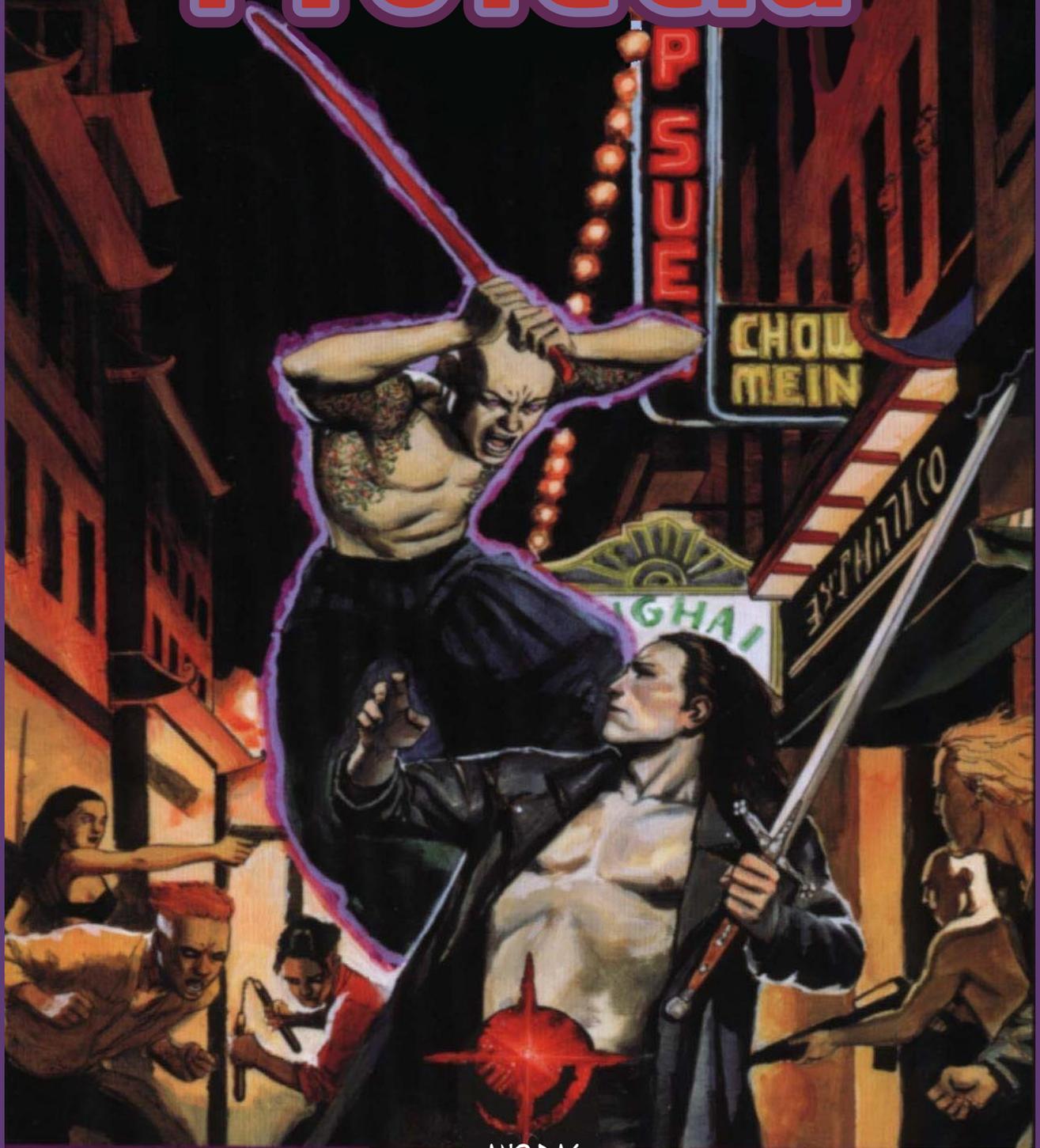
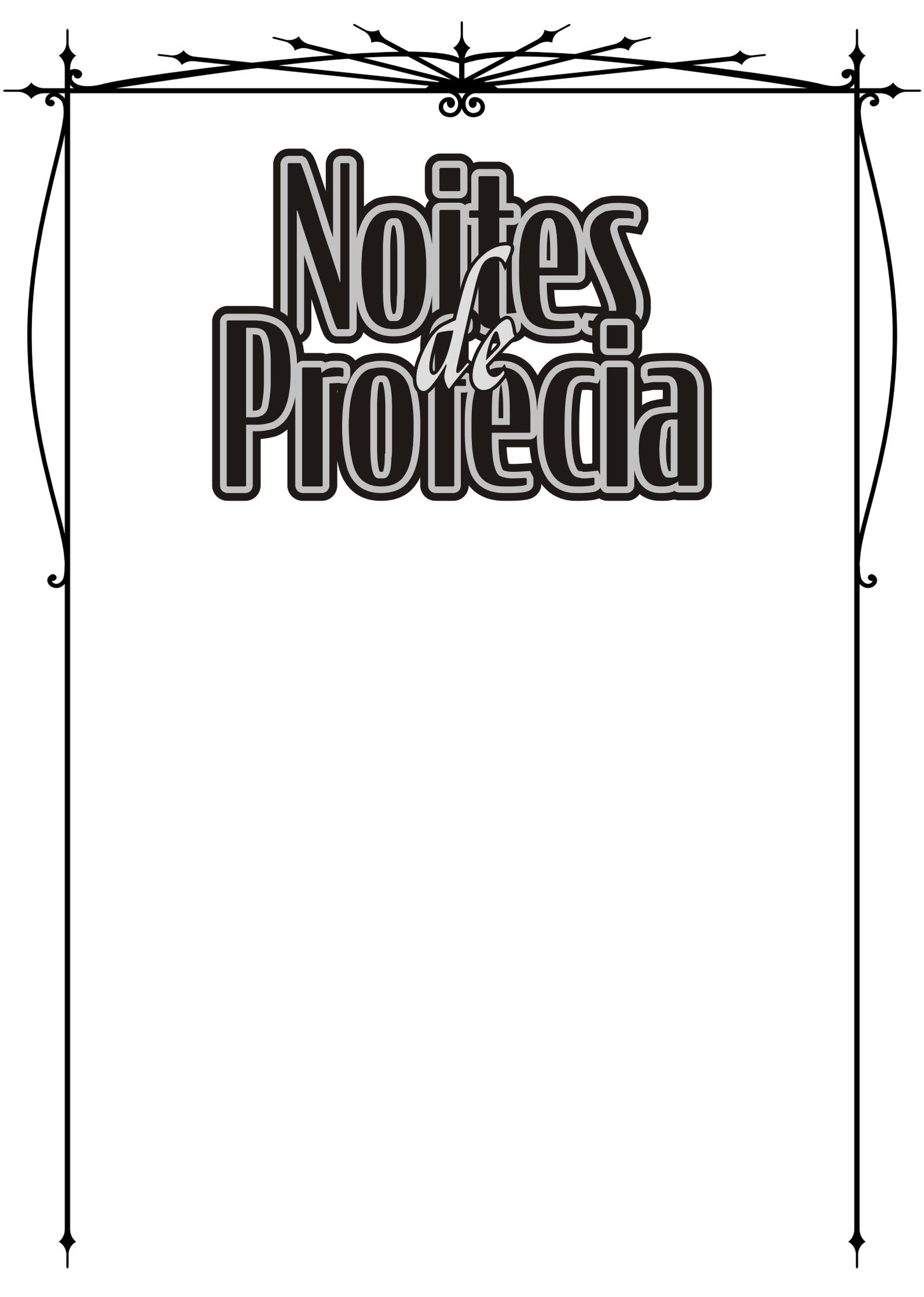


# Noites *de* Profecia



ANO DAS  
REVELAÇÕES

uma narrativa e atualização de cenário para vampiro: A máscara



Noites  
de  
Proteçã

## CRÉDITOS

**Autores:** Justin Achilli (O Retorno do Succubus Club), Geoffrey C. Grabowski (Caminhando Após a Meia Noite), Matthew McFarland (A Casa da Avó), Joshua Mosqueira-Asheim e Lucien Soulban (Casa de Mentiras), Aaron Rosenberg (Os Caçadores Caçados) e Dean Shomshak (Introdução)

**Projeto de Personagens Adicionais:** Eamon Hohnen  
**Desenvolvimento:** Justin Achilli

**Edição:** James Stewart

**Direção de Arte:** Richard Thomas

**Layout & Composição:** Brian Glass

**Arte Interna:** Mike Danza, Michael Gaydos, Vince Locke, Josha Gabriel Timbrook e Conan Venus

**Arte da Capa:** Paul Lee

**Projeto da Capa e Contracapa:** Brian Glass



735 PARK NORTH BLVD.

SUITE 128

CLARKSTON, GA 30021

USA

© 2000 White Wolf Publishing, Inc. Todos direitos reservados. A reprodução sem a permissão por escrito do editor é expressamente proibida, exceto para o propósito de resenhas e as planilhas de personagens, que podem ser reproduzidas apenas para uso pessoal. White Wolf, Vampiro a Máscara, Vampiro a Idade das Trevas, Mago a Ascensão, Mundo das Trevas e Aberrant são marcas registradas de White Wolf Publishing, Inc. Todos direitos reservados. Lobisomem o Apocalipse, Aparição o Oblívio, Changeling o Sonhar, Caçador a Revanche, Lobisomem o Oeste Selvagem, Mago a Cruzada dos Feiticeiros, Aparição a

## AGRADECIMENTOS ESPECIAIS

**Charles “Empreiteiro” Bailey**, por chegar e partir antes de todo mundo.

**Aaron “Carta Pequena” Voss**, por preencher no último minuto.

**Brian “Inveja de Venis” Glass**, por estar lá e fazer Rebecca gravar o show.

**Jeff “Luchador” Holt**, por ser o cara baixinho que completa a lista.

**Justin “Y2J-Complacente” Achilli**, por ser pego pela reserva do estábulo.

**Rob “Espólio Frutoso” Hatch**, por oferecer comentários coloridas diferentes de qualquer outro.

**Josh “Bomba Senton” Timbrook**, por mergulhar de cabeça do topo do Titantron.

**Mike “Roody-Poo” Tinney**, por ser a conexão.

**Ethan “Chulo” Skemp**, por ter jogos personalizados de acordo com suas especificações.

**Aileen “Chyna” Miles**, por “acompanhar” Ethan ao Omni.

## CRÉDITOS DA EDIÇÃO TRADUZIDA

Tradução: Tradutor

Revisão: Revisor

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

“FULANO!”

- MALKAVIANO AMNÉSICO CHAMANDO ALIADO.

Grande Guerra, Trinity, Guia da Camarilla, Guia do Sabá, Crianças da Noite, Tempo do Sangue Fraco, Montreal à Noite, Crônicas Giovanni I A Última Ceia, Los Angeles à Noite, Livro de Clã Brujah, Livro de Darma Tigres-Demônios, Guerra das Sombras, Vampiros do Oriente, O Ano das Revelações e Noites de Profecia são marcas registradas de White Wolf Publishing, Inc. Todos direitos reservados. Todos personagens, nomes, lugares e texto aqui mencionados são marcas registradas de White Wolf Publishin, 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.

O livro usa o sobrenatural como cenário, personagens e temas. Todos elementos místicos e sobrenaturais são ficcionais e visam apenas o entretenimento. Este livro contém conteúdo adulto. Recomenda-se discernimento aos leitores.

Para obter um catálogo gratuito da White Wolf ligue 1-800-454-WOLF.

Confira material online da White Wolf em

<http://www.white-wolf.com>; [alt.games.whitewolf](mailto:alt.games.whitewolf) e [rec.games.frp.storyteller](mailto:rec.games.frp.storyteller)

# Noites de Proteção

## SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	4
CAPÍTULO UM: A VOLTA DO SUCCUBUS CLUB	28
CAPÍTULO DOIS: CAMINHANDO APÓS A MEIA NOITE	50
CAPÍTULO TRÊS: A CASA DA AVÓ	86
CAPÍTULO QUATRO: OS CAÇADORES CAÇADOS	106
CAPÍTULO CINCO: CASA DE MENTIRAS	126



# INTRODUÇÃO

*O processo de leitura não é onírico, mas em atividade plena, um exercício, a batalha de um ginasta; o leitor deve estar alerta, deve ele próprio construir o poema, argumento, história, ensaio metafísico o texto fornecendo as dicas, pistas, início ou moldura.*

— Walt Whitman, “Democratic Vistas”

Bem-vindo a **Noites de Profecia**, uma coleção de histórias para **Vampiro: A Máscara**. Cada enredo envolve o iminente cumprimento da profecia da Gehenna, quando os Antigos despertarão para destruir o mundo e consumir suas crias. Cada história também promete uma revelação sobre o Mundo das Trevas – embora os personagens dos jogadores possam não viver para ver a promessa cumprida.

- **Capítulo Um: A Volta do Succubus Club** revela uma nova instituição no Mundo das Trevas. O Succubus Club original, o mais notório ponto para os Amaldiçoados, foi destruído pelas garras lupinas alguns anos atrás. Agora ele voltou como uma festa itinerante. Este espetáculo mambembe é mais do que um lugar para que os Membros da moda vejam e sejam vistos. *Todos* vêm ao Succubus Club – Camarilla, Sabá, anarquistas e independentes. No brilho das luzes e na batida hipnótica, os personagens podem descobrir surpreendente unidade com supostos inimigos. Mas o Succubus Club tem seus próprios segredos.

- **Capítulo Dois: Caminhando Após a Meia Noite** introduz os Membros Americanos ao perigo crescente dos vampiros Cataios. Os anarquistas de São Francisco encontram-se nas linhas de frente enquanto os Kuei-jin aplicam um amargo golpe à Califórnia.

- **Capítulo Três: A Casa da Avó** trata do pleno poder dos Antigos. Os anciões Nosferatu acreditam que seu progenitor Antediluviano os quer destruídos. Para isso, ele

criou um grupo de horrores onipotentes, os Nictuku. Após séculos se escondendo, os Nictuku se apresentam – e não são o que se esperava.

- **Capítulo Quatro: Os Caçadores Caçados** introduz os personagens aos novos caçadores que vagam à noite. Os Amaldiçoados agora enfrentam o Juízo Final entre a loucura resplandecente de Las Vegas. O encontro deixa os personagens com muitas perguntas mas poucas respostas – assumindo que sobrevivam.

- **Capítulo Cinco: Casa de Mentiras** traz os personagens à fortaleza setentrional do Sabá em Montreal. Na cidade dos Milagres Negros, os personagens buscam um recém descoberto fragmento do *Livro de Nod*. Entretanto, eles não são os únicos interessados. Enquanto negociam redes de traição e engodo, os personagens podem aprender mais sobre a Jyhad do que poderiam querer.

Estas histórias são todas independentes. Embora alguns personagens do Narrador possam aparecer em mais de uma delas, não esperamos que um grupo de jogo passe por todas. Estas histórias são “instantâneos” de eventos maiores no Mundo das Trevas, oferecendo aos personagens uma chance de moldar o futuro. Estes eventos tomam lugar pelo mundo e não têm conexão em particular uns com os outros. Francamente, deforma a credulidade supor que o mesmo círculo de personagens se encontra no coração de cada evento!

Os jogadores não devem ler este livro se esperam poder jogar estes enredos. Por que estragar a surpresa?

## UMA NOTA SOBRE PERSONAGENS

Cada história envolve alguns importantes personagens do Narrador. Apresentamos-lhes num formato abreviado: nome, clã, geração, senhor, Natureza, Comportamento, data do Abraço, idade aparente e breve descrição da história do personagem, personalidade, aparência e metas dentro do enredo.

Atributos, Habilidades e outras Características numéricas não são fornecidas. Isto economiza espaço, deixando mais margem para material de história. Também, os Narradores podem tomar isso como uma lembrança de que nem todas as interações entre personagens são do tipo letal. O círculo dos jogadores deve interagir com muitos destes personagens socialmente; desafie as habilidades de interpretação de seus jogadores, não suas habilidades em jogar dados.

A despeito disso, os personagens entram em lutas. Antes de jogar, o Narrador deve inspecionar cada personagem e designar-lhe Características que pareçam apropriadas. Diferentes Narradores conduzem diferentes crônicas. Um personagem cujas Características o tornem um oponente mortal para um grupo de neófitos pode ser uma ameaça trivial para um ancião. Se um adversário é descrito como “quase invulnerável”, o Narrador deve dar ao personagem Vigor e Fortitude suficientes para resistir facilmente aos melhores ataques do círculo... ou ignore Características e descreva o adversário encarando de frente uma chuva de balas e ignorando as Disciplinas dos personagens.

## COMO USAR ESTE LIVRO

Os Narradores podem usar estes enredos de variadas formas.

O jeito mais fácil é conduzi-los como histórias isoladas sem conexão com uma crônica maior. Isto elimina muitos dos problemas de envolver personagens pré-existentes. Os Narradores podem querer conduzir um jogo *one-shot* como uma mudança de ritmo.

Tais enredos são especialmente úteis quando você não sabe realmente quem irá aparecer para jogar. Se seu velho colega do ensino médio aparece e quer jogar **Vampiro**, mas sua crônica não pode acomodar facilmente um “ator convidado”, você pode jogar um destes enredos. Por outro lado, se alguns jogadores regulares não aparecem para um jogo, você pode usar uma destas histórias como uma alternativa.

Integrar estes enredos em sua crônica dá um pouco mais de trabalho, embora os resultados possam ser mais recompensadores. Seus jogadores certamente gostarão da chance de ter seus personagens envolvidos em eventos seminais no Mundo das Trevas. Embora o novo Succubus Club possa vir para onde quer que se estabeleça sua crônica, os outros enredos têm cenários definidos – São Francisco, Las Vegas, e assim por diante. E se sua crônica não está estabelecida nestas cidades?

Como Narrador, você pode inventar alguma desculpa

para os personagens viajarem. Isto funciona melhor se a lógica surge das motivações dos personagens e do enredo em andamento. Se o príncipe repentinamente ordena o círculo a recuperar um pacote de Las Vegas, os jogadores farejarão uma armadilha. Por outro lado, da próxima vez que o círculo precisar deixar a cidade apressadamente (é muito comum), deixe-os pegar um trem de carga que *calha* de levá-los a Las Vegas, direto para o confronto com os novos caçadores na cidade. Deixe o antiquário do círculo descobrir sobre um raro artefato Cainita num museu na Rússia. Uma banda punk morta viva, claro, vai onde seu agente arranjar uma apresentação. Examine os personagens para encontrar ganchos nos quais prendê-los lógica e naturalmente ao cenário do enredo.

Então novamente, quem disse que você está preso a um cenário em particular? Se você estabelece sua crônica em Seattle, faça os Cataios invadirem Seattle ao invés de São Francisco. Se Montreal é muito inconveniente para sua crônica, mova os personagens e eventos da **Casa de Mentiras** para alguma outra cidade. No *seu* Mundo das Trevas, talvez Milão ou Denver seja a Cidade dos Milagres Negros do Sabá. Se não puder justificar os personagens indo para a Rússia para um encontro com Baba Yaga, invente seu próprio Matusalém Nosferatu que opera em algum lugar na área deles.

A despeito disso, o Narrador ainda deve preencher a armação do enredo com uma história real. Você deve decidir como os personagens do Narrador reagem às ações do círculo dos jogadores – especialmente quando os jogadores fazem algo completamente inesperado (como os jogadores sempre fazem, benditos sejam). Comparando à criatividade espontânea que seus jogadores exigem, dar a um enredo um transplante de cenário é barbada.

## DIVERSÃO COM O METAENREDO

Todas as cinco histórias se encaixam em um “metaenredo” para o Mundo das Trevas em geral, e **Vampiro: A Máscara** em particular. Um metaenredo é uma linha de história abrangente sobre as grandes mudanças no mundo. O metaenredo é o quadro geral – os maiores eventos que afetam os Membros em toda parte. Cada enredo se transforma em algo maior do que ele próprio. Eles têm raízes no passado e consequências no futuro. Em uma escala mais ampla, cada história representa um incidente na contagem regressiva para a Gehenna.

## POR QUE UM METAENREDO?

Na verdade são duas questões. Por que ter um metaenredo numa crônica? E por que incluir o metaenredo em suplementos?

A primeira é fácil. Os eventos em que os personagens tomam parte tornam-se mais interessantes e significativos se eles têm um contexto. Mesmo que uma crônica tome lugar totalmente em uma cidade, o mundo exterior ainda existe. Guerras, tendências econômicas, eleições, escândalos, conflitos religiosos e ideológicos – todas estas coisas

sacodem a vida (e a não vida) em uma cidade. Um metaenredo lembra os jogadores de que o mundo não fica parado, aguardando passivamente até que seus personagens façam algo. O mundo também não aceita inquestionavelmente suas ações sem impor algum tipo de consequência.

Eventos amplos e externos podem até mesmo sugerir novas histórias. Mesmo os vampiros são afetados pelos eventos atuais. Suponha que um empresário distante milhares de quilômetros move a maior indústria da cidade para o México, elevando enormemente a taxa de desemprego local. Outras empresas fecham numa reação em cadeia de falência, incluindo algumas possuídas pelo príncipe da cidade. Repentinamente o príncipe tem muito menos influência sobre o mundo mortal. Um primogênito ambicioso vê isso como uma oportunidade para um golpe. Os Membros da cidade lutam uma pequena guerra civil... tudo por que alguém milhares de quilômetros distante queria o mão de obra de baixo custo do México. O enredo local – uma guerra civil vampírica – ganha contexto de um metaenredo – migração industrial para o Terceiro Mundo.

Apresentar um enredo em andamento através de suplementos de jogo é menos fácil de justificar. Como ousamos impor nosso metaenredo no mundo dos Narradores?

Simplesmente, não ousamos. É impossível. Os Narradores que não querem usar um metaenredo publicado, não usam – e nós não queremos que usem. No máximo, um metaenredo em torno do qual você possa construir sua crônica serve à mesma função como uma galeria de personagens (tal como **Crianças da Noite**) ou cenários (a série à **Noite**). São conveniências para ajudar Narradores a construir suas crônicas. Esperamos que mesmo o Narrador “faça você mesmo” mais resoluto encontre algumas ideias, personagens, linhas de enredo ou dicas narrativas novas que possa adaptar a sua crônica... assim como sabemos que mesmo o Narrador “baseado no livro” mais resoluto deve inevitavelmente colocar sua própria estampa num enredo publicado no curso de jogo.

## PERSONALIZANDO O METAENREDO

Jogadores e Narradores certamente não devem considerar qualquer aspecto dos metaenredos de **Vampiro** como gravados em pedra. Eles são concebidos para ser retorcidos e reescritos. Nós sabemos que você fará isso de qualquer forma. Se algum aspecto de um metaenredo publicado colide com sua crônica, mude o metaenredo. Jogadores sabe-tudo são avisados a não tomar o que escrevemos num livro como norma para a crônica de seu Narrador!

Em primeiro lugar, os Narradores não precisam aceitar cada metaenredo. Se todos os metaenredos fossem hermeticamente interconectados, isso poderia ficar estranho. Mas o que acontece na Rússia não tem realmente muito a ver com o que acontece em Las Vegas. A secessão dos Gangrel não tem conexão com a quebra da maldição dos Assamitas sobre seu clã, a menos que o Narrador queira isso, claro. Você pode rejeitar um metaenredo sem que ele afete os outros.

## EXPLICAÇÕES ALTERNATIVAS

Os Narradores podem personalizar os metaenredos ao mudar as razões por que as coisas acontecem. A “versão oficial” pode dizer que o evento A aconteceu devido à causa B. Sinta-se livre para pensar uma explicação alternativa C, deixando a “versão oficial” como um rumor ou um engano (que muitas vezes é o que nós fazemos quando escrevemos estes livros). Se adotar essa abordagem, plante rumores para explicações falsas D, E e F. Não diga aos jogadores o que é verdade. Deixe-os sentirem o que é viver num mundo de segredos e mentiras – o Mundo das Trevas.

## PESSOAS ALTERNATIVAS

Os grandes eventos podem acontecer a pessoas diferentes da versão “oficial”. Ao invés dos Gangrel abandonarem a Camarilla, faça os Brujah, Nosferatu ou algum outro clã, se sentir que funciona melhor para sua crônica. Ao invés dos Ravnos, destrua os Setitas ou os Giovanni... ou para uma verdadeira surpresa, destrua os Ventrué ou os Lasombra. Se fazer com que o arcebispo de Milão debande para a Camarilla é muito remoto para sua crônica, faça isso com o arcebispo de uma cidade próxima. Divirta-se. Enlouqueça. É seu jogo.

## LUGAR E TEMPO ALTERNATIVOS

Os Narradores também mudam onde e quando o metaenredo toma lugar. Alguns desenvolvimentos, tais como a adoção em massa dos Malkavianos por Demência, não têm local específico. Se você realmente quer construir uma história em torno de algum evento, mas a “linha do tempo oficial” diz que já aconteceu, desconsidere a linha do tempo. Desde que as consequências do evento permaneçam em sequência, a data não importa. Por exemplo, contar uma história sobre os Assamitas rompendo a proibição da diablerie torna-se difícil se você já estabeleceu que os Assamitas podem beber do sangue de outros vampiros.

## ESTUDO DE CASO: QUEM LIBETOU OS ASSAMITAS?

As Crianças da Noite resolveram parte do mistério de como os Assamitas romperam a proibição da diablerie imposta pelos Tremere há muito tempo. O Matusalém ur-Shulgi, supostamente a cria e sucessor do próprio Antediluviano Assamita, recentemente despertou e usou seu incomparável conhecimento de feitiçaria do sangue – maior até que o do Conselho Interno dos Tremere – para quebrar a maldição. Essa é a história oficial.

Não gostou dela? Aqui estão três alternativas diferentes, baseadas na premissa que mesmo ur-Shulgi não poderia sobrepujar a mágica Tremere (assumindo que você queira usar o Matusalém em sua crônica).

- **Os Malkavianos:** Alguns dizem que os mais velhos e mais poderosos Malkavianos podem impor sua loucura à matéria, não apenas às mentes. Eles veem o mundo de uma forma diferente, e de vez em quando o mundo cede e vai junto. Certamente, o clã inclui alguns habilidosos e atemorizantes feiticeiros (tais como o Matusalém Louhi, que por milênios tem procurado por um ritual para apagar o sol). Os Malkavianos são notórios por tentar estilhaçar as fronteiras e restrições. Só deus sabe *como* os Malkavianos

poderiam quebrar a maldição Tremere, mas não é difícil ver por que. O violento Clã dos Assassinos joga todos os outros clãs no caos. Isso também testa os próprios Assamitas, forçando-os a confrontar as contradições em sua ideologia e os caminhos dos antigos.

• **O Cerne:** Os feiticeiros Assamitas aprenderam que os vampiros de “sangue fraco” de 14ª e 15ª Geração podem espontaneamente gerar novas Disciplinas. Após longos esforços, eles descobriram um Caitiff de 14ª Geração que tem uma Disciplina muito singular: ele pode manipular as características herdadas da Maldição de Caim. Por exemplo, ele pode dificultar Disciplinas que uma vez eram mais fáceis de aprender, ou vice-versa (em termos de jogo, ele pode mudar as Disciplinas dos Clãs). Ele também pode mudar a fraqueza de clã de um vampiro.

Os Assamitas raptam o Caitiff, levam-no ao corpo dormente de Haqim e dizem-no para fazer sua macumba. Os Tremere tornaram sua maldição impossível de quebrar através de Taumaturgia... mas o Caitiff não usa Taumaturgia. O Caitiff retira a maldição de Haqim, e o poder inconcebível do próprio Antediluviano inicia uma mudança em cascata sobre todos seus descendentes. Adeus maldição (e adeus Caitiff, minutos depois).

