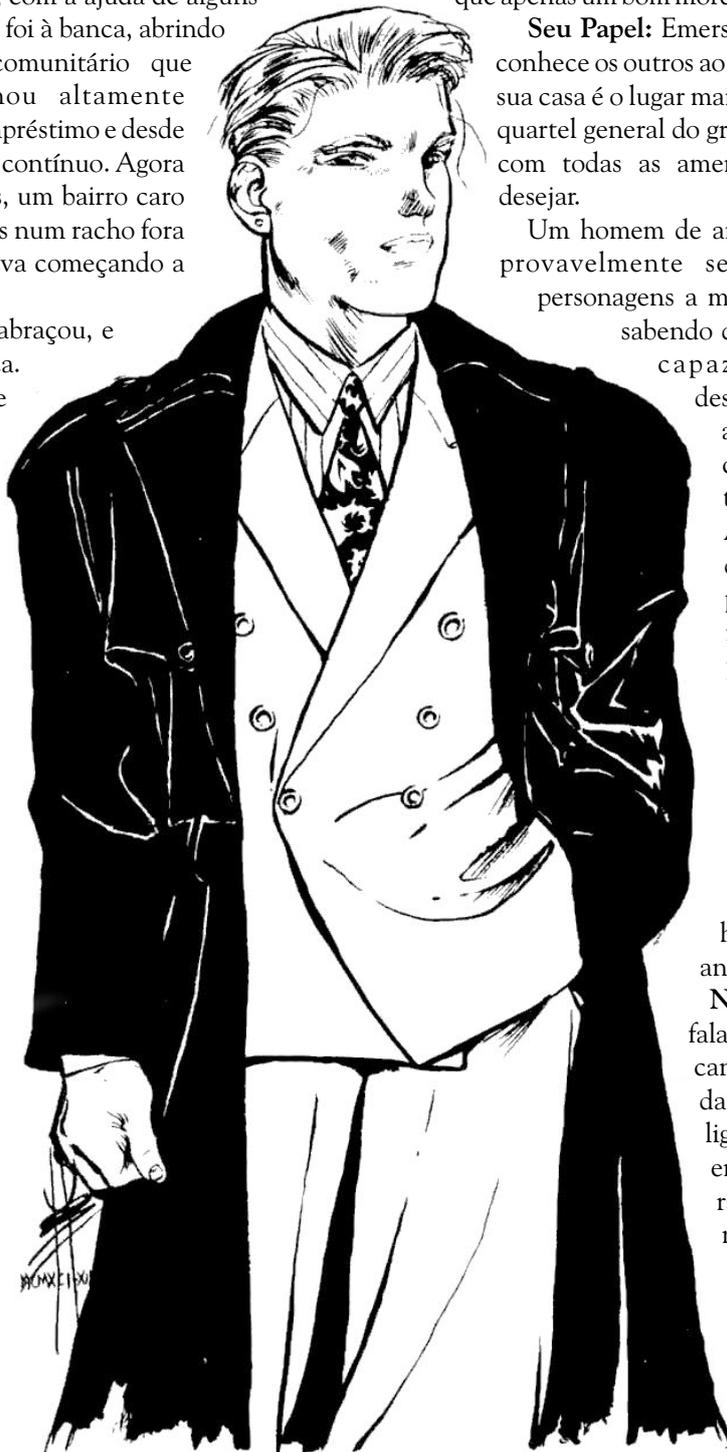
Um homem de ambição ardente, Emerson provavelmente será um dos principais personagens a manter os outros reunidos,

sabendo que juntos eles serão mais capazes de lidar com o

desconhecido. Acostumado a ser o líder, ele é um candidato provável para tomar conta do grupo. Ainda, talvez ele seja um dos personagens mais prováveis a querer recuperar sua velha vida, por razões óbvias.

**Imagem:** Um homem leve e rápido, Emerson está sempre vestido à altura dos negócios. Elegante é uma palavra que vem à mente quando as pessoas veem um homem de negócios de 29 anos.

