

LOS ANGELES *a noite*

Não-Vida e Morte nos Estados Livres Anarquistas

Por Noah Dudley



Olhe para casa, Anjo, agora, e se funda com a compaixão.

– Milton, *Lycidas*

Num mundo de regras, onde a tradição governa até mesmo os mortos-vivos, uma nova raça procura quebrar estas regras. Eles se livraram dos velhos costumes com fogo e estacas e trouxeram novos. Agora a questão não é "Pode ser feito?" mas "Pode ficar pior?" Aqueles que sobreviverem saberão.

Créditos:

Escrito por: Noah Dudley
Material Adicional: Nancy Bermen
Desenvolvido por: Andrew Greenberg
Editado por: Jennifer Clarke Wilkes
Layout e Composição: Kathleen Ryan
Arte: Tom Berg, Dave Fooden, Matt Haley, e Joshua Gabriel Timbrook
Diretor de Arte: Richard Thomas
Arte da Capa: Tim Bradstreet
Design da Capa: Lawrence Snelly
Assistência de Produção: Matt Milberger

Agradecimentos Especiais a:

Wes "Billchucker" Harris, por finalmente pegar aquela janela no escritório que sempre quis.
Rebecca "Talento Oculto" Schaeffer, por nos mostrar como chicotear aquela velha ervilha lá dentro.
Danny "Rudolf" Landers, pela condição de seu nariz desprotegido depois de um dia de prática de softball.
Michael "Facção Ficção" Krause, por decidir que já era tempo de botar a linha em forma.
Louvie "Longo Caminho para Nova Orleans" Locklear, pelos meios que encontrou para passar o tempo indo para o sul.
Ohsoon "Tudo Meu!" Shropshire, pela gozo indescritível de não mais ter que dividir um escritório com Mike.
Keith "Seja um Bom Garoto" Winkler, por descobrir quais eram as exigências de seu trabalho principal.
Heidi "Quando é o Almoço?" Von Allmen, por seu primeiro encontro com os hábitos alimentares da White Wolf.
Diane "Personagem Sombrio" Zamojski, por não se queimar no sol enquanto nos aplaudia.

Créditos da Tradução:

Tradução: Tradutor
Revisão: Revisor
Diagramação: Diagramador



1º esforço
setembro de 2008

Comunicado

Este material tem como objetivo servir de referência para consulta digital e apreciação do trabalho dos autores originais, e não uma forma de quebra de direitos e coisa que o valha. Sendo assim os Jogadores de Papel anunciam a NÃO FINITUDE desta tradução, sendo que ela se encontra aberta para quaisquer modificações e adaptações que possam ser sugeridas pelos fãs coerentes deste hobby.

Ainda, os Jogadores de Papel acreditam na capacidade de livre iniciativa e do faça-você-mesmo, mesmo não sendo esta uma obra original, mas uma TRADUÇÃO de uma. Se está querendo ter acesso a determinado material, INVENTE-O ou ADQUIRA-O dos devidos proprietários, e a partir daí crie sua versão. Não seja um consumidor bovino e incapaz dependente da boa-vontade de ESPECIALISTAS no assunto. Organize-se, articule-se, seja agente ativo de suas relações e não mero espectador.

Os jogos de papel oferecem um espaço de abertura à criatividade, à leitura e à escrita. Depende de você dar um passo adiante e começar a protagonizar estas interações.

Made yourself.



4598-BSTONEGATE IND. BLVD.
STONE MTN., GA 30083
U.S.A.

© 1994 por white Wolf, Inc. Todos direitos reservados. A reprodução sem permissão por escrito do editor é expressamente proibida, exceto para o propósito de resenhas. L.A. by Night e Vampiro a Máscara são marcas registradas de White Wolf, Inc. Todos personagens, nomes, lugares, e texto presentes nesta obra são registrados por White Wolf, Inc.

A menção de ou referência a qualquer companhia ou produto nestas páginas não são uma afronta à marca ou aos direitos autorais dos mesmos.

Devido aos temas adultos envolvidos, recomenda-se discrição ao leitor.

LOS ANGELES

a noite

Capítulo Um: A Grande Laranja	7
Capítulo Dois: História	19
Capítulo Três: Geografia	35
Capítulo Quatro: Os Condenados	61
Capítulo Cinco: A Política da Anarquia	101
Capítulo Seis: Bemvindo aos Estados Livres	111



[Handwritten signature] '94



Capítulo Um: A Grande Laranja

Los Angeles é uma cidade difícil de se definir. De acordo com muitos autores que se reuniram aqui nos anos de 1930 para escrever para as companhias de filmes, L.A. é uma terra de comedores de lótus, aos quais falta cultura e estética. De acordo com a televisão e os filmes, é uma terra de naves loiras loucas por sexo e executivos de filmes loucos por poder. De acordo com a mídia, é uma terra devastada de guetos, onde gangues depravadas lutam umas contra as outras entre as ruínas de suas comunidades rebeldes.

Todos esses pontos de vista, deformados como são, têm um elemento de verdade neles, mas não definem verdadeiramente L.A. No final, L.A. pode ser indefinível nas formas mais comuns. Isso por que L.A. é muito melhor pensada como uma cidade tradicional. Burbank tem uma identidade definível, assim como Santa Monica. Pensar nestas duas comunidades marcadamente diferentes como sendo parte da mesma cidade é absurdo, porém este também é o caso. A maior área de Los Angeles compreende uma enorme mixórdia de comunidades, governos, agrupamentos religiosos e étnicos, crenças, filosofias e estilos arquitetônicos.

A diversidade da área normalmente deslumbra os recém-chegados, e esta é tanto a força quanto a fraqueza de L.A. Quase qualquer um que vem para cá pode encontrar uma comunidade à qual se integrar, e L.A. tem crescido e lucrado com o trabalho duro de seus imigrantes. Por outro lado, alcançar um consenso entre os diferentes grupos que povoam L.A. é praticamente impossível. Diferenças étnicas e religiosas rasgam a cidade, e não parece haver muita esperança de encontrar uma solução comum num futuro próximo.

Como Usar Este Livro

Obviamente, o propósito principal deste livro é suprir os Narradores com tudo que precisam para estabelecer suas crônicas nos Estados Livres Anarquistas. Embora na maior parte diga respeito a Los Angeles, ele contém a informação necessária para comunicar com sucesso a velocidade que é a não-vida nos Estados Livres e dá aos jogadores uma área com um alcance largo o bastante para construir destinos significantes para seus personagens. Isto se aplica mais do que a vampiros: os Estados Livres arrastam criaturas de todos os tipos e guardam dentro de suas bordas várias matilhas de lobisomens e capelas de magos. Informações sobre estas outras raças também estão incluídas aqui.

Mas os Estados Livres são mais do que uma mera área geográfica. Eles representam um ideal e um modo de existência que influencia as formas que os Membros vivem suas não-vidas ao redor do mundo. O sonho que representam os Estados Livres pode inspirar personagens em outro lugar a se esforçarem para recriar suas partes boas em suas próprias cidades, ou fugir de seus ambientes opressivos para uma existência melhor.

A Revolta que estourou em L.A. em 1944 ainda não acabou, e ela não pára em Los Angeles. No mundo inteiro, os anarquistas estão se esforçando para subverter seus príncipes e os anciões que os apóiam. Enquanto os personagens prosperam em destruir os príncipes que os oprimem, os Narradores estarão frente a frente com o problema de lidar com cidades cuja composição política mudou completamente. Ao alterar uns poucos nomes de lugares, este livro pode ser um

modelo para qualquer cidade que tenha repentinamente perdido seu príncipe, muitos de seus anciões e todas suas estruturas internas.

Conteúdo

Os Estados Livres Anarquistas são um mosaico complexo de pessoas, lugares e filosofias interconectadas. Para deixar o cenário tão fácil quanto possível, **L.A. à Noite** está dividido em seis capítulos. O Capítulo Um fornece uma avaliação dos Estados Livres, incluindo as várias instituições culturais e políticas que a fazem única. O Capítulo Dois fornece uma história da área de Los Angeles e dá ao Narrador algumas idéias de como os Estados Livres vieram a se formar. O Capítulo Três descreve a geografia política dos Estados Livres. O Capítulo Quatro apresenta alguns dos principais Membros da área. O Capítulo Cinco descreve as gangues que dominam a vida política nos Estados Livres. O Capítulo Seis é uma pequena história desenhada para introduzir os jogadores à não-vida nos Estados Livres.

Tema

A eterna vigilância é o preço da liberdade.

— atribuído a John Curran, 1790

Los Angeles e o resto dos Estados Livres Anarquistas certamente conquistaram sua liberdade. Os Membros agora podem existir sem se preocupar continuamente sobre como o príncipe se sente, e se expressarem sem medo de estarem na verdade falando com um agente da primigênie. Mas essa liberdade foi conquistada a um preço considerável. Muitos Membros sofreram a Morte Final para assegurar que os Estados Livres nascessem, e o preço ainda está sendo pago, tanto nos Estados Livres quanto em qualquer outro lugar.

Não foi suficiente apenas matar o príncipe e seu círculo e expulsar a primigênie de Los Angeles. Sempre existirão aqueles que sentem que estão destinados a dizer aos outros como viver suas não-vidas e quem deseja governar sem o consentimento dos governados. Os Estados Livres são um magneto para estes pretensos demagogos, os mais notórios dos quais residem nas páginas deste livro, e para outros que nascerão dos eventos que o Narrador criar. Os Membros dos Estados Livres, e os personagens em particular, são continuamente chamados a combater estas ameaças à liberdade. Então o tema da não-vida em Los Angeles vem na forma de uma questão: os personagens estão preparados a pagar o preço da liberdade?

Clima

Para os não-iniciados, a vida em Los Angeles parece deitar de costas, um passeio fácil pela praia tingida pelo pôr-do-sol; de fato, os angelenos freqüentemente são referidos como os “comedores



de lótus”. Aqueles familiares com L.A., contudo, sabem que nada pode estar mais distante da verdade. A vida em Los Angeles é um Camaro negro rugindo a 150 km/h numa zona de limite de 60 km/h, e esse é o clima que você deve comunicar a seus jogadores. Nada em Los Angeles fica na mesma por muito tempo. As estrelas de hoje se tornam meteoros flamejantes pela manhã. Modos considerados *de rigueur* semana passada serão *passé* amanhã, e os negócios aparecem e desaparecem de repente à noite.

Esta é uma verdade particular para os Membros de L.A., onde o vampiro no topo da montanha pode muito bem ser encontrado estaqueado na montanha de lixo pela manhã. Mantenha o ritmo acelerado e o clima frenético. Se os personagens param por um segundo, acerte-os com algo novo. Los Angeles está superlotada, e sempre existem vampiros lá fora que ficariam felizes em matá-los apenas por sua vitae. Os personagens agora estão vivendo na anarquia, e ninguém tomará conta deles se não puderem cuidar de si mesmos.

Toques Pessoais

O mesmo espírito de anarquia e mudança contínua também torna fácil adaptar L.A. para se ajustar às necessidades de qualquer crônica. Este livro descreve a situação em L.A. como ela está hoje, mas a única coisa em L.A. que alguém pode ter certeza é que será diferente amanhã. Se um Narrador quer um arranjo político diferente, ele deve se sentir livre para mudá-lo. Se quer o Sabá governando L.A., então talvez o cerco de 1965 tenha tido sucesso, ou, mais interessante, acelere o itinerário para o próximo cerco e faça dele um sucesso. Por outro lado, a Camarilla pode trazer seus Justicares e arcontes contra os Estados Livres amanhã à noite, e forçar um novo príncipe garganta a baixo dos anarquistas.

As gangues que governam os Estados Livres são particularmente agradáveis à mudança, uma vez que conspiram continuamente umas contra as outras por territórios. As conspirações freqüentemente terminam em guerra aberta entre as gangues – as estacas estão afiadas, a vitae flui livremente e eventualmente linhas de fronteira são redesenhadas.

É muito provável que os personagens queiram encontrar uma área periférica que possam clamar para si, que no caso devem estar preparados para a) tomá-la de quem a controla agora, e b) defendê-la contra recém-chegados que irão querer tomá-la deles. Isto pode funcionar muito bem para uma crônica, enquanto os personagens tentam se aliar com outros Membros na área e construir um domínio duradouro para si.

Então faça este novo experimento com a liberdade que quiser. O futuro de L.A. está longe de ser claro, e você e seus jogadores serão aqueles que irão desenhá-lo.

A Cidade dos Anjos

Los Angeles é distinta de qualquer outra cidade no

mundo hoje. Ela não tem príncipe ou primigênie. Embora os membros de todos os clãs conhecidos residam dentro de suas fronteiras, ela não é governada pela Camarilla, Sabá, ou qualquer outro grupo. Embora ela seja uma das cidades mais perigosas do mundo, vampiros do mundo inteiro escoam para ela. Ela é o centro de uma nova cultura para os Membros, um novo experimento em que eles podem viver juntos sem um príncipe para evitar que avancem uns nas gargantas dos outros.

Los Angeles enfrenta alguns desafios enormes neste experimento. A promessa de liberdade da tirania continuamente atrai novos vampiros para a região, e a tensão nos recursos locais mostra isso. Com uma população de 3.485.000 mortais, a real Cidade de Los Angeles pode confortavelmente abrigar aproximadamente 35 vampiros, enquanto a grande área metropolitana de Los Angeles pode suportar 140 ou mais. É óbvio que com uma população de quase 250 vampiros sugadores de sangue, a área de L.A. representa um caso clássico de superpopulação.

Isso tem causado inúmeros problemas. Com tantos vampiros vagando pelas ruas amortalhadas de Los Angeles, os acidentes estão em rumo de ocorrer, e “fenômenos inexplicados” são predominantes. Em nenhuma parte a máscara é tão frágil quanto em Los Angeles, e até onde se sabe não existe autoridade global para assegurar que estes problemas sejam devidamente resolvidos. Ainda, a despeito de sua carência, muitos dos Membros locais têm mostrado enorme responsabilidade em vigiar contra a destruição da Máscara.

De Fora

Los Angeles é uma mancha de tinta gigante de Rorschach, na qual o observador pode marcar quaisquer padrões que caibam em sua visão de mundo. Ela é um gigante experimento financeiro e econômico fracassado, um “lugar bom para criar os filhos” e uma fossa de decadência urbana. Como você vê, o que L.A. pode ser depende muito do que se procura. Isto é especialmente verdade entre os Membros, que diferem radicalmente uns dos outros em suas visões de L.A. e dos Estados Livres.

Anarquistas

A comunidade anarquista tem duas opiniões sobre os Estados Livres, bem como sobre tudo mais. Muitos anarquistas, particularmente nos Estados Unidos, vêem os Estados Livres como a coisa mais próxima de uma terra prometida que eles têm. Eles se vêem sempre como oprimidos, e aqui aparentemente está a resposta a todas as suas preces: um domínio sem nenhum Pirralho de Maquiavel, nenhum ancião decrépito, de fato nenhuma Camarilla.

Aqueles derrotados pelo sistema, que estão fugindo dos agentes de seus príncipes, vêem que os Estados Livres representam o último refúgio, onde eles podem

finalmente parar de olhar constantemente para trás e se esgueirar em todas as sombras. Para aqueles que ainda têm a vontade de lutar, os Estados Livres permanecem como uma poderosa lembrança que o governo dos anciões não é inviolável. Com determinação e ingenuidade suficientes, é possível sobrepujar os príncipes, primigênes e toda a estrutura apodrecida da Camarilla.

Alguns Brujah idealistas, contudo, sentem que Jeremy MacNeil e os anarquistas dos Estados Livres traíram sua herança. Eles originalmente viam os Estados Livres como uma oportunidade de reconstruir a Era Dourada que os Brujah uma vez conheceram em Cartago, mas como o tempo se foi e todos eles viram, era apenas uma guerra contínua onde as gangues feudais se atiravam nas gargantas umas das outras, se desencantaram. Alguns argumentam que esta foi a falha de MacNeil por não ter oferecido liderança suficiente, enquanto outros temem que algum defeito inerente na composição dos Brujah tenha os feito incapazes de alcançar seu ideal dourado.

A Camarilla

Todas as coisas que fazem os Estados Livres tão importantes para os anarquistas os tornam um anátema para a Camarilla. A Camarilla persevera pela estabilidade; os Estados Livres perseveram pela anarquia. A Camarilla prefere a hierarquia; os Estados Livres promovem a igualdade. A Camarilla fornece segurança em troca de servidão; os Estados Livres oferecem liberdade a um risco considerável.

Os Estados Livres representam um perigo significativo para a Camarilla. Toda noite em que os Estados Livres falham em cair é mais uma prova de que a vida sem príncipes não é apenas desejável, mas possível. Apenas ao ter sucesso e continuar os Estados Anarquistas amassam o nariz da Camarilla, que insiste que os Membros são incapazes de se governarem sem príncipes e primigênes.

Membros de todo o mundo olham para os Estados Livres e desejam saber se isso pode acontecer em sua cidade, e os anarquistas de L.A. estão fazendo tudo em seu poder para ajudar. Vampiros como Salvador e Jack Sorridente viajam continuamente, se encontrando com anarquistas de outras cidades e espalhando a palavra. Isto mais do que qualquer coisa aterroriza a Camarilla – a idéia que a Revolta ainda não acabou.

Os Estados Livres representam outra preocupação para a Camarilla, baseada como ela é na crença que a longo prazo a segurança dos Membros exige a manutenção da Máscara, que depende dos Membros seguirem a liderança de seus anciões para que a Máscara seja seguramente mantida. A Camarilla teme que se permitirem os anarquistas correrem feito loucos pelas ruas, eles não ajudarão mas destruirão a Máscara e trarão a destruição de todos os Membros.

Um dos argumentos que os anciões da Camarilla usam para justificar sua preocupação sobre a Máscara nos Estados Livres é o aumento do comportamento

supersticioso entre os mortais. Crenças em astrologia, cristais, tarô e o poder das pirâmides estão em alta nos Estados Unidos, e com isso uma crença renovada no sobrenatural – e nos vampiros. Os anciões apontam que muito deste desatino de Nova Era veio dos Estados Livres, provavelmente de mortais que presenciaram algum tolo anarquistas mostrando seus poderes e compreenderam mal o que viram. Os Brujah não têm um bom contra-argumento para isso.

Mesmo com esta preocupação e raiva contra os Estados Livres, os príncipes nos EUA diferem em sua abordagem. Os príncipes do meio-oeste e do sudoeste, cujos reinos são quase acessíveis aos agentes anarquistas, permanecem absolutamente firmes em seu ódio com os Estados Livres e em suas decisões que algo deve ser feito com relação ao problema. Os príncipes do leste, que estão mais afastados do caos dos Estados Livres e que tendem a ser mais poderosos na Camarilla, reconhecem o perigo mas estão particularmente satisfeitos com sua existência. Eles vêem os Estados Anarquistas como uma importante válvula de segurança, argumentando que se os rebeldes anarquistas têm algum lugar para ir quando estão infelizes, têm menos risco de ficar na cidade de um príncipe e causar problemas.

Esta dicotomia aleijou os esforços da Camarilla em tomar uma posição nos Estados Livres, mas os príncipes do oeste aumentaram sua pressão na Camarilla para fazer algo para ao menos parar o fluxo de *agents provocateurs* de L.A. O assunto foi trazido diante da Camarilla novamente em 1984. Naquela época, os anciões se contentaram em mandar o Justicar Nosferatu Petrodon iniciar operações de conversão contra os Estados Livres como o primeiro movimento frente uma tomada forçada, embora houvessem sugerido que fosse cuidadoso.

Petrodon imediatamente começou a reunir laçaios, e infiltrou com sucesso agentes nos Estados Livres. Ele também trouxe vários arcontes a São Francisco, na margem norte dos Estados Livres, para guardar a fronteira contra incursões anarquistas enquanto esperava a decisão do Círculo Interno, que não se encontraria de novo até 1997.

Este tempo que a Camarilla tem esperado para agir contra os Estados Livres não evitou que príncipes, particularmente do oeste, mandassem suas próprias expedições para tentar romper a vida entre os anarquistas. O príncipe de Phoenix esteve particularmente ativo nesta consideração, e um interesse crônico pode ser construído em torno de esforços de uma pequena ala de *agents provocateurs* da Camarilla para ou alcançar metas específicas estabelecidas por seu príncipe, ou apenas fazer tanto estrago à causa anarquista quanto possível.

O Sabá

Los Angeles é uma fonte de enorme frustração para o Sabá. Por 20 anos depois da Revolta, o Sabá, crendo que L.A. estava madura para a colheita, lançou um



cerco à cidade. O resultado foi uma falha desastrosa, e mesmo agora, mais de 25 anos depois, o Sabá ainda não consegue compreender como um punhado de punks desorganizados puderam derrotar seus altamente treinados, bem organizados Grupos de Guerra. Nada parecido com isso havia acontecido antes, e aqueles cardeais que sobreviveram à profana ira da Regente ainda não podem explicar por que foi tão diferente em Los Angeles. Por mil diabos, poderia ter sido mais fácil do que em qualquer outro lugar!

De qualquer modo, o Sabá mantém uma atitude de esperar-e-ver desde então. Como a Camarilla, ele têm inúmeros agentes nos Estados Livres, ao menos um dos quais está muito bem colocado, e está lentamente (e com muito mais cuidado) se preparando para outro cerco. Desta vez ele irá triunfar - possivelmente com a ajuda dos personagens!

Os Clãs Menores

- **Assamitas** - Os Assamitas estão interessados nos Estados Livres apenas como uma oportunidade para negócios, mesmo que não tenha se provado ser muito lucrativo. Em 1955 um deles aceitou um contrato do Círculo Interno para cuidar de Jeremy MacNeil. Jeremy e Crispus Attucks derrotaram o assassino, um membro de alto escalão do clã, no último instante. Desde então os Assamitas recusaram todos os contratos para pegar Jeremy, apesar das ofertas muito atraentes tanto da Camarilla quanto do Sabá. Os Assamitas ainda consideram outros Membros dos Estados Livres um jogo justo, contudo, e ocasionalmente um príncipe louco por vingança aparece oferecendo um preço alto pela cabeça de um anarquista particularmente indesejável que escapa para lá.

- **Os Seguidores de Set** - Os Setitas sempre foram uma força maior na área de Los Angeles. Antes da Revolta uma sacerdotisa e alguns acólitos presidiram um grande e poderoso Templo de Set em Malibu. Este foi o objetivo particular dos Lupinos que atacaram a Colônia Malibu em 1944, e destruíram completamente o templo e seus partidários. Entretanto, o caos dos Estados Livres se provou muito tentador para os Setitas resistirem, e eles retornaram em 1969, fundando um templo em Hollywood Hills. Este também foi destruído, mas vários outros templos foram criados subsequentemente, cada um competindo com os outros na tentativa de corromper os Membros dos Estados Livres. Os tentáculos da corrupção cravaram fundo na comunidade e mesmo na Prefeitura. Tão longe que nenhum dos líderes mortos-vivos em Los Angeles suspeita de nada, mas um bando bravo e determinado de Membros pode fazer um grande favor aos Estados Livres ao combater as Serpentes da Areia.

- **Giovanni** - Os Giovanni estão muito

interessados com os recentes avanços nos Estados Livres, uma vez que a revolução tende a interferir com os negócios do clã. De sua fortaleza em Las Vegas, eles vêem os agentes da revolta indo para o leste e fazendo seu melhor para manter os anarquistas fora de sua cidade, mas existe pouco que eles podem fazer se Jeremy voltar sua atenção para Las Vegas. Os Giovanni patrocinariam de bom grado uma expedição para encontrar qualquer fraqueza explorável nos Estados Livres.

• **Ravnos** – Os Ravnos são muito felizes nos Estados Livres. Esta é uma das poucas áreas no mundo onde eles não precisam se preocupar com perseguições de príncipes, então tendem a passar mais tempo nos Estados Livres do que em outras áreas do país. Isto levou a algumas corridas com os Membros locais, que contestam os jogos trapaceados que são o meio de vida dos Ravnos, mas nem todos Ravnos encontraram aceitação aqui. Eles também passam bastante tempo no norte da Califórnia, Oregon e Washington, onde os anarquistas ainda lutam com a Camarilla pelo controle. Alguns pequenos bandos de Ravnos viajam pelas estradas do noroeste do Pacífico, festejando em sua liberdade e atacando a Camarilla quando podem.

De Dentro Cultura

Comunidades agradáveis e asseadas de casas bem mantidas e apartamentos separados por cercas simples, com ocasionais bolsões de guetos ou edifícios altos parecem compor grande parte de Los Angeles, mas não no Mundo das Trevas. A L.A. punk-gótica é o centro da moda para todos estilos imagináveis, e néon e couro são os materiais da nova moda. Se será usado, fumado, ouvido ou visto pelo resto do mundo amanhã, pode apostar que já está nas ruas de L.A. hoje.

Muitos dos vampiros que os personagens encontrarem serão punks, extravagantes, skinheads, tecno-fetichistas, primitivos modernos, fãs de hip hop e guerreiros do heavy-metal. As cores de L.A. são o negro do couro e o prata dos botões e lâminas. Todos usam óculos escuros o tempo todo, e muitas pessoas andam armadas. Enquanto L.A. têm uma vida cultural “clássica” forte, muitos dos Membros locais a evitam em favor do punk rock, rap e heavy metal que vocifera nos clubes de West Hollywood e Downtown. É neste ambiente extravagante, iluminado pelas luzes de néon e pulsando numa batida de rock pesado, que a não-vida prospera em L.A.

Política

Os Membros que não estiveram lá vêem os Estados Livres como um vasto parque para os vampiros, onde os mortos-vivos andam como querem, fazem o que lhes agrada e respondem a ninguém mais além de si mesmos por suas ações. Isto nunca foi verdade, e os Membros que vêm para os Estados Livres agindo com esta

presunção provavelmente não irão durar muito.

Uma discussão mais minuciosa sobre a política dos Estados Livres aparece no Capítulo Cinco, mas aqui está o suficiente para apontar que os vampiros se dividiram em regiões razoavelmente grandes semi-autônomas. Uma gangue de vampiros, normalmente liderados pelo mais velho, mais inteligente ou mais forte, governa cada uma destas regiões.

Estas regiões são referidas por inúmeros termos diferentes, tais como “domínio”, “cobertura”, “relva”, etc., mas este livro usa o termo proposto por Jeremy MacNeil, o líder da Revolta e o Brujah mais poderoso nos Estados Livres. Revocando sua juventude no século XVII na Grã-Bretanha, ele sarcasticamente se referiu a elas como “baronatos” e a seus líderes como “barões”.

Então quem governa os Estados Livres? Quem assiste os negócios e governos mortais? Quem controla os problemas que surgem entre os vampiros, ou entre as gangues? A resposta simples, e não completamente precisa, é ninguém. Muitos Membros, mesmo aqueles que podem saber melhor, pensam que Jeremy MacNeil realmente governa a cidade, mesmo se ele não se refira a si mesmo como príncipe. Acostumados a pensar as coisas nos termos no modelo da Camarilla, eles simplesmente não conseguem compreender uma cidade que realmente não tem governante.

As Gangues

Dependendo de como alguém define uma gangue, os Estados Livres têm mais de 13 destes círculos. Variando em tamanho de seis a 25 vampiros, muitas gangues giram em torno de um único e carismático líder. As gangues tipicamente controlam um território tão grande quanto possam defender, freqüentemente compreendendo mais de uma cidade ou comunidade. Apenas raramente uma gangue irá permitir que quaisquer vampiros não-membros residam em seu território. Algumas gangues permitem uma caça limitada a estranhos que pedem permissão antecipadamente.

Uma vez que o tamanho de uma gangue se relaciona diretamente ao número de mortais no baronato, quanto maior a área sob controle, maior a gangue e mais influência ela tem. Esta simples equação, junta à severa superpopulação entre os Membros dos Estados Livres, levaram a uma série interminável de atritos entre as várias gangues. As gangues estão sempre em prontidão para defender seus territórios e quando encontram intrusos em sua relva elas tendem a destruir primeiro e não fazer perguntas.

Os Garou

Os Lupinos parecem ter um maior interesse na área e são encontrados em maiores números do que se esperaria em locais tão próximos a uma cidade grande. Eles têm patrulhado a área de Malibu, no norte de Los Angeles, e se acredita que ao menos uma matilha grande viva na Floresta Nacional de Angeles, ao norte.

Desaparecimentos misteriosos sempre ocorreram na área de Glendale, a qual muitos Membros assumem ser muito povoada para suportar Lupinos. Com tantos lobisomens tão próximos a tantos vampiros, a situação é extremamente tensa, e atritos entre eles estão se tornando mais comuns.

Os Garou chegaram na área de L.A. muito antes dos Membros. Quando o primeiro vampiro chegou em Los Angeles em 1828, os Uktena já habitavam a área há milhares de anos, guardando um caern que eles estabeleceram no Cânion de Topanga nas Montanhas de Santa Monica.

Depois da vinda dos europeus, os Uktena mantiveram sua identificação com a população indígena. Enquanto os poderes dos nativos diminuía, assim como o dos Uktena, embora eles ainda pudessem ser encontrados na Puente e San Jose Hills, ao leste de Los Angeles. Um grande número de famílias hispânicas e indígenas também reside lá.

Com os anos as atividades tanto dos Membros quanto da Wyrms reduziram severamente os números dos Lupinos, mas nos últimos anos eles começaram a crescer novamente. A tribo dos Andarilhos do Asfalto é atualmente a tribo mais influente na área. Embora esteja aqui apenas há 75 anos, eles já timbraram a cidade com sua marca.

Don Leandro e sua matilha se mudou para L.A. em 1917. Eles sentiram o potencial da cidade, e foram tão responsáveis quanto qualquer um dos Membros por sua explosão populacional durante as décadas de 1920, 1930 e 1940. Quando os vampiros roubaram os direitos a água para construir a cidade, os Andarilhos do Asfalto tomaram controle dos elementais da água. Eles também possuem grande parte do agronegócio no sul da Califórnia, para o desagrado dos outros lobisomens.

Com sua compreensão instintiva da tecnologia e da indústria, os Andarilhos do Asfalto desempenharam um papel principal em fazer de Los Angeles um dos centros produtivos dos Aliados durante a Segunda Guerra Mundial. Muitos agora vivem em Glendale, perto do campus de Caltech, onde alguns são muito ativos na pesquisa em engenharia elétrica desenvolvida lá.

Existem, é claro, outras tribos na área. No início da década de 1930, uma equipe de Desbravadoras Fúrias Negras redescobriu o caern no Cânion de Topanga. O caern havia enfraquecido consideravelmente em poder, bem como seus guardiões Uktena. As Desbravadoras fizeram um chamado e inúmeras Fúrias Negras responderam. Elas guardaram a área desde então, lutando contra os servos da Wyrms e os magos que desejam roubar a pouca energia que restou ao caern. Um dos primeiros alvos das Fúrias foi o Templo de Set, que corrompeu tanto Garou quanto Membros na área de Malibu.

Uma grande matilha de Roedores de Ossos e Uktena vive nas profundezas do centro de Los Angeles, se espalhando pela zona sul e central de Los Angeles. Lá eles compartilharam a miséria dos moradores de rua da

área. Uma organização pequena e secreta do Capuz tenta ajudar os humanos locais, mas a tarefa está muito além de suas habilidades.

Enquanto Los Angeles cresce, se torna mais e mais claro aos Garou que a Wyrms tem um interesse maior na cidade. O fedor da corrupção se espalha com os ventos que sopram pela bacia de L.A. Em resposta, uma matilha de Crias de Fenris se mudou para a Floresta Nacional de Angeles, uma reserva florestal enorme que fica nas montanhas ao norte de Los Angeles. Em 1956 eles descobriram o que acreditavam ser um grande caern da Wyrms em Hollywood Hills. Eles estavam preparados para se voltar contra ele quando o tardio Robert Allred, um Parente dos Crias que havia se corrompido pela Wyrms, os traiu e os levou para uma emboscada.

Muito poucos Crias conseguiram escapar de volta à Floresta de Angeles, mas aqueles que fizeram juraram que devotariam o resto de suas vidas para vingar seus irmãos assassinados. Um grupo de Senhores das Sombras, também atraídos pelo fedor da Wyrms que Los Angeles emite, se juntaram a eles. Agora eles esperam, farejando a brisa para rastrear onde a Wyrms se esconde.

Os Garou estão certos. Los Angeles abriga a Wyrms em seu seio. Aqui fica a entrada para um grande caern da Wyrms, cuja vilania, parasitando o solo, é ao menos parcialmente responsável pela longa história de corrupção e maldade moral de Los Angeles. Os Dançarinos da Espiral Negra há muito estão cientes do caern, e muitos deles se mudaram para o seu entorno.

A Corporação Pentex também está bem representada em Los Angeles. A Rainbow Inc., uma das maiores fabricantes de plásticos e borracha e uma subsidiária da Pentex, tem sua sede internacional na cidade de Vernon, ao leste de Los Angeles. Embora tecnicamente parte de um baronato dos Membros reivindicado por uma gangue chamada os "Filhos da Cripta", Daniel Wagner, presidente da Rainbow Inc. e um agente da Wyrms, controlam de fato a grande cidade industrial. A sede da Rainbow inclui indústrias de pesquisa e manufatura.

Por meio de seu controle do governo da cidade, a Rainbow é capaz de administrar seu negócio sem empecilhos de regulações burocráticas mesquinhas. Como de costume para os afiliados da Pentex, muitos dos empregados da Rainbow Inc. não fazem idéia do objetivo final de sua organização, embora muitos estejam cientes que uma grande quantidade do que eles fazem não seria aprovado pela OSHA ou pela EPA. Mais do que uns poucos empregados já começaram a transformação em fomori.

Outras corporações da Pentex com filiais na área de L.A. incluem a Sunburst International (computadores), Tellus Enterprises (Video Games), e Nastro Enterprises (aeroespacial). A Sunburst e a Tellus têm suas sedes no norte da Califórnia, mas usam seus escritórios em West Los Angeles para espalhar a corrupção da Wyrms. Nos desertos do leste de L.A., a



Nastrom Enterprises tem uma enorme fábrica de manufatura e testes onde a Pentex conduz alguns de seus projetos de maior escala.

O relacionamento entre os Membros e os Garou na área de L.A. nunca foi particularmente amigável, e ficou pior enquanto os Garou se tornaram cada vez mais convencidos de que a destruição completa é a única solução para a asquerosidade que é Los Angeles. Do ponto de vista dos Membros, os Lupinos na área de L.A. representam alguns problemas particularmente difíceis. Mais da metade da área da grande Los Angeles é composta por montanhas, e a cidade é cercada ao norte, leste e sul por mato. Esta terra é quase completamente intocada, e como resultado, os lobisomens podem andar por aí e atravessar a área com muito mais facilidade do que na maioria das cidades.

Em poucas décadas os Membros conseguiram causar grandes incêndios nas florestas, chamadas “queimadas”, que pretendiam sufocar a população Lupina. Ao queimar milhares (e às vezes centenas de milhares) de hectares de floresta, eles se asseguravam de que os Garou tivessem cada vez menos lugares para viver perto das cidades, e se um Lupino ocasional fosse capturado pelo fogo e destruído, melhor. A queimada mais recente ocorreu em outubro de 1933 e foi considerada pelos Membros como muito bem sucedida.

A Pentex agravou a tensão entre os dois grupos. Imediatamente após a última queimada a Nastrom Enterprises começou o “Projeto Dhole”, na qual fez contato com um grupo de elementais da terra hostis aos Garou. Através deles, a Nastrom causou um enorme terremoto que devastou a área no meio de janeiro de 1994. Ao fazer isso, ela deixou evidência de que o terremoto foi realmente o trabalho de um grupo de elementais da terra associados com os Uktena.

Isto não apenas enfureceu os Membros, vários dos quais sofreram a Morte Final quando a luz do sol se abateu sobre seus refúgios previamente iluminados mas também comprometeu os relacionamentos entre os Garou. Os Crias de Fenris acusaram os Uktena de agir sem avisá-los, enquanto os Uktena insistem que não tiveram nada haver com isso.

Magos

O poder do caern de Malibu também atrai inúmeros magos de Los Angeles. Uma cabala Verbena que existe há mais de 75 anos criou uma capela nas profundezas das Montanhas de Santa Monica, tão perto do caern que chega a tocá-lo. Atentos à presença dos Lupinos, seus membros os evitam tanto quanto podem. Eles sabem sobre os Tecnomantes que também habitam a área, mas tão pouco que são incapazes de fazer qualquer coisa sobre eles.

Como se poderia esperar, as ruas de Hollywood servem como lar a inúmeros Vazios e outros Órfãos

que ainda exploram seus poderes. Estas almas perdidas podem estar abertas a uma parceria com um vampiro se um motivo bom o bastante for oferecido.

Os Tecnomantes há muito pouco tempo reconheceram a importância de Los Angeles, e ajudaram a criar a cidade de Irvine, ao sul e leste de L.A., fora de um grande rancho. Agora é um enorme parque de negócios com acres de construções cercadas por gramados, uma verdadeira catedral da Tecnocracia. Atrás de suas janelas espelhadas, a Convenção do Grande Irmão se encarrega com sua tarefa de deixar o mundo pronto para a Ascensão ao reduzir a humanidade ao seu denominador comum mais baixo.

Os Tecnomantes estão muito distantes de se preocupar com a Nova Ordem Mundial para tomar parte na política local, ou mesmo num nível de Membros ou mortais, e enquanto eles assumem que deve haver outros magos na área, não parecem terrivelmente preocupados com eles.

A Los Angeles Mortal Negócios

Muitas pessoas desejariam saber como os negócios americanos podem competir contra as corporações japonesas, que tipicamente lidam com projetos de 100 ou 200 anos. Pouco deles sabem que muitos negócios nos EUA são controlados por criaturas que não apenas têm um projeto de 500 anos, mas que planejam estar aqui para administrá-los!

No modelo típico da Camarilla, o príncipe ou um de seus tenentes domina os negócios da cidade. O príncipe ligou seu próprio bem-estar econômico ao da cidade, e tem muitos motivos para querer seus negócios em ordem, previsíveis e lucrativos.

Claro, às vezes os melhores planos dos vampiros mais sagazes dão errado, mas em geral os príncipes conseguem manter um ambiente saudável e estável para os negócios de sua cidade – se não para os mortais.

Não nos Estados Livres. Enquanto os negócios individuais operam sob a administração de vampiros específicos (um vampiro comprou a indústria do cinema em Hollywood e o dominou por seus primeiros 30 anos), por mais de 45 anos nenhuma entidade única supervisionou o mundo dos negócios de L.A.

É muito mais fácil para novos empreendimentos começarem aqui, e é muito mais fácil para os velhos encerrar suas atividades. A competição entre negócios similares é muito mais cruel do que em qualquer outro lugar, e muito pouca “proteção” está disponível àqueles que vêm seus clientes roubados pelas firmas mais jovens e mais agressivas. Como resultado, o ambiente dos negócios em Los Angeles tem sido muito menos estável, e muito mais sensível a mudanças repentinas na economia nacional. Quando a nação como um todo está indo bem, Los Angeles lidera o grupo. Quando a economia empobrece, Los Angeles desliza para o poço primeiro, e desliza mais fundo do que qualquer outra área do país.

A presença de poderosas gangues nas áreas periféricas significam que a situação varia consideravelmente no Sul. O envolvimento das gangues locais em seus negócios locais difere de baronato para baronato. Em algumas áreas, tais como West Los Angeles, as gangues tomaram controle direto nos negócios locais. Em outros, tais como Long Beach, os negócios foram deixados sozinhos. Um analista perspicaz provavelmente pode desenhar a extensão e natureza das gangues pelos ambientes empresariais nas várias comunidades.

Governo

A situação com os governos mortais dentro dos Estados Livres difere levemente. Pouco depois das gangues serem formadas, alguns dos líderes mais atentos perceberam que podiam se beneficiar e prejudicar seus inimigos usando os governos de várias cidades para sua vantagem. Se o governo da cidade de um oponente pudesse ser convencido a obrigar um toque de recolher mais cedo, por exemplo, a caça se tornaria significativamente mais difícil e impediria sua habilidade de recrutar novos seguidores. Isto resulta numa contínua livre iniciativa para todos nas numerosas prefeituras que pontuam os Estados Livres

Alguns vampiros são muito mais efetivos nisto do que outros. Onde a influência dos Membros é fraca, os governos municipais tendem a reagir com crises do momento, no típico modo mortal. Outras municipalidades, controladas por uma única entidade forte, seguem um curso mais estável – voltadas mais para as necessidades dos Membros do que para as do rebanho. Ainda outros, como a Cidade de Los Angeles, têm Membros competindo para controlar vários aspectos do governo, e tendem a mudar de direção muito rapidamente quando um lado tem uma vitória temporária sobre o outro.

Até pouco tempo atrás, se pensou que o governo da Cidade de Los Angeles era relativamente livre da influência dos Membros. Jeremy não parecia ter muito interesse em se envolver nos negócios mortais, e muitos assumiram que ninguém ousaria usar o governo de L.A. para seus próprios propósitos. As agitações de L.A. em 1992, contudo, mostraram que os Membros estavam completamente enganados.

O DPLA respondeu aos manifestantes com restrição incomum, e quando ele finalmente deu resposta, fez inadequadamente. A mobilização da Guarda Nacional foi lenta e desorganizada. Estava claro para os líderes anarquistas que algo estava fazendo tudo que podia para manter os manifestantes ativos o máximo possível. Tão cedo quanto os manifestantes se dispersaram, os anarquistas se mexeram para limpar a Prefeitura: o Prefeito e o Chefe de Polícia foram removidos, e novos foram colocados no lugar. Por sorte, agora é mais difícil para os vampiros usar o governo de L.A. contra outros Membros.

Viajando por Los Angeles

A última liberdade – liberdade para voar.

– Berliner Illustrirte

As diferenças de opinião dentro da Camarilla a respeito dos Estados Livres acham sua expressão mais óbvia em o quanto difícil um príncipe fará a fuga de um anarquista. Quanto mais ao leste fica a cidade, mais provável é que um príncipe encoraje os encenqueiros a “partirem para o oeste”. Quanto mais próximo, e conseqüentemente quanto maior o perigo dos Estados Livres, mais provável é que um príncipe impeça os anarquistas. Isto cria vários riscos para os Membros que tentam viajar pelo país atrás de segurança.

Crispus Attucks, que bem lembra suas experiências com a Via Férrea Subterrânea durante a Guerra Civil, fez sua cruzada ajudar a fuga dos anarquistas. Para isso ele passou muito tempo no meio-oeste e sudoeste, onde os príncipes eram menos inclinados a permitir passagem livre.

Viagem Rodoviária

A forma mais perigosa de entrar nos Estados Livres é por estrada. Os príncipes de Tucson, Phoenix, Reno e Boise estão bastante interessados sobre a crescente população dos Estados Livres e estão fazendo de tudo o que podem para pará-la. “Agentes especiais” da Polícia Rodoviária freqüentemente param e vasculham caminhões que passam pelo Arizona, Nevada e Idaho atrás de “mercadorias ilegais”. Caixas de tamanho humano suspeitas são removidas e abertas, e seu conteúdo “confiscado”.

Os agentes param carros suspeitos que dirigem à noite e qualquer um que viaje a pé depois de escurecer. Obviamente estes agentes não conseguem estar em todos os lugares ao mesmo tempo, mas eles têm sido notavelmente bem sucedidos em parar a passagem de Membros através de seus territórios e nos Estados Livres. Crispus Attucks, por outro lado, matou um bom número de agentes.

Viagem Férrea

Ferrovias, embora sejam significativamente mais seguras do que viagens rodoviárias, podem ser bastante perigosas. Programar uma viagem para viajar apenas à noite pode ser extremamente difícil, então muitos Membros escolhem viajar nos vagões de carga. Isto os deixa vulneráveis aos “inspetores de bagagens” nas maiores cidades do sudoeste, que fazem vistorias aleatórias atrás de Membros que tentam se esgueirar até os Estados Livres.

Viagem Aérea

Voar é de longe o meio mais seguro de viajar para os Estados Livres. Todas as maiores cidades ocidentais têm vôos noturnos convenientes para Los Angeles que evitam as cidades do sudoeste. Muitos destes vôos, e todos os vôos internacionais, vêm para o Aeroporto

Internacional de Los Angeles (LAX). O aeroporto está tecnicamente no território dos Filhos da Cripta, mas Jeremy deixou bastante claro que é território neutro, e ele não tolera mortes aqui. Uma vez que um vampiro deixe o aeroporto, contudo, ele está num jogo limpo, e um bom número de imigrantes esperançosos para os Estados Livres encontraram seu fim dentro da visão do que eles pensaram que fosse o portão para a liberdade.

Los Angeles também tem três aeroportos regionais menores que têm vôos diretos das maiores cidades do país. Burbank, Ontario e Orange County (Aeroporto John Wayne) são lugares muito mais seguros do que LAX, embora existam poucos vôos noturnos nestes aeroportos, e o transporte de bagagem seja um pouco mais primitiva.

O Aeroporto Internacional de San Diego (também conhecido como Lindbergh Field) também é servido por muitos vôos internacionais e domésticos, mas ele não é muito usado pelos Membros, uma vez que L.A. é o destino de escolha entre muitos dos anarquistas que vão para os Estados Livres.

Viagem Marítima

Apenas poucos Membros chegam em Los Angeles pelo mar, embora possa ser bastante simples, seguro e conveniente (por um preço). Por \$10.000 FOB, David Geduld (veja o Capítulo Quatro) organizará todos os detalhes da viagem de qualquer porto nos EUA Continental (um pouco menos para as cidades da Costa Oeste e Hawaii e Alaska), e verá o descarregamento seguro no porto de Los Angeles. Devido ao preço e tempo adicional envolvidos, isso significa que o transporte é raramente usado, exceto por Membros mais velhos que não são capazes de se acostumar com os aviões.

Dando Uma Volta Por Los Angeles

“Liberdade de movimento é atributo simbólico principal da Cidade dos Anjos”.

– Reyner Banham, *Los Angeles: A Arquitetura de Quatro Ecologias*

O amor de Los Angeles pelos automóveis define a cidade mais do que qualquer outra coisa. Desde 1930, L.A. tem mais carros por pessoa do que qualquer outro lugar no mundo, e as coisas não mudaram muito desde então. Los Angeles cresceu e se desenvolveu em torno dos automóveis. Os Membros do Leste expressam assombro pela enorme quantidade de terra cercada pela área metropolitana, mas para os Angelenos não existe nada de surpreendente nisso. Uma vez que tudo que você precisa está há 20 minutos de viagem, que diferença faz se você leva 20 minutos caminhando algumas quadras ou dirigindo 15 quilômetros?

As auto-estradas tornam possível para Los Angeles manter alguma coesão a despeito de seu vasto tamanho. Ela tem um dos melhores sistemas de auto-estradas no mundo, e enquanto os Angelenos rosnam sobre o congestionamento e a fumaça, o fato é que Los Angeles poderia não existir sem ele. O problema de

congestionamento de L.A. é sério mas raramente incomoda os Membros, que normalmente não tomam a auto-estrada até depois que a hora do rush termina. Um vampiro pode deixar Hollywood ou Downtown às 22h e estar no coração do Vale de San Fernando em menos de 30 minutos. Isto permite que os Membros aproveitem as amplas áreas de caça, e permite que a cidade suporte muito mais vampiros do que de costume.

O que isso significa, contudo, é que a vida (ou a não-vida) em Los Angeles é impossível sem um carro. As distâncias envolvidas mesmo nas mais simples viagens faz o uso regular de táxis economicamente impossível; por algum motivo, o transporte público em Los Angeles tem sido até pouco tempo uma piada sem graça. O carro é (até o momento) a única forma de sobreviver em L.A., e os Angelenos investem alto em seus automóveis.

Que tipo de carro alguém pode dirigir é a maior parte do status que se pode ter em L.A., e isso é tão verdade para os Membros quanto para o rebanho. Geralmente quanto mais caro o carro melhor, mas os anarquistas de Hollywood tendem a zombar dos Jaguares e Mercedes e preferem ou Harleys ou Mustangs e Chevys mexidos dos anos 1960. Pequenas pickups belamente pintadas são a fúria em East L.A., e os vampiros de South Central Los Angeles tendem a ser encontrados em Camaros e Firebirds. Recém-chegados a L.A. estariam bem avisados a se equiparem com um carro apropriado tão cedo quanto possível.

Enquanto seja verdade que o transporte público em Los Angeles tem sido uma piada, isso está em processo de transformação. Acredite ou não, L.A. tem um sistema de metrô funcional. No momento ele consiste de aproximadamente quatro quilômetros e meio de túneis sob o centro de L.A., e pode ser percorrido de uma ponta a outra em sete minutos. Contudo, o sistema está sendo estendido rapidamente, e pelo fim do século pode fornecer aos Angelenos transporte seguro e conveniente através da área de L.A.

Obviamente, os Membros entusiasticamente endossam este sistema. Os Nosferatu estão especialmente contentes em ter um método de transporte que é completamente subterrâneo. Os túneis, muitos deles atualmente incompletos e levando a lugar nenhum, oferecem ao Narrador inúmeros locais de interesse para aventuras. Afinal, os trens correm apenas a cada 10 minutos, e *eles não correm a noite toda*.

Livros de Referência

American Automobile Association, *California Nevada Tourbook*.
Norman Dash, *Yesterday's Los Angeles*
Federal Writer's Project, *The WPA Guide to California*
Jankowski, Martin Sanchez, *Islands in the Street: Gangs and American Urban Society*
McFarland & Company, *Los Angeles County Historical Directory 1988*

McWilliams, Carey, *Southern California Country: An Island on the Land*
Nadeu, Remi, *City Makers*
Newmark, Harris, *Sixty Years in Southern California*
O'Flaherty, Joseph S., *An End and a Beginning: the South Coast and Los Angeles 1850-1887*
Padilla, Felix M., *The Gang as an American Enterprise*
Reid, David (editor), *Sex, Death and God in L.A.*
Rieff, David, *Los Angeles: Capital of the Third World*
Robinson, W.W., *Los Angeles From the Days of the Pueblo*
Smith, Jack, *The Big Orange*
Starr, Kevin, *Material Dreams: Southern California Though the 1920s*
Taylor, Carl S., *Dangerous Society*
Vigil, James Diego, *Barrio Gangs: Street Life and Identity in Southern California*
Weaver, John D., *Los Angeles: The Enormous Village 1781-1981*
Webb, Margot, *Coping With Street Gangs*
Writers Program of the WPA of Southern California, *Los Angeles: A Guide to the City and Its Environs*

Ficção

The Ford, Mary Austin
The Day of the Locust, Nathanael West
The Drowning Pool et al., Ross Macdonald
The Big Nowhere, *The Black Dahlia*, *L.A. Confidential*, *Farewell My Lovely* et al., Raymond Chandler

Filmes

O Declínio da Civilização Ocidental I & II
To Live and Die in L.A.
Os Donos da Rua (excelente visão da vida nos guetos de L.A.)
Chinatown (por sua visão do início das guerras da água em Los Angeles)
Grand Canyon - ansiedade de uma geração (a vida em L.A. como vista por Hollywood)
L.A. Story (um olhar cômico sobre Los Angeles, grandes visões da cidade)
Os Garotos Perdidos (surfistas em Long Beach e arredores)
O Jogador (nos bastidores da fábrica de sonhos)
Um Vagabundo na Alta Roda
Hollywood Wives
Born in East L.A.
Blade Runner
Barton Fink - delírios de Hollywood
Valley Girl
Xanadu
Roller Boogie

Televisão

L.A. Law (a vida nas caixas de vidro; assista para ver a influência da Wyrn)
Enos (a lei real de L.A.)
South Central
Beverly Hills 90210





Capítulo Dois: História

Os índios agora conhecidos como os Gabrielinos originalmente se estabeleceram na área que depois se tornou Los Angeles. Seu nome vem da Missão de San Gabriel Arcanjo, que foi construído próximo às suas vilas quando os espanhóis vieram e a qual foi amplamente responsável por flagelá-los. Tecnicamente pouco desenvolvidos, os Gabrielinos não possuíam a agricultura, tinham um calendário rudimentar e um domínio limitado sobre a cerâmica. Eles também foram um povo muito pacífico que viveu da caça, da coleta e do comércio com seus irmãos mais sofisticados do norte e do leste.

A Chegada do Homem Branco

Juan Rodriguez Cabrillo quebrou seu esplêndido isolamento quando viajou para a Baía de San Pedro em 1542. Cabrillo depois foi explorar a Califórnia do Norte no final do século XVI. Pelo fim do século XVII, sacerdotes jesuítas entusiastas fundaram missões ao longo da parte sul da costa.

Enquanto os espanhóis estavam colonizando o hemisfério ocidental, os agentes espanhóis em São Petersburgo, na Rússia, mandaram uma mensagem ao rei. Os Russos estavam planejando estabelecer colônias na América do Norte! A informação se provou falsa – exceto por uma pequena excursão russa ao Alasca em 1741 – mas forçou os cobiçosos espanhóis a prestarem mais atenção aos distantes extremos de seu império.

Um homem chamado Andres Burriel cobrou o valor de 50 anos de diários de exploradores, relatórios, documentos da igreja, etc., a favor e contra a colonização. Disso ele compôs e apresentou a *Noticia del California*, que ameaçou os espanhóis com a condenação eterna se eles não colonizassem a costa da

Califórnia.

Os espanhóis levaram o trabalho de Burriel muito a sério. Já no meio da colonização da metade norte da Costa Oeste quando a *Noticia* foi publicada em 1757, eles direcionaram seus esforços. Os militantes jesuítas que haviam coordenado as missões foram expulsos e substituídos pelos franciscanos mais compreensivos, mais notavelmente Padre Junipero Serra.

Os jesuítas não receberam sua expulsão bem, e saquearam as missões antes de partir. Os franciscanos queriam construir mais missões, mas as existentes, agora empobrecidas, não tinham muito a oferecer no que diz respeito a apoio monetário. No México, o Inspetor General Jose de Galvez, o novo governador militar Gaspar de Portola, Padre Serra, o engenheiro do exército Miguel Costanso e o capitão naval Vicente Vila se encontraram e formularam um plano. O Padre Serra convenceu seus compatriotas de que eles poderiam ter sucesso.

De janeiro de 1769 a novembro de 1777, o grupo fez várias pilhagens de norte a sul na costa da Califórnia numa tentativa de estabelecer povoados. Essa não foi uma tarefa fácil. De certo modo, o Governador Portola avisou aos líderes na Espanha que eles deviam punir os russos por levá-los àquele maldito lugar!

Uma vez mais, o obstinado Padre Serra interviu. Embora agora cansado e doente, ele foi aparentemente eloqüente em nome daqueles que haviam lutado tão duro e deram suas vidas para fazer da nova colônia uma realidade. Um plano foi forjado que no final das contas levou à fundação de Los Angeles. De fato foi bastante simples – tudo o que tinham que fazer era criar uma nova rota por terra para a Califórnia.

Juan Bautista de Anza, um capitão da fronteira de 37 anos, ficou encarregado da tarefa. Ele e 34 soldados

cruzaram o deserto e subiram as Montanhas de San Jacinto, chegando na Missão de San Gabriel em 22 de março de 1774. Uma segunda expedição, compreendendo 205 homens, mulheres, e crianças e mais de 1.000 animais, começou sua jornada em outubro de 1775 e chegou na missão em 4 de janeiro de 1776. Enquanto o novo povoado crescia, os índios seminômades perceberam o valor do alimento regular e migraram para a área.

O novo governador da Califórnia, Felipe de Neve, criou *pueblos* agrícolas com terra para moradia, jardins e plantações, e uma praça central, não diferente das cidades na Espanha. Ele pagou aos colonos homens um pequeno salário e garantiu a eles uma pensão para as rações de suas famílias. Quatorze famílias – 68 pessoas no total – fundaram San Jose em 29 de novembro de 1777.

Onze família totalizando 44 pessoas, menos da metade do número que Neve esperava, concordaram em fundar o pueblo no sul. Foi um pequeno grupo: duas famílias à frente que reivindicavam herança espanhola, dois africanos, um mestiço (uma mistura de índio e europeu), um mulato (uma mistura de africano e europeu), um chinês (uma mistura de índio e africano) e quatro índios americanos. Este grupo viajou para o norte para San Gabriel onde, em 4 de setembro de 1781, fundaram El Pueblo de Nuestra Señora la Reina de Los Angeles de Porciuncula, a Cidade de Nossa Senhora Rainha dos Anjos de Porciuncula – Los Angeles.

Do modo tradicional espanhol, a área em torno do pueblo de Los Angeles que não era controlado pela missão foi dividida em grandes extensões de terra e distribuída entre cerca de 20 *hidalgos* ou fazendeiros. Eles plantaram grãos, vinhedos e pomares, fazendo uso da população indígena local como trabalhadores escravos. Despreocupados com os eventos fora de suas fronteiras (a transição de um governo espanhol a um governo mexicano em 1822 quase passou em branco em Los Angeles), os angelenos viveram uma vida simples e descomplicada.

A Vinda de Christopher

Tudo mudou no Natal de 1828. O brigue americano *Danube*, viajando de Boston a pontos desconhecidos, encalhou na Baía de San Pedro durante uma terrível tempestade. Os locais lutaram valentemente para resgatar tantos membros da tripulação e passageiros quanto puderam, e salvar tanto da carga quanto possível. Parte da carga era um caixão grande cujo proprietário parecia particularmente ansioso em recuperar.

No típico modo da *hacienda*, os fazendeiros locais abrigaram os 28 sobreviventes. O proprietário da caixa, um Yankee chamado Jack Turpin, tomou abrigo no *rancho* de Don Sebastian Juan Dominguez e sua família. Infelizmente para o bem de Don, a caixa continha o corpo de Christopher Houghton, um vampiro de 200 anos com o rosto de um anjo, a astúcia de um ancião

Toreador, e a psiquê de uma criança de 13 anos.

Christopher havia sido expulso de Massachussets pelo que equivalia às diferenças artísticas, tidas como de horríveis proporções para as sensibilidades super-refinadas dos Toreador. Ele fugiu de Boston com um sorriso tocando de orelha a orelha, procurando por um lugar onde um verdadeiro artista pudesse ser apreciado. Enojado tanto com o Novo quanto com o Velho Mundo, ele planejou forçar o *Danube* a levá-lo à distante Catay, onde ele estava certo que receberia o respeito que sentia merecer.