• **O Suspeito Menos Provável:** Apenas oito vampiros sabiam do segredo da maldição Tremere: os sete conselheiros e o próprio Tremere. Tremere não tem sido ele mesmo ultimamente (veja abaixo); ele agora quer destruir o clã que ele fundou. Quem melhor para fazer isso do que os diableristas mais habilidosos e devotados no Mundo das Trevas, que coincidentemente odeiam o Clã Tremere? Para o taumaturgo que lançou a maldição, retirá-la seria fácil. Ele fez isso do outro lado do mundo.

Nesta história, os Assamitas não sabem quem encerrou a maldição. Eles acreditam em seus próprios feiticeiros. Os vizes vão na onda enquanto tentam descobrir o que realmente aconteceu.

## USANDO O METAENREDO

Como você, o Narrador, faz o metaenredo ter *significado* para sua crônica? Afinal, se estes grandes eventos não afetam os personagens dos jogadores, por que deveriam importar?

Às vezes é possível conduzir a história para que os personagens dos jogadores envolvam-se no centro de um evento. Isto é muito bom se você conseguir fazer – mas raramente é prático. Colocar um círculo para testemunhar momentos cruciais no Iraque ou em Bangladesh torna-se difícil numa crônica que até agora restringiu-se à área da grande Chicago.

Ao invés disso, os personagens veem as consequências e efeitos colaterais. Assim como o metaenredo dá contexto aos eventos numa crônica, sua crônica pode dar significado aos eventos de um metaenredo. Como Narrador, você imagina as consequências dos eventos do metaenredo. Como eles afetam aqueles com os quais os personagens interagem?

Decida como grupos importantes reagem. Quem sabe sobre o evento? Quanto eles realmente compreendem? O que as cabeças pensantes da Camarilla acham do que aconteceu? O Sabá – como ele responde? Quem tenta

explorar a situação? Não importa que situação é; alguém, em algum lugar, acha que pode tirar vantagem disso. Mesmo se um metaenredo não toque os personagens dos jogadores diretamente, as reações de outros personagens podem afetá-los de modo pessoal.

## ESTUDO DE CASO: RESULTADO DA SEMANA DOS PESADELOS

Como um estudo nos efeitos locais de eventos remotos, considere a Semana dos Pesadelos – uma semana de sonhos e presságios terríveis que culminaram na autodestruição do clã Ravnos num frenesi canibal (veja **O Tempo do Sangue Fraco** para detalhes). Pouquíssimos vampiros realmente *sabem* sobre o despertar do Antediluviano Ravnos, ou como sua Morte Final apocalíptica trouxe loucura a todos seus descendentes... mas eles podem supor.

Os Ravnos sofreram em sua maior parte. A maioria encontrou a Morte Final, seja nas presas de seus companheiros de clã ou de outros vampiros ansiosos em proteger a Máscara. Os Membros viram a destruição de clãs antes – mas nunca tão rápida ou estranhamente. Os outros vampiros imaginam se a loucura atacará os Ravnos novamente. É contagiosa? Quem será o próximo? Ravnos remanescentes encontram-se considerados como cães sarnentos por vampiros atemorizados, marcados para a Morte Final ou para o ostracismo. Mesmo em cidades sem Ravnos, a história de sua destruição espalhou histeria.

A Semana dos Pesadelos marginalmente ajudou o Sabá. Muitos vampiros rotineiramente invocavam os míticos Antediluvianos para explicar qualquer coisa que os atemorizava. Pela primeira vez, eles estavam certos. Tais vampiros agora veem seus antigos antepassados como uma ameaça imediata. A destituição dos Antediluvianos pela Camarilla parece na melhor das hipóteses tola. Por outro lado, as táticas do Sabá fazem a seita parecer crianças brigando com tanques. A melhor propaganda do Sabá é a relativamente alta proporção de Ravnos *antitribu* que sobreviveu à Semana dos Pesadelos, graças ao apoio de (e contenção forçada por) seus bandos cosmopolitas.

A Camarilla respondeu à Semana dos Pesadelos com negações características e convocações para maior disciplina e obediência. Para uma mudança, contudo, os anciões tornaram-se o alvo de exigências recíprocas das fileiras inferiores. Neófitos e ancillae exigem que os príncipes, justicares e o Círculo Interno deva *fazer algo*. Derrotar o Sabá. Fazer as pazes com o Sabá. Mais poder para os príncipes. Menos poder para os príncipes. *Fazer algo*.

Líderes de ambas as seitas prometem não cair sem lutar. Ambas as seitas patrocinam expedições secretas e programas de pesquisa para localizar os Antediluvianos e suas crias Matusaléns mais antigas, esperando de alguma forma destruí-los antes que despertem. Tais programas, no entanto, encontram a interferência de alguns dos mais lunáticos cultos da Gehenna, que querem despertar seus monstruosos “deuses” prematuramente. Aqueles que ainda não perceberam o pleno poder dos Antediluvianos constroem refúgios inexpugnáveis na esperança de escapar do vindouro holocausto.

Qualquer uma destas respostas pode envolver o grupo dos personagens. Um príncipe pode deputar um círculo de



confiança como agentes secretos para caçar um culto da Gehenna. Um arcebispo pode pedir a um bando que busque a tumba de um poderoso Matusalém. Um Ravnos sobrevivente pode pedir refúgio a uma gangue de anarquistas.

Finalmente, não esqueçamos dos mortais. A despeito de um frenesi de dissimulação, alguns mortais sabem que *algo* épico e terrível aconteceu. Eles podem tentar saber mais – e agir sobre o que sabem. Desde um psiquiatra que encontra coerência inesperada nos delírios de seus pacientes às agências de inteligência governamentais, os Membros enfrentam uma nova onda de caçadores. A Semana dos Pesadelos energizou grupos antigos como a Sociedade de Leopoldo e o Arcano. Eles conheciam os vampiros como indivíduos em extinção. Agora, contudo, eles veem uma ameaça à sobrevivência da humanidade em si. Novos ou velhos, eles buscam suas prezas com zelo não visto desde a Inquisição. Ai de qualquer vampiro que encontrarem.

## ESTUDOS DE CASO: O QUE HÁ DE NOVO NO MUNDO DAS TREVAS

Nos últimos quatro anos, o Mundo das Trevas sofreu muitas mudanças drásticas. Alianças políticas mudaram. Cidades mudaram de mãos de uma seita para outra. Clãs inteiros se metamorfosearam; um quase se suicidou, novas linhagens emergiram das sombras enquanto vampiros de sangue fraco das 14ª e 15ª Gerações mostravam poderes misteriosos. Evidências de uma Gehenna verdadeiramente apocalíptica se acumulam. É de se duvidar que muitos vampiros preocupam-se com o futuro?

Embora cada enredo de **Noites de Profecia** lide com um aspecto ou evento no metaenredo de **Vampiro**, publicar um enredo para *cada* desenvolvimento seria pesado. Ao invés disso, aqui está uma atualização de alguns conflitos em andamento no Mundo das Trevas: a violência do clã Assamita; a guerra Camarilla-Sabá, com a reconquista de Nova York pela Camarilla; e a luta dos Estados Livres Anarquistas contra os Cataios após os eventos em **Caminhando Após a Meia Noite**. Um informe especial revela quem destruiu os Tremere *antitribu*. Os Narradores recebem conselhos gerais sobre usar estes eventos em suas crônicas. Esta seção é concluída com lampejos de alguns mistérios que ainda estão para ser revelados.

### A SÚPLICA

*“Submissão a Deus, submissão a Haqim – como você pode ver alguma diferença?”*

— Fatima al-Faqadi, Mão da Vingança Assamita

*“Não pense que sou displicente”, disse o Príncipe Cyprian, “Mas você se imagina dando satisfações?” Sete outros estavam no telhado de sua mansão: seus três primogênitos Eugene, Harley e Mackelroy, dois dos carniciais de Cyprian, Firadus Soroushani e outro Assamita tórpido. Os dois carniciais acorrentaram o prisioneiro à chaminé.*

Soroushani curvou-se ligeiramente. “Absolutamente, senhor. Vim à sua cidade em busca de alguém que quebrou as leis de meu clã, e de sua Camarilla. Não contesto seu direito de julgá-lo e condená-lo ao sol.”

“Suas leis?” perguntou Mackelroy.

Soroushani enrijeceu ao desprezo de sua voz, mas falou calmamente.

“Nós temos leis, Brujah. As observamos fielmente por cinco séculos, mesmo que alguns de nós as esqueçam agora – para nossa desgraça.” O Assamita cativo agitou-se em suas correntes e abriu os olhos. Soroushani voltou sua face para ele.

“O Corão proíbe que um homem afogue sua consciência em vinho.” Esbofeteou o cativo. “Se ele então tornar-se um escravo de outra intoxicação? Talvez você saiba da maldição uma vez lançada sobre minha linhagem, para que não possamos beber do sangue de outros vampiros. Agora eu lamento a quebra dessa maldição.” Ele esbofeteou o outro Assamita novamente. “Nós provamos da vitae e sentimos uma sede colérica para sempre após isso, como um – como é a frase? – como um viciado por sua droga.” Um terceiro tapa; o cativo agora estava totalmente desperto. “Esquecemos de Deus, esquecemos a tradição, esquecemos a honra. Esquecemos que não somos bestas e nos comportamos como suínos glutões!”

“Arrependo-me que Zal tenha assassinado seus subordinados para aplacar seus desejos. Posso pedir-lhe um favor, príncipe, em troca de minha ajuda em pará-lo?”

“Talvez”, respondeu Cyprian, cuidadosamente descomprometido. Harley e Mackelroy já estavam na porta do telhado; o leste estava desconfortavelmente brilhante.

“Deixe-me ficar com Zal enquanto ele encontra o sol.” De seu bolso, Soroushani puxou um colar que trazia um quadrado de ágata entalhado em caligrafia árabe e apressadamente colocou-o em torno do pescoço.

“Mas você irá ah, um tipo de talismã?” Cypriano perguntou.

“A dor ainda será intensa,” disse Soroushani, “Mas não importa qual sua desgraça, devo permanecer com meu filho enquanto ele morre.”

“Você quer dizer sua cria?” Eugene cortou. Mesmo enquanto falava, contudo, o contorno do Assamita prendeu seu olhar e o Toreador sabia que não deveria ser assim.

“Quis dizer meu filho”, Soroushani respondeu friamente. Sua restrição foi quebrada e ele abraçou o outro Assamita. “Meu filho Zal, que tornou-se poderoso entre os rafiq para me agradar.” Lágrimas rubras correram pelo rosto de Soroushani. Zal esticou-se para lambê-las.

Eugene despiu seu sobretudo e colocou-o sobre os ombros do Assamita. “Aqui”, disse. “O protegerá um pouco mais.”

Enquanto ele e os outros passavam pela porta, Soroushani disse, “Obrigado – Eugene. Obrigado a todos. Espero que falem bem de mim em seus conclaves. Todos vocês.” Cyprian, o último a deixar o telhado, bateu a porta atrás de si mas deixou-a destrancada.

Uma hora depois, apenas Eugene e Cyprian permaneciam despertos. Soroushani não havia descido. Um dos carnicais do príncipe trouxe as algemas, e bradou. Ele informou apenas uma pilha de cinzas na chaminé.

“Droga”, disse Cyprian. “Eu esperava que o colar – e seu maldito casaco – não fossem o suficiente. Você percebe que cada um de nós deve-lhe a vida por parar aquele maníaco?”

“Zal”, disse Eugene.

“Que seja”, Cyprian rebateu. “Cada um de nós, e ele sabe disso.” Ele guiou Eugene para os quartos no porão, para juntar-se aos outros primogênitos. “Ele irá cobrar isso num conclave. Só Deus sabe o que ele vai querer.”

## O CÍSMATA ASSAMITA

Por séculos, os vampiros ocidentais pensaram que compreendiam os Assamitas. Durante a Longa Noite, os Assamitas eram terríveis assassinos sarracenos do misterioso Oriente, os inimigos canibais da cristandade. Após a maldição Tremere, a reputação sanguinolenta do clã foi temperada com uma honra inflexível: seja caçador de recompensas, assassino ou guarda-costas, um Assamita mantém sua palavra até a Morte Final. Uma vez que os Assassinos pareciam deixar sua terra natal no Oriente Médio apenas a negócios e raramente se socializavam com outros vampiros, ninguém realmente sabia o que os Assamitas faziam além de lutar e matar. Com o fim da maldição, a opinião pública voltou ao ponto de vista medieval. Se a Camarilla não tivesse tantos problemas, certamente declararia guerra de extermínio. Tendo abandonado a honra em seu desejo por diablerie, os Assamitas revelaram-se uma pura ameaça – cada estereótipo do terrorista fanático do Oriente Médio feito de carne morta viva.

Pelo menos, a primeira onda de Assassinos adapta-se a esse estereótipo. Nem todo Assamita, contudo, abandonou seu código de honra parcial para buscar a vitae de baixa geração... e eles asseguram-se de que os outros vampiros saibam disso. Os ocidentais veem um fluxo pequeno mas crescente de imigrantes do Oriente que colocam velhas ideias em suas cabeças. Os feiticeiros Assamitas oferecem seus serviços competindo com os Tremere? Os guerreiros-cortesãos Assamitas, tão proficientes com a poesia quanto com uma lâmina? Sacerdotes Assamitas de deuses antigos e há muito esquecidos? Missionários Assamitas, pregando a contrição e submissão a Deus como a única alternativa à Gehenna? Pacifistas Assamitas?

O clã Assamita parece ter uma diversidade que os ocidentais nunca suspeitaram, um pouco como as terras de onde eles vêm. Os Membros que reúnem informes destes “novos Assamitas” veem evidências de grande agitação se construindo no clã. Os Assamitas geralmente levam a identidade do clã mais a sério do que muitos Membros – então eles levam suas diferenças a sério também. A maldição Tremere manteve o clã reunido através do ressentimento compartilhado e o comércio em vitae. Com essa pressão externa removida, eles não podem mais cobrir seus desacordos.

A religião se apresenta como um grande abismo entre o clã Assamita. Muitos Assamitas vêm de países muçulmanos, com minorias de outros “povos do livro”: zoroastras, judeus, cristãos orientais, baha'i e seitas relacionadas. Os Matusaléns mais antigos do clã, contudo, lembram-se dos tempos antes de Moisés. Os Assamitas tentaram se ajustar entre a religião mortal e a Trilha do Sangue, projetando seu Antediluviano como um profeta colérico na linhagem que se estende de Adão a Maomé.

Quando os verdadeiros anciões do clã despertaram, contudo, seus agentes perceberam que os senhores de seus

senhores eram um bando de “pagãos diabólicos”. O Matusalém ur-Shulgi, Cria de Haqim e retornado Mestre de Alamut, *não é* um servo de Alá! Muitos Assamitas prontamente aceitaram a diablerie e a guerra contra todos os outros vampiros como seu único credo. Como muitos mortais, eles declamam qualquer dogma que serve a seus propósitos enquanto seus verdadeiros deuses ainda são Obediência, Ambição e Desejo. Enquanto os Matusaléns insistem que o clã volte aos velhos deuses e à forma pura da Trilha do Sangue, contudo, um número crescente de Assamitas mais jovens refreiam tal “paganismo”. Eles podem aceitar Haqim como seu profeta, mas não como seu deus. Certamente eles não curvam-se diante de ídolos de Nergal e Inanna.

Os Assamitas também diferem em sua resposta ao fim da maldição Tremere. Os seguidores da Trilha do Sangue veem a diablerie como um sacramento. Eles acreditam que o incrível ímpeto de consumir a alma de outro vampiro é o toque da graça divina de Haqim. Outros Assamitas, treinados por décadas ou séculos na rígida honra, veem o desejo por vitae como o que ele é: um vício. A perda de autocontrole os aterroriza.

Ambos os lados podem justificar sua posição através da fé. Muçulmanos excepcionalmente devotos discutem que a proibição do islã contra a embriaguez proíbe *todas* as formas de intoxicação, incluindo a diablerie. Assamitas mais moderados abrem exceção para a droga *kalif* usada pelos feiticeiros do sangue do clã. Estes Assamitas querem que o clã continue a reunir vitae para poções redutoras de geração. Alguns Assamitas sentem tamanho desgosto por seu vício que veem o isolamento monástico de outros vampiros como a única saída para a tentação. Eles renunciam até mesmo à diablerie artificial. Os devotos da Trilha do Sangue

respondem que o prazer viciante da vitae é a forma de Deus de encorajá-los a diablerizar os vampiros perversos dos outros clãs.

Outro fator tem encorajado os Assamitas a deixar sua antiga terra natal. Muitos países no mundo ocidental agora têm consideráveis populações imigrantes do Oriente Médio ou muçulmanas. Os Estados Unidos, por exemplo, têm 5,1 milhões de muçulmanos, tanto imigrantes quanto convertidos. Os Assamitas que querem deixar a “blasfêmia” de seus anciões podem encontrar comunidades receptivas no exterior. Inversamente, alguns Assamitas que querem visitar seus parentes mortais devem viajar.

Esta diáspora Assamita evitou a atenção até agora; a reputação do clã encoraja a ocultação. Números crescentes de Assamitas encontram desculpas para viajar, contudo, como uma forma de evitar os conflitos de doutrina do clã. A diáspora cresce e assim torna-se mais perceptível. Enquanto os outros vampiros tornam-se mais irritados e amedrontados com os ataques Assamitas, os emigrantes encontram mais incentivo para derrubar sua reputação como assassinos fanáticos.

Enquanto os Assamitas de baixo escalão veem os conflitos crescentes entre os anciões viciados da Trilha do Sangue e os líderes religiosos humanos, muitos temem uma total guerra civil dentro do clã. Ur-Shulgi já purgou alguns anciões do clã, incluindo o antigo Mestre de Alamut. Os religiosos mais reflexivos perceberam que não podiam derrotar o círculo de vampiros anciões de ur-Shulgi. Alguns Assamitas agora veem sua diáspora como uma rota de fuga de última hora; eles renunciam seu clã como os Inconquistados fizeram cinco séculos antes. Eles não estabeleceram células Assamitas em cidades ocidentais como parte de uma campanha vil de terror e assassinato –



eles querem um novo refúgio entre os Membros uma vez provaram que poderiam humilhar o próprio Alamut.

Finalmente, o que aconteceu aos Assamita *antitribu*? De um lado, sua luta com a facção principal do clã não existe mais. A maldição Tremere está quebrada. Por outro lado, os Anjos de Caim dizem que Haqim é apenas outro nefasto Antediluviano que eles devem destruir. Certamente eles não têm razão para simpatizar com a facção religiosa. Talvez os Matusaléns *antitribu* que guiam a Mão Negra mudem sua doutrina e se voltem para Alamut, ou talvez suas diferenças de doutrina e laços de bando preservem os Anjos de Caim como uma terceira força, em guerra com ambos.

### ENVOLVIMENTO DE PERSONAGENS

Os personagens Assamitas não conseguem evitar facilmente o cisma crescente no clã. Os Narradores podem colocá-los em situações onde devem escolher entre sua fé e a obediência a Alamut (ou seus líderes no Sabá). Encontrar outros Assamitas que já escolheram seus lados força os personagens a examinar e definir suas próprias crenças e lealdades. Os personagens também devem decidir como lidar com o poder viciante da vitae. A Trilha do Sangue, à qual muitos Assamitas aspiram se não realmente a seguem, diz-lhes para se gloriarem em sua sede de sangue – mas após um Assamita ter perdido o controle algumas vezes e talvez atacado um aliado ou falhado numa missão para alimentar seu vício, ele pode questionar este ponto de vista.

Outros personagens não podem assumir que sabem o que motiva um Assamita. O “Assassino” que veio à cidade pode não ser um diablerista sanguinário ou matador de aluguel. Mesmo se um *falaqi* de Assamitas ataca o príncipe ou arcebispo da cidade, eles são diableristas promovendo a Jyhad de Haqim, ou estão conduzindo um jogo de poder independente? Um círculo de personagens dos jogadores pode se achar oposto ou aliado a um dos lados – sem saber qual é qual. Assamitas religiosos podem posar como servos leais de Alamut, enquanto que fanáticos da Trilha do Sangue podem tentar obter a confiança de outros Membros, para destruí-los.

### IDEIAS PARA HISTÓRIAS

- Uma série de assassinatos de Membros e rebanho sugere envolvimento Assamita. Talvez um assassinato foi improvavelmente silencioso, resultando em rumores desenfreados. Os personagens dos jogadores (investigando os assassinatos, ou por acaso) descubrem um Assamita na cidade – mas o Assassino diz que ele não cometeu os assassinatos e tem um álibi moderadamente convincente para ao menos um. Ele está mentindo, ou há outro Assamita na cidade? O assassino pode ser um vampiro de outro clã, ou até mesmo um mortal? Mesmo se o Assamita enquadrado, ou tudo for coincidência, o Assamita ainda pode ter alguma agenda sinistra.

- Uma vizir Assamita estabelece uma loja como feiticeira de aluguel, cobrando sangue e favores em troca de seus serviços. Ela ajuda um personagem a sair de um aperto, então ele deve-lhe um grande favor. Infelizmente, outro personagem deve um grande favor a um Tremere que odeia a nova competição. Tanto o Tremere e a vizir cobram seus

### OS CINCO PILARES DO ISLÃ

O Corão prescreve cinco deveres absolutos para todos muçulmanos:

- Fazer a profissão de fé em Alá como o único deus;
- Orar voltado para Meca cinco vezes por dia;
- Dar esmolas;
- Jejuar durante o mês do Ramadã;
- Peregrinar até Meca ao menos uma vez na vida.

O islã também desaprova o vinho e a carne de porco. O mandamento da *jihad* – guerra santa – muitas vezes é interpretado como simplesmente unir-se à fé para espalhar a verdadeira doutrina.

Os vampiros muçulmanos não acham estes deveres mais onerosos na não vida do que eram na vida (fazendo algumas pequenas concessões à sua existência noturna, tais como orar cinco vezes por noite ao invés do dia). Muitos vampiros muçulmanos consideram-se plenamente ortodoxos e, como tal, não intrinsecamente Amaldiçoados. Isso dificulta o Sabá, os Matusaléns Assamitas e outros que buscam converter os Membros Muçulmanos a outras ideologias. Eles não conseguem apresentar uma razão simples e clara de por que o islã não mais se aplica aos mortos vivos.

### ANÔNIMOS DA VITAE

O Mundo das Trevas não tem um programa em 12 etapas para Assamitas que acham o vício em vitae intolerável. A critério do Narrador, contudo, personagens viciados podem gastar Força de Vontade para resistir à sua sede de sangue por um curto período. Eventualmente, o Narrador pode dizer que o personagem não está mais viciado (assim como um personagem pode eventualmente curar-se de uma perturbação). Isso só significa, contudo, que o personagem não mais deve fazer testes de frenesi toda vez que encontrar vitae; o Narrador deve enfatizar que o personagem ainda sente que a ânsia o devora. Ele não está curado, apenas em recuperação, e pode tornar-se dependente de novo. Como os alcoólatras, os Assamitas que mantêm o autocontrole lidam com uma noite de cada vez... e como os Alcoólicos Anônimos recomendam, podem buscar ajuda na religião.

favores ao pedir ajuda para desgraçar ou destruir seu rival. Quanto mais próxima a relação entre os dois personagens dos jogadores, melhor isso funciona. Alternativamente, um personagem pode *encontrar-se* precisando completar um favor mantido pela Assamita e pelo Tremere...

- Um Assamita que se rebelou contra Alamut busca santuário e pede ao bando ou círculo dos personagens que o protejam do assassino enviado para matá-lo. Se forem bem sucedidos, ele deve-lhes um favor vital – mas o Assamita assumiu um voto de não violência. Ele ajuda-os de qualquer forma *exceto* combate.

## PROBLEMAS SABÁS

*Espada de Caim? Duas espadas fazem uma tesoura. Recorte o tigre de papel. Mas há uma pedra lá fora em algum lugar. Pedra – papel – tesoura... pedra – papel – tesoura....*

— Playboy, Malkaviano *antitribu*

O Sabá se bate contra a Camarilla em todos os fronts, e a Camarilla sofreu graves golpes. A despeito disso, nem tudo vai como o Sabá gostaria. A Espada de Caim tem seus próprios problemas.

## SANGUE LATINO

O Sabá pode ganhar terreno na América do Norte, mas na América do Sul é uma história diferente. De Buenos Aires a Caracas, de Lima ao Rio de Janeiro, o Sabá caça rumores. Temendo o que possa descobrir, mas temendo mais ainda a ignorância, a seita busca histórias de homens aranha bebedores de sangue, de coisas com asas de morcego voando na floresta, de templos perdidos e antiga feitiçaria sangrenta. Eles imaginam qual clã criou o par de Matusaléns que expulsou o Sabá e a Camarilla de Honduras, e que Membro pode ter assombrado as noites incas e astecas.

Alguém declarou guerra ao Sabá da América do Sul. Alguém poderoso. Alguém que o Sabá não consegue identificar, mas que pode declarar sua inimizade com horror inesquecível...

Em Março de 1999, o arcebispo de Lima enviou uma mensagem ao Sabá de El Callao, para perguntar por que eles não respondiam a suas cartas ou atendiam ao telefone nos últimos seis meses. A mensageira encontrou o refúgio do bando de El Callao espirrado com sangue seco e cinzas. Ela também encontrou uma caixa, endereçada ao arcebispo. A caixa guardava a cabeça cortada do ductus do bando de El Callao – ainda animada e falando, mas desesperadamente louca. Várias noites depois, enquanto inúmeros pesquisadores Tzimisce estudavam a cabeça, ela finalmente falou uma frase inteligível: “Deixem o Peru ou todos morrerão.” Então a cabeça transformou-se em pó. Uma semana depois, um Cainita desapareceu de Lima – o primeiro de vários.

Outros arcebispos e cardeais receberam avisos semelhantes nos meses seguintes. Metade dos Lasombra que planejavam influenciar Bogotá encontraram a Morte Final com estacas em seus corações; os outros levaram a mensagem e partiram. Um incêndio diurno consumiu o refúgio do bispo de León na Nicarágua. O Arcebispo Tzimisce da Guatemala que chama-se Xipe Totec sofreu perdas entre seus batedores e cardeais por anos. Em Novembro de 1999, um bando inteiro enlouqueceu e o atacou. O arcebispo sobreviveu; mas não o resto de seu bando. Xipe Totec só matou um membro do bando. Os outros explodiram em chamas quando não mais podiam lutar, destruindo dois de seus oponentes enquanto queimavam. O cadáver enlouquecido rapidamente transformou-se em pó, como de costume para os vampiros destruídos, mas não antes de Xipe Totec descobrir que os vampiros traidores não tinham coração.

Seja quem for – ou seja o que for – que caça o Sabá, está indo para o norte.

## DIFICULDADES ADMINISTRATIVAS

O Sabá tem algumas vantagens inegáveis em sua guerra com a Camarilla. Ele tem uma cadeia de comando abrangente, desde o regente ao ductus do bando. Na Mão Negra, ele tem um grande quadro de soldados. Se a força militar sozinha pudesse decidir a guerra das sombras entre as seitas, o Sabá teria vencido há muito tempo. Como os Estados Unidos aprenderam no Vietnã, contudo, se pode vencer as batalhas mas perder a guerra. De cidade em cidade pela Costa Leste da América do Norte, o Sabá conquista a noite... mas mantém suas conquistas?