**Notas:** Emerson pode ler e falar francês, e toca piano e canta. Vale notar que muita da riqueza de Emerson está ligada a ativos não líquidos, então se forçado a fugir rapidamente ou forjar sua morte, ele deve perder imediatamente um ponto de Recursos.



# VAMPIRO

Nome: Emerson Wilkershire Natureza: Arquiteto Geração: 13  
 Jogador: Comportamento: Diretor Refúgio:  
 Crônica: Estranha Fome Clã: Toreador Conceito:

## Atributos

Físicos	Sociais	Mentais
Força ●○○○○	Carisma ●●●●○	Percepção ●●○○○
Destreza ●●●○○	Manipulação ●●●○○	Inteligência ●●●○○
Vigor ●●○○○	Aparência ●●●○○	Raciocínio ●●●○○

## Habilidades

Talentos	Perícias	Conhecimentos
Representação ●●○○○	Empatia c/Animais ●●●○○	Burocracia ●●●○○
Prontidão ●○○○○	Condução ●○○○○	Computador ●●●○○
Esportes ●●○○○	Etiqueta ●●○○○	Finanças ●●●○○
Briga ○○○○○	Armas de Fogo ○○○○○	Investigação ○○○○○
Esquiva ●○○○○	Armas Brancas ○○○○○	Direito ○○○○○
Empatia ○○○○○	Música ●●○○○	Linguística ●○○○○
Intimidação ○○○○○	Reparos ○○○○○	Medicina ○○○○○
Liderança ○○○○○	Segurança ○○○○○	Ocultismo ○○○○○
Manha ○○○○○	Furtividade ●●○○○	Política ●●●○○
Lábia ○○○○○	Sobrevivência ○○○○○	Ciências ○○○○○

## Vantagens

Disciplinas	Antecedentes	Virtudes
Presença ●●●○○	Recursos ●●●●○	Consciência\Frieza ●●●●○
○○○○○	Influência ●○○○○	Auto-Controle\Instinto ●●●●○
○○○○○	Lacaio ●○○○○	Coragem\Moral ●●●○○
○○○○○	○○○○○	
○○○○○	○○○○○	

### Outras Características

Cavalgar ●●●○○  
 ○○○○○  
 ○○○○○  
 ○○○○○  
 ○○○○○  
 ○○○○○  
 ○○○○○  
 ○○○○○  
 ○○○○○  
 ○○○○○