Ao se levantar de seu sono e perceber que seus planos haviam sido frustrados mais uma vez, Christopher se perdeu completamente. Matou Turpin, o único carníçal que o havia seguido no exílio, e assassinou toda a família de Dominguez com a exceção de Don Sebastian, que fugiu e se escondeu no galinheiro. Quando Christopher se recuperou de seu frenesi, caçou Don Sebastian, explicou a situação e fez dele seu carníçal. Christopher ficou no *rancho*, se alimentando dos índios locais e fazendo seus planos.

Ele finalmente decidiu que transformaria esta pequena vila sonolenta numa nova Cartago e mostraria àqueles decadentes da Costa Leste a forma pela qual uma cidade deveria ser conduzida. Muitos vampiros procurariam por ele por sua liderança artística e o chamariam de mestre.

A primeira coisa que ele precisava era uma base segura, uma vez que os missionários locais já havia começado a olhar para o *rancho* com considerável suspeita. Em 1834, por não calcular cuidadosamente o poder não considerado de Don Sebastian, Christopher convenceu o Governador Figueroa a ir em frente com a bem planejada e bem demorada “secularização” das missões. Suas terras foram confiscadas e seus recursos vendidos, e por volta de 1844 todo o sistema das missões havia sido desmantelado.

Pela primeira vez em seus 200 anos de não-vida, Christopher se achou sem qualquer figura paterna, sem alguém para lhe dizer o que fazer ou ameaçar sua segurança. Previsivelmente, se desvirtuou. Pelos próximos 35 anos, Christopher indulgiu a si mesmo toda libertinagem que havia visto sendo praticado nos recantos mais viciosos da Europa, mas que seu mestre nunca havia permitido realizar.

O rancho primitivo de Don Sebastian se tornou um matadouro, governado por um demônio bêbado loiro de olhos selvagens com sua liberdade e poder. Ele viveu lá apenas com Don Sebastian como seu laçao até 1853, quando descobriu e abraçou Joaquín Murieta. Daquele ponto em diante Joaquín sempre estava ao seu lado, transferindo seu ódio fanático da humanidade em geral para os inimigos de Christopher.

A aquisição da Califórnia pelos Estados Unidos em 1847 foi um sub-produto quase acidental da Guerra mexicana-americana. Embora ele tivesse pouco envolvimento na guerra, deu boas vindas a este avanço uma vez que trouxe novos colonos para a região. Enquanto a descoberta de ouro no norte da Califórnia

em 1848 causou uma enorme queda na população de Los Angeles, os colonos que se reuniram na cidade rapidamente substituíram aqueles que foram a procura de ouro.

Membros eruditos notaram que as comunidades freqüentemente tomam a aparência dos Membros que habitam lá, e esse foi certamente o caso de Los Angeles. De 1845 até 1870, Los Angeles teve a reputação de ser uma das cidades mais libertinas na América. As estatísticas indicam que por volta de 1855 os índios que permaneceram em Los Angeles sofriam de várias doenças transmissíveis, mais notavelmente sífilis, com os cumprimentos da população branca.

Roubar as terras dos nativos americanos não se limitou ao Leste e Meio-Oeste. Em 1836, os californianos empurraram o que restou da vila original de Yangna para a área segregada do que agora é o centro de Los Angeles. Em 1845, as comissões de polícia recomendaram que os nativos americanos fossem “realocados” da altura do Rio Los Angeles para uma vila chamada Pueblito, ou “cidadezinha”. Em 1847 a vila foi arrasada e os nativos reduzidos a trabalharem como servos. Aqueles que não contratados foram capturados e leiloados como escravos.

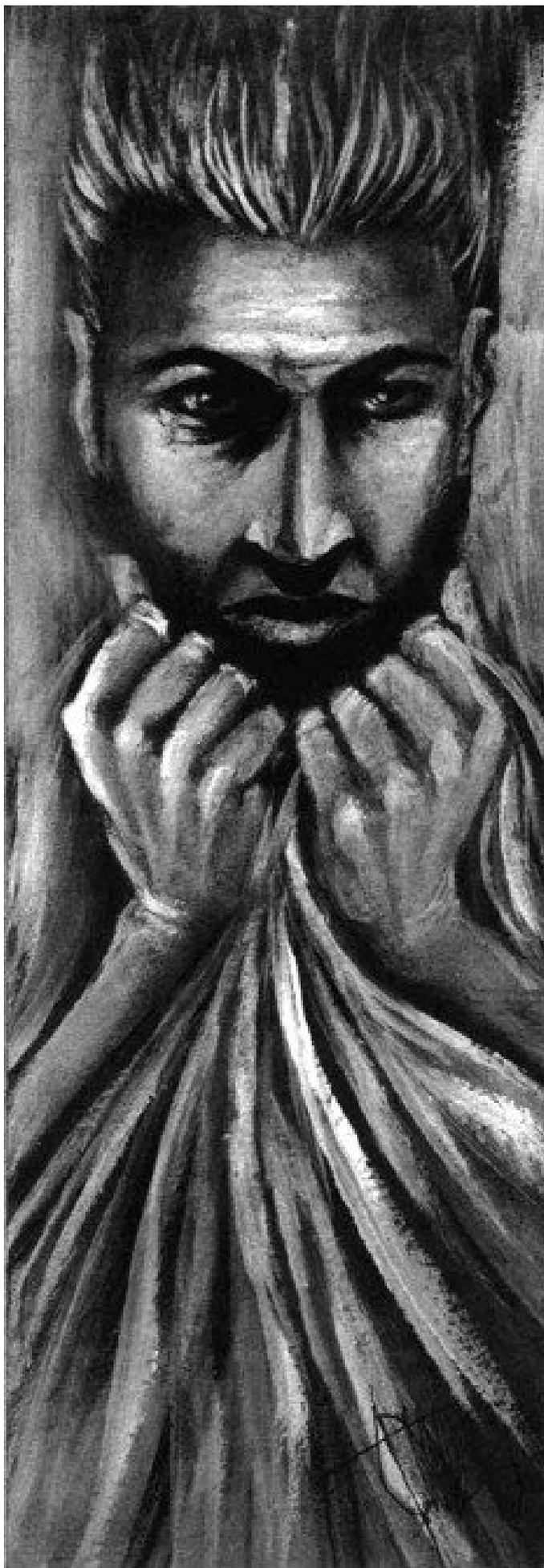
Os novos colonos ficaram conhecidos como *los diablos*, e incluíam parte do pior lixo humano do sudoeste. A “nova Cartago” de Christopher atraiu prospectores desapontados, ladrões, assassinos e degenerados de toda espécie. Os homicídios estavam na média de um por dia, e índios assassinados não eram incluídos nesse número. Los Angeles provavelmente tinha mais salões de jogo, tavernas e bordéis per capita do que qualquer outro lugar no país. A pouca lei que existia veio na forma de gangues de linchamento, que tendiam a capturar o suspeito mais conveniente (e freqüentemente racialmente indesejável).

O Sonho de Christopher

As coisas mudaram de repente para Christopher – e para Los Angeles – em 1870. Uma noite percebeu que estava gastando sua não vida e dissipando seus preciosos recursos. Ele havia perdido seu sonho da nova Cartago numa orgia de sangue. Precisava construir uma cidade que atraísse o tipo de vampiros que fariam de sua cidade uma Meca para artistas de todo tipo.

Sem perceber que estava sendo manipulado por poderes infinitamente superiores aos seus, Christopher começou a mudar; com ele, também Los Angeles. O último linchamento ocorreu em 1871, enquanto livrarias, bibliotecas e academias de dança começaram a aparecer.

Para que Los Angeles se tornasse tudo que Christopher queria, era preciso mais pessoas para sustentar estes novos vampiros. Apenas 5.000 pessoas viviam lá, e apenas a enorme taxa de





mortalidade da cidade permitiu que Joaquin e Christopher escondessem suas depredações.

Christopher também resolveu que até que estivesse completamente pronto, ninguém saberia quem era o verdadeiro mestre de Los Angeles. Sua humilhação nas mãos dos Treadador de Boston 40 anos atrás ainda queimava dentro dele, e se recusava a se colocar naquela situação novamente. Don Sebastian, que ainda mantinha considerável poder na Califórnia, se tornaria seu “homem de frente” e governaria a cidade como seu regente. Em 25 de dezembro de 1870, 42 anos desde o dia em que desembarcou, Christopher concedeu a Don Sebastian a imortalidade e o coroou Príncipe de Los Angeles.

Por meio de Don Sebastian e uma crescente rede de lacaios, Christopher começou o processo de transformar uma pequena cidade com um futuro medíocre na Los Angeles que conhecemos hoje. Eles conseguiram elencar recursos federais, derrubando San Diego, para construir um porto de águas profundas na Baía de San Pedro. Ao usar uma combinação de propina, ameaças e Dominação, eles convenceram a Ferrovia do Pacífico Sul a colocar uma linha que passasse por Los Angeles em 1876, e em 1885 a Ferrovia de Santa Fe também se conectou a Los Angeles.

Como resultado da manipulação de Christopher dos “Quatrões” (os homens que dirigiam as ferrovias da Califórnia), a Santa Fe e a Pacífico Sul começaram uma guerra de preços. Os preços caíram tanto que as pessoas não podiam não vir: em 1869 a tarifa de Chicago à Califórnia era de \$130, em 1887 (por umas poucas horas) caiu a \$1. Uma grande companhia de publicidade, fundada na sua maior parte pela Pacífico Sul, convenceu as pessoas que a Califórnia era a Terra Prometida.

O plano de Christopher funcionou. Em 1880, Los Angeles tinha uma população de 11.000 pessoas. Por volta de 1900, a população era de 100.000, em 1912 era de 300.000. Quando a cidade se encheu, especuladores e empreiteiros lançaram um conjunto de novas comunidades, algumas das quais nem chegaram a existir.

Construída num deserto semi-árido, o maior problema que a nova cidade enfrentava era água. Por volta de 1900 os suprimentos de água subterrâneos de L.A. não serviam mais. Se sua cidade iria continuar crescendo, Christopher tinha que encontrar uma nova fonte de água.

Ele mandou agentes ao Vale de Owens, ao norte de L.A., para acobertar a opção e então comprar um conjunto de propriedades. Ele então criou uma falsa escassez de água, realmente derramando grandes quantidades de água nos esgotos, e amedrontou os cidadãos de L.A. a votar por uma lei de Taxas de Água. Com o dinheiro levantado desta forma, o Aqueduto do Vale de Owens foi construído, o que levou a água até o Vale de San Fernando.

Entretanto, a seca resultante do Vale de Owens não dizia respeito a Christopher. Com a água que agora

pertencia a Los Angeles fluindo pelo Vale de San Fernando, as cidades independentes do Vale tiveram apenas uma escolha: se tornarem parte de Los Angeles e desfrutar do suprimento de água, ou permanecer independentes e secar. A primeira opção era mais coerente.

Os Membros Chegam

Enquanto Los Angeles crescia, um fluxo constante de Membros começou a fluir para a cidade. Originalmente eram refugiados das comunidades vampíricas melhor estabelecidas em San Francisco, enquanto os Ventrue de lá continuavam a pressionar os Brujah e outros anarquistas. Em Don Sebastian eles encontraram um príncipe duro porém cordial, que não se preocupava com o que alguém havia feito em qualquer lugar, tanto quanto obedecesse a suas regras enquanto estivessem em seu domínio.

Quando os Membros mais velhos fizeram seu caminho para Los Angeles, a Camarilla começou a se fazer sentir, e Don Sebastian foi reconhecido como príncipe. De fato, Don Sebastian primeiramente conduziu a cidade de uma maneira *laissez-faire* e estava muito mais interessado nos ornamentos do principado do que em realmente governar, mas enquanto o tempo passava sua atitude se tornou mais imperativa.

Em 1927 um Tremere de oitava geração chamado Alonzo de Portola tentou angariar apoio para tomar o trono de Don Sebastian. Por um tempo parecia que ele poderia ser bem sucedido, uma vez que alguns dos Membros mais jovens estavam ficando cansados de Don Sebastian.

Uma noite, contudo, Alonzo e seu círculo inteiro simplesmente desapareceram, e ninguém ouviu falar mais deles. Isto efetivamente encerrou qualquer questão sobre quem era o Príncipe de Los Angeles. Uma vez que os anciões não faziam idéia de como Don Sebastian conseguiu fazer isso, eles entusiasticamente o apoiaram.

Todo esse tempo Christopher estava procurando por seu *métier*, a forma de arte que permitiria a ele dar expressão aos focos criativos que ardiavam dentro dele. Tentou aquarela, escultura, poesia, escavação na madeira e o violino mas nenhum destes parecia servir a ele. (De fato, uma de suas esculturas depois se tornou uma exibição na UCLA como um exemplo particularmente rude de arte aborígine.)

Em 1909, contudo, Christopher encontrou sua musa. Ele viu seu primeiro filme, e ficou encantado. Este seria seu dom para o mundo. Através desse novo meio, a criatividade do gênio artístico de Christopher se tornaria mais limpo para a Camarilla inteira.

Ao Dominar os diretores que vieram para a Costa Oeste para fazer locações de filmagens, Christopher “convenceu” alguns deles a ficar e estabelecer seus estúdios em Hollywood. Ao canalizar o dinheiro para suas jovens operações, ele estabeleceu um sistema de estúdios que desbancou os chefes em Nova Iorque que então dirigiam os negócios de filmes. Através da

Dominação e da chantagem ele “atraiu” talentos de atuação para Los Angeles, e os manteve lá.

Sempre com medo de perder o controle de seu ambiente, Christopher estabeleceu o sistema de estúdios: o talento ficou sob o controle estrito dos chefes de estúdios, que por sua vez eram controlados por Christopher. Para os primeiros 30 anos da indústria, ele gerenciou todas as facetas da produção de filmes, desde a escolha de atores à aprovação de roteiros e edições finais. Se você deseja saber por que tão pouco trabalho realmente imaginativo foi feito em Hollywood, parcialmente é devido ao negócio do cinema em Los Angeles ter sido criado e controlado por um diretor de 13 anos de idade.

Em toda sua vida, Christopher conseguiu pederastia com os homens importantes em torno dele, desesperado por uma figura paterna que tomasse conta dele. Sua admiração por Joaquin Murietta fez com que ele “convertesse” aquele assassino e organizasse a morte de um *bandido* desconhecido em seu lugar. Seu último romance com Clark Gable fez aquele pequeno jogador se tornar uma estrela praticamente da noite para o dia, e houveram muitas outras paixões ao longo do caminho.

Todos estes romances infantis se provaram duros para Don Sebastian, que tinha um Laço de Sangue com Christopher e o amava fanaticamente. Muitos dos relacionamentos ele poderia ignorar, uma vez que eram normalmente mortais, que eventualmente morreriam ou ficariam velhos, ou eram vampiros novos que poderiam ser convenientemente descartados.

O Início da Revolta

...se houver combustível preparado, é difícil dizer de onde a fagulha pode vir para incendiar tudo.

— Francis Bacon, “Of Seditious and Troubles”

Em 1943, contudo, surgiu um vampiro que Don Sebastian não poderia ignorar. A pressão Ventrue tinha forçado Jeremy MacNeil para fora de seu lar na Nova Inglaterra, e o rebelde imortal gradualmente fez seu caminho pelo país até Los Angeles. Ele já tinha uma boa reputação como um campeão dos oprimidos, e nenhum príncipe permitiria que ele permanecesse em sua cidade por muito tempo.

Este vampiro heróico e carismático fascinou Christopher. Ele não apenas achou MacNeil atraente, ele também sentiu um laço comum com o Brujah e se identificou com a busca de MacNeil. Christopher se recusou a deixar Don Sebastian expulsar Jeremy de Los Angeles, e passou um bom tempo ouvindo das sombras enquanto Jeremy falava ao crescente número de Membros descontentes. Há muito tempo afligido por seu medo de rejeição, Christopher nunca se fez saber ao líder anarquista.

Mesmo antes da chegada de Jeremy, Los Angeles havia se tornado um refúgio para Membros despossuídos de todos os Estados Unidos. A expansão da influência Ventrue na Costa Leste e a crescente presença do Sabá em tais cidades como Nova Iorque e

Miami forçou mais e mais Membros, particularmente anarquistas, a ir para o oeste. Enquanto eles partiam a procura de refúgios mais livres e mais seguros e descobriam que os anarquistas não eram bem-vindos em quaisquer cidades maiores do meio-oeste ou do leste, eles continuaram indo para o oeste até alcançarem o Pacífico.

Alguns anarquistas optaram por se mudar para San Francisco, mas o príncipe deixou muito claro que não herdaria os problemas de outros príncipes. Don Sebastian, por outro lado, estava tão impressionado com sua própria importância que não fez ressalvas em aceitar os refugiados, pensando que mais Membros em sua cidade significaria mais poder para ele. Los Angeles resgatou sua reputação como a cidade mais decadente da América, mas desta vez a reputação estava entre os Membros. Sob o comando de Don Sebastian, a cidade se tornou um magneto para os mais libertinos e perversos vampiros da América do Norte.

Os Toreador se reuniram em L.A., particularmente aqueles que, como Christopher, haviam sido rejeitados por seus irmãos mais refinados em qualquer outro lugar. Em Los Angeles eles encontraram outros com uma semelhante carência de talento, que nunca os pressionaram para realmente produzir algo, mas os valorizavam meramente por sua habilidade para o olhar estético. Sem foco e sem empenhos artísticos para interessá-los, eles se enamoraram com os prazeres da carne, e passaram seu tempo tentando encontrar novos caminhos para estimular sua caçada noturna.

Embora Don Sebastian tenha se provado muito egoísta para compreender que estes *poseurs* ameaçavam a Máscara, outros membros da primigênie compreenderam, e fizeram todos os esforços para esconder os casos mais flagrantes. Afinal, alguns dos rostos mais conhecidos na América estavam sendo perseguidos nas ruas nus por bandos de vampiros rosnantes, também nus. Este tipo de coisa tende a aparecer nas páginas principais dos jornais, e muitos dos anciões foram forçados a gastar muito tempo e dinheiro cobrindo os estragos de seus irmãos menos sensíveis.

Tudo isso entretinha Don Sebastian, que era muito adulado pelos elogios extravagantes e vazios que os recém-chegados atiravam sobre ele. Contudo, a crescente abertura entre a decadência dos Toreador e os anarquistas conhecedores das ruas começou a se fazer sentir mais e mais sobre aqueles que sentiam que estavam sendo excessivamente oprimidos.

A situação não melhorou em junho de 1943 quando vários dos carníçais de Don Sebastian se dirigiram para a comunidade litorânea de Venice e publicamente espancaram vários anarquistas que haviam recentemente fugido dos Sabás mexicanos. A polícia de Los Angeles, sempre vigilante na defesa das pessoas brancas, imediatamente prendeu as vítimas. Os anarquistas locais responderam atacando alguns dos capangas de Don Sebastian na noite seguinte, e em retaliação Don Sebastian fez com que o incidente

explodisse nos jornais.

Nas noites que se seguiram milhares de pessoas armadas se aglomeraram nas ruas do centro de Los Angeles, quebrando janelas e espancando os hispânicos. A polícia, ou através da escolha ou por que haviam sido ordenados por seus superiores dominados, não fizeram absolutamente nada além de ocasionalmente prender uma vítima hispânica quando os manifestantes haviam acabado com ele. A “Revolta Zoot-Suit”, como ficou conhecida, durou cinco noites, e aumentou consideravelmente os ressentimento anarquista da liderança de L.A.

Em 1944 se tornou claro para Don Sebastian que Christopher não havia apenas se enamorado por Jeremy, mas com a causa anarquista também. Junto com muitos outros Membros locais, Christopher abraçou a visão de Jeremy de um mundo sem príncipes ou senhores de qualquer tipo. As revelações das atrocidades nazistas, apenas então tornadas conhecidas, ressaltaram a mensagem de Jeremy do perigo da concentração de muito poder nas mãos de um único grupo.

Finalmente, Don Sebastian não conseguia mais agüentar. A primigênie o estava pressionando cada vez mais para que fizesse algo sobre a situação anarquista, e Christopher o ignorava cada vez mais a favor de seu amor recém encontrado. Don Sebastian começou a temer que Christopher o jogaria fora e colocaria Jeremy no trono de Los Angeles. Don Sebastian não poderia se dar ao luxo de matar seu rival, uma vez que Christopher o mataria por isso, mas ele fez a melhor coisa possível.

Uma noite, quando Christopher estava em Sacramento, Dominando a legislatura estadual, Don Sebastian prendeu Jeremy e o espancou de forma selvagem. Ele havia trazido Jeremy a sua frente e ordenado que deixasse a cidade, o ameaçando com mais violência se não obedecesse.

Jeremy foi embora mancando e encontrou Salvador Garcia, que havia recém chegado a Los Angeles para ajudar na crescente rebelião anarquista. Salvador estava ansioso para usar este incidente como um ponto de partida, mas Jeremy aconselhou paciência. Ele não acreditava que os anarquistas estavam prontos para tomar uma posição contra a Camarilla, e esperava trazer a primigênie de L.A. para o seu lado.

Infelizmente para ela, a primigênie falhou em compreender a gravidade da situação. Sem nenhuma exceção, seus membros entusiasticamente avalizaram as ações de Don Sebastian como uma lição para lembrar aos anarquistas qual era o seu lugar. Num vão esforço para manter as tensões num mínimo, a primigênie não avalizou publicamente o golpe, mas falhou em tomar uma ação contra Don Sebastian que teve o mesmo efeito.

Os anarquistas estavam furiosos. Muitos deles queriam ir para a guerra imediatamente, mas Salvador, Jeremy e alguns outros líderes anarquistas os impediram. Ao invés disso, eles fizeram planos,



formaram esquadrões de ataque e afiaram suas estacas. Este planejamento, combinado com o descuido dos anciões, explica mais do que qualquer coisa o porquê os anarquistas de L.A. tiveram sucesso onde os outros falharam.

Um chamado para os anarquistas das cidades vizinhas. Batedores procurando os refúgios dos anciões e localizando-os com surpreendente facilidade.

Pelas próximas semanas, Los Angeles sentou congelada enquanto os anarquistas faziam seus preparativos e os anciões se alegravam em finalmente terem esmagado a rebelião. A única quebra ocorreu quando um Malkaviano louco tentou atacar uma das crias de Don Sebastian, mas foi subjugado antes que pudesse fazer qualquer dano real.

A Revolução Gloriosa

Revolução não é um jantar, nem um ensaio, nem uma pintura, nem uma peça de bordado; ela não pode ser avançada suavemente, gradualmente, cuidadosamente, consideradamente, respeitosamente, educadamente, abertamente e modestamente.

— Mao Tsé-Tung, 1966

Em 21 de dezembro de 1944, Jeremy deixou escapar os cães da revolução. Um poucas horas antes do amanhecer, pequenos grupos de Membros pesadamente armados fizeram seu caminho em direção a alvos designados para emboscar e destruir os anciões que retornavam para seus refúgios.

Nem todos tiveram sucesso: alguns anciões derrotaram seus atacantes, enquanto outros misteriosamente nunca mais voltaram. Uma maioria dos anciões de L.A., contudo, sofreu a Morte Final aquela noite, e aqueles que sobreviveram, fugiram de Los Angeles. Alguns se voltaram para outras cidades mantidas pela Camarilla, mas de outros nunca mais se ouviu falar novamente.

Claro, matar ou perseguir os anciões não asseguraria que a Camarilla estivesse derrotada. Muitos dos vampiros de West Los Angeles e Downtown apoiaram a Camarilla e tomaram as ruas para defendê-la. A batalha se espalhou pelo resto daquela noite e a noite seguinte.

Embora os apoiadores da Camarilla tendessem a ser mais poderosos do que seus oponentes, eles estavam em desvantagem numérica bem como desanimados pelas mortes de tantos de seus líderes. Os anarquistas, por outro lado, lutaram com uma fúria guardada por anos – em alguns casos, séculos. Eles sentiram que não tinham nada a perder e tudo a ganhar.

As lendas da Revolta incluem muitas histórias de extremo valor de ambos os lados, mas a mais conhecida é a da batalha entre Don Sebastian e Salvador Garcia no rancho de Don. Lá o bravo Salvador, oprimido por um vampiro significativamente mais poderoso do que ele, conseguiu derrotar seu inimigo num feroz combate *mano a mano*.

Os eventos reais diferem um pouco da versão

popular. Salvador comandou o grupo mandado para destruir o odiado Don, mas quando alcançou o perímetro da área, todos estavam mais confusos do que Malkavianos em seu estado normal, murmurando algo sobre um demônio de cabeça dourada. Também confuso, Salvador deixou seu bando para trás e entrou no *ranch* sozinho. A matança foi terrível, mesmo para padrões vampíricos. Dezenas de Membros e seus lacaios carniciais jaziam estendidos no chão, esquartejados e degolados. Os atacantes não tiveram nem tempo de pedir ajuda, e o grotesco era o padrão visual.

O número de Membros destruídos claramente indicava que Don Sebastian havia esperado um ataque, o qual teria se provado desastroso à expedição de Salvador. Obviamente, o que Don Sebastian não esperava era um ataque de alguém mais poderoso do que ele. Salvador procurou as premissas até que foi ao banheiro onde Don Sebastian havia feito sua última morada. O(s) atacante(s) aparentemente havia(m) guardado sua fúria para Don pois seu cadáver estava tão mutilado a ponto de ser quase irreconhecível. Como um insulto final, o(s) atacante(s) havia(m) decepado sua cabeça e jogado no cesto do lixo.

Salvador estava numa posição impossível. Ele não fazia idéia de quem havia assassinado Don Sebastian e seu círculo. Se uma gangue de anarquistas havia agido independentemente, então não importava se ele não tivesse tomado parte no ataque. Se, por outro lado, fosse o resultado de alguma luta interna entre os anciões, então a Revolta havia perdido um símbolo maior de seu triunfo. A vitória anarquista nunca

carregaria a mancha da manipulação dos anciões.

Salvador, sempre realista, escolheu a conveniência política sobre a verdade. Ele se manchou com o sangue de Don, colocou fogo no *ranch*, e voltou para seu grupo com a história de uma batalha horrível entre ele e o odiado Don.

Apenas Salvador, Jeremy e os Malkavianos sabiam o que realmente aconteceu no *ranch* naquela noite. Salvador e Jeremy concordaram que a história da destruição do Príncipe de Los Angeles pelas mãos de um guerreiro da liberdade anarquista desanimaria qualquer um na Camarilla que esperasse subjugar a Revolta. Os Malkavianos desde então desapareceram.

O segundo evento curioso daquela noite ocorreu no outro canto de Los Angeles, perto de Malibu. Três carros iam para o norte ao longo da costa, cheios de Membros armados que pretendiam emboscar e matar os vampiros mais poderosos que viviam lá em temerosa decadência.

Logo antes que chegassem lá, uma mulher aparentemente rude fez sinal para os carros, se aproximou do primeiro deles e disse, "Voltem. Nós fizemos o trabalho por você. Gaia reformou por si própria, e não existem mais vampiros nos vales hoje – nem haverão novamente. Vá, e não volte."

Os vampiros estavam para retrucar a mulher quando ela caiu de quatro, se transformou num lobo e correu para as árvores. Ouvindo uivos de todos os lados, os Membros decidiram conferir a situação uma outra hora, e fugiram tão rápido quanto puderam.

Investigações posteriores (e muito cautelosas) provaram que os Lupinos haviam dito a verdade. Os



lobisomens haviam atacado Malibu aquela noite, e nem um único vampiro havia sobrevivido. Eles também arrasaram o Templo de Set, até então desconhecido para os anarquistas, destruindo ele e seus seguidores.

Como os Lupinos souberam que a Revolta iria ocorrer naquela noite, como eles conseguiram destruir com sucesso tantos vampiros, e por que eles não mataram também os guerreiros anarquistas, ainda continua um mistério. O que se sabe é que os Membros não são bem-vindos em Malibu e nas Montanhas de Santa Monica, e particularmente na área do Cânion de Topanga. O senso-comum das ruas é que o que quer que seja que os Lupinos estão guardando lá, eles são bem-vindos.

A Fundação dos Estados Livres

...nós devemos pagar qualquer preço, suportar qualquer fardo, encontrar qualquer miséria, apoiar qualquer amigo, contrapor qualquer inimigo para assegurar a sobrevivência e o sucesso da liberdade.

— John Fitzgerald Kennedy, Discurso de Posse

Ao fim da segunda noite, estava claro que os anarquistas governavam Los Angeles. Todos os anciões haviam sido mortos, fugido, ou forçados a se esconder. Um pouco antes do amanhecer de 22 de dezembro de 1944, Jeremy MacNeil declarou a fundação dos Estados Livres Anarquistas. Gangues de guerreiros anarquistas se lançaram através das ruas sombrias de L.A., gritando seu triunfo ao céu noturno. Eles celebraram por semanas enquanto continuavam caçando os apoiadores da Camarilla que restavam.

Mas a Revolução não parou em L.A. As mesmas forças que haviam inchado os quadros dos anarquistas em Los Angeles também existiam em San Diego, Fresno e San Francisco. Mesmo que os descontentes nestas cidades não agiram da mesma forma que os de L.A., os murmúrios da revolução estavam em todo lugar.

Todos os príncipes apoiaram uns aos outros e podiam mais ou menos ser contados a vir em ajuda de um príncipe em caso de revolta. Com a destruição de Don Sebastian, seu círculo e muitos de seus apoiadores – o mais forte bastião da Camarilla na Costa Oeste – os anarquistas nestas cidades foram fundo. Eles começaram a esperar que o que havia sido feito em L.A. pudesse acontecer em qualquer lugar.

E aconteceu. Tão cedo quanto perceberam que L.A. estava segura, levaram os anarquistas para San Diego. Sua primeira prioridade foi se assegurar de que Maria, a príncipe da cidade, não lançasse um contra-ataque a Los Angeles, mas eles também esperavam inspirar os anarquistas lá a se unir à Revolta. Duas semanas depois os servos de Maria a acharam estaqueada e decapitada em seu caixão, e os anarquistas varreram a cidade, declarando sua lealdade à causa da liberdade e sua filiação aos Estados Livres. Este cenário se repetiu em Fresno e em San Jose.

Os anarquistas tentaram fazer o mesmo em San

Status Perfectus

Sendo uma Declaração de Princípios para o Auto-Governo dos Membros dos Estados Livres.

Nós, os Membros dos Estados Livres, por meio desta declaramos que nós e nossa progênie, e todos os Membros que escolherem a liberdade sobre a opressão e a tirania, de todos os clãs e gerações, têm como uma parte inerente de seus seres a substância espiritual chamada *Libertas*, ou Livre Vontade. Nós ainda declaramos que, como nos libertamos dos laços da mortalidade, devemos nos libertar das forças que roubam nossa *Libertas*. Não apenas devemos continuar a lutar por nossos interesses, mas pelos interesses de nossos irmãos e irmãs que continuam a ser usurpados de suas *Libertas* por opressão, ignorância e medo.

Os Estados Livres Anarquistas são a expressão política desta luta. Ao escolher nos libertarmos da tirania política, nós também escolhemos abraçar nossa própria *Libertas* e aquela de nossos irmãos e irmãs Membros em todo lugar.

Por estes motivos nós, os Membros dos Estados Livres Anarquistas, nos encontramos neste dia em solene convocação, por meio desta nos empenhamos aos seguintes princípios:

1. Nós nos declaramos livres e independentes, não mantendo alianças com nenhuma criatura ou organização.

2. Nós declaramos nossa habilidade em nos governarmos, sem nenhum príncipe, nenhuma primigênie e nenhum outro governante que não aquele que escolhemos por nós próprios.

3. Nós declaramos nosso parentesco com os Membros oprimidos de todos os lugares, e ofereceremos um lar para todos os Membros de gerações e clãs que concordarem em viver em harmonia conosco.

4. Nós ainda aceitamos nossa responsabilidade por nossos irmãos e irmãs oprimidos de todos os lugares, e nos empenhamos em ajudá-los a qualquer tempo e em todos os lugares em sua própria luta pela liberdade que declaramos ser o direito inato de todos os Membros, de hoje até o fim dos tempos.

5. Nós reconhecemos nossa responsabilidade em manter a Máscara, e nos empenhamos em protegê-la e defendê-la.

6. Nós estabelecemos o Status Perfectus e reconhecemos seu dever para com todos os Membros.

Francisco, mas aqui eles encontraram uma resistência determinada e inteligente. O príncipe e suas tropas fecharam completamente a cidade e não permitiram nenhum movimento. Os anarquistas informaram Jeremy que o príncipe estava não apenas pronto para eles, ele parecia desfrutar do apoio da maioria dos Membros locais. Jeremy revocou seus agentes, calculando que os Estados Livres não conseguiriam entrar num conflito prolongado neste ponto e assumir que San Francisco cairia em seu próprio tempo. Os anarquistas também foram para o leste, mas lá eles também encontraram uma resistência determinada e se retiraram.

Pelo fim de fevereiro de 1945, os Estados Livres Anarquistas se estiravam da fronteira mexicana de San Jose, e do oceano Pacífico para dentro 50 milhas da

linha do estado de Nevada. Mas os líderes da Revolta tiveram pouco tempo para comemorar. Los Angeles, repentinamente privada da força que a havia controlado todos estes anos, caiu no caos. O governo da cidade colocado por Don Sebastian não tinha direção, e ninguém entre os anarquistas se sentia competente para tomar as rédeas.

O Conselho Revolucionário, como os líderes da Revolta podiam ser chamados, tinha uma preocupação muito maior – como a Camarilla reagiria? Ela mandaria os Justicares e arcontes para restabelecer sua hegemonia? O Conselho fez seu melhor para se preparar para um ataque, mas sabia que seus esforços seriam insuficientes para impedir um esforço sério da Camarilla para tomar Los Angeles de volta a força. Para sua surpresa, tal ataque nunca ocorreu.

Para compreender a reação da Camarilla à Revolta, se deve compreender o impacto psicológico dos eventos daquela noite no final de dezembro. A Camarilla está baseada na idéia de que os anciões não apenas conhecem mais do que seus parentes mais novos mas também têm o poder para executar sua vontade sobre eles.

Até a Revolta, muitos Membros, anciões e neófitos, acreditavam que a Camarilla era eterna. Os Membros poderiam discordar sobre se a Camarilla era no final das contas desejável, mas todos concordavam que nada poderia quebrar o poder que os anciões mantinham sobre os vampiros mais jovens.

A Revolta mudou tudo. De repente os anciões perceberam que seu tão valorizado poder não podia controlar para sempre uma massa de Membros inferiores furiosa. Eles tomaram consciência, muitos pela primeira vez, que podiam morrer apesar de tudo, e isto tinha um efeito desanimador. As lições de Los Angeles não foram perdidas pelos anarquistas de outras cidades da América. Pequenas revoltas saltaram em todo lugar.

Se seu domínio sobre os vampiros mais jovens não era absoluto, como os príncipes poderiam manter a ordem? Como a Camarilla, ou mesmo a Máscara, poderia ser mantida? Os anciões enfrentaram uma escolha amarga – eles poderiam fazer de Los Angeles um exemplo ou poderiam levar seus próprios problemas para casa. O debate acalorado durou meses, até o encontro do Círculo Interno em junho de 1945, nas ruínas de uma recentemente libertada Venezuela.

Ninguém confirmou exatamente o que aconteceu naquele encontro, mas os anarquistas disseram que foi algo do tipo: os Tremere e os Nosferatu propuseram que a Camarilla marchasse sobre Los Angeles e a devastasse. Os representantes dos Ventrue, Toreador e Malkavianos recomendaram que os príncipes empenhassem seus esforços em assegurar a estabilidade da Camarilla nas outras cidades do mundo. Os Brujah e os Gangrel sugeriram que a Camarilla deixasse Los Angeles buscar seu próprio destino, mas os outros os calaram.

O Círculo finalmente anunciou que os príncipes

deveriam apagar qualquer sinal de atividade anarquista em suas cidades, e todos os Justicares fizeram da destruição do movimento anarquista sua primeira prioridade. Eles também decidiram colocar agentes dentro de Los Angeles para assistir e esperar pela queda da Revolta. Eles raivosamente negaram rumores que diziam que tinham medo de lutar contra os anarquistas ou que seus mestres estavam envolvidos na insurreição.

Outra tática que o Círculo Interno considerou foi a retaliação econômica contra Los Angeles. Quanto tempo os Estados Livres podiam durar se suas relações comerciais com o resto do país fossem cortadas? Entretanto, quando o Conselho Revolucionário ameaçou abrir relações financeiras com os Gaki japoneses o Círculo Interno imediatamente abandonou os planos de um embargo econômico.

Neste exemplo, o Círculo Interno caiu presa de seus próprios temores e racismo. Uma vez que o ocidente estava em guerra com o Japão, a histeria anti-japonesa ainda era muito forte mesmo no Círculo Interno. Na ocasião, a ameaça anarquista foi oca uma vez que eles não conheciam nenhum Gaki nos Estados Livres (apesar de haverem alguns). Desde então, o crescimento do Japão como uma força econômica fez desta uma ameaça real e manteve a Camarilla em cheque.

De qualquer forma, qualquer que seja o motivo, Los Angeles conseguiu um maior espaço. Mas mesmo sem a ameaça da retaliação da Camarilla, Los Angeles ainda estava no caos. Muitos dos anarquistas não compreendiam completamente pelo que estavam lutando, e esperavam que Jeremy ou Salvador tomassem o papel de príncipe – a coisa mais distante que se passava em suas mentes. Por essa razão, o Conselho Revolucionário se encontrou e produziu o documento chamado o *Status Perfectus*, ou “Estado Perfeito”. Nele, eles apresentavam as regras pelas quais os Estados Livres não seriam governados mas se governariam.

A Ascensão das Gangues

O *Status Perfectus* era uma diretriz para um modo de vida até então desconhecido pelos Membros. O documento rapidamente circulou entre as comunidades anarquistas, e continuou a servir como uma meta para as lutas anarquistas em todo lugar.

Cientes de que ainda seria uma tendência procurar pelo Conselho Revolucionário por respostas para todos os problemas de L.A., aquele corpo se dissolveu na publicação do *Status*, deixando Los Angeles sem uma liderança nominal. Foi um longo caminho para explicar a fraqueza do governo da cidade bem como a natureza caótica do ambiente de negócios durante os últimos 45 anos.

O que aconteceu depois da dissolução do Conselho Revolucionário despertou grande interesse entre os sociólogos cainitas. Uma das primeiras coisas que os anarquistas dos novos Estados Livres descobriram sobre não ter um príncipe foi que não

havia mais alguém para determinar os campos de caça, ou proteger os domínios de um Membro.

Isto resultou num selvagem cada-um-por-si, no qual os vampiros defenderam grandes territórios para si e proibiram que outros Membros caçassem neles. Um Membro particularmente audacioso reivindicou o Vale de San Fernando inteiro como sua *propriedade* privada! Bem, os anarquistas sabiam como lidar com este tipo de coisa. O “Príncipe do Vale” terminou seu reinado em pequenos pedaços espalhados pelo leito seco do Rio Los Angeles.

Enquanto o tempo passava, se tornava claro que o único caminho para reivindicar um campo de caça com segurança era formar um círculo de Membros confiáveis e reivindicar a área para o grupo. A área tinha que ser grande o suficiente para suportar o círculo ainda que pequeno o bastante para ser defendido. Estas “gangues”, como ficaram conhecidas em Los Angeles, em pouco tempo se tornaram o modelo político dominante nos Estados Livres.

Uma das coisas que interessou os estudantes da Revolta foi o completo colapso do sistema de clãs que então dominava a Camarilla. Não é incomum uma pequena gangue incluir um Ventrue, dois Toreador e três ou quatro Brujah. Uma vez que muitos dos Membros de Los Angeles são aqueles que ou rejeitaram seu clã ou foram rejeitados por ele, as gangues serviam as funções tradicionalmente cumpridas pela pertença a um clã.

Enquanto tais círculos também existiam nas áreas controladas pela Camarilla, as lealdades conflitantes de círculo e clã sempre afetavam tais grupos. Em Los Angeles tais dilemas éticos raramente preocupavam os membros de gangues – eles já tinham feito sua escolha. Isso fez com que ficasse muito mais difícil para os agentes da Camarilla organizar a resistência nos Estados Livres, uma vez que reivindicar as lealdades de clã normalmente caía em ouvidos moucos.

Assim que os Estados Anarquistas vieram a existir, muitos Membros de todo tipo escoaram para a parte sul da Califórnia. Enquanto muitos eram anarquistas de vários clãs, outros tantos eram Caitiff que procuravam por um lugar para ficar e algo no que acreditar. Os pais e mães fundadores dos Estados Livres esperavam que estes que procuravam pela liberdade descobrissem uma sociedade de vampiros vivendo harmoniosamente juntos, com cada um se preocupando igualmente consigo e com seus irmãos.

Ao invés disso eles encontraram uma área urbana crescentemente super-povoada, controlada principalmente pelas gangues Brujah que não queriam forasteiros invadindo suas relvas. Muitos destes forasteiros pereceram nas mãos de seus “irmãos”, mas outros se uniram para formar seus próprios círculos e estabeleceram seu próprio território.

Enquanto competiam pelo rebanho disponível, as batalhas entre as gangues aumentaram em frequência e intensidade. Finalmente, em 1956, Jeremy se sentiu forçado a parar e chamar uma reunião das gangues. Sob

sua garantia de segurança, os líderes das gangues se reuniram e desenharam um mapa de L.A. para designar as fronteiras de cada campo de caça das gangues, que ficariam conhecidas como “baronatos”.

Jeremy reservou o Vale de San Francisco e o bulbo central de Los Angeles para si, declarando que seria um território livre de gangues onde qualquer vampiro poderia fazer seu refúgio sem pedir permissão a ninguém. Era um território o qual Jeremy sabia que ele e seu círculo poderiam defender, embora alguns dissessem que o mesmo poderia ter ido muito além. As gangues entalharam o resto de Los Angeles como um reino medieval. Este acordo não eliminava completamente as guerras entre gangues, e muitos baronatos mudaram de mãos muitas vezes, mas criou em certa medida uma estabilidade.

Os líderes de gangues também concordaram em estabelecer uma zona de segurança, a qual os cínicos nomearam de Elísio anarquista. Para uma área com tantos conflitos quanto L.A., os Membros precisavam de um lugar onde pudessem abrir as válvulas. Jeremy sugeriu Hollywood Bowl ou um novo complexo cultural em Downtown, o qual se oferecia para construir, mas foi calado (ele e Louis Fortier, o Barão de West L.A., ainda assim o construíram, para seu próprio entretenimento).

Os membros das gangues não queriam gastar seu tempo ouvindo viados cabeludos em fraques. Eles queriam se divertir. Depois de considerável discussão, eles se estabeleceram num local então único para Los Angeles e que melhor refletia o novo tipo de Membro nos Estados Livres. Um estúdio de desenhos animados em Burbank havia aberto um novo tipo de parque de diversões em Anaheim no ano passado, que, sendo aberto à noite, havia se tornado muito popular com os Membros jovens. Com a cooperação do então Barão de Anaheim, eles escolheram este lugar como uma zona de segurança, que permaneceu assim desde então.

O Cerco de L.A.

A árvore da liberdade deve ser refrescada de tempos em tempos com o sangue de patriotas e déspotas.

– Thomas Jefferson, 1787

Agentes do Sabá se infiltraram em Los Angeles desde antes da Revolta, e seus informes da subversão de Don Sebastian excitou o Regente da seita. Os anarquistas, sem saber o que fizeram ou por que fizeram, haviam apenas arrancado uma das cidades mais fortes da Camarilla! Agora seria brincadeira de criança infiltrar os Grupos de Guerra e levar a Cidade de Los Angeles à glória da via do Sabá.

Num primeiro olhar parecia que as coisas funcionariam dessa forma. As guerras de gangues saquearam os recém formados Estados Livres, e o Conselho Revolucionário parecia impotente para pará-los. Por incrível que parecesse, no entanto, antes que o Sabá pudesse se mover, Los Angeles parecia estar sob controle.

O Sabá esperou e se preparou para um cerco.

Finalmente, em 1965, se decidiu que não havia sentido em esperar mais. Seus espiões informaram que a cidade não tinha estrutura interna para se defender, e que as gangues se odiavam muito para combinar forças e resistir à tomada. Os batedores foram preparar o caminho para os Grupos de Guerra.

Eles descobriram uma cidade que estava profundamente dividida em linhas raciais e sócio-econômicas. Como em muitas cidades da América, uma vasta maioria da população afro-americana havia sido forçada a uma área relativamente pequena pelo evidente racismo da limitação de moradias e o racismo oculto da privação econômica.

Na Cidade dos Anjos esta área era (e ainda é) o sul de Downtown, incluindo Watts, Lynwood, South Gate e Compton. A polícia de L.A. separou os residentes destas áreas com uma brutalidade fora do comum, e as tensões se tornaram extremamente altas. Precisava de muito pouco esforço do Sabá para alimentar as chamas ao ponto da explosão.

E explodiu. Em 11 de agosto, uma noite particularmente quente num verão particularmente quente, a Polícia Rodoviária da Califórnia parou dois homens negros fora de Watts. Uma pequena multidão se reuniu, e uma luta começou. A PRC prendeu os dois homens e uns poucos outros, apenas por segurança, e os levou. Isso era tudo que precisavam.

Era o que o Sabá estava esperando. Com a ajuda de seus agentes, o caos reinou nas ruas da L.A. sul e central. Os agitadores tocaram fogo em lojas, e disparos de atiradores fizeram recuar os bombeiros que vieram combater as chamas. As pilhagens foram demais, e a polícia viajou apenas em escoltas. Ninguém informaria uns corpos carbonizados a mais. Os Grupos de Guerra rugiram na cidade. Muitos tinham alvos designados, mas alguns apenas alimentavam o caos.

Os primeiros eventos se sucederam perfeitamente. Os Grupos de Guerra mataram Jacqueline Fairmonte, uma antiga membro do Conselho Revolucionário, fora de seu refúgio perto de Venice Beach, mas o resto dos líderes da Revolta haviam aparentemente conseguido desviar o ataque e fugiram. Pelo fim da segunda noite das Revoltas de Watts, o cardeal a cargo do cerco informou que tudo ocorreu como planejado. De fato, os Grupos de Guerra haviam encontrado muito pouca resistência, aparentemente tendo assustado os pobres anarquistazinhos.

O caráter súbito e vicioso do ataque havia realmente atordoado os anarquistas de L.A. na busca por cobertura. Escondidos na escuridão, eles ouviam e observavam enquanto as forças Sabás rugiam pelas ruas e o fogo consumia o coração de Los Angeles.

Gradualmente, contudo, a moral começou a aumentar. Os mensageiros Brujah espalharam a palavra entre os anarquistas amedrontados, e as gangues se encontraram em lugares de reuniões. As patrulhas Nosferatu informaram as posições e a força dos inimigos. Os anarquistas sentiam um chamado, como do coração da cidade, os reunindo para a defesa

da liberdade que eles haviam lutado tão duro para conquistar. E silenciosamente, como sombras no crepúsculo, os anarquistas começaram a se reunir.

Enquanto a terceira noite caía, um tremor psíquico agitou as forças do Sabá em Los Angeles. Repentinamente parecia como se os portais do inferno estivessem abertos: gangues enormes de Membros rosantes verteram dos Vales de Hollywood, atacando dos esgotos, túneis e depósitos abandonados. Liderados por Salvador, Crispus e especialmente Jeremy (que brandia uma espada de duas mãos), os anarquistas devolveram o ataque aos guerreiros do Sabá.

A luta ficou mais intensa do que aquela da Revolta. As forças do Sabá incluíam alguns dos melhores guerreiros da seita, muitos dos quais haviam sobrevivido a incontáveis outros cercos. Contra eles estavam as gangues anarquistas de Los Angeles, que tinham lutado umas contra as outras e haviam conseqüentemente afiado suas táticas de guerrilha urbana. Os vampiros que noites antes haviam estado nas gargantas uns dos outros combinaram forças para expulsar o invasor.

As lutas duraram quatro noites enquanto Los Angeles queimava em torno dos combatentes. Das cercanias vizinhas, os arcontes da Camarilla começaram a se reunir. Eles pairavam em torno das margens da batalha, esperando pelos dois lados ficarem exaustos antes de se mover.

O Sabá percebeu que mesmo se suas forças vencessem, não havia esperança de manter a cidade, então o cardeal ordenou uma retirada. Para a rota alegria dos defensores, os sobreviventes dos Grupos de Guerra se esquivaram de L.A., prometendo voltar algum dia e destruir completamente a cidade.

Incrível o bastante, a Camarilla não se moveu contra os anarquistas. Em poucas noites os arcontes haviam se dispersado, pegando quaisquer vagabundos do Sabá que conseguissem. Muitos observadores acreditavam que eles fugiram do grande número de anarquistas que havia na cidade para apoiar seus irmãos, enquanto outros sussurravam sobre os planos da Camarilla para Los Angeles.

Uma vez tendo segurado a cidade, os anarquistas avaliaram o dano. Ninguém sabia quantos Sabás morreram. Os anarquistas acreditavam que dos 150 Membros que tomaram parte na defesa de L.A., menos da metade voltou para seus refúgios no amanhecer do quarto dia. Entre os mortais, 34 pessoas haviam sido mortas, e mais de 1.000 estavam feridas. Um corredor de propriedade real de Los Angeles – ainda conhecido como Ruela do Carvão – havia ardido até as ruínas, e a propriedade danificada era estimada em cerca de \$40 milhões de dólares.

Jeremy esperava que o horror do ataque reunisse os vampiros de L.A., mas não foi assim que aconteceu. Quase tão cedo quanto o Sabá partiu, as brigas recomeçaram e as coisas em L.A. voltaram ao normal.

O Retorno de Set

Ninguém, mortal ou imortal, conseguiu explicar o porquê de Los Angeles sempre ter sido um refúgio para os moralmente corrompidos. Desde sua fundação, aqueles que desfrutavam da perversidade além do normal se reuniam na Cidade dos Anjos. Isto é verdade tanto para Membros quanto para mortais.

Alguns acreditam que isso tenha a ver com o clima, que se diz produzir a indolência e a preguiça. Outros culpam a localização de Los Angeles uma vez que é o ponto mais ao oeste para aqueles que são expulsos de seus lares devido a seu comportamento desviante. Qualquer que seja o motivo, Los Angeles tem uma reputação merecida para a libertinagem.

Esta reputação fez de Los Angeles uma cidade irresistível para os Seguidores de Set. Embora os lobisomens houvessem arrasado o Templo de Set original em 1944, em 1969 Dawn Cavanaugh, uma sacerdotisa de Set que havia fugido do templo de Malibu quando foi destruído, voltou e fundou um novo templo nos Vales de Hollywood, não muito longe do Parque Griffith. Localizado num abrigo de bombas sob uma mansão abandonada nas profundezas dos Vales, o templo começou a tramar suas tenebrosas teias na sociedade de Los Angeles. Se provou particularmente bem sucedido com a comunidade dos filmes, cujos membros se reuniam em festas licenciosas pelas quais a bela Dawn se tornou famosa.

Eventualmente, o sucesso de Dawn se tornou sua derrocada. Um círculo de jovens vampiros encontrou um acólito do templo chamado Nicholas, que estava ansioso em destruir Dawn e fundar seu próprio templo. Usando informação fornecida por Nicholas, os vampiros rastrearam Dawn e o templo. Eles informaram Jeremy, que imediatamente convocou seus aliados e atacou.

De alguma maneira Dawn se esquivou do ataque e conseguiu fugir para Chicago, mas as forças de Jeremy destruíram muitos dos acólitos, Nicholas aparentemente entre eles. Jeremy nunca foi capaz de descobrir como Dawn conseguiu saber sobre o ataque, mas ele suspeita que as Serpentes houvessem corrompido um dos jovens vampiros que o informaram.

Infelizmente, a destruição do templo não significou o fim da influência Setita na área. Os Seguidores de Set voltaram novamente e agora existem dois templos em L.A., um em Beverly Hills e outro nos vales de Encino vigiando o Vale de San Fernando. Existem até rumores que Dawn tenha voltado de Chicago para se vingar de seu antigo acólito, de Jeremy e, acima de tudo, do círculo que descobriu seus planos.

Os Filhos da Cripta

Um dos heróis do cerco do Sabá de L.A. foi um vampiro afro-americano chamado Mohammed al-Muthlim (Mohammed da Escuridão), que antigamente era desconhecido entre os Membros de L.A. Seus

valentes esforços em nome da cidade rapidamente lhe garantiram uma reputação entre os Membros mais jovens, e um círculo se desenvolveu em torno desta figura carismática.

Mohammed, por motivos conhecidos apenas por ele mesmo, dormiu numa cripta num cemitério de Inglewood. Seus seguidores por isso começaram a se chamar “Os Filhos da Cripta”; com o tempo, este nome foi se contraindo.

Os Filhos da Cripta rapidamente tomaram a área que cercava sua sede, e continuaram a expandir sua influência. Agora a gangue controla as comunidades de Inglewood, Watts, South Gate, Downey, Florence, Huntington Park, Bell, Cudahy, Bell Gardens, Maywood, Commerce, Lynwood, Compton, Vernon e Lennox.

Primeiramente os Filhos da Cripta eram uma gangue de Membros como qualquer outra em Los Angeles, principalmente preocupada em proteger sua relva contra posseiros e outras gangues. Mohammed, contudo, tinha planos muito maiores. Sem violar a Máscara, ele começou a atrair mortais ao seu círculo. Estes novos membros eram tipicamente jovens negros, desapropriados pelo sistema: eles queriam algo maior para dedicar sua lealdade, e Mohammed os deu exatamente o que estavam procurando.

Usando seus seguidores Membros como base, ele construiu uma das maiores, mais eficientes e mais perigosas gangues do mundo. A gangue é dividida em vizinhanças, e alguns grupos chegam a guerrear uns contra os outros, mas todos os membros em última instância respondem a Mohammed e seus tenentes. A gangue está pesadamente inserida no comércio de armas e drogas, e tem tentáculos nas maiores cidade dos Estados Unidos.

O crescimento dos Filhos da Cripta causou considerável preocupação, não apenas entre os

Gangues Mortais

Mesmo que Mohammed al-Muthlim e o Reverendo Leon Cutler sejam os verdadeiros cabeças de suas gangues, a natureza de suas forças significa que o líder não pode vigiar todos os aspectos. Não existem exércitos focados mas grupos amplamente discrepantes que não conhecem o líder um do outro. Por exemplo, enquanto um Filho da Cripta de Los Angeles pode buscar ajuda da gangue em Cleveland, ele terá mais sorte se tiver amigos ou parentes por lá.

Esta liderança descentralizada resultou em inúmero grupos tomando o controle de partes da gangue. Os clãs Ventrue e Giovanni, bem como os lobisomens e outros, todos têm seus aliados locais nas gangues maiores. Por exemplo, o Ventrue que tomou um número de diferentes membros do Sangue pode rivalizar com Cutler por influência, embora nenhum dos lados esteja ciente da presença do outro. Mesmo em Los Angeles as gangues têm agendas diferentes baseadas em de que parte da cidade elas vêm. Em outras cidades este fenômeno se tornou muito mais pronunciado.

Membros, mas na população mortal de Los Angeles também. Um homem, o Reverendo John Davis, viu grande parte de sua congregação abandonar a igreja para se unir aos Filhos da Cripta, ou viver com medo de suas depredações. O alcance e organização da gangue sugere que alguma força maior está por trás dela, e ele está determinado a saber que força é essa.

Ao falar com os garotos na rua, fazer pesquisas e se engajar em vigilância extremamente perigosa, Davis traçou a gangue até Mohammed al-Muthlim. Quando Davis testemunhou um ataque de um tenente dos Filhos da Cripta a um garoto da vizinhança, ele compreendeu o verdadeiro nome da gangue.

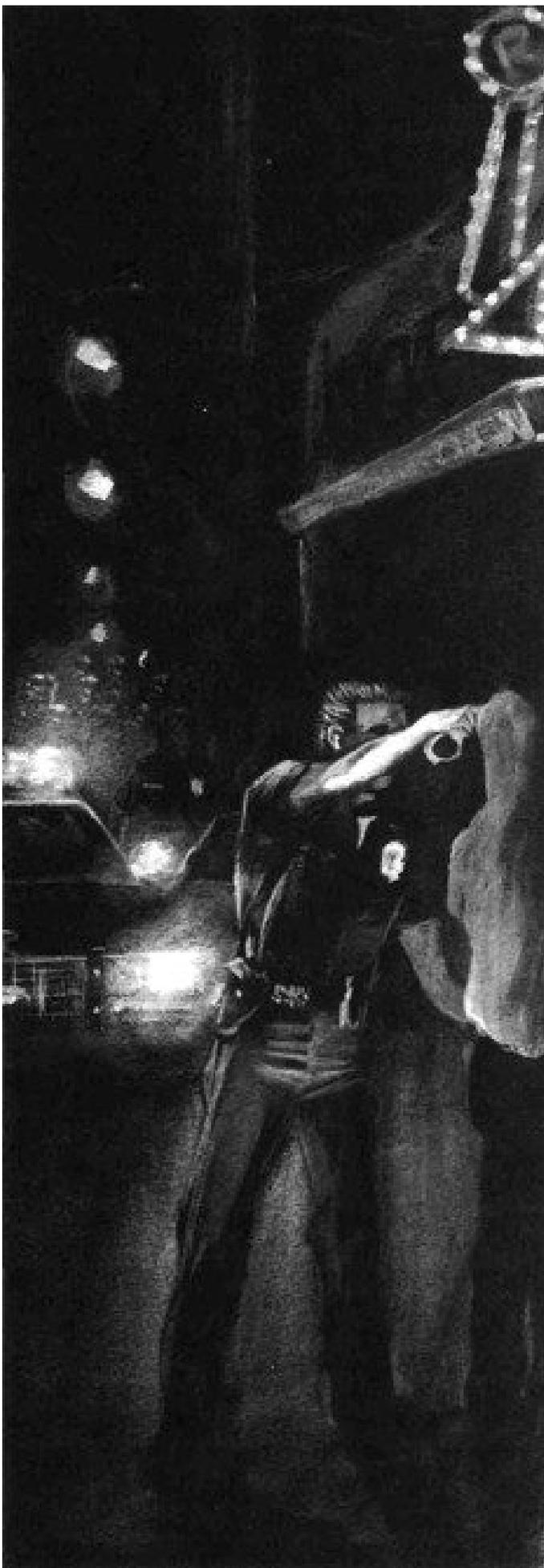
Uma vez que ninguém acredita num sacerdote que anda por aí gritando sobre vampiros tomando conta de Los Angeles, Davis decidiu tomar outra abordagem. Ele convocou um encontro secreto daquelas gangues mortais contra as quais os Filhos da Cripta haviam lutado ao subir ao poder. Ele pediu que as gangues formassem um grupo para combater os Filhos da Cripta, ou ao menos proteger suas próprias vizinhanças.