Quaisquer que sejam seus defeitos, a Camarilla é fundamentalmente pragmática. Então muitos Membros jogam por suas regras porque estas regras os protegem uns dos outros. Os príncipes sobrevivem ao tornarem-se úteis como árbitros, coordenadores e (quando necessário) executores. Os Membros de uma cidade podem lamentar sobre seu príncipe, mas numa crise eles muitas vezes veem o valor de obedecer. Se um príncipe não pode merecer esse tipo de respeito, a primigênie encontra um novo príncipe.

A lealdade do Sabá, por outro lado, fica na Vaulderie, carisma pessoal e reputação. Um arcebispo ou priscus tem apenas tanta autoridade quanto sua força, astúcia e carisma podem lhe garantir – e ele tem de conquistá-los repetidas vezes. Mesmo assim, muitos Sabás recusam-se em seguir ordens por princípio, mesmo se as ordens fazem sentido. Outros Sabás buscam metas místicas com pouca preocupação por política ou o bem da seita. Como resultado, um arcebispo não pode simplesmente ordenar que outro Sabá lide com a infiltração da Camarilla. O bando nômade de cuzões diz, “Faça você mesmo!” e saem roncando suas motocicletas para caçar Lupinos na floresta; o cientista Tzimisce resmunga sobre ter tempo para sua pesquisa Metamorfosista; o segundo em comando do arcebispo sugere que ele está perdendo controle e deve abrir espaço para uma nova liderança.

Ao invés disso, o arcebispo deve *sugerir* um curso de ação e jogar em cima dos motivos dos outros vampiros. O arcebispo menciona o plano da Camarilla, mas preocupa-se que os membros do bando nômade não são durões o suficiente para lidar com os capangas da Camarilla (“Foda-se o que você diz! Vamos arrancar seus corações e *comê-los!*”). Ele pede ao Tzimisce que empreste seu gênio desumano para a causa (“Ssim... E posso usar algumas novas cobaias!”). Finalmente ele dá um tapinha no ombro do ambicioso bispo e diz que o cardeal certamente apreciou seu sucesso em rastrear a infiltração até sua fonte.

Cada operação Sabá vacila à beira do caos total – tal é a natureza de sua seita. Sabás ambiciosos usurpam seus líderes e assumem títulos que não podem contemplar. A seita teve três guerras civis devido a alguma facção ter entrado em conflito ou querer muito poder. Até mesmo a Mão Negra, há muito um bastião de disciplina e unidade, mostra sinais de luta entre seus líderes. Nenhum membro da Mão Negra ouve notícias do Serafim Izhim ur-Baal há meses.

Lealdade? O Sabá fala tanto sobre lealdade por ter tão pouco dela. Os estrategistas da Camarilla estão aprendendo como tirar vantagem da anarquia no coração da seita. Os anciões da Camarilla descobriram que ao sacrificar mensageiros neófitos carregando “mensagens secretas” eles

conseguem plantar a desinformação numa comunidade Sabá. Um “tratado secreto” entre um príncipe e um bispo pode provocar espasmos de acusação e Monomacia. Um rumor sobre um Matusalém dormindo pode atrair grupos de guerra Sabá para armadilhas ou arrastá-los para fora de uma cidade em cerco. O meio mais seguro (mas mais arriscado) para terminar com uma Cruzada Sabá, contudo, é assassinar seu líder. O Sabá segue a força e a reputação, não ofícios e títulos. Sem um vampiro poderoso e famoso para uni-los, os bandos Sabás são divididos.

### O MUNDO MORTAL

Como um todo, o Sabá despreza o mundo mortal. Muitos Sabás empregam peões mortais, mas tendem a quebrar seus brinquedos. Em contraste, os exaustos anciões da Camarilla podem matar seus lacaios sem pensar, mas eles cultivam instituições mortais com preciso cuidado. Eles reconhecem que negócios, igrejas, agências governamentais, jornais e coisas do tipo são fontes de poder, conforto, segurança e entretenimento. Muitos Sabás simplesmente tomam o que querem – roubando um banco se precisam de dinheiro ou roubando um carro para transporte. Tal comportamento faz as pessoas e corporações fugirem para vizinhanças mais seguras. Como riqueza e empregos se afastam, outras instituições também decaem. O crime floresce entre o pobre e desesperado rebanho que permanece num campo de caça do Sabá. Assim o Sabá destrói a vida de cidades bem como de indivíduos.

A Camarilla há pouco aprendeu a medida plena da imprudência do Sabá. As maiores vitórias da Camarilla nas noites atuais envolveram o uso de agências mortais. Cinco anos atrás, a separação radical do Sabá do mundo mortal parecia um aspecto positivo. Bandos Sabás não tinham

Máscara a manter, não tinham lacaios mortais exigindo manipulação constante. Nas noites atuais, números crescentes de vampiros da Camarilla acreditam que no desdém do rebanho o Sabá pode ter colocado uma estaca afiada em seu próprio coração.

### ENVOLVIMENTO DE PERSONAGENS

Personagens Sabás com habilidades mágicas ou investigativas podem se aventurar ao sul para deslindar a estranha campanha de terror. O Narrador não tem carência de candidatos para o misterioso inimigo do Sabá. A América do Sul tem selvagens homens-feras com estranhos e terríveis poderes, grandes enclaves de Giovanni e Setitas, um poderoso membro do Conselho dos Sete Tremere com uma aptidão para estranhas alianças e inúmeros Matusaléns pré-colombianos completamente misteriosos. Não há “autor” errado para a escolha do Narrador! De fato, dois grupos podem cooperar (de perto, de má vontade ou não intencionalmente, a critério do Narrador) para expulsar a Espada de Caim de suas terras. Veja **Um Mundo de Trevas 2ª Edição** para mais informações sobre a América do Sul.

### IDEIAS DE HISTÓRIAS

- Um vampiro da Camarilla capturado compromete um dos personagens dos jogadores como um agente da Camarilla, lançando suspeitas sobre o bando inteiro. Os personagens devem limpar seus nomes e provar sua lealdade para o Sabá.

- Os personagens encontram evidências de que um príncipe da Camarilla construiu grande influência sobre o governo, negócios ou crime organizado da cidade, o que ele usa para molestar os Cainitas da cidade. Talvez os personagens tenham sofrido um ataque eles próprios. Para



sua própria proteção, eles devem descobrir os agentes mortais da Camarilla.

• Outro bispo recebeu a cabeça cortada e falante de um Sabá como aviso. Ele quer que um Precursor do Ódio interrogue o fantasma do vampiro destruído, na esperança de descobrir quem cometeu essa obscenidade. Acaba por enviar os personagens como negociadores. Eles têm ampla autoridade para negociar com o ganancioso Lazarento, mas o bispo não ficará feliz se prometerem demais.

## O RESSURGIMENTO DA CAMARILLA

*“Por cinco séculos, vocês príncipes praticamente cortaram as gargantas uns dos outros. Se vocês têm cérebro, voltem estas habilidades contra seus inimigos comuns.”*

— Karsh, Senhor da Guerra da Camarilla

O maior inimigo do Sabá continua sendo a Camarilla. Poderosa ainda em sua decadência, a Camarilla exibe uma nova energia nas últimas noites. Cercados de inimigos por todos os lados – e talvez no fim do mundo – muitos anciões reconhecem a necessidade de mudança. Como os Assamitas aprenderam séculos atrás, a Camarilla é lenta em erguer suas forças, mas sua força reunida pode sobrepujar quase qualquer ameaça. No último conclave, o Círculo Interno admitiu que “Os hábitos de costume que achamos necessários em 1498 mal nos servem em 1998.”

A reunião de forças começa – e o primeiro alvo é o Sabá.

## O TIO CAM QUER VOCÊ!

A Camarilla perdeu o clã Gangrel, enquanto o Sabá ganhou pequenas mas poderosas e ferventes novas linhagens, os Salubri *antitribu* e os Precursores do Ódio. A Camarilla se reduz; o Sabá cresce. Ao menos, esse é o caso no momento.

Afinal, a Camarilla diz que representa os interesses de todos os vampiros. Os sete grandes clãs apenas têm privilégios especiais devido ao seu número e o envolvimento de seus anciões com sua concepção. Ninguém nunca disse que outros clãs *não poderiam* juntar-se à Camarilla com seu próprio justicar e representação no Círculo Interno. Entretanto, os sete augustos clãs nunca mostraram muito interesse em recrutar outros, e oferecer status de clã a linhagens insignificantes como os Gárgulas ou as Filhas da Cacofonia era claramente absurdo. A torre de marfim parecia um monolito eterno.

Os Gangrel provaram o quanto errado esse quadro estava.

A deserção retirou os anciões de outros clãs de sua complacência. Se os Gangrel podiam abandonar a Camarilla, os outros também poderiam. Mas se os clãs sássem, talvez os clãs pudessem entrar também?

Príncipes, primigênes, arcontes e anciões agora falam abertamente sobre maior participação das outras linhagens. Os príncipes asseguram ao estranho residente Gárgula que eles o percebem e apreciam lealdade. Os financiadores Ventrue negociam com as contrapartes Giovanni informações sobre as vantagens de uma parceria mais ampla. Os Lasombra *antitribu* emergem de esconderijos para “oferecer opiniões” nos encontros da primigênie. Afinal, o clã Lasombra agora não clama o principado de uma grande cidade? A deserção de Giangaleazzo, antigo Arcebispo de

Milão, é o golpe de imagem do século para a Camarilla. Vários anciões apontam para o Arconte Samedi Lithrac como prova de que qualquer vampiro pode alcançar alto status na Camarilla.

Membros de outras linhagens também mostram interesse renovado em questões da Camarilla. Os príncipes de várias cidades em torno da orla caribenha receberam emissários em “missões de boa vontade” do Barão Samedi. Ravnos sobreviventes, chocados por sua repentina dizimação, mostraram deferência incomum aos príncipes. Em muitas cidades, os Setitas apareceram de lugar nenhum para oferecer sua ajuda singular nestes tempos confusos. Por toda a Camarilla, os Membros ansiosamente debatem quem fica com a melhor chance de reconhecimento como um novo sétimo clã... e por que parar aí?

Os rumores mais improváveis recebem séria atenção. Alguns generais de poltrona até propuseram conceder status honorário de clã aos Caitiff – comprando a submissão dos anarquistas e escorando a Costa Oeste contra a subversão Sabá e a invasão Cataia. Anciões conservadores que ouviram tal assunto austeramente avisam que a legitimidade Caitiff significa príncipes Caitiff, cumprindo a profecia do *Livro de Nod* que os Antigos despertarão “quando os Sem Clã governarem”. Pelo sangue de Caim, estes jovens tolos *querem* a Gehenna?

## SANGUE NOS FIOS

*“Eles estão transformando a SchreckNET na maldita AOL!”*

— Quatrolho, hacker Nosferatu

O novo dinamismo da Camarilla também se mostra de outras formas. Os líderes da seita viram como seus subalternos usam a Internet e máquinas de fax. Mais de um neófito ou anarquista embarçou o príncipe de uma cidade ao saber mais do que ele sobre eventos atuais em cidades distantes. Inversamente, mais xerifes e algozes trocam dossiês digitais de Membros condenados. Em um caso espetacular, os algozes de cinco cidades do meio-oeste conduziram uma Caçada de Sangue conjunta que destruiu o rebelde da lista rubra Irmão de Sangue e incendiário em série que se chamava Angelo.

No Conclave de 1998, o Círculo Interno abençoou a nova tecnologia. O Círculo conduziu todos príncipes autorizado a vincularem seus xerifes e algozes por meio da SchreckNET, o subsistema de Internet particular do clã Nosferatu. Os justicares e arcontes também trocariam informação online.

Alguns Nosferatu se negam a deixar “novatos ignorantes” e “#calouroz” entrar na SchreckNET. Os anciões do clã, contudo, lambem os beiços ao pensar em todos os e-mails “confidenciais” que podem interceptar e ler. Além disso, os príncipes tem de pagar pela expansão da SchreckNET – enquanto os Nosferatu guardam a maior parte dos segredos da SchreckNET. Os “novatos” só aprendem uma fração do que a SchreckNET pode fazer..

## APRENDIZADO AO LONGO DA NÃO-VIDA

Os novos justicares começaram um programa menor mas ainda significativo por si sós. Eles encorajam os novos arcontes a trocar estratégias de investigação, truques

sujos, nomes de informantes confiáveis e outras informações úteis. O justicar Tremere Anastasz diZagreb até sugeriu um jornal. Outro justicar gentilmente apontou que tal documento seria uma quebra da Máscara esperando para acontecer.

Alguns dos arcontes mais antigos têm trocado informalmente seus truques por décadas. Por exemplo, o celebrado mestre do disfarce Toreador, Vidal Jarbeaux, foi o primeiro vampiro a disfarçar-se de Rasputin, iniciando a lenda que saiu de seu controle. Até agora, justicares e arcontes de vários clãs usaram a identidade de Rasputin, sem mencionar dúzias de neófitos temerários fazendo brincadeiras. Para deleite de Jarbeaux, os rumores do Monge Louco tornaram-se tão numerosos, contraditórios e completamente absurdos que Membros sofisticados repudiam *cada* informe de Rasputin-o-vampiro como um trote – o que torna o Monge Louco um disfarce esplêndido para encobrir arcontes. Jarbeaux agora distribui uma barba falsa, peruca e roupão de monge para cada novo arconte que é branco e homem... e a uns poucos que não são.

### ENVOLVIMENTO DE PERSONAGENS

Qualquer personagem da Camarilla pode desempenhar um papel no ressurgimento da seita. Membros de clãs e linhagens independentes podem querer construir contatos informais dentro da seita, mesmo através de neófitos insignificantes, como um prelúdio para relações mais próximas. Então novamente, o vampiro independente pode usar a desculpa de um *tratado* futuro como isca para alguma armadilha ou vil subversão. Os anciões veem o jogo da prestação e da diplomacia se expandindo enquanto buscam descobrir as verdadeiras intenções dos enviados dos outros clãs. Personagens de clãs independentes, por sua vez, podem se achar pressionados a serviços diplomáticos por seus anciões. Se eles cometeram ofensas contra vampiros da Camarilla, seus anciões podem querer que façam restituições... ou lançá-los para a vingança da Camarilla. Líderes de clãs independentes também podem encorajar círculos a buscar formas de construir o poder de seu clã, seja segurando uma posição melhor dentro da Camarilla ou resistindo à seita mais efetivamente.

Os Nosferatu *antitribu* já sabem sobre a SchreckNET e valorizam-na. Quando (não se) os outros Sabás souberem de sua existência, eles certamente tentarão quebrar o sistema. Os personagens (em uma ou outra seita) que tenham notáveis perícias computacionais podem se encontrar em demanda pelos anciões – talvez muito em demanda, tornando-se um prêmio nas rivalidades dos anciões e jogos de poder. De fato, personagens da Camarilla com qualquer habilidade notável podem se encontrar pressionados ao serviço como consultores ou formadores para os arcontes.

### IDEIAS DE HISTÓRIAS

- O príncipe dos personagens (ou algum poderoso patrono na Camarilla) exige que seu círculo faça uma visita diplomática a um poderoso ancião de um clã ou linhagem independente. O ancião também recebe a embaixada de um cardeal do Sabá ao mesmo tempo. Pouco depois de chegarem na fortaleza do ancião, contudo, seu presente é roubado e um laçao do ancião é assassinado. O Sabá

sabotou sua missão, ou foi outro grupo?

- Uma personagem Nosferatu recebe um email de um confidente da SchreckNET dizendo que os Nosferatu de sua cidade estão sob ataque vindo de uma fonte desconhecida. Ele pede por ajuda como pagamento por favores de informação passados. Apenas agora a personagem percebeu que seu contato é na verdade um Nosferatu *antitribu*. O que ela faz?

### NOVA YORK:

#### UM INFERNO DE CIDADE!

O sinal mais dramático da mudança da sorte do Sabá, contudo, vem de Nova York. A Camarilla e o Sabá lutaram pelo poder em Nova York por décadas. Alguns anos atrás, o Sabá parecia ter vencido, cimentando seu domínio na Costa Leste. Após o famoso Cardeal Polonia pessoalmente ter assassinado a Príncipe Michaela, sua inúmera progênie se dispersou e o Sabá reduziu a presença da Camarilla em Nova York à capela dos Cinco Distritos dos Tremere e alguns carniçais trabalhando no Mercado de Ações.

Em 1999, a Camarilla recuperou a noite na Grande Maçã. A Batalha de Nova York fornece um estudo de caso sobre as táticas da Camarilla – especialmente as táticas *Ventrue*. Os *Ventrue* de vários “Diretórios” regionais, desde Lady Anne de Londres ao Matusalém abade Fabrizio Ulfila e o nascente Jan Pieterzoon colocaram suas diferenças de lado para planejar uma campanha magistral. Vampiros de todos os clãs na Camarilla tomaram parte na conquista, mas lutaram de acordo com o plano dos *Ventrue*.

Os Brujah podem brigar e os Assamitas caçar – mas a guerra, a verdadeira guerra, é o esporte de reis.

### PREPARAÇÃO

*“Nós não planejamos por poder dentro da Camarilla. Simplesmente aceitamos a responsabilidade... e todos os outros estão felizes em oferecê-la.”*

— Jan Pieterzoon, Protégé de Hardestadt o Mais Jovem

A batalha começou muito antes do primeiro tiro. Como qualquer bom general sabe, o valor é apenas uma pequena parte quando se trata de vencer guerras. A Camarilla lançou as bases para seu ataque mais de um ano antes, usando seu conhecimento das instituições humanas para recrutar representantes involuntários. Policiais, lixeiros, assistentes sociais, detetives particulares... todos eles pensavam que estavam apenas fazendo seus trabalhos. Os tiras que tiraram retratos telefotográficos de cada visitante da mansão do Cardeal Polonia acreditavam firmemente que estavam perseguindo um barão das drogas colombiano. Os funcionários dos esgotos que procuravam por novas construções subterrâneas não faziam ideia de que estavam mapeando o Reino Nosferatu. O agente da Receita Federal que auditou um negócio possuído pelo Sabá nunca soube quem lia seus relatórios. Se algum dos representantes encontrou uma morte terrível nas presas do Sabá... bem, isso também era informação.

Seis meses antes do ataque, dois Seguidores de Set começaram a vender pequenas quantidades de vitae de baixa geração, intoxicante em sua potência. Como normal para os Setitas, eles nunca divulgaram sua fonte. Muitos

Sabás aceitaram, ansiosos em provar um sangue de ancião. Seus líderes suspeitaram de algum plano tolo Setita para viciar seus clientes, mas a vitae não continha drogas ou feitiços. Os Setitas apenas coletaram o dinheiro normal e alguns favores em troca.

Ninguém pensou em checar a vitae com um contador Geiger. Após drenar a vitae do príncipe e da primigênie, os técnicos contratados pelos ventrue adicionaram uma pequena quantidade de radioatividade. Os carniçais da Camarilla conseguiram rastreá-los de helicópteros por algumas noites após terem bebido o sangue manchado. Os Setitas, claro, não faziam ideia da mancha na vitae que venderam. Os Ventrue os pagaram bem para não fazerem perguntas.

Apenas um tolo mandaria soldados de carga para a batalha. A Camarilla começou a cercar o Sabá sem um único vampiro entrar na cidade. O Cardeal Polonia insistiu que o Sabá de Nova York aprendesse a reconhecer uns aos outros – dificilmente um plano infalível, com quase 200 vampiros na grande área metropolitana – e trouxe todos vampiros desconhecidos diretamente a ele. Os Ventrue se asseguraram que Polonia capturasse alguns sabotadores e assassinos descartáveis. Mais uma vez, os reais operadores eram todos humanos. Podia o Sabá seguir a trilha de papel por trás da verdadeira transação, em cada nova construção? Eles checariam todos que alugassem um apartamento próximo a um de seus refúgios, só para ter certeza de que ninguém agisse sob compulsão hipnótica? Quem viu algo sinistro na compra de uma companhia de disposição de lixo tóxico? Cada compra tinha um comprador mortal legítimo. Lentamente, silenciosamente, os agentes da Camarilla construíram zonas de morte e refúgios fortificados no coração do poder Sabá.

Um mês antes do ataque, os vampiros Giovanni de Nova York aceitaram a oferta dos Ventrue. Os Sangues Azuis ofereceram-lhes algumas oportunidades de negócios notáveis. Os anciões do clã abençoaram a parceria, após os financeiros Ventrue causarem um breve mergulho no valor da moeda da Itália – só o suficiente para estabelecer credibilidade.

Na semana anterior ao ataque, estes Giovanni ajudaram a Camarilla a contrabandear arcontes e círculos de guerra para Nova York. Os vampiros entraram como carga, ocultos em tudo desde caminhões-tanque até containers de navios. Carniçais fiéis e outros lacaios sob laço de sangue dirigiram para a cidade para encontrar os vampiros dormentes e levá-los até as áreas de atuação. Servos mortais trouxeram reservas abundantes de sangue reservado.

Mais importante, as mentes pensantes da Camarilla usaram dinheiro, o laço de sangue e condicionamento hipnótico para obter influência na mídia de massas. Os financistas Ventrue gastaram milhões para contratar criminosos para afastar a polícia dos campos de batalha na hora certa. Proteger a Máscara ainda vem em primeiro lugar.

## A BATALHA DE NOVA YORK

O ataque em si começou durante o dia com uma erupção de acidentes. Certos prédios pegaram fogo; nas semanas seguintes, investigadores de incêndios não encontraram pistas dos crimes. Carros parados bloquearam

as ruas para atrasar os caminhões dos bombeiros. No pior acidente, um caminhão derramou centenas de litros de ácido nos esgotos. Inúmeras redes de gás explodiram, mas isso é tão comum que os nova-iorquinos dificilmente perceberiam. Contudo, os Nosferatu *antitribu* perceberam – aqueles que acordaram a tempo.

O Departamento de Polícia de Nova York conduziu a segunda fase do ataque. O Sabá emprega poucos carniçais (principalmente os lacaios de líderes de prestígio), mas a Camarilla não os negligencia. Ao anoitecer, muitos dos carniçais Sabás em Nova York foram presos sob falsas acusações, em fuga ou, em alguns casos, mortos enquanto tentavam escapar. Os oficiais envolvidos não esquecerão tão cedo quanto custou subjugar aqueles “supostos criminosos”.

Os carniçais da Camarilla constituíram a terceira onda. Dúzias de carniçais seguiram a campanha de acidentes ao atacar os refúgios de Sabás menos poderosos. Disfarçados como tiras, bombeiros e paramédicos, eles carregavam estacas, machadinhas e coquetéis molotov. Seus mestres lhes prometeram o Abraço como recompensa... se sobrevivessem. Não muitos conseguiram, uma vez que alguns Sabás despertaram para se defender e a seus companheiros de bando. O Sabá, contudo, perdeu um quarto de seu número ao cair da noite. O que não perderam foi um tributo à determinação de Polonia em fortificar e proteger os refúgios do fogo. Infelizmente, muitos Sabás se recusaram em seguir suas sugestões, e pagaram com suas não vidas.

Quando a luz do dia morreu, a principal força da Camarilla despertou. O famoso arconte Theo Bell comandou as forças de solo, com os Justicares Jaroslav Pascek e Lucinde como “marechais de campo”. O Justicar Nosferatu Cock Robin liderou uma invasão de baixo, entrando na cidade através dos dois enormes túneis que a abastecem com água. Mais de uma dúzia de círculos reuniu-se ao ataque, seja devido a rancores pessoais contra o Sabá ou para conquistar uma posição poderosa na nova ordem da cidade. Os líderes garantiram aos soldados que se alguém tivesse veios negros em suas auras após a batalha, ninguém faria perguntas inconvenientes.

O Sabá despertou também – mas a Camarilla já tinha superioridade estratégica. O Sabá não tinha limites que pudesse guardar, apenas alguns pontos fortes. Muitos deles dispersos. Aqueles que permaneceram e lutaram descobriram que a noite não os abrigava. Os Ventrue contrataram helicópteros com lâmpadas infravermelhas para voar sobre os campos de batalha enquanto os vampiros da Camarilla usavam os óculos de visão noturna apropriados.

Os restos de cada Sabá destruído iam diretamente para os Giovanni. Os Necromantes contatavam os fantasmas dos vampiros destruídos, quando possível, e torturavam-nos por informação. Os justicares não negligenciaram nenhuma fonte em potencial de informação sobre os recursos, brechas, sinais de identificação e planos do Sabá. Se os Giovanni quisessem interrogar os fantasmas sobre outras atividades do Sabá, os justicares não fariam objeções.

Na segunda noite, a Camarilla perseguiu o Sabá. Quando os Sabás fugiram de seus refúgios, o arconte Samedi e antigo legista Lithrac os examinou atrás de quaisquer



traços dos vampiros mortos. Cada cabelo ou nódoa de sangue ia para a capela dos Cinco Distritos. Os Tremere conheciam um ritual para localizar um vampiro por meio de pequenos traços e trouxeram todo membro de clã disponível que conhecia o ritual. Eles já tinham cabelo do tenente chefe do Cardeal Polonia, coletado de seu terno (os Ventrue sabiam que lavanderia o bispo usava e compraram a loja). Naquela noite, o bispo encontrou a Morte Final. Ele tinha muitos companheiros, enquanto os Tremere retransmitiam atualizações sobre posições Sabás usando telefones celulares codificados. Sua mágica podia ser medieval, mas muitos Tremere amam equipamentos, especialmente tecnologia que lida com segredos.

Na terceira noite, metade dos Sabás restantes se reagrupou no Bronx, liderados pelo Cardeal Polonia e o ancião Tzimisce Lambach Ruthven. Isto resultou no maior engajamento da batalha. Tecnicamente, o Sabá venceu. O Cardeal Polonia provou-se invencível, sua lâmina decapitou quatro vampiros da Camarilla e forçou o Arconte Nosferatu Federico diPadua ao torpor. Ruthven tinha uma reputação de ser um vampiro fraco e covarde, mas sua idade e sangue potente tornavam-lhe formidável apesar disso. Ainda assim Polonia e Ruthven conquistaram apenas uma retirada segura para os Cainitas.

Na quarta noite, Cock Robin e seus operativos asseguraram os túneis e esgotos Nosferatu. Os Nosferatu *antitribu* foram todos destruídos; se algum deu sua palavra de honra em troca de fuga ninguém questionou o justicar. Cock Robin juntou-se aos outros vampiros da Camarilla num ataque massivo à fortaleza final de Polonia, uma zona de fábricas em ruínas com milhares de esconderijos. Este foi um combate do tipo mais brutal. A superioridade em comando, controle e comunicações da Camarilla contou por pouco tempo. O Sabá, contudo, só ofereceu uma resistência simbólica antes de fugir. Polonia matou mais dois vampiros da Camarilla, mas de Ruthven os atacantes não acharam nem sinal.

As quinta e sexta noites consistiram de vasculhas. Vários enfrentamentos pequenos mas fortes tomaram lugar enquanto vampiros da Camarilla e do Sabá lutavam de casa em casa pelo Brooklyn, Greenwich Village e Harlem, mas o Sabá sabia que havia perdido. Os Tremere não conseguiram encontrar Polonia em lugar algum da cidade. Na sétima noite, a cidade estava nas mãos da Camarilla. Os Setitas e Giovanni receberam bônus de pagamento por seus serviços enquanto os carnicais sobreviventes receberam o Abraço como prometido. Os Ventrue conheciam o valor de subtratores felizes.