### Humanidade

● ● ● ● ● ● ● ● ○ ○

Força de Vontade  
 ● ● ● ● ● ● ● ● ○  
 □ □ □ □ □ □ □ □ □ □

### Pontos de Sangue

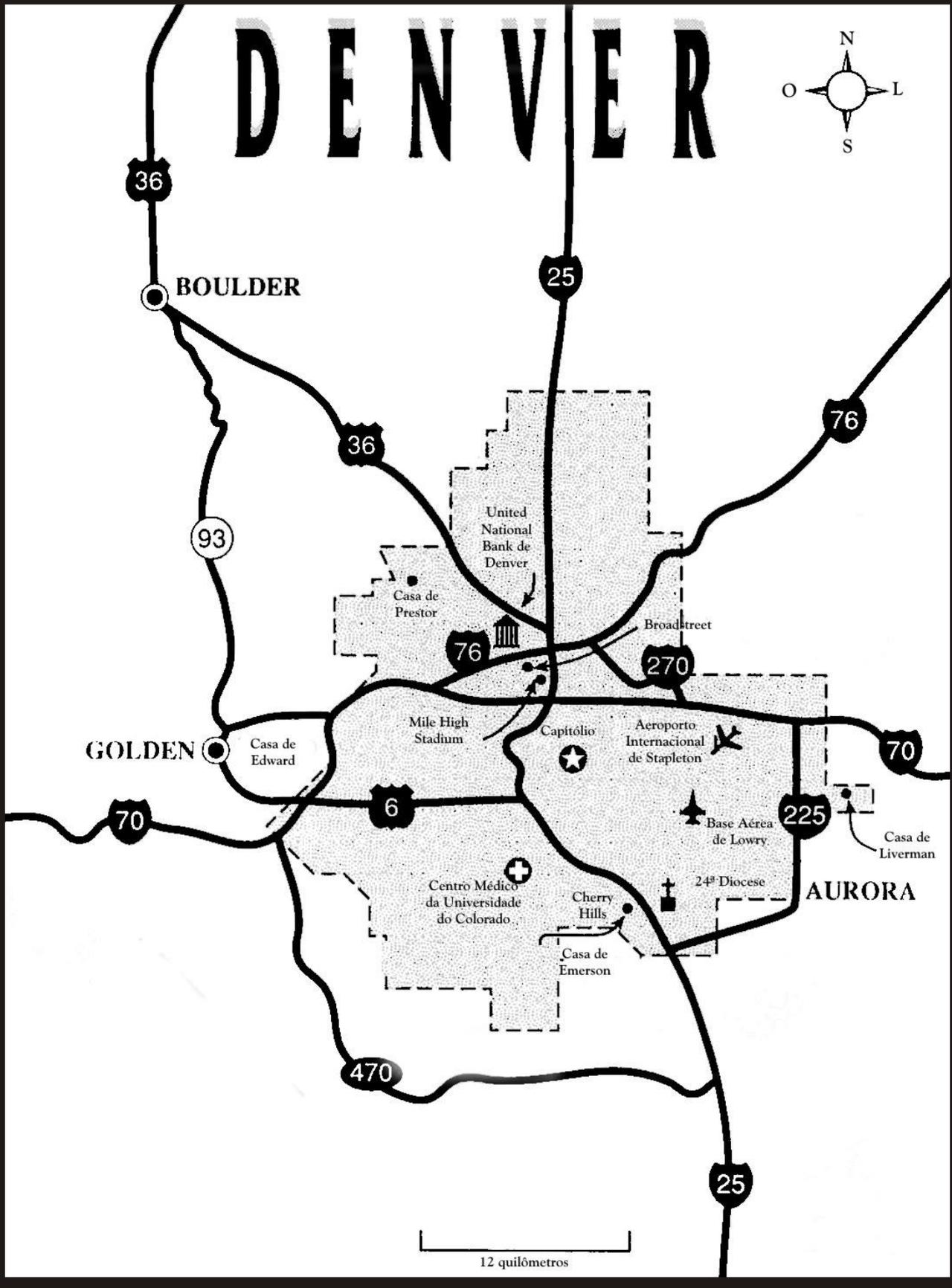
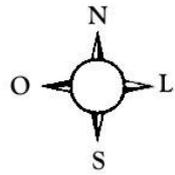
● ● ● ● ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○

### Vitalidade

Escoriado   
 Machucado -1   
 Ferido -2   
 Ferido Gravemente -3   
 Espancado -4   
 Aleijado -5   
 Incapacitado

### Experiência

# DENVER



12 quilômetros

# ESTRANHA FOME

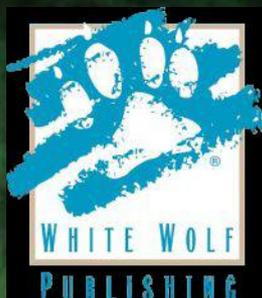
Um Gosto de Sangue  
Um Gosto de Morte

Arrancados de sua confortável mortalidade, jogados num poço de sangue e morte, vocês lutam com cada grama de seu ser para segurar os últimos pedaços de sua mortalidade, tudo isso enquanto sentem a inexorável pressão da besta interior.

Lá onde o ar é rarefeito, um antigo gênio foi extinto por um mal muito mais velho. Agora você está sozinho, seu velho mundo roubado e seu novo mundo mais horrível de suportar. E à frente de tudo está sua temível sede.

Estranha Fome é um kit inicial para Vampiro, projetado para permitir que você comece jogando o jogo em cinco minutos de leitura das regras. Inclui:

- Cinco personagens pré-prontos, completos com antecedentes e personalidades detalhados;
- Material de referência para a cidade Punk-Gótica de Denver;
- Uma aventura completa para guiar o Narrador e os Jogadores pela transformação de humanos em Vampiros, em que eles aprendem o significado do medo.



Jogadores  
de Papel