Enquanto algumas das gangues rejeitaram a idéia, muitas ficaram e ouviram o que ele tinha a dizer, e formaram um “grupo de proteção de casa”. Originalmente se chamando “Os Vingadores”, este grupo eventualmente adotou o nome que seus inimigos desdenhosamente usavam para ele – “Vitae”, ou “Sangue”.

A guerra entre os Filhos da Cripta e o Sangue continuou estagnada. Tristemente, John Davis se tornou uma das vítimas mais prematuras, encontrado em seu escritório com sua garganta cortada. Seus seguidores juraram continuar a guerra contra os vampiros, e eles têm feito isso desde então.

O Reverendo Leon Cutler, o filho de um dos seguidores originais de John Davis, agora lidera o grupo em Los Angeles. Enquanto muitos de seus membros se engajam em atividades de gangue normais, seus líderes têm estudado tudo que podem sobre os vampiros e desenvolveram táticas interessantes para combatê-los. No processo eles se tornaram uma grande pedra no caminho dos sonhos de Mohammed al-Muthlim de conquistar Los Angeles e espalhar sua influência pelo mundo.

Contanto que o Sangue limite suas atenções aos Filhos da Cripta (tanto que gaste todas suas energias nisso), o resto dos Membros de L.A. permitem que ele continue operando. De fato, Salvador esteve ajudando muito silenciosamente o grupo em quaisquer meios que pudesse, principalmente ao fazer grandes doativos à igreja do Reverendo Cutler. Ele também tomou a perigosa abordagem de Dominar um dos tenentes do Reverendo, que usa para passar informação para o Sangue.



As Revoltas de Rodney King

Mohammed não viu a oposição do Sangue com

bons olhos. Por anos ele tentou esmagar seus rivais, mas eles sempre escapavam de seu alcance, e ele não podia trazer uma força maior nas ruas para caçá-los sem excitar o interesse da polícia local. Mohammed havia há muito Dominado o Chefe de Polícia e dito para deixar de lado as operações de sua gangue, mas ele não podia controlar todos os quadros da polícia.

A sorte de Mohammed mudou na primavera de 1992, com a tentativa dos oficiais de polícia acusados de bater em Rodney King. King, um afro-americano, havia sido parado por uma violação de trânsito e foi espancado violentamente por quatro oficiais brancos. A cena havia sido capturada em vídeo e chocou o público nos noticiários pela cidade e pelo país. Quando o júri de alguma forma conseguiu inocentar todos os quatro acusados, a comunidade explodiu em manifestações. Mais uma vez, os comércios foram queimados, os agitadores saquearam lojas e atiradores dispararam contra a polícia.

Isso foi o que os Filhos da Cripta estavam esperando. Eles foram para as ruas de L.A., atacando os seguidores de Cutler onde quer que pudessem encontrá-los. Esta batalha diferiu dos conflitos anteriores dos Membros que haviam balançado L.A. Durante o dia o Sangue caçava os refúgios bem guardados de Mohammed al-Muthlim e seus tenentes, enquanto à noite os Filhos da Cripta voltavam a caçada contra o Sangue.

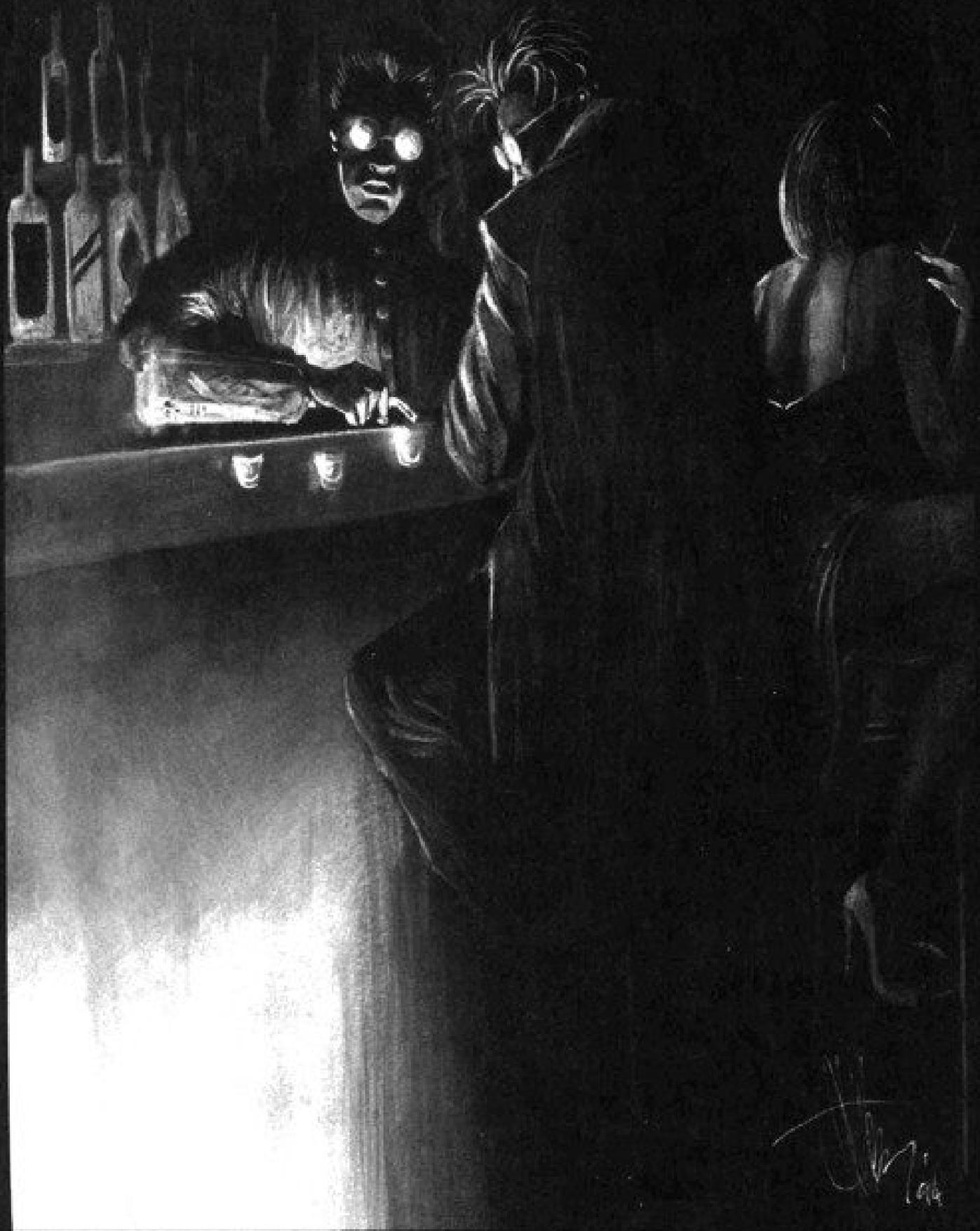
Outra diferença entre esta batalha e as outras foi a reação das autoridades civis. Nas Revoltas de Watts a resposta da polícia, embora inadequada, havia sido imediata. Nas revoltas de 1992 a polícia ficou longe da luta pela primeira noite sob ordens de seus superiores

pesadamente Dominados, o que permitiu aos Filhos da Cripta fazerem o que quisessem. Na noite seguinte, Jeremy havia conseguido limpar um pouco da neblina burocrática feita pela Dominação de Mohammed, e restaurou um pouco da ordem, mas a batalha continuou pelas noites seguintes e se espalhou por outras cidades.

A luta não foi como qualquer um dos lados esperava. Enquanto os dois grupos sofriam numerosas perdas, nenhum dos dois podia destruir o círculo interno do outro, e o equilíbrio de poder no centro-sul de Los Angeles permaneceu inalterado. Os dois lados atualmente mantêm uma trégua incômoda enquanto reconstroem suas máquinas de guerra esgotadas.

Contudo, a guerra de gangues deixou claro o perigo de simplesmente ignorar as instituições mortais. Representou algum esforço para os vampiros influenciar a máquina política humana apenas quando foram obrigados, mas esse não foi o caso. Nem Jeremy nem Salvador queriam se misturar com as políticas mortais e vampíricas, mas algo tinha que ser feito para ter certeza que as autoridades mortais não seriam mais usadas pelos Membros contra os Membros.

Eles rapidamente se livraram do velho oficial de polícia, e trouxeram um novo com quem pudessem contar para manter seu nariz fora dos negócios dos Membros. O velho prefeito, um alvo fácil para a Dominação, foi substituído por alguém que não parecia ter qualquer interesse em, ou consciência das, políticas de qualquer tipo. Jeremy e sua coorte estão mantendo um olho atento sobre o novo prefeito, que parece de longe estar totalmente livre de qualquer Dominação, embora os espões tenham informado





Capítulo Três: Geografia

Los Angeles é única em muitos aspectos. Enquanto uma das maiores áreas metropolitanas do mundo, mais da metade é constituída por montanhas. Estas entalham a área de L.A. em grandes porém desconectados remendos de terra achatada e inabitada. Isto produziu um conjunto espalhado de pequenas comunidades, cada qual com sua identidade própria, que apenas gradualmente formam laços oficiais umas com as outras. É uma cidade de subúrbios, todos dos quais se medem por quanto distante do centro estão, mais do que quanto próximo. Os habitantes se identificam como vindos de Torrance ou La Habra mais do que de Los Angeles.

Os Membros também vêem os Estados Livres como únicos. A presença de gangues fez com que o assunto da relva seja muito mais importante aqui do que em áreas onde o príncipe determina tais assuntos. Espelhando seus vizinhos mortais, os Membros dos Estados Livres se identificam por qual baronato vivem ou caçam.

Em termos vampíricos os Estados Livres podem ser divididos em seis áreas: Los Angeles propriamente dita (ou o “Baronato dos Anjos”); os baronatos do noroeste, que consistem do Simi Valley, Santa Clarita e o Vale de San Francisco e West Los Angeles, bem como o território dos Lupinos; os baronatos centrais, que compreendem os dos Filhos da Cripta, El Hermandad, Whittier, Covina e Wilds; os baronatos do nordeste, contendo Pasadena, Glendale e Burbank; os baronatos do sul (ou litorâneos), que consistem de Torrance, Long Beach, Huntington Beach, Anaheim e Santa Ana; e os baronatos periféricos de San Diego, Fresno e San Jose.

Baronato dos Anjos

População: 3.500.000 mortais, 59 vampiros

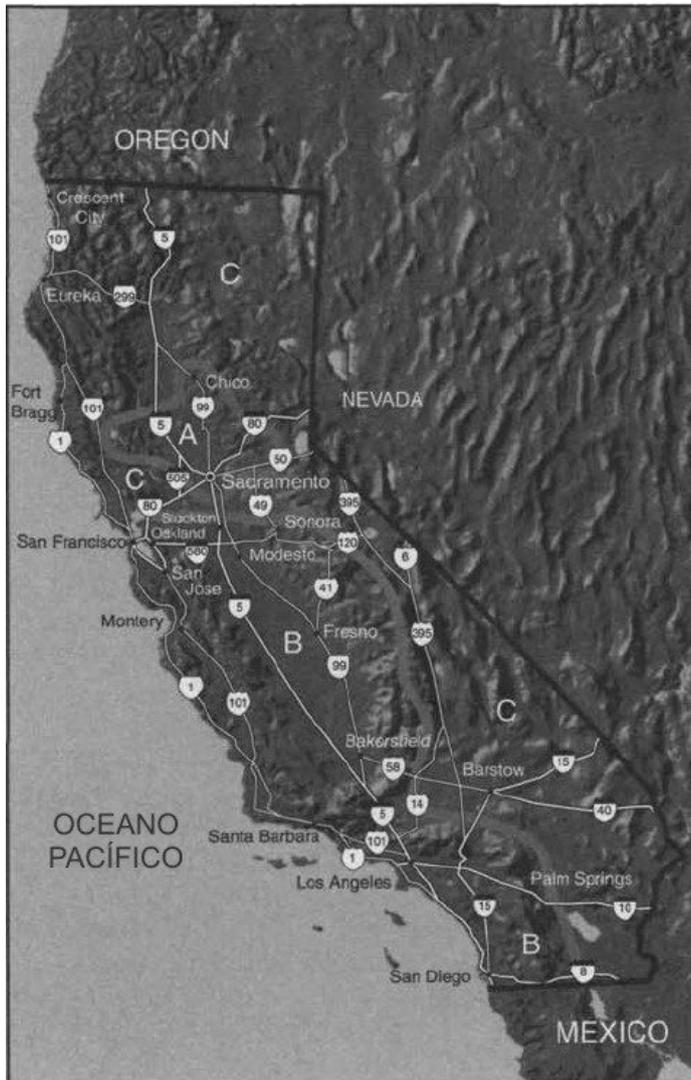
A Cidade de Los Angeles é dividida em várias áreas, tanto quanto os vampiros sabem. Existe o centro-sul de Los Angeles, que é controlada por Mohammed al-Muthlim e seus Filhos da Cripta, enquanto El Hermandad controla East L.A. Louis Fortier inspetora West Los Angeles de sua propriedade em Beverly Hills. Muito poucos vampiros vivem no Vale de San Fernando ao leste, mas muitos viajam para lá à noite para se alimentar.

Mas Downtown, Hollywood e Hollywood Hills são o que muitos Membros pensam quando pensam em Los Angeles. Com quase 60 vampiros vivendo em 88 quilômetros quadrados, esta área tem uma das maiores concentrações dos Estados Unidos.

Este baronato difere de muitos outros. Sob os pactos assinados pelos líderes de gangues em 1956, nenhuma única gangue governa esta área. Enquanto os vampiros formam círculos de companhia e proteção mútua, Jeremy se assegura que nenhum grupo se torne poderoso o suficiente para reivindicar qualquer parte desta área. Ele abriu o baronato inteiro como campo de caça para qualquer Membro que queira se alimentar aqui, tanto quanto eles sejam cuidadosos e limpem suas sujeiras.

Uma vez que Jeremy e seu círculo juraram defender sua área, os residentes não têm que se preocupar tanto em proteger sua relva. Como resultado, os vampiros que vivem no “Baronato dos Anjos”, como eles

CALIFÓRNIA



Linhas em cinza escuro indicam fronteiras ou áreas controladas

- A = Controle da Camarilla
- B = Controle Anarquista
- C = Áreas Contestadas



Forma do mapa original de Mountain High Maps (TM)
Copyright 1993 por Digital Wisdom, Inc.
Mapa por Brian J. Blumo

jocosamente se referem, tendem a ser aqueles que acham a vida das gangues não tão atraente ou que são muito fracos para se qualificarem para, ou sobreviver por muito tempo, numa gangue. Os intelectuais, modistas e políticos são encontrados aqui, bem como os rejeitados e os loucos.

O outro tipo de Membro encontrado aqui são os recém-chegados. Um Gosto de Los Angeles, o único marco em Los Angeles conhecido pelos Membros mundo afora, se assenta na borda leste do baronato. Os anarquistas novos em Los Angeles vão para lá tão cedo cheguem na cidade, sabendo que terão uma recepção amigável e uma chance de se orientarem.

O Membro mais importante no baronato vive em Hollywood Hills, inspecionando ou as ruas caóticas de Hollywood, ou as quietas e metódicas ruas do Vale de San Fernando do outro lado. Cheios de pequenos bolsões de humanidade, os Vales são um refúgio perfeito para os Membros.

Muitos mortais aqui não perceberiam que seus vizinhos saem apenas à noite; eles estão engajados em atividades muito mais estranhas do que uma pequena sugada de sangue. Os anciões Toreador caçaram aqui antes da Revolta, e algumas de suas maiores e mais tenebrosas mansões ainda estão aqui. De fato, alguns dos Toreador ainda existem, se escondendo nas profundas alcovas dos Vales.

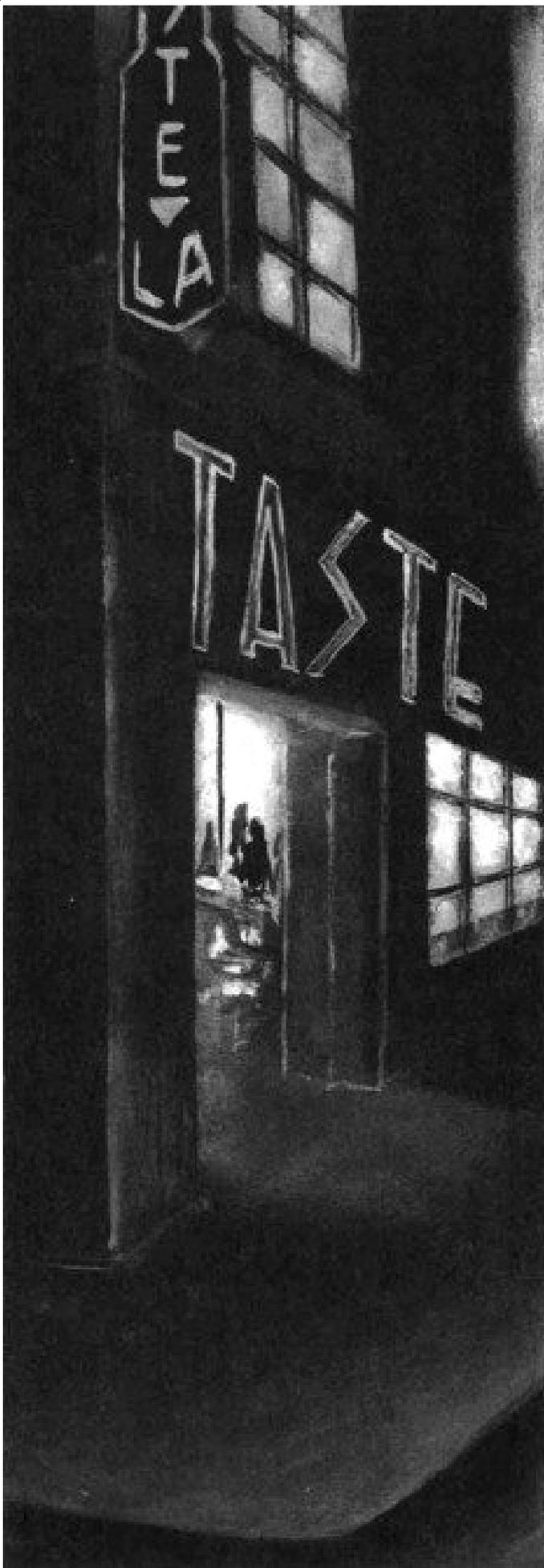
Nas planícies abaixo dos Vales fica Hollywood, onde a maior parte dos vampiros de L.A. faz seus refúgios. Harvey Wilcox, um proibicionista do Kansas que veio para L.A. em 1883 e começou a comprar terra no Vale de Cahuenga, realmente desenvolveu Hollywood como uma comunidade religiosa. A Sra. Wilcox batizou o lugar em 1887 depois de ouvir o nome de uma mulher da Costa Leste. À noite, Hollywood apresenta uma imagem que iria desnortear completamente os Wilcox, e os índios gabrielinos que costumavam vagar por estas mesmas terras.

As ruas que cortam a cidade de leste a oeste tais como Hollywood Boulevard, Sunset Strip, Santa Monica Boulevard e Melrose Avenue cortam a escuridão. Suas calçadas extravagantemente iluminadas são abarrotadas com punks, mendigos, negociantes, assaltantes, cafetões, prostitutas, bem como turistas e cidadãos honestos que saem para uma noite na cidade. Ao longo dos bulevares ficam restaurantes, casas noturnas, armadilhas para turistas, lojas de couro e filas intermináveis de boutiques. Entre as ruas ficam poços enormes de escuridão, onde os assaltantes espreitam, os negócios são feitos e os Membros se alimentam.

Um dos lugares mais famosos de Hollywood é O Celeiro, onde *The Squaw Man*, um dos primeiros filmes feitos em Hollywood, foi filmado em 1913. Provavelmente o marco mais visível é o letreiro de Hollywood (que originalmente dizia "HOLLYWOODLAND", o nome de um

BARONATO DOS ANJOS





desenvolvimento sendo construído sob o letreiro) com letras de 15 metros de altura colocadas ao lado do Monte Lee.

As companhias de filme e televisão bem conhecidas estão localizadas aqui incluindo a Nestor Film Company (o primeiro estúdio de Hollywood), Paramount, Raleigh, Charlie Chaplin Studios, e ABC (construída no lugar da velha Vitagraph). O mundialmente famoso restaurante Brown Derby foi originalmente localizado na esquina noroeste de Hollywood e a Rua Vine. Tanto o Museu de Cera de Hollywood e o Museu Max Factor são encontrados aqui.

Vida Noturna de L.A.

Mesmo Los Angeles tendo uma vida noturna extremamente ativa, os Membros encontram problemas em tirar uma ampla vantagem dela. Muitas gangues têm seus próprios pontos onde os vampiros se reúnem e correm livres, e eles não gostam que estranhos se intrometam sem serem convidados. A única exceção para isto é a área protegida por Jeremy MacNeil: alguns locais aqui atendem aos vampiros acima de tudo.

Um Gosto de L.A.

Muitas grandes cidades têm casas noturnas vampíricas (O Clube Vampiro em San Francisco e o Succubus Club em Chicago, por exemplo). Os Membros precisam de um lugar onde possam ir e relaxar e “serem eles mesmos” sem se preocuparem constantemente em manter a Máscara.

Os Membros de Los Angeles também adotaram esta tradição, mas como acontece com muitas outras tradições que abraçaram, eles colocam um interesse distorcido nela. Num depósito velho e aparentemente abandonado não muito longe do centro de L.A., Crispus Attucks e Salvador Garcia criaram Um Gosto de L.A. (1920 N.Rua Principal), que opera como uma combinação de “café” e “YMCA” para os Membros de todo mundo.

Embora Salvador realmente possua Um Gosto de L.A. e passe muito tempo lá quando está nas redondezas, ele é um proprietário ausente que prefere deixar que seus gerentes carnicais, Murray e Alexis Goldfarb, administrem o lugar para ele. Revolucionários do tempo antigo, Murray e Alexis datam da década de 1960 quando se envolveram nos movimentos estudantis ativistas em Berkeley. Eles faziam parte do grupo que purificou Santa Barbara no final da década de 1960 e ajudaram a queimar o odiado Banco da América em Isla Vista.

Seu abrigo favorito era um café chamado Borsodi's no coração da seção estudantil desta bela comunidade litorânea. Enquanto trabalhavam no café, eles encontravam todo tipo de estrangeiros e pessoas deslocadas, incluindo um jovem homem apaixonado que usava óculos de sol de noite e falava das glórias da anarquia.

O sangue do jovem Brujah realmente inflamou as inclinações políticas dos Goldfarbs e à época em que chegaram em L.A. eles estavam devotados à causa anarquista. Foram e convenceram Salvador que poderiam administrar um clube para ele, modelado conforme seu amado Borsodi's. Mas, como tudo em L.A., o clube tomou o sabor e o estilo próprios da cidade, e em pouco tempo Murray e Alexis se acharam administrando o lugar "in" para os Membros famintos de Los Angeles.

O Gosto, como é conhecido pelos anarquistas, fica aberto todas as noites do ano, do pôr-do-sol até um pouco antes do amanhecer. Diferente de muitos clubes de Membros, cujo modelo copiam dos clubes noturnos mortais, o Gosto se parece com um café europeu. Aqui um vampiro cansado pode se sentar por horas com um copo de A-Positivo e conversar com outro Membro.

As luzes permanecem baixas, e as mesas são distribuídas de forma bem espaçosa sobre o chão de madeira para permitir conversas particulares. O clube tem um grande bar característico e um pequeno palco para artistas. Algumas bandas vampíricas razoavelmente bem conhecidas apareceram lá, cantando de tudo desde folk a heavy metal. Entre estes se incluem Baby Chorus, o agora extinto Vital Signs e Topaz Jet.

Como num Elísio, a violência é absolutamente proibida dentro do Gosto, bem como a caçada dentro de um raio de quatro quarteirões. Aqueles que desobedecem estas regras simplesmente são proibidos de voltar. Esta atmosfera pacífica permite que os Membros de gangues hostis se sentem e conversem pacificamente, o que os Goldfarbs encorajam fortemente.

O Gosto serve a duas outras funções nos Estados Livres. A primeira, e provavelmente mais importante, é como um tipo de estação de ajuda a viajantes para Membros recém chegados. Os Goldfarbs sempre recebem recém-chegados calorosamente, ajudando-os a orientar a vida nos Estados Livres, e os oferecem um lugar para ficar até que possam encontrar um refúgio para si.

Os Goldfarbs converteram o quarto dos fundos do Gosto num quarto seguro do toque da luz do sol, que pode "abrigar" seis vampiros confortavelmente e mais de 12 apertados. Os recém-chegados podem ficar por duas semanas, e até mais se tiverem dificuldade em se estabelecer. Os Goldfarbs ajudaram muitos dos Membros que agora estão nos Estados Livres, e eles estão entre os vampiros mais amados em Los Angeles. Qualquer um que os prejudique terá que enfrentar numerosos Membros procurando por vingança.

A segunda função do Gosto é um centro de recrutamento. Membros das maiores gangues vêm ao clube para procurar pelos "novatos" e tentar trazer os mais promissores para seus baronatos. Os Goldfarbs são muito menos entusiastas sobre este aspecto do Gosto, mas não nunca fizeram nada sobre isso.

Clube Zumbi

Uma dupla mortal, Joseph Charles e Carl Regen, iniciou esta adição recente ao cenário da vida noturna vampírica em L.A. Eles transformaram uma fábrica abandonada do centro (Sunset Boulevard, 1101) que mais tarde disseram ser uma fábrica de caixões, mas na verdade produzia ajustes para canos.

Possuindo um senso de humor um tanto macabro, Joseph e Carl decoraram o clube como uma aquisição de mortuário pelos "ocupantes", com esqueletos e caixões abertos por todos os lados. Todos os funcionários usavam maquiagem pálida e vestes de funerais, muitos com cicatrizes saborosamente aplicadas. Os parceiros trouxeram algumas bandas de rock locais populares, tais como o macabro Dave Vania e os Fantasmas, e o clube foi uma ruptura desde o início. Até os vampiros vinham se reunir pela decoração sugestiva.

Uma noite um homem misterioso, que se apresentou como "Monsieur Fortier", apareceu no escritório dos sócios e se ofereceu para comprar a casa. Eles recusaram até ele explicar o que estava oferecendo - vida eterna como seus carnicais em troca da propriedade do clube. Joseph e Carl continuariam a gerenciar o clube e receberiam uma grande parcela dos lucros. O novo proprietário pediu somente que fizessem umas pequenas mudanças...

O Clube Zumbi continuou a prosperar com seu novo proprietário. Uma sala VIP chamada o Sepulcro foi adicionada no que era originalmente um porão. O porteiro do clube, que anda vestido como um agente funerário, cuidadosamente analisa cada cliente e marca as mãos daqueles que são permitidos descer. Outro guarda as escadas e confere as marcas nas mãos antes de permitir que alguém passe. A entrada para o Sepulcro é permitida numa base que confunde totalmente aqueles que são recusados: estrelas de filmes e da música foram abruptamente expulsas, enquanto ratos de esgoto incrivelmente desprezíveis foram permitidos.

O Sepulcro é decorado de forma muito elegante em mármore negro e bronze. Todos os funcionários da parte de baixo são densamente Dominados e cuidadosamente monitorados por Joseph e Carl, que agora fazem todo o negócio à noite. A vitae é servida em vários sabores (incluindo humano). Existe uma grande pista de dança e um sistema de som excelente, com música ao vivo tirada da banda de cima ou seleções gravadas de uma extensa coleção de CDs. Existem várias mesas e átrios abertos, e várias alcovas encortinadas para os Membros que preferem a privacidade. De fato, contudo, estas alcovas são todas grampeadas, e as gravações estão nas mãos de Louis Fortier, que visita o clube semanalmente.

Como em muitos clubes vampíricos, as regras no Sepulcro são simples: sem mortais, sem lutas, e sem alimentação ao vivo. Aqueles que quebram as regras são informados a Louis Fortier, que cuida do assunto pessoalmente.

As Raves

Enquanto os Membros mais sofisticados preferem passar seu tempo ou no Gosto ou no Clube Zumbi, muitos dos vampiros das ruas preferem seu passar suas noites em locais um pouco mais comuns. Para eles existem as Raves: festas essencialmente grandes, normalmente mantidas em enormes depósitos ou hangares de aviões. Tipicamente os boatos circulam de boca em boca de uma Rave em algum local fora de linha. Aqueles que se apresentam recebem uma pista, às vezes muito abstrata, que os levará a outro local e outra pista. Um trilha pode consistir de mais de 10 pistas que os Membros devem seguir para encontrar o verdadeiro local da Rave. Em cada pista, observadores estão posicionados para espantar os indesejáveis como Sabás, policiais ou otários, e os mandam em trilhas falsas.

Uma vez que os convidados finalmente chegam no verdadeiro local da Rave, eles muito provavelmente encontram uma porção de Membros dançando rap ou rock industrial explodindo em níveis agressivos por bancos de alto-falantes gigantescos. Às vezes o entretenimento é “ao vivo”, mas normalmente é música gravada tocada por um DJ vampiro. O rebanho normalmente é fornecido, e é considerado má educação permitir que alguém saia. Também, a menos que mencionado nas pistas, não é considerado adequado trazer mortais consigo. Isso não é BYOM.

É muito raro (e idiota) alguém estabelecer uma Rave e tentar excluir Membros de uma gangue ou outra, então estes eventos freqüentemente se tornam muito perigosos enquanto membros de gangues diferentes decidem ajustar suas diferenças numa pista de dança. Contanto que a luta não interfira com a dança, os outros Membros procuram ficar fora do caminho; às vezes, entretanto, as Raves podem se degenerar numa grande e mortal briga de gangues. Por outro lado, uma vez que os Membros de todos os Estados Livres comparecem, as Raves são uma fantástica oportunidade para encontrar aliados em potencial e se engajar num pouco de picuinha política.

Estabelecer uma Rave pode ser um processo difícil, caro e até mesmo perigoso, mas ter sucesso confere um pouco de reconhecimento ao vampiro que a organiza. Muitos dos barões de gangues de médio e grande porte tentam manter pelo menos uma ao ano, para mostrar o quanto são poderosos e o quão pouco medo têm de seus rivais.

Outros Locais

Adicionalmente a sua vida noturna, o Baronato dos Anjos também contém inúmeros lugares de importância tanto para a população mortal quanto imortal de L.A.

• **O Monumento Histórico de El Pueblo de Los Angeles:** Neste local de 17,5 hectares, construções históricas da antiga Los Angeles foram restauradas para mostrar como a cidade se parecia no início do século

XIX.

• **Rua Olvera:** Uma das ruas mais velhas de Los Angeles, a Rua Olvera foi trazida de volta à vida na década de 1930 como um mercado mexicano. Existem várias lojas de calçada construídas nas paredes de adobe, bem como baias e vendedores de ruas vendendo artesanatos do México. Mas as melhores coisas da Rua Olvera (para o rebanho) são os restaurantes! O cheiro de comida mexicana, especialmente tortillas feitas a mãos, é intoxicante. Inúmeros festivais são realizados na Rua Olvera, com Las Posadas celebrada no Natal. *Posada* é o termo espanhol para “estalagem”, e este festival recorda a busca de José e Maria por abrigo.

• **Prefeitura:** Completado em 1928, este prédio com seu cume em forma de pirâmide dominou a linha do horizonte de Los Angeles por muitos anos. Sede do prefeito e da câmara de vereadores, seu porão volumoso serviu como refúgio para Christopher de 1931 a 1940, e Don Sebastian realmente manteve um escritório lá até a Revolta. Depois, o Conselho Revolucionário se encontrou lá por um tempo, e desde a dissolução do Conselho Jeremy continua a usar este local para reuniões com os líderes de outras cidades nos Estados Livres.

• **Biblioteca Central de Los Angeles:** Um tempo atrás Los Angeles ostentou um excelente sistema público de bibliotecas, mas recentes cortes no orçamento reduziram drasticamente sua disponibilidade ao público. O prédio da Biblioteca Central, contudo, ainda é um centro de pesquisa extraordinário para o público, rebanho ou Membro. Em 1986 a Biblioteca foi bastante danificada por um incêndio, o resultado dos esforços de um círculo de Hollywood para desalojar um Nosferatu que se dizia viver em seus porões. A construção da Biblioteca, que data de 1926, foi desde então extensivamente restaurada, e foi recentemente reaberta.

• **Prédio Bradbury:** Originalmente construído em 1893 por Louis Bradbury, que fez sua fortuna com a prata mexicana, este prédio foi restaurado ao seu lustre original, incluindo as grades de ferro forjado e dois elevadores tipo gaiola. Embora ainda sirva como um edifício comercial, ele também é usado regularmente para filmes de época, e para eventos especiais. Ele é um prédio bastante apreciado por alguns dos Membros mais velhos, que nostalgicamente perambulam por seu átrio aberto, sonhando com o passado.

• **A Igreja de Nossa Senhora Rainha dos Anjos:** A “Igreja da Praça” é a casa de oração mais antiga na cidade, construída em 1822 pelos padres franciscanos e índios convertidos. Foi a primeira, e até 1876 a única, igreja católica na cidade. É uma das poucas estruturas religiosas em Los Angeles que podem realmente causar um grande desconforto aos Membros.

• **Igreja de São João:** Esta igreja episcopal, uma réplica de uma igreja do século XI em Toscanella, Itália, tem um toque moderno: a janela Martin Luther King Jr. foi dedicada em 1977.

• **Catedral de Santa Sofia:** Ao oeste do centro, esta

igreja grega ortodoxa contém janelas de vidro colorido, murais de grande escala, carpintaria dourada e lustres de cristal. Este é outro local intocado pelos Membros.

• **Cemitério Sempre-Viva:** Este é o mais velho cemitério na cidade. Restos da “nobreza” mortal de Los Angeles, incluindo os Workmans, Hollenbecks, Lankershims, Van Nuys, Coulters e Bixbys descansam mais ou menos em paz aqui.

• **Sede da Sociedade Benevolente Hebréia:** Construída numa área predominantemente hispânica antigamente chamada de Ravina de Chavez, este estádio coberto abriga 56.000 pessoas, hospeda os L.A. Dodgers de Abril a Outubro, e também é usado para grandes concertos de rock. Sua construção foi uma fonte de grande controvérsia em Los Angeles, exigindo a realocação forçada de muitas famílias pobres que viviam lá.

• **Chinatown:** Com a depleção de ouro no norte da Califórnia e o acabamento da ferrovia, os trabalhadores chineses começaram a se deslocar para o sul e chegaram em Los Angeles. Em 1870 existiam aproximadamente 200 colonos chineses; contudo, muitos deles eram limitados a viver em áreas acidentadas ao nordeste do centro da cidade, e inadvertidamente criaram “Chinatown”. Em 1871, um deputado branco foi atingido acidentalmente e morto durante uma disputa entre dois líderes tong chineses. Pelas cinco horas seguintes, uma multidão alvoroçou Chinatown, causando o “Massacre Chinês”, um evento vergonhoso na história da cidade no qual 19 homens e garotos chineses inocentes foram mortos.

A imigração chinesa foi proibida no final do século XIX e não mais permitida até 1943. Hoje, aproximadamente um quinto da população chinesa nos EUA vive no Município de Los Angeles. Lar de inúmeras lojas e restaurantes chineses, Chinatown é O lugar para *negócios ocultos* na cidade. Além disso, o Ano Novo chinês é celebrado no início de fevereiro com uma parada que inclui fogos de artifício e os dragões coloridos.

• **Pequena Tóquio:** Em 1884, um marinheiro japonês abriu um restaurante aqui, e uma comunidade se desenvolveu em torno dele. Em 1900, mais de 1.000 japoneses haviam se estabelecido nesta área e aberto pequenas lojas. Depois do terremoto em San Francisco em 1906, mais japoneses vieram para o sul. Em 1910, L.A. tinha a segunda maior população japonesa fora do Japão, perdendo apenas para San Francisco. Durante os anos 1920, agricultores japoneses produziam 90 por cento dos produtos consumidos na cidade. O Mercado Público, um comércio de produtos no atacado, foi fundado em 1909 por grupos de produtores japoneses e chineses e o Mercado de Flores foi estabelecido em 1914.

Os “Issei” foram japoneses de primeira geração enquanto que “Nisei” é o termo usado para japoneses americanos de segunda geração. Seu trabalho duro foi pouco apreciado pelos homens de negócios brancos que não estavam preparados para lidar com um novo

grupo de competidores dedicados e mais espertos. Durante as lutas da união nas décadas de 1920 e 1930, os trabalhadores japoneses foram alienados pela maior comunidade e se retiraram em seus próprios grupos, o que apenas aumentava o antagonismo e a suspeita.

Depois do bombardeio de Pearl Harbor em 1941, o pânico se espalhou pelo país, não apenas a população mortal, mas entre os Membros também. Os Membros americanos acreditavam que os senhores da guerra japoneses contavam com um número de poderosos Gaki que já haviam colocado vários agentes vampíricos na Califórnia, com mais para vir. Os vampiros americanos, em pânico por seus próprios temores supersticiosos do desconhecido, imaginavam hordas de Gaki frenéticos e famintos invadindo a Costa Oeste e destruindo o estilo de vida dos Membros.

Pressionados por um Don Sebastian apavorado e desinteressado sobre os direitos dos mortais, os poderosos líderes Ventrue e Tremere em Washington apoiaram um plano de realocação. Em 19 de fevereiro de 1942, 112.000 japoneses e nipo-americanos foram localizados e “realocados” para o que eram essencialmente campos de prisioneiros de guerra. Ao menos dois terços dessas pessoas eram realmente cidadãos americanos. Em dos campos mais infames foi Manzanar, localizado no Vale de Owens, que se tornou “lar” de 10.000 Issei e Nisei inocentes. Portões de pedra permanecem lá hoje como uma lembrança deste encarceramento vergonhoso.

O Novo Hotel Otani de 21 andares, com seu elegante restaurante Mil Guindastes, oferece hospitalidade japonesa tradicional a muitos viajantes da Ásia a Los Angeles. Existem quatro shopping centers na área, incluindo o Japanese Village Plaza, Weller Court, Yaohan Plaza, e Honda Plaza. O *Oshogatsui*, o Ano Novo japonês, é celebrado no início de janeiro e a Semana Nisei é realizada em agosto.

A despeito destas amenidades, os Membros evitam estritamente Pequena Tóquio, uma vez que é amplamente sussurrado que uma entidade sobrenatural de enorme poder ainda reside lá e sobrevive consumindo os Membros. De fato, uma poderosa Gaki da linhagem Genji vive lá, com um pequeno grupo de ninjas Koga que a servem. Ninguém sabe como ela chegou em Los Angeles ou por que ela escolheu ficar aqui, mas a morte de vítimas apropriadas evita que ela crie mais Gaki.

• **O Centro de Música:** Diretamente acessível pela auto-estrada, este complexo de três teatros inclui o Pavilhão Dorothy Chandler, o Teatro Ahmanson, e o Fórum Mark Taper (não confundir com o Fórum Grande Ocidente, um complexo esportivo ao sudoeste do centro). Seja na ópera, peças ou concertos, todos os grandes nomes se apresentam aqui. Plácido Domingo serve como guia de convidados para a ópera, e ocasionalmente a ocupa como tenor principal. Recentemente, “O Fantasma da Ópera” (uma peça bem recebida pelos Membros da cidade) completou a mais longa turnê de qualquer musical na história de

Los Angeles.

Quando eles o construíram, Jeremy MacNeil e Louis Fortier esperavam que se tornasse um Elísio para os Membros dos Estados Livres. Infelizmente, muitos dos Membros não mostraram interesse nas artes clássicas. Jeremy e Louis continuaram com seus planos por conta própria, e Los Angeles finalmente recebeu a sala de concerto mundial que necessitava tão desesperadamente.

• **O Templo de Wilshire Boulevard:** Muitas vezes confundido com uma catedral, esta sinagoga é dominada por uma cúpula de 40 metros revestida de mosaicos. Murais caracterizando temas bíblicos e pós-bíblicos cobrem as paredes. Ela também tem uma galeria cujas exposições explicam a história e os costumes de várias celebrações judaicas. O templo não parece ter qualquer efeito negativo com os Membros, mesmo aqueles que são repelidos por lugares sagrados judeus.

• **Museu de Arte Municipal de Los Angeles (MAMLC):** Localizado no complexo que também guarda os Poços de Piche de La Brea e o Museu George C. Page, o MAMLC é o lar para uma coleção internacional de arte desde a pré-história à modernidade. Exposições permanentes no Edifício Ahmanson incluem: arte do Extremo Oriente; pinturas, mobília e móveis americanos e europeus; escultura e arte decorativa, incluindo egípcias, gregas, romanas e assírias; vidro desde o período de Roma até o século XIX; arte pré-colombiana; arte indiana e do sudeste da Ásia; e a magnífica coleção de prata e mosaicos de Gilbert. Além disso, existe uma grande exposição têxtil e de indumentária.

A Galeria Robert O. Anderson oferece pinturas e esculturas do século XX, bem como exposições especiais itinerantes. O Pavilhão de Arte Japonesa, um edifício interessante com uma rampa interior circular, foi construído para as famosas pinturas de Shin'enkan e também contém uma grande coleção *netsuke*. Os painéis de janela branca do pavilhão são desenhados para permitir apenas luz natural, como nos lares tradicionais do Japão, e uma fonte interior controla a umidade.

O Museu se tornou um local de reunião para os poucos Toreador que fazem de Los Angeles seu lar. Por causa dos Lupinos, eles são incapazes de ir ao Museu J. Paul Getty em Malibu (a outra galeria de arte principal em Los Angeles) e isso os deixa com o MAMLC, como o chamam. Eles se reúnem aqui ao menos uma vez por mês.

• **Museu de Arte Contemporânea (MACO):** Oferecendo tempo igual para arte moderna da década de 1940 até o presente, o MACO oferece pinturas, esculturas, peças ambientais e mídia mesclada, bem como programas de artes performáticas que refletem as artes “multimídia” interativas atuais. O edifício, projetado por Arata Isozaki, é considerado por alguns ele próprio um trabalho de arte moderna. O MACO tem um estabelecimento auxiliar, com alguns títulos preciosos do “Temporário Contemporâneo”,

localizado em Pequena Tóquio.

• **Museu George C. Page das Descobertas de La Brea:** As exposições deste museu moderno reconstróem fósseis de vários animais da Era Glacial encontrados nos poços de piche entre o Museu de Arte Municipal de L.A. e o Pavilhão de Arte Japonesa. Os Poços de Piche do Rancho La Brea (que é um pouco redundante, uma vez que *la Brea* significa “o piche” em espanhol) se provaram ser uma rica fonte de informação sobre a Era Glacial. Os depósitos de piche bruto datam de tempos pré-históricos, e com os anos milhares de animais ficaram presos na lama pegajosa e morreram lá, permanecendo preservados. O asfalto líquido lentamente expeliu seus cativos, e a escavação contínua pode ser vista em vários locais, incluindo um poço de observação. La Brea ainda borbulha relíquias do passado antigo, e quem sabe o que pode aparecer das profundezas não examinadas?

• **Avenida Melrose:** O verdadeiro centro da moda do mundo punk-gótico, Melrose é onde os vampiros que gostam de moda vão às compras. Os “novos-ricos” gastam seu tempo e dinheiro em Rodeo Drive na Gucci and Guess? A elite sabe que as melhores roupas são encontradas na Rara Arca de Aardvark, e na Couro Molhado. Jóias não são compradas na Tiffany's, ou na Van Cleef e Arpels. Elas são compradas na Maya, em Melrose. Cafés, butikques do momento e sex shops estão todas abarrotadas umas do lado das outras. Muitas das lojas estão abertas à noite, para acomodar aqueles que preferem fazer suas compras depois de escurecer. A área também é popular com os mortais locais, então Membros distintos podem também desfrutar de um lanche depois de uma dura noite de compras.

Parque Griffith

Esta área cobre aproximadamente 1600 hectares de arbustos e vales no extremo leste das Montanhas de Santa Monica. Ela é listada separadamente porque, mesmo não sendo parte de um baronato, é um local importante em Los Angeles.

Provavelmente o maior parque urbano do mundo, o Parque Griffith tem um passado fascinante. O Prefeito Horace Bell aceitou este presente de terra para a cidade do Cel. Griffith J. Griffith em 1896 com um olhar um tanto preconceituoso, suspeitando que o presente foi realmente uma evasão de taxas elaborada. Então, em 1903, Griffith foi envolvido num escândalo sensacional: acusando sua esposa de conspirar com o Papa para envenená-lo, ele puxou um revólver para ela e atirou em seu olho. Ele passou dois anos em San Quentin, e após seu retorno para liberdade ofereceu à cidade \$100.000 para construir um observatório. Este presente, contudo, foi recusado. Quando Griffith morreu em 1919, ele deixou para a cidade \$700.000 para um observatório e um teatro grego. Como ele não estava mais ali para proibir os padres da cidade, o legado foi aceito.

A área rústica é lar do Zoológico de Los Angeles, o Observatório e Planetário do Parque Griffith, o Teatro

Grego, Cidade Viagem (um museu ao ar livre de máquinas de ferrovia e carros) e um enorme carrossel, trilhas a cavalo e áreas selvagens. Durante o dia ele é povoado com famílias, cavaleiros e golfistas, mas depois que os portões se fecham às 22hs, a coisa muda de figura. Por um tempo as gangues mortais vagaram por suas cercanias, mas isso teve um fim repentino e misterioso. Vários vampiros desapareceram da área também.

Muitos dos Membros acreditam que uma matilha de lobisomens se mudou para a área, e a queimada de outubro de 1993 foi em parte uma retaliação pelo que se acreditava ser ataques Lupinos a vampiros. Esta crença se adapta muito bem aos Dançarinos da Espiral Negra, pois ajuda a desviar a atenção do fato que nas profundezas do parque existe uma caverna que se conecta a um caern da Wyrn subterrâneo. Este é um caern de Nível Dois de poder considerável, mas sua profundidade significa que a corrupção se espalha enquanto aflora, então afeta uma área grande, mas menos forte do que faria de outro modo. Esta é a fonte da asquerosidade da cidade, e ajuda a explicar por que Los Angeles sempre foi um refúgio para os fracos e corruptos. Ocasionalmente criaturas da Wyrn acham seu caminho para fora das cavernas. Atualmente, três Porcos de Crânios estão vagando pelo Parque Griffith, festejando com os ossos próximo ao cemitério Gramado da Floresta e matando humanos (e vampiros) ocasionais para complementar sua dieta.

- **Zoológico de Los Angeles:** Cobrindo 45 hectares, o Zoo exhibe mais de 2.000 animais de cinco continentes em cenários naturais. Existem amostras de vida selvagem e as pessoas podem fazer piqueniques. É um ponto de jantar favorito para vegetarianos que preferem algo um pouco exótico. Também no Parque Griffith estão os restos do Zoológico de L.A. original, que foi abandonado quando o novo foi construído. Suas cavernas e jaulas eram um ponto popular para Discursos, até a assistência ficar muito grande. Os Membros agora o deixaram para trás.

- **Observatório e Planetário do Parque Griffith:** Localizado no Monte Hollywood, este é um bom lugar para ter vistas panorâmicas de Los Angeles. Em noites claras, os telescópios refratores podem ser usados para ver o céu e ele é reproduzido no planetário interior. Existe também um Salão de Ciências com uma exibição descrevendo a interação do homem com o espaço. O destaque do observatório para muitos visitantes é o Laserium, no qual lasers e música são combinados em amostras perplexantes.

- **Museu da Herança Ocidental Gene Autry:** Este museu usa pinturas, artefatos e mostras audiovisuais para exibir a história da povoação dos Estados Unidos.

Os Baronatos do Noroeste

Estes são de longe os baronatos mais isolados na

área da grande Los Angeles. Eles tendem a ser pequenos, muitas vezes consistindo de apenas um ou dois vampiros, e raramente têm muito a fazer uns com os outros ou com a política dos Membros em geral.

Vale Simi

População: 100.000 mortais, 3 vampiros

Este vale razoavelmente isolado, que fica ao norte e oeste de Los Angeles, é atualmente dominado por um pequeno bando do Sabá que corta a cidade em suas motocicletas. Eles assassinaram a dupla Gangrel que estava vivendo aqui, e estão temporariamente se alimentando da população. Qualquer grupo que remover esta ameaça para a segurança dos Estados Livres receberá a gratidão da comunidade vampírica local.

Santa Clarita

População: 110.000 mortais, 2 vampiros

Esta área, no extremo norte de Los Angeles, é “mantida” por um jovem casal de vampiros chamados Walter e Millie Gaspars. Caitiff no sentido mais completo da palavra, eles pensam que são os únicos vampiros que existem, e se emocionarão quando descobrirem que são parte de uma comunidade maior. Os Gaspars são Fazendeiros, no sentido vampírico do termo, embora recentemente Walter esteja procurando por algumas das crias locais.

- **Seis Bandeiras/Montanha Mágica:** No extremo norte de Anaheim e Orange County existe uma entrada de 105 hectares no parque de competições da Califórnia do Sul, contendo mais de 100 corridas com nomes arrepiantes como Ninja, Quedalivre, Víbora e Psiclone. Aqui é onde os inflexíveis caçadores de emoções vão. Existe também uma fazenda de animais, o Mundo do Perna-Longa e um anfiteatro.

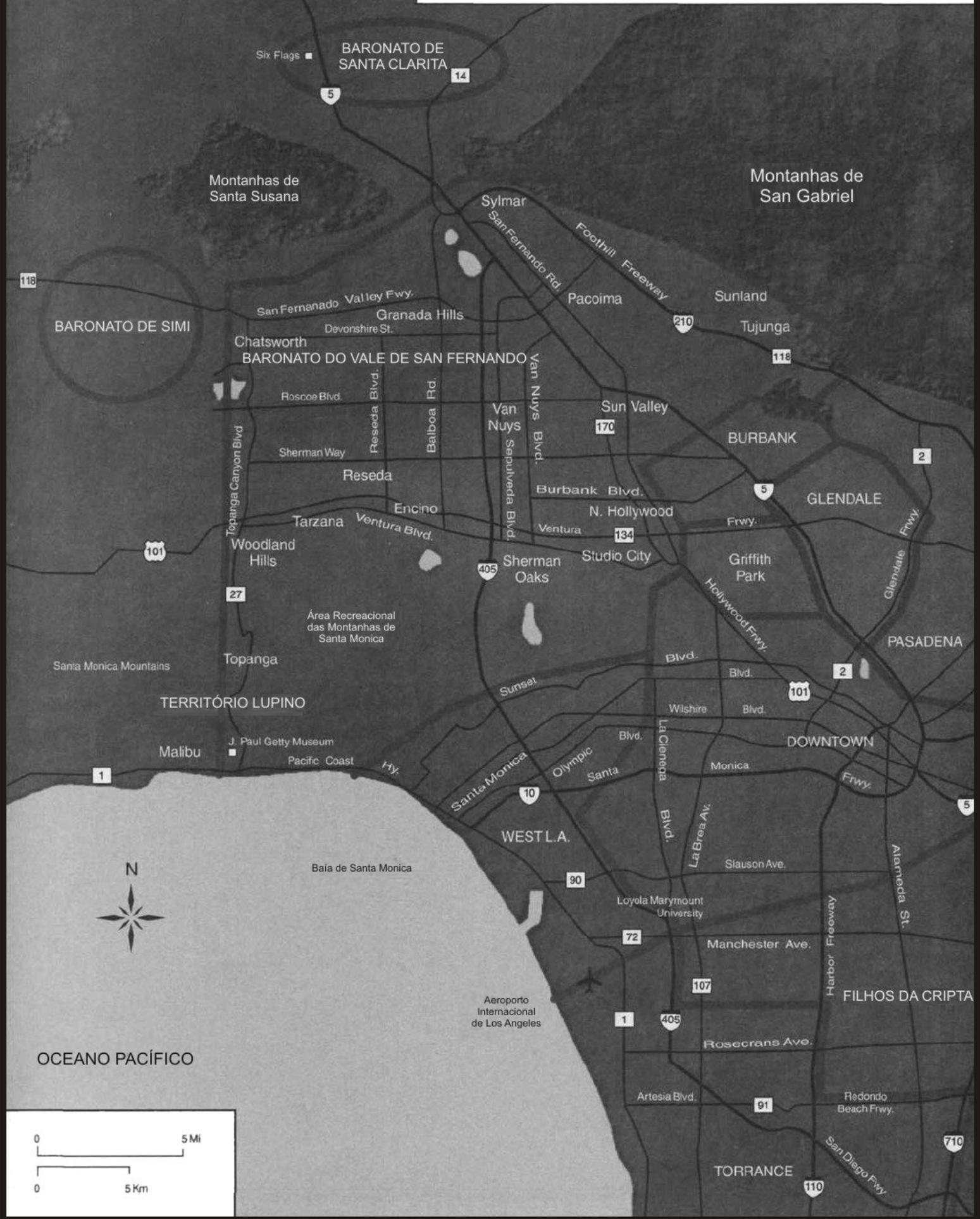
O Vale de San Fernando

População: 1.000.000 de mortais, 5 vampiros

Esta região se estende das montanhas ao leste de Santa Monica às Montanhas de San Gabriel e contém as comunidades de Studio City, Sunland, Tujunga, Sun Valley, Lakeview, Terrace, Granda Hills, Chatsworth, Van Nuys, Encino, Sherman Oaks, North Hollywood, Sylmar, Pacoima, Arleta, Tarzana, Reseda e Woodland Hills. É mais famosa por seu presente à cultura americana, a Garota do Vale.

Se acreditou que até pouco tempo “O Vale”, como é sempre referido em L.A., fosse um dos últimos bastiões da cultura de classe média e moralidade em Los Angeles, mas este não é mais o caso. As vizinhanças no Vale agora variam de comunidades de baixa renda, quase completamente falando espanhol como Pacoima aos impossivelmente ricos em Encino. Encino em particular foi o lugar escolhido pelas estrelas de filmes para comprarem “ranchos” e viver em relativa paz nas décadas de 1940 e 1950. Mickey Rooney, Broderick

OS BARONATOS DO NOROESTE



Crawford, Al Jolson, Ruby Keeler, Don Ameche, Walter Brennan, Mary Astor, Roy Rogers e Dale Evans (antes de ter se mudado para o meio do deserto), Spencer Tracy, John Wayne e W.C. Fields todos têm casas nesta amável área.

Muito poucos Membros fazem seus lares no Vale, uma vez que a área ainda é um tanto suburbana. Uma casa que está completamente escurecida durante o dia e apenas mostra sinais de ocupação à noite atrairia alguns comentários. Contudo, o acesso é fácil uma vez que cinco auto-estradas o cruzam em vários pontos, e os vampiros de Hollywood e Downtown fazem boa parte de sua alimentação aqui. Isto permitiu que a área central de Los Angeles suportasse muito mais vampiros do que sua população sugere.

Território Lupino

Malibu, Topanga Canyon e a área circundante às Montanhas de Santa Monica têm sido completamente evitadas pelos Membros desde a primeira noite da revolta. Nenhum ancião vampiro seria idiota o bastante para subir lá, e os jovens que foram não voltaram mais. Os lobisomens guardam a área, e particularmente o Cânion, com uma ferocidade que surpreende até mesmo aqueles que sabem quão profundamente os Lupinos odeiam os Membros. Os motivos para isto é um caern que fica guardado no meio do Cânion de Topanga. O caern, embora menor, é um dos últimos nesta parte do país e as Fúrias Negras portanto o defendem com raiva. Aqueles mortais que estão sintonizados com as emanções do caern há muito tempo são atraídos para a área, e o Cânion é bem conhecido como um lugar de reunião para artesãos, psíquicos e amantes da natureza de todo tipo.

Malibu foi originalmente parte de uma concessão de terras, possuída por Mary Rindge. Ela era uma velha mulher robusta que lutou uma guerra jurídica para assegurar sua propriedade frente ao desejo de L.A. construir uma estrada do interior da costa ao Vale. No final das contas ela perdeu seu caso na Suprema Corte e, sabendo o que aconteceria, ela começou a vender parcelas de sua terra. Uma destas - a área litorânea muito exclusiva - se tornou a Colônia Malibu ou, mais simplesmente, "A Colônia". Bem parecida com a Ilha do Fogo em Nova Iorque, aqui é onde escritores, artistas e pessoas de filmes fogem para deixar para trás as pressões dos negócios em Hollywood e Beverly Hills. Como tal, ela também se tornou um local de reunião principal para os Toreador de Los Angeles nos dias anteriores à Revolta. Conhecido por reuniões íntimas espontâneas de 100 pessoas ou mais, este foi certamente o lugar. Histórias de orgias sem fim gozadas pelos poucos escolhidos que governavam Los Angeles ajudaram a alimentar as chamas de ressentimento que eventualmente explodiram na Revolta.

Uma vez que não existem Membros na área de Malibu desde aquele tempo o nível de decadência caiu consideravelmente. Ela ainda é o lar de muitos atores e

outros típicos "arteiros" ricos, mas os loucos excessos do fim dos anos 1930 e início dos 1940 que tanto divertiu os Toreador são na maior parte coisas do passado. Entre os Lupinos, uns poucos dos Andarilhos do Asfalto mais jovens deixaram as propriedades da família em Pasadena, e se mudaram para cá, tanto para provar sua independência quanto para estar perto das estrelas dos filmes que admiram.

- **Museu J. Paul Getty:** Construído na propriedade do famoso bilionário, o museu apresenta a bela costa californiana. Este marco mundialmente conhecido é uma recriação de uma antiga vila romana que guarda uma magnífica coleção de antiguidades gregas e romanas e manuscritos iluminados, bem como quartos da arte e mobília dos séculos XVIII e XIX. Sua inacessibilidade é enormemente frustrante aos Membros de L.A., particularmente para os Toreador, que amariam explorar as antiguidades do museu mas se mantêm longe por medo dos Lupinos.