#### BERLIN NA HUDSON

A Camarilla consegue segurar Nova York melhor do que pode o Sabá? Eles pretendem tentar – mas a vitória da Camarilla provou a dificuldade de defender uma cidade gigantesca de infiltrações. Um príncipe e conselho da primigênie provisórios agora trabalham para restabelecer a influência na área da grande Nova York.

Como o Sabá antes deles, o conselho provisório tentou selar as fáceis entradas para Manhattan. Carnicais nas pontes, pedágios e túneis observavam sensores de

infravermelho procurando por motoristas que carecessem de calor. Os maiores túneis de água agora têm fortes grades de metal e alarmes, enquanto que a autoridade do porto recebeu cães carnívoros treinados para farejar vampiros bem como narcóticos. A tarefa é desanimadora; um vampiro pode caminhar pelo fundo do Rio Hudson, se não tiver outro caminho disponível. A Camarilla só espera eliminar os últimos invasores espertos e determinados.

Os Membros lembram que sua conexão com o mundo mortal é sua maior força. A nova “administração” encoraja os novos residentes a fazer contatos com as agências da cidade, e os escritórios governamentais locais e agências federais. Os Nosferatu, claro, imediatamente retomaram sua poderosa influência sobre os departamentos de saneamento e manutenção, bem como os canis da polícia. O conselho provisório direcionou todos os Membros a apoiar fortemente o programa policial “Get Tough” do Prefeito Giuliani. A criminalidade desenfreada nas ruas é uma boa cobertura para vampiros famintos, mas é uma cobertura melhor ainda para o Sabá. Os Membros devem simplesmente exercitar mais autocontrole – e cultivar rebanhos se puderem. Os membros de gangue Brujah se encontram contidos por engenheiros sociais Brujah, que veem Nova York como outra tentativa para “recriar Cartago” (dois Brujah não concordam sobre com o que sua utopia mítica parece).

O conselho também encoraja os novos residentes a conhecerem seus vizinhos mortais. Se alguém novo toma residência próximo ao refúgio de outro vampiro, descubra quem ele é! Afinal, o Sabá pode criar laços de sangue com os mortais também, os Lasombra assim como os Ventrue têm condicionamento hipnótico, e os Tzimisce – bem, os Tzimisce têm seus próprios métodos de garantir obediência.

Nova York eventualmente precisará de seu próprio príncipe e primigênie. O conselho provisório volta ao seu próprio domínio após o próximo Grande Conclave. Pretensos príncipes têm vários anos nos quais construir sua influência, cultivar aliados e demonstrar sua liderança. O conselho também precisa de um xerife, almoz, senescal e outros representantes da Camarilla. Uma vez que muitos anciões que vieram para a guerra foram para casa imediatamente após sua vitória, os neófitos e ancillae têm uma chance extraordinária de conquistar status e uma das maiores cidades do mundo.

No Cardeal Polonia, contudo, a Camarilla enfrenta um oponente brilhante e determinado com grandes recursos. O Sabá se reagrupou em Nova Jersey para planejar e espionar a Camarilla, então os Membros de Nova York devem ficar constantemente alertas. Até agora, o Sabá não causou sérios problemas.

Desde a reconquista, contudo, os Membros perceberam algo estranho. Nem todo bando Sabá vem para Nova York para causar confusão. Alguns genuinamente parecem ser arrastados pela cidade. Eles evitam a Camarilla mas não parecem interessados em reunir inteligência ou planejar terrorismo. Nem parecem se preocupar que os vampiros da Camarilla assistam-nos secretamente enquanto vagam pelas favelas e clubes noturnos ou andam pelos museus, pelo Madison Square Garden, Broadway ou outras atrações culturais.

Quase todos estes bandos “turistas” têm membros Tzimisce. Após vários meses, cada bando desaparece, deixando seu refúgio bagunçado, como se esperassem voltar pela manhã.

Os Nosferatu da cidade sabem onde os Sabás desaparecidos vão. Isso é porque toneladas de materiais de construção desaparecem no labirinto de túneis abaixo da cidade. Uma vez que os Nosferatu trabalham para transformar Manhattan num labirinto subterrâneo para deter os Nictuku – as poderosas crias monstruosas de seu louco ancestral Antediluviano. Agora eles trabalham para selar os túneis e câmaras que escavaram abaixo dos esgotos. Eles raramente falam sobre isso com outros vampiros pois não podem imaginar o que qualquer um pode fazer. Mesmo os Nosferatu não sabem tudo. A dúvida honra pertence a um único Sabá... mas ninguém acredita nele.

## MUNDO INFERIOR

*“A notícia boa é, não temos de nos preocupar com os Nictuku atacando Nova York por baixo.”*

— Tio Cheiroso, administrador da SchreckNET

*Lambach Ruthven desejava ter escolhido uma outra semana para visitar Nova York e seu Museu de História Natural. Noite passada, ele lutou contra a Camarilla. Agora ele seguiu um escravo pelos túneis mais profundos de Manhattan, túneis abertos pelos Nosferatu e não encontrados em mapa algum, pois o escravo servia a alguém que Ruthven não ousava desobedecer.*

*“Estamos aqui, senhor”, o revenante rechonchudo anunciou por sobre os ombros. Ruthven e o Zantosa voltaram-se para outro canto e entraram em um sonho febril. Uma camada ininterrupta de carne crua revestia a passagem. Veios e tendões grossos corriam pela carne e continuavam até sua extremidade como videiras. Enquanto Ruthven assistia, uma artéria soltou-se da carne que se fechava e brotou minúsculas folhas. Bexigas brilhantes luziram ao voo de um vagalume.*

*Zantosa percebeu que Ruthven havia parado de caminhar. Voltou-se e disse, “Venha, senhor. Você é esperado.” Ruthven seguiu lentamente, tirando do caminho a carne complacente contraída sob seus pés. Zantosa indicou-lhe para que se apressasse. Ruthven cerrou os dentes e obedeceu.*

*O revenante levou Ruthven por mais de um quilômetro de túneis. Às vezes juntavam-se outros túneis, com cavernas nas intersecções. Vinhas e musgos peludos cresciam sobre grandes armas; Ruthven não conseguia imaginar por que os Nosferatu haviam instalado tais armamentos um quilômetro abaixo da cidade. Cada trinta metros, ele via as vinhas-veias juntarem-se num coração pulsante. Um conjunto de botões, cada um tão grande quanto o punho de Ruthven, abria-se para lançar um enxame de borboletas de asas rubras. Uma borboleta empoleirou-se numa flor de orquídea, que fechou-se e a comeu. Um casulo brilhante criou pernas e olhos bulbosos e fugiu correndo, um sapo luminoso.*

*Ruthven lembrou-se como um poderoso Matusalém de seu clã havia fundido seus inimigos derrotados numa gigantesca Catedral de Carne. Isso foi séculos atrás na Transilvânia, mas Ruthven conhecia outro alguém que poderia igualar tal feito. O revenante levou-o por um arbusto sustentando cabeças de crianças ao invés de flores, e Ruthven estremeceu enquanto as cabeças cantavam uma canção de ninar romena que ele lembrava de sua infância mortal.*

Os dois entraram na câmara maior. No centro do chão carnudo ergueu-se um montículo encimado por uma árvore. Um coração gigante batia constantemente no tronco e frutas vermelho-sangue pendiam de seus galhos.

Zantosa ajoelhou-se diante da árvore. “Mestre”, sussurrou de forma reverente, “Ele está aqui.”

Ruthven olhou em torno de si. Um suor de sangue fraco escureceu sua testa. Pássaros tremularam dos túneis e voaram para a árvore. Eles espremiam-se em seus galhos, formando uma massa oval – um rosto! A cauda de um pássaro e o corpo de outro definiram um olho, com a cabeça de um terceiro como a pupila; dois peitos inchados formaram um nariz. Alguns pássaros deslocavam-se para mover a boca.

“Lambach.” A voz era alta e doce, amalgamada de uma centena de pássaros cantando de uma só vez. Lambach caiu de joelhos ao lado do revenante.

“Pai”, ele replicou, trêmulo de medo.

O rosto permaneceu silencioso. Finalmente Ruthven não podia mais suportar a espera. “Mestre, por que você me chamou?” O rosto não respondeu. “Que lugar é este?”

O rosto mexeu-se novamente.

“Sou eu”, ele cantou. “Metamorfose. Ascensão. Eu sou o que sou.” O rosto quebrou-se novamente em dúzias de pássaros chiando.

Uma moita de vinhas contraiu-se, rolou sobre si e amalgamou-se num lobo de folhas verdes. Ele disse, “Eu sou a terra, despertada pelo sangue”, e afastou-se.

“Não mais uma larva”, disse uma orquídea em forma de boca. “O estágio de pupa terminou, para mim e para os outros.”

A carne sob Ruthven contorceu-se num rosto gigante. Ele sussurrou “Não prometi-lhe reunir-me a você na Gehenna?” então se desfez em carne novamente.

Zantosa levantou-se e caminhou até a árvore. Ele arrancou uma das frutas globulares, dividiu-a a meio e jogou uma metade para Ruthven. Sumo vermelho correu de sua carne – não, seu nariz disse-lhe que era vitae, mais potente do que ele já havia sentido antes.

“Coma”, disse o revenante. “Você será como Deus.” Ele mordeu sua metade, fios de sangue escorrendo pelo queixo.

Lentamente, Ruthven pegou a fruta.

“Coma”, Zantosa instou novamente enquanto caminhava de volta a Ruthven. “Deixe o sangue do Pai dar-lhe energia, da vida à morte à vida novamente.”

Ruthven ergueu a fruta até seus lábios, então hesitou. “De que ele se alimenta?” Ele balançou a fruta na paisagem borbulhante e em constante mudança em torno deles. “Como ele mantém tudo isso?” Tocou a carne sob si. “Isto é quente.”

“O Pai ascendeu da não-vida. Ele alimenta-se da vida da Terra e torna-se um com o mundo. Ele oferece-lhe – ele oferece a todas suas crias – o mesmo. Compartilhe de sua metamorfose! coma!”

Ruthven arremessou a fruta pingando sangue no rosto de Zantosa. Surgindo aos seus pés, ele acertou a lanterna pesada na cabeça careca do revenante. O crânio de Zantosa quebrou num esguicho de sangue e o revenante caiu. Seu corpo cedeu em suas roupas e começou a fundir-se com o chão polpudo. Então Ruthven correu, rezando para que seu ancestral estivesse muito perdido em sua infinitude para percebê-lo. Ele tropeçou numa vinha e gritou quando caiu, derrubando a lanterna. Uma mão afundou no chão de carne. Ela se dissolveu, Ruthven ouviu a voz

do senhor de seu senhor em sua mente. Junte-se a mim... JUNTE-SE A MIM. Aterrorizado além do medo da dor, Ruthven apertou seu cotovelo e desejou que carne e ossos se separassem. Mexeu seus pés e correu novamente enquanto seu antebraço mergulhava na carne borbulhante. Milhares de vozes chamavam por ele. Fugiu pelo horrível mar do corpo do senhor de seu senhor até que alcançou os túneis negros sob Manhattan, tropeçando pelas paredes. Ele ainda ouvia a voz, sussurrada de milhares de bocas formadas, ecoando através do labirinto sem fim. “Junte-se a mim, Lambach... Junte-se a mim...”

Quando Ruthven alcançou a superfície, tentou contar a seus companheiros de clã o que crescia sob Manhattan. Eles riram dele. Então, na capa de um tabloide, ele viu a foto de uma mancha de mofo em Nebraska que parecia um rosto humano. O tabloide sugeria que fosse o rosto de Jesus. Lambach o reconheceu como o senhor de seu senhor. Então Ruthven desistiu, e caçou homens drogados e bêbados enquanto tentava esquecer.

Não funcionou por muito tempo.

## ENVOLVIMENTO DE PERSONAGENS

Um Narrador pode facilmente construir um arco de história inteiro em torno da Batalha de Nova York, e uma crônica em torno de seu resultado. Qualquer personagem na área de Nova York – Sabá, Camarilla ou independente – tem que se esforçar para não se envolver.

A batalha em si pode ser jogada de qualquer um dos lados (ou ambos, se seu grupo joga crônicas simultâneas no Sabá e na Camarilla). Isto pode ser um banho de sangue, com muitas lutas de prédio em prédio. Os personagens podem encontrar vampiros famosos tais como Theo Bell ou o Cardeal Polonia enquanto ainda têm bastante para fazer por si sós. Personagens de temperamentos menos marciais podem lutar para evitar a batalha que consome a tudo e a todos, ou trabalhar para ocultar do rebanho a guerra que toma as ruas.

Após a batalha, os personagens da Camarilla enfrentam o desafio de colher influência na maior cidade da América. Pela primeira vez, os anciões não abocanharam todas as rédeas de poder. Os personagens podem tentar sua vez como operadores oportunistas, manipulando poderosas instituições. Ao invés de prender pelo laço de sangue o gerente de uma filial local, o personagem pode escravizar o diretor de notícias de uma rede inteira. Um neófito pode ir desde cultivar um vereador até beber em companhia de diplomatas das Nações Unidas. Os personagens podem achar, contudo, que se deve empregar peões poderosos cuidadosamente. Se o *New York Times* repentinamente muda a política editorial, alguém (ou alguma coisa) percebe, e imagina. Por outro lado, um personagem recém influente pode receber suplicantes ou pretensos aliados que queiram que use essa influência em seu benefício – e que não aceita não como resposta. A não vida se torna... excitante.

Personagens do Sabá, por outro lado, podem tornar-se parte dos planos de Polonia. Eles, também, têm uma chance de avançar rapidamente por meio da coragem e astúcia. O Sabá percorre em glória o caminho que a Camarilla percorre em influência. Um bando do Sabá que entrou em Nova York para espionar a Camarilla, assassinar líderes emergentes ou empenhar-se em terrorismo corre grandes riscos – mas pode conquistar grande prestígio se for bem sucedido.

Personagens de clãs independentes podem se envolver também. Tanto a Camarilla quanto o Sabá precisam de aliados (mesmo que apenas aliados por conveniência). Personagens independentes acham Nova York uma cidade de oportunidades maravilhosas, embora perigosas, para jogar uma seita contra a outra para seu próprio benefício.

### IDEIAS DE HISTÓRIAS

- Mesmo antes do ataque, a Camarilla envia agentes descartáveis a Nova York. Polonia espera tentativas de assassinato e espionagem, então isso é o que os generais Ventruelhe dão. Os personagens da Camarilla podem se encontrar em tal tarefa suicida (talvez sem saber). Reciprocamente, personagens Sabás em Nova York podem caçar sabotadores da Camarilla.

- Personagens da Camarilla com habilidades especiais e excepcionais podem ser recrutados de cidades distantes para ajudar no esforço de guerra. Jogadores “endiabrados” podem gostar de elaborar formas astutas e malignas para obter inteligência sobre o Sabá, estabelecer armadilhas mortais e contrabandear vampiros para a cidade.

- Para algo diferente, um círculo pode realizar o “controle de dano” durante a batalha. Eles tentam evitar que as autoridades percebam a batalha e os despistam sobre a significância de qualquer luta que vejam.

- Após a batalha, os personagens do Sabá podem tentar virar a mesa sobre a Camarilla ao subverter membros de clãs independentes em Nova York. Isto exige grande astúcia – eles devem desviar da Camarilla, e os independentes não são tolos.

- Polonia tenta ligar ao laço de sangue e subverter oficiais da cidade, assim como a Camarilla. Personagens do Sabá e da Camarilla se batem numa campanha de espionagem e contraespionagem.

- Personagens do Sabá podem tentar descobrir por que outros bandos – sempre com membros Tzimisce – invadem Nova York e desaparecem. Trabalho secreto na cidade melhor guardada da Camarilla seria extraordinariamente perigoso. Os personagens podem até mesmo seguir um bando nas profundezas labirínticas da cidade enquanto os outros Sabás respondem ao misterioso chamado do Antediluviano a seus descendentes.

### MERA ANARQUIA?

Assim como para a Camarilla e o Sabá – agora para os anarquistas. Até agora, os anarquistas conseguiram pouco... o que, para eles, foi uma espécie de ponto em ser anarquista. Tendo sobrepujado um ou dois príncipes para estabelecer o Estado Livre Anarquista, eles *não querem* estabelecer uma nova ordem, apenas se unir para resistir às tentativas de forçá-los a uma ou outra seita. Seu primitivo conselho em Los Angeles não tem poder e muitos membros não aparecem para os encontros.

Em 2000, os anarquistas da Costa Oeste aprenderam que a liberdade exige mais do que uma jaqueta de couro, um piercing no nariz e um corte de cabelo ao estilo Motley Crüe. O “Novo Movimento Anarquista” está morto – junto com muitos dos próprios anarquistas.

Os estudos de caso anteriores trataram do passado recente. Esta seção diz respeito ao futuro próximo – o que acontece depois dos eventos de **Caminhando Após a Meia Noite**.

### A INVASÃO CATAIA

“Agora você sabe como era para nós.”

— Marmota Saltadora, Gangrel *antitribu*

Os Cataios têm muitas razões para invadir a Costa Oeste Americana. A Semana dos Pesadelos reforçou o preconceito racial que muitos Cataios sentiam contra os Kin-jin. A Costa Oeste tem uma grande população asiática, vulnerável à predação anarquista (e os anarquistas raramente são modelos ideais de sensibilidade racial). Os vampiros Cataios ergueram-se de vez em quando entre a diáspora asiática, e precisam de professores para explicar o que são e treiná-los na conduta adequada. Grande Xue, e se algum caísse entre os Kin-jin e fosse treinado em seus costumes bárbaros? Conquistar a noite nos estados de Califórnia, Oregon e Washington não era apenas um primeiro passo no extermínio dos vampiros demônios brancos e a vingança de séculos de invasão ocidental no Oriente, era um dever moral para os “órfãos” Kuei-jin daquelas praias estrangeiras. Além disso, os anarquistas eram desorganizados, alvos fáceis.

Então os Cataios mandaram uns poucos dos seus para o outro lado do Pacífico para reconhecimento. Então eles mandaram alguns mais para influenciar Chinatown, Little Vietnam e outros Bairros Internacionais nas maiores cidades. Por fim veio a grande invasão de San Francisco descrita em **Caminhando Após a Meia Noite**. Os Cataios venceram.

E agora?

### RECUPERANDO A NOITE

As novidades atordoam os vampiros de norte a sul da costa. Seitas rivais estavam, de certo modo, criando inimigos, e as sociedades Cainitas atravessaram as fronteiras políticas do rebanho na América do Norte. Agora *uma ameaça estrangeira ocupa uma cidade americana* – algo que os Estados Unidos, ao menos, não viram desde a Guerra de 1812.

Nos Estados Unidos, o choque rapidamente abre espaço para a fúria. Bairros asiáticos sofrem pela vitória Cataia. Anarquistas de toda a nação estão indo para o oeste. Não poucos neófitos patriotas da Camarilla juntam-se a eles, e até mesmo alguns Sabás.

O que eles podem fazer? Ataques furiosos e desorganizados em San Francisco só produzem vampiros mortos. Os anarquistas percebem que precisam de um plano. Mais do que isso, eles precisam de organização. Eles precisam apresentar uma oposição unificada.

Felizmente, alguns dos anarquistas cresceram quando as crianças aprendiam história na escola. Alguns deles realmente participaram dessa história – desde a Guerra da Revolução até a Weather Underground. De San Diego a Vancouver, os anarquistas criaram células de resistência para reunir armas e vampiros para a luta vindoura e para caçar os Cataios já residentes.

Dois centros de resistência emergiram. No sul, Los Angeles tornou-se uma zona de guerra *de facto* enquanto os Cataios estabeleceram uma segunda praça d'armas. A Cidade dos Anjos vê uma constante sequência de ataques e contra-ataques, incêndios e tiroteios nas ruas. Os mortais atribuem isso ao conflito escalar entre gangues rivais tais como os Sangues, os Criptas, os Tongs e a Máfia Mexicana. Já, várias vizinhanças ricas tornaram-se comunidades fechadas; esta tendência se acelera enquanto o rebanho das classes média e alta tenta confinar a violência às vizinhanças pobres. No norte, vários líderes anarquistas reúnem-se em Seattle. É a maior cidade ao norte da Califórnia, um importante polo do comércio do Pacífico com uma grande população asiática. Os anarquistas acreditam ser o próximo alvo dos Cataios. Eles não podem se permitir deixar a cidade cair. Os líderes militares anarquistas gravitam para Los Angeles; o comitê de Seattle tem mais interesse em política.

Os anarquistas de Los Angeles encontraram um surpreendente aliado no Bispo Cicatriz de Tijuana. Ele não pode ajudar muito, pois muitas de suas forças permanecem num impasse contra a Camarilla de San Diego. A despeito disso, ele contrabandeia armas do México para Los Angeles, não pedindo nada em troca... por enquanto. Alguns anarquistas duvidam do altruísmo do bispo, mas ninguém já os ajudou antes

Os membros do Comitê de Seattle engoliram seu orgulho e enviaram delegações aos príncipes de San Diego e Vancouver. Eles pedem – não, *imploram* – a ajuda da Camarilla. Tara, Príncipe de San Diego, recusa qualquer apoio a menos que os anarquistas ajudem-na a limpar sua cidade de Cataios primeiro e quebrar todo contato com seu rival Cicatriz. O príncipe de Vancouver alega que Lupinos hostis evitam que ele envie recursos e mão de obra para a luta. Ele remete o pedido dos anarquistas a outros príncipes, mas avisa que muitos príncipes americanos já têm suas mãos cheias lidando com o Sabá. Talvez os anarquistas devam tentar negociar com os Cataios?

Sobreviventes de San Francisco contam ao príncipe sobre as ideias de “negociação” dos Cataios.

Em um ano, os anarquistas dos Estados Livres tornam-se um movimento de resistência. Não mais cidades caem para os Cataios, embora os anarquistas ainda não consigam expulsá-los de San Francisco e Los Angeles. Eles conseguem isso com apenas um pouco de ajuda de um bispo do Sabá, alguns Membros inferiores da Camarilla e alguns agentes livres patéticos (e oportunistas) dos clãs independentes. A Camarilla e o Sabá continuam muito preocupados com sua luta maior para se ocuparem com os anarquistas.

### UMA TERCEIRA SEITA?

*“A hora de brincar acabou. É de trabalhar.”*

—Jocelyn Crane, Financiadora liberta

Os anarquistas começaram a imaginar se talvez pudessem derrotar os Cataios sem a ajuda de *outra* seita. Os Cataios têm poderes estranhos e terríveis, mas parecem incapazes de reabastecer seus números rapidamente. Os anarquistas sempre podem Abraçar novos membros – e eles abraçam. Dos sobreviventes do mato a empresários milionários, eles encontram mortais dispostos a lutar contra os invasores.

Alguns sentem desgosto em “tornar-se o repressor”. Outros anarquistas, contudo, veem a invasão Cataia como uma bênção disfarçada. Aqueles autoproclamados “Libertos” discutem que até agora os anarquistas se definiram pelo que eram contra: A Camarilla, os anciões, o Sabá, os Catiões. Ao invés disso, eles buscam pensar sobre o que eles são *a favor*. Se podem expulsar os Cataios sem qualquer ajuda significativa da Camarilla ou do Sabá, eles devem abandonar o que construíram e voltar para a autoindulgência sem lei? Eles têm uma chance de tornar os Estados Livres Anarquistas em uma nova sociedade de vampiros. Se não por outra razão, os anarquistas têm de organizar e permanecer de guarda contra futuros ataques Cataios.

Entretanto, os anarquistas ainda têm de expulsar os Cataios, e muitos anarquistas não se importam com teoria política. Os Libertos permanecem uma minoria distinta. A despeito disso, um número crescente de anarquistas sente (corretamente ou não) que a Camarilla trata com desprezo seu pedido e os abandonou aos Cataios. Eles também não confiam no Sabá. Se tratarem com alguma seita no futuro, estes vampiros querem fazer isso como iguais – membros de sua própria sociedade e cultura. Ninguém sabe o que o futuro guarda para o Estado Livre Anarquista, mas uma coisa é certa – estes vampiros nunca pedirão novamente.

### ENVOLVIMENTO DE PERSONAGENS

Neófitos comuns podem encontrar oportunidades extraordinárias no Estado Livre. Poucos anarquistas podem ser considerados ancillae, quanto mais anciões. Como em Nova York, personagens neófitos podem buscar o tipo de influência que apenas príncipes e anciões normalmente desfrutam. Por outro lado, isto significa que os personagens também experimentam dores de cabeça e responsabilidades que tal poder traz. Por exemplo, eles podem descobrir o tamanho do problema ao cobrir as quebras da Máscara sem o benefício de inúmeras Disciplinas e laçaios chantageados.

Personagens da Costa Oeste podem engajar-se em todas as atividades vampíricas normais – caçada, conspirações, negociatas, traição, paixões, sofrimento, buscar suas ambições e cair de cara – mas a guerrilha contra os Cataios ofusca seus dramas pessoais noturnos. Os personagens podem não lutar contra os Cataios em pessoa, mas os outros vampiros esperam que eles desempenhem algum papel no esforço de guerra. Afinal, um exército de guerrilha precisa de armas, dinheiro, refúgios, informantes e ideólogos bem como soldados. Um personagem que tenha o ouvido de burocratas da cidade, manipula a mídia e constrói um império dos negócios, mas recusar-se a ajudar os guerreiros, pode tornar-se bastante impopular com outros anarquistas.

Diferente da Batalha de Nova York, personagens neófitos típicos não são soldados de infantaria encarregados de uma grande estratégia. No início, os anarquistas não têm uma verdadeira cadeia de comando entre os líderes dos círculos e capítulos de resistência. Eventualmente, generais e líderes políticos emergem – mas qualquer personagem de jogador pode esperar conquistar um papel de liderança através de sua própria astúcia, carisma, habilidade e valor.

## IDEIAS DE HISTÓRIAS

- Um Cataio de alguma forma contata o círculo e oferece trair um odiado rival Cataio a eles. Destruir um Cataio, e possivelmente obter uma chantagem sobre o outro, aumenta o prestígio dos personagens entre a resistência... mas o Cataio está realmente jogando limpo com eles?

- Muitos anarquistas não sabem que os Cataios erguem-se espontaneamente, ao invés de passarem por um Abraço. Um novo Cataio emerge na população imigrante asiática de uma cidade – um furioso *chih-mei*, ainda não consciente do que é. Os personagens destroem-no ou o capturam? Se escolherem a última, podem descobrir a verdade sobre a gênese Cataia, ou até mesmo doutrinar o novo Cataio na resistência. Outros Cataios de alguma forma sabem do “neófito” e tentam recuperá-lo.

- Um príncipe da Camarilla mantém o círculo dos personagens para (ou pune-os com) uma viagem expedicionária ao Estado Livre Anarquista. Talvez o príncipe considere apoiar a causa anarquista como uma forma de proteger o resto da América do Norte dos Cataios – ou talvez ele pretenda sabotá-los, temendo que tornem-se muito poderosos.

## O ESTRANHO CASO DOS TREMERE ANTITRIBU

“Oh, deuses cruéis da noite e do inferno! Vocês deixaram alguém ferir os pérfidos Tremere – e esse alguém não fui eu!”

— Velya o Viviseccionista, Cardeal Tzimisce

Por mais de 200 anos, o Sabá incluiu um pequeno número de Tremere rebeldes. Estes Tremere *antitribu* seguiram o poderoso magus Goratrix, um membro fundador do Conselho dos Sete do clã e uma vez um confidente do próprio Tremere. A “Casa Goratrix”, como os Tremere *antitribu* às vezes se chamam, deram ao Sabá perícia mágica que mesmo a mais poderosa *koldun* Tzimisce não poderia igualar. O resto do Sabá não gostava deles e nunca confiou – mas eles eram úteis.