- **Área Recreativa Nacional das Montanhas de Santa Monica:** Esta área é cheia de sítios indígenas e foi usada por cabines e retiros, locações de filmes, e ranchos. Ela inclui praias públicas, parques municipais, cânions preservados, e muitos corredores cênicos. Existem ao menos 24 áreas de parques diferentes, bem como o famoso Rancho Paramount. 60 hectares de montanhas rudes, cânions íngremes, bosques e praia são incluídos nesta área, fornecendo grandes oportunidades para caminhadas e acampamentos (e lobisomens).

A área de recreação esteve sujeita a muitos problemas de litígio e preservação/conservação. A Conservação da Montanha de Santa Monica (com a ajuda oculta dos Lupinos locais) está lutando contra o avanço da cidade para salvar algumas áreas rústicas.

West Los Angeles

População: 330.000 mortais, 4 vampiros

Embora os Membros dos Estados Livres chamem as áreas controladas por gangues específicas de "baronatos", e os líderes destas gangues sejam "barões", este é realmente um engano. Os "barões" de L.A. têm muito pouca semelhança com suas contrapartes medievais... exceto em West L.A. Louis Fortier, um Ventrue de 9ª geração, governa seu território como se ainda estivesse na França medieval. Se mostrar devido respeito, ele pode ser muito fácil de lidar; de fato ele é muito mais tolerante com relação a outros Membros que "caçam em suas terras" do que muitos dos outros "barões". Por outro lado, ele pode ser absolutamente cruel com Membros que sente terem sido desrespeitosos ou ingratos.

De sua mansão nos vales de Bel Air, Louis controla Beverly Hills, Santa Monica, Pacific Palisades, Marina del Rey e Venice, alguns das mais valiosas propriedades reais no mundo. Os outros três Membros que vivem no baronato são suas amantes submetidas ao Laço de Sangue a Louis, e cada uma é notável, bem como uma beleza ofensiva. Louis também mantém um pequeno

exército de carnicais, que agem como lacaios e batedores.

É muito raro algo acontecer em West Los Angeles sem o conhecimento de Louis. Ele também está mais envolvido na economia e política de sua área do que muitos barões. Seu controle contínuo dos negócios em West Los Angeles pode explicar a relativa estabilidade econômica dessa região, em contraste com a insanidade do resto de L.A.

Muitos dos marcos locais são as comunidades em si e claro, a famosa costa da Califórnia:

- **A Costa:** Uma das principais atrações da Califórnia é seu longo litoral. Os californianos do sul desfrutam de uma reputação mundial por passar horas na praia, surfando e buscando outras atividades aparentemente idílicas. Em intervalos regulares pela costa existem pequenas comunidades com nomes famosos como Venice e Malibu, consistindo de pequenas casas e apartamentos construídos direto sobre a areia.

- **Santa Monica:** Esta popular estância oceânica também oferece o Parque Palisades, um precipício que fica acima da auto-estrada da Costa do Pacífico e perfeito para passear, fazer piqueniques, fotografias e pinturas. Santa Monica atualmente tem a maior população de vagabundos na cidade, fazendo dela o campo de caça preferido pelos Membros de L.A.

- **Venice:** Originalmente fundada pelo Abade Kinney, um nativo de Nova Jersey que se mudou para o oeste por causa da saúde, a cidade foi desenhada em torno de uma rede de 24 quilômetros de canais baseada nos de Veneza, Itália. Infelizmente, em 1930 muitos dos canais foram aterrados, mas alguns permaneceram como um memorial à visão artística do Sr. Kinney. Adiante a escala econômica (e para o sul de Santa Monica), a Praia de Venice é uma comunidade de hippies velhos, atores desempregados e vagabundos de praia, famosa por suas ciclistas de biquíni e patins.

- **Marina del Rey:** Definitivamente uma praia requintada, “a Marina” exhibe edifícios coloridos por todo porto que abriga lojas de moda e restaurantes, incluindo subsidiários de famosos restaurantes italianos em San Francisco.

- **Beverly Hills:** Esta cidade mundialmente famosa, que é separada administrativamente da Cidade de Los Angeles que a cerca, é o lugar preferido para algumas das pessoas mais ricas no mundo construírem seus lares. Ao norte e ao sul do Sunset Boulevard, cujos ventos atravessam Beverly Hills, estão grandes mansões e propriedades. Mais ao sul, em ruas como Beverly, Camden e a infame Rodeo Drive, estão as boutiques loucamente caras onde os ricos vêm gastar seu dinheiro. (Para uma idéia do que uma loja em Beverly Hills pode parecer, veja o recente filme *Uma Linda Mulher*)

Antes da Revolta, uns poucos vampiros faziam seus lares em Beverly Hills e as áreas que a cercam, mas desde então Louis Fortier não permitiu mais que os Membros fizessem residência permanente aqui.

- **Museu de Arte e Centro Cultural Armand Hammer:** Localizado em Westwood, a vila que cresceu em torno da UCLA, o museu é pesadamente consolidado pelo rico industrialista cujo nome sustenta. Ele freqüentemente guarda exposições de antiguidades valiosas além de sua excelente coleção de pinturas de mestres como Rembrandt, Van Gogh e Monet. Ele também abriga um manuscrito de Da Vinci com mais de 360 desenhos, bem como (desconhecido pelos curadores) várias tabuletas de pedra contendo fragmentos não traduzidos do Livro de Nod.

- **Cemitério Memorial dos Veteranos:** Enquanto L.A. é o lar do famoso cemitério Gramado da Floresta, um tributo muito mais suavizado e comovente aos mortos é localizado ao longo da auto-estrada de San Diego em West Los Angeles. Hectares e hectares de lápides brancas idênticas marcam o local do último descanso de homens e mulheres que morreram a serviço de seu país. É um lugar silencioso e melancólico, mesmo durante o dia, possivelmente por causa da presença de vários espíritos inquietos...

- **Universidade da Califórnia em Los Angeles (UCLA):** Uma das mais conhecidas universidades no mundo, num belo campus que se espalha por 170 hectares, a UCLA matricula mais de 34.000 estudantes por ano. Áreas notáveis no campus incluem: o Salão Schoenberg, e o Salão Royce onde concertos e produções teatrais são abertas ao público; o Pavilhão Edwin W. Pauley, um complexo esportivo principal que abrigou as Olimpíadas de 1984; o Jardim de Esculturas Franklin D. Murphy que inclui bronzes robustos de Henry Moore; Jardim Botânico Mildred E. Mathias, três hectares de plantas nativas, subtropicais e exóticas – um lugar que não se recomenda às jovens mulheres que andem sozinhas; a Galeria de Arte Wight, que guarda exposições de arte o ano todo; e a Escola de Negócios Anderson, não muito no caminho da arquitetura, mas classificada como uma das melhores escolas de negócios no país.

Durante a terceira semana de novembro de cada ano, a cidade é tomada pela febre de futebol americano colegial enquanto os Bruins da UCLA e os Trojans da USC jogam seu jogo anual. Mais do que apenas um round na Conferência do Pac-10, este jogo toma proporções monumentais, nas mentes de estudantes que invadem o campus uns dos outros tentando vandalizar a estatuária da escola. Mesmo os Membros são tomados por esta febre, e várias Mortes Finais foram atribuídas pela rivalidade interescolares.

- **Santuário do Lago da Sociedade da Auto-Realização:** Localizada na elegante vizinhança de Pacific Palisades, o Santuário consiste de um local de 4 hectares com um lago e um “templo sem paredes” que guarda o Memorial da Paz Mundial de Gandhi. Existe também um refúgio de pássaros, um jardim afundado e vários edifícios em escala de modelo representando as cinco maiores religiões do mundo.

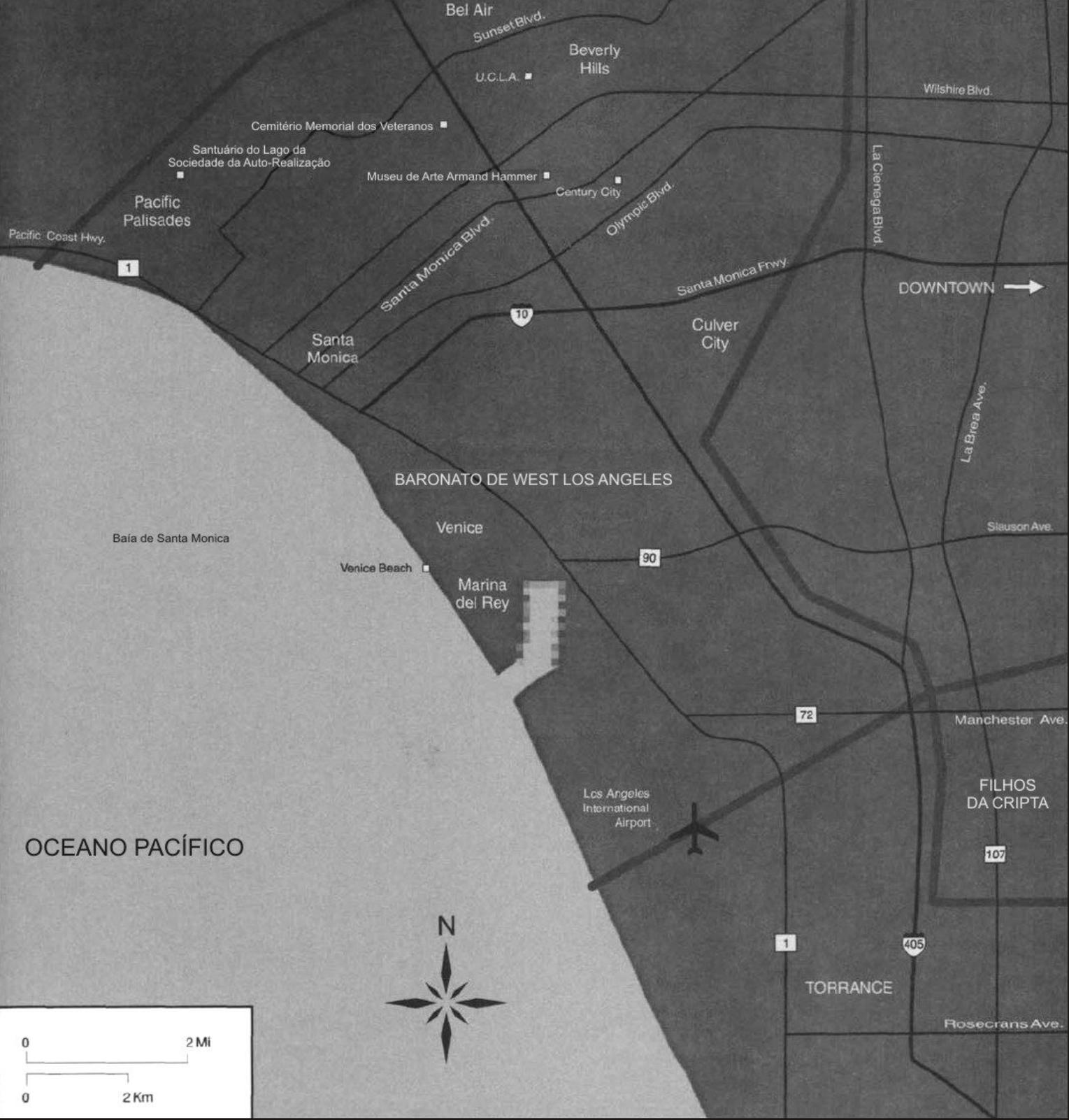
- **Century City:** Ao oeste de Beverly Hills, esta é uma combinação de altos edifícios comerciais e um

BARONATO DE WEST LOS ANGELES

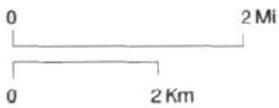
VALE DE SAN FERNANDO

Montanhas de Santa Monica
Área Nacional de Recreação

TERRITÓRIO
LUPINO



OCEANO PACÍFICO



massivo complexo de lojas, todos ocupando vários quarteirões, e foi construído por urbanistas otimistas com a mini-cidade do futuro. Cartórios abundam, bem como consultórios nos edifícios e no caro complexo hospitalar de Century City no lado sul da área. A ABC construiu um enorme complexo de entretenimento, que inclui vários cinemas e o (legítimo) Teatro Schubert. O Hotel Century Plaza é lar de viajantes do mundo todo. Os nomes das ruas são temáticos, Century Park East e West, Avenida Constelação e Avenida das Estrelas, lhe dão uma idéia do que esperar. O Shopping Century City tem cinemas, grandes lojas de departamento, butiques, restaurantes bistrô, e um enorme complexo de estacionamento que freqüentemente é usado para perseguições de carros em filmes (o segundo estacionamento filmado em *Into the Night* foi feito aqui). Limitado ao norte e ao sul pelas ruas principais, Century City é próxima a Westwood, Beverly Hills e West Hollywood, e também é muito popular com os Membros.

● **Templo Mórmon de Los Angeles** (Igreja de Jesus Cristo dos Santos dos Últimos Dias): Empoleirada no topo de uma torre de 80 metros, a estátua dourada de 4,5 metros do anjo Moroni parece chamar a fé a entrar num dos maiores templos Mórmon do mundo. O santuário é fechado a não-Mórmons, mas excursões são feitas ao resto do estabelecimento, e a vasta biblioteca genealógica é aberta a qualquer um.

● **Culver City:** Culver City é o lar de vários estúdios de filmagem, mas este não é um fenômeno recente. Alguns dos primeiros produtores de filmes atraídos para a área por Christopher construíram seus estúdios aqui. O Estúdio Ince foi construído em 1919. Outras companhias que se estabeleceram nesta parte de West Los Angeles com os anos incluem Selznick, DeMille, Culver City Studios, Estúdios RKO, Estúdios Hal Roach, United Artists, Desilu, Laird, M-G-M, Lorimar, e Sony. O Hotel Culver já foi propriedade de John Wayne e Red Skelton, e deu abrigo ao “povinho” durante a filmagem de *O Mágico de Oz*. Culver City também foi a locação da seqüência do incêndio de Atlanta em *Gone with the Wind*.

Os Baronatos Centrais

Estes baronatos tendem a ser os maiores, controlados pelas maiores gangues. Os Filhos da Cripta e El Hermandad estão ambas baseadas aqui, e esta área tem o maior número de confrontos entre membros de gangues.

Os Filhos da Cripta

População: 1.500.000 mortais, 25 vampiros

Sem questões, a gangue de Membros mais poderosa nos Estados Livres são os Filhos da Cripta. As gangues mortais são muito ativas nesta área também, e a polícia

está sempre alerta quando faz patrulhas por aqui. Grande parte do baronato está economicamente deprimido, e uma vasta maioria de seus cidadãos são negros. Este foi o local das agitações de 1965 e 1992, e ainda existem muitas casa queimadas cujos proprietários não tiveram vontade de reconstruir. O baronato é em geral um lugar feio, triste, e muito, muito tenso.

Ele também é uma área muito perigosa para os Membros caçarem se não forem membros dos Filhos da Cripta. Mohammed al-Muthlim, o líder da gangue, declarou com todas as letras que qualquer Membro que se alimente aqui sem sua permissão sofrerá a Morte Final de uma forma tão horrível quanto se possa imaginar. Os poucos cadáveres que foram recuperados sugerem que Mohammed tem uma imaginação vívida.

● **Downey:** Uma contribuição principal de Downey à cultura americana ocorreu em 18 de agosto de 1953, quando Ray Kroc abriu o primeiro Restaurante da Família McDonald aqui.

● **Hollywood Park:** Localizado em Inglewood, esta é uma das mais velhas pistas de corrida na Costa Oeste. Como muitas outras pistas em L.A., Hollywood Park oferece corridas à noite.

● **O Grade Fórum Ocidental:** Este complexo esportivo e de entretenimento inspirado na cultura romana é o lar dos Los Angeles Lakers (basquete), os Kings (hóquei), os Strings (tênis), e muitos concertos e lutas de boxe.

● **Universidade do Sul da Califórnia (USC):** Uma instituição privada em frente ao Parque de Exposições, esta é uma das mais antigas universidades privadas no Ocidente. Construída em 60 hectares, a USC é o lar de quase 30.000 estudantes por ano. A Casa dos Estudantes Widney foi a primeira construção no campus e é a segunda estrutura escolar mais velha na Califórnia. O Estádio de Natação McDonalds abrigou os eventos de natação e mergulho das Olimpíadas de 1984. Próximo ao centro do campus, no Parque dos Fundadores, existe uma pedra de 180 quilos extraída antes de 1200 a.C. da antiga Tróia. Naturalmente, o time da escola são chamados “os Troianos”. O Instituto Arnold Schoenbert guarda os arquivos completos e a biblioteca do grande compositor do século XX. O Teatro Bing oferece produções teatrais durante o ano todo.

Parque de Exposições

Pelo Bulevar das Exposições da USC, este ponto foi originalmente chamado “Parque Agrícola”, e foi criado para corridas de cavalos anuais. Sob a tribuna principal estava o maior bar na cidade, onde nada além de cerveja era servido. Graças aos esforços do excessivamente entusiasta William Bowen, o jogo foi proibido e as corridas de cavalos cessaram. Mas Bowen também convenceu o governo a desenvolver o parque até então um antro, que agora é um centro cívico, cultural e recreativo. O parque inclui um jardim de rosas de 3 hectares, que é um lugar popular para casamentos ao ar

livre. Os seguintes pontos de interesse também se encontram dentro do parque:

• **Museu Afro-Americano da Califórnia:** Construído pela insistência de Mohammed al-Muthlim, este excelente museu guarda uma coleção permanente de belas artes e história incluindo pinturas, fotografias, filmes e artefatos detalhando a vida afro-americana.

• **Museu de Ciência e Indústria da Califórnia:** Este lindo lugar oferece exposições manuais sobre todos os aspectos da ciência, incluindo matemática, computadores, medicina e espaço. Inclui um Salão Aeroespacial que tem um Teatro IMAX.

• **Museu de História Natural do Município de Los Angeles:** Habitats detalhados do mundo todo incluem: milagres da taxidermia mostrados em dioramas cobertos por vidro; uma grande mostra de dinossauros e fósseis pré-históricos; uma coleção mineral; uma coleção de pedras preciosas; e os restos esqueléticos de um "Megaboca", supostamente o tubarão mais raro do mundo. Existe também galerias históricas que mostram a vida na Califórnia e no Sudoeste de 1540 a 1940, bem como arqueologia pré-colombiana. Muitos que cresceram em Los Angeles têm vívidas memórias de olhar para o mamute empalhado na sala do "Alvorecer da Humanidade".

• **Arena Esportiva Memorial de Los Angeles:** Este estabelecimento esportivo e de entretenimento é lar dos Los Angeles Clippers e os times de basquete dos Troianos da USC. Outros eventos que ocorrem aqui incluem concertos, um circo, shows no gelo e exposições de comércio.

• **Coliseu Memorial de Los Angeles:** Este famoso oval de esportes ao ar livre abriga os Los Angeles Raiders e os times de futebol americano dos Troianos da USC. Construído para as Olimpíadas de 1932, foi o local de muitas corridas e eventos de campo das Olimpíadas de 1984, bem como as cerimônias de abertura e encerramento.

El Hermandad

População: 810.000 mortais, 12 vampiros

Este baronato, abraça as comunidades de East Los Angeles, Montebello, Pico Rivera, Monterey Park, South El Monte, Alhambra, San Gabriel, Rosemead, El Monte, Arcadia e Temple City é normalmente conhecido pelo nome da gangue que o controla, El Hermandad, ou "a Irmandade". El Hermandad está lutando com muita força contra os Filhos da Cripta de Mohammed al-Muthlim da L.A. centro-sul.

A área é incrementada com algumas das mais pobres seções de Los Angeles, e é principalmente povoada por imigrantes (legais e ilegais) do México e da América do Sul e Central. Outdoors são escritos em espanhol, e é provável que muitos cidadãos falem muito mal o inglês, se conseguirem falar. Inúmeras gangues mortais ferozes podem ser encontradas aqui, contra as quais o departamento de polícia de Los Angeles é impotente. Os conflitos entre gangues na

área são tão ruins que recentemente a Máfia mexicana veio para cá, ameaçando os "garotos da casa" com violência se continuassem a atacar seus próprios *barrios*. Embora isto tenha reduzido um pouco o perigo que os Membros que viajavam nesta área poderiam esperar enfrentar.

Os vampiros que residem aqui são todos leais a Salvador, que é amplamente considerado como o barão da área. Considerando que Salvador deixa a área muitas vezes, a manutenção cotidiana das gangues é deixada a cargo de seu tenente, Jesus Ramirez.

• **Santa Anita:** Este é uma das mais famosas pistas de corrida de cavalos puro-sangue nos EUA. Construído em Arcadia em 1934, foi onde tais corridas avança enquanto o portão de largada magneticamente controlado e a fotografia do final foram introduzidos pela primeira vez.

• **Arboredo Estadual e Municipal de Los Angeles:** Localizado em Arcadia, este parque inclui aproximadamente 52 hectares de vida botânica organizada por continente. Ele também ostenta um centro de pesquisa em horticultura, uma biblioteca de referência e um santuário de pássaros. Outras atrações são a Cabana da Rainha Anne e a cocheira, o Adobo de Hugo Reid, o depósito da Ferrovia de Santa Fé e uma caminhada por uma floresta tropical. Embora (ou talvez por) o Arboredo não estar aberto após o anoitecer, ele é um lugar favorito para os Membros se reunirem e serve como Elísio extra-oficial no meio da horrível decadência urbana.

• **Missão de San Gabriel Arcaño:** Fundada em 8 de setembro de 1771, esta foi a primeira missão construída na área de Los Angeles. Está atualmente passando por restaurações depois de sofrer muitos danos no terremoto de 1987.

Covina

População: 410.000 mortais, seis vampiros

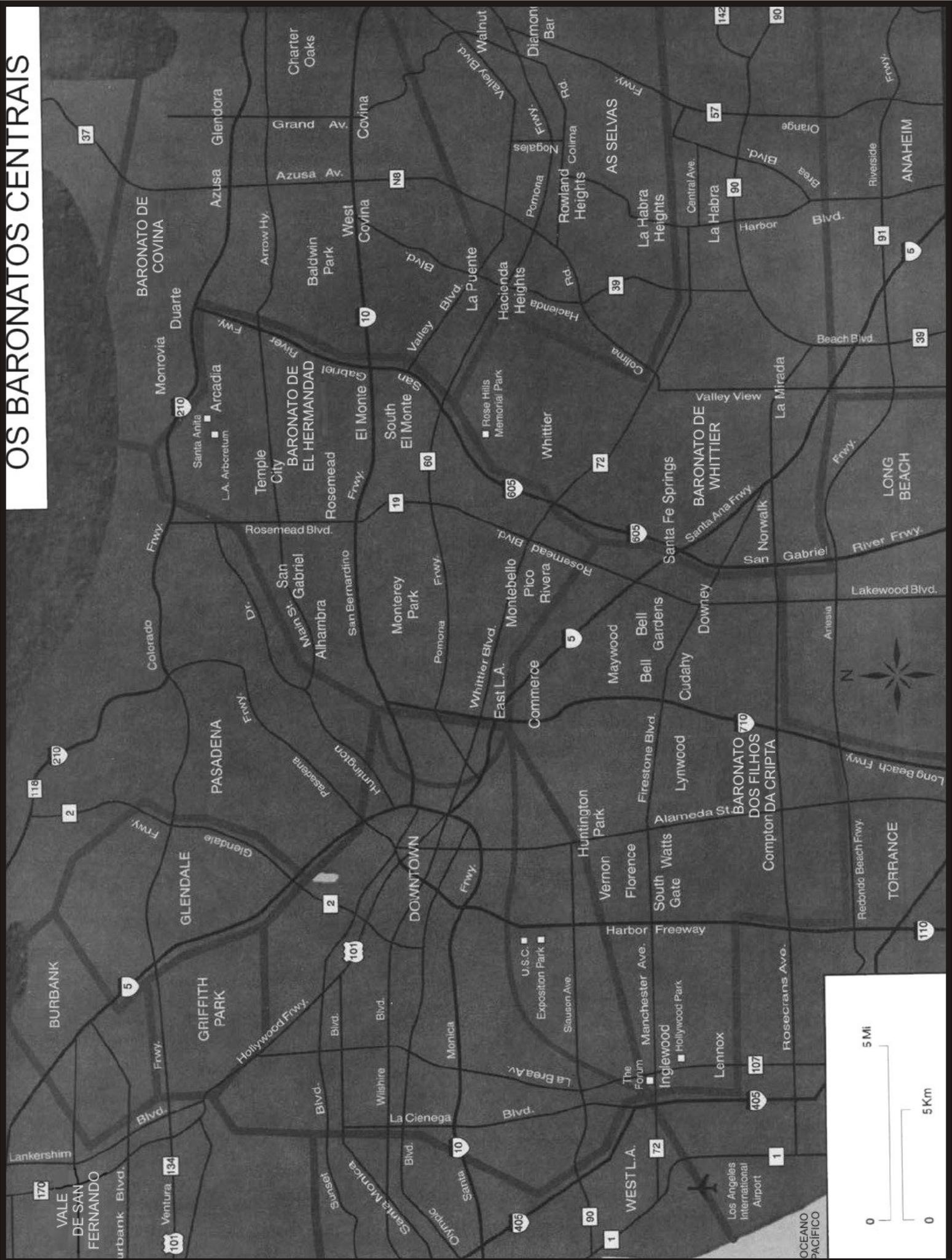
Esta área, constituída de Corvina, West Corvina, La Puente, Baldwin Park, Duarte, Azusa, Monrovia, Glendora e Charter Oaks, é um bom exemplo de um baronato sem um barão. A área contém apenas seis vampiros que agem independentemente, mas normalmente apóiam um ao outro quando convocados. Alguns deles têm laços com os membros da El Hermandad, e provavelmente se aliarão com aquela gangue no evento de uma guerra com os Filhos da Cripta.

Whittier

População: 400.000 mortais, sete vampiros

O Baronato de Whittier compreende as comunidades de Whittier, Norwalk, La Habra, La Mirada e Santa Fe Springs. Como seus irmãos em Covina, os vampiros um tanto mais requintados daqui apoiariam El Hermandad se fossem convocados, mas eles preferem ficar sozinhos. Eles são liderados por Gloria Martinez.

OS BARONATOS CENTRAIS



0 5 Mi
0 5 Km

- **Whittier:** Fundada como uma colônia de Quakers em 1886, Whittier tem a distinção questionável de ser a terra natal de Richard M. Nixon. O Colégio de Whittier agora é o lar dos Documentos de Nixon.

- **Parque Memorial de Rose Hills:** Localizado em Whittier, este é um dos maiores cemitérios do mundo, com um Desfile do Jardim de Rosas de 1,5 hectare e um jardim japonês com uma casa de chá bem como lagos e muitas pontes arqueadas, para suavizar os habitantes silenciosos.

As Selvas

População: 180.000 mortais, três vampiros

Esta área esparsamente povoada, tecnicamente não é um baronato, uma vez que não mantém gangues, e certamente nenhum barão. Ela é na maior parte intocada pela civilização, mas contém as comunidades de Hacienda Heights, La Habra Heights, Rowland Heights, Diamond Bar e Walnut. Vários pequenos grupos reivindicaram a área no passado, mas todas desapareceram depois de uns poucos meses – até recentemente. Por vários anos três poderosos Gangrel estiveram rondando a área. Eles parecem não ter ambições outras que não evitar que os outros Membros cacem em suas terras, então eles são deixados sozinhos.

- **Templo Budista de Hsi Lai:** Localizado em Hacienda Heights, este edifício inclui um santuário principal e um salão de meditação, e vários edifícios e salas auxiliares. O santuário principal contém três Budas dourados e candelabros dourados, bem como centenas de pequenos Budas em nichos em suas paredes.

O Baronatos do Nordeste

Os três territórios que compõem esta área são baronatos apenas no nome. Um deles tem apenas um vampiro, enquanto os outros dois contém apenas uns poucos Membros, que ou estão relacionados ou conhecem um ao outro muito bem.

Pasadena

População: 240.000 mortais, quatro vampiros

Esta área é um bom exemplo de um barão (e uma baronesa) quase sem baronato. Ela é pequena, consistindo apenas de Pasadena, Altadena, Sierra Madre, South Pasadena, La Canada Flintridge, Highland Park e San Marino; tanto quanto se sabia, ela contém apenas Edward e Vera Vignes e seu servo, Henry Waters. Dois dos muito poucos anciões Ventrue que fugiram da ira da Revolta, os Vignes mantiveram sua situação ao parecerem ser firmemente apolíticos. Estanho o bastante para uma crônica de **Vampiro**, isso é exatamente o que eles são. Tanto quanto sejam deixados sós para caçar em Pasadena, eles são

relativamente inofensivos. Apenas se forem importunados mostrarão o temeroso poder de anciões Ventrue enfurecidos. Felizmente, isso não tem acontecido muito. Henry Waters é um jovem misterioso que parece estar completamente submetido ao Laço de Sangue aos Vignes, e age como seus olhos e ouvidos na parte norte da área de Los Angeles.

Vivendo nas profundezas dos vales de Pasadena, desconhecido aos Vignes (mas não a Henry Waters) está um antigo Nosferatu chamado Alonzo Guillen, que sabe sobre tudo. Existem também um grande número de Garou Andarilhos do Asfalto vivendo na área de Pasadena. Seu ancião, Don Alonzo, conhece os Vignes socialmente. Ele não está ciente de sua verdadeira natureza, nem eles da dele.

- **Highland Park:** Esta foi a primeira área a ser anexada aos limites originais da cidade de Los Angeles, devido a busca vista por “lei e ordem”. A área foi o local de várias notórias estalagens, o arroyo daqui foi favorecido por bandidos que assaltavam viajantes.

- **Rose Bowl:** Lar do “Vovô de todos”, o jogo de futebol americano jogado anualmente no Dia de Ano Novo entre os líderes do Pac-10 e Big 10, esta arena com capacidade para 100.000 pessoas também recebe um enorme encontro mensal de trocas.

- **O Desfile das Rosas:** Um dos mais velhos desfiles no país, este evento é realizado no Dia de Ano Novo e exhibe unidades eqüestres, bandas marciais e balões cujas decorações devem ser feitas completamente de plantas e flores.

- **Instituto de Tecnologia da Califórnia (Caltech):** Esta instituição internacionalmente reconhecida foi lar de algumas das maiores mentes científicas do século passado. De interesse particular estão quilômetros e quilômetros de túneis nos quais alguns jogos de ação ao vivo realisticamente assustadores foram feitos por estudantes inteligentes. O campus também se tornou um campo de caça favorito para alguns dos Membros mais jovens e mais aventureiros que procuram se arriscar numa caçada com Henry Waters ou os Vignes. O Instituto é pesadamente influenciado pelos Garou Andarilhos do Asfalto que vivem na área, e que fazem muitas de suas pesquisas nos laboratórios altamente sofisticados com os quais eles dotaram o Instituto. O Laboratório de Propulsão a Jato (LPJ) também é administrado pelo Caltech e os Andarilhos do Asfalto.

- **Biblioteca, Coleções Artísticas e Jardins Botânicos de Huntington:** Este belo lugar, construído na propriedade de 80 hectares de Huntington em San Marino, guarda uma das maiores coleções de livros raros e manuscritos do mundo, incluindo uma Bíblia de Guttenberg, a autobiografia escrita a mão de Ellesmere Chaucer e Ben Franklin. A galeria de arte contém pinturas britânicas e européias do século XVIII, tapeçarias, porcelanas, miniaturas, esculturas e mobílias raras. Os jardins botânicos cobrem 52 hectares e exibem 140.000 variedades de plantas. Este é um dos abrigos preferidos de Jeremy, e ele realiza mais encontros aqui do que na Prefeitura.

• **Jardins Descanso:** Este belo centro botânico em La Canada Flintridge é lar de 100.000 camélias de todo o mundo, bem como rosas, lilases, orquídeas e outras floras exóticas. Palestras e aulas são feitas no Salão George Van de Kamp, e o amável jardim japonês inclui uma casa de chá.

• **Floresta Nacional de Angeles:** Esta área cobre mais de 260 hectares nas ásperas Montanhas de San Gabriel. O terreno varia do deserto aos cumes de altas montanhas e áreas de densas florestas que ficam nevadas no inverno. O Monte “Calvo”, tecnicamente Monte San Antonio, alcança os 3.000 metros. Existem mais de 80 acampamentos, áreas de piquenique e trilhas de caminhada; a floresta também guarda o Lago de Cristal e cinco áreas principais de esqui. Mesmo que ninguém tenha visto quaisquer Lupinos na área os Membros são recomendados a NÃO vagar por estas bandas. Vários grupos de Ravnos se foram na floresta e não voltaram.

Glendale

População: 200.000 mortais, dois vampiros

Irmãs gêmeas idênticas, Edith e Enid Blount vivem numa mansão apodrecida nos contrafortes de Glendale. Contatos sociais dos Vignes, elas dominaram Glendale e sua política mortal desde o desaparecimento de seu pai em 1927. Diferente de muitos barões, as irmãs Blount permitem caças limitadas em seu baronato “tanto quanto todos fiquem satisfeitos”, e a Galeria Glendale é uma atração principal para os jovens Membros na caçada. Por outro lado, inúmeros Membros desapareceram na área recentemente, e as afocas locais são que existe algo por trás das Blounts vivendo nos vales.

• **Galeria Glendale:** A idéia de um pequeno shopping se originou na Califórnia (claro!) e a Galeria Glendale é um exemplo soberbo. Simplesmente chamado de “A Galeria”, o shopping contém 250 lojas instaladas num enorme complexo em local fechado.

• **Museu Norton Simon:** Um museu de arte do início do Renascimento até metade do século XX bem conhecido, este distinto edifício exibe uma grande rosa ao seu lado no Dia de Ano Novo e pode ser vista durante os Desfiles das Rosas televisionados.

• **Biblioteca e Galeria de Arte Brand:** Nos contrafortes de Glendale fica esta mansão em estilo mouro de 1904 construída por Leslie Brand, uma personagem muito extravagante na história de Los Angeles caracteriza uma galeria de arte e uma biblioteca de música e arte, instalações de estúdio e performance e uma casa de chá japonesa.

• **Parque Memorial Gramado da Floresta:** Ele guarda o motivo que numa área renomada por sua teatralidade, nem mesmo a Morte escapa de um pouco de brilho. A maior companhia a se beneficiar do inevitável falecimento dos mortais é Gramado da Floresta, com três prósperos pontos no sul da Califórnia: Glendale, Hollywood Hills, e Corvina.

O necrotério em Glendale é cercado por um parque de 120 hectares que inclui: réplicas de mármore

de Carrara das estátuas mais famosas do mundo; um santuário com imensas janelas de vidro colorido; e um Terraço Memorial, completado por uma capitulação de vidro colorido da “Santa Ceia” que é exibida diariamente a cada meia-hora. Mas espere – há mais! Exposto no Salão da Crucificação-Ressurreição, está a “Crucificação” de Jan Styka de 14x60 metros, reputada por ser uma das maiores pinturas a óleo religiosas do mundo. Como se não fosse o suficiente, sua “Ressurreição” (meros 15x21 metros) a acompanha. Ambas são expostas diariamente de hora em hora, e doações monetárias são aceitas, é claro.

O local de Glendale também guarda uma coleção de moedas bíblicas, uma coleção de jóias, estatuária de bronze americana, vitrais dos séculos XI ao XV e uma exibição de Miguelangelo. Oh sim, e cadáveres. Pilhas de cadáveres.

Burbank

População: 93.000 mortais, um vampiro

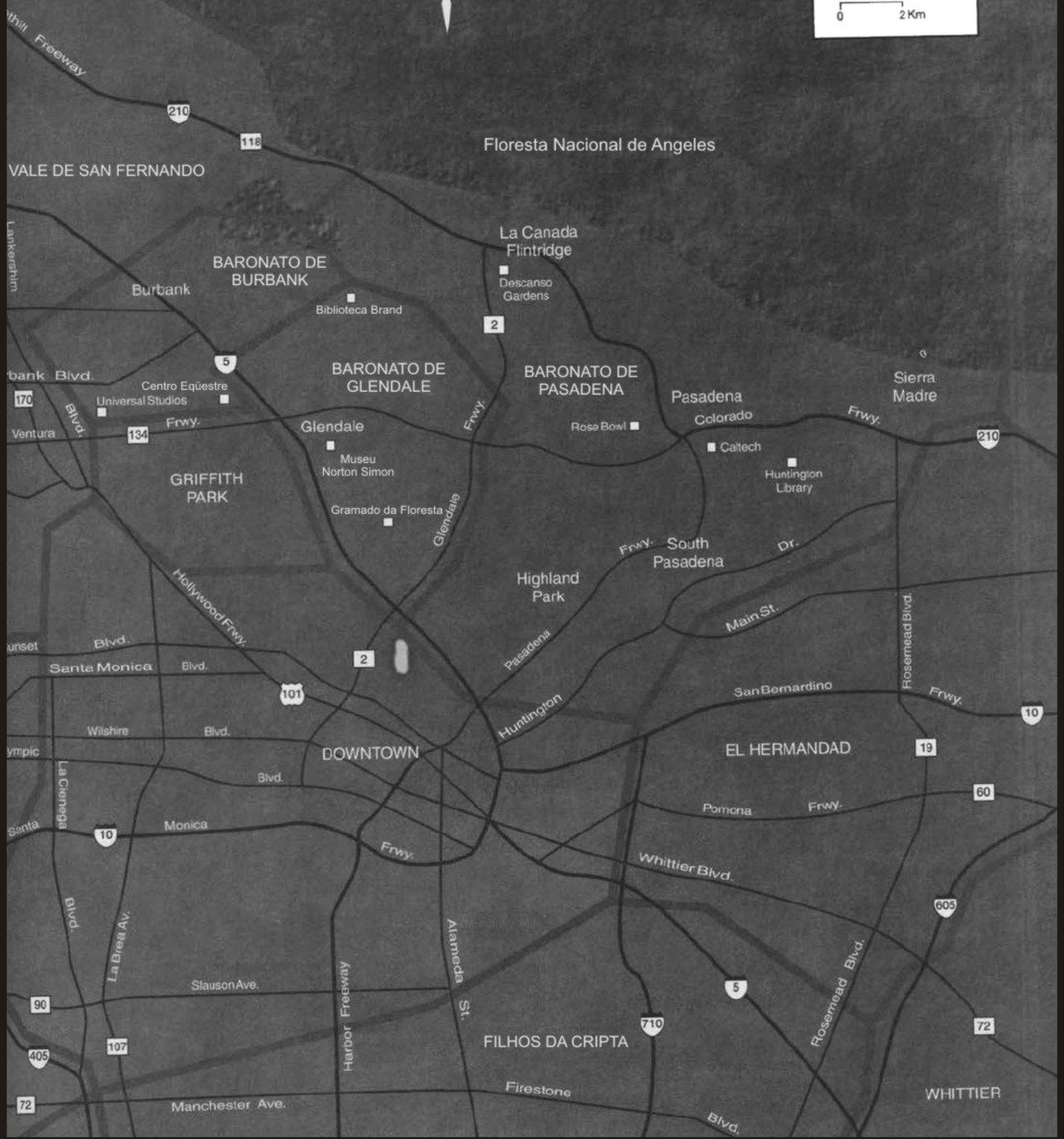
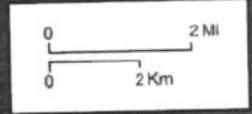
Este baronato inclui três dos estúdios de filmes mais ocupados no mundo: Universal, Warner Brothers e Walt Disney. Diferente destes, é na maior parte uma comunidade para pessoas que trabalham nos estúdios e no centro. Ele atrai muitos Membros visitantes, embora poucos queiram ficar aqui. Ele é “governado” por um Malkaviano conhecido como “Bela”, que vive das migalhas de suas antigas glórias. Bela, que já foi um “Conde” mas foi rebaixado a “Barão”, é tanto amado quanto ironizado pelo resto dos Membros em Los Angeles.

• **Centro Eqüestre de Los Angeles:** Os vegetarianos não poderiam encontrar lugar melhor para caçar do que aqui, onde os cavalos dos ricos são cuidados e exibidos.

• **Parque Memorial Gramado da Floresta-Hollywood Hills:** Este cemitério de 136 hectares contém (mais) estatuário de mármore de Carrara, uma Corte da Liberdade de 6 hectares com uma cópia de mármore e bronze de 18 metros do Monumento de Washington, uma réplica do Sino da Liberdade e um mosaico de 9x50 metros intitulado “O Nascimento da Liberdade”. Existe também um Museu de História Mexicana, uma praça ao ar livre com réplicas de esculturas mexicanas e uma reprodução da Velha Igreja do Norte de Boston. Além de mais cadáveres.

• **Cidade Universal:** Originalmente uma fazenda de galinhas, que Carl Laemmle comprou em 1915 e transformou num estúdio de filmes, esta é a única “cidade” devotada completamente à produção de filmes e televisão. Localizada no sul do Distrito de Mídia em Burbank, esta é uma aglomeração de estúdios ocupada por muitas lojas e restaurantes, que caracterizam uma viagem de bonde nos bastidores da Universal Studios, ampliada por atrações como as baseadas em *King Kong* e *Battlestar Galactica*. Existe também um Centro de Entretenimento, onde shows ao vivo são realizados várias vezes por dia ao desafiar os dublês que animam cenários de ação como *Conan*,

OS BARONATOS DO NORDESTE



Jornada nas Estrelas, e *Miami Vice*. “Citywalk”, que é uma recriação das ruas de Nova Iorque, compreende lojas caras e restaurantes da moda. É atualmente o cenário para as Garotas do Vale verem e serem vistas e é tipicamente povoada com Membros e rebanho. Também no complexo está o Anfiteatro Universal, onde alguns concertos são feitos durante o verão.

Os Baronatos do Sul

Os Baronatos do Sul sustentam uma população de vampiros diferente de qualquer outra no mundo. Os grupos que reivindicam este pedaço muito grande do sul da Califórnia são quase todos de jovens surfistas. Parece um lugar estranho para a próxima guerra entre gangues grandes estourar, mas parece ser o que está para acontecer enquanto os Membros de Torrance se preparam para tentar tomar o Baronato de Long Beach.

Long Beach

População: 730.000 mortais, 12 vampiros

Não realmente uma gangue, estes 12 vampiros são na maior parte surfistas livres que agora surfam à noite. Os *Garotos Perdidos* pode ter retratado este grupo. Eles controlam Long Beach, Lakewood, Cerritos, Hawaiian Gardens, Artesia, Paramount, Los Amigos e Bellflower. Eles são leais a seu “homem principal”, Steve Booth, apresentado para os Discursos quando o surf não está bom, e ativamente desencoraja transgressores. Steve está vagamente ciente que David Geduld em Torrance está planejando algo mas não tem idéia do que seja, e em seu típico modo desleixado, não se preocupará com isso até estar diretamente cara a cara com ele.

• **Long Beach:** A quinta maior cidade da Califórnia, Long Beach foi originalmente parte de uma concessão de 120.000 hectares a Don Manuel de Nieto do Rei da Espanha em 1784. Como o resto das concessões de terras espanholas, foi eventualmente entalhada em pequenas áreas. William Willmore, um inglês, comprou 1.000 hectares em 1880 com planos de começar uma “Colônia Americana” como aquela que ele viu em Pasadena. Os primeiros lotes foram vendidos em 1882 por \$100 cada, mas apenas 12 casas foram construídas e em 1884 Willmore abandonou seu plano. Um empreendedor mais aventureiro chamado A.T. Pomeroy comprou a idéia de Willmore e anunciou sua nova aventura, Long Beach, como um resort litorâneo. Com a adição de um hotel, uma estação de trem, um abastecimento de água, ele estava pronto para o boom de terras de Don Sebastian de 1887. Long Beach é agora um dos mais ocupados centros de compras de toda a Costa do Pacífico, bem como lugar para extração de petróleo no litoral e na costa. Em todos os anos, no final de abril, as ruas de Long Beach são fechadas para o Grande Prêmio Toyota.

• **O Centro de Convenções e Entretenimento de Long Beach:** Este grande complexo de entretenimento inclui três pontos teatrais separados. Além disso, o *transatlântico Queen Mary* está ancorado aqui (ao menos por enquanto). Existe um centro comercial ao ar livre

moldado ante uma velha vila inglesa. Um carrossel Looff restaurado é uma das principais atrações na Vila da Costa, um shopping e a área de restaurante ao ar livre com temas náuticos.

• **Pista de Corrida Los Alamitos:** Esta pista de corrida oferece corridas de cavalos puros-sangues. Mais importante para os Membros, ela também tem corridas à noite.

Baronato de Torrance

População: 760.000 mortais, 13 vampiros

Este baronato é constituído pelas comunidades mais ricas de Torrance, Rancho Palos Verdes, Palos Verdes Estates, Lomita, Redondo Beach, Hermosa Beach, Manhattan Beach, Lawndale, Gardena, Hawthorne e Carson. Os Membros aqui são muito parecidos com seus irmãos de Long Beach em que eles também são surfistas. Entretanto, eles são um pouco mais requintados e bem mais politicamente atentos graças a seu líder, David Geduld. David reivindicou o Porto de Los Angeles para si e está trabalhando no Porto de Long Beach, reconhecendo seu enorme potencial econômico. Ele esteve planejando sua expansão por vários anos e os Membros de Torrance estão fixados na guerra com os de Long Beach. Já houveram várias lutas entre os dois grupos e parece que uma guerra maior iniciará muito em breve.

• **Redondo Beach:** Esta comunidade de praia ao sul de Santa Monica apresenta o Festival Anual de Surf Internacional em todo mês de agosto. O Porto de King contém restaurantes, hotéis e lojas; regatas e bicicletas, campos de jogos de raquete e uma marina.

• **Península de Palos Verdes:** Se erguendo sobre o Oceano Pacífico, esta península é o local de comunidades amáveis e caras. Ao longo da praia sob muitas angras, três das quais são acessíveis ao público; Angra Malaga, Angra Bluff e Baía Lunada. Elas não são o lugar mais seguros para os mortais dormirem à noite, contudo, uma vez que também são os pontos favoritos para surfê noturno para os Membros de Torrance.

Huntington Beach

População: 303.000 mortais, cinco vampiros

Outro grupo de surfistas entusiastas, estes Membros provavelmente teriam se juntado com Steve Booth e seus garotos um tempo atrás, mas eles estão separados de seus irmãos de Long Beach pela Estação de Armas Navais dos EUA em Seal Beach. Como resultado eles quase têm de se reunir por si sós em Huntington Beach, Seal Beach e Westminster. Eles não têm um líder, e esperam ficar fora da guerra que se anuncia entre as gangues de Long Beach e Torrance.

Anaheim

População: 484.000 mortais, oito vampiros

No momento o Baronato de Anaheim, que é constituído pelas comunidades de Anaheim, Buena Park, Placentia e Fullerton, está se apresentando como uma pequena gangue de guerra bastante vil. Um grupo

de quatro vampiros, liderados por Allison Maller, está lutando contra outro grupo de quatro, liderados por Tom Weaver. Embora os dois diretores tenham sobrevivido bem, a taxa de mortalidade entre seus seguidores é bastante alta e os dois lados estão constantemente procurando por novos membros. Os parques temáticos locais parecem ser limites estritos, mas de fato ambos os lados fazem muitos recrutamentos aqui.

• **Disneyland:** O que mais podemos dizer sobre “O Lugar Mais Feliz da Terra™?” Aberto em 1955, Disneyland (ou “o Parque”, como os Membros costumam se referir a ele) é um tipo único de entretenimento que foi o modelo para os outros, e arrastou milhões de pessoas por entre seus portões. Consistindo de oito “terras”, cujos passeios compartilham temas similares (fantasia, ficção científica, Oeste Selvagem, etc.), Disneyland é a experiência “familiar” definitiva. Nada no parque é feio, assustador ou perigoso, e até mesmo o membro de gangue mais machão tende a se comportar bem quando está dentro de seus portões. O Parque é aberto 365 dias por ano e raramente fecha (se fecha), exceto por desastres naturais como terremotos e inundações.

A existência do Parque como Elísio é tão importante para os Membros dos Estados Livres que não há necessidade de pacificadores. Qualquer vampiro que comece uma briga ou apenas fique muito desordeiro aqui dentro rapidamente irá se encontrar expulso por outro Membro, mesmo aqueles que pertencem a gangues rivais, que não querem que a paz seja perturbada. Isso faz do Parque um lugar ideal para maquinações políticas e encontros clandestinos.

Os Membros estariam muito menos propensos a se encontrarem dentro de Disneyland se compreendessem seu real propósito. Disneyland é na verdade um constructo dos Tecnomantes da Nova

Ordem Mundial, um primeiro esforço para expandir a habilidade da Convenção em manipular a realidade através das percepções das massas. Alargando estas percepções ao colocar pessoas em mundos de fantasia se alarga a habilidade da Tecnocracia em manipular outras realidades. Com o advento da tecnologia de “realidade virtual”, esta função para Disneyland se tornou menos importante, e o parque é agora usado para os laboratórios dos Progenitores. Os Tecnomantes ficariam encantados em descobrir que vampiros são regularmente encontrados em seu constructo.

• **Fazenda Knotts:** Localizada em Buena Park de propriedade da conservadora família Knotts (reconhecida pelas geléias), este parque temático do Velho Oeste se orgulha em mostrar os valores familiares e a vida dos “bons velhos tempos”. Se alinhando com os personagens “Peanuts™”, na esperança de competir com seu vizinho muito melhor sucedido, a Fazenda Knotts está aberta todos os dias, exceto no Natal.

Santa Ana

População: 420.000 mortais, sete vampiros

Os Membros de Santa Ana controlam as comunidades de Santa Ana, Fountais Valley, Garden Grove, Orange e Tustin. Teriam há muito sido atraídos à guerra destrutiva de Anaheim se não fosse por sua líder, uma mulher misteriosa que se chama “Ametista”. Ela controla absolutamente os outros cinco vampiros e os molda num grupo de combate efetivo, para um propósito que apenas ela conhece. De fato, ela está usando Tom Weaver (que está secretamente ligado em Lanço de Sangue com ela) para tentar tomar a área de Anaheim.

• **Catedral de Cristal da Igreja Reformada na América:** Este monumento cambaleante para aumento de fundos, localizado em Garden Grove, é o lar do televangelista Reverendo Robert Schuller e sua grande





congregação. Não existem evidências de que o edifício cause qualquer desconforto para os Membros.

Os Baronatos Periféricos

Muitos Membros comparam os Estados Livres Anarquistas com a maior área de Los Angeles, que faz sentido para 85% dos Membros nos Estados Livres que vivem lá. Existem, contudo, três outros baronatos periféricos em San Diego, Fresno e San Jose. Foram todos trazidos para os Estados Livres depois da Revolta em L.A. e são assunto de muito interesse tanto para a Camarilla quanto para o Sabá, que argumentam que seu pequeno tamanho e sua distância do corpo principal de anarquistas os fazem uma presa mais fácil. Eles têm conseguido reter sua liberdade, mas ao custo da vigilância incessante.

San Diego

População: 2.500.000 mortais, 25 vampiros

O Baronato de San Diego, que corresponde aproximadamente ao Município de San Diego, é controlado por Tara e sua gangue de 15 membros, mesmo embora outros 10 vampiros também vivam na área. Tara gradualmente foi se retirando do cenário anarquista de L.A., e assumindo mais e mais controle pessoal sobre seu baronato, e se tornou quase indistinta de Maria, a príncipe que a precedeu. Isto deixou a comunidade anarquista muito desconfortável e houveram chamadas ocasionais aos recentes Discursos para sua "subversão". Embora San Diego contenha um porto principal e um Aeroporto Naval, muitos Angelenos o consideram um pouco mais do que um ponto de férias próximo. Não se nega que, com seu

clima praticamente perfeito e sua belas praias, San Diego preenche esse papel de forma admirável.

- **Zoológico de San Diego:** Um dos maiores no mundo, com mais de 4.000 animais à mostra, este também é um centro principal para os esforços para salvar e restaurar espécies ameaçadas. É um lugar enorme, com passeios por aviários e uma excelente área para crianças. Como sua contraparte em L.A., ele é muito popular com os Vegetarianos de San Diego que preferem comida importada.

- **Parque de Animais Selvagens de San Diego:** Dirigido pelo mesmo grupo que opera o Zoológico de San Diego, este santuário da vida selvagem em Escondido é lar de muitas espécies exóticas e ameaçadas. Uma vez que os animais podem andar soltos, os visitantes viajam pelo parque num monotrilha e podem ver as várias espécies interagindo em re-criações bastante precisas de seus habitats naturais. Como o Zoológico, ele é muito popular com os Membros locais, particularmente os Vegetarianos que ainda desfrutam a emoção da caçada.

- **Mundo Marinho:** Uma das melhores coleções de animais aquáticos na Costa Oeste, o Mundo Marinho é uma atração turística muito popular. Não é de muito interesse para os Membros, muito poucos dos quais se preocupam com peixes.

Fresno

População: 354.000 mortais, cinco vampiros

Chamar Fresno de "baronato" talvez seja exagerar um pouco. Três Brujah e dois Gangrel vagam pela cidade e fazendas vizinhas, mas eles são criaturas solitárias e têm pouco a ver uns com os outros, muito menos do que qualquer outro. Todavia, eles se consideram parte dos Estados Livres, e resistem fortemente aos esforços de outros que reivindicam seu



território. Ninguém ainda teve sucesso em fazer isso.

San Jose

População: 782.000 mortais, 10 vampiros

Se os Estados Livres são realmente um reino medieval nos quais suas divisões políticas são baseadas, San Jose seria uma Marca. A menos de 80 quilômetros de San Francisco, os 10 Membros que vivem lá formam a defesa norte dos Estados Livres. Evitando um barão, estes vampiros formaram um grande círculo, e levam muito a sério sua responsabilidade como guardiões. Até onde se sabe eles combateram duas tentativas do Príncipe de San Francisco de tomar a área a força, e estão mantendo uma difícil trégua com seus vizinhos mais poderosos do norte.

A área de San Jose contém dois lugares de interesse para os Membros:

- **Casa Misteriosa de Winchester:** Foi construída pela herdeira da fortuna das armas Winchester, que foi (um pouco desonestamente) assombrada pelos espíritos dos assassinados por seu bem conhecido rifle. Para enganar e atrair os espíritos ela construiu uma incrível mansão-labirinto, com 160 quartos, 2.000 portas, 13 banheiros, 10.000 janelas, 47 lareiras e 40 escadas, bem como passagens secretas, armários ocultos e escadas que não levam a lugar nenhum. Vários Membros tentaram fazer seus refúgios na vasta estrutura mas, misteriosamente, ninguém sobreviveu à primeira noite.

- **Museu Egípcio e Planetário dos Rosacruz:** Este museu exibe numerosos artefatos egípcios, babilônicos e assírios, incluindo esculturas, jóias e objetos do cotidiano. Ele também tem várias múmias. Enterrados na coleção estão vários focos que, se descobertos, seriam de grande interesse para os magos.



Capítulo Quatro: Os Condenados

É impossível descrever todos os vampiros dos Estados Livres Anarquistas. A população vampírica está continuamente em fluxo e, como hoje, existem mais de 150 vampiros apenas na região da grande Los Angeles! Ao invés disso, este capítulo descreve os vampiros na liderança nos Estados Livres, tanto em termos de suas personalidades quanto seus planos para o futuro. Eles são organizados alfabeticamente dentro de seus clãs. Nós também incluímos alguns membros de gangues típicos; o Narrador pode facilmente criar modelos para outros ao ajustar judiciosamente as estatísticas apresentadas aqui.

Membro de Gangue Genérico

Enquanto vampiros como Ariane, que é apresentada mais adiante, representam o Membro “típico” das ruas dos Estados Livres, este modelo serve para aquelas inevitáveis vezes quando os personagens se atiram contra uma gangue “genérica”. Tome cuidado para não tratar os membros de gangues como monstros a serem destruídos pelos personagens. Eles têm seus próprios sentimentos, interesses e motivações, e deveriam ser apresentados desta forma.

O membro de gangue típico nos Estados Livres, apesar de ser geralmente leal ao seu barão, não é um autômato. Ele o está seguindo por seus próprios motivos. Normalmente tem uma boa idéia do que está acontecendo com seu baronato, e está bem ciente da situação em outro lugar nos Estados Livres. Comparado ao anarquista de rua comum, ele é muito mais politicamente ativo, e muito provável de ter seu espaço nos Discursos

Clã: Brujah ou Caitiff
Senhor: Qualquer um
Natureza: Rebelde
Comportamento: Valentão
Geração: 11^a a 13^a
Abraço: Dentro dos últimos 50 anos
Idade Aparente: Aproximadamente 20 anos
Físicos: Força 4, Destreza 3, Vigor 3
Sociais: Carisma 2, Manipulação 2, Aparência 2
Mentais: Percepção 3, Inteligência 2, Raciocínio 3
Talentos: Prontidão 2, Briga 3, Esquiva 1, Intimidação 3, Manha 3
Perícias: Condução 2, Armas de Fogo 3, Armas Brancas 4, Segurança 2, Furtividade 3
Conhecimentos: Conhecimento de Área 3, Investigação 1, Direito 1, Política 2
Disciplinas: Rapidez 2, Potência 2, Presença 1
Antecedentes: Contatos 2, Mentor 1
Virtudes: Consciência 2, Auto-Controle 4, Coragem 4
Humanidade: 6
Força de Vontade: 5
Imagem: Jeans, camiseta, jaqueta. O cabelo varia de acordo com o estilo da gangue, desde cabeça raspada até dreadlocks.
Dicas de Interpretação: Você é um sobrevivente robusto. Você vive nos Estados Livres e ninguém pode lhe dizer o que ou com quem fazer, e você terá certeza que tudo fique do jeito que está.
Refúgio: Qualquer lugar.
Influência: Por si, muito pouca. Como um grupo, ele governa os Estados Livres.

Brujah

Ariane

Jane cresceu no lado errado de Chicago, e começou a correr com um grupo rápido quando tinha apenas 14 anos. Uma vez ela colocou a maquiagem e as roupas necessárias para uma punk, e podia facilmente se passar por uma garota de 18 anos. Jane e seus amigos chutavam tudo, e rapidamente começaram a se aventurar nas partes mais escuras e mais perigosas da cidade. Ela se apaixonou pelo pulsar selvagem do Succubus Club, e foi enfeitiçada por um jovem punk anarquista que a apresentou a novos hábitos.

“Garotas só querem diversão”, como diz a canção, e Jane, ou “Ariane”, como ela agora se chama, se move incansavelmente pelos estados do oeste, procurando aquela pulsação excitante que ela suplicou em Chicago. Quando foi para Hollywood, soube que estava em casa. Encontrou outros como ela e vividamente compartilhou suas experiências com eles.

Ariane é uma das punks de rua com os quais os jogadores estarão interagindo. Diferente de muitos de seus outros irmãos dos Estados livres, ela tem muito pouca consciência política e está realmente interessada em música alta, dança selvagem e sangue. Suas estatísticas podem ser modificadas de inúmeras formas, para criar vampiros “típicos” para os personagens encontrarem.

Senhor: Carl

Natureza: Solitária

Comportamento: Rebelde



Geração: 13ª

Abraço: 1992 (nasceu em 1978)

Idade Aparente: Início da adolescência.

Físicos: Força 2, Destreza 2, Vigor 2

Sociais: Carisma 3, Manipulação 4, Aparência 3

Mentais: Percepção 3, Inteligência 2, Raciocínio 3

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

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

Conhecimentos: Burocracia 1, Computador 1, Política 1

Disciplinas: Rapidez 1, Potência 1, Presença 2

Antecedentes: Contatos 2, Recursos 1, Status 1

Virtudes: Consciência 3, Auto-Controle 4, Coragem 3

Humanidade: 7

Força de Vontade: 3

Imagem: Magra ao ponto da emaciação, Ariane tem um cabelo tingido de azul escuro, pele muito pálida e unhas vermelhas ou negras, dependendo de seu humor. Ela tipicamente usa camiseta preta, jeans preto rasgado, Doc Martens, e uma jaqueta de couro.

Dicas de Interpretação: Você apenas quer se divertir e brincar a noite toda. Ser morta-viva é legal porque agora você será capaz de dançar para sempre, e nunca ficar velha. Os Estados Livres são legais porque ninguém lhe diz onde caçar ou tenta acabar com a diversão.

Refúgio: Numa despensa abandonada na Escola Hollywood.

Influência: Por si, nenhuma.

Crispus Attucks

O Brujah de 10ª geração Crispus Attucks nasceu escravo na década de 1730. Seu pai era africano, sua mãe índia. Sua família era leal ao seu senhor. Contudo, Crispus não gostava de ser propriedade e buscou se libertar. Com o livre movimento desfrutado por sua família, ele conseguiu fugir e se tornou um marinheiro, tomando o nome de Michael Johnson. Contudo, foi em terra que ele ganhou sua fama. Um homem popular, ele se tornou a voz para a liberdade da América quando esteve em Boston.

Durante a execução da Lei dos Selos da Inglaterra, Crispus liderou uma multidão contra soldados britânicos, que o abateram no encontro agora conhecido como o Massacre de Boston. Marguerite Foccart, uma testemunha do evento, soube que



Crispus estava morrendo. Ela sentiu que seria uma vergonha que um orador tão carismático e defensor da liberdade individual pudesse morrer quando os rebeldes precisavam tanto de sua presença, então ela decidiu Abraçá-lo.

Crispus se adaptou a seu destino muito bem. Seu rosto em pouco tempo se apagou da memória daqueles que haviam presenciado o Massacre, e ele agiu de forma bastante aberta em várias escaramuças contra os Casacas-vermelhas. Suas atividades noturnas, particularmente liderando outros escravos libertos transformados em milícia, fez dele o Brujah mais diretamente envolvido na Guerra Revolucionária.

Posteriormente, Crispus, como muitos outros Brujah, escolheram permanecer na América. Ele fez parte da Ferrovia Subterrânea libertando escravos. Como muitos anarquistas, ele lutou contra os Ventrue e Toreador que governavam as plantações do sul. Depois da Guerra Civil, ele lutou pelos direitos civis e contra o Sabá no sul da Costa Leste. Quando a insurreição anarquista começou em L.A. em 1944, tanto Crispus quanto Marguerite viajaram para o oeste para ajudar. Com sua ajuda, Jeremy MacNeil subverteu o Príncipe de Los Angeles.

Crispus é primariamente um guerreiro, não um profundo pensador. Suas principais Disciplinas são físicas, embora ele tenha um faro para inspirar uma multidão. Por enquanto, ele está contente em ficar nos Estados Livres, atuando como “capanga” para Jeremy. De tempos em tempos, contudo, o desejo de viajar toma conta dele. Ele freqüentemente viaja para o Meio Oeste ou mesmo além-mar. Uma vez que ele tem noção dos problemas que os Estados Livres sofrem, ele também acredita que são a melhor esperança dos Membros para um mundo melhor.

Senhor: Marguerite Foccart

Natureza: Sobrevivente

Comportamento: Filantropo

Geração: 10^a

Abraço: 1770 (nascido em 1733)

Idade Aparente: Final dos 30

Físicos: Força 5, Destreza 5, Vigor 5

Sociais: Carisma 4, Manipulação 2, Aparência 3

Mentais: Percepção 4, Inteligência 3, Raciocínio 2

Talentos: Representação 2, Esportes 4, Briga 5, Esquiva 3, Empatia 4, Intimidação 4, Liderança 3, Manha 3, Lábia 3

Perícias: Condução 2, Armas de Fogo 3, Armas Brancas 3, Música 2, Segurança 3, Furtividade 2

Conhecimentos: Direito 3, Lingüística 3, Medicina 1, Política 2

Disciplinas: Auspícios 3, Rapidez 4, Dominação 2, Fortitude 3, Potência 3, Presença 3, Quietus 2

Antecedentes: Aliados 2, Contatos 3, Influência 1, Status 3

Virtudes: Consciência 3, Auto-Controle 4, Coragem 4

Humanidade: 9

Força de Vontade: 8

Imagem: Crispus mede aproximadamente 1,90m, e está um pouco acima do peso. Ele usa cabelo curto, e normalmente se veste de modo conservador.

Dicas de Interpretação: Você é orgulhoso de seu tamanho e força, e está disposto a usá-los para fazer valer sua vontade. Você é extremamente teimoso, e uma vez que tenha feito sua escolha, permanece nela. Ninguém (exceto talvez Jeremy) pode dizer a você o que fazer, e felizmente você é astuto o bastante para fazer a diferença por si próprio.

Refúgio: Quando ele está em L.A., Crispus tipicamente fica na mansão de Jeremy em Hollywood Hills.

Influência: Crispus tem considerável influência com os “agitadores” de L.A., que conhecem suas forças, mas a maioria tende a pensar nele apenas como “um dos garotos de MacNeil”.

Steve Booth

Steve era um típico vagabundo de praia do sul da Califórnia que vagava pela semana inteira, apenas esperando o fim de semana quando podia pegar sua prancha e ir para a praia para participar de sua grande paixão – surfe. Nada mais importava desde que pudesse pegar as ondas, e ele fazia isso do raiar do dia ao entardecer, sem se importar com a estação ou o clima. Ele era o Rei da Praia de Point Dume a Point Conception, com todas as garotas que quisesse e toda a cerveja que conseguisse beber. Ele tinha uma gangue inteira de “parceiros” com quem gostava de surfar, mas seu desafio favorito era “se atirar” de um pier.

Seu lugar favorito para isso era um trecho decrépito e abandonado de madeira podre. Ele foi arrastado várias vezes a esse ponto, especialmente quando o sol estava se pondo no horizonte. Alguém havia aparentemente deixado o pier iluminado, e Steve nunca se perguntou por que eles iam à noite enquanto nenhum conserto era feito nos pilares. Nada era melhor do que a sensação que tinha quando surfava através das sentinelas de madeira, se aproximando de



um horrível fim mas nunca o bastante para se ferir. Nada até aquela noite em dezembro...

As ondas no sul da Califórnia são mais traiçoeiras no inverno, mas isso nunca parou Steve. Numas noites frias de dezembro, durante uma tempestade particularmente violenta, Steve e seus parceiros foram para a praia, indo contra os conselhos de todos – especialmente dos noticiários, que anunciavam terríveis previsões sobre a forte rebentação e a ressaca mais forte ainda. Um chamado ao Nirvana para os verdadeiros surfistas!

Steve vestiu sua roupa de surfe e remou, quase exausto pela luta contra a rebentação. Mal podia ver, mas as ondas eram doces! Altas e fortes, elas o chamavam para montá-las como uma amante prateada. Ele se levantou de sua prancha e foi para o corredor da morte. Nunca havia sentido tamanha excitação, nunca conheceu tal paixão percorrendo seu corpo. Logo antes de alcançar a praia, um relâmpago o fez virar sua cabeça um pouco, quebrando sua concentração febril. Foi tudo o que conseguiu ver. As ondas furiosas o derrubaram da prancha e o mandaram contra um pilar de madeira afiado.

A dor ardente foi a última coisa da qual Steve conseguiu se lembrar até acordar na praia, um langor cego corria em suas veias. Abriu os olhos para ver uma bela mulher de faces pálidas sobre ele, seu cabelo longo e negro pendendo sobre os dois como uma cortina. Curiosamente, não parecia estranho que seus lábios carnudos estivessem cobertos com sangue. Ela tirou o cabelo loiro da testa dele com uma mão gelada, sorriu, e lentamente se aproximou de seu pescoço para mais...

Marguerite Foccart abraçou Steve por inúmeros motivos, não apenas por sua beleza. Mais importante, contudo, foi quão facilmente ele controlou a adulação do grupo de seguidores que pareciam se arrastar a ele. Pensando que L.A. estava precisando de um líder como Steve, ela tentou ajudá-lo a ganhar alguma autoridade na área. Infelizmente, Marguerite havia calculado mal com Steve. Enquanto extremamente carismático e um

líder natural, Steve tinha toda a inteligência política de uma maçaneta. Ele não conseguia compreender por que todos “não relaxam e caem n’água, entende?”

Marguerite eventualmente desistiu de seu pupilo sem esperança, mas nos últimos anos, Steve realmente começou a se transformar no tipo de líder que ela tinha em mente. Os vampiros de Long Beach e seus arredores, muitos dos quais são também surfistas, se reuniram com Steve e são completamente leais a ele. Ele por sua vez está gradualmente, embora um pouco relutante, aceitando a responsabilidade por seus seguidores. Ele está ciente que existem alguns caras realmente maus lá fora que querem prejudicá-lo de verdade e aos seus, e que ele precisa estar pronto para o que está vindo.

Senhora: Marguerite Foccart

Natureza: Celebrante

Comportamento: Caçador de Emoções

Geração: 10ª

Abraço: 1965 (nascido em 1942)

Idade Aparente: Início dos 20

Físicos: Força 4, Destreza 5, Vigor 3

Sociais: Carisma 4, Manipulação 3, Aparência 5

Mentais: Percepção 2, Inteligência 3, Raciocínio 4

Talentos: Prontidão 3, Esportes 5, Briga 3, Esquiva 4, Liderança 4, Manha 4

Perícias: Condução 3, Armas Brancas 3, Música 2, Reparos 3, Segurança 1, Furtividade 1

Conhecimentos: Medicina 1, Ciência 1

Disciplinas: Auspícios 1, Rapidez 3, Fortitude 1, Potência 2, Presença 3, Metamorfose 2

Antecedentes: Contatos 3, Fama 1, Rebanho 2, Influência 1, Lacaio 2, Status 1

Virtudes: Consciência 3, Auto-Controle 3, Coragem 4

Humanidade: 6

Força de Vontade: 7

Imagem: Um Adonis moderno em prestações.

Dicas de Interpretação: Você gosta das pessoas, e as pessoas te amam. Você tende a se achar o melhor de todos até que se prove o contrário, e então sua fúria é força.

Refúgio: Steve e seus dois parceiros principais (Lacaio) vivem num condomínio na praia, ao leste do porto.

Influência: Dentro da área controlada por sua gangue, a influência de Steve é absoluta. Nada acontece lá sem Steve ficar sabendo. Fora da área de Long Beach, a influência de Steve é bem fraca, uma vez que ele tem muito pouco interesse no cenário político global de L.A.

Salvador Garcia

Salvador nasceu no final do século XIX numa pequena família de pobres fazendeiros em Andaluzia, Espanha. Quando cresceu, se juntou ao movimento *Anarquista*, e então à *Mano Negra*, que estava agitando o interior. Neste ponto, Salvador e seu irmão Pablo foram capturados pela polícia e espancados de forma

selvagem. Pablo foi assassinado, e Salvador estava quase morto quando foi resgatado por uma figura misteriosa na *revolucion* chamado Ferdinand. Salvador estava muito mal para ser curado, mas Ferdinand deu a ele a opção de continuar a luta contra a opressão pelo resto da eternidade e Salvador alegremente aceitou.

Daquele tempo em diante Salvador continuou a lutar, agora direcionado pelas paixões gêmeas de vingança pela morte de seu irmão e seu ódio pela opressão. Ele e Ferdinand se engajaram na luta na Espanha, não apenas contra o governo, mas também contra os Ventrue e o resto da Camarilla. Durante a Guerra Civil Espanhola, quando os Brujah estavam lutando contra as forças de Franco controladas pelos Ventrue, Ferdinand foi destruído num ataque bem sucedido do Príncipe de Barcelona. Com sua morte, o movimento anarquista na Espanha caiu. Salvador fugiu para os Estados Unidos, indo para Los Angeles.

No início, Salvador estava feliz em Los Angeles. A caça era fácil, e as noites quentes o lembravam de sua terra natal perdida. Mas gradualmente se tornou mais claro que, ao deixar a Espanha de Franco pela Califórnia, ele havia apenas trocado um par de algemas por outro. Com outros anarquistas como Jeremy MacNeil, Jacqueline Fairmonte, Crispus Attucks e Marguerite Foccart, ele começou a planejar a rebelião. Salvador tomou mão ativa na Revolta e é amplamente considerado como um dos maiores heróis, uma vez que se acredita que ele tenha matado o Príncipe num combate mano-a-mano.

Depois da Revolta, Salvador estava no prematuro Conselho Revolucionário e foi o principal autor do Status Perfectus. Ele depois escreveu “Um Manifesto Anarquista”, que ainda é amplamente lido.

Salvador agora reside entre seus lacaios em East Los Angeles, e é o líder *de facto* de El Hermandad. Ele fornece equipamentos e treinamento para revolta a muitos grupos revolucionários nos Estados Unidos afora. Ele viaja freqüentemente para o México para ajudar os anarquistas contra o Sabá e a Camarilla, o que



levou ambas as seitas a acusá-lo de trabalhar para o inimigo. Desnecessário dizer, ele se tornou uma figura bem conhecida entre os Membros.

Senhor: Ferdinand

Natureza: Visionário

Comportamento: Filantropo

Geração: Nona

Abraço: 1892 (nascido em 1869)

Idade Aparente: Início dos 20

Físicos: Força 3, Destreza 4, Vigor 3

Sociais: Carisma 5, Manipulação 5, Aparência 4

Mentais: Percepção 4, Inteligência 5, Raciocínio 4

Talentos: Representação 2, Esportes 2, Briga 2, Esquiva 5, Empatia 5, Intimidação 4, Liderança 5, Manha 5

Perícias: Condução 1, Armas de Fogo 5, Armas Brancas 1, Segurança 3, Furtividade 4, Sobrevivência 3

Conhecimentos: Burocracia 3, Direito 3, Lingüística 2, Política 5

Disciplinas: Rapidez 3, Dominação 1, Fortitude 1, Ofuscação 2, Potência 2, Presença 5, Metamorfose 3

Antecedentes: Aliados 5, Contatos 5, Influência 4, Lacaios 3, Status 3

Virtudes: Consciência 3, Auto-Controle 4, Coragem 5

Humanidade: 7

Força de Vontade: 10

Imagem:* Salvador ainda tem uma certa vermelhidão em sua pele, mesmo que tenha empalidecido consideravelmente desde sua “morte”. Ele usa cabelo negro oleoso abaixo dos ombros, ocasionalmente amarrando num rabo-de-cavalo. Sua bochecha esquerda é um pouco inchada (um ferimento não curado depois de seu Abraço). Ele tem um sorriso largo com dentes brilhantes, e uma risada amável que o torna caro aos amigos.

Dicas de Interpretação: Você é cheio de uma luxúria pela não-vida, e sabe que está exatamente onde precisa estar – onde quer que esteja. Seu inglês não é bom, mas você prefere assim. Não existe desonestidade em sua posição ou em seus gestos – tudo está na superfície, à mostra. Quando você ri, ri alto e forte.

Refúgio: Salvador tem vários refúgios por toda Los Angeles e fora da cidade. Na maior parte do tempo, ele vive nos bairros com seus lacaios carnçais. Ultimamente, ele tem passado bastante tempo na América do Sul e Central.

Influência: Salvador tem muito a dizer na comunidade chicana e no governo da cidade, particularmente na administração dos bairros hispânicos. Um dos primeiros movers atrás da criação dos Estados Livres, ele conta com muito respeito entre os membros do antigo Conselho Revolucionário. Outros o têm acusado de ignorar os interesses dos Estados Livres para se concentrar na revolução em outros lugares.

Notas: Salvador às vezes carrega uma bandoleira de estacas de madeira quando viaja para fora de Los Angeles, com seu rifle de caça. Ele sempre viaja com

companheiros e pode encontrar segurança em quase qualquer lugar no mundo.

Walter e Millie Gaspars

Walter e Millie eram um amável casal vivendo uma vida normal num pequeno rancho em Newhall. Uma noite um Brujah que passava entrou e drenou os dois por um considerável período. Depois de um tempo, contudo, o jovem Brujah se apaixonou por sua vida simples e amável. Desejando construir a família que ele nunca teve, deu a eles o dom da imortalidade; na noite seguinte, depois de um bom papo de família, os Gaspars estaquearam seu "benfeitor" com um galho nu em seu jardim. Eles sentaram juntos, segurando suas mãos em seu porão escuro, enquanto a criatura que havia destruído a vida que eles tanto amavam queimava no sol da manhã.

Desde então os Gaspars têm sido Fazendeiros no sentido vampírico do termo, e estão tentando viver uma vida tão normal quanto possível. Tudo que sabem sobre vampiros aprenderam dos filmes, e eles não têm idéia que existe realmente outros vampiros no mundo.

Walter Gaspars

Senhor: Thrasher

Natureza: Conformista

Comportamento: * Filantropo

Geração: 12^a

Abraço: 1990 (nascido em 1956)

Idade Aparente: 30 e poucos

Físicos: Força 2, Destreza 2, Vigor 3

Sociais: Carisma 2, Manipulação 2, Aparência 2

Mentais: Percepção 3, Inteligência 2, Raciocínio 2

Talentos: Prontidão 2, Briga 1, Lábia 1

Perícias: Empatia com Animais 3, Condução 2, Reparos 3, Sobrevivência 2

Conhecimentos: Computador 2, Finanças 1, Direito 1, Ciência 2

Disciplinas: Animalismo 1, Potência 2



Antecedentes: Recursos 2

Virtudes: Consciência 4, Auto-Controle 4, Coragem 2

Humanidade: 8

Força de Vontade: 4

Imagem: Walter mede aproximadamente 1,68m, com cabelo castanho claro e ondulado e olhos azuis. Ele usa jeans azul e camisa de flanela.

Dicas de Interpretação: Você finalmente conseguiu usar sua existência noturna, e está realmente começando a gostar dela. Você é tímido e acha difícil falar com estranhos, então o isolamento de seus vizinhos não o atrapalhou tanto. Em conversas, você deixa Millie falar.

Refúgio: No porão de seu pequeno rancho em Newhall.

Influência: Nenhuma.

Millie Gaspars

Senhor: Thrasher

Natureza: Filantropo

Comportamento: Conformista

Geração: 12^a

Abraço: 1990 (nascida em 1958)

Idade Aparente: Início dos 30

Físicos: Força 1, Destreza 2, Vigor 3

Sociais: Carisma 3, Manipulação 2, Aparência 3

Mentais: Percepção 3, Inteligência 3, Raciocínio 4

Talentos: Prontidão 2, Empatia 3

Perícias: Empatia com Animais 3, Condução 2, Etiqueta 2, Armas de Fogo 2, Reparos 2

Conhecimentos: Burocracia 1, Computador 2, Finanças 1, Direito 1, Medicina 2, Ocultismo 1, Ciência 1

Disciplinas: Animalismo 1, Potência 1, Presença 1

Antecedentes: Recursos 2

Virtudes: Consciência 5, Auto-Controle 2, Coragem 2

Humanidade: 8

Força de Vontade: 6

Imagem: Millie é uma mulher atraente e pequena com cabelo curto e loiro e olhos azuis.

Dicas de Interpretação: Quando você se tornou uma vampira ficou aterrorizada do que isso poderia significar, mas com o passar de uma década começou a ganhar uma compreensão de seus novos poderes, e isso a tornou uma mulher mais forte e mais auto-confiante. Você ainda ama Walter, mas está interessada em encontrar outros de seu tipo, se existir algum.

Refúgio: No porão de seu pequeno rancho em Newhall.

Influência: Nenhuma

Jeremy MacNeil

Nascido nos altiplanos escoceses em 1631, num tempo quando seu clã se dividiu com Carlos I, Jeremy rapidamente ganhou prestígio entre seus membros de clã como um astuto guerreiro. Durante uma das escaramuças, ele atraiu a atenção de um Brujah de sétima geração que sentiu que o jovem escocês seria uma valiosa adição ao clã dos Membros.

O clã MacNeil não aceitou Jeremy depois de seu Abraço temendo que ele fosse um servo do diabo, mas ele ainda lutou por sua causa à noite. Ele também lutou pelos irlandeses, que os ingleses oprimiam mais do que aos escoceses. Em pouco tempo ele percebeu que a Inglaterra não renunciaria a seus “direitos” sobre a Irlanda, e que a guerra pela liberdade seria longa e sangrenta. Cansado da matança, viajou para a América, só para encontrar conflitos revolvendo as Colônias. Tomando espaço, ele os ajudou em sua luta por independência.

Jeremy, como muitos Brujah, foi expulso para Los Angeles pela expansão Ventrue. Quando Don Sebastian ordenou que seus lacaios atacassem o escocês, Jeremy se tornou o foco do clamor anarquista que levou à criação dos Estados Livres.

Jeremy é um dos Brujah ativos mais influentes nos EUA e o mais proeminente da Costa Oeste. É impossível compreender o caos que é Los Angeles sem compreendê-lo. Jeremy veio de uma forte tradição de liberdade pessoal, e de não impor liderança de cima. Um anarquista rígido, ele fervorosamente acredita que quando as pessoas são deixadas por si sós, a força sobrevive ao custo da fraqueza. Eventualmente, acredita, uma sociedade coesa destes sobreviventes irá emergir, com cada pessoa reconhecendo a igualdade de seus irmãos pois assim se provou nas chamas.

Dada esta atitude, é surpreendente que Jeremy na verdade tenha pouco interesse em governar, embora ele não possa negar o manto de poder que o cobre. Ele de longe está mais interessado em derrubar o sistema social embrutecedor da Camarilla em favor de uma sociedade livre e aberta onde os valores de uma pessoa sejam determinados por seu merecimento, mais do que por sua idade. Isso foi um sério problema para Los Angeles, pois não apenas Jeremy resistiu ao governo, ele se opunha fortemente a quaisquer tentativas de os



outros o fazerem. Tanto quanto possível, ele tentou levar os Membros a lidar com seus problemas sem violência, tentando alcançar a fraternidade que ele acredita que são capazes. Se isto falhar, contudo, ele está perfeitamente disposto a recuar e deixar o melhor vampiro vencer.

Senhor: James

Natureza: Rebelde

Comportamento: Líder

Geração: Oitava

Abraço: 1657 (nascido em 1631)

Idade Aparente: 20 e poucos

Físicos: Força 5, Destreza 4, Vigor 5

Sociais: Carisma 5, Manipulação 5, Aparência 4

Mentais: Percepção 4, Inteligência 3, Raciocínio 5

Talentos: Representação 2, Prontidão 4, Esportes 2, Briga 5, Esquiva 3, Liderança 5, Lábia 3

Perícias: Etiqueta 2, Armas de Fogo 4, Armas Brancas 5, Furtividade 4, Sobrevivência 4

Conhecimentos: Direito 3, Lingüística 3, Ocultismo 2, Política 4

Disciplinas: Animalismo 1, Auspícios 4, Rapidez 3, Quimerismo 3, Dominação 3, Fortitude 2, Potência 4, Presença 5

Antecedentes: Aliados 4, Contatos 4, Influência 2, Recursos 4, Lacaios 3, Status 5

Virtudes: Consciência 3, Auto-Controle 3, Coragem 5

Humanidade: 7

Força de Vontade: 9

Imagem: Jeremy é um homem alto e bem constituído com pele pálida, cabelo castanho longo e olhos verdes. Ele tipicamente se veste em plena moda.

Dicas de Interpretação: Você está completamente seguro de si e totalmente no controle de toda situação. Você não tem dúvida sobre sua habilidade física em lidar com qualquer ameaça que se apresente, e está disposto a usar a força se necessário para alcançar seus objetivos. Você fala baixo, mas com grande autoridade. Muitos anarquistas ficariam surpresos se descobrissem

sua rude filosofia política, mas você foi leal a ela por séculos.

Refúgio: Jeremy mantém uma propriedade enorme e densamente guardada próximo a Mulholland Drive em Hollywood Hills. Ele também tem um refúgio sob a Prefeitura, ironicamente mais perto de onde Christopher costumava manter seu refúgio.

Influência: Tanto quanto qualquer outro vampiro, Jeremy controla L.A. Os anarquistas, que o vêem como o “pai da Revolta”, oram a ele como o futuro libertador dos Membros de todo o mundo, mas argumentarão com ele como qualquer outro. Ainda, quando ele fala num Discurso, freqüentemente tem a última palavra no assunto.

Allison Maller

Allison era originalmente apenas mais uma dos milhares de fugitivos que se amontoam pelas ruas de Hollywood todas as noites. Ela fugiu de casa no norte da Califórnia com 14 anos para escapar de um pai abusivo e uma mãe alcoólatra. Quando tinha 15 era uma prostituta profissional, trabalhando em Sunset e Western. Uma noite, vagando campo afora, ela caiu no Um Gosto de L.A. Um poderoso Brujah chamado Caska, novo em L.A., a viu e a convidou para sair para um beco atrás do bar para um pouco de “diversão”. Infelizmente, Caska era um fugitivo há muito tempo e estava prestes a cair. Com o cheiro do sangue quente de Allison pulsando em suas veias, ele entrou em frenesi. A última coisa que Allison viu como uma mortal foram as enormes presas de Caska, brilhando com seu sangue. Quando acordou viu um pequeno homem escuro rastejando sobre ela. Caska estava num monte ali perto. Salvador havia chegado muito tarde para impedir o ataque, mas ele não acreditava que Allison deveria morrer por causa de um idiota que havia esquecido as regras e perdido o controle. Ele ofereceu a ela a chance de viver para sempre, e ela aceitou. Allison ajustou sua vida ao Gosto de forma muito confortável, até fazendo amizade com Caska. Ninguém ficou mais surpreso do que ela quando ele amanheceu estaqueado num monte de lixo no beco atrás do Gosto.

Primeiro Salvador manteve Allison por perto e tentou instilar seu fervor revolucionário nela, mas era uma garota prática com suas próprias ambições. Ela usou sua posição no Gosto para recrutar uma pequena gangue de recém-chegados, e então procurou por uma área para se mudar. O Barão de Anaheim recentemente havia perdido vários lacaios num ataque a Long Beach, e estava vulnerável. Allison atacou, numa noite matando o barão e boa parte de sua gangue que restou, apenas para descobrir que Tom Weaver e seus garotos estavam se mudando para lá ao mesmo tempo. Desde então ela e Tom têm estado completamente ocupados tentando destruir um ao outro. Salvador se culpa por sua iniciada perda mas, verdade para sua própria filosofia, ele não fez esforços para mudar o caminho dela.

Senhor: Salvador



Natureza: Diretor

Comportamento: Rebelde

Geração: 10ª

Abraço: 1985 (nascida em 1970)

Idade Aparente: Meio da Adolescência

Físicos: Força 2, Destreza 4, Vigor 3

Sociais: Carisma 3, Manipulação 4, Aparência 3

Mentais: Percepção 2, Inteligência 2, Raciocínio 2

Talentos: Representação 3, Briga 2, Intimidação 1, Liderança 3, Manha 4, Lábia 4

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

Conhecimentos: Direito 1, Política 2

Disciplinas: Rapidez 2, Potência 1, Presença 2

Antecedentes: Mentor 3, Lacaios 2, Status 2

Virtudes: Consciência 2, Auto-Controlo 4, Coragem 4

Humanidade: 4

Força de Vontade: 7

Imagem: Allison tem um cabelo meio longo, que mantém um pouco tingido, às vezes vermelhos outras vezes loiro. Ela tem em torno de 1,60 m, e tende a usar vestidos curtos e jaquetas de couro que usou durante sua carreira profissional.

Dicas de Interpretação: Você é durona. Ninguém pode lhe dizer o que fazer. Uma vez que ninguém vai lhe dar nada, você sabe que terá que tomar por si própria. Muita de sua força vem de jogar as pessoas umas contra as outras, e você consegue fazer com que outros vampiros façam quase tudo para você.

Refúgio: Allison recentemente se mudou para seu refúgio num depósito bem guardado na seção industrial de Anaheim.

Influência: Allison é bem quista pelos Membros locais. Os anarquistas inicialmente aprovaram sua mudança para Anaheim uma vez que mostrou que ela era uma vampira durona. Enquanto a guerra se espalha, contudo, o resto dos Membros estão começando a se cansar dela e gostariam de ver a situação resolvida, de uma forma ou de outra.

Gloria Martinez

Gloria era uma garota de gangue astuta, desesperada para deixar para trás a miséria do bairro no qual havia crescido. Uma noite, enquanto voltava para casa, um carro a puxou e o homem mais feio que já havia visto segurou sua cabeça e a chamou. Primeiro ela queria fugir, mas havia algo em seus olhos que ela achou impossível resistir. Ela entrou no carro com ele, e desapareceu.

Uma semana depois Gloria localizou Salvador em seu cativeiro. Lá ela confrontou o vampiro, e disse a ele que havia calculado o que estava acontecendo. Gloria ofereceu a ele uma escolha: ele poderia ou fazer dela uma vampira ou matá-la ali mesmo. Impressionado com sua bravata, Salvador concordou em iniciá-la na não-vida. Ela rapidamente se acostumou com seus novos poderes, e Salvador mostrou a ela como usá-los para ser proteger e se defender da comunidade mais do que fugir dela. Com sua ajuda, ela conseguiu ganhar controle sobre a gangue de Membros que havia governado Whittier por vários anos.

Na mente de Salvador Gloria é uma anarquista e leal a ele, mas ela mantém rédea curta com seu baronato e tenta se manter fora de brigas com outros. De fato, Gloria é uma ferramenta do antigo vampiro Petrodon, o Justicar Nosferatu da Camarilla. Ele estava lutando contra o movimento anarquista em geral, e Salvador em particular, desde o século XIX. Sabendo que a Camarilla eventualmente desejaria se mover contra os Estados Livres, Petrodon mantém Gloria como uma quinta coluna quando a inevitável batalha começar. **Senhor:** Salvador

Natureza: Arquitecto

Comportamento: Juiz

Geração: 10ª

Abraço: 1972 (nascida em 1951)

Idade Aparente: 21

Físicos: Força 3, Destreza 3, Vigor 4

Sociais: Carisma 4, Manipulação 4, Aparência 5



Mentais: Percepção 3, Inteligência 4, Raciocínio 3
Talentos: Prontidão 3, Briga 4, Esquiva 4, Intimidação 4, Liderança 4, Manha 4, Lábria 2

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

Conhecimentos: Direito 1, Linguística 1 (Inglês), Política 2

Disciplinas: Rapidez 3, Fortitude 1, Potência 3, Presença 2

Antecedentes: Aliados 2, Contatos 2, Influência 1, Mentor 3, Status 2

Virtudes: Consciência 3, Auto-Controle 4, Coragem 4

Humanidade: 7

Força de Vontade: 8

Imagem: Gloria é uma mulher bonita de estatura mediana, com longo cabelo negro e olhos castanhos. Sua vida como vampira ainda não iluminou sua aparência sombria, e é muito comum para os homens ficarem inquietos toda vez que passa por eles. Ela normalmente usa jeans, blusas e uma jaqueta de couro.

Dicas de Interpretação: Você considera tudo cuidadosamente, julgando em termos de seu impacto a você e aos seus. Algo que não lhe afetarão não lhe interessa muito. Enquanto ciente de seus poderes sobre os homens, você acha que isso é uma distração incômoda e algo que você não se preocupa em usar.

Refúgio: Sob uma piscina em Whittier.

Influência: Gloria tem uma considerável influência nos Discursos, uma vez que ela é conhecida por exigir vingança sobre aqueles que não prestam atenção enquanto ela está falando.

Notas: Gloria é meramente a mais influente de várias agentes que o Justicar Petrodon plantou nos Estados Livres.

Jack Sorridente

Ninguém conhece muito do Brujah de 10ª geração conhecido como "Jack Sorridente". Alguns acreditam que ele pode ter sido um pirata caribenho do século XVII. Ninguém conhece as circunstâncias de seu Abraço, e ninguém apareceu dizendo ser seu senhor. Jack Sorridente se recusa a responder quaisquer questões sobre suas origens.

Embora Jack encoraje as pessoas a pensar que ele foi um capitão pirata, ele na verdade nunca subiu acima do nível de segundo imediato. Seu temperamento selvagem fez com que os marinheiros não confiassem nele, e ele nunca foi capaz de reunir apoio suficiente para se tornar capitão. Contudo, foi valorizado pela força de seu braço e por sua lealdade a seus camaradas de navio. Por volta de seus 40 anos (uma idade avançada para piratas), ele acumulou uma fortuna suficiente para comprar um perdão e se aposentar em Barbados.

Jack tentou se estabelecer, mas ante os meios igualitários da vida pirata, as leis opressivas das autoridades locais apenas se abateram sobre ele. Em pouco tempo se encontrou fugindo por ter atacado um



Don ranhento que tentou obrigá-lo a sair do caminho. Um dos Brujah locais que lutava contra a expansão Ventrue no Caribe encontrou Jack podre de bêbado numa taverna à margem d'água, e ofereceu a ele a eternidade para lutar contra os Dons. Como alguém que nunca recusou uma chance de lutar, Jack aceitou.

Jack tem sido um membro ativo dos Brujah desde então, lutando em inúmeras escaramuças sangrentas contra os espanhóis no Caribe. Ele também contestou os “poderes estabelecidos” Ventrue, com algum sucesso. Em pouco tempo ganhou uma reputação formidável como anarquista. Indo para o norte, ele foi constantemente uma pedra no sapato de príncipes pelos Estados Unidos.

Durante os últimos estágios sangrentos da Revolta que derrubaram Don Sebastian, Jack Sorridente esteve ativamente liderando as violentas forças anarquistas. Ele agora usa os Estados Livres como uma base de operações para atacar príncipes de toda a América.

MacNeil não gosta da presença de Jack, e teme que ele possa trazer a ira de príncipes contra os Estados Livres. Contudo, Jack tem uma reputação maior entre os anarquistas do que MacNeil, que não pressionou a questão devido a sua forte antipatia de dar comandos aos anarquistas.

A despeito de seus séculos de atividade, Jack Sorridente permanece um Iconoclasta. Não existe nada que ele goste mais do que gerar a anarquia entre os vampiros em todo lugar. Sua cobiça por sangue e violência é tamanha que mesmo muitos Brujah não gostam dele. Apenas sua reputação com os jovens Brujah Iconoclastas, e um certo magnetismo pessoal, evitam que ele encontre um infeliz “acidente”.

Senhor: Mama Lion

Natureza: Valentão

Comportamento: Rebelde

Geração: 10^a

Abraço: 1654 (nascido em 1611)

Idade Aparente: Início dos 40

Físicos: Força 5, Destreza 4, Vigor 5
Sociais: Carisma 5, Manipulação 4, Aparência 2
Mentais: Percepção 3, Inteligência 2, Raciocínio 4
Talentos: Esportes 4, Briga 5, Esquiva 2, Intimidação 5, Liderança 3, Manha 3

Perícias: Armas de Fogo 3, Armas Brancas 5, Furtividade 3, Sobrevivência 4

Conhecimentos: Direito 1, Lingüística 4, Ocultismo 3

Disciplinas: Auspícios 2, Rapidez 4, Fortitude 4, Potência 5, Presença 3, Taumaturgia 2 (Sedução das Chamas 1)

Antecedentes: Aliados 3, Contatos 5, Recursos 3, Status 3

Virtudes: Consciência 3, Auto-Controle 1, Coragem 5

Humanidade: 4

Força de Vontade: 7

Imagem: Jack mede aproximadamente 1,80m. Usa seu cabelo negro e barba longos, e nunca aceitou as noções modernas de higiene pessoal. Ele tipicamente usa roupas de motoqueiro: jeans, camiseta, jaqueta e botas de couro. Ele viaja os EUA numa enorme motocicleta.

Dicas de Interpretação: Você faz tudo de uma forma grande e barulhenta: ri, ruge, quebra coisas. Se os malditos Ventrue não gostam disso, esse é seu destino.

Refúgio: Jack nunca fica num lugar por muito tempo, então ele encontra refúgio onde pode. Quando está em Los Angeles fica no porão de um bar próximo ao porto.

Influência: Jack tem enorme influência entre os jovens anarquistas, que admiram seu estilo audaz e seu desprezo pela Camarilla. Ele não leva seus jovens seguidores muito a sério, mas está querendo usá-los em seus ataques à Camarilla. Ele pode ter Abraçado mais Caitiff do que qualquer outro indivíduo.

Tara

Em dezembro de 1944, quando o chamado foi feito aos anarquistas para apoiarem a Revolta, se esperou que poucos Membros das cidades vizinhas se apresentassem para ajudar. Foi uma grande surpresa quando Tara, uma anarquista bem conhecida do Texas, se apresentou com 13 guerreiros Brujah, muitos deles veteranos da Guerra Civil Americana. Seu apoio foi um fator principal na derrota das forças de Don Sebastian.

Quando os anarquistas precisaram de uma equipe de ataque para ir para San Diego, Tara imediatamente se voluntariou, com a ajuda dos anarquistas locais. Ela encontrou Maria, a Príncipe de San Diego, já destruída. Tara imediatamente declarou San Diego uma cidade-membro dos Estados Livres Anarquistas e, no primeiro punhado de terra na breve história dos Estados, reivindicou a área como sua. O Conselho Revolucionário estava muito ocupado para argumentar com ela, e desde então Tara fortaleceu seu poder no Baronato de San Diego. Muitos anarquistas acreditam que ela planeja romper completamente com os Estados



Livres e se declarar Príncipe de San Diego, o que provavelmente precipitaria uma guerra com o resto dos Estados Livres.

Pela primeira vez, os rumores nas ruas de L.A. foram completamente precisos. Tara pretendia romper com os Estados Livres tão cedo quanto pudesse e ou tentaria manter a cidade independente ou, se necessário, a traria de volta à Camarilla em troca de ser confirmada como príncipe. Apenas duas coisas estão impedindo que ela abandone completamente os Estados Livres. Uma é o fato que ela apenas controla metade dos Membros na área de San Diego, e ela não sabe de que forma o resto reagirá quando vier o tempo de fazer escolhas. A outra coisa é um medo pessoal de Jeremy, que indubitavelmente não evitaria pegar sua espada escocesa antes de ir para San Diego cortar sua cabeça.

Se ela tivesse qualquer motivo para acreditar que Jeremy estivesse fora do caminho por tempo suficiente, faria seu movimento. Jeremy tem suas suspeitas sobre Tara mas ele não tem certezas, e não acredita que haja apoio dos anarquistas em um ataque aparentemente preventivo a San Diego. Esta situação pode dar uma excelente crônica, não importando qual lado os personagens escolham.

Senhor: Justin Davies

Natureza: Diretor

Comportamento: Filantropo

Geração: 9ª

Abraço: 1822 (nascida em 1794)

Idade Aparente: Quase 30

Físicos: Força 3, Destreza 4, Vigor 3

Sociais: Carisma 5, Manipulação 3, Aparência 3

Mentais: Percepção 2, Inteligência 3, Raciocínio 4

Talentos: Briga 4, Esquiva 3, Intimidação 3, Liderança 4, Manha 3, Lábria 3

Perícias: Empatia com Animais 3, Condução 3, Armas de Fogo 3, Armas Brancas 3, Furtividade 3

Conhecimentos: Finanças 2, Direito 2, Política 3

Disciplinas: Auspícios 3, Rapidez 2, Dominação 4,

Ofuscação 2, Potência 3, Presença 3

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

Virtudes: Consciência 2, Auto-Controle 3, Coragem 4

Humanidade: 5

Força de Vontade: 4

Imagem: Tara é uma mulher mediana que mede aproximadamente 1,70m. Tem cabelo loiro e olhos castanhos, e está um pouco acima do peso.

Dicas de Interpretação: Você nunca teve nada que pudesse chamar de seu; San Diego é a primeira dessas coisas. É sua, e por trás de um semblante radiante, luminoso e jovial há uma seriedade mortal. Conhecê-la é amá-la, opor-se a você é morrer.

Refúgio: Sob a Prefeitura de San Diego.

Influência: Em San Diego, absoluta. Em L.A., ela é respeitada e temida.

Tom Weaver

Como muitos Membros em L.A., Tom veio de algum outro lugar. Criado numa pequena fazenda da Louisiana, Tom saiu de lá tão cedo quanto pode. Ele vagou por Nova Orleans, onde seu corpo enorme, bom aspecto e sorriso alegre em pouco tempo lhe garantiram um emprego como “porteiro” num dos melhores bares do centro. Também garantiu a ele a atenção dos Brujah locais, que estavam se preparando para derrubar o príncipe.

Esta rebelião não passou dos estágios de planejamento, mas durante aquele tempo Tom se tornou um vampiro. Seu próprio senhor foi algo despertador da plebe, e Tom aprendeu bem com ele. Quando não havia mais nada para fazer, contudo, Tom foi para o oeste para um lugar que ele sabia que encontraria ação – Los Angeles.

Durante suas primeiras noites no Gosto, Tom encontrou uma misteriosa mulher que se chamava “Ametista”, e se apaixonou. Ele ajudou Ametista (que permanecia um mistério para ele) a depor o Barão de Santa Ana e tomar o poder. Durante o processo ele entrou no Laço de Sangue com ela, e agora atende a todos os seus caprichos, uma situação que se adapta muito bem com seu desejo de ser cuidado. Tom atualmente está “liderando” uma gangue de lacaios de Ametista numa guerra contra Allison Maller pelo controle da área de Anaheim.

A despeito de tudo que viu, Tom passa por tempos difíceis imaginando que as pessoas podem ser realmente más. Ele fica continuamente surpreso quando é atacado ou traído. Ninguém sabe que ele tem um Laço de Sangue com Ametista. Mesmo se não tivesse, contudo, ele ainda a adoraria, uma vez que ela cuida dele, acaricia seu ego e lhe diz o que fazer.

Senhor: Jake Almerston

Natureza: Criança

Comportamento: Bon Vivant

Geração: 11ª

Abraço: 1953 (nascido em 1930)



Idade Aparente: Início dos 20

Físicos: Força 5, Destreza 3, Vigor 4

Sociais: Carisma 3, Manipulação 1, Aparência 4

Mentais: Percepção 3, Inteligência 2, Raciocínio 1

Talentos: Esportes 4, Briga 5, Esquiva 2, Intimidação 3

Perícias: Condução 3, Armas de Fogo 4, Armas Brancas 3, Furtividade 3

Conhecimentos: Investigação 2, Direito 1, Ocultismo 2

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

Antecedentes: Mentor 1, Lacaios 4

Virtudes: Consciência 3, Auto-Controle 3, Coragem 4

Humanidade: 7

Força de Vontade: 5

Imagem: Tom é um rapaz grande, bonito e amigável. Ele mede 1,93m e é muito bem constituído. Ele tem cabelo castanho curto e ondulado, olhos azuis e pele bronzeada. Ele costuma usar jeans, camisas de trabalho e botas de cowboy, e normalmente tem um grande sorriso no rosto.

Dicas de Interpretação: Você raramente encontrou alguém que não gostasse de você. Muitas pessoas apenas estão tentando se virar, e você faz o que pode para ajudar. Ametista é uma deusa para você, e está liderando a gangue dela para tomar Anaheim pois ela lhe pediu. Uma vez em combate, entretanto, você não tem limites.

Refúgio: Sob um Salão de Amigos velho e raramente usado em Anaheim.

Influência: Tom é bem-querido entre os Membros de L.A., mas ele é um pouco desprezado por sua natureza confiante.

Idealistas Brujah

Os Estados Livres Anarquistas são únicos. Nunca na história da Camarilla uma cidade conseguiu não

apenas destruir seu príncipe e sua primigênie, mas também continuar funcionando depois disso sem qualquer forma visível de governo tradicional. Isto fascinou os Brujah por todo mundo, e ninguém mais do que os Idealistas europeus vêem em Los Angeles um crisol no qual suas idéias e sonhos para o futuro de todos os Membros serão colocados em teste definitivo.

Quatro Membros eruditos vieram para Los Angeles estudar os Estados Livres de perto. Jeremy está ciente de sua presença. Quando chegaram nos Estados Livres, vieram até Jeremy e pediram sua permissão para observar a situação em L.A. Ele riu, e deu a eles a primeira lição da anarquia ao sumariamente expulsá-los de sua casa.

Desde então, os eruditos estabeleceram residência em Laurel Canyon, que é isolado o suficiente para ser seguro mas ainda assim próximo tanto de Hollywood e quanto do Vale de San Fernando. Relíquias de um tempo antigo, eles estão relativamente seguros no Canyon, mas não hesitam em matar sua sede em saquear as diferentes partes da cidade ao mesmo tempo em que realizam suas pesquisas.

Esta pesquisa tem sido incrivelmente minuciosa, e os eruditos são muito bem-informados sobre realizações atuais nos Estados Livres. Personagens que estiverem procurando por informação fariam bem em cultivar relações com estes Membros, mas deveriam estar cientes que eles não têm interesse em ninguém que não se iguale aos seus padrões intelectuais.

Professor Gregory Habersohn

O Prof. Habersohn foi um notável sociólogo sueco que fez alguns trabalhos pioneiros sobre como as sociedades primitivas se formavam e se governavam. Sua teoria atraiu a atenção de Sir Ralph Hamilton, que pensou que o Professor daria uma excelente contribuição à comunidade Brujah. Depois de seu choque inicial, o Prof. Habersohn avidamente abraçou a oportunidade de continuar seu trabalho



indefinidamente, e acompanhou Sir Ralph a Los Angeles para estudar a situação por si só. Real para seu treino acadêmico, ele não expressou qualquer opinião sobre os sujeitos de seus estudos, embora esteja surpreso em se encontrar crescentemente simpático ao movimento anarquista. A despeito de seu antecedente europeu e idade avançada, o Prof. Habersohn foi surpreendentemente bem aceito pelos anarquistas locais, que o acharam um ouvinte interessado e simpático.

Senhor: Sir Ralph Hamilton

Natureza: Rebelde

Comportamento: Aprendiz

Geração: 10ª

Abraço: 1902 (nascido em 1841)

Idade Aparente: Início dos 60

Físicos: Força 2, Destreza 2, Vigor 4

Sociais: Carisma 2, Manipulação 3, Aparência 2

Mentais: Percepção 4, Inteligência 5, Raciocínio 4

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

3, Manha 2

Perícias: Condução 1, Etiqueta 2, Música 4

Conhecimentos: Burocracia 2, Computador 2, Finanças 2, História 3, Lingüística 4, Sociologia 5, Política 3

Disciplinas: Auspícios 5, Rapidez 1, Dominação 2, Potência 1, Presença 3, Taumaturgia 2 (Movimento da Mente 2, Controle Climático 1)

Antecedentes: Contatos 2, Fama 1, Mentor 2, Recursos 2, Status 2

Virtudes: Consciência 4, Auto-Controle 3, Coragem 2

Humanidade: 8

Força de Vontade: 5

Imagem: A fotografia perfeita de um antigo professor: calvo, com uma franja de cabelo branco e um grande bigode. Ele até fuma um cachimbo!

Dicas de Interpretação: Seja atento e simpático quando alguém estiver falando. Quando for sua vez, fale lenta e deliberadamente. Não julgue nem seja crítico, mas lembre-se de tudo que é dito.

Refúgio: Na casa em Laurel Canyon.

Influência: Uma pequena influência entre os anarquistas.

Sir Ralph Hamilton

Sir Ralph é um representante dos Brujah de Londres, e é o líder do grupo por virtude de sua geração e Status entre os Idealistas. Ele é pessoalmente contrário ao movimento anarquista desde que o viu conduzindo um atrito entre os Brujah e o resto da Camarilla, que pode em última instância liderar a destruição do clã inteiro. Uma vez que ele não pode tomar qualquer ação sem o consentimento do restante do grupo, está procurando por pontos fracos na sociedade anarquista que possam ser explorados para ajudar a derrubar este desafio à ordem. Ele é particularmente hostil com Louis Fortier, a quem sente que tenha traído sua classe.



Senhor: Lord Randall

Natureza: Diretor

Comportamento: Autocrata

Geração: Nona

Abraço: 1834 (nascido em 1802)

Idade Aparente: 32

Físicos: Força 3, Destreza 4, Vigor 3

Sociais: Carisma 4, Manipulação 4, Aparência 4

Mentais: Percepção 3, Inteligência 3, Raciocínio 4

Talentos: Representação 3, Prontidão 3, Esportes 2, Briga 2, Intimidação 4, Liderança 3, Manha 1, Lábria 4

Perícias: Oratória 4, Condução 3, Etiqueta 5, Armas Brancas 4, Furtividade 3

Conhecimentos: Burocracia 3, Finanças 4, Direito 3, Lingüística 3, Política 3

Disciplinas: Auspícios 3, Rapidez 2, Dominação 5, Potência 4, Presença 5, Serpentes 3

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

Virtudes: Consciência 3, Auto-Controle 4, Coragem 3

Humanidade: 3

Força de Vontade: 4

Imagem: Sir Ralph é alto, magro e tem um porte aristocrático, com cabelo loiro que escova todo para trás. Ele tem olhos azuis e pele pálida. Se veste de maneira conservadora, nos mais atuais estilos europeus.

Dicas de Interpretação: Olhe diretamente para a pessoa com quem está falando. Tente dar a impressão de que você as está julgando, e que elas são inferiores a você.

Refúgio: Na casa em Laurel Canyon.

Influência: Praticamente nenhuma nos Estados Livres, mas considerável em Londres.

Notas: Em suas primeiras noites, Sir Ralph teve algum contato com os Seguidores de Set, mas acredita que isso é coisa do passado. Se um Setita revelasse sua

conexão, Sir Ralph estaria em grandes apuros.

Dr. Takuya Shiraiwa

Takuya se tornou um comunista linha dura quando jovem em Tóquio. Esta não era uma coisa saudável no Japão de 1939, então ele ficou muito aliviado quando surgiu uma oportunidade de estudar medicina na Universidade de Moscou. Lá ele chamou a atenção de Leonid Barofsky, um Brujah bem conhecido que havia tomado parte na Revolução Gloriosa. Barofsky foi tomado pela sinceridade evidente e agressividade do jovem estudante de medicina, e ofereceu a ele uma chance de continuar trabalhando pela Revolução eternamente. Takuya aceitou, e continuou a estudar à noite enquanto servia ao Partido.

Lutou contra a ascensão de Yeltsin ao poder, e conspirou com os outros Brujah no golpe de 1991. Uma noite, ele voltou ao seu refúgio para encontrar pedaços de Barofsky por toda parte. Takuya fugiu para a Suécia, onde encontrou o Prof. Habersohn, que o colocou em contato com Sir Ralph. Takuya está nesta expedição porque os Idealistas europeus tiveram uma alta estima por suas habilidades intelectuais e compreensão do processo político.

Senhor: Leonid Barofsky

Natureza: Arquiteto

Comportamento: Solitário

Geração: 10ª

Abrço: 1942 (nascido em 1919)

Idade Aparente: Início dos 20

Físicos: Força 2, Destreza 3, Vigor 3

Sociais: Carisma 2, Manipulação 3, Aparência 3

Mentais: Percepção 3, Inteligência 4, Raciocínio 3

Talentos: Prontidão 2, Briga 2, Manha 2

Perícias: Condução 2, Etiqueta 2, Armas Brancas 3

Conhecimentos: Computador 2, História 4,

Linguística 4, Medicina 3, Política 5, Ciência 3

Disciplinas: Auspícios 3, Rapidez 3, Ofuscação 1, Presença 4, Potência 1, Metamorfose 3

Antecedentes: Recursos 2, Status 1

Virtudes: Consciência 3, Auto-Controle 4, Coragem 4

Humanidade: 5

Força de Vontade: 5

Imagem: Takuya é de peso e estatura medianas. Tem cabelo negro curto. Normalmente veste jeans e camisa.

Dicas de Interpretação: Você vê tudo em termos de efeitos nas massas oprimidas, cuja sua paixão só aumentou na não-vida. Mesmo depois da queda da União Soviética, você permanece fiel aos seus ideais stalinistas. Desnecessário dizer, você é custodiamente favorável aos anarquistas, sentindo que um verdadeiro governo do povo poderia se erguer do caos. Seu apoio à Revolta, contudo, é puramente teórica. Você não ofenderia outro Membro a menos que sua existência dependesse disso.

Refúgio: Na casa em Laurel Canyon.



Influência: Takuya é considerado um tanto dogmático pela maioria dos anarquistas, mas seu coração obviamente está no lugar certo.

Notas: Takuya tem algumas idéias do que aconteceu na União Soviética, mas não muito. Ele não sabe que os Nosferatu mantêm uma atenção especial sobre ele.

Condessa Andrea Visconti

A Condessa Andrea foi originalmente trazida à expedição como um favor a seu marido, o Conde Luigi Visconti, um poderoso Brujah de Milão. Muito pouco se espera dela mas, surpreendentemente, ela se tornou um membro muito valioso. Sua beleza e resplandecência causaram uma boa impressão entre os anarquistas, e ela entrou para o time em muitos lugares onde de outra forma seria recusada. Por sua vez, a Condessa Andrea aceitou completamente a filosofia anarquista e se tornou sua defensora na equipe. Embora Sir Ralph a considere intelectualmente inferior, ela é uma debatedora feroz que pode se defender sozinha nas freqüentes discussões que balançam a casa no Canyon Laurel.

Senhor: Conde Luigi Visconti

Natureza: Desviante

Comportamento: Galante

Geração: Nona

Abrço: 1878 (nascida em 1852)

Idade Aparente: 26

Físicos: Força 2, Destreza 3, Vigor 2

Sociais: Carisma 4, Manipulação 2, Aparência 4

Mentais: Percepção 2, Inteligência 3, Raciocínio 4

Talentos: Representação 4, Esportes 2, Esquiva 1, Intimidação 2, Manha 1, Lábria 2

Perícias: Debate 3, Etiqueta 4, Armas de Fogo 3, Música 4

Conhecimentos: Linguística 3, Ocultismo 2, Filosofia 4

Disciplinas: Auspícios 2, Rapidez 2, Dominação 2,

Presença 4

Antecedentes: Mentor 3, Recursos 5, Status 2

Virtudes: Consciência 1, Auto-Controle 2, Coragem 4

Humanidade: 5

Força de Vontade: 7

Imagem: Andrea tem uma grande beleza, com longo cabelo negro e ondulado e olhos castanhos brilhantes, que ela habilmente acentua com maquiagem. Ela mede aproximadamente 1,63m, com uma excelente figura.

Dicas de Interpretação: Fale ruidosamente e de modo vivaz. Você usa suas emoções muito próximas à superfície, então você pode mudar rapidamente de feliz a irada, ou *vice versa*. Você se ofende muito rápido, e perdoa muito rápido.

Refúgio: Na casa em Laurel Canyon.

Influência: Aumentando entre os anarquistas. Também tem alguma pressão na Camarilla devido a seu marido.



Ametista

Onde quer que a Camarilla tenha peso, existe conflito entre os Membros. Os Príncipes jogam clã contra clã e círculo contra círculo, sempre planejando se manter no poder e se preocupar pouco com os peões inocentes que são destruídos no processo. Clarice Washington foi um desses peões. Nasceu nas favelas de Baltimore em 1911, e quando tinha 15 anos trabalhava nas ruas.

Uma noite, enquanto voltava para casa, foi atacada de forma selvagem. Isso não era incomum, mas incomum foi aquele cara que parecia mais interessado em seu pescoço do que em sua bolsa. Ela acordou várias horas depois, sozinha num beco, com uma fome que lhe queimava por dentro e que só foi satisfeita com um vagabundo que dormia ali por perto. A despeito de não ter ninguém para ajudá-la com a transição, Clarice conseguiu se adaptar a sua nova situação. Ela sempre foi esperta, ambiciosa e forte, e se empenhou em saber como poderia usar o que ela havia se tornado.

Conseguiu se imiscuir com os Membros locais e, ao cuidadosamente estar no lugar certo na hora certa, conseguiu chamar a atenção do príncipe. Uma vez que havia sido introduzida, Clarice sabia como sair de lá e em pouco tempo se tornou sua consorte. Ela manteve este trabalho por muitos anos, secretamente usando sua posição como a favorita do príncipe para promover seu próprio ninho. Desta forma ela também fez muitos inimigos, então não foi surpresa quando um grupo de

anarquistas a capturou como parte de um plano para pressionar o príncipe em concordar com suas exigências. O plano funcionou perfeitamente, com apenas um problema. Quando ofereceram Clarice em troca por sua cooperação, o príncipe apenas riu, e sugeriu que uma vez que os anarquistas haviam ido tão longe para capturá-la, poderiam ficar com ela.

Clarice mudou naquela noite. Jurou que nunca mais confiaria nos príncipes. Clarice estava sozinha agora, e seu foco principal seria ela mesma. Para alcançar sua vingança, ela se juntou aos anarquistas; com sua ajuda, eles conseguiram fazer seu caminho até o refúgio do príncipe e o mataram. Eles esperavam que a destruição do príncipe servisse como o catalisador para uma revolta bem sucedida, mas infelizmente não foi assim que aconteceu. A Primigênie representou forte oposição aos anarquistas na cidade, e Clarice foi forçada a fugir.