Em 1998, os Tremere *antitribu* morreram. Até onde seus aliados Sabás podem dizer, os mais ou menos cem *antitribu* foram para um encontro especial... e nunca mais voltaram. Eventualmente, uma Sabá bisbilhoteira localizou a capela secreta da Casa Goratrix, enterrada abaixo da Cidade do México. Ao invés de uma centena de Encantadores, ela encontrou uma centena de pilhas de cinzas.

### QUEMFEZISSO...

Rumores e especulações se espalham rapidamente pelo Sabá, e eventualmente além, até os clãs independentes e a Camarilla. A teoria mais popular é que os Tremere da Camarilla finalmente encontraram uma forma de destruir os rebeldes. Outros vampiros especulam que os feiticeiros tentaram algum grande ritual mas *algo* saiu errado. Outros rumores culpam o holocausto de Assamitas vingativos, como um ensaio antes de atacar o corpo principal do clã que os amaldiçoou.

O primeiro rumor está quase certo.

Os Tremere têm muitas histórias sobre seu fundador. Feiticeiro incomparável, ladrão dos mortos vivos, diablerista

de um deus Antediluviano – e não visto exceto pelo Círculo Interno por séculos – o grande Tremere presta-se para fábulas extravagantes. A atmosfera hipercompetitiva e envolta em segredos do Clã Tremere fomenta tais histórias, também, enquanto cada Feiticeiro aproveita qualquer pedaço de informação que possa dar-lhe uma margem sobre seus rivais. Muitos Tremere ouvem sussurros de que seu mestre não é ele mesmo, que algum legado do poder roubado voltou-se contra ele. Um Feiticeiro ouve que seu arqui-mago metamorfoseou-se num grande verme branco, e ele lembra como seus fundadores roubaram a não vida dos modeladores da carne Tzimisce. Outros companheiros do clã sussurram que Tremere desenvolveu um terceiro olho, como o mítico Antediluviano cujo sangue e alma ele consumiu. Eles imaginam quem ou *o que* realmente dorme na cripta de seu mestre.

Todos estes rumores estão completamente corretos.

O próprio Tremere queimou os *antitribu* até as cinzas... mas Tremere não é mais Tremere.

O velho magus sempre teve ressalvas com relação ao seu semblante. Isso se deu por que ele e seus acólitos chefes usaram um feitiço de imortalidade fortificado com vitae sem testá-lo primeiro para verificar efeitos colaterais. Isso se deu por que ele diablerizou um Antediluviano sem considerar o que a alma do Antigo poderia fazer com a sua própria. Das histórias sobre Saulot o curandeiro e professor, Tremere pensou que o Antediluviano fosse um fraco. Ele nunca ouviu as histórias sobre Saulot o caçador de demônios, ou a lenda que Saulot abraçou os diabólicos Baali num momento de fúria. Ele nunca leu o *Livro de Nod*, que claramente fala de Saulot como um profeta. Ele nunca imaginou por que, se fosse tão fácil devorar um Antediluviano dormente, ninguém havia feito isso em milhares de anos.

A alma do Antediluviano dormiu ou escondeu-se por séculos enquanto os Feiticeiros caçavam e destruíam suas crias fracas e imperfeitas. Finalmente o Antigo ergueu-se. A vontade de Saulot lutou com a de Tremere enquanto o mago mergulhava em torpor. Eles lutaram por séculos, e a Vicissitude no sangue de Tremere moldou sua carne para refletir sua luta.

Menos de dez anos atrás, a luta terminou. Tremere apenas mostra uma face, e ela não é a de Saulot. O Antediluviano venceu, como sabia que venceria, mas por que expor o ardil de imediato? Saulot ainda está fraco da luta. Ele precisa de alguns anos ainda para reunir sua plena força para as batalhas da Gehenna.

A vitória de Saulot, contudo, não foi total. Tremere fugiu de seu corpo para tomar refúgio nas carnes de outro alguém. Ele agora ocupa o corpo de seu discípulo mais próximo e coconspirador: Goratrix o fiel, aquele que forjou o feitiço para tornar a Casa em Clã e o único membro do Clã Tremere que sabia a verdade sobre seu mestre.

Uma vez representante de um poderoso clã, Tremere agora caminha a noite sozinho, escondendo-se atrás da face de Goratrix. Como Goratrix, ele chamou os Tremere *antitribu* para a capela sob a cidade do México e os destruiu a todos com uma poderosa invocação.

O que aconteceu a Goratrix? Ele não tinha corpo de discípulo a usurpar, e Tremere não queria outra voz em sua cabeça. A alma de Goratrix agora reside dentro de um

espelho de cristal no santuário de Tremere, cuidadosamente preservado contra a noite quando Tremere puder encontrar um corpo digno. Olhe no espelho do ângulo certo, e poderá ver o rosto de Goratrix pressionado contra o vidro, gritando silenciosamente por liberdade.

### E POR QUÊ?

Por que Tremere fez isso? Ele poderia razoavelmente esperar que os Tremere da Casa Goratrix aceitassem-no como seu líder, assim como Saulot poderia razoavelmente esperar que os Tremere do clã principal obedecessem a ele quando despertasse. Tremere não é tolo; ele não descartou uma ferramenta útil levemente. Quando incinerou os *antitribu*, o que ele obteve que seria mais valioso do que uma centena de taumaturgos disciplinados e leais e acesso aos mais altos conselhos do Sabá?

Cada Narrador deve decidir isso por si só, mas as possibilidades incluem:

- Geração: No corpo de Goratrix, Tremere é (apenas!) um vampiro de 4ª geração, e assim limitado ao 9º nível de Taumaturgia. Os Antediluvianos podem Dominá-lo. Isso não é bom para um vampiro que pretende vencer a Jyhad. Talvez ao sacrificar 100 de seus companheiros de clã, Tremere temporariamente baixasse sua geração para 3ª novamente. Quanto isso duraria, antes dele ter de matar outros 100 vampiros?

- Serviços: como um mestre magus, Tremere sabe sobre comprar serviços de espíritos. Os espíritos mais poderosos, contudo, insistem em pagamentos proporcionais ao seu poder. Oferecer a alma de 100 feiticeiros pode comprar muitos favores.

- Maldição: Os rituais mais potentes da Taumaturgia Tremere podem afetar clãs inteiros, ao menos até a 4ª geração. Há muito tempo, o Conselho dos Sete amaldiçoou o clã Assamita. Talvez Tremere tenha cobrado uma maldição mais sutil sobre algum outro clã, para se manifestar quando o velho magus decida que seja tempo. Mas qual clã? O seu próprio não pareceria mais plausível...

- Temper Tantrum: Tremere passou os últimos séculos lutando para controlar sua alma, e ele ainda está... estressado. Ele não pretendia exterminar os Tremere *antitribu*, mas algo o deixou furioso. Quem sabe o que irrita um vampiro arquimago ladrão de corpos milenar e outrora Antediluviano? Tremere liberou seus incríveis poderes mágicos e incinerou uma centena de vampiros num único momento de frenesi. Esta possibilidade talvez seja a mais temível, devido ao que ela sugere sobre os *verdadeiros* Antediluvianos. Se Tremere, ocupando um corpo de quarta geração, pode promover tamanha destruição em sua ira, o

que faria um vampiro de dez mil anos num acesso de fúria?

Quaisquer que sejam os planos do Grande Usurpador, não podem ser pequenos. Ninguém entre os Membros ou rebanho já igualou Tremere em sua audácia.

### ENVOLVIMENTO DE PERSONAGENS

Os personagens provavelmente não sabem quando eles se emaranharam nas maquinacões de Tremere. O velho magus se esconde bem (e faz isso bem, considerando que tem ao menos um Antediluviano e vários clãs como inimigos). Tremere é a única testemunha do holocausto *antitribu*. Assim, os personagens dos jogadores só podem se envolver nos tremores, enquanto o Sabá e outros grupos tentam resolver o mistério e Tremere tenta reconstruir seu poder.

### IDEIAS DE HISTÓRIAS

- Um oficial Sabá encarrega o bando dos personagens a resolver o mistério. Por todo o discurso do Sabá por liberdade, esta é uma oferta que não podem recusar com segurança. Infelizmente, os líderes rivais empregaram seus próprios investigadores. Cada bando tem ordens de bloquear um ao outro; cada líder quer o monopólio sobre a informação. Que a diversão comece!

- Tremere precisa de algo, mas ele não pode pegar por si só sem mostrar sua cara. Afinal, Goratrix supostamente queimou com os outros Tremere *antitribu*. Se algum Sabá o viu ainda ativo, ele pode levantar questões incômodas. Ele contrata, chantageia ou de outra forma persuade os personagens dos jogadores a obter o item para ele. Os personagens nunca sabem quem os contratou, embora possam eventualmente supor.

- Alguns Narradores podem assumir que os personagens Tremere *antitribu* dos jogadores não compareceram ao conventículo na Cidade do México. Assim, eles podem ser os únicos Tremere *antitribu* remanescentes no mundo. Se os Ravnos sobreviventes são tratados como cães sarnentos, quanto mais seriam os últimos Tremere do Sabá no mundo? Líderes Sabás suspeitos podem imaginar se os personagens têm algo a ver com a destruição de seu clã, e tentar torturá-los pela verdade.

### CARTAS PREOCUPANTES

Nem todos eventos importantes no Mundo das Trevas são salpicantes e épicos quanto o cisma Assamita ou as várias guerras. Alguns permanecem em relativo segredo. Talvez nos próximos anos eles surjam para chocar o mundo. Leiamos a correspondência de outras pessoas para obter algumas pistas...

Para Meertinda, Conselheira da América do Norte:

Como um membro leal da Casa e do Clã Tremere, submeto-me ao seu édito e encerro minha investigação sobre a morte de minha cria, Mahalia Romano. Posso certamente fabricar alguma mentira plausível o suficiente para satisfazer os membros sobreviventes de seu círculo – ao menos por enquanto.

Posso humildemente solicitar, contudo, que você explique esta solicitação? Os talentos mediúnicos da senhorita Romano provaram-se inestimáveis em recuperar a Estela de Orion e expor o plano contra a capela de Milwaukee. Sua lealdade nunca vacilou, a despeito de suas associações com outros Membros. Ela encontrou a Morte Final tentando desenterrar um segredo oculto, tenho certeza, em Salt Lake City. Tal serviço não deve passar despercebido. Nem se deve presumir que eles podem destruir um dos nossos com impunidade. Meus três séculos dentro da casa e do clã convenceram-me de que a certeza de nossa vingança rápida e inescapável é como um escudo erguido diante de nós.

Asseguro ao Conselho dos Sete que não apresentei teimosia. Não realizaria tais esforços nesse assunto se inúmeras circunstâncias peculiares não referissem-se à destruição da Senhorita Romano. Por exemplo, não posso encontrar qualquer informe de Membros residindo naquela cidade – nem Camarilla, nem Sabá, anarquista ou clã não alinhado. Não sei de nenhuma outra cidade comparável que não tenha presença de Membros. Os Cainitas passam por Salt Lake City mas não ficam – a menos que desapareçam.

Peço que você, como Conselheira da América do Norte, tome uma ação nesse sentido – ou ao menos explique-me por que não posso tomar.

Seu em Almonsin-Metatron,

Jean Baptiste Morin, Pontifex Exemptus

Ao Dr. Douglas Netchurch, M.D.:

Suas especulações sobre morte, alma e eternidade são corretas, mas insuficientes. Com treinamento, mas tocada pela morte pode fazer consideravelmente mais do que perceber o passado e o futuro.

Para Jean Baptiste Morin, Pontifex Exemptus:

Compartilho de sua dor na perda da Adepta Romano para o nosso clã. Você está correto: apenas as circunstâncias mais extraordinárias compõem-me a abortar sua investigação. O Conselho Interno já sabe quem destruiu a Adepta Romano, como, e por que. A despeito de seus três séculos de serviços, você pode descobrir isto também. Você deve, contudo, voluntariamente sofrer a Morte Final antes de divulgar esta informação a qualquer outro ser - mesmo outro membro de nosso clã. Para receber o resto desta carta passe o dedo e toque este selo:



Obrigado. Você tem cinco minutos para ler o resto desta carta antes que se apague.

Existem Membros em Salt Lake City - poderosos círculos de Nosferatu e Tremere. Nem nós nem a cabala Nosferatu têm qualquer interesse na cidade. Ao invés disso, desejamos acesso exclusivo aos arquivos genealógicos da Igreja de Jesus Cristo dos Santos dos Últimos Dias. Para isso, tomamos ação para evitar que qualquer outro vampiro fique na cidade por muito tempo (uma cooperação que é completamente acidental).

Os Mórmons compilaram o mais completo registro de nascimento, morte, casamento e parentesco no mundo inteiro. Eles esperam compilar uma "árvore familiar" de toda a raça humana. Suas razões teológicas para tal projeto não nos dizem respeito.

Os Nosferatu desejam este arquivo por causa da informação que podem extrair dele. Este clã inclui eruditos que podem detectar Jyhads ocultas através de dados demográficos. Eles podem rastrear um vampiro em meio a uma dúzia de identidades falsas através de inconsistências em registros de nascimento e morte. Acesso aos arquivos mórmons melhoraria enormemente o poder dos Nosferatu dentro da Camarilla.

Nós temos um uso diferente para estes arquivos. Você é, assim espero, familiarizado com o conceito que conhecer a ancestralidade de uma pessoa fornece um laço simpático àquele indivíduo, análogo a descobrir seu Nome Verdadeiro. O arquivo mórmon contém o Nome Verdade de virtualmente todo mundo no mundo ocidental.

Os registros têm um valor ainda maior quando considerados como um todo. Na luta para documentar todos que já viveram, os Mórmons criaram um laço simpático único com toda a raça humana, tornando-se mais forte enquanto a porcentagem da humanidade representada aumenta a cada ano. Em efeito, eles encontraram o Nome Verdadeiro para a espécie humana em si - não um nome genérico de humanos como uma classe, mas o Nome Verdadeiro específico que permite um ambiente de trabalho afetar todos no mundo de uma vez. O Clã Tremere poderia vencer a Grande Jyhad num único golpe.

Infelizmente, o princípio do Nome Verdadeiro depende de acesso limitado à informação. Em muitos casos, o costume de neófitos recitar sua linhagem diante dos Membros da cidade reunidos torna a ancestralidade do Cainita tão inútil a nós quanto um nome publicado numa lista telefônica. Os Nosferatu querem transferir todo o arquivo Mórmon para esta ultramoderna "Internet" para facilitar o uso. Eles já foram bem sucedidos em várias centenas de milhões de registros. Se todo o arquivo tornar-se disponível, o Nome Verdadeiro da humanidade derivado da ancestralidade se tornará conhecimento público e magicamente inútil. Nossa missão em Salt Lake City assim deve ser bem sucedida em breve ou nunca mais. Pesquisar os rituais necessários que podem explorar o Nome Ancestral levam décadas. Em vista dos recentes eventos globais, o Conselho Interno não pode tolerar qualquer atraso desnecessário.

Lamento que neste caso, a pressa tenha se tornado cruel para um dos nossos. Todos os membros da capela de Salt Lake City mandaram suas mais profundas condolências, mas eles têm ordens escritas para eliminar qualquer outro vampiro que busque estabelecer residência permanente. Eles simplesmente não tiveram o tempo e os recursos para dissuadir o círculo da Adepta Romano de forma mais sutil e menos letal. Espero que você aceite a necessidade de tais ações, em vista do imenso prêmio que buscamos.

Sinceramente,

MEERLINDA

Para Krassimir, minha cria:

No último século ouvi informes perturbadores sobre as atividades de suas crias. Rezo para que eles voltem para o caminho da vingança. Compreendo plenamente bem o quão irritantes as crias do Onoklept podem ser. O espírito racional naturalmente anseia o alívio da Terra destas semibestas. A despeito disso, faça-os desistir. A vingança deve partilhar da ira, embora oculta, e o que são os Impostores senão filhos da ira? Eles mostram o mal de seus senhores mais claramente a cada geração, ainda que lutemos para erguermos-nos sobre tais coisas.

Um analista imparcial deve concluir que a indigna linhagem de Onoklept se condena. Se sua loucura não impele finalmente os outros clãs a destruí-los por pura irritação, seus senhores consumirão os Impostores em breve. A última possibilidade deve orientar nossos esforços. Devemos sobreviver ao holocausto vindouro. Para sobreviver, devemos saber a verdade - da Primeira e da Segunda Cidades, de Caim e Lilith, do Criador, e do Pleroma de onde acreditamos que ele veio.

Eu mesmo compilei e relatei um verdadeiro oceano de história, mito e arqueologia em busca do Frasco Cainita, supostamente escondido por Ventru na época da Segunda Cidade. Agora acredito que o Frasco pode literalmente existir, embora Abbas ainda esteja convencido de que é apenas uma profecia metafórica dos estranhos poderes tão estranhamente prevalentes entre as Gerações Finais. Preciso de assistentes habilitados e inteligentes para buscar várias pistas sobre a localização do Frasco. Espero que sua linhagem possua autodisciplina e altruísmo suficientes para esta tarefa vital, bem como a ingenuidade que mostraram em seus planos para minar os Impostores. Lembre-os que as oportunidades para participar em meus planos e beber de meu intelecto não ocorrem frequentemente.

Espero receber sua resposta dentro dos próximos quatro anos. O tempo é a essência.

Synezios

Para Nebsemi, Alto Sacerdote do Templo de El Kharga, Cria de Ororionth, Cria de Ta-urt, Cria de Set, respeitosa saudação:

Após devida consideração, os anciões da Verdadeira Linhagem concordam em abrir os Scriptoria de Vulci e Harran para aqueles Seguidores de Set que devem receber autorização de um Alto Sacerdote de El Kharga, Saggara ou Ombos. Visitantes ao Scriptoria não devem remover os volumes e artefatos reunidos lá dentro, mas devem ser permitidos fazer cópias em sua melhor capacidade.

Em troca, os Templos de El Kharga e Saggara devem abrir seus registros e relíquias a membros da Verdadeira Linhagem que devem apresentar autorização de um arquivista sênior de Vulci ou Harran e concordar com as mesmas restrições, bem como quaisquer ritos de purificação considerados necessários pelos anciões dos ditos Templos.

Como uma mostra de confiança e boa vontade, o Scriptorium de Vulci doa cinco cópias das Rubricas Guardadas ao Templo de El Kharga.

Espero que através dessa parceria, cada um de nossos grandes clãs possa avançar frente o verdadeiro e verificável conhecimento das origens, natureza e destino das almas e da raça Cainita. Deixe que a Verdadeira Linhagem aceite que os Seguidores de Set busquem Gnose através da fé. Deixe que os Seguidores de Set aceitem que a Verdadeira Linhagem busque Gnose através da razão. Não deixe que estas diferentes abordagens nos dividam ou nos ceguem para a Verdade, não importa como obtida.

Synezios, Arquivista Sênior, Scriptorium de Vulci

Cria de Shalmath, falecido

Cria de Belit-Sheri, falecido

Cria de Brujah

Querido Jorjal,

Nunca compreenderei a Índia? Como tamanha beleza existe lado a lado a tanta miséria e esqualidez? Chorei lágrimas vermelhas pela glória de um templo; uma hora depois, vi um velho homem morrendo despercebido na imundície de um beco, e embora meu coração não bata mais ainda o senti partir de piedade.

E pensar que esperei encontrar o Deus Morto de Rodrigo em poucas noites! Oh, Rodrigo, por que você não me contou mais? Nova Delhi é uma cidade muito grande – e ainda, neste país e não em qualquer outro no mundo, sabia que poderia descobrir seu destino com facilidade. “O Deus Morto” – quantos cultos de sangue uma cidade poderia manter? Na Índia, parece, dizias!

A Máscara é uma piada aqui no Oriente! Por que fingir ser um mero mortal quando umas poucas conjurações podem persuadir o rebanho que um dos seus é um deus? Que fácil, então, para um vampiro reunir um rebanho crédulo. Passei apenas uma semana em Nova Delhi, e já encontrei dois destes cultos, com direções para vários outros.

Os próprios vampiros parecem terrivelmente amedrontados. Todos falam sobre como os “Raksharas” se autodestruíram – eles referem-se aos Ravnos. Acreditam que Ravana, o Rei Rakshasa, morreu de um modo que levou todos seus descendentes consigo. Eles culpam um estranho clã de vampiros que surgiu do extremo oriente.

Ao menos agora eu tenho um guia. Acho que Omaha Singh Khatri é um Assamita; é difícil dizer por que os clãs têm nomes diferentes aqui: Yatu, Vetala, Daitya, Bhut e mais. Omaha ama os ocidentais porque seu nome também é o nome de uma famosa cidade do Velho Oeste. Ele concordou em me ajudar se eu contasse-lhe sobre a América: ele queria ir lá uma noite dessas. Seu chapéu de caubói e cinturão ficam muito estranhos com sua barba e adaga sick.

Omaha diz que a chave para compreender os Membros da Índia é que seus clãs também são castas. Os hindus têm cinco castas: os Brâmanes são sacerdotes, os Xátrias são guerreiros, Vaixás são homens de negócios e comerciantes, e Sudras são fazendeiros. Os párias – Intocáveis – estão abaixo até mesmo dos Sudras; eles fazem o trabalho sujo tal como dispor os cadáveres e lavar roupas. (Não consigo compreender o que os torna tão “impuros”, embora, não num país onde as pessoas espregam esterco de vaca numa casa para abençoá-la.)

Os Cainitas usam o mesmo sistema, mesmo aqueles que não são hindus, só por tradição. (Bem, algumas coisas são o mesmo com a Camarilla.) Omaha disse que por causa de seu clã ele mantém a posição de Xátria, enquanto que os Ravnos-Rakshasa eram todos Vaixás. Outros clãs têm o status de Brâmanes, Sudra e até mesmo Párias, e ninguém pode mudar isso. Como um Xátria, Omaha sempre possui nível superior a qualquer Ravnos, mas sempre tem de subordinar-se a um Brâmane morto-vivo. Ao menos assim é como funcionava nas noites antigas. Agora, percebi que os clãs de casta inferior não “mantêm sua posição”. Omaha disse que como um sikh ele não se adapta às castas, mas eu ainda o horrorizo ao pedir para me encontrar com Piracha, o clã da casta Intocável. Ele diz que como os párias mortais, eles têm muito contato com cadáveres.

De qualquer modo, Omaha diz que ele pode introduzir-me a alguns vampiros Brâmanes, que fazem questão de conhecer todos os cultos de sangue na área (mantendo registro da competição). Estes “Daitya” têm um fetiche em forma de cobra como os Seguidores de Set, mas Omaha disse que eles estão na Índia desde sempre como sacerdotes para os mortos vivos. Ele também diz que este Daitya chamado Surendranath sempre jogou limpo, mesmo que seja um infiel. Espero que Surendranath possa ajudar-me a descobrir que “Deus Morto” Rodrigo encontrou.

Sinto muita falta de Rodrigo. Temo tanto pelo que possa ter acontecido com ele.

Todo meu amor,

Tanya





# CAPÍTULO UM: A VOLTA DO SUCCUBUS CLUB

*Quando o mundo e todas suas vaidades saciaram o apetite, você deve buscar refúgio na inocência cônica, ou uma contrição sincera.*  
Anônimo, "A História do Frade"

Uma lenda entre os Membros, o Succubus Club já foi uma casa noturna proeminente que atendia às necessidades de seus clientes mortos vivos e permitia-lhes soltar os cabelos um pouco. Localizado num bairro elegante de Chicago, num prédio que foi uma vez uma discoteca igualmente popular, o clube vangloriava-se de numerosas pistas, uma multidão cosmopolita, glamour que beirava a infâmia e uma lista de convidados cheia de celebridades, luminares locais e Membros proeminentes.

Os Lupinos mudaram isso tudo. Em seu infame choque com os Membros de Chicago, os lobisomens rasgaram a meio o Succubus Club, despedaçando o proprietário e vários Membros convidados em retalhos antes de desaparecer na escuridão da noite de Chicago. Mais de 20 Membros encontraram suas Mortes Finais durante a luta com os Lupinos. No resultado da carnificina, as ruínas do Succubus Club foram abandonadas.

Aqueles que o conhecem imaginam se não foi tudo parte do plano se a destruição do clube não foi um golpe de mestre por parte de um dos Matusaléns rivais que fizeram de Chicago seu lar. Se um ataque contra o refúgio de sua nêtese pela potente Menele através dos joguetes com os

lobisomens ou uma oferta para se proteger da proximidade de outros pela bela Helena, ou até mesmo um ataque completamente de surpresa pelos Lupinos por vontade própria, poucos sabem e menos ainda sobreviveram para falar do segredo.

Para os Membros, o Succubus Club foi um ícone, e ele não ficou fechado por muito tempo. Um Ravnos empreendedor reinventou o notório clube como uma festa nômade que viaja pelos Estados Unidos. Em poucas semanas, o Succubus Club itinerante se estabelece numa cidade, onde ele silenciosamente se promove para as socialites locais antes de organizar seus festivais e partir. Ele faz isso ao alugar um espaço, contratar trabalhadores locais para lidar com os detalhes, divulgando e anunciando de boca em boca, então partindo sem deixar endereço.

O novo Succubus Club tornou-se algo como um fenômeno. Muitos clientes acham a natureza cigana do clube vibrante é aqui e agora e amanhã se foi, e oh, não tivemos um momento fabuloso? Também, o clube se apresenta como acessível apenas para a elite social. Ele não é um bar para garotos turbulentos e vendedores de seguros bêbados buscando uma noite na cidade. Ao invés disso, o

Succubus Club é um oásis de festa para as pessoas bonitas da cidade, onde as celebridades podem misturar-se com modelos internacionais e músicos em turnê junto com hipsters inveterados e figuras de proeminência. É um lugar onde um Ventrue pervertido num smoking de cinco mil dólares pode acotovelar-se com uma harpia Brujah na alta costura milanese enquanto o rebanho escandalosamente vestido do clube rodopia e se agita em torno deles. O Succubus Club é uma rave, um clube da alta sociedade, um hedonismo elegante.

E claro, como uma instituição vampírica, ele esconde inúmeras traições sob seu verniz polido.

### UM PACOTE DE MENTIRAS

**A Volta do Succubus Club** se passa como uma história modular, em que os personagens dos jogadores podem revelar (ou ajudar...) apenas um dos muitos estratagemas que tomam lugar, ou todos eles, dependendo de quão experientes e sociais eles são. Além disso, esta história sugere inúmeros resultados para se adequar a quase qualquer círculo ou bando. Membros violentos podem se satisfazer com soluções físicas, Membros sociais podem fazer novos contatos ao auxiliar os talentosos mortos vivos que comparecem e Membros misticamente orientados podem descobrir o quanto próxima a Gehenna está e ajudá-la ou impedi-la como quiserem.

No final, **A Volta do Succubus Club** não é um conto épico ou com um final significante como as outras histórias nesse livro. Mesmo que o círculo mais sombrio de vampiros estúpidos entre no clube e derrube todos que veem pela frente, o mundo não está se encaminhando para o seu fim. Fizemos isso com a intenção de deixar a história aberta; a falha é tanto um fator no mundo dos Membros quanto é no nosso, e os bons jogadores apreciam o fato de que fica a cargo deles se seus personagens têm sucesso ou não.

O conjunto de linhas de enredo a seguir ocorre com o curso do aparecimento do Succubus Club em Atlanta no início de 2000.

- O promotor do Succubus Club, Sennuwu, roubou uma obra de arte da coleção de outro Membro e tira vantagem de sua estadia em Atlanta para vendê-la a um Cainita interessado.

- Uma reunião de Filhas da Cacofonia executa um coro e ária. Membros anciões que tenham ouvido do evento respondem a ele com medo e fascínio a performance conta com vários anciões preocupados com a agenda das Filhas, enquanto seduz outros com seu apelo único. No final, a performance não é o que parece, embora os Membros que tinham preocupações sobre ela não estivessem totalmente errados.

- Os Giovanni usam Atlanta como um ponto de transferência de carregamentos de drogas que se originam na Itália e viajam por Cuba antes de encontrarem seu caminho até os Estados Unidos. O Succubus Club serve como um ponto de encontro onde os Membros que representam todos os três lados deste interesse Giovanni vêm para se reunir. Além disso, um dos traficantes de drogas Cainita de Atlanta ressent-se da imposição e quer uma parte dos negócios Giovanni que vêm para Atlanta.

Como se não fosse o bastante, a Camarilla usa o Succubus Club para “escotar” Atlanta após sua queda para o Sabá. Quase vertiginosa após expulsar com sucesso o Sabá de Nova York, a Camarilla estabeleceu sua atenção na joia do distinto Sul e espera reivindicar Atlanta também. Com Atlanta e Nova York como centros de apoio para a seita, a Camarilla pode então focar em recuperar a Costa Leste do flagelo Sabá. Theo Bell está presente, e os personagens podem reconhecê-lo na multidão.

Claro, por esta ser uma história de **Vampiro**, nenhum destes enredos existe no vácuo as personalidades envolvidas em cada um estão conectadas de alguma forma a outras, o que serve para arrastar o círculo do grupo nas camadas mais profundas de intriga. As tabelas de personagens ilustram como cada subenredo se relaciona aos outros em **A Volta do Succubus Club**.

### TEMA E CLIMA

**A Volta do Succubus Club** confia na natureza maquiavélica dos Membros para grande parte de sua sensação. Rodas giram dentro de rodas, planos desvelados revelam outros sob eles, e inimigos numa cena podem tornar-se aliados em outra. A história toda deve ter uma sensação frenética e deslocada enquanto a ação brilha rapidamente de uma troca a outra. No final da história, os personagens (e talvez os jogadores...) estejam exaustos após servir como peões que jogaram todo o jogo que o Succubus Club exerceu. Tal é a natureza da Jihad.

### TEMA

A paranoia abastece **A Volta do Succubus Club**. Embora os personagens possam inicialmente suspeitar que tropeçaram em alguma agradável traição que envolve companheiros mortos vivos, eles em breve descobrem que o Succubus Club é um nexo de maquinações dos Membros. Os personagens devem ser pilhas de nervos, certos que a cada momento mesmo quando falam com outro vampiro, resignam-se ao ardil de outro que está segundos distante de vir à tona. De fato, no fim da história, eles podem ser os Membros mais populares no clube, mas a fama exige um preço mortal atenção.

### CLIMA

O clima de **A Volta do Succubus Club** é de excitação ininterrupta e frenética. Cada conversa rende outra revelação. Cada pista tem aplicação a múltiplos mistérios. Cada contato representa múltiplos interesses. O círculo não pode dar a volta sem encontrar outro possível aliado ou inimigo. A história deve parecer quase como uma montagem ou uma série de “cortes” severos e agitados, com pouco ou nenhum tempo de inatividade entre as cenas. Para aumentar a tensão, os Narradores podem querer tocar música agitada ininterrupta tal como trance techno, bateria e baixo, house ou speed garage, big beat, eletrônica, ou EBM sem vocais. Tal música adapta-se com o pano de fundo do cenário da história e mantém os jogadores no limite sem distraí-los com letras.

## NÃO ESTAMOS BRINCANDO

A **Volta do Succubus Club** não é uma história tradicional e linear que progride ordenadamente do início até o fim e se resolve num desfecho limpo. Ao invés disso, é um conjunto de vários enredos e planos em que os personagens se envolvem.

Esta história depende das motivações individuais dos personagens. Isso não se dá sem problemas se os personagens são bidimensionais ou se os jogadores não têm interesse investido nas personalidades de seus personagens. Se os jogadores são usados para ser levados pelo nariz ou jogam “quests” simples e objetivas, esta provavelmente não seja a história para eles. **A Volta do Succubus Club** é mais um conjunto de vinhetas que pretendem testar a moral e o foco dos personagens neles como indivíduos. Também há a boa e velha intriga morta-viva.

Bastante simples, “faça-se a história” não funciona aqui – ao menos um personagem precisa ter alguma conexão com ao menos um elemento da história. Estão incluídos conselhos para lidar com isto, mas evite a trilha óbvia, assegurando-se que alguém tenha um interesse investido em *algo* que está tomando lugar.

## ATLANTA EM RESUMO

Como muitas cidades grandes, Atlanta tem bairros “da cidade” e vários subúrbios para acomodar seus quase três milhões de habitantes. Ainda que isto não seja um “Atlanta à Noite” abrangente, ele explica as características da cidade que mais provavelmente entrem em cena durante esta história.

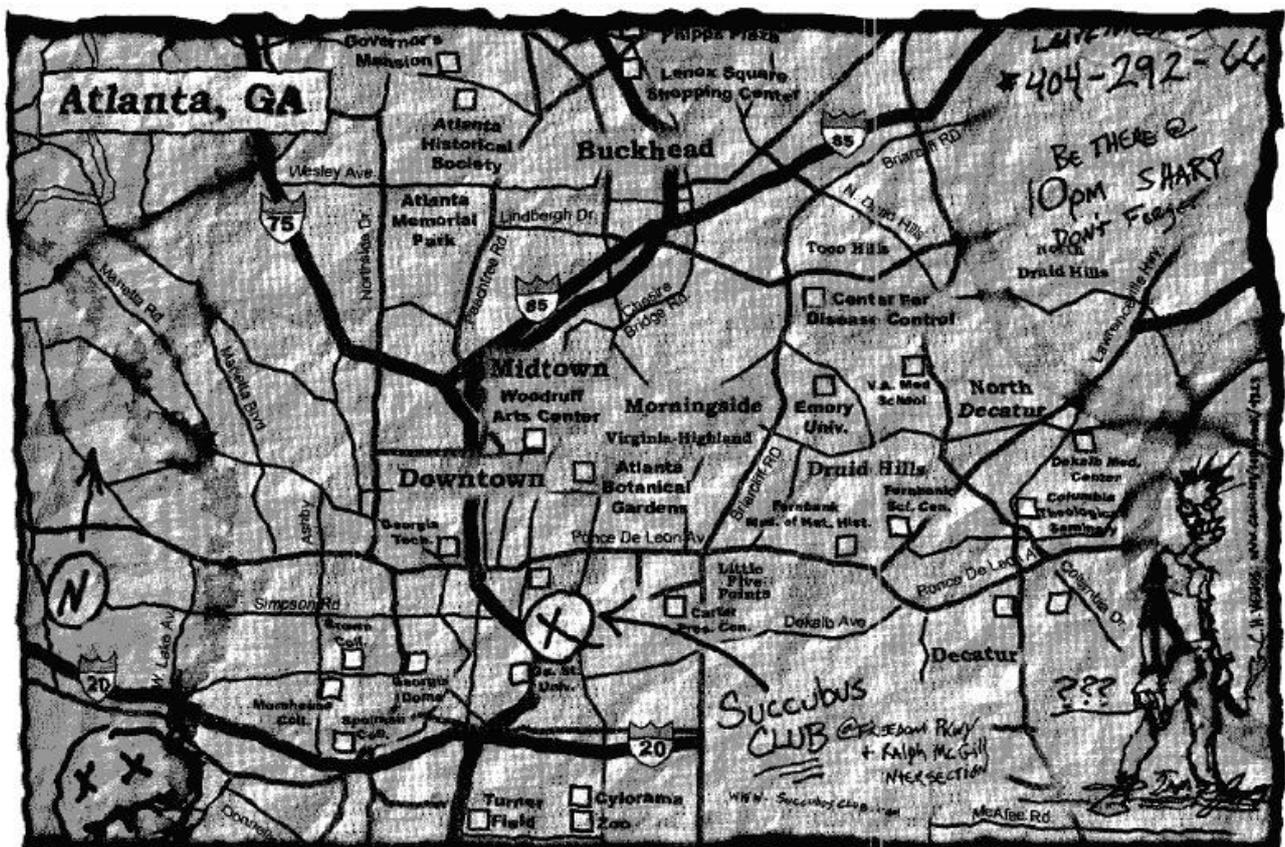
### Centro

Uma “vizinhança em renascimento”, o centro é um dos esforços de revitalização atuais de Atlanta. Como com muitas áreas centrais das cidades, a de Atlanta é um bairro comercial altamente engarrafado durante o dia. À noite, o centro não é realmente “o lugar”, pois poucas casas noturnas e cinemas operam dentro de suas fronteiras. Ainda assim, existem algumas exceções à regra, tais como o histórico Fox Theatre, várias arenas esportivas, alguns clubes da moda e pontos de música ao vivo. Muitos dos hotéis mais finos de Atlanta estão no centro, fornecendo um lugar para viajantes a negócios ficarem onde podem estar perto dos escritórios e centros de convenção da cidade.

O local do Succubus Club, o Empire Building, está localizado em Poncey Highlands na intersecção do centro e os bairros de Buckhead, Virginia-Highland, Midtown e Little Five Points.

### Buckhead

A comunidade de Buckhead é uma vizinhança curiosa de propriedade realmente cara e excesso ao mínimo denominador comum. A vizinhança em si é bastante prestigiosa ela ostenta refinados restaurantes, lojas



internacionais, alguns hotéis caros, galerias notáveis e condomínios de classe alta. O outro lado da moeda, contudo, é uma atmosfera de decadência de quase fins de Roma. Buckhead aloja muitos bares, casas noturnas e salas de concertos, onde muitos dos bêbados arruaceiros podem ser encontrados a qualquer noite da semana. Durante o dia, Buckhead brilha como um diamante enquanto à noite cintila como vidro barato. Ainda assim, nem todas festas em Buckhead são um deboche inebriado muitas das famílias endinheiradas de Atlanta ainda fazem seu lar nas ruas das áreas ao redor, bastiões de uma aristocracia sulista falida.

#### **Midtown**

A vizinhança escolhida por profissionais jovens e solteiros, Midtown é uma área carismática de encanto histórico e amenidades modernas. Os residentes podem escolher viver em condomínios convertidos da virada do século ou em um dos prestigiosos arranha-céus. A área abunda com pubs e bares acolhedores, o verdejante Parque Piedmont fornece um lugar para passar o tempo, e inúmeros restaurantes e lojas locais se alinham nas ruas. Midtown é um pouco próxima demais do centro para alguns gostos, mas isso é um apelo para outros. Midtown também ostenta uma alta porcentagem de residentes gays e lésbicas e é considerada uma das vizinhanças mais liberais na cidade.

#### **Virginia-Highland**

Recebendo o nome da intersecção em seu centro, Virginia-Highland é dominada por prédios residenciais, embora as lojas no centro forneçam algumas das melhores compras em Atlanta. Localizada próximo à Universidade Emory, Virginia-Highland é outra vizinhança endinheirada, embora careça do elitismo de Buckhead.

#### **Little Five Points/Parque Candler**

Uma vez o centro das culturas boêmia e “alternativa” de Atlanta, Little Five Points atualmente está submetida à reforma. L5P, como alguns locais a conhecem, permanece um centro de contracultura, embora também possua uma cultura pop forte, agora que a vizinhança foi tornada segura para suburbanos ricos que queiram se esbaldar com exemplos de sua própria lisonja. Esta parte da cidade é conhecida por seus pontos de música ao vivo, e muitas bandas locais fazem seu começo em Little Five Points.

### **O SUCCUBUS CLUB**

O Succubus Club está localizado no Empire Building, na intersecção da Ralph McGill Boulevard e Freedom Parkway. Ele fica separado de outros prédios na vizinhança fora de visão e por sorte fora da lembrança. Quando da publicação deste livro, o verdadeiro Empire Building foi convertido em lofts. Sinta-se livre para contar a qualquer jogador cujo personagem conduza a pesquisa apropriada que o prédio está agendado para passar por renovação por um empreiteiro após o clube partir.

O prédio em si ocupa cerca de 24.000 metros quadrados, todos os quais convertidos temporariamente em pistas de dança, bares e espaços de festa. A sala principal foi limpa e pintada num preto solúvel em água, com enormes pilhas de autofalantes nos cantos e grandes pontos de luz e máquinas de fumaça pregadas a andaimes temporários suspensos do teto. Uma coluna assustadora de amplificadores e equipamentos de som eletrônico foi

empilhada próximo à cabine do DJ 300.000 watts de potência para transformar a antiga fábrica num estrondoso vértice de som. Uma dúzia de bares foram erguidos em vários lugares em torno do prédio, cada um abastecido com uma impressionante variedade de bebidas, chope, vinhos, água e “acessórios” pequenas coisinhas necessárias numa festa mas que raramente são lembradas, tais como aspirina, protetores de ouvido, preservativos, substâncias que podem ser usadas como inalantes, spray de hálito e cigarros.

Uma sala secundária foi equipada com um “labirinto”, em tributo ao labirinto sombrio que ocupava o andar inferior do Succubus Club de Chicago. Uma série de catacumbas mal iluminadas, o labirinto tem inúmeros vestíbulos e gretas ocultas onde os frequentadores podem ter algum sentido de privacidade. Outra sala secundária é estabelecida para música ao vivo; parte da sala foi convertida num palco temporário. Se o círculo dos personagens é uma banda agendada para tocar no Succubus Club, aqui é onde eles tocam (três outras bandas tocam). Os fundos do palco foram estabelecidos como um pequeno vestíbulo, onde os artistas podem se maquiar. O conjunto inteiro de salas (bem como a área da oficina, doca de descarregamento e um pequeno escritório) estão sob um teto, então os convidados não têm de se preocupar com o clima. O ingresso para o clube é \$35 os antecipados (os ingressos podem ser comprados através de qualquer vendedor local) ou \$50 na porta. Qualquer um que chegue sem ingressos está sujeito à corda de veludo do capricho dos anfitriões.

Como você usa isto na história fica a seu critério. Alguns Narradores podem querer manter os detalhes do clube como secundários é meramente um cenário para os vários enredos se desdobrarem. Outros Narradores trazem os eventos menores do clube à tona: os Membros podem sentir o suor e a vitae excitada das fontes se amontoando na pista, eles podem salpicar em encontros condenados ou procurar indivíduos drogados dos quais se alimentar ou podem se perder nos ritmos poderosos e fugir, embora brevemente, de sua própria maldição. Bombardeie os sentidos aguçados dos Membros e pressione seus desejos. Os Narradores devem calcular as reações de seus jogadores aos ambientes de seus personagens. Eles gostam do cenário, ou eles querem começar a trabalhar?

#### **MUDANDO O LOCAL**

Embora esta história se passe em Atlanta, os Narradores podem realocar o Succubus Club para qualquer cidade que chame sua atenção. A história funciona como uma oportunidade de lançar uma pequena agitação na cidade natal de uma crônica ou colocar um círculo “em movimento”.

Não ignore o cenário por completo, pois isso anula o propósito de fazer com que o clube venha para a cidade. Não apenas o clube está repleto de planos mortos vivos, ele é um caldeirão de excessos perigosos. O ambiente é tenso, cismático e um tanto perigoso justamente como os clientes gostam.

Os personagens devem ouvir sobre o Succubus Club aproximadamente um mês antes dele chegar. Isto lhes dá tempo para se envolverem com a questão se estiverem dispostos, seja como promoters locais, uma banda ou DJs agendados para tocar num palco paralelo, artistas performáticos, modelos de exibição, ou qualquer outro aspecto ao qual eles possam estar vinculados. Os Narradores devem se sentir livres para adicionar outros eventos ou envolver o círculo de qualquer maneira que lhes pareça melhor. Claro, o círculo *não tem* de trabalhar para a festa, ela simplesmente lhes dá uma desculpa para ficar “nos bastidores”, embora outros métodos possam funcionar. É perfeitamente apropriado ter os personagens surgindo no evento, mas seja cauteloso em fazê-los participar do enredo nesse ponto.

## CONTANDO A HISTÓRIA

A **Volta do Succubus Club** é organizada para que suas cenas estejam numa apresentação não-linear. Os Narradores podem focar apenas nas histórias que afetam o círculo de seu grupo, arranjar as histórias para construir uma de maior significado, cortar cenas ou até mesmo esticar os assuntos do Succubus Club por algumas noites. É mais fácil conduzir os eventos da história como apresentado, mas sintam-se livres para rearranjá-los para se adaptar ao seu grupo.

### A AGENDA

Abaixo está uma linha do tempo dos eventos que tomam lugar no Succubus Club na noite em que surge em Atlanta. A história assume que a festa ocorra num Sábado. Eventos em *itálico* são parte de enredos descritos abaixo ou questões específicas que não estão abertas para clientes regulares do clube.

Hora	Evento
19:30	<i>O pessoal chega e se prepara</i>
20:00	Fanfarrões e clientes tomam lugares no lado de fora
22:00	Portas abertas
22:30	Primeiro show de banda ao vivo no palco na sala secundária
00:00	Desfile de moda no palco na sala secundária
01:00	Segundo show de banda ao vivo no palco na sala secundária. <i>Sennuwy conduz um leilão na oficina</i>
02:00	<i>Giovanni e Tock discutem “tributos” na sala principal</i>
02:30	<i>As Filhas da Cacofonia performam ária no palco na sala secundária</i>
07:00	O Succubus Club fecha as portas
10:00	A esta hora, o clube e todos seus rastros desapareceram...

## CENA UM:

### A ARTE IMITA A NÃO-VIDA

Como um “negócio paralelo”, Sennuwy às vezes age como uma leva e traz, vendendo e comprando objetos únicos de Membros que encontra em suas viagens. A natureza nômade do Succubus Club fornece-lhe a cobertura perfeita enquanto viaja, ela pode possuir um objeto em uma cidade e vendê-lo no mercado negro em outra; ninguém faz ideia de que ela é responsável por isso. Sennuwy não é estúpida, ela sabe que deve manter esta parte dos negócios em segredo. Se alguém suspeitar de que ela está roubando deles e então movendo sua propriedade pessoal para outros Membros, eles a evitarão, causando um grande desconforto em seu estilo de não vida.

A recompensa atual de Sennuwy é uma pintura original do artista nova-iorquino Minako Yamano. Uma placa de circuito pintada sobre uma tela de papel de arroz, o “Dia Um” de Yamano é uma obra viva e patinada com um ar melancólico, perfeita para o refúgio de qualquer Membro meditativo. Sennuwy tem algumas perspectivas em Atlanta, incluindo o Bispo Sutphen, faminto em adicionar a obra às suas coleções. Sempre uma mercenária, Sennuwy pretende jogar os colecionadores uns sobre os outros, elevando o preço e usando o fato de que eles todos sabem que a peça é roubada para mantê-la em silêncio se deixarem-na insatisfeita.

O círculo pode desempenhar qualquer um de vários papéis neste plano. Personagens morais podem querer ver a pintura devolvida a seu dono. Personagens interessados em arte podem querer possuir a pintura eles próprios. Personagens da Camarilla, ao descobrir que o bispo de Atlanta tem os olhos na obra, podem querer usá-la como influência contra ele, ou apenas tomar a oportunidade para encontrar com ele e obter informação sobre sua personalidade. Alguns círculos podem até mesmo escolher roubar a pintura para si e vendê-la, cortando os lucros de Sennuwy não há honra entre ladrões.

### APENAS CONVIDADOS

Nas noites anteriores à abertura do Succubus Club, Sennuwy recebe grupos interessados em comprar a tela. Personagens com reputação como negociantes de artes, colecionadores ou com um pé no mercado negro, ou que simplesmente tenham Status significativo, Mentores respeitáveis ou senhores de prestígio podem receber convites para examinar a obra.

Sennuwy fica no prestigiado W Hotel Atlanta numa confortável suíte. Ela não hesita em pedir serviço de quarto para o gosto de seus convidados. Personagens observadores percebem que ela esconde a pintura antes do serviço de quarto entrar na suíte. Embora receba apenas um convidado (e sua comitiva) por vez, ela não se esforça em esconder o interesse de outros na pintura. De fato, Sennuwy conta a seus visitantes sobre os outros, citando nomes como se para impressionar caçadores de status.

Seu real motivo para fazer isso, claro, é proteger ainda mais a obra de arte e a si mesma. Se a obra repentinamente desaparecer, cada um dos interessados tem alguma ideia de

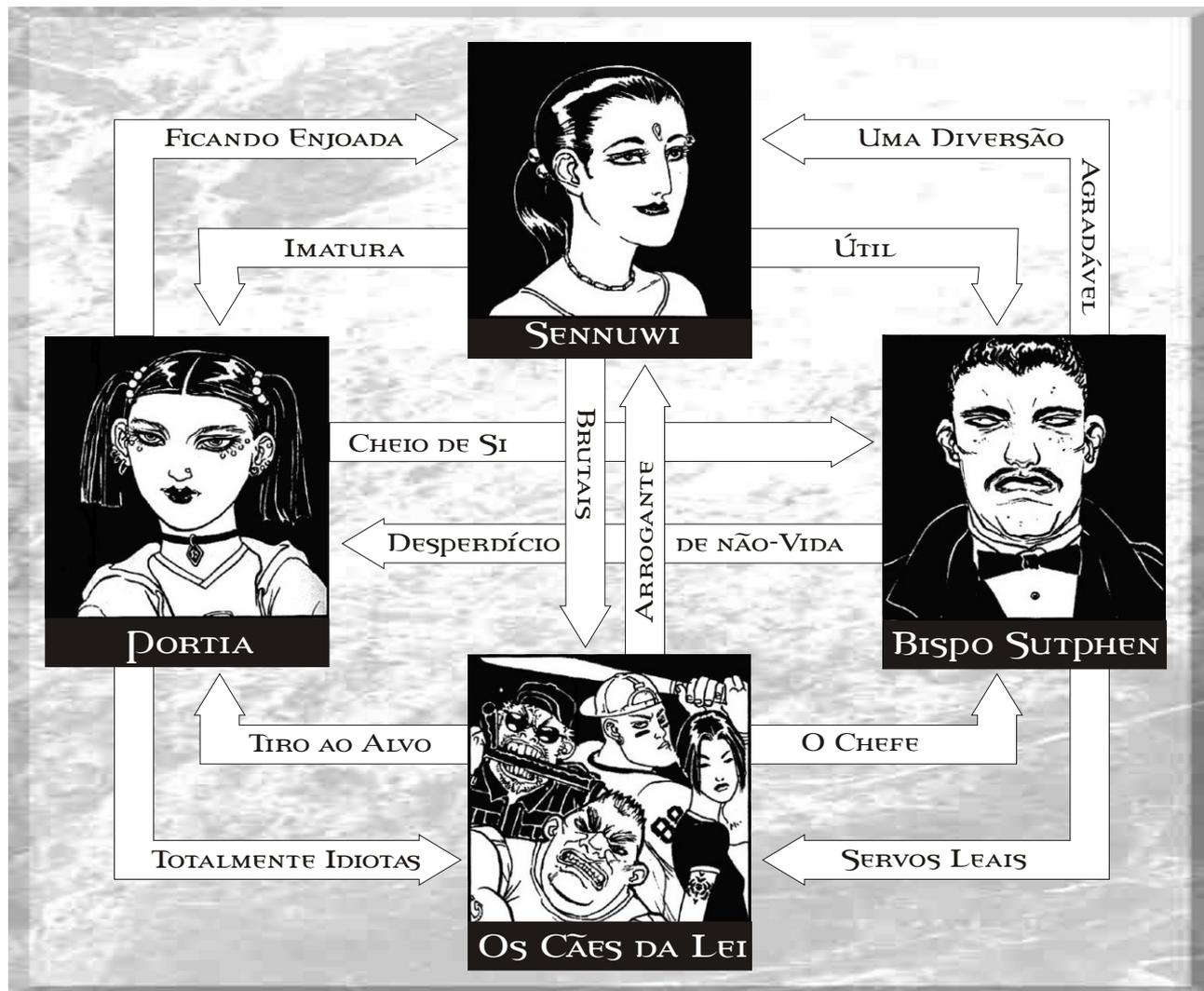
quem poderia ser o culpado. Além disso, todos envolvidos sabem que a obra foi roubada do artista original. Qualquer um que vá à polícia num acesso de desapontamento ao perder a proposta rapidamente se encontra numa variedade de conspiração e buscas a bens roubados. A este respeito, Sennuwy acredita que os indivíduos que buscam a pintura seriam mais embaraçados por um escândalo público do que simplesmente não vencer a oferta pela pintura. Com a possível exceção dos personagens dos jogadores, ela está certa.

Embora ela não tenha reais antecedentes na arte, Sennuwy pode conversar de forma inteligente sobre a obra. Ela responde qualquer questão que os personagens tenham, embora não seja contrária a mentir se isso proteger ou garantir uma oferta maior. Durante a visita dos personagens, o telefone toca frequentemente e o fax recebe uma aparentemente interminável série de transmissões. A televisão ligada à web no quarto mostra um website dedicado ao clube. Se os personagens forem rudes o suficiente para perguntar, Sennuwy explica que são tudo “detalhes dos negócios do Succubus Club”.

A menos que os personagens tenham algo específico a fazer enquanto a encontram, ela lhes oferece um boa noite após permitir-lhes olhar a obra e informa-os de um breve leilão sábado à noite no Succubus Club. As ofertas começam em 1.000 dólares.

### FAZENDO O TRABALHO SUJO

A menos que os personagens sejam desesperadamente honrados (ou malucos), eles podem querer olhar os outros competindo pela obra. Em sua maior parte tratam-se de socialites proeminentes e personalidades dos negócios de Atlanta, mais ou menos uma dúzia, todos mortais e abstraídos à existência dos Membros. Um dos nomes, contudo, pertence a um Cainita Bispo Julius Sutphen do Sabá de Atlanta. Os personagens provavelmente ouviram seu nome antes (especialmente se são nativos de Atlanta ou se fizeram alguma pesquisa sobre a cidade antes de visitá-la). Se eles procurarem por ele, o que descobrirão deve bater com o esforço que devotam à pesquisa. Simplesmente conversar sobre ele com outros vampiros revela que ele é amplamente respeitado, se não ativamente adorado. Investigações invasivas levantam histórias de sua prodigiosa brutalidade, breves esboços de sua carreira pessoal com o Sabá e outros detalhes do tipo. Em qualquer conversa sobre Sutphen, os personagens devem ter a distinta impressão de que outros também perguntaram sobre *eles*. Aparentemente, Sutphen está escutando a oposição (e outros grupos provavelmente também estão, embora não necessariamente falando de vampiros...). Se os personagens são Sabás locais em maus lençóis com Sutphen, os outros Cainitas os repreendem, o que deve tornar óbvio que o bispo não disse coisas boas sobre eles.



Se os personagens são um bando nômade ou Sabás visitantes de outra cidade, outros Cainita que encontrem mencionam que o Bispo Sutphen costuma conseguir o que quer. Estas não são ameaças mais do que avisos – se Sutphen sentir que o bando dos personagens o atrapalhou no negócio mais tarde, eles receberão um poderoso inimigo.