Agora se chamando Ametista, ela fugiu para Denver e se estabeleceu lá por um tempo. Quando as notícias da Revolta chegaram, ela viajou para Los Angeles, pensando que seria um lugar onde uma garota esperta poderia construir uma reputação. Ela chegou em L.A. em 1945 e se estabeleceu em Santa Ana. Aquela área já possuía um barão, então ela esperou seu tempo e reuniu seus seguidores. Em 1960 fez seu movimento, e num período de dois meses foi capaz de eliminar o barão e sua gangue, e tomar conta da região.

Ametista tem sido o Barão de Santa Ana desde então, mas isso realmente não foi o suficiente para ela. Ela não vê motivo para que não possa ser a próxima Princesa de Los Angeles, e tem seus olhos voltados para o Baronato de Anaheim como o primeiro passo em sua longa caminhada. Se ela governar Anaheim e Santa Ana, controlará mais territórios do que qualquer outro barão em L.A., bem como terá uma das maiores gangues. Tanto poder nas mãos de uma pessoa faria com que o resto dos anarquistas ficassem muito nervosos, então ela está usando Tom Weaver, que prendeu ao Laço de Sangue, para fazer seu trabalho sujo.

Ametista é um típico exemplo de uma líder de gangue anarquista. Ela é esperta, forte e muito justa para si. Parece se preocupar com os membros de sua gangue, mas além disso ela está mais interessada em esperar sua oportunidade de manter controle sobre L.A. Uma peculiaridade é que quando ela cria um novo vampiro (que ela apenas fez fora da área de L.A.) o trata como foi tratada, deixando-o sozinho para ver se



sobrevive, embora o assista cuidadosamente para ver como ele faz.

Natureza: Conspirador

Comportamento: Valentão

Geração: 10ª

Abraço: 1928 (nascida em 1911)

Idade Aparente: Fim da adolescência

Físicos: Força 3, Destreza 4, Vigor 4

Sociais: Carisma 4, Manipulação 4, Aparência 4

Mentais: Percepção 3, Inteligência 2, Raciocínio 3

Talentos: Representação 3, Prontidão 3, Briga 3, Esquiva 2, Intimidação 4, Liderança 4, Manha 4, Lábia 4

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

Conhecimentos: Direito 1, Ocultismo 1, Política 2

Disciplinas: Auspícios 1, Rapidez 3, Dominação 4, Fortitude 1, Presença 3

Antecedentes: Contatos 2, Rebanho 2, Lacaios 2, Status 3

Virtudes: Consciência 1, Auto-Controle 3, Coragem 3

Humanidade: 4

Força de Vontade: 7

Imagem: Ametista é uma mulher afro-americana bela e sexy que mede aproximadamente 1,75m. Ela tem uma figura voluptuosa, que é acentuada quando usa jeans apertado ou vestido curto. Seu cabelo foi alisado antes de morrer e nunca voltou ao seu crespo natural, então ela geralmente o mantém amarrado.

Dicas de Interpretação: Onde quer que esteja, com quem quer que seja, você é a pessoa mais robusta do local. Pode parecer agradável, ou mesmo atraente se servir ao seu propósito, mas por dentro você é fria como aço. Você fará qualquer coisa e qualquer sacrifício para conseguir o que quer. Você tem um ódio particular por príncipes, e poderia sair de seu caminho para ferir um se tiver a oportunidade.

Refúgio: Numa grande loja de tapetes abandonada numa parte destruída de Santa Ana.

Influência: Ametista é muito respeitada pelos Membros dos Estados Livres por sua dureza e repugnância em deixar qualquer coisa ficar em seu caminho. Ela é considerada uma pessoa perigosa com quem cruzar, e quando fala num Discurso, o lugar é tomado imediatamente pelo completo silêncio.

Rose

Meredith Brannon era deslumbrante. Ela havia sido uma bebê espetacularmente bela, e sua mãe, uma pessoa que não perderia uma oportunidade, inscreveu sua notável filha loira numa competição da Divisão Bebê da Miss Galáxia. O resto foi uma história de competições de beleza.

A infância de Meredith foi um interminável círculo de aulas: dança, conduta, atuação, modelo, exercícios e elocução. Sua mãe a arrastou de uma agência de modelos a outra e entrou em inúmeras competições,



anulando quase completamente o tempo para escola e certamente nenhum tempo para se socializar com suas poucas amigas. Não foi uma vida comum de adolescente: sem pizza, sem dormir no sol, sem festas – e sem namorado.

Um dia perto do 15º aniversário, Meredith começou a perceber que as várias câibras no estômago que ela teve antes de uma competição não tinham nada a ver com medo do palco – foi um intenso desejo de matar sua mãe e ficar livre. Então ela começou a conspirar, principalmente como uma forma de aliviar o terrível medo.

Uma noite em Nova Orleans, depois de vencer o desfile de Miss Teen USA, Meredith e sua mãe foram convidadas para uma festa patrocinada por uma grande fabricante de roupas. Havia algumas conversas sobre Meredith assinar um contrato como modelo nacional para esta prestigiosa linha. Meredith estava extasiada com a oportunidade de viajar, especialmente sem sua mãe. Mas a Sra. Brannon tinha via para sua filha nada menos do que uma coroa de Miss Universo. Elas tiveram uma terrível briga na suíte do hotel, e Meredith ameaçou sua mãe com violência física se não a permitisse comparecer na festa. O silêncio momentâneo da Sra. Brannon era tudo que a garota precisava para sair da suíte, já com suas roupas de festa.

A festa foi num hotel a uma quadra do lugar do concurso. Era uma noite quente de verão. Uma tempestade estava ameaçando cair, então o céu estava carregado com relâmpagos e o ar cheio com o sabor agudo de atmosfera ionizada. O calor abafado mudou o humor de Meredith enquanto ela caminhava rua abaixo. Ela podia ver as torres do hotel no fim do quarteirão. Sentia-se bem em sair sozinha, mesmo se fosse apenas por alguns minutos. Meredith nunca soube quem a tomou, ou porque eles a escolheram para trazer à não-vida. Tudo que conheceu foi a furiosa fome, e sabia apenas onde queria saciá-la.

Com a morte de sua mãe, Meredith fugiu de Nova Orleans e foi direto para Los Angeles, onde percebeu

que uma garota com sua aparência podia construir uma carreira. Durante sua viagem ela constantemente sentiu que havia alguém a observando, embora nunca visse ninguém. Seguindo uma dica que conseguiu com um anarquista que encontrou pelo caminho, Meredith foi para o Gosto, onde Tom Weaver a encontrou. Ele a trouxe para Ametista, que ficou muito surpresa em vê-la, e a chamou de "Rose".

Rose tem sido parte da gangue de Ametista em Santa Ana desde então. Sua beleza e habilidade em manipular as pessoas fazem dela um recurso valioso para Ametista. Ela descobriu Zipper em uma de suas mais recentes tarefas, e eles têm trabalhado juntos desde então.

Senhor: Ametista

Natureza: Conformista

Comportamento: Bon Vivant

Geração: 11^a

Abraço: 1982 (nascida em 1967)

Idade Aparente: Meio da adolescência

Físicos: Força 2, Destreza 3, Vigor 3

Sociais: Carisma 4, Manipulação 4, Aparência 5

Mentais: Percepção 3, Inteligência 2, Raciocínio 2

Talentos: Representação 4, Esportes 2, Empatia 3,

Lábia 3

Perícias: Condução 1, Etiqueta 3, Música 2

Conhecimentos: Burocracia 2, Lingüística 1, Política 1

Disciplinas: Rapidez 1, Dominação 2, Presença 2

Antecedentes: Contatos 3, Fama 1, Mentor 3, Recursos 1

Virtudes: Consciência 2, Auto-Controle 4, Coragem 3

Humanidade: 4

Força de Vontade: 6

Imagem: Rose é uma das mais belas vampiras nos Estados Livres. Ela tem cabelo comprido, ondulado e ruivo, uma aparência pálida perfeita e olhos verdes brilhantes. Tem uma figura esbelta, mas normalmente ela não faz qualquer esforço particular para acentuar esse aspecto.

Dicas de Interpretação: Você é leal aos seus amigos e seguidores, mas cruel em trilhar seu próprio caminho. O assassinato vem facilmente para você, bem como o frenesi. Em situações sociais, contudo, você está completamente sob controle.

Refúgio: No porão de uma drogaria em Santa Ana, próximo a Ametista.

Influência: Muito pouca, exceto com outros membros da gangue de Ametista.

Marc Perleman (Zipper)

Marc Perleman não era muito bem sucedido socialmente até descobrir que tinha uma afinidade e compreensão para os computadores que iam além de qualquer coisa que pudesse aprender na escola. Ele nunca foi muito bom em Latin ou Francês, mas programação - bem, era diferente! Em pouco tempo sentiu que ele e o computador eram uma coisa só. Isto

abriu um novo mundo de linhas e redes pelo qual descobriu que podia deslizar facilmente.

Ele era particularmente fascinado com a companhia de telefones, e começou a explorar os intrincados sistemas. Antes Marc, que usava o codinome "Zipper", estava nos "portões" do Pentágono! Suas atividades de hacker foram muito além de surfar as ondas do ciberespaço. Um discípulo da anarquia em todos os níveis, adotou o primeiro mandamento dos hackers: "A informação quer ser livre".

Infelizmente, as principais informações das corporações e o governo federal não viam olho-no-olho seu jovem revolucionário da Net, e ele estava carregado com espionagem. Uma caçada enérgica começou depois que ele conseguiu quebrar um código criptografado para transações financeiras envolvendo contas em bancos da Suíça estabelecidas pela CIA. Agora todos eles têm que pegá-lo. Mas ele era difícil de encontrar: ninguém sabia exatamente onde ele vivia, e ele dominava a arte do disfarce tanto no mundo real quanto no ciberespaço.

Todos os aspectos da vida na década de 1990 haviam sido tocados pela necessidade de informação, e a não-vida na Máscara não era exceção. Isso fez com que Ametista percebesse que um hacker de primeira categoria que também fosse Membro forneceria capacidades de coleta de informações únicas. Trazendo alguém como Zipper para o lado dos anarquistas não apresentaria muitos problemas. Ele já estava lá filosoficamente, e agora havia entrado no subsolo. Subsolo era apenas onde Ametista o queria. Através de seus contatos com as pessoas da noite, Ametista foi capaz de descobrir quem era e onde estava o infame Zipper.

Zipper, como todo bom hacker, não confiava em ninguém. Mas tinha uma fraqueza: ele amava farrear com o governo. Ametista, familiar com o lado social, sabia que alguém como Zipper não seria capaz de resistir a uma audiência. Ela recrutou os serviços de



Rose, cujos poderes de sedução seriam mais do que um resolado nerd de computador poderia resistir. Rose compreendeu suas instruções: traga-o feliz... e imortal.

A entrada de Rose com a vida de Zipper o transformou em muitas formas. Sim, Rose o seduziu; sim, ela o trouxe a não-vida; e sim, ela o trouxe até Ametista – mas mais importante para ele foi que ela o curtiu. Eles falaram por horas aquela noite e muitas outras que se seguiram, comparando suas vidas muito diferentes, e a terrível solidão que eles haviam experimentado. Zipper havia sucumbido a Rose, embora ela estivesse contente em vê-lo como um tipo de irmãozinho. Por enquanto eles estavam muito próximos, mas Zipper estava começando a sentir os primeiros tons do ciúme.

Enquanto isso, ele foi trabalhar para Ametista, cavando seu caminho nos computadores de muitas corporações locais e agências do governo, e trazendo seus tesouros para ela. Zipper recentemente hackeou os sistemas da Sunburst International, uma subsidiária da Pentex que constrói computadores pessoais; embora ainda não faça a mínima idéia dos estranhos arquivos que ele encontrou lá, está trabalhando neles.

Senhor: Rose

Natureza: Criança

Comportamento: Solitário

Geração: 12ª

Abraço: 1991 (nascido em 1973)

Idade Aparente: Fim da adolescência

Físicos: Força 2, Destreza 2, Vigor 1

Sociais: Carisma 2, Manipulação 1, Aparência 2

Mentais: Percepção 4, Inteligência 5, Raciocínio 4

Talentos: Representação 2, Prontidão 3, Líbia 4

Perícias: Condução 2, Reparos 5, Segurança 5

Conhecimentos: Computador 5, Finanças 1, Direito 2, Política 1, Ciência 4

Disciplinas: Rapidez 1, Ofuscação 2

Antecedentes: Contatos 3, Fama 1, Mentor 1, Recursos 1

Virtudes: Consciência 2, Auto-Control 3, Coragem 2

Humanidade: 7

Força de Vontade: 5

Imagem: Zipper é alto e magro, com cabelo castanho comprido. Ele não tem características peculiares exceto seus olhos, que têm uma estranha intensidade.

Dicas de Interpretação: Você acha a maioria das pessoas muito chatas, e não espera ser compreendido por elas. Você não fala muito, a menos que seja sobre seus amados computadores – então você pode falar por horas. Quando você está nos teclados, é enérgico, inteligente e galante.

Refúgio: Numa pequena sala de computadores equipada próximo ao refúgio na drogaria de Rose.

Influência: Muito pouca, diretamente. Bastante através dos computadores.

Malkavianos

Bela

Um dos vampiros mais lamentáveis nos Estados Livres, o Malkaviano conhecido como Bela se tornou uma figura ridícula e desprezada pelos Membros. Ele acredita com todo seu coração e alma que é o Conde Drácula e o verdadeiro senhor dos mortos-vivos e não consegue compreender como suas “crianças” (os outros vampiros) podem recusar sua liderança.

Em seus poucos momentos de clareza, Bela crê que foi uma representação de Bela Lugosi e um fã ardente do grande ator de filmes de horror. Uns poucos Membros, principalmente Malkavianos, tomam o Conde da Transilvânia como retratado por Lugosi como o modelo do que um vampiro deve ser, e se vestem com roupas noturnas com longas capas, e falam com um leve sotaque húngaro.

Foi um destes “Condes” que apareceu próximo à cama de Bela e se curvou ante “o Príncipe das Trevas”, oferecendo a ele vida eterna. Bela, cuja sanidade sempre pairou à beira da loucura, foi levada aos limites pela revelação e aceitação do presente da não-vida.

Desde então, Bela tem agido na suposição de que ele é o Conde Drácula, Rei dos Vampiros. Ele está apenas vagamente ciente de onde está e freqüentemente vaga pelo velho cenário de *Drácula* que é parte do Tour da Universal Studios, lembrando dos “velhos tempos”. Ele sabe que existem outros vampiros, mas assume que eles são sua progênie, criados em sua há muito esquecida juventude. Como muitos nobres,



ele é amigável se abordado com respeito.

Bela é uma figura de diversão para os Membros, mas sua existência ilustra um dos melhores aspectos dos Estados Livres. Em qualquer outra cidade o príncipe o teria matado como uma ameaça à Máscara. Em Los Angeles, ele é deixado em paz, não incomodando ninguém. Se puder ser convencido a seguir um curso de ação particular, poderia ser um aliado valioso.

Senhor: Conde Rigatoni

Natureza: Desviante

Comportamento: Autocrata

Geração: 11ª

Abraço: 1956 (nascido em 1882)

Idade Aparente: Aproximadamente 50

Físicos: Força 3, Destreza 2, Vigor 2

Sociais: Carisma 4, Manipulação 4, Aparência 3

Mentais: Percepção 4, Inteligência 3, Raciocínio 2

Talentos: Representação 4, Prontidão 2, Briga 2, Empatia 4, Intimidação 5, Lábia 3

Perícias: Empatia com Animais 3, Condução 2, Etiqueta 4, Música 3, Furtividade 5

Conhecimentos: Lingüística 2 (Inglês, Alemão), Ocultismo 4

Disciplinas: Animalismo 2, Auspícios 1, Dominação 3, Ofuscação 1, Presença 2, Metamorfose 2

Antecedentes: Recursos 1, Lacaio 1

Virtudes: Consciência 4, Auto-Controle 3, Coragem 6

Humanidade: 5

Força de Vontade: 6

Imagem: Como um efeito colateral de sua loucura, Bela voltou à forma que o ator parecia em 1931. É bom assistir *Drácula* para se ter uma melhor imagem.

Dicas de Interpretação: Você se vê como o Rei dos Vampiros, um papel que leva muito a sério. Logicamente você espera que os outros vampiros que aparecem diante de você mostrem o devido respeito, e fica surpreso e insultado quando isso não ocorre. Você está usualmente ciente que está em Los Angeles, embora esteja um pouco nebuloso sobre como chegou aqui. Algo a ver com um navio e uma tempestade.

Refúgio: Num caixão cenográfico num porão esquecido dos Estúdios Universal.

Influência: Nenhuma, exceto nos casos em que escolhe se envolver.

Notas: Bela desenvolveu todas as Disciplinas popularmente associadas com o Drácula dos filmes. É bastante seguro apenas jogá-lo como o Conde.

Nosferatu



Alonzo Guillen

Alonzo foi a ovelha negra da família de Doña Eulalia Guillen, uma nobre senhora cujo trabalho nas missões recompensou seu marido, Juan Marine, com uma enorme concessão de terras de 5.600 hectares em 1835. Alonzo nasceu terrivelmente desfigurado e se tornou um Nosferatu enquanto vivia em sua nativa Espanha. A única pessoa que havia mostrado alguma benevolência durante sua infeliz infância foi a bondosa Eulália, sua irmã, a quem amou tanto que a buscou do além-túmulo. Fazendo uma traiçoeira jornada à Califórnia, ele ficou chocado ao saber que sua amada irmã havia se tornado completamente hostil em seu serviço à Igreja Católica.

Alonzo tentou fazer sentir sua presença a ela, mas foi repellido pelo que se tornou. Desesperado em recuperar seu amor, ele a matou, planejando trazê-la à não-vida. Ela recusou o sangue enquanto morria. Louco pelo que fez, Alonzo fez um alvoroço, matando seu cunhado e todos no rancho. Chorando, ele buscou refúgio nas longínquas margens da propriedade, e um primo distante reivindicou as terras anos mais tarde, em 1840. Uma sucessão de proprietários se seguiu, cada um recortando a enorme propriedade a qual eventualmente se tornou Pasadena, Pasadena do Sul e Altadena.

Alonzo continuou a viver nos vales sobre Pasadena. Sua culpa pelo assassinato de sua irmã e cunhado, com sua velha sensibilidade sobre seu desfiguramento, se combinaram para mantê-lo longe de seus companheiros Membros. Sua curiosidade, contudo, fez com que buscasse toda informação que pudesse, e existe muito pouco que acontece nessa parte de Los Angeles que fuja de seu olho atento. Recentemente, Alonzo fez contato com Henry Waters que, estranhamente, não foi repellido pelo horrível vampiro. Grato pela aceitação que pensou ser impossível, Alonzo está tentando ajudar Henry a superar seu Laço de Sangue com Edward Vignes.

Alonzo está ciente de muitas coisas que estão acontecendo nos Estados Livres, embora seu conhecimento seja correspondentemente menos detalhado quanto mais distante o lugar fica da área de Los Angeles.

Senhor: Don Armando de Madrid

Natureza: Filantropo

Comportamento: Ranzinza

Geração: Nona

Abraço: 1832 (nascido em 1803)

Idade Aparente: Impossível descrever

Físicos: Força 3, Destreza 4, Vigor 4

Sociais: Carisma 1, Manipulação 2, Aparência 0

Mentais: Percepção 5, Inteligência 4, Raciocínio 3

Talentos: Prontidão 5, Esquiva 4

Perícias: Armas Brancas 3, Segurança 3, Furtividade 4, Sobrevivência 4

Conhecimentos: Investigação 3, Política 4

Disciplinas: Animalismo 3, Fortitude 1, Ofuscação 4, Potência 3

Antecedentes: Nenhum

Virtudes: Consciência 5, Auto-Controle 3, Coragem 2

Humanidade: 5

Força de Vontade: 8

Imagem: Alonzo foi uma criança feia antes de ser escolhido pelos Nosferatu, e se tornou absolutamente horrível com os anos. Emagrecido, com um rosto praticamente esquelético e enormes presas, ele representa todas as imagens do bicho-papão infantil.

Dicas de Interpretação: Você é desagradável e desconfiado dos outros, mas é por causa dos séculos de ódio e rejeição. Você anseia por ser aceito mas está basicamente pouco disposto a aceitar o risco. A aceitação de Henry Waters significou tudo para você, e faria tudo que pudesse por ele.

Refúgio: Uma caverna nos vales de Pasadena.

Influência: Grande, mas apenas indiretamente.



Toreador

Edith e Enid Blount

Edith e Enid eram as filhas gêmeas solteironas de um pequeno executivo de Hollywood na década de 1920. Uma noite seu pai, Edward Blount, foi convidado para uma festa promovida por um dos mandachucas do estúdio. Como muitas das festas daquela época, esta se tornou um “baile vampírico”, e Edward forneceu o entretenimento e a comida para a noite. Um jogo popular naquele tempo era tornar a vítima prevista em vampiro, deixá-la “entrar” e então soltá-la para ser caçada. Este era um esporte (e um jantar) melhor do que a caça ao vagabundo de costume. Edward foi “trazido à escuridão” por um Toreador visitante de 10ª geração, e mandado de volta para os vales.

De forma muito estranha, Edward conseguiu despistar seus perseguidores e chegou em casa. Lá, enlouquecido por suas experiências da noite e faminto de sangue, entrou em frenesi. Quando um dos Membros menos decadentes finalmente o pegou, Edward estava chorando sobre suas filhas morrendo, seu sangue sujando todas as roupas de festa. Um pouco envergonhado, o Toreador escolheu “devolver” as filhas de Edward a ele ao trazê-las para a sociedade dos Membros.

Edward fez tudo certo como um Membro da família e tornou seu novo contato entre eles sua vantagem social. Suas filhas, contudo, nunca se recuperaram completamente do trauma de suas mortes



sob as presas de seu pai. Elas se tornaram muito reclusas, raramente deixando sua casa para caçar. Uma noite, em 1927, vários anos depois daquela noite fatal, Edward Blount desapareceu.

As irmãs Blount sobreviveram à Revolta por serem simplesmente muito enfadonhas para se matar. Elas não tinham relacionamento particular com Don Sebastian, e felizmente juraram permanecer fora da política anarquista local, o que continuaram a fazer. Elas ainda vivem juntas na casa da família em Glendale. As Blounts têm usado preto constantemente desde o desaparecimento de seu pai, e geralmente se pensa que são duas doces senhoras. Sua explicação para as manchas negras que são vistas em suas auras é simplesmente o resultado de defender sua comunidade de um intruso ocasional.

Os fatos são um pouco diferentes. No mundo vampírico de cinzas e sombras, as irmãs Blount são negro puro. Tendo assassinado seu pai, as irmãs se tornaram maníacas homicidas e se deliciam com todas as formas de abuso e tortura. A área selvagem atrás de seu lar um tanto decrepito é cheio com as covas rasas de suas vítimas, e seu porão foi transformado num matadouro horrendamente efetivo. As Blounts predam tanto Membros quanto o rebanho, embora prefiram vampiros por causa de seu vigor sob a faca. O desaparecimento contínuo de Membros na área começou a preocupar Jeremy, e a Polícia de Glendale também está começando a suspeitar do grande número de humanos que desapareceram.

Senhor: Edward Blount

Clã: Toreador

Natureza: Desviante

Comportamento: Solitário

Geração: 10ª

Abraço: 1924 (nascidas em 1881)

Idade Aparente: Início dos 50

Físicos: Força 2, Destreza 2, Vigor 1

Sociais: Carisma 4, Manipulação 5, Aparência 1

Mentais: Percepção 3, Inteligência 4, Raciocínio 3

Talentos: Representação 4, Prontidão 3, Empatia 2, Lábia 4

Perícias: Etiqueta 4, Armas Brancas 2, Música 2, Segurança 4, Furtividade 3

Conhecimentos: Linguística 1, Medicina 2, Ocultismo 3, Política 2

Disciplinas de Enid: Auspícios 2, Rapidez 1, Potência 1, Vicissitude 2

Disciplinas de Edith: Auspícios 2, Dominação 1,

Presença 1, Vicissitude 2

Antecedentes: Aliados 1, Recursos 3, Lacaios 1

Virtudes: Consciência 1, Auto-Controle 4, Coragem 3

Humanidade: 0

Força de Vontade: 9

Notas: As irmãs transformaram a mansão Blount numa casa de horror, com armadilhas por todos os lados. Seu método preferido é convidar um vampiro sozinho para sua casa, oferecendo ajuda ou socorro. Elas levarão suas vítimas para qualquer nova armadilha que tenham criado (um poço com estacas, um peso de 4 toneladas, etc.) e então começam sua diversão. As duas competem uma com a outra pela inventividade e performance, e ambas podem ser arrebatadas por uma forma de tortura especialmente inovadora.

Imagem: As irmãs Blount são gêmeas idênticas, ambas parecendo mulheres bem preservadas em seus 50 anos. O cabelo de uma é prateado, e o da outra tem um tom mais azulado, mas uma vez que ambas usam perucas e as irmãs geralmente as trocam, isto não ajudará muito em separá-las. De fato, as irmãs estão cientes da impossibilidade de distingui-las (Percepção + Prontidão, dificuldade 8), e usam isso como vantagem em seus “joguinhos”.

Dicas de Interpretação: Desde que seu pai “fez aquilo”, você se encheu com um ódio imortal por todos no mundo inteiro, exceto sua irmã. O único prazer que você tem é dos gritos de suas vítimas, e até uma garota merece um pouco de prazer de vez em quando, ou não?

Refúgio: As irmãs tipicamente dormem no porão da casa, mas elas também têm um abrigo nos vales sob sua casa. Aqui elas conduzem seus “experimentos” mais vivamente e podem se retirar para cá se as coisas ficarem muito desagradáveis em casa.

Influência: As irmãs não têm influência nos Estados Livres, embora sejam conhecidas sociais dos Vignes, que não fazem a mínima idéia de seu “pequeno hobbie”.

Victor Girard

Victor Girard, nascido em Kleinberger, foi um bom vendedor. Começou vendendo tapetes persas quando garoto de porta em porta, e quando as portas se abriam, fazia várias coisas: desenrolava o tapete, forçava sua perna firmemente na entrada e começava a sacudi-lo. Sua habilidade de vendas cresceu, mas não sua habilidade de gerenciar seu dinheiro – pela época do início dos 1920, ele foi à bancarrota seguindo uma série de investimentos em terras. Mas isso não o parou. Arranjou negócios de terras a despeito de seu pouco dinheiro, e em fevereiro de 1923 a municipalidade de Girard se abriu ao público. Sua fortuna começou a aumentar, enquanto ele ajudava a abrir a Auto-estrada de Mulholland em 1924 e o Clube da Comarca de Girard em 1925. Mas em 1929, tudo veio a baixo. Em 1932 haviam apenas 75 famílias vivendo em Girard e Victor Kleinberger Girard desapareceu.

Nesta época, se tornou claro para Don Sebastian



que precisava de alguma ajuda em tomar conta do clima dos negócios de Los Angeles. Victor Girard era aquilo de que precisava, e pelos 12 anos seguintes, Victor ajudou a desenvolver a base industrial de Los Angeles. Ele foi em parte responsável, junto com Don Alonzo dos Andarilhos do Asfalto, por fazer de L.A. o “arsenal da democracia” durante a Segunda Guerra Mundial. Durante a Revolta, os anarquistas identificaram Victor como um dos primeiros Membros que precisavam lidar, mas de alguma forma eles nunca foram capazes de pegá-lo. Ele se escondeu em Girard (que havia sido rebatizado como Woodland Hills) por vários anos, esperando seu tempo.

Em 1952 ele cuidadosamente se revelou a Jeremy por telefone e se ofereceu para trabalhar pelos Estados Livres. Apontou que os Estados Livres desesperadamente precisavam de alguém para assistir a imprensa, e que ele seria bem-qualificado para fazer isso. Sem a “orientação” dos agentes de Don Sebastian, vários dos jornais locais estavam começando a ficar um tanto suspeitos, e não havia ninguém na volta para proteger a Máscara. Jeremy relutantemente concordou. Desde então Victor tem sido a ligação dos Estados Livres com muitos jornais e estações de rádio e televisão que informam o sul.

Isso, claro, não foi suficiente para Victor. Ele deseja recuperar o poder que tinha como braço-direito de Don Sebastian. Ele sabe que nunca terá apoio suficiente entre os anarquistas para se tornar um príncipe, ou mesmo um barão, mas faz alguma idéia. Victor calcula que se as coisas ficarem muito feias nos Estados Livres, com muito caos e muitas guerras uma de duas coisas acontecerá. Ou Jeremy não terá escolha exceto se declarar príncipe, caso em que Victor novamente estará sentando ao lado direito do trono, ou a estúpida estrutura dos Estados Livres como um todo será esmigalhada e a Camarilla irá retornar, caso no qual Victor tem uma chance muito boa de voltar ao topo novamente. Para isso ele usa seus contatos na imprensa para jogar várias comunidades umas contra as

outras. E a coisa assustadora é, está funcionando.

Senhor: Don Sebastian

Natureza: Conspirador

Comportamento: Bon Vivant

Geração: Oitava

Abraço: 1932 (nascido em 1900)

Idade Aparente: Meio dos 30

Físicos: Força 2, Destreza 3, Vigor 2

Sociais: Carisma 4, Manipulação 5, Aparência 2

Mentais: Percepção 3, Inteligência 4, Raciocínio 4

Talentos: Representação 2, Prontidão 3, Empatia 3, Intimidação 2, Manha 4, Lábria 4

Perícias: Condução 2, Etiqueta 3, Armas de Fogo 2, Segurança 2, Furtividade 2

Conhecimentos: Burocracia 4, Computador 3, Finanças 4, Direito 3, Política 4

Disciplinas: Auspícios 3, Rapidez 1, Dominação 3, Fortitude 2, Ofuscação 1, Presença 3

Antecedentes: Aliados 2, Contatos 5, Recursos 4, Lacaio 2

Virtudes: Consciência 2, Auto-Controle 4, Coragem 2

Humanidade: 4

Força de Vontade: 6

Imagem: Victor parece com seu tio preferido. Ele é um homem grande e calvo que usa um cavanhaque e um grande sorriso. Ele se veste como um homem de negócios da década de 1950, e ainda usa um chapéu quando sai para rua.

Dicas de Interpretação: Você é um ursinho grande e fofinho. Ria bastante com uma voz alta e profunda, e assista todas as oportunidades possíveis para confundir os personagens. Você ama fazer a arte da venda.

Refúgio: Numa casa retirada em Woodland Hills

Influência: Victor se distanciou tanto do cenário que no momento sua presença é raramente notada, mas ele é extremamente influente. Jeremy mantém uma atenção muito próxima nele, com medo que possa se voltar para a Camarilla a qualquer momento, então Victor tem cuidadosamente evitado qualquer contato com a seita.

Christopher Houghton

Christopher começou a vida nas favelas de Londres no fim do século XVII. Quando tinha 10 anos de idade, sua aparência notável chamou a atenção de John White, um artista local que o resgatou da sarjeta. White o limpou, o instruiu nas boas maneiras e alguma arte rudimentar, e o usou para vários propósitos, entre eles modelo.

Christopher, que havia aprendido a nunca deixar uma oportunidade passar, esgotou os recursos do velho homem e então o usou para se lançar no mundo artístico de Londres. Numa festa à qual insistia para que White o levasse, Christopher encontrou Sir Matthew Lodlow, um ancião Toreador que recentemente havia despertado do torpor, e um dos reféns dos Toreadores de Londres. O velho vampiro foi absolutamente cativado pelo belo e encantador rapaz e começou a cortejar o



garoto imediatamente.

Conhecendo uma coisa boa oportunidade quando a via, Christopher descartou seu mentor e se uniu a Sir Matthew. O suicídio de John White um mês depois causou a Christopher um dos poucos surtos passageiros de remorso que sentiu em sua breve vida. Pouco tempo depois daquilo, no 13º aniversário de Christopher Sir Matthew, incapaz de continuar mantendo o controle, deu a Christopher o “presente” da não-vida. Christopher continuou como um amador no mundo da arte, procurando se vincular à tendência mais ousada do momento. Sem criar uma única peça de arte, se tornou bem conhecido nos círculos “certos”.

Com a derrota do Belo Príncipe Charlie, Sir Matthew decidiu que seria mais seguro sair de Londres. Decidiu se mudar para Boston, e claro, trouxe Christopher consigo. Permaneceram lá durante a Revolução Americana.

Finalmente, no fim da década de 1820, cansado das intermináveis andanças de Christopher no mundo da arte sem criar nada seu, Sir Matthew o desafiou a criar uma peça de arte, em qualquer meio, que pudesse mostrar aos outros Toreadores da cidade. Christopher estava encantado. Isso era tudo o que precisava para inspirar a musa artística que ele sabia que carregava dentro de si. Foi trabalhar e passou nove meses pintando sua obra-prima, “Os Portais do Céu”. Finalmente, em setembro, estava pronto para exposição. Quase todo o clã Toreador da Nova Inglaterra compareceu, muitos por respeito a Sir Matthew mais do que por qualquer afeição a Christopher, que era geralmente desconsiderado. Com enormes floreios, Christopher descobriu a peça. Depois de um silêncio atordoado, os risos começaram. O trabalho era uma sujeira, instantaneamente estigmatizando seu criador como um pintor da pior espécie. Sir Matthew, cuja posição na comunidade Toreador havia sido devastada pelo desastre de sua cria, proibiu Christopher a nunca mais aparecer na sua frente. Enfurecido, Christopher fugiu de Boston,

jurando encontrar um lugar onde a verdadeira arte pudesse ser apreciada.

Existem inúmeras coisas a compreender sobre Christopher. Ele é extremamente esperto, mas é continuamente tentado pelas necessidades do momento. Ele tem a habilidade de planejamento de um vampiro de 300 anos de idade, mas sofre de uma completa incapacidade de gratificar. Mesmo depois destes anos ele ainda sente a necessidade de se provar um artista, mas ele se voltou aos filmes como uma forma de arte. Ele agora está considerando a multimídia, Deus nos ajude. A despeito de seus enormes poderes, Christopher ainda é paranóico com relação a Sir Matthew vir atrás dele por vingança, e vai a distâncias fantásticas para evitar ser descoberto.

Christopher é oferecido como um presente ao Narrador. Em sua beleza física, sua paranóia, seu desejo de ser amado e sua necessidade de se provar para o mundo, Christopher é um reflexo perfeito de Los Angeles, e *vice versa*. Por flutuar de interesse em interesse com toda determinação de uma borboleta, ele pode ser usado para instigar todo tipo de enredos confusos, que servirão para maltratar os personagens.

Senhor: Sir Matthew Lubbock

Natureza: Criança

Comportamento: Visionário

Geração: Quinta

Abraço: 1682 (nascido em 1669)

Idade Aparente: 13

Físicos: Força 4, Destreza 6, Vigor 5

Sociais: Carisma 8, Manipulação 6, Aparência 6

Mentais: Percepção 6, Inteligência 5, Raciocínio 5

Talentos: Representação 7, Prontidão 6, Briga 7, Intimidação 5, Lábria 5

Perícias: Etiqueta 4, Pintura 2, Escultura 1, Furtividade 4

Conhecimentos: Burocracia 3, Finanças 2, Política 4, História da Arte 2, História do Cinema 4

Disciplinas: Auspícios 6, Rapidez 5, Dominação 7, Fortitude 3, Potência 4, Metamorfose 5, Presença 8

Antecedentes: Influência 5, Recursos 5, Lacaios 1

Virtudes: Consciência 1, Auto-Controle 1, Coragem 4

Humanidade: 3

Força de Vontade: 9

Notas: O nível extra de Auspícios de Christopher permite a ele seguir constantemente as ações de qualquer outro indivíduo. Seus dois níveis extras de Dominação lhe permitem Dominar aquela pessoa ou Dominar mais de uma pessoa por vez. Seu nível extra de Presença o permite criar sentimentos de insuficiência nos que estão ao seu redor, momentaneamente os deixando atordoados ou causando frenesi aos vampiros.

Imagem: Christopher parece uma mistura de garoto de 13 anos e um anjo. Ele mede aproximadamente 1,67m, com pele pálida, olhos azuis e uma nuvem dourada na cabeça.

Dicas de Interpretação: Você está bem ciente das

profundezas de seus poderes, mas não consegue escapar do medo de que os outros irão desprezá-lo e rir de você. Continuamente você prepara novos e complexos planos para provar seu valor, e permanece se escondendo até esse glorioso dia (que nunca virá) quando você puder explodir em toda sua glória. Se for confrontado, recuará, mas se for desafiado ou escarnecido, irá matar sem perdão.

Você está procurando por alguém que respeite e cuide de você, então ainda ocasionalmente se apaixona (possivelmente por um personagem excepcionalmente carismático). Se fizer isso, você irá a quaisquer distâncias para ajudar o objeto de suas afeições, embora sempre em segredo. Você tem toda a curiosidade de um garoto de 13 anos, e ama espionar os outros Membros dos Estados Livres. Às vezes você tem o sentimento de que está sendo manipulado por uma força muito maior que a sua. Às vezes você tem idéias e não faz idéia de onde elas vêm, mas você sempre as coloca em prática.

Refúgio: Christopher tem muitos refúgios em L.A. Seu favorito é no porão de uma mansão incendiada em Hollywood Hills.

Influência: Enquanto desconhecido para os Membros, a influência de Christopher dentro dos Estados Livres está além da conta.

Joaquin Murietta

Joaquin Murietta pode ser o assassino em massa mais prolífico da história da Califórnia. Como muitos dos *bandidos* que vagam pelo Sudoeste, Joaquin tem inúmeras lendas sobre ele, que para o propósito deste livro nós assumimos que sejam verdadeiras. De acordo com as lendas, Joaquin nasceu no México em 1830. Quando jovem se apaixonou por uma bela garota cujo pai não aprovava o relacionamento. Os amantes se casaram a despeito dos avisos do pai, fugiram para Los Angeles, e passaram a morar numa pequena casa de adobe. Pouco depois que se mudaram, Joaquin voltou para casa uma noite para ver que sua mulher havia sido



estuprada e assassinada por uma gangue. Sua fúria não conheceu limites, e ele caçou e matou muitos dos culpados. A experiência brutal fez com que algo rompesse e Joaquin adotou uma vida de crimes. Ele e sua gangue são “creditadas” com os assassinatos de 120 pessoas, incluindo vários oficiais da lei, e veio a ser considerada como uma séria ameaça à segurança do território da Califórnia.

Um grande destacamento finalmente se reuniu para caçá-lo, mas ninguém entre eles realmente viu Joaquin. Seu melhor amigo se apresentou para o destacamento e se ofereceu para levá-los ao notório assassino. Eles aceitaram e foram levados para onde a gangue do bandido estava acampada. O amigo de Joaquin apontou um *desperado* que fugia como o notório bandido, e o destacamento atirou e matou o homem cuja cabeça cortada trouxeram de volta para provar que haviam derrotado o maligno Murietta. A cabeça foi conservada e colocada num jarro, e circulada pela Califórnia durante anos, terminando num saloon de San Francisco depois destruído no Grande Terremoto. Logo antes de morrer, contudo, o amigo de Joaquin indicou que haviam mais histórias da morte do bandido, embora não tenha sido específico.

O que aconteceu, claro, é que enquanto o cerco se fechava em torno de Joaquin, Christopher apareceu e lhe ofereceu uma alternativa. Joaquin avidamente se agarrou a uma eternidade de derramamento de sangue, e foi Abraçado. Com a ajuda de seus amigos, Joaquin organizou a morte de um bandido sem nome em seu lugar, e tomou seu lugar ao lado esquerdo de Christopher.

Joaquin é uma máquina de matar de sangue frio, tão mortal quanto um assassino Assamita. Ele é completamente leal e ligado pelo Laço de Sangue a Christopher, que o usa como seus olhos, ouvidos e adaga no mundo exterior. Com o passar das décadas ele viajou pelo mundo, aperfeiçoando a arte da morte. O Narrador é persuadido a usar Joaquin

parcimoniosamente, enquanto se prove mortal para os personagens que cruzam com ele.

Senhor: Christopher Houghton

Natureza: Desviante

Comportamento: Solitário

Geração: Sexta

Abraço: 1853 (nascido em 1830)

Idade Aparente: Meio dos 20

Físicos: Força 5, Destreza 6, Vigor 4

Sociais: Carisma 1, Manipulação 3, Aparência 3

Mentais: Percepção 4, Inteligência 2, Raciocínio 5

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

Perícias: Condução 1, Armas de Fogo 6, Armas Brancas 5, Segurança 3, Furtividade 5, Sobrevivência 4

Conhecimentos: Direito 1, Lingüística 3, Ocultismo 4

Disciplinas: Auspícios 3, Rapidez 6, Fortitude 2, Ofuscação 3, Potência 2, Presença 2, Quietus 3, Serpentes 2

Antecedentes: Contatos 2, Mentor 5, Recursos 2

Virtudes: Consciência 0, Auto-Controle 3, Coragem 5

Humanidade: 1

Força de Vontade: 9

Imagem: Joaquin é um homem pequeno, aproximadamente 1,70m. Ele é magro, com cabelo longo e negro que mantém amarrado. Tem bigode mas não tem barba, e usa um belo sorriso, normalmente reservado para quando está prestes a matar alguém. Normalmente veste jeans, camisa e jaqueta de brim, mas pode ser encontrado em qualquer roupa que seja apropriada para suas tarefas.

Dicas de Interpretação: Você tem um bom, se bem que psicótico, senso de humor. Você é um cara feliz e charmoso, que mataria sem piscar.

Refúgio: Onde Christopher estiver.

Influência: Nenhuma, exceto indiretamente através de Christopher.

Ventruie

Louis Fortier

Louis Charles Fortier de la Belliere teve o infortúnio de ter nascido o segundo filho do Comte de la Belliere em 1726. Seu irmão mais velho herdaria o título, a menos que algo ocorresse para interromper sua saudável vida, então Louis foi deixado com duas alternativas legais: o exército ou a Igreja. Numa idade bastante prematura Louis decidiu que uma vida sem mulheres não seria vida, então escolheu o exército.

Se juntou a um regimento que o atraiu, baseado na alta porcentagem de filhos de nobres já abrigados como oficiais, e os atordoantes uniformes feitos sob encomenda que eles exibiam. Mas o Rei tinha outras idéias para seus soldados de brinquedo mimados: eles iriam para o Novo Mundo, subjugar as tribos nativas e voltar com riquezas além da imaginação para encher o tesouro Real.

Louis fez vários saques entre a França e o que hoje é o leste do Canadá, mostrando uma habilidade natural como líder. Ele tinha 28 anos quando a Guerra Franco-Índígena estourou em 1754, um homem alto e formoso com olhos verdes que poderiam congelar alguém quando sua cólera vinha à tona. Planejou fazer uma última viagem ao Canadá, então se aposentou do exército e começou sua própria companhia comercial. Seu irmão mais velho ainda estava muito vivo, casado e abençoado com três filhos, então o título estava fora de alcance.

Foi numa bela noite de verão quando Louis e um pequeno contingente de seus homens alcançaram um

acampamento índio quase deserto. Os guerreiros estavam mortos, e restavam apenas as crianças, as mulheres e um velho xamã. Os indígenas ofereceram sua hospitalidade aos franceses, que primeiramente se mostraram relutantes mas se aqueceram com a bondade que era mostrada a eles. Era norma indígena cobrar pela maior parte, mas eles haviam se acostumado com os estranhos hábitos alimentares dos “selvagens”.

No mesmo ponto, o velho xamã começou a tocar um tambor e cantar uma canção dissonante porém hipnótica. Um por um os homens de Louis adormeceram, aparentemente incapazes de manter seus olhos abertos ou permanecerem erguidos, enquanto o xamã continuava cantando. Então do outro lado do acampamento, uma jovem mulher apareceu, perfeitamente bela mesmo para os padrões franceses. Não pareceu estranho a Louis quando a mulher parou diante dele através da fumaça da fogueira. Ela estava vestida com pele de corça branca e seu longo cabelo negro brilhava no luar.

Louis era, acima de tudo, francês até a essência e apreciava a beleza onde quer que a encontrasse. A amável mulher dançou entorno do soldado deslumbrado e então o chamou a segui-la nas florestas. Como num transe, ele se levantou e foi com ela para um pequeno bosque além do acampamento. Lá ela se despiu e parou diante dele, sua pele quase translúcida, e ele incapaz de resistir.

Quando Louis recuperou os sentidos, ainda era noite, a jovem mulher havia se ido e ele estava nu. Olhou seu torso no luar e se espantou quando percebeu o que seria uma pintura indígena feita em seu corpo. Uma onda de choque repentina correu por ele enquanto cambaleava de volta ao acampamento. Os índios haviam partido, mas seus homens não. Eles estavam no chão, suas gargantas cortadas e as manchas de sangue em seus corpos. Ele tocou a “pintura” em seu tórax, e achou que fosse sangue. Esfregou a mão na boca, apenas para encontrar seu rosto coberto com a essência vital. A Fome o pegou com a força de um canhão a queima-roupa. Ele estava só e nu nas florestas do Canadá com uma voraz necessidade que mal compreendia...

Louis não podia voltar para a França, e percebeu que seria inútil tentar explicar o que aconteceu. Pessoas desaparecem nas florestas canadenses o tempo todo, e se assumiria que ele teria sido vítima de um ataque indígena. Louis foi para Nova Iorque e felizmente se uniu à comunidade de mortos-vivos de lá,



eventualmente se tornando um respeitado ancião. Quando o Sabá se moveu para a cidade, Louis fugiu para a Costa Oeste. Primeiro se estabeleceu em San Francisco, e então em 1912 foi para Los Angeles, onde rapidamente se tornou parte da primigênie.

Embora Don Sebastian aparentemente fosse apaixonado por ele, Louis nunca esteve completamente confortável com o príncipe, tendo sido elevado com um forte sentimento de *noblesse oblige*. A atitude descuidada de Don Sebastian frente seu feudo irritou o nobre francês, que malsucedidamente tentou convencer Don Sebastian a mostrar mais respeito pelos Membros sob sua tutela. Quando Jeremy MacNeil apelou para a primigênie após ser selvagemmente atacado pelos capangas de Don Sebastian, Louis foi o único que falou pelo anarquista ferido. Quando a primigênie escolheu não tomar posição no assunto, Louis rompeu com eles e se uniu aos anarquistas. Ele lutou com Jeremy e Crispus durante a Revolta, e liderou a infeliz expedição a Malibu. Em retribuição por sua ajuda, os anarquistas têm o deixado em paz para governar West Los Angeles como lhe agrada.

Louis é o nobre quintessencial, protetor de seus vassalos e gracioso com seus inimigos. Seu primeiro interesse é proteger seu domínio, e então proteger os interesses dos Estados Livres. Ele tem bastante respeito por Jeremy, reconhecendo um líder nato quando vê um, e está ansioso em ajudá-lo mais adiante nas metas dos anarquistas a quem ele empenhou sua existência. A igualdade declarada entre todos os Membros em que os Estados Livres descansam ofende sua sensibilidade nobre, mas ele está excitado pelas possibilidades deste “experimento em democracia”. Ele é um dos poucos vampiros nos Estados Livres que têm qualquer interesse no bem-estar econômico de seu baronato, e sob estas rédeas curtas Westside prosperou muito mais do que qualquer outro na área de Los Angeles.

Louis vive numa luxúria quase sibarita, cercado pelos mais belos objetos e pessoas que o dinheiro pode comprar. Apesar de sua não-vida, Louis nunca perdeu sua apreciação por belas mulheres. Ele se cerca com três das mais atraentes, e mortais, mulheres nos Estados Livres. Ele raramente deixa os confins de seu magnífico lar em Beverly Hills, mas suas amantes são freqüentemente vistas nas reuniões dos Estados Livres e são mulheres a serem consideradas por si próprias. Ninguém sabe quantos carniçais servem a Louis, mas se acredita que seja o maior “exército” de carniçais nos Estados Livres. Todos os carniçais são jovens, fortes e belos, e exigem pouco sangue para seguirem este caminho. Mesmo assim, Louis às vezes tem dificuldade em alcançar suas demandas, mesmo com a ajuda de suas amantes, e ocasionalmente cria um vampiro para satisfazer a fome de seus carniçais.

Senhor: Estrela da Noite

Natureza: Tradicionalista

Comportamento: Juiz

Geração: 9ª

Abraço: 1754 (nascido em 1726)

Idade Aparente: Fim dos 20

Físicos: Força 5, Destreza 4, Vigor 5

Sociais: Carisma 4, Manipulação 4, Aparência 4

Mentais: Percepção 3, Inteligência 3, Raciocínio 4

Talentos: Prontidão 4, Esportes 3, Esquiva 4, Intimidação 5, Liderança 4

Perícias: Empatia com Animais 3, Condução 4, Etiqueta 4, Armas de Fogo 4, Armas Brancas 4, Música 2, Sobrevivência 3

Conhecimentos: Finanças 3, Direito 2, Lingüística 3, Política 3

Disciplinas: Auspícios 2, Rapidez 1, Dominação 4, Fortitude 4, Potência 2, Presença 5

Antecedentes: Aliados 2, Rebanho 2, Influência 2, Recursos 5, Lacaio 5, Status 3

Virtudes:* Consciência 4, Auto-Controle 4, Coragem 4

Humanidade: 5

Força de Vontade: 9

Imagem: Louis é alto, esbelto e muito gracioso. Ele tem cabelo negro longo, uma testa alta e olhos verdes. Quando vai a reuniões importantes, tais como Discursos, ele se veste à altura da moda, mas quando está em casa ele tende a usar roupões fluentes. **Dicas de Interpretação:** Você tem a auto-confiança e arrogância da nobreza. Você tem um forte sentido das obrigações da nobreza, irá ignorar muitas tolices, mas absolutamente nenhum desrespeito. Você é pensativo embora condescendente.

Refúgio: Numa enorme e pesadamente guardada mansão em Beverly Hills.

Influência: Louis tem uma tremenda influência com a liderança anarquista, e com aqueles que lembram seu apoio aos anarquistas contra Don Sebastian. Os anarquistas mais jovens, contudo, desconfiam de sua riqueza e o fato que ele é um Ventrue, e não gostam de seu esnobismo.

Catherine du Bois

A Mlle du Bois, criada em convento, tem um serviço muito especial para uma clientela muito seleta que aprecia, e paga bem por, experiências únicas. Seu estábulo de atordoantes belezas libertinas de ambos os sexos fornece entretenimento num nível de excitação que apenas os muito ricos e muito bizarros poderiam apreciar. A aparência delicada e inocente de Catherine denuncia o caráter depravado de uma mulher jogada à não-vida num tempo quando seus apetites sexuais estavam em alta e suas morais pouco desenvolvidas.

Catherine “mantém a lareira acesa” para Louis, mantendo a segurança do baronato e assistindo os carniçais. Ela freqüentemente age como anfitriã quando Louis tem convidados. Tem um apetite insaciável por novas experiências físicas, que mesmo a morte foi incapaz de acalmar. Este calcanhar de Aquiles faz dela um risco à segurança mas até aí Louis não parece estar preocupado.

Senhor: Louis Fortier

Natureza: Desviante



Comportamento: Bon Vivant

Geração: 10^a

Abraço: 1910 (nascida em 1883)

Idade Aparente: Fim dos 20

Físicos: Força 2, Destreza 3, Vigor 3

Sociais: Carisma 4, Manipulação 4, Aparência 5

Mentais: Percepção 3, Inteligência 3, Raciocínio 3

Talentos: Representação 2, Prontidão 2, Briga 3, Empatia 3, Lábria 3

Perícias: Condução 2, Etiqueta 4, Música 2

Conhecimentos: Burocracia 2, Finanças 2, Direito 1, Lingüística 1 (Inglês)

Disciplinas: Dominação 3, Fortitude 2, Ofuscação 2, Potência 1, Presença 3

Antecedentes: Aliados 3, Contatos 4, Fama 1, Influência 2, Mentor 3, Recursos 3, Lacaio 4

Virtudes: Consciência 2, Auto-Controle 2, Coragem 4

Humanidade: 5

Força de Vontade: 7

Imagem: Catherine é uma beleza notável, com ombros largos, cabelo cor de mel, olhos verdes e uma aparência perfeita. Ela sempre se veste de modo muito elegante, e muito sedutor.

Dicas de Interpretação: Não importa o que aconteça, você é calma e recatada. Você é MUITO sexy, num modo muito sofisticado, e fica muito feliz em usar isto para os planos de Louis.

Refúgio: Na mansão de Louis em Beverly Hills.

Influência: Considerável, tanto como amante de Louis quanto criatura social em seu próprio direito.

Elena Gutierrez

Elena, a filha de um diplomata, era uma estudante espanhola em intercâmbio estudando design interior quando foi convidada para uma festa particular em Beverly Hills. Seu longo cabelo negro e pele luminosa fizeram com que Louis se lembrasse da mulher índia que havia sido sua senhora, e decidiu trazer Elena à não-

vida.

Elena se estabeleceu nos negócios, usando seu olhar artístico para decorar os lares de algumas das mais famosas pessoas em Los Angeles, que não achavam estranho que ela fizesse apenas visitas noturnas.

Elena freqüentemente age como agente de Louis no mundo exterior, tanto com as comunidades mortal e imortal. Quando fala num Discurso, o que apenas faz quando não há outra solução, se compreende que está falando com a voz de Louis. Louis tem um grande respeito pela inteligência de Elena, e geralmente a permite agir de qualquer forma que queira.

Senhor: Louis Fortier

Natureza: Arquiteto

Comportamento: Filantropo

Geração: 10^a

Idade Aparente: 20 e poucos

Físicos: Força 2, Destreza 3, Vigor 3

Sociais: Carisma 3, Manipulação 3, Aparência 4

Mentais: Percepção 4, Inteligência 4, Raciocínio 3

Talentos: Prontidão 2, Manha 2, Lábria 3

Perícias: Condução 2, Etiqueta 3, Armas de Fogo 2, Música 2, Furtividade 2

Conhecimentos: Burocracia 2, Computador 2, Finanças 3, Direito 1, Lingüística 1 (Inglês), Política 3

Disciplinas: Auspícios 3, Dominação 3, Fortitude 1, Presença 3

Antecedentes: Contatos 2, Fama 1, Mentor 3, Recursos 3

Virtudes: Consciência 2, Auto-Controle 2, Coragem 4

Humanidade: 7

Força de Vontade: 6

Imagem: Elena é baixa, escura e atraente mais pela vivacidade de seus modos do que pela perfeição de suas características. Ela tem um longo cabelo negro e olhos castanhos dançantes.

Dicas de Interpretação: A despeito de sua morte relativamente recente, você é uma forte crente na bondade de seus companheiros. Se dirija a todos entusiasticamente, e mostre grande excitação sobre qualquer projeto em que esteja envolvida. Você não é estúpida, contudo, e examinará cuidadosamente todas as decisões à luz dos interesses de Louis.

Refúgio: Na mansão de Louis em Beverly Hills.

Influência: Considerável, tanto como amante de Louis quanto como criatura política em seu próprio direito.

Mariel St. John

Mariel já foi uma vampira bem conhecida em Los Angeles quando seu livro sobre as Guerras Franco-Índigenas foi publicado. Golpeado pelo profundo conhecimento e paixão que ela trouxe a um sujeito que foi importante para ele, Louis fez os arranjos para encontrar com Mariel. Ela foi imediatamente impressionada por sua atitude direta e seu foco intenso em seu trabalho, então mais do que executar uma dança elaborada, ele foi direto ao ponto. Ofereceu

apoio e um lugar magnífico para viver, nenhum dos quais interfeririam com seus estudos.

Este pode não ter sido o melhor movimento de Louis, pois Mariel atualmente é uma agente do Sabá e foi inserida em L.A. vários anos atrás, na esperança de que fosse capaz de conseguir uma ligação como a seita. Tanto quanto ela espera por seu tempo, informando as atividades de Louis a Mohammed al-Muthlim tão freqüentemente quanto consegue, mas em geral esperando até que possa fazer um estrago maior (e seguro) contra a causa anarquista.

Clã: Ventrue *antitribu*

Senhor: Phillippe Navital

Natureza: Conspirador

Comportamento: Visionário

Geração: Nona

Abraço: 1930 (nascida em 1903)

Idade Aparente: Fim dos 20

Físicos: Força 3, Destreza 4, Vigor 4

Sociais: Carisma 2, Manipulação 4, Aparência 3

Mentais: Percepção 3, Inteligência 4, Raciocínio 2

Talentos: Representação 3, Prontidão 2, Briga 3, Esquiva 1, Liderança 1, Lábria 3

Perícias: Condução 2, Etiqueta 3, Armas de Fogo 2, Armas Brancas 4, Pesquisa 3, Escrita 3

Conhecimentos: Burocracia 1, História 3, Lingüística 2

Disciplinas: Auspícios 1, Dominação 3, Fortitude 3, Ofuscação 2, Presença 3

Antecedentes: Fama 1, Mentor 3, Recursos 3

Virtudes: Consciência 2, Auto-Controle 2, Coragem 4

Trilha da Iluminação: Trilha dos Cátaros 5

Força de Vontade: 7

Imagem: Mariel não é notável, mas é um tanto atraente num estilo garota do campo. Ela tem cabelo loiro curto, grandes olhos azuis e bochechas vermelhas. Sua visão não melhorou após a morte, então ela continua a usar óculos.

Dicas de Interpretação: Você é muito quieta e reservada, embora apaixonada por sua pesquisa. Você acha a causa anarquista ridícula, e está feliz em usar suas habilidades de pesquisa para ajudar sua seita a sobrepujar os Estados Livres.

Refúgio: Na mansão de Louis em Beverly Hills.

Influência: Praticamente nenhuma.

David Geduld

Quando a Camarilla procurou por agentes para resolver o problema em Los Angeles e informar a situação de lá, eles naturalmente pensaram em David Geduld. Originalmente um parceiro no escritório de advocacia Ballard, Anderson & Baitman de Chicago, David foi Abraçado para ajudar os Ventrue a lidar com os intermináveis detalhes de seu controle do cenário comercial de Chicago. Ele se provou enormemente proficiente em navegar nas águas legais, e surpreendentemente se adaptou a vencer o consórcio dos líderes nas comunidades de negócios e direito de



Chicago. Sua lealdade à Camarilla era incontestável, então foi mandado para Los Angeles em 1963 para ver o que podia fazer.