Se os personagens não são conhecidos em Atlanta, Sutphen os investiga. Ele não tem problemas em ameaçá-los eles estão em sua cidade, então devem agir como bons vampirinhos e dispensar ao bispo o respeito que ele merece ao não se meter no leilão. A critério do Narrador, ele pode mandar seu bando de executores, os Cães da Lei, para fazer os personagens saber onde fica o verdadeiro poder em Atlanta. Apenas na pior das circunstâncias ele ordena que os Cães da Lei ataquem-nos diretamente, pois tal ataque faria parecer que ele não consegue lidar com a competição que eles apresentam. De qualquer forma, a menos que tentem matá-lo, ele se contenta em, na pior das hipóteses, espancá-los. Ele prefere não deixar as coisas tornarem-se físicas.

### ALGO POR NADA

Pelas poucas noites restantes antes do Succubus Club e seu leilão, nada inconveniente acontece (a menos que os personagens o façam por si sós ou Sutphen cobre qualquer vendetta que tenha contra eles) até sexta-feira. Após se levantarem na noite de sexta, cada personagem envolvido com Sennuwuy recebe uma nota que um indivíduo desconhecido tentou roubar a tela de Yamano antes do leilão. A tentativa foi frustrada, mas Sennuwuy queria que todos estivessem cientes de que alguém entre eles tentou privar todos os outros de sua chance justa de comprar a pintura. Na verdade, Sennuwuy não faz ideia de quem seria o pretense ladrão ou se ele tem alguma conexão com algum dos compradores em potencial, mas ela não perderá a oportunidade de exagerar para ter uma boa história. Se nada mais, isso deveria deixar os compradores no limite e elevar o preço ao reforçar o valor da pintura.

Se os personagens decidem roubar a pintura antes do leilão, o resultado é deixado a cargo do Narrador – a história do modo como está escrita assume que a pintura está à disposição para o leilão. Tais personagens provavelmente começam com a suíte de Sennuwuy, pois esse foi o último lugar que viram a obra. Ela não é uma obra pequena – a tela de papel de arroz tem um metro e oitenta de altura por dois metros e dez de largura quando desdobrada – então deve ser fácil encontrar. A cada noite, contudo, Sennuwuy tem a pintura removida por um de seus assistentes e a guarda no próprio Succubus Club no Empire Building. O assistente não é particularmente furtivo (embora ele esconda a pintura sob um cobertor quando a move pelo hotel), então qualquer um pode segui-lo do hotel até o lugar da festa. O assistente tranca o prédio após deixá-lo, claro, mas qualquer baderneiro que queria quebrar uma janela e invadir pode achar a pintura após algumas horas de busca diligente.

Mesmo se os personagens não roubem a pintura, Sutphen suspeita deles na tentativa que a nota de Sennuwuy descreve. Se tenham se tornado acessíveis, ele solicita que o encontrem para discutir a questão. Neste ponto, qualquer personagem com um pingão de bom senso em sua cabeça

morta viva provavelmente suspeitaria de uma emboscada, mas recusar confirma as dúvidas do bispo. Se os personagens concordarem encontrar com o bispo, ele permite-lhes escolher o lugar, para aliviar qualquer temor que possam ter de uma armadilha.

O bispo Sutphen encontra-se com os personagens, acompanhado dos Cães da Lei que se dispersam pela área que os personagens sugeriram. Se estiverem muito imperceptíveis para o cenário, Sutphen os instrui para esperar alguém fora de visão mas próximo, tal como a cozinha de um restaurante fino ou a escada de um prestigiado hotel. Se os personagens fizerem algo estúpido como atacá-lo ou incitá-lo ao frenesi, os Cães da Lei correm para ajudar o bispo. Sua intenção principal é retirar o bispo, mas eles não hesitam em chutar um traseirinho se for preciso.

Sutphen é sucinto: os personagens tentaram roubar a pintura? Se negarem, ele pergunta novamente, desta vez usando seus poderes de Percepção da Aura.

Se os personagens não tentaram roubar a pintura, ele parece visivelmente aliviado e começa a conversar. Ele pode dar aos personagens um pouco mais de “sujeira” dos outros grupos interessados, se quiserem, e tentar retirar informações semelhantes deles. No final, ele explica que estava procurando por uma oportunidade para destruí-los (se forem conhecidos como independentes ou da Camarilla) ou desacreditá-los se forem Sabás visitantes. Como ele explicou, “Atlanta não é uma lixeira para os problemas das outras cidades, e não receberei seus rejeitos”. Por todos os rumores da vilania de Sutphen, ele parece bastante cordial. A menos que os personagens forcem a questão (ou o Narrador veja razão para o bispo fazer isso), ele dá boa noite aos personagens e parte.

Note que o Bispo Sutphen pode ser um excelente contato para personagens de qualquer espécie numa crônica em andamento. Se este enredo em particular termina com o bispo e os personagens em termos amigáveis, ele não hesita em contatá-los se precisar de algo. Afinal, ele é um Cainita pragmático...

### QUEM FEZ ISSO?

Embora o roubo falhado não seja crítico para a história – o atentado à pintura existe apenas para aumentar a tensão entre os personagens – alguns círculos ou bandos podem querer ir atrás da questão.

Com um pouco de trabalho detetivesco e talvez algumas perguntas prudentes, os personagens descobrem que o ladrão era um bandido contratado por uma das zebras menos influentes do leilão, que sabia que não teria dinheiro para vencê-lo mas queria a pintura assim mesmo.

### O NEGÓCIO CAI

Na noite de sábado no Succubus Club, Sennuwuy permite que os convidados do leilão entrem na oficina do clube à meia-noite e quarenta e cinco, antes da hora agendada para o leilão. Sem exceção, os convidados chegam pontualmente.

Como uma pitada de surpresa, a Membro Portia também aparece, para a consternação de Sennuwy e Sutphen. Ninguém sabe como Portia ouviu sobre o negócio, mas Sennuwy não põe em perigo o leilão causando uma cena ou a expulsando. Sutphen, contudo, está furioso porque Sennuwy não mencionou Portia entre os licitantes. Portia frequenta o leilão apenas porque quer se envolver com algo tão secreto e exclusivo. Ela não tem dinheiro e nem apreço pela arte; só quer ser vista aqui.

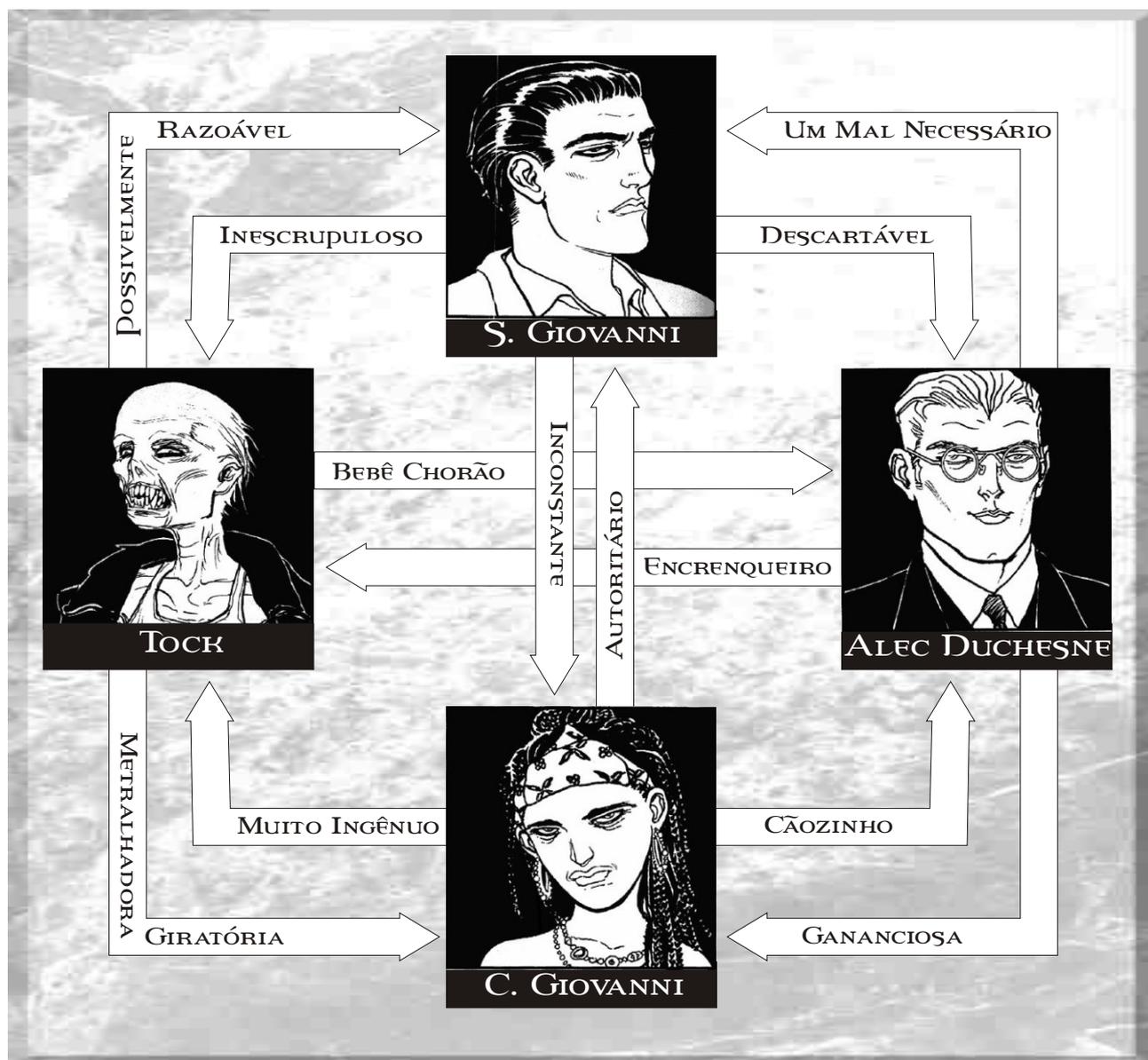
Por um momento, as coisas ficam bastante tensas, enquanto Sutphen e Portia trocam palavras. No final, Sennuwy é embaraçada pela intrusa e Sutphen permite que ela fique (embora tenha tido a ideia de fazer seu bando dar-lhe uma lição no final da noite).

O leilão continua. Ele não tem final previsto, então os Narradores devem se sentir livres para permitir que os personagens dos jogadores vençam, se isso casar com a história. As ofertas começam em \$1.000. O artista uma vez pediu \$5.000 pela obra, mas agora que ela foi “retirada do mercado aberto”, o preço pode subir muito mais. Sutphen e os outros convidados estão certamente dispostos a exceder o preço pedido.

No final, quem quer que tenha oferecido mais e ganhado a pintura, Sennuwy pede ao vencedor que tome responsabilidade imediatamente sobre o prêmio ela não pode garantir sua segurança no clube agora que não é mais dela. No caminho para fora da oficina, Sutphen olha primeiro para Portia e então para Sennuwy e para os personagens se ele tenha dado qualquer razão para suspeitarem de que estaria de alguma forma envolvido com esta pequena quebra de etiqueta.

## CENA DOIS: DISTRIBUIÇÃO INTERNACIONAL

Por mais de 30 anos os Giovanni usaram o aeroporto de Atlanta para seu tráfico internacional de drogas. Ao mover seu contrabando por contatos em Atlanta e Miami, os Necromantes evitavam o confisco de seu valioso produto. Com alguns dólares chutados para o “pretenso poder” da Camarilla em Atlanta, os Giovanni foram capazes de movimentar tantos produtos quantos quisessem pela cidade. Era um acordo infalível todos ganhavam e estavam



satisfeitos porque os Membros envolvidos honravam as regras do acordo.

Então o Sabá ficou agitado e Atlanta caiu. Repentinamente os contatos dos Giovanni foram perdidos ou recusavam-se a trabalhar. Um Nosferatu Sabá, um megalomaniaco chamado Tock, decidiu tornar-se o barão das drogas da cidade após a Mão Negra se estabelecer em Atlanta. Ao quebrar os traficantes e aviõezinhos que moviam quantidade significativa de produtos farmacêuticos ilegais, ele impiedosamente interrompeu os canais tradicionais do tráfico de drogas em Atlanta. Qualquer um dos velhos traficantes poderi achar seu caminho de volta aos negócios ao dar-lhe o que ele queria, e Tock achou seu caminho na infraestrutura narcótica de Atlanta. Aqueles que se voltavam contra ele ou saíam completamente do ramo ou alimentavam os peixes no Rio Chattahoochee.

A supremacia de Tock tinha algumas exceções, claro. Numa cidade do tamanho de Atlanta, não apenas uma única pessoa tinha interesses em cada venda de drogas que ocorria certos traficantes estão abaixo do radar de Tock. Estes são principalmente os aviõezinhos e outros traficantes de baixo impacto que não têm que molhar a mão de Tock, mas também não recebem sua “proteção”. Alguns dos traficantes de Atlanta suspeitam que Tock tem laços com uma das cinco famílias de Nova York ou com os cartéis sul-americanos. Muitos, contudo, não se importam e cospem sua parte, felizes por continuar nos negócios.

Os Giovanni, contudo, com seu testa de ferro Alec Duchesne, permaneceram os únicos agentes livres com algum poder. Tock se ressentia de sua presença e quer ou seu tributo ou que sejam removidos.

Os Giovanni não pretendem pagar a um punk arrogante que entrou em sua vizinhança e coroou-se o rei das drogas. Nos últimos seis meses as tensões entre o pessoal de Tock e o triângulo Giovanni se tornaram progressivamente piores. Para o observador informado, parece que a única forma de sair é através da Morte Final de alguém.

Salvatore Giovanni solicitou um encontro com o problemático Tock e seus agentes. Tock decidiu comparecer ao encontro, pois acredita erroneamente que pode solidificar seu controle sobre o tráfico de drogas na cidade.

Os personagens dos jogadores podem se envolver de várias formas. Eles podem ser agentes de Tock ou terem tido contato com Duchesne, que ainda é um membro da Camarilla (o que também pode ligá-los aos esforços de escolta da seita para recuperar a cidade veja abaixo). Personagens marciais podem ser contratados tanto pelos Giovanni quanto por Tock para “comparecer” ao encontro e bater nos rivais se não houver acordo satisfatório. O círculo dos personagens pode até mesmo ter seu próprio interesse no tráfico de drogas de Atlanta e lançar-se com um ou outro lado (ou nenhum dos dois) e comparecer ao encontro para marcar um lugar para si.

Qualquer que seja o caso, o encontro toma lugar entre a bagunça do Succubus Club onde não poucos “negócios” tomam lugar esta noite então a conversa que segue não pode ser gravada nem ouvida.

## PLEITEANDO O CASO

O que segue é um resumo de cada indivíduo envolvido no assunto. O Narrador pode conduzir isto como uma conversa literal, que alcança o máximo efeito mas pode exigir Narradores assistentes para que não tenha de falar para si mesmo. Alternativamente, o Narrador pode simplesmente parafrasear cada posição de personagem, mas isto retira muito do peso dramático da cena. Jogue isto como uma verdadeira negociação pule as jogadas de dados e deixe os personagens se envolverem na discussão. Alguns Narradores podem até mesmo querer colocar as planilhas dos personagens de lado e tentar isto no estilo ação ao vivo. Entretanto, tenha cuidado ao conduzir a conversa bastante alto. Uma discussão vivaz no mundo real sobre direitos de distribuição de drogas em Atlanta conduzida num restaurante pode ter consequências terríveis...

**Argumento de Salvatore:** A presença dos Giovanni foi estabelecida muito antes da queda de Atlanta para o Sabá, e um homem de negócios honrado deve respeitar o interesse de longa data que já existia. Além disso, é impossível para qualquer entidade sozinha “controlar” todo o comércio de drogas de Atlanta. Salvatore aponta inúmeros exemplos de negócios locais a sede da Coca-Cola está em Atlanta, mas alguns restaurantes ainda servem Pepsi. A Turner Television transmite de Atlanta, mas a cidade ainda recebe transmissões nacionais e sindicadas. A competição é boa para os negócios. Salvatore deve ser retratado como o capitalista consumado, encorajando um tráfico de “livre mercado”. Note que Salvatore não fala inglês todos os outros falam espanhol, mas os personagens devem ser deixados de lado se não falam.

**Argumento de Carlita:** Nada sobre Atlanta faz o tráfico de drogas Giovanni dependente da cidade. Se quisessem, os Giovanni poderiam mover a maior parte de seu contrabando por Miami (Tock aponta que esta é outra cidade Sabá, à qual Carlita responde que é irrelevante pois Tock não está clamando uma soberania absurda sobre essa cidade) ou pela costa para outra cidade como Jacksonville ou um dos pontos litorâneos da Carolina. Isto, contudo, é inconveniente para os Giovanni forçá-los a fazer isso garantiria a Tock sua hostilidade imortal, e o Clã Gionvanni não se desfaz de rancores facilmente. Carlita deve ser interpretada como pesada, fazendo finas ameaças veladas que seus compatriotas têm de desfazer antes que Tock fique completamente indignado e abandone a discussão. Um pouco de tensão deve surgir entre Salvatore e Carlita, pois o primeiro acredita que a última esteja abusando de sua autoridade.

**Argumento de Alec:** Alec leva a conduta de um empresário de Hollywood ele posiciona a “base de clientes” Giovanni como um ativo ao interesse de Tock. Em sua estimativa, a presença ou ausência dos Giovanni não tem impacto algum sobre os negócios de Tock. Alec discute que os compradores a quem os Giovanni vendem não se sobrepõem aos clientes do grupo de Tock. Alec não hesita em fazer ouvir seus argumentos todas as vendas diretas em Atlanta através de seus esforços são para a elite social, enquanto que o pessoal de Tock vende para a turba menos

glamourosa e os francamente pobres. Além disso, Alec discute, grandes compras que acontecem em Atlanta são arranjadas com outros *traficantes*, que então levam o produto e vão embora. Alec discute um tanto semanticamente que isto significa que as verdadeiras vendas tomam lugar em outro lugar, e tudo que está tomando lugar com o esforço Giovanni em Atlanta é a distribuição. A intenção secundária de Alec com esta discussão, contudo, é fazer seus próprios argumentos parecerem valiosos para os Giovanni. A proposta de Carlita para simplesmente mover suas drogas por outros canais é válida, e Alec quer manter seu estilo de não vida opulento. Também, ele precisa fazer seus negócios parecerem irrelevantes para Tock e o Sabá. Para isso, as alegações de Alec são contraditórias e cheias de buracos algo que Salvatore está ciente, mas não traz à tona, pois pode levar Tock a acreditar que *seus* argumentos têm alguma valia.

**Argumento de Tock:** Tock não tem ilusões sobre a validade de suas afirmações. Ele sabe que é um arrivista e que sua audácia é o principal empecilho nas negociações. Ele acredita que se for firme, os Giovanni devem eventualmente pagar o que lhes pede um quarto de tudo que rola na cidade. Afinal, eles não estão lidando com *mortais* na outra ponta do triângulo? Se puderem pagar o gado, pagar um Cainita não seria problema. Tock também sabe que tal pedido é completamente ridículo ele leva qualquer porcentagem que puder tirar dos Giovanni.

### E É Isso

Antes de começar a história, o Narrador deve decidir quem ele quer que saia na frente no encontro. Naturalmente, os personagens devem ser capazes de influenciar o resultado, mas o Narrador precisa decidir qual curso de ação os personagens do Narrador tomam.

A situação mais provável, e aquela que a história como escrita assume, é que o encontro termina num beco sem saída. Nenhum lado cede espaço ou cada um parte desagradado com o outro. Tock decide que quer Duchesne morto, forçando os Giovanni a levar seu negócio para outro lugar e abandonar Atlanta para que seja tomada. Salvatore decide que quer Tock morto ele não pode perder mais tempo com este tolo arrogante que pensa que pode evitar fazer coisas “do jeito certo” porque é ganancioso.

Aqui é onde os personagens têm uma chance de brilhar. Se estão do lado de Tock, ele pode exigir que liquidem Duchesne. Ele está disposto a deixá-los lidar com os clientes de Duchesne pelo anteriormente mencionado saco de pangadas. Se os personagens se afeioam com os Giovanni, Salvatore exige que ataquem Tock. Depois, ele estará disposto a deixá-los ter parte nos negócios de Tock por um ponto ou dois até o topo e um acordo para trabalhar com os Giovanni se alguma situação exigir que “favores” surjam no futuro. Salvatore não é tolo ele sabe que sua operação é muito pequena para assumir o negócio que Tock clama como seu.

Claro, os personagens são bem-vindos a tomar qualquer posição que queiram na questão. É bem possível que eles preencham contratos tanto com Duchesne quanto com Tock, obtendo um bom trocado com os lucros desde que mantenham seu envolvimento oculto. Também é possível

que não tomem um lado, permanecendo independentes na questão. Obviamente, uma guerra prolongada entre gangues de traficantes está fora do escopo desta história em particular, mas é matéria perfeita para uma crônica que continua além das fronteiras desta cena em particular.

### RAPIDINHAS

Se as três cenas maiores não forem o bastante para seu grupo, você pode querer pontuar esta história com breves interlúdios focando na cena da rave. Imponha qualquer uma destas aos personagens ou crie as suas próprias.

**Crakenstein:** Um pobre garoto que nunca usou drogas antes pegou algo completamente inapropriado para seu nível de experiência. Talvez ele tenha usado pó de anjo ou talvez alguém tenha cortado sua velocidade com muita cocaína. Qualquer que seja o caso, ele está fora de controle numa agitação e aborda um dos personagens.

**Vida de Bandido:** Membros do B.T.S. (conhecido variadamente como o Brooklyn Terror Squad, Beat the System, Born to Scheme, Boom Town Stars ou Big Time Score) tomaram conhecimento do Succubus Club e decidiram fazer uma visita. O B.T.S. é uma gangue de bandidos que atacam o circuito de raves e vitimizam os diletantes suburbanos, espancando-os e levando suas drogas e dinheiro. Eles tipicamente vão atrás de raves que se apresentam como vítimas: aqueles em roupas de lojas caras, grandes chapéus psicodélicos ou apitos e glowsticks. Eles confundem um dos personagens com um alvo fácil. Com alguma sorte, os Membros ensinam a estes cabeças ocas uma lição para o resto da vida.

**Vigilante Spritzer:** Grandes raves muitas vezes empregam “spritizers”, funcionários que vagam pela multidão e pista de dança, pulverizando clientes dispostos com garrafas d’água para evitar que se desidratem. Um spritzer aborda um personagem que está dançando e percebe que ele está coberto de sangue (Membros suam sangue, lembra?) – e então arrasta-o da pista, chamando uma ambulância.

## CENA TRÊS: CANÇÃO DE NINAR PARA OS MORTOS

A Jyhad continua cada noite, com os peões de seus jogadores movendo-se pelo mundo numa dança de guerra e morte interminável. Cada movimento, não importa quão pequeno, tem repercussões no conflito eterno.

Um dos Matusaléns que dorme sob a cidade de Chicago construiu isso como um artifício. Com os vastos poderes a seu comando, ele sutilmente invadiu as mentes de várias Filhas da Cacofonia, ensinando-lhes as palavras para um poderoso feitiço. As Filhas afetadas acreditam que o feitiço seja uma canção, comunicada a elas através da gestalt musical mística que corre pelas mentes de todos os membros da linhagem. De fato, o antigo Brujah Menele construiu um ritual que, quando ouvido por sua nênese Helena, a

mandará de volta para os frios braços do torpor.

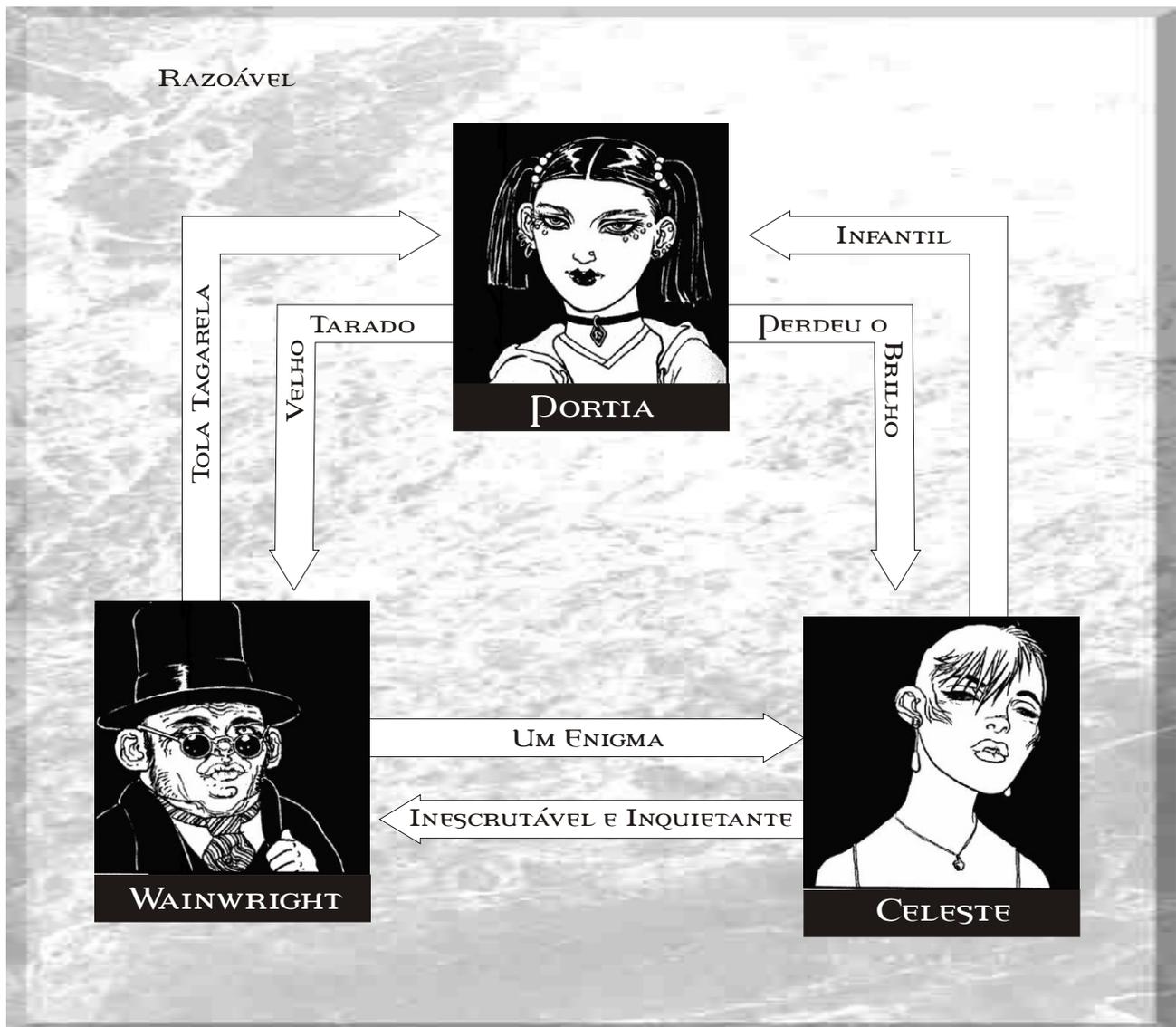
Mas Menele tem um problema cada vez que ele tentou organizar a chegada das Filhas em Chicago, Helena de algum modo o frustrou. Uma tentativa falhou quando as divas de Menele encontraram suas Mortes Finais nas garras de Lupinos enfurecidos. Outra tentativa falhou quando o avião em que duas das Filhas viajavam caiu no Lago Michigan. Outra tentativa resultou num trágico incêndio deixando as Filhas como pilhas de cinzas anônimas.

Ainda assim, Menele não se rende. O ritual exigiu quase um século para ser aperfeiçoado. Desta vez ele está certo de que seu plano pode funcionar. Ao invés de trazer a canção a Helena, ele trará Helena à canção.