Em primeiro lugar David provou ser um agente bem sucedido. Posando como um velhaco Ventrue que havia sido pego com sua mão na lata dos biscoitos e forçado a fugir da vingança de seu príncipe, David deslizou facilmente no caos da vida nos Estados Livres. Ele reuniu um pequeno círculo e se estabeleceu nas Propriedades de Palo Verde. De lá ele percorreu toda L.A., coletando informações pela área e as repassando para seus mestres na Camarilla. O que ele viu o deixou pasmo. Aqui estava uma cidade sem príncipe e sem primigênie que realmente parecia estar funcionando! Todas essas suposições sobre a inevitabilidade da Camarilla foram colocadas em questão.

Seus informes a Chicago foram ficando menos freqüentes, e quando o Sabá lançou um cerco à cidade em 1965, David se encontrou lutando ombro a ombro com os rebeldes Brujah a quem havia evitado dois anos antes. Seu heroísmo durante a rebelião convenceu inúmeros anarquistas, que o permitiram formar uma gangue e tomar conta da área de Torrance, que ele agora controla completamente.

David é um daqueles raros Membros, um Ventrue que encontrou aceitação entre os anarquistas. Esta aceitação, contudo, não é completa. Muitos dos velhos anarquistas, incluindo Jeremy e Crispus, não gostam nem confiam nele por causa de seu antecedente Ventrue, e isto tem estorvando seus avanços. Também, embora David tenha se tornado um verdadeiro anarquista, ele ainda é um Ventrue e está ativamente planejando tomar conta do Baronato de Long Beach. Isso não é por causa de qualquer animosidade com Steve Booth, que chega a admirar. Apenas seu treinamento Ventrue o ensinou que é natural aos fortes expandirem sua influência às custas dos fracos, e essa é a forma que as coisas devem ser. Se não for morto antes, David será um fator principal na política de L.A.

Senhor: Lawrence Ballard

Natureza: Arquiteto
Comportamento: Conspirador
Geração: 10^a
Abraço: 1952 (nascido em 1923)
Idade Aparente: Fim dos 20
Físicos: Força 3, Destreza 3, Vigor 3
Sociais: Carisma 3, Manipulação 5, Aparência 3
Mentais: Percepção 4, Inteligência 4, Raciocínio 4
Talentos: Esportes 2, Liderança 3, Lábia 4
Perícias: Condução 2, Etiqueta 3, Armas de Fogo 2, Armas Brancas 2

Conhecimentos: Burocracia 4, Computador 2, Finanças 4, Direito 5, Política 3

Disciplinas: Auspícios 2, Rapidez 2, Dominação 3, Fortitude 2, Potência 1, Presença 3

Antecedentes: Aliados 2, Recursos 4, Lacaio 3, Status 2

Virtudes: Consciência 1, Auto-Controle 4, Coragem 3

Humanidade: 4

Força de Vontade: 6

Imagem: David tem em torno de 1,80m, com cabelo castanho ondulado curto. Ele é de constituição moderada, mas em boa forma. Sempre se veste apropriadamente para onde quer que esteja, e está sempre bem cuidado.

Dicas de Interpretação: Você é extremamente afável e divertido para se ter por perto, mas existe sempre a leve borda de tensão sobre você. Você está dividido entre simpatia pela sociedade igualitária que está ao seu redor, e seu desejo natural de tirar vantagem destes selvagens.

Refúgio: Uma fortaleza bem guardada nas Propriedades de Palos Verdes.

Influência: A despeito da desconfiança de Jeremy, David é visto como uma força promissora nos Estados Livres. Ele é procurado por muitos dos Membros mais jovens, e lhe é concedido respeito nos Discursos.

Jesus Ramirez

Muito pouco se sabe sobre Jesus Ramirez, embora muitas pessoas assumam que ele é uma das crias de Salvador. Parece ser absolutamente leal a Salvador, que de fato, o deixa a cargo de seu baronato durante suas freqüentes viagens para outras regiões. Jesus não é realmente progênie de Salvador, mas veio da Nicarágua, onde foi criado por um Ventrue espanhol chamado Don Cristian de Leon Negro para agir como seu servo eterno. Jesus foi ligado pelo Laço de Sangue a seu mestre e, embora nunca desistiu de lutar para manter sua própria identidade, foi incapaz de superar os efeitos do Laço. Quando Don Cristian foi morto em 1978 pelos sandinistas liderados pelos Brujah, Jesus temeu que fosse ameaçado com o mesmo destino de seu mestre e fugiu para os Estados Livres ao norte.

Quando chegou em L.A., Jesus se envolveu numa grande comunidade nicaragüense de lá. Salvador viu nele os moldes de um líder, e o guardou sob sua asa. Desde então, Jesus sempre foi encontrado ao lado de



Salvador, sempre lutando pela liberdade.

Como o líder *de facto* de El Hermandad, Jesus ostenta considerável poder na comunidade vampírica de L.A. Ele é amplamente respeitado como um pensador claro e de alto nível. É o amigo mais próximo de Salvador, e muitas vezes age para acalmar seu camarada altamente emocional. Os personagens que desejarem fazer contato com Salvador fariam bem em ajudar Jesus.

Senhor: Don Cristian de Leon Negro

Natureza: Juiz

Comportamento: Fanático

Geração: 10^a

Abraço: 1843 (nascido em 1802)

Idade Aparente: Início dos 40

Físicos: Força 4, Destreza 3, Vigor 5

Sociais: Carisma 3, Manipulação 4, Aparência 3

Mentais: Percepção 4, Inteligência 4, Raciocínio 5

Talentos: Prontidão 4, Briga 4, Esquiva 4, Empatia 3, Liderança 3, Manha 4, Lábia 2

Perícias: Condução 2, Armas de Fogo 2, Armas Brancas 4, Reparos 3, Furtividade 3

Conhecimentos: Lingüística 3, Política 3

Disciplinas: Auspícios 4, Rapidez 2, Dominação 4, Fortitude 2, Potência 2, Presença 3, Metamorfose 3

Antecedentes: Aliados 2, Contatos 4, Influência 1, Mentor 3, Recursos 2, Lacaio 2, Status 2

Virtudes: Consciência 4, Auto-Controle 4, Coragem 4

Humanidade: 6

Força de Vontade: 9

Imagem: Jesus é um homem pequeno e gordo com cabelo negro curto e um bigodinho. Ele se veste de modo conservador, normalmente de forma que o permita carregar uma pistola escondida.

Dicas de Interpretação: Você é o árbitro. Quando todos os outros estão perdendo suas cabeças, você é a voz da fria razão. Fale macia e calmamente. Entretanto, quando você chega a uma conclusão, fica muito inflexível.

Refúgio: No porão de uma pequena casa em East L.A.

Influência: Próximo a Salvador, Jesus é o vampiro mais influente em East L.A.

Edward e Vera Vignes

A palavra “de Boston” conjura um tempo de elegância eduardiana quando os costumes e reprodução contavam muito, e a forma que seu casaco era cortado poderia ser uma entrada para os “círculos certos”. Esse estilo de vida há muito se foi, para a angústia de Edward e Vera Vignes, Ventrue de outro tempo e lugar que estão vivendo em um exílio quase anacrônico em Los Angeles.

Este casal charmoso esteve presente na abertura fatal que soou o toque de morte de Christopher na comunidade Toreador de Boston, e são de fato as únicas pessoas em L.A. que poderiam reconhecer Christopher por quem ele realmente é. Edward, cuja profissão é “cavalheiro”, e Vera, uma relíquia esbelta e quase frágil dos tempos antigos, tiveram a tardia desgraça de se voltar para a facção errada numa guerra entre os Membros de Boston. Como resultado, foram forçados a empacotar seus poucos pertences em sua precipitada fuga para as selvas da Costa Oeste.

Em Pasadena eles encontraram uma amável casa antiga não diferente de sua casa em Boston, e se estabeleceram para recriar um mundo do final do século XIX, completo com seu mordomo fiel e faz-tudo, Henry Water.

Edward Vignes

Edward Vignes não é um vampiro a ser menosprezado. Por outro lado, ele não parece procurar problemas, então raramente tem algum. Ele costuma levar a política no velho jeito da Camarilla, e acha os Estados Livres Anarquistas um tanto desnorteados. Ele lutou para manter estritamente as fronteiras de seu domínio, e ao evitar a política dos Estados Livres tanto quanto pudesse. Ele também controla a política mortal de Pasadena muito fortemente. Para permanecer ciente do que está acontecendo, Edward comparece aos Discursos, embora os considere normalmente mostras revoltantes de auto-engrandecimento da parte de jovens punks que deveriam aprender melhores maneiras e higiene. Ele é um cavalheiro, contudo, então os personagens que falam com ele o acharão elegante, gracioso e apenas um tanto condescendente.

Senhor: Sir Andrew McCardle

Natureza: Sobrevivente

Comportamento: Tradicionalista

Geração: Nona

Abraço: 1882 (nascido em 1820)

Idade Aparente: Início dos 60

Físicos: Força 4, Destreza 4, Vigor 3

Sociais: Carisma 3, Manipulação 4, Aparência 2

Mentais: Percepção 3, Inteligência 4, Raciocínio 4

Talentos: Prontidão 3, Briga 3, Empatia 2,



Intimidação: 4, **Lábia:** 4

Perícias: Etiqueta 4, Armas de Fogo 2, Armas Brancas 3, Música 3

Conhecimentos: Finanças 3, História 3, Direito 3, Lingüística 3, Política 3

Disciplinas: Dominação 4, Fortitude 3, Presença 4

Antecedentes: Aliados 3, Influência 2, Recursos 4, Lacaio 1, Status 3

Virtudes: Consciência 3, Auto-Controle 3, Coragem 4

Humanidade: 4

Força de Vontade: 7

Imagem: Edward é um cavalheiro da velha escola. Ele modernizou seu guarda-roupas apenas um pouco, tanto que agora ele invariavelmente usa um terno eduardiano formal do tipo apropriado para o tempo da noite. Ele é alto e magro, com uma juba de cabelo prateado. Embora sua visão seja excelente, ele usa óculos por que acredita que os cavalheiros devam usá-los.

Dicas de Interpretação: Você é o último sobrevivente. Quando as coisas ficaram feias em Boston, você fugiu e veio para cá, e quando esta estranha Revolta começou, você sobreviveu a ela também. Você é extremamente rígido e não se sente bem nessa nova era, mas está fazendo o melhor que pode.

Refúgio: Uma grande mansão em Pasadena.

Influência: Edward raramente fala na frente de seus “inferiores”, mas nas poucas ocasiões que concordou em oferecer conselhos aos líderes dos Estados Livres, eles o ouviram.

Vera Vignes

Muitos Membros acreditam que os vampiros, particularmente os anciões, são incapazes de amar, que o tormento interminável da não-vida consome qualquer capacidade para as emoções mais delicadas. Diga isso a Vera Vignes. Depois de 150 anos como uma

esposa obediente, Vera Vignes finalmente despertou. Pela primeira vez ela está se sentindo excitada, atenta e feliz. O motivo para essa metamorfose é seu servo, Henry Waters, com quem ela está desamparadamente (e provavelmente desesperadamente) apaixonada. A paixão de Vera surgiu repentinamente, e no calor do momento em que ela obrigou Henry através da Dominação a ligá-la pelo Laço de Sangue. Uma vez que está ligado a Edward Vignes, isto colocou Henry numa situação muito difícil. A despeito disso, e a despeito de sua significativa diferença de idade, Vera acredita fortemente em seu amor por Henry e o amor dele por ela. Tudo que fica em seu caminho é o poder do Laço de Sangue de Edward sobre Henry.

Senhor: Edward Vignes

Natureza: Otimista

Comportamento: Tradicionalista

Geração: 10ª

Abraço: 1882 (nascida em 1822)

Idade Aparente: 60

Físicos: Força 3, Destreza 4, Vigor 5

Sociais: Carisma 4, Manipulação 4, Aparência 3

Mentais: Percepção 4, Inteligência 3, Raciocínio 5

Talentos: Representação 3, Prontidão 3, Empatia 4, Lábria 4

Perícias: Etiqueta 4, Armas Brancas 2, Música 4

Conhecimentos: Finanças 2, Lingüística 2, Ocultismo 3

Disciplinas: Dominação 5, Fortitude 5, Presença 3, Taumaturgia 2 (Movimento da Mente 2)

Antecedentes: Mentor 2, Recursos 4, Lacaios 1

Virtudes: Consciência 2, Auto-Controle 1, Coragem 5

Humanidade: 9

Força de Vontade: 3

Imagem: Vera parece uma mulher atraente de 60 anos de idade que não está fazendo esforços para esconder este fato. Recentemente ela abandonou os vestidos vitorianos que sempre usou, e começou a usar roupas da alta moda de Chanel e Oscar de la Renta.



Dicas de Interpretação: Você está obcecada por Henry Waters e faria tudo por ele. Seus sentimentos por seu marido mudaram de tolerância a medo e repugnância, e você está se aproximando muito rápido do ponto de fazer algo drástico.

Refúgio: A mansão em Pasadena.

Influência: Nenhuma

Henry Waters

Quando Henry era jovem, foi aprendiz do ofício de seu pai – mordomo. Claro, na década de 1890 esta era uma profissão nobre, e a família de Henry havia estado no negócio de servir os outros por séculos. Henry se considerou como um cara bastante sortudo quando seu empregador o informou que eles estavam indo para a América a negócios. Que aventura seria! Henry não havia percebido que nunca mais veria as praias de sua nativa Inglaterra novamente – ao menos não como um ser vivo. Pouco depois de chegar a Boston, os empregadores de Henry foram afetados pela influenza e morreram, deixando o jovem homem sem condições de voltar para casa. Mas Henry tinha seu treinamento, e rapidamente anunciou sua disponibilidade numa agência cuja única tarefa era encontrar criados para os ricos.

Henry achou um pouco estranho que um empregador em potencial quisesse entrevistá-lo à noite mais do que à manhã, mas os americanos faziam tudo de forma muito peculiar, e ele precisava de um emprego. Armado com um pequeno cartão branco com um endereço bastante respeitável, ele se apresentou na porta da casa dos Vignes e foi cumprimentado pelo próprio mestre. Sr. Vignes convidou Henry a entrar e, tendo revisto suas credenciais, explicou que se achasse Henry eminentemente satisfatório, haveriam um ou dois aspectos incomuns do trabalho.

Henry foi enfeitiçado pela noção de uma eternidade de serviço aos Vignes, e com o poder que eles ofereceram. Concordou, e naquela noite se uniu às fileiras dos mortos-vivos. Henry esteve a serviço para os Vignes por mais de 100 anos, e seu Laço de Sangue com Edward criou um relacionamento bastante satisfatório com ele. Quando ele e Vera se tornaram “amantes” e ela se submeteu ao Laço de Sangue, um mundo completamente novo se abriu para Henry. Isso também trouxe a ele um tormento sem fim de amar e ser amado pela mulher do homem que ele também amava mais do que sua própria não-vida.

As lealdades conflitantes a Edward e Vera Vignes o estão derrubando e começando a dissolver o Laço de Sangue com Edward, que atualmente ignora isso completamente. Henry está começando a ter fantasias sobre fugir com Vera. Se o Laço fosse completamente dissolvido, os dois poderiam tentar escapar. Se eles conseguissem, Edward faria tudo ao seu alcance para caçá-los, e Henry e Vera precisariam de alguma ajuda. Eles fizeram um amigo em segredo nos vales sob a mansão que não contaram a Edward. Seu novo amigo é



um vampiro horrivelmente feio e desagradável chamado Alonzo, e os está ensinando coisas...

Senhor: Edward Vignes

Natureza: Visionário

Comportamento: Conformista

Geração: 10^a

Abraço: 1894 (nascido em 1862)

Idade Aparente: Início dos 30

Físicos: Força 3, Destreza 3, Vigor 3

Sociais: Carisma 3, Manipulação 2, Aparência 5

Mentais: Percepção 2, Inteligência 2, Raciocínio 2

Talentos: Representação 2, Esportes 3, Briga 3, Esquiva 2, Lábia 2

Perícias: Condução 3, Etiqueta 4, Reparos 3

Conhecimentos: Computador 2, Finanças 1, Lingüística 1

Disciplinas: Dominação 3, Fortitude 3, Presença 3

Antecedentes: Mentor 2, Recursos 2

Virtudes: Consciência 3, Auto-Controle 3, Coragem 3

Humanidade: 8

Força de Vontade: 5

Imagem: Henry é um homem extremamente formoso, com cabelo ondulado curto e grandes olhos. Ele mede aproximadamente 1,90m e usa roupas modernas, se bem que conservadoras.

Dicas de Interpretação: Sob seu comportamento próprio e conservador você é um homem no Inferno, dividido entre seus dois amores. Seu amor por Vera está lentamente vencendo, mas você se sente como um traidor com relação a Edward toda vez que está com ela. Você está procurando por Alonzo para de alguma forma ajudá-lo a resolver o problema.

Refúgio: A grande mansão dos Vignes em Pasadena.

Influência: Nenhuma.

Outros

Dawn Cavanaugh

Dawn Cavanaugh nasceu no Sudão em 1882 da mulher de um oficial do exército britânico estabelecido em Khartoum. Quando a cidade caiu para o Mahdi em 1885 o oficial e sua esposa foram mortos, e Dawn foi levada embora. Ela foi levada para a casa de um dos xeiques a serviço de Mohammed Ahmed, onde cresceu.

Quando Dawn tinha 16 anos e um aspecto notavelmente bom - particularmente quando seu longo cabelo vermelho, chamou a atenção de um Setita de alto escalão, que conseguiu raptá-la de seu lar. Foi levada para o Grande Templo de Set, onde foi iniciada no clã. Dawn foi extremamente bem sucedida como uma agente de Set. Sua vida na corte do Xequie deu a ela um talento para o subterfúgio, e a morte prematura de seus pais a deixou completamente amoral. Pelos 15 anos seguintes ela serviu ao Grande Templo e viajou pelo Oriente Médio, espalhando a corrupção. Esteve particularmente ativa nas comunidades européias que pontuavam a região, e foi ao menos parcialmente responsável pela decadência moral que se desenvolveu lá enquanto o império europeu se esmigalhava.

Quando a Primeira Guerra Mundial eclodiu, Dawn decidiu que o Oriente Médio estava muito quente para ela e emigrou para os Estados Unidos. Ficou em San Francisco por bastante tempo mas ficou sentindo o chamado para se mover para o sul. Em 1923 ela o fez, fundando seu próprio Templo de Set nos vales de Malibu. O templo foi espetacularmente bem sucedido, arrastando mortais e Membros de todo o sul da Califórnia. Dawn se tornou extremamente popular, e reuniu muitos adoradores para seu mestre sombrio. A reputação que Hollywood ganhou nas décadas de 1920 e 1930 como a "Capital Mundial do Pecado" deu um salto substancial devido aos esforços de Dawn.

Em 1944 tudo teve um fim repentino. Enquanto os anciões de Los Angeles estavam caindo sob as presas e garras dos anarquistas, o templo foi atacado por uma horda de lobisomens, e todos lá foram assassinados. Felizmente para Dawn, ela não estava lá. Ela alega que estava visitando o templo em San Francisco, mas outros acreditam que ela foi de alguma forma avisada e por seus próprios motivos decidiu deixar seus seguidores aos seus destinos.

Contudo ela conseguiu, Dawn sobreviveu ao ataque e permaneceu em San Francisco até novamente sentir o chamado para ir para o sul. Quando o cerco do Sabá de L.A. faliu em 1965, Dawn voltou para o sul, argumentando que o caos resultante aumentaria suas

chances de permanecer oculta. Abriu outro templo, desta vez em Hollywood Hills, e novamente começou a ganhar seguidores e acólitos.

Chefe entre estes acólitos estava um jovem Membro chamado Nicholas, cuja beleza, crueldade e poderes sedutores extraordinários atraíram o interesse de Dawn. Infelizmente, Nicholas também era ambicioso e queria o templo para si, então informou um círculo de jovens vampiros da localização de Dawn. Isso não funcionou como esperava, enquanto os anarquistas usaram a informação para localizar o templo e então informaram Jeremy, que os ajudou a atacá-lo e destruí-lo. Nicholas foi morto no ataque, mas Dawn foi avisada por um membro do círculo de Jeremy que havia se voltado para os caminhos de Set, e ela fugiu para Chicago.

Permaneceu lá até os lobisomens atacarem aquela cidade, quando ela mais uma vez voltou a L.A. Ela queria fundar outro templo, mas não até ter sua vingança sobre os vampiros que informaram sobre ela, e principalmente sobre Jeremy.

Dawn não é apenas completamente amoral, ela também revela a decadência moral dos outros. Sua meta é a corrupção completa de Los Angeles, e muitas pessoas concordam que está no caminho certo. Para esse fim ela se concentra em seduzir importantes formadores de opinião de Los Angeles, argumentando que para onde vão, a cidade também vai. Ela trabalha com mortais quando deve, mas prefere seduzir Membros. Sua meta última é derrubar e destruir



Jeremy, a quem odeia fanaticamente. As armas favoritas de Dawn são drogas e sexo, mas ela fica perfeitamente feliz em usar todas as ferramentas que tenha a mão. Sua lealdade completa ao Grande Templo só é aumentada pelo fato de seu coração ficar numa pequena urna lá, tornando-a imune a estacas.

Clã: Seguidores de Set

Natureza: Conspiradora

Comportamento: Desviante

Geração: 8ª

Abraço: 1898 (nascida em 1882)

Idade Aparente: Meio da adolescência

Físicos: Força 3, Destreza 4, Vigor 4

Sociais: Carisma 4, Manipulação 5, Aparência 4

Mentais: Percepção 3, Inteligência 3, Raciocínio 3

Talentos: Representação 2, Briga 1, Esquiva 3, Empatia 4, Liderança 4, Sedução 5, Manha 2, Lábria 3

Perícias: Condução 2, Etiqueta 3, Armas de Fogo 2, Armas Brancas 4

Conhecimentos: Burocracia 3, Finanças 2, Direito 1, Política 2

Disciplinas: Dominação 5, Ofuscação 2, Presença 3, Serpente 4

Antecedentes: Contatos 3, Influência 2, Recursos 4

Virtudes: Consciência 1, Auto-Controle 4, Coragem 3

Humanidade: 3

Força de Vontade: 7

Imagem: Dawn tem uma pele pálida, olhos verdes profundos e nuvens de cabelo vermelho. Ela tem uma aparência exuberante, que sempre exhibe como vantagem.

Dicas de Interpretação: Você é sempre encantadora, divertida e agradável. Tente fazer com que seu interlocutor sinta como se você soubesse que ele é a criatura mais inteligente, mais bonita e mais sexy do mundo. Então o destrua.

Refúgio: Num belo apartamento num hotel decaído em Hollywood.

Influência: Nenhuma, mais. Mas espere um pouco.

Lasombra

Mohammed al-Muthlim

Mohammed al-Muthlim apareceu pela primeira vez no cenário de L.A. um pouco depois do cerco de L.A. em 1965, supostamente um anarquista expulso pelo Príncipe de Chicago. Ele disse ter lutado contra a Mão Negra durante o cerco e atraiu um grande círculo de admiradores. Seus hábitos estranhos (seu refúgio é uma cripta num velho cemitério) inicialmente causaram considerável suspeita, mas seu carisma e aparente apoio à causa anarquista eventualmente lhe garantiram influência com os Membros mais jovens. Formou uma gangue, originalmente apenas de jovens vampiros. Enquanto o poder da gangue em South Central L.A. crescia, atraiu seguidores mortais também, embora seus membros vampíricos continuassem a governá-la. Originalmente se chamando “Filhos da Cripta”, devido ao seu local de encontro, os membros desde então têm contraído o nome da gangue.

Mohammed veio de Chicago, mas o resto de sua história é realmente muito diferente da versão oficial. Nascido com o nome de Walter Johnson, numa família de classe média, se mudou para Nova Iorque quando tinha 15 anos, quando seu pai foi transferido para o escritório de seu empregador. Solitário e afastado de seus amigos, Walter caiu em más companhias. Primeiro foi apenas uma questão de lidar com eles, comprando e vendendo drogas e uma arma ocasional. Enquanto o negócio de drogas melhorava e as outras gangues começaram a se movimentar, Walter começou a mostrar um talento inesperado para a liderança. Sob sua influência a gangue foi capaz de eliminar a competição e aumentou consideravelmente seus lucros.

Neste ponto Walter primeiro ouviu os ensinamentos de Elijah Mohammed e se tornou um Muçulmano Negro fanático. Ele deixou a gangue para dedicar todas suas energias a esta nova religião, mudando seu nome para Mohammed X. Enquanto isso, o Sabá começou a reunir seus Grupos de Guerra para o cerco de L.A., e Mohammed foi recomendado como chefe. Uma noite ele foi apanhado nas ruas e iniciado contra sua vontade. Mohammed muito rapidamente veio ver as vantagens de seu novo estilo de vida. Mudando novamente seu nome para Mohammed al-Muthlim (Mohammed da Escuridão), se atirou na causa Sabá com todo o fervor que antes havia devotado ao Islã. Na época do desastroso cerco de L.A., Mohammed já era uma força a ser reconhecida dentro do Sabá de Nova Iorque.

Quando o cerco começou a se desvendar,

Mohammed de repente e os restos de seu Grupo de Guerra foram atacados por sanguinários Brujah. Pensando rápido, Mohammed, que ainda não havia sido visto, rastejou por trás da turba anarquista e então ajudou a atacar seu próprio bando. Com a ajuda dos Brujah, Mohammed matou seus antigos companheiros. Quando estava tudo acabado Mohammed se viu como um herói dos jovens Brujah a quem havia “apoiado”. Ficou do lado dos Brujah, enquanto ajudava tantos Sabás quanto podia a fugir de L.A. Rapidamente se movimentou para restabelecer seus laços com o Sabá e estabelecer uma cabeça de ponte para a conquista final de L.A.

O Sabá, contudo, ainda se recuperando de sua derrota, escolheu um caminho muito mais cauteloso. As instruções de Mohammed tiveram que esperar, evitando a detecção a todo custo, e lentamente construindo um círculo de seguidores leais. Isto ele fez sozinho. Não está guardando segredo de seu desejo de expandir seu baronato, especificamente para o leste e para o sul, mas está fazendo com que pareça uma grilagem normal, mais do que o prelúdio de um outro cerco.

A lealdade de Mohammed ao Sabá é absoluta, mas ele é altamente ambíguo e espera ser promovido a arcebispo ou até mesmo cardeal quando trazer a baixo os Estados Livres. Mohammed é um excelente inimigo para personagens anarquistas. Enquanto sua gangue o mantém fisicamente seguro, seus planos manterão dando aos personagens algo para sobrepujar. Personagens do Sabá o acharão um mestre exigente mas



encorajador.

Senhor: Tarantine

Natureza: Manipulador

Comportamento: Filantropo

Geração: nona

Abraço: 1963 (nascido em 1937)

Idade Aparente: Meio dos 20

Físicos: Força 3, Destreza 4, Vigor 2

Sociais: Carisma 4, Manipulação 5, Aparência 3

Mentais: Percepção 2, Inteligência 4, Raciocínio 4

Talentos: Representação 3, Prontidão 4, Briga 2, Esquiva 2, Empatia 3, Intimidação 3, Liderança 4, Manha 4, Lábria 5

Perícias: Armas de Fogo 3, Armas Brancas 3, Segurança 2, Furtividade 3

Conhecimentos: Finanças 2, Investigação 2, Direito 2, Ocultismo 4, Política 2

Disciplinas: Rapidez 1, Demência 1, Dominação 4, Ofuscação 1, Tenebrosidade 4, Potência, Metamorfose 2, Presença 2, Vicissitude 3

Antecedentes: Contatos 3, Rebanho 5, Influência 1, Recursos 4, Lacaios 5, Status 4

Virtudes: Convicção 4, Instintos 4, Moral 3

Trilha da Iluminação: do Poder e da Voz Interior 7

Força de Vontade: 8

Imagem: Mohammed é um afro-americano de porte mediano de peso médio. Tem um rosto aristocrático e um grande sorriso. Suas roupas normalmente refletem seu ambiente, então usa belos ternos costurados para encontros de negócios, e camisetas e jeans quando “lidando com os parceiros”.

Dicas de Interpretação: Você é frio. Você sabe que tem muitos inimigos, mas eles não o amedrontam. Seu único medo é ser revelado como um membro do Sabá, pois se Jeremy souber disso antes que você esteja pronto, ele o destruirá e a tudo pelo que trabalhou. Nos Discursos você é amigável e encorajador com os outros barões. Você pode se deixar ser gracioso aos seus inimigos, sabendo que quando o Sabá voltar eles serão todos destruídos.

Refúgio: Embora ele ainda favoreça sua cripta no Cemitério Parque Inglewood, Mohammed tem refúgios espalhados por seu baronato.

Influência: A influência de Mohammed é enorme. Ele controla não apenas a maior gangue de membros da cidade, mas através dela ele controla uma das mais poderosas gangues mortais do mundo. Ele é o vampiro mais temido nos Estados Livres. Uma vez que o Sabá ainda está alerta sobre ele, ele tem feito visitas secretas à Cidade do México para desenvolver suas Disciplinas.

Henry Taylor (Navalha)

Como muitos dos Filhos da Cripta, a vida de Henry como mortal foi sórdida, brutal e curta. Ele nasceu numa família de classe média-baixa na

extremidade norte de Watts, em 1963. Seu pai desapareceu durante as agitações dois anos depois: não se sabe se ele foi morto ou se aproveitou a oportunidade para fugir da confusão. A mãe de Henry o criou como pôde, mas ela tinha que trabalhar duro para manter a casa e normalmente não estava junto a ele, então Henry se criou sozinho nas ruas. Quando foi para o segundo grau, já estava com as gangues, liderado por uma figura sinistra chamada Vince que apenas se mostrava à noite. Henry se tornou um favorito de Vince, que uma noite o desafiou a entrar na cripta no velho Cemitério Parque Inglewood.

Henry conseguiu sobreviver à iniciação do Sabá com uma boa quantidade de sua mente intacta. Ele é agora um dos homens principais de Mohammed, e lidera sua própria gangue de mortais para o bem de seus mestres Sabás. Como o resto dos Filhos da Cripta, Henry é totalmente leal a Mohammed al-Muthlim e ferozmente competitivo com seus parceiros de gangue. Ele não sabe muito sobre o Sabá e como ele funciona, mas sabe que está trabalhando para a eventual “libertação” de Los Angeles.

Clã: Lasombra

Senhor: Mohammed al-Muthlim

Natureza: Solitário

Comportamento: Valentão

Geração: 10ª

Abraço: 1978 (nascido em 1963)

Idade Aparente: Meio da adolescência

Físicos: Força 3, Destreza 4, Vigor 4

Sociais: Carisma 3, Manipulação 2, Aparência 3

Mentais: Percepção 4, Inteligência 3, Raciocínio 5

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

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

Conhecimentos: Burocracia 1, Investigação 1, Direito 1, Política 1

Disciplinas: Rapidez 1, Dominação 2, Tenebrosidade 2, Potência 1

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

Virtudes: Convicção 3, Instinto 2, Moral 2

Trilha da Iluminação: do Poder e da Voz Interior 3

Força de Vontade: 4

Imagem: Henry mede aproximadamente 1,85m e mantém seu cabelo curto. Usa camiseta branca, jeans preto e tênis caros dos membros da gangue, bem como a bandana que o identifica como um dos Filhos da Cripta.

Dicas de Interpretação: Você é robusto e não leva desaforo para casa. Se alguém o ameaçar, mate-o primeiro.

Refúgio: Numa casa apertada em Watts.

Influência: No momento, apenas entre sua gangue mortal e alguns parceiros de gangue Membros.

Ravnos

Irena

Irena nasceu num gueto de Chicago durante a Primeira Guerra Mundial. Seus pais morreram quando era jovem, e Irena se tornou uma criança de rua. Conseguiu sobreviver através da determinação transparente, mas Chicago é um lugar inóspito para moradores de rua, e Irena pegou a estrada, se unindo a muitos trabalhadores migrantes que haviam sido demitidos pela Grande Depressão. Viajou por todos os Estados Unidos, embarcada nos trens. Trabalhou quando tinha que trabalhar, mas preferia roubar quando podia. Uma noite na Califórnia ela foi pega por umas pessoas muito estranhas que viajavam numa caravana de velhos caminhões e carros.

Irena se adaptou com os Ravnos, que viram nela um espírito vampírico, e a Abraçaram quando sentiram que ela já estava na idade certa. Depois de vários anos de viagem pelo sudoeste com sua família, ela puxou o tapete de seu líder. Isto lhe assegurou suspiros de respeito dos outros, e um chute no traseiro do ancião. Irena fez seu próprio caminho, e começou a lidar com algumas trapaças de cima a baixo na Califórnia. Don Sebastian a expulsou de Los Angeles várias vezes, mas ela sempre voltava.

Em 1943 agentes de Don Sebastian mataram toda a família de Irena, aparentemente em retribuição por uma pequena trapaça que eles fizeram com um dos favoritos do príncipe. Quando Irena soube das mortes ela jurou se vingar de Don Sebastian, mas lhe faltavam os recursos pra atacá-lo. Se uniu aos anarquistas, que estavam emocionados em usar as consideráveis habilidades de Irena no subterfúgio - ela foi instrumental em ajudá-los a rastrear os refúgios dos anciões em Los Angeles. Quando a Revolta veio, Irena insistiu em ser parte da equipe que atacou o rancho de Don, embora não tenha conseguido entrar.

Depois da Revolta, Irena voltou a sua perambulação. Ela continua a viajar pelos Estados Livres e para o Noroeste, onde tenta fazer tanto dano à Camarilla quanto consiga nestas cidades.

Com os anos, Irena conseguiu fundar sua própria "família" de Membros e rebanho. Os 12 deles viajam pelos Estados Livres, alegremente fraudando e roubando tanto vampiros quanto mortais.

Irena se vê como um tipo de anjo vingador e faz seu melhor para ajudar anarquistas em apuros, e para lutar contra a Camarilla e o Sabá onde puder.

Clã: Ravnos

Senhor: Jacopo

Natureza: Sobrevivente

Comportamento: Rebelde

Geração: 10ª

Abraço: 1936 (nascida em 1917)

Idade Aparente: Fim dos 20

Físicos: Força 2, Destreza 2, Vigor 2

Sociais: Carisma 2, Manipulação 4, Aparência 2

Mentais: Percepção 3, Inteligência 3, Raciocínio 4

Talentos: Representação 2, Prontidão 3, Briga 2, Esquiva 3, Empatia 3, Liderança 2, Manha 4, Lábia 5

Perícias: Empatia com Animais 3, Condução 3, Armas de Fogo 1, Armas Brancas 2, Segurança 3, Furtividade 3, Sobrevivência 4

Conhecimentos: Direito 2, Ocultismo 2

Disciplinas: Animalismo 2, Rapidez 1, Quimerismo 4, Dominação 2, Fortitude 3, Ofuscação 4, Presença 1

Antecedentes: Aliados 3, Contatos 2, Rebanho 2, Lacaios 3, Status 2

Virtudes: Consciência 3, Auto-Controle 4, Coragem 4

Humanidade: 8

Força de Vontade: 8

Imagem: Irena é uma mulher pequena, com longo cabelo negro e pele e olhos negros. Ela tipicamente usa camisetas pretas, jeans preto, botas de motoqueiro e uma jaqueta de couro.

Dicas de Interpretação: Você tem um grande prazer pela vida. Ria muito, faça piadas com seus amigos e trapaceie todos com um sorriso brilhante e um beijo na bochecha.

Refúgio: Numa grande van.

Influência: Irena tende a fazer sentir sua presença onde quer que vá, mas ela nunca fica muito tempo num lugar só, então sua influência tende a ser um tanto pontual.





Handwritten signature or mark in the bottom right corner.

Capítulo Cinco: A Política da Anarquia

A paisagem política dos Estados Livres é uma tapeçaria em constante mudança de amizades, alianças, traições e ódios. É quase impossível traçar precisamente todas as forças em conflito que formam esta trama, mas este capítulo lhe dará um sentido de algumas das maiores forças em ação aqui, e qual a situação atual.

As Gangues

Sem questões, as forças políticas dominantes nos Estados Livres são as gangues. É sua presença que define a vida aqui, e é impossível compreender os Estados Livres sem compreender quem são as gangues e como elas funcionam.

O que é uma gangue? Não existe uma resposta precisa para essa questão. Duas gangues nunca se organizam ou funcionam exatamente da mesma forma, mas todas compartilham certas similaridades. Todas elas consistem de um grupo de Membros que voluntariamente se uniram para se defender e se apoiarem uns nos outros, e que reivindicaram uma área.

Note que estas áreas, ou “baronatos”, são os campos de caça das gangues, não necessariamente onde seus membros residem. Com o sistema de auto-estradas de Los Angeles à sua disposição à noite, os membros de gangues podem prontamente cruzar toda a bacia de Los Angeles para alcançar seus baronatos, mesmo se eles vivem em outro lugar. Muitos Membros, contudo, escolhem viver em seu próprio baronato. Assim também, as fronteiras dos baronatos são defendidas apenas em termos de caça. As gangues são incapazes disso, e não se importam em evitar que outros membros de gangue passem por seus territórios, tanto

quanto estes estabeleçam seus campos de caça em outro lugar.

Mesmo a proibição de caçar no território de outra gangue, contudo, não é absoluta. Alguns barões, tais como Louis Fortier e as Irmãs Blount, são bem tratáveis, desde que se peça permissão. Outros, como Mohammed al-Muthlim, estabeleceram publicamente que irão matar qualquer Membro que encontrem caçando em suas relvas. Ainda assim, “furtar” é bastante comum, e entre algumas gangues é considerado uma marca de status se alimentar no baronato de outra gangue.

As gangues dos Estados Livres vêm em três tipos: pequenas, médias e grandes. As gangues pequenas podem incluir de um a cinco vampiros. Elas tipicamente controlam uma pequena área, embora possam ter uma área maior se contam com uma população mais dispersa. É realmente um erro se referir a muitas delas como “gangues”. Muitos freqüentemente são um grupo familiar, como os Vignes ou as Blounts, ou um pequeno círculo, como o trio de Gangrel que vaga nas Selvas ao leste de Los Angeles.

Quando os Estados Livres foram declarados, muitas das gangues começaram pequenas e gradualmente cresceram, tomando mais e mais membros e reivindicando mais e mais território. Uma vez que todos os territórios nos Estados Livres com suficiente densidade populacional para suportar vampiros já foram reivindicados, o modelo de crescimento e expansão lentos não funciona mais para as gangues.

As únicas gangues pequenas que ainda existem estão entre um destes três tipos: aquelas lideradas por um vampiro que é poderoso o suficiente para defender seu território contra invasores (Louis Fortier em West

L.A. e Edward Vignes em Pasadena são dois bons exemplos); aquelas cujos territórios são muito isolados e pequenos ou suportam mais vampiros ou serão facilmente absorvidos por um baronato maior (Simi, Santa Clarita e Fresno são exemplos destes); ou aquelas que fizeram acordos de defesa mútua com seus vizinhos mais poderosos (Edward Vignes, por exemplo, estendeu sua proteção às Irmãs Blount em Glendale e Bela em Burbank, enquanto Steve Booth ficaria seriamente incomodado se alguém que se metesse com seus “manos” em Huntington Beach). No passado, pactos de defesa mútua duravam tanto quanto fosse conveniente para o mais poderoso dos dois lados, mas atualmente tudo parece estar estável. Estes baronatos também tendem a estar no lado de fora da área de L.A., onde é menos provável que sejam cercados por vizinhos hostis ou famintos.

As gangues de médio porte, que têm entre seis e 11 membros, são diferentes de suas rivais menores: elas são principalmente organizadas num modelo padrão de gangues, com um líder cercado por um grupo de seguidores que são mais ou menos leais a ele. Por outro lado, politicamente elas são similares às gangues menores. Em geral elas estão ou aliadas com seus vizinhos, como é o caso das gangues de Whittier e Covina, que estão aliados com El Hermandad ou são muito isoladas para crescerem ou serem absorvidas, como San Jose. Anaheim e Santa Ana, por outro lado, não estão aliadas com ninguém, e Anaheim nem ao menos tem um barão. Estes dois baronatos são cercados por gangues que têm outras coisas em mente além da conquista, que as dá espaço de manobra. Ametista, a Barão de Santa Ana, está determinada em consolidar

seu poder sobre Anaheim antes que outras gangues possam voltar sua atenção em sua direção.

Da mesma forma que vale para os assuntos de nações e de lojas de hambúrgueres, as gangues grandes estabelecem os padrões, fazem as regras, e decidem quando quebrá-las. As gangues grandes nos Estados Livres são os jogadores de poder no cenário político dos Estados Livres. Lidando entre 12 e 25 membros, todas estas gangues têm líderes fortes que mantêm seus seguidores organizados, focados e longe de seus próprios pescoços. Eles realmente servem à mesma função como os príncipes nas cidades mantidas pela Camarilla, embora quase todos neguem isso veementemente. As gangues grandes incluem: Os Filhos da Cripta, liderados por Mohammed al-Muthlim; El Hermandad, liderados por Salvador e Jesus; a gangue de Torrance, liderada por David Geduld; a gangue de Long Beach de Steve Booth; e a gangue de San Diego, controlada por Tara.

Estas últimas são de longe as gangues mais voláteis e perigosas. Por causa de seu tamanho e força, não existe uma em posição de dizê-las o que podem e o que não podem fazer. No momento um tipo de “equilíbrio de terror” está mantendo as coisas calmas, mas é muito improvável que as coisas fiquem assim por muito mais tempo.

Se Unindo a uma Gangue

Personagens que queiram se tornar membros de gangue não devem ter dificuldade em encontrar uma gangue que esteja recrutando. A alta taxa de “mortalidade” entre as gangues significa que elas estão



constantemente procurando por novos membros. A atual guerra entre Tom Weaver e Allison Maller pelo controle do Baronato de Anaheim está usando um grande número de Membros atualmente, e ambos os lados estão sempre à procura de substitutos. Tara também é conhecida por estar recrutando, e muitas das gangues estão dispostas a considerar novos membros, particularmente se eles trouxerem uma nova e útil Habilidade ou Disciplina para a gangue. Personagens durões que vagam pelo Um Gosto de L.A. ou pelo Clube Zumbi são certos em ser abordados por alguém muito rapidamente.

Um desejo de se unir, contudo, não é suficiente para assegurar um lugar numa gangue. Uma vez que diferentes gangues têm diferentes padrões, muitas delas estarão procurando por atributos físicos elevados, boas habilidades de combate, e um alto nível em Manha. Quanto menor a geração e mais poderosas as Disciplinas, melhor. Mesmo se um personagem é aceito na gangue, contudo, será visto como um “novato”, e permanecerá num tipo de provação até ter participado de sua primeira invasão com a gangue, ou feito sua primeira morte em nome da gangue. Se espera que os personagens que se uniram a uma gangue apoiem seus interesses, confinem suas caçadas ao baronato da gangue e patrulhem a procura de invasores. Se espera também que eles obedeçam as ordens de seu barão, e prestem atenção nele quando ele desempenha funções públicas. Em troca, eles podem esperar que seus irmãos de gangue venham à sua ajuda se entrarem em problemas, que receberão ajuda em estabelecer um refúgio seguro, e que seus irmãos os apoiarão nas reuniões dos Membros.

Um Lar de Alguém

A meta a longo prazo dos personagens pode ser controlar um baronato próprio, que pode ser material para uma crônica inteira. Uma vez que não existem mais áreas nos Estados Livres capazes de sustentar vampiros, um personagem que queira um baronato deve tomá-lo de alguém que já tenha um. Isto é normalmente feito ao recrutar uma gangue e declarar guerra a um barão que pareça estar fraco, ou ao ganhar o afeto e confiança de um barão e então apunhalá-lo. Contudo, Jeremy ocasionalmente se dirigiu aos pedidos dos Membros locais e apontou um barão quando a posição repentinamente se tornava vaga por qualquer motivo.

Uma vez que os personagens tenham um baronato próprio para controlar, possibilidades totalmente novas para uma crônica são abertas. Os personagens terão que lidar com ameaças de fora, enquanto outros barões tentam tirar vantagem da inexperiência do novo barão e pressionam seu território. Eles também terão que considerar a possibilidade de traição interna, enquanto seus próprios membros de gangue olham cobiçosos para sua posição. Quanto envolvimento irão querer ter com as comunidades mortais sob seu controle? Irão querer governar os mortais dos

Anciões e L.A.

A despeito de sua incrível riqueza e potencial, Los Angeles não é um lar atraente para os Cainitas mais velhos e mais poderosos. Mesmo que qualquer ancião possa ser um bom oponente para uma gangue inteira, o peso dos números encontrados nos Estados Livres certamente o faria cair. Contudo, isso não é motivo forte o bastante para impedir a chegada de anciões.

Los Angeles é apenas muito importante para os anciões a evitarem. Seu papel na indústria, finanças, política e mais exige atenção. Então eles infiltram seus agentes mortais e se esgueiram, rastejando para fora de aviões, vagões de trem, navios e caminhões. Eles conduzem seus negócios, tomando todas as precauções para evitar a detecção.

Alguns até têm investimentos maiores. O Justicar Petrodon, por exemplo, tem inúmeros agentes nos Estados Livres. O Príncipe de San Francisco certamente não deixou Los Angeles sozinha, e mais de um anarquista lhe vende informações. Outros anciões passaram meses inteiros aqui e desenvolveram conexões com uma ou outra gangue.

Além disso, Christopher é o vampiro mais poderoso dentro da cidade. Sua idade aparente e grande poder se combinaram para mantê-lo a salvo, bem como seu conhecimento inigualável da cidade. Ele dá pouca atenção à questão de por que ficar aqui, considerando-a seu lar permanente. Ele esqueceu a Brujah chamada Selina Sombria que o ajudou a fugir de Boston, embora ele ainda deva um grande favor a ela por tê-lo ajudado.

bastidores, ou apenas ter certeza que não representem uma ameaça aos interesses dos Membros? Também precisarão estar atentos ao que está acontecendo no resto dos Estados Livres e além, então que eles podem estar adequadamente preparados para qualquer coisa que venha a ocorrer. Por vezes a coroa do barão pode se mostrar um fardo muito pesado.

A Situação Política

A situação política nos Estados Livres é tensa, e provavelmente vai ficar mais tensa num futuro muito próximo. No momento as coisas estão pacíficas na superfície, com exceção da pequena guerra em Anaheim. Os grandes jogadores estão correndo por posições, tentando se fortalecer enquanto esperam pelo tempo certo para fazer seus movimentos. Eles podem estar tentando desequilibrar a opinião pública ao fazer seus oponentes parecerem maus, recrutando agentes duplos das fileiras do inimigo, tentando manipular o ambiente político e de negócios para sua vantagem, etc. Qualquer destas pode fazer uma diferença crucial quando a guerra estourar.

Existem várias áreas dentro dos Estados Livres onde o conflito é mais provável de ocorrer, embora seja difícil dizer onde explodirá primeiro. Mesmo que os anarquistas não estejam cientes de todas estas ameaças internas e externas, eles certamente sabem de algumas

delas e sentem que existem outras. A tensão causada por essa consciência está cobrando seu preço dos Membros dos Estados Livres. Eles estão tensos, inquietos, ou mais prováveis de matar primeiro e não se preocupar com perguntas do que de costume. Infelizmente, isto está piorando o atrito entre as gangues, e inadvertidamente aumentando a probabilidade do conflito que todos estão preocupados.

Ameaças Internas

Anaheim

Este conflito está ocorrendo agora, e provavelmente acabará em breve. Tom Weaver, com a ajuda de Ametista, está lentamente vencendo a gangue de Allison Maller e esgotando seus recursos. A menos que alguém venha ajudar Allison no futuro próximo (sugestão), Ametista governará um baronato combinado de Santa Ana e Anaheim dentro de poucos meses.

San Diego

Está muito claro para muitos Membros observadores que Tara, a Barão de San Diego, está planejando romper relações com os Estados Livres e se estabelecer como príncipe, possivelmente até refazendo alianças com a Camarilla ou algum outro grupo poderoso. O itinerário para isto está longe da certeza, mas é provável que Tara irá esperar até que as atenções de Jeremy estejam engajadas em outro alvo antes que ela faça seu movimento.

Esta pode ser a base de uma bela crônica, enquanto os personagens são arrastados à luta. Possíveis cenários podem incluir: Jeremy recrutando os personagens como batedores para investigar a situação em San Diego; os personagens sendo mandados para San Diego para fomentar problemas entre a gangue de Tara e os outros Membros que vivem lá; os personagens participando num ataque preventivo a Tara e sua gangue; os personagens sendo atacados pela gangue de Tara; Tara recrutando os personagens para agirem como uma quinta coluna contra os anarquistas; ou os personagens recebendo informações que sugerem que Tara fez um trato com os Filhos da Cripta para apoiarem sua oferta por independência.

Se os personagens têm um baronato próprio, particularmente um que fica entre as duas cidades, é muito provável que eles serão cortejados por ambos os lados por apoio na guerra civil. Se quiser, você pode decidir que Tara é de fato controlada por qualquer força exterior (o Sabá, Camarilla, Giovanni, Setitas, etc.) que a está usando para enfraquecer os Estados Livres para seus próprios propósitos. Se Tara estiver desavisada que está sendo usada e esse fato for revelado a ela, é muito provável que ele termine seu ataque aos Estados Livres e se volte contra seus antigos controladores.

Torrance – Long Beach

David Geduld esteve planejando seu ataque aos Membros de Long Beach por cerca de um ano. Ele tem treinado seus membros de gangue, reconhecendo a área de Long Beach e armazenando vitae para que suas tropas não tenham que caçar enquanto a guerra estiver em curso. David está se movendo com cuidado, pois enquanto sua gangue é aproximadamente do tamanho da de Steve Booth, este é muito mais popular entre os vampiros do que David. Steve pode certamente contar com o apoio dos cinco vampiros de Huntington Beach, bem como alguns voluntários de Los Angeles.

Embora na superfície esta guerra pareça séria o suficiente para inflamar toda a região da Costa Sul da área de Los Angeles, é muito mais perigosa do que parece. David fez um acordo com Mohammed al-Muthlim por tropas extras em troca de favores a serem acertados mais tarde. Por outro lado, Steve é muito popular tanto com El Hermandad quanto com os Membros de Whittier, que são muito prováveis em ajudá-lo, particularmente se os Filhos da Cripta se envolverem no outro lado. Se uma guerra começasse entre os dois baronatos, em pouco tempo envolveria muitos dos vampiros de L.A.

Filhos da Cripta – El Hermandad

Esta é claramente a rivalidade entre gangues mais intensa atualmente nos Estados Livres. Em face disso, todas as vantagens parecem estar com os Filhos da Cripta. Eles são bem organizados, muito bem armados, e excedem em número El Hermandad por muito mais do que dois por um. Por outro lado, El Hermandad tem

Os Vigilantes

Todos os olhos do mundo estão voltados para Los Angeles, pois este é um lugar improvável para qualquer um na história dos Membros. A cidade sobreviveu sem um vampiro governante, e parece pronta para continuar assim. Desnecessário dizer, mais de um vampiro de fora lambeu os beijos com a perspectiva de tomar a Cidade dos Anjos.

Por exemplo, três Matusaléns que lutaram pela Nova Inglaterra enviaram seus agentes para a área. Um deles, Selina Sombria, realmente ajudou Christopher a conseguir passagem para a Ásia esperando que ele estabelecesse uma posição segura lá que ela pudesse explorar mais tarde. Seu desembarque na costa da Califórnia foi infeliz na época, mas agora pode se tornar uma vantagem. Os outros membros da Triade também reconheceram a área, mas lhes falta um agente tão poderoso quanto Christopher.

Claro, os anarquistas se consideram livres da Jyhad, e uma vez que isso não está exatamente correto, eles certamente são menos prováveis de serem diretamente manipulados por um ancião. Os líderes de gangues mais poderosos têm visitantes, contudo, e nenhum deve assumir que seus amigos não foram corrompidos.

Salvador, e isso significa muitos amigos. Os Membros de Whittier e Covina quase certamente ajudariam El Hermandad se esta entrasse em guerra, e Jeremy MacNeil provavelmente também viria ao auxílio de seu velho irmão-de-armas. Mesmo assim, seria uma batalha bastante dura, e muitos membros têm imaginado o que está segurando Mohammed.

Ameaças Externas

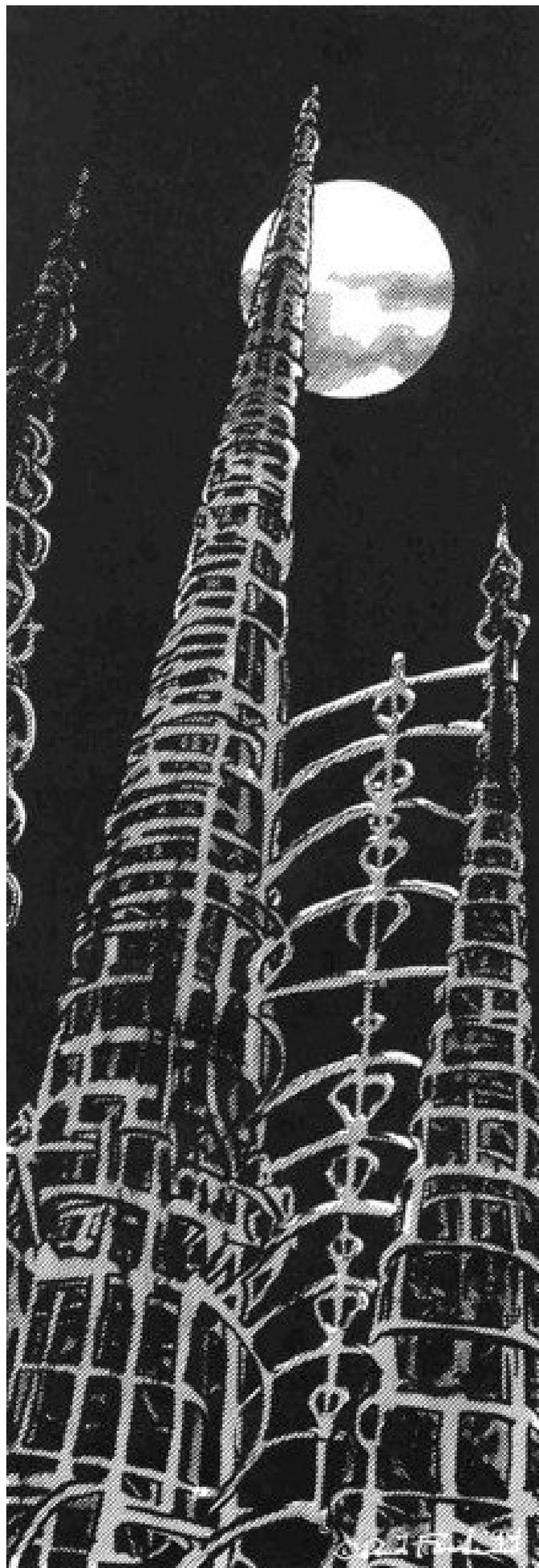
San Francisco – San Jose

Vannevar Thomas, o Príncipe de San Francisco, está ficando muito cansado destes pretensiosos anarquistas se sentando em suas varandas. Não apenas existe o perigo de um ataque, mas os anarquistas de San Francisco estão começando a manter a convicção completamente falsa de que podem ignorar seu regime com impunidade. Ele fez várias fintas frente San Jose no passado, para manter os anarquistas na linha, mas agora ele está se preparando para fazer um ataque maior na cidade e tomá-la. Se ele terá sucesso é incerto, uma vez que é muito provável que muitos dos anarquistas de L.A. viriam ajudar seus irmãos do norte. Isso poderia se tornar uma guerra muito desagradável, e uma crônica muito interessante, especialmente se Petrodon decidir começar seu ataque aos Estados Livres lá e jogar seus arcontes na rixa.

A Camarilla – Os Estados Livres

A Camarilla tem esperado por sua oportunidade de trazer os Estados Livres sob seu controle. É muito provável que no encontro de 1997, o Círculo Interno decidirá tomar um papel mais ativo. Claro, 1997 é apenas a data usada em nossa campanha. Sinta-se livre para fazer o encontro mais cedo se desejar. Se a Camarilla decidir invadir os Estados Livres, é provável que Petrodon terá o comando total da operação, embora vários Justicares e seus arcontes possam ser apontados a ajudá-lo. Uma vez que a Camarilla está muito preocupada com a violação da Máscara, irá comprometer muito menos vampiros do que o Sabá mandaria para um cerco, mas seu poder individual será muito maior.

Personagens que sejam leais aos Estados Livres podem se envolver numa crônica de Ataque da Camarilla de inúmeras formas. Eles podem simplesmente lutar para escapar, ajudar outros a fugir, ou se unir nos contra-ataques. Se a cidade for perdida, eles poderiam fugir para San Diego e tentar se preparar para o inevitável cerco, ou poderiam ir para os vales e começar uma guerrilha contra a Camarilla. Poderia ser uma Crônica fascinante para os personagens tentar reunir aliados e materiais enquanto se escondem dos arcontes da Camarilla. Os Lupinos poderiam também se envolver, possivelmente ajudando os personagens, ou trabalhando com a Camarilla para caçá-los.



O Sabá – Os Estados Livres

O motivo de Mohammed ainda não ter começado uma guerra de conquista contra El Hermandad é que seus mestres no Sabá não finalizaram seus planos para o cerco final contra os Estados Livres. A Mão Negra não quer se arriscando ou a seus seguidores em conquistas de terras insensatas quando estão prestes a cometer a maior conquista de todas. Tropas têm estado no território mexicano do Sabá, esperando apenas pelo momento certo para se precipitar sobre a fronteira e destruir todos os Membros entre San Diego e San Francisco. Uma vez que o Sabá comece o cerco, os Filhos da Cripta e seus peões mortais se espalharão pela cidade, trazendo a estaca e a tocha aos anciões anarquistas. Enquanto isso, os Grupos de Guerra rondarão a cidade, tentando eliminar tanta oposição quanto possível. O Sabá não tem intenção de ser pego desprevenido de novo.

Bastante interessante, a crônica para um cerco do Sabá não seria terrivelmente diferente de um ataque da Camarilla, embora o cerco provavelmente fosse mais rápido, mais barulhento e mais violento. É menos provável, por exemplo, que a Camarilla execute todos os vampiros nos Estados Livres, embora eles certamente o fariam se pensassem que este fosse o único caminho para assegurar seu controle sobre a região.

Os Lupinos – Os Estados Livres

Os Garou estão furiosos com o incêndio do fim de 1993, e provavelmente farão algo sobre isso no futuro

próximo. Muito poucos lobisomens foram realmente feridos no incêndio, mas a destruição intencional de florestas apenas para pegar os Garou os deixou furiosos. Muitos dos Lupinos locais estão apressando um ataque aos Membros, entusiasmados pelo sucesso em Chicago, embora os Andarilhos do Asfalto estejam aconselhando paciência.

Se os Garou decidirem entrar em guerra, os ataques serão bem planejados, e brutalmente eficientes. Os Lupinos não atacarão para capturar a cidade, mas para expulsar os Membros. Eles virão simultaneamente das montanhas em torno de Malibu ao noroeste de L.A., e da Floresta Nacional de Angeles, ao norte. Seus primeiros alvos serão o complexo Rainbow em Vernon, e os refúgios de Louis Fortier, Jeremy MacNeil e Salvador. Os personagens podem ser pegos na conflagração de inúmeras formas: apenas salvando a si e a seus refúgios; tentando salvar seus amigos; ou se reunindo a outros Membros ou para ajudá-los a fugir da carnificina ou contra-atacar os Lupinos. Se o ataque for completamente bem sucedido e expulsar os Membros de L.A., ou se os Lupinos forem eventualmente derrotados é deixado a cargo do Narrador e as ações dos personagens.

Administrando a Anarquia

Os Discursos

A liberdade soa onde quer que as opiniões colidam.

— Adlai Stevenson



Quando olhar como os vampiros dos Estados Livres se governam, é importante manter em mente que os Estados Livres Anarquistas são apenas isso: anarquia. Não existe governo nem líder para tomar as decisões ou resolver os problemas. Se espera que um vampiro que tenha um problema com outro vampiro lide com isso sozinho, e matar aquele que criou o problema é considerado uma boa solução. Por outro lado, existem algumas coisas que não são amenas para tais respostas, e alguns Membros que não acham que matar é sempre a melhor abordagem para o problema. Para eles, existem os Discursos.

Toda cidade que abriga Brujah tem Discursos, e as dos Estados Livres desenvolveram essa tradição. Antes de 1944 Don Sebastian havia proscrito os Discursos (então chamados Encontros) em seu domínio, e seus executores ativamente os dispersavam quando ocorriam. O Discurso que tomou lugar na noite final da Revolta ainda é comentado entre os Membros, e é considerado uma marca real de distinção atender essa abertura selvagem. Aberto a todos os anarquistas de L.A., foi lá que os Estados Livres Anarquistas foram declarados, o Conselho Revolucionário foi formado e as diretrizes básicas para a não-vida nos Estados Livres foram estabelecidas. Os Discursos continuaram numa base ocasional depois disso, embora sejam mantidos principalmente por Brujah, exclusivamente para lidar com assuntos Brujah.

Quando o Conselho Revolucionário se dissolveu em 1947, seus membros queriam ter certeza que algum fórum permaneceria para que os líderes anarquistas mantivessem o resto informado sobre assuntos vitais para os Estados Livres, e permitir que a comunidade alcançasse uma decisão, em lugar de tê-la imposta. Tal fórum, esperavam, também daria aos anarquistas uma oportunidade de se encontrarem, transmitir suas queixas e estabelecer suas disputas, ao invés de rasgarem as gargantas uns dos outros. Então um destes últimos atos do Conselho foi estabelecer uma série de encontros aos quais todos os Membros nos Estados Livres seriam convidados. Ele estendeu o convite até mesmo para os Lupinos, embora nenhum tenha se apresentado. A declaração não especifica quaisquer procedimentos para os encontros e cuidadosamente evitou chamá-los de "Encontros", mas uma vez que muitos dos anarquistas eram Brujah, que eram familiares com apenas um tipo de fórum, os Discursos são o que eles rapidamente se tornaram e lembraram desde então.

Os discursos são realizados na lua cheia, e as datas podem ser encontradas em qualquer calendário. Um Discurso típico nos Estados Livres é similar a tais encontros em qualquer lugar, diferindo mais em alcance do que em forma. Onde talvez 35 vampiros poderiam aparecer para um Discurso Brujah, um nos Estados Livres poder ter bem mais de 100 Membros! O tamanho crescente dos Discursos tem levado a uma série de locais, cada um maior que o anterior. No momento eles são realizados num enorme terminal de ônibus abandonado, ao norte do Bulevar Hollywood.

Reanimando o Idealismo

Os recém-chegados aos Estados Livres acham incrível como eles pouco se parecem com seus sonhos idealistas. Eles vêm esperando encontrar uma terra onde os vampiros trabalham juntos para o melhoramento de todos, e ao invés disso encontram guerras de gangues, ódio e a mesma brutalidade das outras cidades. A desilusão se estabelece rapidamente.

Enquanto os vampiros de L.A. se orgulham de sua perspectiva dura e "realista", essa semente de visão ainda permanece. A grande maioria dos vampiros que vêm para Los Angeles vêm procurando algo melhor e ficam desapontados quando não a encontram. Ao invés disso eles se reúnem às fileiras das gangues, e passam seu tempo lutando uns contra os outros ao invés de construir algo duradouro.

Este não é o caso. Atrações podem ser, e são, feitas para esta faísca de idealismo. Claro, qualquer um que faça isso terá que enfrentar a ira daqueles vampiros cujo auto-interesse tais pensamentos entram em colisão (líderes de gangues, Sabás, agentes da Camarilla, Setitas, etc.), mas fazer isso pode ser o que falta para reunir os vampiros. Caso contrário, lembre-se que os inimigos estão nos portões, só esperando pela primeira abertura que lhes for dada.

O Terminal, como os Membros o chamam, foi brevemente convertido numa casa noturna, e ainda tem as cadeiras e mesas. Pode confortavelmente acomodar várias centenas de pessoas, mas Jeremy brincou que se os Discursos começarem a ficar maiores e mais barulhentos, ele terá que tomar o Centro de Música!

Outra diferença entre os Discursos dos Estados Livres e outros é sua inclusão. Muitos Discursos em outras cidades são reconhecidos como funções Brujah; enquanto um Ventrue ou Toreador ocasional possa querer entrar, eles são definitivamente vistos como penetras. Nos Estados Livres, Membros de todos os clãs são bem-vindos e nenhuma distinção é feita, ao menos na base de clãs. As gangues normalmente mostram sua força, o que pode causar bastante tensão e brigas freqüentes, mas batalhas reais gangue-a-gangue, há muito, são evitadas.

Para calouros, um Discurso dos Estados Livres pode ser bastante opressivo. Inúmeros vampiros, muitos deles mais trajados de forma vulgar, se sentam nas mesas em torno do terminal cercado. Membros de gangue tipicamente se sentam juntos, fechando a cara para seus inimigos e "cumprimentando" seus amigos. Um de cada vez, os Membros se levantam e falam, normalmente para as zombarias roucas e adulações (às vezes ambos) da turba. Se alguém discorda do que foi dito (quase sempre) e quer fazer algo além de zombar, irá pular e ter sua fala. Não é incomum para o orador original objetar, e tomar ação física para desencorajar tal interrupção. Amigos de ambos os lados do assunto podem decidir se unir, e um debate pode ter início. Tais lutas em grande escala raramente duram muito tempo, pois elas interrompem o fluxo da noite, mas às vezes são

levadas para fora e estabelecidas lá.

Qualquer orador pode chamar por sufrágio a qualquer momento, mas os votos não são mais obrigatórios do que o orador queira que sejam. Um dado Membro pode falar por tanto tempo quanto interesse a audiência, então sair vaiado do palco. Alguém pode normalmente dizer quão importante um orador é, e quanto apoio tem, por o quanto quieta a audiência fica enquanto ele fala e quanto tempo lhe é dado a falar. Os Discursos podem se estender por um longo tempo, e podem variar em intensidade de sério enfado a extrema tensão, dependendo de quem está falando e quais assuntos são. Para mais informações sobre os Discursos, consulte o *Livro de Clã: Brujah*.

Típicos participantes dos Discursos dos Estados Livres são Jeremy MacNeil, Salvador Garcia (quando está na cidade), Crispus Attucks (também quando está por aí) e Louis Fortier, o Barão de West Los Angeles. Quando está pela volta, Jack Sorridente irá aparecer para ostentar suas façanhas em alguma cidade mantida pela Camarilla e embriagar a adulação da turba. Jesus Ramirez e muitos de El Hermandad estarão lá, cautelosamente assistindo Mohammed al-Muthlim e seus Filhos da Cripta, que sempre mostram sua força. David Geduld, o Barão de Torrance, sempre virá com tantos membros de sua gangue quantos reunir. Os Vignes de Pasadena normalmente comparecem, embora raramente falem; eles estão normalmente acompanhados por uma das irmãs Blount, que normalmente está dizendo ser a outra. Ametista, a Barão de Santa Ana, e sua gangue sempre comparece, assim como Tom Weaver e Allison Maller de Anaheim. Tara, a Barão de San Diego, comparece muito menos freqüentemente do que costumava, o que deixa os anarquistas locais um tanto suspeitos. Além dessas personalidades, inúmeros vampiros de Hollywood, Downtown e Hollywood Hills preenchem os assentos.

Se qualquer vampiro estiver ciente de um assunto que afeta os Estados Livres, este é o fórum para anunciá-lo. Se é algo que exige atenção individual, tal como mandar um embaixador para um grupo anarquista em outra cidade, então o orador que o trouxer irá ou se oferecer cuidar disso ou chamar por voluntários. Se ninguém se pronunciar, então nenhuma ação é tomada. Se existe um voluntário, ele é julgado pela turba, usando voto direto. Se alguém quiser recrutar guerreiros ou agentes provocadores para um ataque a um território da Camarilla, ele vem para os discursos. Se um vampiro, um círculo, ou mesmo uma gangue quiser estabelecer uma queixa contra outro indivíduo ou grupo sem matança, os Discursos são o único lugar para isso. Ambos os lados apresentarão seus casos, e a turba irá expressar sua opinião por aclamação. Uma vez que seja verdade que a justiça tende a estar ao lado do orador mais eloqüente ou popular, este é o único tipo



disponível nos Estados Livres.

Cuidando do Resto

O fato triste é, contudo, que os Discursos não começam a lidar com todos os assuntos que confrontam os Membros à noite. Está tudo bem em deixar os governos mortais nas mãos dos barões locais (e seus inimigos), mas o que dizer sobre a polícia? O que dizer sobre o que os jornais e os noticiários locais mostram? Tudo isso deve ser lidado, e com muito cuidado, se a Máscara quiser continuar. Em muitas cidades o príncipe lida com estes assuntos. Sem um, como os Estados Livres conseguem lidar com eles?

Lidar com a polícia ao primeiro olhar parece ser um desafio assustador. Existem dúzias de agências de execução da lei diferentes nos Estados Livres, cada uma com sua estrutura de comando própria. Deixar cada uma ao controle do barão local seria desastroso, uma vez que as idéias de alguns dos barões de “manipulação sutil” envolve mísseis L.E.I. Ao invés disso, e com muitas reservas, Jeremy tomou essa tarefa para si. Ele não faz grande coisa disso, pois sente que controlar este aspecto da vida nos Estados Livres é uma admissão de que a anarquia não funciona como sistema político, mas ele o faz mesmo assim.

Jeremy lida com o problema ao tirar vantagem de um calcanhar de Aquiles na forma como a polícia opera. Toda prisão, interrogatório, registro e informe em toda estação de polícia no país é registrada num computador em algum lugar. Nas entranhas do lar de Jeremy em Hollywood Hills está um dos mais sofisticados sistemas de computador privados na Califórnia fora dos laboratórios dos Tecnomantes. Por meio do uso de um talento computacional muito caro (e agora falecido), este sistema está ligado a várias estações de polícia nos Estados Livres. Quatro carniçais pesadamente Dominados o vigiam 24 horas por dia, monitorando informes de atividade suspeita, checando arquivos de detetives, e geralmente procurando por qualquer pista que a polícia suspeite da presença dos Membros. Se qualquer problema aparecer, Jeremy irá ou referi-lo ao barão local, se confiar nele, ou mandar um de seus próprios agentes para lidar com ele.

Claro, o computador também vem com vários fatos não diretamente relacionados à Máscara, e Jeremy

certamente não é lento em fazer uso disso para seu próprio ganho pessoal. Isto concentra uma enorme quantidade de poder nas mãos de Jeremy, e vários dos barões mais astutos objetaram a situação. Não existem realmente muito que eles possam fazer sobre isso, uma vez que reunir esta informação serve para um propósito muito importante. Várias tentativas foram feitas para hackear o computador de Jeremy, mas até onde se saiba ninguém conseguiu ainda.

O outro problema que os Estados Livres têm de lidar é com a imprensa. Victor Girard monitorou o *L.A. Times* por mais de quarenta anos, e muito pouco passa por seu cuidadoso escrutínio. Da mesma forma, ele inseriu agentes na rede de noticiários de TV que cobrem Southland, mas isso é tudo o que pode cobrir. Isto deixa duas áreas maiores sem endereço. Uma é que Los Angeles tem uma das maiores coleções de pequenos jornais independentes dos Estados Unidos. Muitos desses são apenas panfletos, com notícias o suficiente para evitar que os anúncios migrem para outros panfletos, mas existem outros que fornecem excelente cobertura dos acontecimentos em suas comunidades, num nível de detalhe que o *Times* não pode alcançar. São muitos para que qualquer vampiro consiga vigiar, então são deixados a cargo dos barões locais. Mesmo que possa parecer uma regra dentro dos Estados Livres, o modo como estes pequenos jornais são mantidos depende muito da personalidade do barão. Alguns os vigiam com muito cuidado, outros nem se importam.

O outro problema da imprensa ainda sem endereço nos Estados Livres é o noticiário de televisão local. Existem quatro programas locais na área de Los Angeles apenas, e cada comunidade no sul da Califórnia tem ao menos um próprio. Novamente, isso difere enormemente na qualidade e precisão de suas informações, mas alguns deles são muito bons. Eles também são deixados para os barões locais.

Obviamente, estes são os maiores problemas potenciais. Além disso, os Membros têm tido bastante sorte e nenhum vazamento maior ocorreu, mas duas vezes alguém teve que parar e abafar uma história que já havia sido publicada. Isso vai muito além do que seria permitido. Jeremy está procurando por uma solução para o problema, mas não conseguiu fazer nada ainda.



Capítulo Seis: Bem-Vindo aos Estados Livres

“Bem-vindo aos Estados Livres” é uma aventura introdutória que se passa em Los Angeles. Ela permitirá aos personagens provarem um pouco da não-vida nos Estados Livres, que provavelmente é muito diferente do que estão acostumados a ver, e deveria oferecer a eles uma oportunidade de encontrar alguns jogadores principais do cenário local. Ela também abrirá um espaço para que entrem em problemas o suficiente permitindo que o Narrador possa facilmente tecer uma crônica em torno de suas façanhas futuras na Cidade dos Anjos.

Se os personagens já começaram a jogar em uma outra cidade não é realmente difícil cozinhá-los em banho-maria com o príncipe local. Ele pode ou expulsá-los da cidade ou sentenciá-los à morte forçando-os a fugir para os Estados Livres. Por outro lado, se os jogadores quiserem criar novos personagens para sua crônica nos Estados Livres, eles deveriam ser acompanhados com alguma orientação. Uma vez que é verdade que sob os preceitos lançados pelo Conselho Revolucionário, qualquer criatura de qualquer espécie é bem-vinda nos Estados Livres Anarquistas, na prática algumas criaturas são muito mais bem-vindas do que outras. Lupinos, por exemplo, são amplamente considerados como inimigos e são rotineiramente caçados e mortos se forem encontrados dentro da cidade.

Mesmo entre os Membros, alguns clãs são mais aceitos do que outros. Afinal, Los Angeles é uma cidade anarquista, e isso significa que é principalmente governada pelos Brujah. O resultado é que inimigos tradicionais dos Brujah, tais como os Ventrue, têm muito mais dificuldade em encontrar aceitação em Los Angeles. Também geralmente evitados são os Tremere, por seus segredos e Laços de Sangue, e os Toreador, por

causa das lembranças de Don Sebastian. Membros do Sabá, quando são identificados, são mortos imediatamente. Isso não significa que vampiros de qualquer clã não possam fazer seu caminho com sucesso em Los Angeles, mas que os clãs que atraem desconfiança já têm um ponto contra quando chegam. Malkavianos, Nosferatu, Gangrel, Caitiff, e Ravnos, por outro lado, são normalmente aceitos bastante prontamente.

Os personagens mais fáceis de se jogar em Los Angeles são punks anarquistas rebeldes, uma vez que é o que a maioria dos Membros de Los Angeles são. Anarquistas podem vir de quase qualquer clã, e qualquer vampiro pode arranjar problemas o suficiente em sua cidade natal para fazer com que uma viagem até os Estados Livres pareça uma boa idéia. Tal personagem irá se deslocar no ambiente de L.A. muito mais facilmente do que, digamos, o tenso advogado Ventrue. Se os jogadores forem particularmente insistentes em jogar com membros de um dos clãs menos aceitos, eles deveriam poder, mas também deveriam estar cientes das desvantagens que irão enfrentar.

Outra forma de introduzir personagens nos Estados Livres é como batedores. O Círculo Interno autorizou expedições ocultas nos Estados Livres, e os círculos freqüentemente são mandados para lá para procurar e explorar fraquezas na trama da sociedade anarquista. Batedores da Camarilla sozinhos muitas vezes se unem num círculo de vampiros que viajam para os Estados Livres e se passam como anarquistas fugindo da ira de um príncipe distante. O Sabá, os Giovanni, os Assamitas e os Seguidores de Set todos têm agentes nos Estados Livres, e normalmente ficam felizes em mandar mais alguns. O único problema enfrentado por todos é que de muitos dos agentes que eles mandam nunca

mais se ouve falar.

Personagens que fogem de suas cidades para fazer um novo lar nos Estados Livres deveriam também ser aconselhados a respeito dos Antecedentes que têm. Aliados, Contatos e Influência deveriam ser evitados a menos que o personagem tenha um motivo para já conhecer pessoas em L.A. A menos que os personagens sejam nacionalmente conhecidos, é improvável que Fama lhes garanta algum benefício em L.A., e a menos que estejam viajando com um ônibus cheio de fontes dispostas, eles não podem começar com um Rebanho. Se um personagem tem um Mentor ou em Los Angeles ou com influência lá então faz sentido escolher esse como um antecedente, caso contrário isso também não se aplicaria. Quaisquer Recursos que os personagens possam ter será na forma de dinheiro ou valores facilmente transportados, e apenas um anarquista muito bem conhecido poderia esperar chegar com qualquer Status, e então provavelmente apenas no nível ancilla: nos Estados Livres, Status tem que ser conquistado.

O Discurso

A aventura começa num dos Discursos. Se assume que os personagens tenham estado em Los Angeles tempo o suficiente para ao menos saberem o que é um Discurso e quando e onde o próximo será realizado.

O estacionamento do Terminal está completamente cheio quando os personagens chegam. Enquanto eles vão do estacionamento para o Terminal, são recebidos por inúmeras figuras sombrias. Muitas delas são punks vestidos de modo extravagante em couro e espinhos de aço, mas existem também membros de gangue no uniforme tradicional de boné de baseball, camiseta branca e jeans negro.

Quando os personagens entram no Terminal, podem ver bem mais de 100 vampiros sentados em torno da margem da enorme sala de espera antiga. Alguns subiram e estão sentados nas vigas, olhando para baixo; muitos estão sentados em grupos e conversando incoerentes com cada um enquanto se mantêm atentos com os outros.

Se os personagens têm um amigo com eles que seja familiar com o cenário político local, ele pode apontar algumas das celebridades locais: Allison Maller com seus quatro vampiros, cuidadosamente observando Tom Weaver e seus quatro parceiros; Steve Booth como uma estátua e seus 12 Garotos surfistas de Long Beach; Edward e Vera Vignes, ele na roupa de noite formal e ela numa roupa muito elegante, sentados na primeira fila com uma das Irmãs Blount, que está olhando em volta de uma forma confusa; a Barão Ametista de Santa Ana com todos seus seis membros de gangue; David Geduld, o Barão de Torrance, vestido nitidamente e circulando entre os outros Membros, apertando mãos e sorrindo; Louis Fortier, numa mesa num canto conversando com duas de suas amantes, Elena Gutierrez e Catherine du Bois.

Sentado próximo aos personagens, cercado por um

grande grupo de vampiros latinos e claramente seu líder, está um homem aparentemente jovem numa camisa de flanela e jeans, sentado próximo a ele está um indivíduo gordo, bem vestido que parece ser seu braço-direito. Estes são Salvador Garcia e Jesus Ramirez, que lideram El Hermandad. Mesmo se os personagens não o reconheçam imediatamente, várias pessoas irão se aproximar dele e cumprimentar Salvador entusiasticamente pelo nome, dando a impressão de que ele esteve fora da cidade por um tempo. Gloria Martinez senta-se próximo ao grupo de El Hermandad, falando com seus seis membros de gangue em voz baixa.

Também bem visível está uma garota em particular que se senta com o grupo de Ametista. Ela tem cabelo ruivo, uma aparência intocável e uma figura maravilhosa, e parece ter em torno de 16 anos. Ela está sentada com seus braços em volta de um jovem punk que parece com os outros na sala, embora não pareça ter alcançado seu nível de higiene ou graças sociais. Quase qualquer um que conheça L.A. pode identificar a garota como Rose, mas ninguém reconhecerá o garoto que está com ela.

Finalmente, uma punk de olhar tímido se levanta e se dirige à multidão, que se aquieta (relativamente). Gaguejando um pouco, ela pergunta se alguém viu seu amigo Dasher, que acredita ter ido a Glendale caçar. Todas as cabeças se voltam para a irmã Blount, que olha um tanto confusa mas nega tê-lo visto. A jovem punk olha desapontada, e alguém grita para ela sair do palco.

Neste ponto as duas enormes portas atrás do Terminal se abrem, e um grande grupo de vampiros negros entra, carregando algo. Eles estão todos usando uniformes típicos de gangues, e muitos carregam uma bandana azul em suas cabeças. Eles são liderados por um vampiro mais velho num terno, que caminha para o centro da sala. Qualquer um lá pode identificá-los como Mohammed al-Muthlim e os Filhos da Cripta, a gangue mais perigosa da cidade. A punk que estava falando se esquia para fora do palco, e Mohammed se dirige à multidão, dizendo: “Eu os avisei para não caçarem em nossa relva, e eu quero agradecer àqueles de vocês que me ouviram. Este cara, por outro lado, não ouviu...” Ele gesticula e os Filhos jogam o pacote, que deixa aparecer um cadáver sem cabeça, no chão. “Nós não queremos problemas com nossos vizinhos, mas temos certeza que não deixaremos ninguém invadir nossa vizinhança e caçar lá sem permissão. Espero que me tenha feito claro”.

Enquanto a multidão começa a murmurar furiosamente, Mohammed se afasta e se senta com o resto dos Filhos da Cripta. O espaço é rapidamente aberto para eles. Vários Membros, incluindo a jovem punk que falou antes, se aproximam e examinam o cadáver, mas nenhum deles reconhece o vampiro aparentemente. Os Membros continuam a murmurar entre si, e muitos olhares hostis são jogados sobre os Filhos da Cripta, mas ninguém se levanta para dizer nada. Mohammed parece estar desfrutando da atenção.



Se os personagens quiserem se dirigir à multidão, esta é sua chance. Em geral, deixe-os dizer o que quiserem, e faça com que a multidão reaja positivamente. Lembre-se, contudo, que esta é uma audiência muito robusta, e uma declaração como “Eu sou novo na cidade e apenas queria dizer olá”, é mais provável que receba uma reação do tipo “Quem se importa?”.

Neste ponto um homem caminha da sala de trás. Ele é alto e magro, com um porte aristocrático. A multidão, que tem estado bastante estridente, desta vez fica em absoluto silêncio. Não é preciso dizer que este é Jeremy MacNeil, o fundador dos Estados Livres Anarquistas. Entretanto se eles não perceberem, qualquer um que esteja sentado por perto irá informá-los.

(Narrador: Se você quiser, leia o seguinte para os jogadores. Se você acha que deixará as coisas muito lentas, então apenas lhes diga que Jeremy dá um discurso eloqüente e apaixonado depreciando a criação de novos vampiros nos Estados Livres. Por outro lado, se você é um bom orador, tente declamar com tanto entusiasmo quanto possível. Se você puder adicionar um pouco de sotaque escocês, melhhrrr.)

Irmãos e Irmãs anarquistas, eu tenho sua permissão para falar? Obrigado. Vim até vocês esta noite para falar do que acho sobre um problema que todos nós enfrentamos - números. Qualquer um que esteja nas ruas dos Estados Livres atualmente sabe que existem muito mais Membros do que nós podemos confortavelmente suportar. Todo mês mais Membros vêm aqui exigindo o abrigo que nós nos empenhamos a fornecer. Isto é bom, e nós felicitamos nossos irmãos e irmãs que estão fugindo da opressão da Camarilla ou do Sabá. No entanto, nossas ruas estão se tornando mais e mais abarrotadas, e conseqüentemente mais e mais perigosas. O que podemos fazer? Nós podemos atender às palavras de Crispus Attucks no último Discurso - e parar de gerar progênie.

Eu sei, gerar uma criança parece um meio fácil de preencher seu vazio e trazer a vocês o poder nas ruas, mas cada novo Membro que é criado aqui significa muito menos espaço para aqueles que necessitam dos Estados Livres como refugiados da opressão. Gerar progênie é injusto para nossos camaradas anarquistas de fora, injusto para nossos irmãos e irmãs nos Estados Livres, e no final das contas injusto para as crianças que criamos. Se vocês não acreditam em mim, perguntem a ele... (apontando para o cadáver no chão)

Eu não posso obrigá-los a fazer a coisa certa, vocês são livres para fazerem o que quiserem. Tudo o que lhes peço é pensar sobre o que estão fazendo, e as conseqüências para todos nós. Obrigado.

Quando Jeremy termina de falar, pergunte aos jogadores como seus personagens respondem. Eles aplaudem polidamente? Entusiasticamente? Eles

batem os pés e assobiam? Muitos dos vampiros anciões na multidão aplaudem entusiasticamente, mas os vampiros mais jovens não parecem terrivelmente satisfeitos, embora aplaudam polidamente. Jeremy olha a turba, parecendo notar quem aprovou a fala e quem não aprovou, e sai.

Depois disso, o Discurso se quebra. As gangues se enfileiram cuidadosamente, olhando umas para as outras, e vão para o estacionamento. Enquanto Salvador passa pelos personagens, ele pára e os cumprimenta de uma forma amigável, perguntando como eles estão. Se eles são novos nos Estados Livres, ele os dará as boas-vindas e perguntará de onde são, mostrando um conhecimento bastante justo da situação política em sua cidade natal. Se eles são residentes de longa data, ele apenas será amigável. Ele introduzirá os personagens a Alexis e Murray Goldfarb, que estão com ele, e os convidará para irem ao Gosto com ele para uma bebida. A despeito da resposta, ele continuará saindo para o estacionamento, com os personagens ou à frente deles.

O Ataque

É difícil conversar no estacionamento, uma vez que os carros estão partindo. Muitos de El Hermandad já partiram, e Alexis, Murray, Jesus, Salvador e os personagens chegam na frente do Terminal quase ao mesmo tempo. Enquanto os grupos saem, um jipe preto de último tipo chega com dois homens dentro, ambos negros. O passageiro aponta uma escopeta de dois canos e atira dois cartuchos Bafo-de-dragão na cabeça de Salvador. O poder das chamas o derruba,

enquanto Jesus corre para pegá-lo, o jipe foge. Jesus, sacudindo o inconsciente Salvador em seus braços, grita "Peguem-nos!" Se os personagens decidirem perseguir o jipe, irão para A Perseguição. Se não, assuma que vários gangsters de El Hermandad por perto perseguirão e voltarão com a informação significativa para os personagens.

A Perseguição

Felizmente os personagens estão muito perto de seus carros, então eles ainda vêem os atacantes enquanto partem atrás deles. O jipe se dirige para Cahuenga e acelera em direção ao norte, dirigindo sob a auto-estrada de Hollywood e continuando por toda a estrada de acesso que é paralela à auto-estrada naquele ponto. Eles cantam pneus para dobrar a esquerda na ponte sobre a auto-estrada, e então voltam para o norte em Cahuenga West. A essa hora o tráfego noturno é escasso neste trecho da estrada, então os personagens não devem ter problema em manter o jipe no campo de visão quando ele faz uma curva de 180 graus para Mulholland Drive. Esta é uma estrada íngreme e muito sinuosa que vai para o topo de Hollywood Hills e então sobre a espinha das montanhas todo o caminho para Calabasas. Descreva a estrada cheia de curvas, os cantos cegos e as quedas íngremes à esquerda enquanto os veículos se deslocam. Carros ocasionais vindo na outra direção também oferecem perigos para um motorista que invade de forma descuidada a pista oposta.

O jipe tem uma margem de cinco sucessos. Para chegar perto o suficiente para ver a placa (3LPL555), eles precisarão ter mais quatro sucessos usando



Destreza + Condução (dificuldade 7) do que o motorista do jipe, que tem uma parada de quatro dados. Se um dos personagens tem Auspícios, então precisarão de apenas três sucessos a mais do que o motorista.

Uma falha crítica em qualquer teste significa que o veículo rodou em uma das partes empoeiradas próximas à estrada e precisarão voltar à estrada e começar novamente. Se isso acontecer a um personagem, ele perde todos os sucessos que acumulou e deve começar novamente. Se acontecer com o motorista do jipe, ele perde três sucessos.

Os personagens também precisarão conseguir quatro sucessos se quiserem atirar no jipe uma vez que o vento da estrada faz com que se torne difícil acertá-lo de longe. Isto os colocará há aproximadamente 30 metros atrás do jipe; cada sucesso de condução depois desse os permitirá aproximar mais 10 metros. Atirar de um carro em movimento tem um acréscimo de +2 à dificuldade normal, e mirar é impossível. Se o personagem que está dirigindo quiser atirar também, ele deve dividir sua parada de dados.

Um tiro com sucesso fará com que o jipe perca o controle - vá para o Fim da Perseguição. Se os personagens atirarem nos ocupantes do jipe, e tiverem sucesso, então um corpo cai do lado do passageiro do jipe. Pergunte se os personagens param para examiná-lo. Se eles pararem, o jipe fugirá. Vá para O Corpo. Se continuarem sua perseguição, vá para o Fim da Perseguição.

Fim da Perseguição

Quando os personagens estão prestes a alcançar o jipe, seu motorista repentinamente corta para a esquerda, através da pista oposta e além do lado da escarpa, evitando por pouco de bater num carro estacionado no lado da estrada. Se o motorista do jipe estiver em perigo de escapar (10 sucessos ou mais), então os personagens apenas serão capazes de vê-lo à frente enquanto ele se desvia para evitar o carro estacionado e derrapa para fora da estrada.

O jipe capota várias vezes e pára de lado, 25 metros abaixo (os personagens podem vê-lo saltando escarpa abaixo se estiverem próximos o suficiente e saírem de seu carro rápido o bastante). Os ocupantes do carro estacionado, um jovem casal num estado avançado de nudez, também correrão para ver o lado do vale - isto apresenta um problema interessante para lidar.

Se os personagens não atirarem no jipe, ou não tiverem sucesso em acertar o passageiro, eles encontrarão seu corpo aqui. Está num arbusto a 5 metros no vale, seu pescoço quebrado. Investigações sobre o jipe fornecerão o número de licença, mas os personagens não encontrarão qualquer registro. Não existirá traço seja do motorista ou da escopeta.

O Corpo

O que os personagens descobrirem sobre o corpo

dependerá de como o encontrarão. Se ele cair do jipe enquanto os personagens estão atirando, terá um ferimento de arma de baixo calibre no lado da cabeça. Um teste bem sucedido de Percepção + Investigação ou Medicina (dificuldade 5) revelará que o homem foi atingido a curta distância. Se o corpo for encontrado próximo ao carro quebrado, o mesmo teste indicará que o pescoço do homem foi quebrado antes que fosse jogado do carro. Em outro caso, o corpo é de um homem mortal, magro, negro, com vinte e poucos anos, cerca de 1,90m e 75kg. Ele está usando um casaco de couro longo, com calças escuras e camisa escura por baixo. Em seus bolsos estão algum troco, um canivete, uma carteira contendo \$200 e vários cartões de crédito que pertencem a "Frank Kennard", mas nenhuma outra identificação, e uma bandana vermelha. O uso de O Toque do Espírito revelará que o nome do homem morto era de fato Frank Kennard, que ele tinha uma longa história de violência, da qual gostava, e que era um membro do Sangue.

Deixe os personagens decidirem o que fazer com o corpo. Eles terão de lidar com o jovem casal se o jipe caiu da escarpa, bem como a polícia, cujas sirenes podem ser ouvidas vindo de Mulholland.

Vingança!

Quando os personagens voltarem, verão que os Goldfarbs levaram Salvador de volta ao Gosto; mas que Mohammed, Jesus e muitos de El Hermandad voltaram para o Terminal e estão esperando lá dentro. Mohammed se colocará à frente e perguntará aos personagens a fundo sobre o que viram. Estará particularmente interessado na menção à bandana vermelha. Se voltará a Jesus e dirá "Eu disse a vocês que estes malditos Sangues estavam chegando muito perto. Agora eles souberam de Salvador, e provavelmente de todos vocês. Eles precisam ser derrubados AGORA, esta noite!" Os membros de El Hermandad irão concordar em voz alta.

Mohammed continua: "Estou indo pegar o resto dos irmãos. Me encontrem no clube em duas horas, e nos vingaremos nós mesmos antes que o sol nasça". Os Membros latinos irão rugir sua aprovação e roncarão os motores dos carros. Em torno deles os personagens podem ouvir os motores enquanto os gangsters de El Hermandad correm pelas ruas, voltando para seus refúgios para se prepararem para a vindoura guerra de gangues. Mohammed fica aparte, assistindo enquanto os Membros furiosos rugem, com um sorriso nos lábios...

Jesus explicará que o Sangue é uma gangue mortal que está em guerra com os Filhos da Cripta por anos, mas que até agora não houve sinal de que eles sabem sobre qualquer outro Membro. Mohammed estava pedindo por ajuda contra eles há muito tempo, mas o resto dos anarquistas os vêem como um xeque efetivo sobre os Filhos da Cripta, e nenhuma ameaça aos outros, então a gangue foi deixada sozinha. Este ataque a Salvador, contudo, significa que o Sangue soube

sobre o resto da comunidade vampírica, e decidiu tomar conta dela. Eles terão que ser eliminados, ainda que isso signifique a morte de muitos Membros: uma vez que se sabe que o Sangue é bem armado e preparado para ataques vampíricos. Se os jogadores perguntarem sobre “o clube”, Jesus falará a eles que é o Clube Zumbi, no centro, uma casa noturna onde muitos Membros se reúnem. Jesus pedirá aos personagens que voltem para o Gosto e digam aos Goldfarbs e a Salvador (se estiver consciente) o que aconteceu.

Rose e seu companheiro anônimo, que haviam ficado um tanto tímidos no cenário, agora se aproximam dos personagens. Rose oferece os serviços de seu amigo, que introduz como Zipper, em encontrar quem é o proprietário do carro, uma vez que ele pode facilmente invadir os computadores do DMV. Se os personagens aceitarem a oferta, Rose se oferecerá para voltar ao Gosto com eles, uma vez que Alexis tem um bom sistema de computadores lá (“Zipper instalou para ela”). Se os personagens recusarem sua oferta, Rose irá ficar impaciente, e Zipper, obviamente enjoado com os personagens, irá segui-la.

De Volta ao Gosto

Se os personagens nunca estiveram no Gosto, Jesus pode lhes dizer como chegar lá. Seguindo suas instruções, eles vão para o sul na Auto-Estrada de Hollywood para Downtown, tomando a Auto-Estrada do Porto ao sul da Sexta Rua e indo para o coração negro da cidade. Passando pelo enorme Centro de Convenções, os personagens em breve se encontram numa seção indigente da cidade. Sem-teto estão em todas as portas, ou apenas se arrastando para as ruas escuras e imundas, totalmente inconscientes de seus arredores. Este é o centro de Los Angeles, onde aqueles que estão no fundo do barril social se reúnem.

Se esta é a primeira vez dos personagens no centro de Los Angeles, o motorista deve jogar sua Inteligência + Condução (dificuldade 7), personagens que não estão dirigindo podem fazer o mesmo teste (dificuldade 6). Uma falha significa que os personagens estão desesperadamente perdidos, e terão que pedir as direções. Se deixarem seu carro nessa área, um número apropriado de locais tentará assaltá-los na calçada, na frente de dúzias de testemunhas próximas (embora muito inconscientes). Os personagens terão que lidar com seus atacantes sem fazer uso de seus poderes vampíricos.

Uma vez que consigam encontrar seu caminho pelo labirinto de ruas, os personagens entrarão num pequeno distrito de depósitos, eventualmente encontrando um edifício não identificado no fundo da rua. No lote na frente do depósito existem vários carros estacionados, um dos quais parece estar ocupado.

Enquanto os jogadores dirigem e estacionam, um homem enorme com um longo rabo-de-cavalo e barba fechada vermelha, usando uma jaqueta de couro e jeans, sai de seu carro e se aproxima a passos lentos dos personagens. Observando-os cautelosamente ele diz,

numa voz profunda e grave, “Noite caras. Posso ajudá-los?” Se os personagens se identificam devidamente, ele dirá. “Sei, Jesus ligou e disse que vocês estavam vindo. Eu sou Christian. Entrem.” e com isso ele os conduzirá a Um Gosto de L.A.

Se esta é a primeira vez dos personagens no Gosto, descreva o cenário para eles. As luzes são muito baixas, muito mais baixas do que o restaurante mortal mais escuro, mas com seus sentidos aguçados os personagens podem ver um amplo espaço com um bar que corre de lado a lado. Na parede à esquerda estão quiosques, e na direita um pequeno palco, atualmente vazio. Mesas estão espalhadas, e aparentemente a esmo, em torno do chão coberto de serragem. Plantas em vasos pendem dos cantos pouco iluminados, suspensas do teto em suportes de macramê. Jornais e revistas estão espalhados em muitas das mesas, várias delas com tabuleiros de xadrez.

O Gosto está deserto. Christian, que está obviamente transtornado, diz aos personagens que todos estão nos quartos dos fundos dos Goldfarbs. Lá, eles encontram Salvador deitado na cama no quarto apertado. Sua cabeça e a parte superior do corpo foram enfaixados com bandagens e ele está extraordinariamente pálido. Ele parece estar consciente mas com muita dor. Os Goldfarbs, ambos parecendo muito pálidos, estão andando na volta dele, cuidadosamente alimentando-o com vitae em um copo.

Uma vez que Salvador tenha sido alimentado com todo o sangue disponível e estiver deitado quietamente, os Goldfarbs e Christian irão perguntar aos personagens o que aconteceu na volta ao Terminal. Quando os personagens mencionarem a vindoura guerra contra o Sangue, eles ouvirão um enfático “NÃO!” da cama, enquanto Salvador luta para se levantar. Quando Murray se apressa para segurá-lo novamente, Salvador geme, “É uma armadilha... Mohammed os está usando... Parem-no...”, e então cai de volta na cama.

Se os personagens previamente aceitaram a oferta de Rose no Terminal, então Zipper está numa sala próxima, trabalhando no computador de Alexis. Neste ponto ele avisa (com algum orgulho) que rastreou o jipe. Se os personagens recusaram, precisarão tentar isto por si sós, precisando testar sua Inteligência + Computador (dificuldade 9). Cada jogada representa em torno de vinte minutos. Se não conseguirem rapidamente, Alexis irá bufar algo sobre orgulho neófito estúpido, e chamará Zipper em casa, que então irá pegar o endereço para ela.

Não importa como eles o conseguem, os personagens irão terminar com o nome e o endereço do proprietário registrado do jipe: Leon Cutler em Watts. Nenhum dos Membros que estão presentes já ouviu falar dele. Se os personagens mostrarem qualquer hesitação sobre seguir esta pista, Murray se disporá com eles a encontrar quem foi realmente o responsável pelo ataque a Salvador. Ele lhes emprestará um mapa de Los



Angeles, e mostrará como chegar em Watts.

Se Mohammed estiver certo, e o ataque a Salvador foi feito pelo Sangue, então uma guerra entre gangues é provavelmente inevitável. Por outro lado, se Salvador estiver certo, então alguém está tentando enganar as gangues numa luta sangrenta que terminará com a Morte Final de muitos Membros. Os personagens estão numa posição única para salvar os Estados Livres da matança desnecessária. Se os personagens pensarem que precisam de ajuda aqui, Rose e Zipper podem se oferecer para acompanhá-los, mas provavelmente não precisarão (não diga isso aos jogadores!).

Em Watts

Watts não fica longe geograficamente das torres vislumbrantes do centro de Los Angeles. Casas rotas, comércios queimados e quebrados, carros abandonados são testemunhas mudas do desespero e da angústia dos habitantes. Descreva aos personagens os outdoors grafitados, os bares mal iluminados e os edifícios residenciais disformes que estão espalhados pela paisagem deserta. É aproximadamente meia-noite quando os personagens chegam, e muitas das casas e apartamentos estão escuros. Ocasionalmente patrulhas policiais ou carros cheios de jovens homens em uniformes de gangues passam, os ocupantes de ambos irão vigiar atentamente os intrusos, mas ninguém irá tomar qualquer ação contra eles.

Se os jogadores seguirem as instruções de Murray, não terão dificuldade em encontrar o edifício, que ocupa quase meio quarteirão no meio de Watts. Para a surpresa dos personagens, é uma igreja branca! Brilha

de todos os lados por holofotes e, embora a igreja esteja escura, luzes podem ser vistas na pequena sacristia nos fundos. Inúmeros jovens aparentemente ociosos estão vadiando em torno do exterior da igreja, alguns caminhando, outros no gramado na frente. Observações mais atentas indicarão que vários deles estão carregando ou usando bandanas vermelhas muito parecidas com aquela encontrada no corpo de Frank Kennard.

Se os personagens quiserem se esgueirar até a igreja, terão dificuldades. Ninguém pode se aproximar sem cruzar uma área bem iluminada, e todos que se aproximam são observados pelos membros da gangue. Se os personagens têm Ofuscação, podem usar Presença Invisível, alcançando três sucessos num teste resistido de Raciocínio + Furtividade (dificuldade 6), eles podem se aproximar da sacristia iluminada, parte inferior de uma sala que forma um "L" com a igreja. Também, é iluminada de todos os lados. Através das janelas iluminadas eles podem ver um homem negro, alto, magro e velho numa roupa preta e colarinho eclesástico lendo um livro numa escrivaninha pequena e bagunçada. Este é o Reverendo Leon Cutler. Se os personagens tentarem entrar na igreja ou na sacristia sem permissão, eles terão que fazer testes de Força de Vontade (dificuldade 7) ou pararão pela santidade do edifício e seus habitantes. Uma falha crítica fará com que os personagens fujam na noite. Mesmo se eles conseguirem entrar no edifício, precisarão repetir o teste se quiserem atacar (ou até mesmo se aproximar) do Reverendo.

Se os personagens se aproximarem da igreja diretamente, os jovens irão bloquear seu caminho e



ameaçá-los, dizendo para que saiam. Se houver qualquer vampiro não-negro entre eles, os membros da gangue ficarão tensos mas não insultantes. Se os personagens forem todos negros, os membros da gangue serão muito mais hostis e insistentes: os únicos Membros que eles conhecem são os Filhos da Cripta, e é muito mais provável que eles assumam que um estranho é um vampiro se for negro. Se os personagens oferecerem qualquer violência, serão confrontados por várias armas, muitas facas e, o mais interessante, duas estacas afiadas. Este é o quartel-general de um dos grupos de caçadores de vampiros mais efetivos no país: se os personagens exibirem quaisquer características vampíricas, serão atacados sem piedade, e quase certamente mortos.

Se os personagens perguntarem por Leon Cutler, os membros da gangue ficarão mais tensos, e um (aparentemente o líder) perguntará quem eles são e por que querem vê-lo. Antes que possam responder (ou se escolherem não responder) o silêncio será quebrado por uma voz da sacristia: "Posso ajudá-los? Eu sou o Reverendo Cutler". Os membros da gangue se afastam, revelando o homem negro mais velho que está lendo na sacristia. Enquanto ele se aproxima dos personagens, fale aos jogadores da bondade radiante dele, e lembre-os do quanto desconfortável os personagens se sentem na presença de tal santidade. Com um sorriso acolhedor em seu rosto, o Reverendo os convida a entrar na sacristia.

Faça com que os jogadores percebam que lugar perigoso os personagens estão entrando caso aceitem. No convite do Reverendo Cutler, eles precisarão apenas fazer um teste de Força de Vontade (dificuldade 4) para ter sucesso. Falha significa uma breve hesitação, e podem refazer o teste. Cada falha consecutiva significa que a hesitação dura um pouco mais, o que deixará o Reverendo com suspeitas.

Uma vez que estejam dentro, o Reverendo perguntará o que pode fazer por eles, expressando alguma surpresa com o fato de o estarem visitando tão tarde da noite. Se os personagens perguntarem sobre o jipe, precisarão convencer o Reverendo que eles têm um motivo legítimo para querer saber. Você pode escolher interpretar isso, ou exigir um teste de Manipulação + Lábia (dificuldade 5, ou 7 se o Reverendo estiver com suspeitas). Se tiverem sucesso, o Reverendo Cutler dirá aos personagens que o jipe pertence a ele, um presente de sua congregação. Ele não sabe onde está, uma vez que o emprestou para um membro da congregação para a noite. Se os personagens perguntarem sobre a identidade do sujeito que pegou o jipe, o Reverendo irá querer saber exatamente qual é o problema, e se Frank está com problemas.

Ao ouvir sobre o que aconteceu mais cedo naquela noite, o Reverendo Cutler suspira, dizendo que o garoto se chamava Frank Kennard e que ele

realmente não o conhecia muito bem. Ele vai até a porta e pergunta se algum dos garotos lá fora conhecia Frank. Um dos membros da gangue relutantemente se apresenta, se identificando como Billy, e admite que era um amigo de Frank. (Se foi dito ao Reverendo que Frank está morto, ele falará ao jovem, que recusará furiosamente qualquer oferta de simpatia). Billy também mencionará que a última vez que viu Frank foi na noite passada no Foguete, falando com um cara bem vestido que tinha dois guarda-costas com ele. Billy não conhece o cara ou os guarda-costas, mas ele é capaz de oferecer uma descrição bastante detalhada do cara: baixo, magro, negro, vestido num terno negro muito elegante com um lenço azul na lapela - e um sobretudo de lã negro. O cara usava óculos escuros, mesmo à noite.

Billy não está interessado em ajudar os personagens, uma vez que não os conhece ou confia neles, e o Reverendo não irá pressioná-lo a fazer isso. Os personagens podem continuar a questionar o Reverendo, mas ele não sabe mais nada sobre a situação, e você deve lembrar os jogadores que os vampiros ficam mais e mais desconfortáveis quanto mais ficam na presença deste homem santo. Enquanto deixam a sacristia, o Reverendo oferece aos personagens uma bênção, o que provavelmente não diminuirá o seu desconforto.

O Foguete

O Foguete é um pequeno bar na vizinhança perto do centro de Los Angeles, em território neutro. Os personagens têm até as 2:00 quando o bar fecha, e provavelmente menos tempo se querem parar a guerra de gangues que está se anunciando. Faça com que os jogadores percebam a importância de andar rápido.

Seguindo as instruções de Billy, os personagens dirigem pelas ruas escuras de Watts, de volta a Downtown. O bar é fácil de localizar, tendo um foguete de neon vermelho voando na frente. Dentro ele é imundo, apertado, barulhento e cheio de fumaça. Os clientes são racialmente misturados, mas todos parecem como se estivessem aqui há muito tempo. O barman é um cara gordo e enorme chamado Hector, que mal pode se deslocar atrás do balcão estreito.

Se os personagens falarem com Hector e descreverem o homem que estão procurando, ele demonstrará ignorância, a menos que lhe ofereçam ou dinheiro ou outro incentivo (como medo) para "se lembrar". Então ele identificará o cara como um cliente ocasional que não conhece muito bem. Ele é chamado apenas de "Matador", presumivelmente por causa da forma com que aborda as damas. "Ele não veio hoje", diz Hector "Não sei onde ele mora, mas conheço um de seus guarda-costas. Ele se chama Craig Herndon, e é um regular - vive do outro lado da rua do Hotel Metropolitano, mas ele ainda não chegou".



Os personagens podem ou esperar por Craig no bar, ou podem ir ao Hotel Metropolitano. Se esperarem, lembre-os que o tempo está passando e que em algum lugar lá fora, El Hermandad e os Filhos da Cripta estão se reunindo para atacar o Sangue. Se esperarem tempo o suficiente, contudo, Craig se mostrará um pouco antes do horário de fechar. Ele é um negro enorme com a cabeça raspada, um cavanhaque e uma má atitude. Ele pára, bebe uma cerveja rápido e desce a rua, (passa por vários becos convenientes), indo para o Clube Zumbi. Se os jogadores se aproximarem dele no bar, ele os ignorará tanto quanto puder, então dirá a eles para caírem fora da sua frente. Se iniciarem alguma confusão ele estará pronto, e não tem problema em destruir o bar. Use as estatísticas do membro de gangue genérico (sem as Disciplinas, já que ele é mortal) e dê a ele uma pistola M1911. Se os personagens o abordarem na rua, ele assumirá que querem feri-lo, e reagirá de acordo. Ele ou irá fugir (provocando uma cena de perseguição) se pensar que existem muitos deles, ou irá lutar contra os personagens se achar que pode vencer.

Os personagens podem, por outro lado, decidir ir até o quarto de hotel de Craig. O Metropolitan é a parte indigente do centro de todos os filmes de detetive que já foram feitos. O saguão é grande mas é completamente desprovido de mobília, um sinal da decadência de um grande hotel ao fracasso que se tornou. O balconista da noite, do qual os personagens terão o número do quarto de Craig (326), está caindo de bêbado, e não lembrará de nada que os personagens fizeram com ele. Os corredores são fedorentos e escuros, apenas intermitentemente iluminados pelo brilho vermelho do sinal de neon vacilante na frente. O quarto de Craig fica na parte de trás, e ele está na cama, lendo *'Salem's Lot* de Steven King. Ele chegou na parte fantasmagórica, então está de qualquer forma impressionado. Sua pistola está na mesa-de-cabeceira próximo à cama. Como sempre é o caso nestas cenas, a saída de incêndio está perto de sua janela para usar se tentar fugir. Deixe as ações dos personagens guiarem o encontro, mas lembre-se que Craig é um assassino profissional, e esperará entrar num combate se os personagens não o excederem obviamente.

De uma forma ou de outra, os personagens terão que forçar Craig a responder suas questões. Uma vez que estejam nessa situação, interprete o interrogatório, ou deixe-os jogarem sua Manipulação + Intimidação + Presença (dificuldade 4). Cada sucesso dá um pedaço de informação, mas todas tentativas levam tempo e fazem barulho. Para cada teste depois do primeiro, jogue um dado. Se o resultado for 4 ou menos, alguém irá perceber os gritos, e fará algo sobre isso, ou tentará salvar Craig (improvável) ou chamará a polícia (muito mais provável). Se isso acontecer, os personagens terão



mais um turno de questões antes que tenham que pensar em sair. A informação de Craig é:

1. Craig trabalha para o Matador como guarda-costas.
2. O Matador contratou Frank Kennard para fazer um trabalho com ele hoje à noite.
3. O trabalho foi bem, e o Matador está comemorando no Clube Zumbi, que fica algumas quadras abaixo.
4. O Matador e Kraig são membros dos Filhos da Cripta.
5. Existe algo sinistro sobre o Matador - ele nunca aparece durante o dia.

Clube Zumbi

A entrada do Clube Zumbi é decorada para parecer como a entrada de uma tumba. Os personagens podem ter algumas dúvidas sobre conseguirem entrar numa casa noturna obviamente da moda com tudo que eles estão usando, mas não precisam se preocupar. Embora exista uma grande quantidade de pessoas esperando para entrar, o porteiro (que está vestido como um agente funerário) olhará para os personagens cuidadosamente, então carimbará suas mãos e sugerirá que eles podem se sentir em casa no Sepulcro.

O lugar é uma casa noturna típica, com sons góticos pesados. A música é ensurdecedora, as bebidas são caras e os clientes são elegantemente vestidos. Existe uma enorme pista de dança e uma banda ao vivo. O clube está superlotado, e os personagens terão que abrir seu caminho aos empurrões pela inconstante multidão para alcançar as escadas que indicam "Sepulcro". No topo das escadas fica um grande assistente maquiado como um carniçal (o que é mais apropriado do que muitos dos clientes pensam). Ele irá checar as mãos dos personagens, e então permitirá que desçam.

Descreva o Sepulcro para os jogadores. As luzes são baixas, e a sala é decorada com mármore negro e enfeites de bronze brilhantes. O carpete é vermelho sangue (atraente, e não mostra manchas) e existem alcovas encortinadas pela parede. A música aqui é tão alta quanto lá em cima, mas o sistema de som é melhor. O lugar está abarrotado, com muitos membros de gangue negros e latinos se sentando nos cantos da sala. Um olhar mais atento nos membros de gangue usando Percepção + Prontidão (dificuldade 7) revelará que eles estão pesadamente armados.

Se olharem em volta localizarão um homem que bate com a descrição do Matador dançando com uma bela vampira. Enquanto os personagens o estão observando, Mohammed al-Muthlim e Jesus Ramirez saem de uma das alcovas encortinadas e se dirigem à multidão. Mohammed diz que eles têm que preparar os planos para o ataque ao Sangue, e que as gangues devem se preparar para se mover. É agora ou nunca para os personagens.

Se tentarem falar com a multidão, ou a Mohammed ou Jesus diretamente, o Matador tentará silenciá-los antes que possam dizer o que sabem. Por outro lado, se os personagens decidirem confrontar o

Matador, ele negará tudo e se lançará contra eles imediatamente. Nesse caso, a pista de dança rapidamente ficará limpa enquanto o Matador ataca com presas e garras. Use as características de Navalha para o Matador, que o faz um oponente formidável. Acima de três personagens podem atacar ao mesmo tempo. O uso de armas não é recomendado, tanto por causa de sua relativa inefetividade contra vampiros, quanto pelo perigo de acertar outra pessoa.

Se os personagens estão indo bem, deixe-os continuar lutando. Se o nocautearem, Matador irá confessar que contratou Kennard para atacar Salvador, embora diga que a idéia era sua. Por outro lado, se os personagens estiverem perdendo, a luta será interrompida pelos membros das gangues e por Louis Fortier, que repentinamente se mostrará para saber o que está acontecendo em seu clube. Ele dará aos personagens uma chance de se explicarem antes que arranque suas cabeças.

De uma forma ou de outra, os personagens terão uma oportunidade de falar. A menos que tenha caído na luta, Matador irá negar qualquer envolvimento, mas se os jogadores contarem a história de forma convincente serão acreditados. Neste ponto todas as cabeças se voltarão para Mohammed al-Muthlim, que é obviamente o autor deste plano. Mohammed se voltará furiosamente contra seu tenente, acusando-o de tentar iniciar uma guerra de gangues "que rasgaria a cidade!" Num acesso repentino de fúria, ele puxará uma estaca de seu longo casaco e a cravará no peito do Matador. Matador se engasgará, cambaleará, e cairá no chão, rapidamente entrando em torpor. Mohammed irá gesticular para que alguns dos Filhos da Cripta o levem dali, murmurando que ele verá o Matador pessoalmente.

Mohammed se voltará para os personagens e os agradecerá por salvar a cidade. Ele soará sincero, mas existe ódio em seus olhos, e sua afirmação de que "Eu sempre lembrarei o que vocês fizeram aqui" pode fazer com que os personagens percam alguns dias de sono. Então ele irá reunir os Filhos da Cripta e deixará o clube.

Jesus Ramirez e o resto de El Hermandad também agradecerão os personagens, muito mais sinceramente, e até Louis Fortier, que é muito duro para se impressionar, reconhecerá que os personagens fizeram muito bem. Os personagens podem permanecer no Sepulcro e partir com El Hermandad, voltar para o Gosto e explicar a situação a Salvador e aos Goldfarbs, ou apenas seguir em seu caminho alegre.

Se voltarem ou não para o Gosto, o comentário das façanhas dos personagens voltará lá, e quando Salvador se recuperar ele procurará os personagens e os agradecerá pelo que fizeram. Os Goldfarbs também estarão gratos, e oferecerão o uso do Gosto para os personagens se precisarem de um refúgio. Os personagens devem se conformar com o fato que no mundo solitário e sombrio ao qual estão condenados, encontraram um pequeno refúgio de luz e calor.

LOS ANGELES à noite

Chamado para a Batalha

Apaixonada e ardente, Los Angeles queima com uma excitação não encontrada em nenhuma outra cidade. Ela se tornou o centro da moda, da arte - e do Movimento Anarquista. Cinquenta anos atrás, suas ruas estavam manchadas pelo sangue Ancião, e os anarquistas clamavam a cidade para si. Eles se mantêm suspensos para fazer dela uma terra sem igual na história dos Membros.

Chamado à Destruição

Agora ela é sem igual em violência. Os anarquistas que juraram irmandade eterna quando expulsaram a Camarilla formaram gangues e agora lutam uns contra os outros à noite pelo controle das vizinhanças da cidade. Os líderes da Revolta só conseguem balançar suas cabeças com tristeza, pois suas falas caíram em ouvidos moucos. Por todos os lados os inimigos se reúnem, babando ante a oportunidade que Los Angeles apresenta.

Los Angeles à Noite inclui:

- Uma descrição detalhada de Los Angeles, incluindo muitas vizinhanças que a tornam uma cidade única;
- Os Membros que derrotaram o príncipe e aqueles que lideram as gangues atualmente;
- Um guia para a política anarquista e uma história para introduzir os personagens na luta.