Obviamente, Menele não pode mandar Helena ao Succubus Club e forçá-la a sentar-se e ouvir a canção. Ao invés disso, através de sua maestria em Dominação, Presença e Taumaturgia, ele forjou um canal psíquico místico entre Helena e um juguete vampírico: a impostora Portia. Através da subversão mental, Menele subverteu a vontade de "Portia", fazendo-a acreditar que é de fato a personalidade Portia, que é apenas um aspecto da própria Helena. Se a maldição de Menele funcionar e se a canção tiver o efeito desejado Helena mergulhará em torpor sem mesmo ter ouvido a canção.

Mas nenhum plano Cainita tem efeito sem um embaraço, e duas complicações põem em perigo o plano de Menele. Primeiro, um membro das Filhas da Cacofonia, Céleste, ficou ciente de uma presença estranha em sua mente (veja abaixo) e está desconfiado sobre a próxima performance, não sabendo que efeito pode ter. Segundo, o Tremere Ephraim Wainwright assumiu um interesse perverso nas propriedades mágicas da música, e pretende observar a performance do ritual. Quando Wainwright descobrir que a canção de fato executa mágica, sua análise subsequente mais cedo ou mais tarde o levará até Menele. Uma vez que isso aconteça, os agentes de Helena sabem que algo está errado, a despertarão, e mais uma vez inflamarão a Jyhad entre os dois. Menele não tem intenção de deixar velhas fogueiras reacenderem.

Claro, os personagens dos jogadores provavelmente não sabem disto, a menos que a performance tome lugar sem dificuldades e eles consultem Wainwright após, ou usem algumas técnicas significantes e duráveis de contraDominação em Portia ou Céleste. Mas este é o caminho da Jyhad; seus movimentos são muitos e secretos, discerníveis apenas para aqueles que veem o que está acontecendo pelo que é.



Esta cena envolve os personagens dos jogadores apenas se eles fizerem parte dela. Se absterem-se de qualquer ação, tudo bem eles involuntariamente testemunharam uma das pequenas vitórias da Jihad.

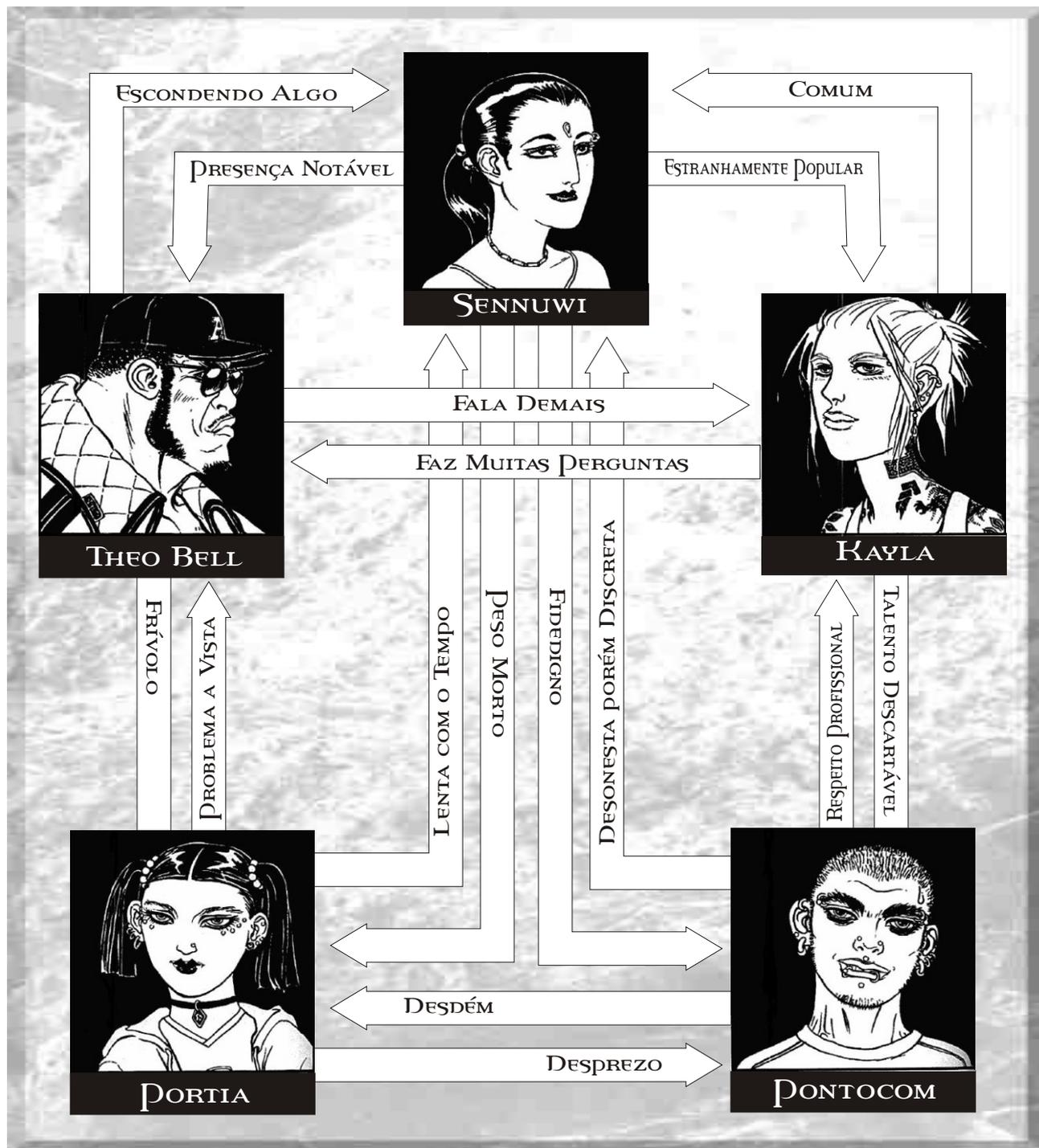
Qualquer Membro *frequenta* o coro, muitos dos quais são laçaios, crias ou agentes de outros, Membros anciões que não desejam pôr em perigo suas próprias não vidas ao estarem presentes num evento potencialmente perigoso como um concerto das Filhas. Estes Membros reunidos fornecem aos personagens dúvidas básicas sobre o evento suas razões para frequentar devem parecer tão vagas e ominosas quanto avisar os personagens de um destino nebuloso no horizonte.

Personagens Tremere podem saber de Lord Wainwright e sua obra, que pode fornecer-lhes outras dicas como para a

possível natureza do coro. Além disso, Céleste tornou-se mais e mais temeroso de seu envolvimento. Qualquer Membro que o aborde e pareça sincero nas noites que levam até a performance (as Filhas todas têm quartos agendados no Westin Peachtree, Centro) podem receber sua confiança e descobrir de suas dúvidas vagas.

### OS PLANOS MELHOR COLOCADOS...

Se os personagens quiserem parar o coro, fazer isso não é difícil as Filhas não se apresentam com seu conjunto total de membros. Se a canção é interrompida após ter começado, a mágica falha. Personagens magicamente sensíveis sentem um forte poder diminuir, e Céleste da mesma forma sente como se um grande peso houvesse sido retirado de seus ombros. Portia simplesmente dá de ombros e volta para a



pista de dança ou quaisquer outros planos em que esteja envolvida. Ela não tem conhecimento consciente do ritual de Menele.

Claro, qualquer um que interrompa a performance baseado em sensações vagas, sem evidências da malícia da canção, encontra alguma resistência. Sennuwy, por exemplo, descarta qualquer preocupação que os personagens tenham, não sendo alguém que se preocupa com presságios ou medo do palco. Personagens que interrompam fisicamente a performance provavelmente são questionados depois, seja pela polícia, por Sennuwy, ou por um Wainwright irado. Qualquer um que responda com um tímido “Eu não sei por que tínhamos de interromper o concerto, mas interrompemos”, deve encontrar uma incredulidade adequada.

Se os personagens abordam Wainwright sobre interromper o coro de antemão, ele opõe-se fortemente à ideia, dizendo que o evento tem algum significado para a Gehenna e que seguir com isso é um destino tentador. Se eles insistirem, ele opõe-se a eles com todas suas habilidades - ele não está prestes a assistir um dos sinais do fim do mundo se esfarelar diante da vacuidade de um círculo impetuoso.

### ...ÀS VEZES ESCONDEM OUTROS

Assumindo que a performance das Filhas tome lugar sem problemas, a canção é assombrosa e melancólica. Ela continua por 20 minutos, com uma ária de Céleste. Os Narradores são encorajados a tocar alguma música adequadamente espectral enquanto descrevem a cena.

No final do ritual, o feitiço de Menele tem efeito com muito mais eficácia. Helena sucumbe ao torpor em seu refúgio em Chicago, junto com qualquer Toreador na vizinhança (sujeito ao critério do Narrador). Isto inclui Alec Duchesne e quaisquer outros personagens dos jogadores. Portia, hipnotizada pela performance até seu crescendo, também cai. Ainda que seja improvável que o resto do círculo tenha qualquer dificuldade em despertar companheiros torpes, eles sem dúvida suspeitam que há algo estranho com a performance.

Novamente, o que acaba com isso fica a cargo dos personagens e do Narrador - eles podem querer assistir Wainwright em sua sequência pesquisando, conduzindo a sua própria, ou tentando quebrar o véu de Dominação, Presença e Taumaturgia sob o qual as Filhas da Cacofonia e Portia atuavam.

## SE TUDO MAIS FALHAR

Se os personagens não têm nada para introduzi-los a qualquer um dos elementos do enredo, o Narrador ainda pode arrastá-los para a briga com alguma pretensão de sutileza usando um dos personagens do Narrador. O DJ, por exemplo, pode apontar o grupo de gângsters negociando num canto da sala principal. O barman fofoqueiro pode recomendar a performance das Filhas na sala secundária. Sennuwy pode recomendar qualquer uma das “atrações” e

fazer introduções para os personagens que as desejam. Portia é um redemoinho de atividade social, envolvida em muitos dos subredos da história. Theo Bell pode alistar a ajuda dos personagens para escutar a cidade, o que pode fazer com que entrem em conflito com o Bispo Sutphen - ou vice versa, como Sutphen reconhece Bell e pede aos personagens para manter o olho nele.

Lembre-se, integrar os personagens individualmente é a chave para fazer de **A Volta do Succubus Club** uma história atraente. Os jogadores saem do que entraram, e o Narrador deve ter muitos ganchos para trazer os personagens em histórias futuras.

## DRAMATIS PERSONAE

Características completas para Theo Bell aparecem em **Crianças da Noite**. O Narrador deve ajustar e expandir as Características de qualquer um destes personagens como a situação exigir. Obviamente, se o texto refere-se a um personagem possuindo uma certa Característica, assuma que ele a tem.

### SENNUWY, A PROMOTER

10ª geração, cria de Ghivran Dalaal

Clã: Ravnos

Natureza: Solitária

Comportamento: Caçadora de Emoções

Abraço: 1891

Idade Aparente: início dos 20

Como uma garota de rua entre os *harafish* do Cairo, Sennuwy aprendeu como os que não têm devem suprir suas não vidas. Conhecimento tão precioso a serviu bem por décadas.

Abraçada na servidão de um líder de culto vampírico itinerante, Sennuwy foi encarregada de conseguir fontes e seguidores fiéis, que ela fez com zelo incomum. Sennuwy fazia marcas em qualquer um que cruzasse sua vida - a filha de um poderoso ministro foi atraída pelo culto do Deus Morto, assim como os irmãos e esposa de um policial que havia causado dor sem fim a Sennuwy durante seus dias quando



viva.

Pouco tempo depois, contudo, Sennuwy achou que aqueles que haviam tornado sua pobre vida desagradável estavam ficando velhos, tornando-se reclusos ou morrendo. Quando a última de suas vendettas envelhecidas faleceu, Sennuwy percebeu que não apenas não havia nada que a prendia a Cairo, mas que seu senhor não tinha um uso para ela outro que não tornar sua própria não vida sibarita menos exigente. Ela permitiu que seu passado a governasse, e ela havia sido a ferramenta de um tolo.

Sennuwy suportou uma peregrinação de autodescoberta. A princípio ela sentiu que não havia significado a Maldição de Caim era uma piada cruel feita sobre aqueles que pensavam que a imortalidade era um dom. Em suas jornadas, ela encontrou várias outras criaturas da noite: servos imortais da velha ordem egípcia, feiticeiros com feitiços malignos, feras metamorfos e muitos outros Membros. No final, ela percebeu que a não vida, a existência dos monstros, era precisamente o que ela fazia dela. Cada um de seus companheiros criaturas da noite tinha sua própria cruzada. Ela tinha apenas que encontrar a dela.

Foi uma busca em que ela falhou. Após algumas décadas agarrando-se desesperadamente a qualquer causa que podia chamar de sua, Sennuwy desistiu, seguindo involuntariamente as pegadas diletantes de seu senhor. Sua humanidade declinou, seu propósito desapareceu, e ela se lançou numa não vida de prazer.

Nas noites atuais, Sennuwy busca apenas a próxima arremetida ou prazer ainda não desfrutado. A reinvenção do Succubus Club é somente seu último veículo isso a mantém cercada de ouro, drogas, fontes amorosas e o perigo constante que ela precisa para ter reação emocional. Sennuwy tornou-se cansada antes do tempo, mas neste ponto, não poderia ser de outra forma. Ela se banha na ribalta do glamour e assassinatos com igual aprumo... ai daqueles com prioridades conflitantes.

#### **THEO BELL, ARCONTE DA CAMARILLA**

9ª geração, cria de Don Cerro

Clá: Brujah

Natureza: Rebelde

Comportamento: Juiz

Abraço: 1857

Idade Aparente: início dos 30

O serviço notável de Theo à torre de marfim não se deu pela profunda lealdade à organização mas como resultado de sua compreensão do que havia se tornado. Theo acredita que os vampiros devem se esconder da humanidade eles são tão egoístas em dominar sua situação sobre os mortais quanto o Sabá, e muitos são muito desleixados para existir como independentes ou inescrutáveis Inconnu. Assim, Theo assume as responsabilidades de um arconte porque é o menor dos males. Ele a vê como outra das grandes ironias da não vida tendo escapado da escravidão durante seus dias mortais, ele achou-se uma vez mais submetido aos caprichos de outro mestre.

O interesse de Theo no Succubus Club coincide com a maior preocupação da Camarilla sobre a perda de Atlanta



para o Sabá. Como o bastião do comércio e da cultura ao sul, Atlanta pertence à Camarilla, a despeito das alegações de maior domínio por parte do Sabá. Claro, isto não significa nada para Theo, mas seu interesse em proteger sua própria não vida leva-o uma vez mais a mover-se contra o Sabá.

Como um mestre guerrilheiro, Theo não é estranho à guerra casa a casa, mas ele sabe que tais táticas não funcionam em Atlanta. Assim, ele joga o jogo da sutileza e da intriga, usando esta visita para reunir tanta informação sobre a presença da Espada de Caim na cidade quanto possível. Ele não se considera um aliado ou rival direto do círculo dos personagens se eles tiverem algo a oferecer, ele pode tirar vantagem disso ou ignorá-los completamente. Apenas se eles se colocarem em oposição direta com seu propósito maior ele agirá contra eles, caso em que ele se prova um oponente implacável.

#### **DR. JULIUS SUTPHEN, BISPO DE ATLANTA**

9ª geração, cria de Catherine Esposito

Clá: Lasombra

Natureza: Arquiteto

Comportamento: Monstro

Abraço: 1872

Idade Aparente: fim dos 30

Como o único médico “de cor” em Provo, Utah até o fim do século XIX, Julius Sutphen viu muitos dos pacientes que outros médicos se recusavam a tratar. Uma noite, um grupo de colonos bateu em seu consultório, explicando que um dos seus foi alvejado por um tiro. Julius os recebeu, e enquanto preparava-se para retirar a bala da perna da caubói, o resto do grupo o ensacou e arrastou o médico para fora da cidade no lombo de seus cavalos. Lá, a sacerdote do bando Abraçou Julius. Ele deu o troco não menos de um ano mais tarde ao diablerizá-la e tomar sua posição como sacerdote.

Tornando-se um Cainita, a não vida de Julius foi pontuada por golpes similares. Após separar-se de seu bando, Julius foi para o leste, onde caiu na luta que os Sabás



espanhóis e mexicanos promoviam pelos territórios costeiros. A fachada de Julius de selvageria temível, combinada com sua aptidão para o planejamento de longa duração ajudou-o a orquestrar muitas escaramuças pequenas e vis para a seita. No curso dos seus mais de cem anos na Espada de Caim, Julius serviu a bandos como ductus, sacerdote e até mesmo templário antes de deixar suas tendências nômades para trás. Por anos, ele forneceu os arcebispos e prisci com informação sobre Atlanta. Julius provou-se instrumental em coordenar os esforços logísticos dos soldados Sabás e manter registro de primógenos rebeldes. Quando Atlanta finalmente caiu para o Sabá, Sutphen assumiu o papel de bispo sem qualquer contenção após a morte do Bispo Sebastian.

Desde aquelas noites, Sutphen desfrutou do poder e prestígio de seu bispado. Ele sabe que não demorará muito antes que a seita o reconheça como um arcebispo ou solicite sua ajuda em outro esforço importante em outro lugar. De qualquer forma, ele está satisfeito. Na verdade, os negócios noturnos dos bispos não lhe interessam ele está incitando os anarquistas a se revoltarem contra o príncipe ou planejando qual faca usar quando apunhalar dito príncipe. Ainda, Julius aprecia as coisas finas; ele suspeita que lá dentro ele quer todas essas coisas que nunca obteria em vida, mas agora está livre para tomá-las como quiser na não vida.

Os Cainitas de Atlanta temem e respeitam o Bispo Julius, não por seus vastos poderes mortos vivos (que ele realmente não tem), mas pela vilania plena que ele consegue reunir. Ele ficou conhecido por arrastar e esquarterar rivais em carros, arremessados de arranha-céus e até mesmo suportando vivisseção com a precisão de seu treinamento médico. Ainda que seja verdade que ele tem detratores entre o Sabá de Atlanta, ninguém ainda teve a bravura de confrontá-lo diretamente. Isso é como ele quer seus inimigos: se não mortos, então muito amedrontados para vir à frente e se organizar.

## OS CÃES DA LEI

Como assassinos particulares do Bispo Sutphen na recém “libertada” cidade de Atlanta, os Cães da Lei desfrutam de um tipo de *carte blanche* em quaisquer atividades que escolham se dedicar. Entretanto, eles não são muito espertos, para a satisfação dos Sabás menos combativos de Atlanta. Ao invés de forçar a barra com outros Cainitas, os Cães da Lei estão felizes em tomar conta de seus próprios negócios. Afinal, sua razão de ser é machucar pessoas, e Sutphen lhes dá muitas oportunidades para fazer isso.

**5-0:** (Lasombra, 11ª geração) Trey Naylor costumava ter um emprego confortável como um Soldado do Estado da Geórgia, mas seu sadismo descarado e o fato de que ele era “tão tortuoso que não conseguia andar em linha reta” causaram sua demissão da força. Desempregado e descontente, ele foi parte de um grupo de Sabás Abraçados em massa que supostamente lutou durante o cerco de Atlanta. 5-0 era muito maldito para morrer na luta, e sobreviveu até hoje como o ductus dos Cães da Lei.

**Boo:** (Tzimisce, 11ª geração) Boo seguiu o esforço de guerra para o norte Miami não guardava nada para ele, e talvez pudesse encontrar um lugar para si em Atlanta após a cidade cair para o Sabá. Um antigo jogador da liga juvenil de baseball, Boo ainda carrega o bastão Louisville Slugger que usou em seus dias quando vivo. Como sacerdote do bando, Boo lidera seus companheiros Cainitas por um caminho de hostilidade pragmática ao invés de crescimento espiritual mas isso casa muito bem com os Cães da Lei (e seus superiores).

**Pratchett:** (Brujah *antitribu*, 12ª geração) Pratchett uma vez foi um segurança de uma prestigiada casa noturna. Os clientes queixavam-se de vez em quando sobre a violência de suas viagens (ele tendia a valer-se das coisas dos clientes), então foi demitido e ficou desempregado. Como outro dos Cainitas Abraçados em massa que não se esperava que vissem, o tempo de Pratchett está sem dúvida



acabando. Ele não é excepcionalmente inteligente ou significativamente mais forte do que qualquer outro Cainita Sabá, ele só é um pouquinho mais sortudo. De fato, muitos dos Sabás mais perversos zombam dele pela natureza básica e vulgar de sua violência, ao que ele apenas dá de ombros. Pratchett nem ao menos é atento o bastante para considerar a não vida como algo especial, e provavelmente nem mesmo perceberá quando encontrar a Morte Final.

**Cao Nguyen:** (Serpente da Luz, 12ª geração) Uma capanga imoral de “Little Vietnam” de Atlanta, Cao destacou-se para seu senhor devido ao seu desejo pela *questão*. Muitas das gangues asiáticas do lado nordeste eram apenas ralé, lutando umas contra as outras como cães famintos por alguns pedaços de território de segunda. Mas Cao queria mais não era o bastante ser um peixe grande num lago pequeno. Abraçada num templo subversivo de batedores Cobras, Cao tornou-se uma Sabá Verdadeira ao desempenhar um papel ativo nos subúrbios étnicos quando os Membros da Camarilla souberam que o Sabá estava sobre eles, estavam cercados. A pouca astúcia e beleza flexível de Cao torna sua participação nas Serpentes da Luz ainda mais apropriada.

### **PORTIA, O CULTO DA PERSONALIDADE**

12ª geração, cria de Cass

**Clá:** Ventrue

**Natureza:** Criança

**Comportamento:** Rebelde

**Abraço:** 1998

**Idade Aparente:** fim da adolescência

Portia joga um jogo perigoso. Passando boa parte de sua breve não vida em Chicago, ela descobriu dos estratagemas da Matusalém Helena. Helena havia se personificado um neófito para esconder o jogo após despertar do torpor. Os poucos outros Membros que descobriram seu segredo não mantiveram suas não vidas o suficiente para contar a ninguém, então a verdade estava em segurança.

Portia roubou a personalidade falsa de Helena para si, confiando na reputação daquela persona para tornar sua própria não vida mais fácil. Portia sabiamente deixou Chicago, onde Helena poderia facilmente tê-la destruído, pensando que se partisse, Helena não apenas teria de ir atrás dela para eliminar o “problema”, mas também lidar com isso se alguém descobrisse. “Portia” simplesmente recomeçou de onde a Portia de Helena parou, e está ciente de tudo exceto os desdobramentos mais recentes na política de Chicago. Portia não parece em nada com Helena (embora ela seja bem bonita), então alguém que tenha encontrado a persona Portia de Helena provavelmente fique intrigado.

No passar de seis meses, Portia seguiu o Succubus Club em seu tour nômade, usando a festa como sua fuga pessoal dos caprichos do Abraço. Ela acha fácil alimentar-se de frequentadores bêbados ou drogados e se perde na música tocada nas pistas. Ela acumulou um rebanho de vários garotos de clube e chapadões, de quem ela pode se alimentar. Eles a cercam quando as portas do clube abrem, tornando-a a bela do baile.



Portia conhece Sennuwy, mas apenas de nome as duas não têm acordos firmados (embora Portia desfrute de uma cobertura grátis) e não conhecem os segredos uma da outra. De fato, Portia prefere a não vida indolente que leva e foi fotografada por muitos zines da cena como “a” garota do circuito Succubus. Ela sabe sobre muitos dos negócios locais que afetam diretamente o clube onde comprar drogas, qual garota está dormindo com o namorado de outra e assim por diante.

Sem saber, Portia carrega hepatite C, à qual foi exposta após se alimentar de um viciado em seu rebanho. Qualquer um de quem Portia se alimente tem uma chance em 10 de ser exposto ao vírus. Hepatite C ataca o fígado, causando inflamação, cicatrização e cirrose, mas pode não exibir sintomas por anos. Quando o fígado finalmente está bastante danificado, contudo, a única forma de reparar o estrago que a doença causou é através de um transplante.

### **CELESTE, A VOZ DE UM SEGREDO**

11ª geração, cria de Harlan Graves

**Clá:** Filhas da Cacofonia

**Natureza:** Bon Vivant

**Comportamento:** Galante

**Abraço:** 1991

**Idade Aparente:** meio dos 20

Céleste pode muito bem ser o único sobrevivente masculino das Filhas da Cacofonia a menos que alguns outros transexuais também tenham conseguido escapar do recente expurgo da linhagem. Ele é um tanto paranoico sobre sua improvável sobrevivência, embora seu público simplesmente acredite que ele seja “artisticamente excêntrico”. Até onde ele pode dizer, apenas ele e seu senhor morto sabem a verdade do assunto.

Céleste normalmente leva uma não vida solitária, trabalhando algumas noites por semana cantando canções sentimentais, baladas e modelos para uma augusta plateia num pequeno clube social na Filadélfia. Ele teve várias



oportunidades de “ter sucesso” com títulos maiores, ou numa tour com cantores populares, mas ele escolheu permanecer anônimo e obscuro melhor para proteger os segredos tanto de seu gênero quanto de seu Abraço. Ainda, ele mantém um refúgio em relativo conforto e faz alusões ao “dinheiro da família” quando o assunto é levantado.

Enquanto as noites se passam, Céleste se encontra cada vez mais desconfortável com a direção que as Filhas da Cacofonia estão tomando. Ele frequenta várias reuniões da linhagem e experimentou estados de transe que o levaram a acreditar que... bem, ele não tem certeza. De qualquer modo, tem sentido presenças estranhas em sua mente nestas reuniões e suspeita que alguma entidade desconhecida quer usar as Filhas como uma ferramenta coletiva para servir a seu propósito inescrutável. A falta de evidências concretas o frustra, mas ele permanece em silêncio por medo de atrair atenção indesejada que poderia levar à sua Morte Final. De fato, ele se convenceu que apenas sua percepção de longa data de si como uma mulher o tem protegido certamente o que quer que tenha estado em sua mente pode pegar qualquer um menos seguro de si mesmo.

Céleste permanece indiferente e afastado de muitas pessoas. Ele tem muito a esconder e prefere deixar seu canto comunicar seus sentimentos. Também, sob o medo, ele se ressentido de ser usado e não quer deixar qualquer uma de suas frustrações internalizadas o afastarem. Ele conhece algumas das outras Filhas reunidas no Succubus Club, mas apenas em termos sociais elas são tão distantes dele quanto ele pode manter-se sem levantar suspeitas.

#### **LORD EPHRAIM WAINWRIGHT, “DUENDE”**

8ª geração, cria de Aidan Lyle

Clá: Tremere

Natureza: Ranzinza

Comportamento: Fanático

Abraço: 1821

Idade Aparente: meio dos 40

Sem seu Abraço no Clã Tremere, Ephraim Wainwright provavelmente teria sofrido o mesmo destino de outros anões na Inglaterra do século XIX. Ele poderia ter terminado pobre ou como parte de um show de aberrações itinerante. Um dignitário irlandês visitante dos Tremere sentiu uma compaixão incomum pelo homem, e fez dele seu carníçal. O encarniçamento transformou-se em aprendizado muitos dos conhecidos de Lyle debochavam de seu “homúnculo” desajeitado e Ephraim rotineiramente realizava tarefas desagradáveis a pedido de Lyle.

Como uma cria da privação, Ephraim percebeu que o treinamento rude que estava recebendo era sua forma para uma vida melhor. Após demonstrar domínio de várias das teorias de Lyel, Ephraim recebeu o Abraço. Sua percepção Taumatúrgica provou-se sua salvação, e ele se achou elevado dos servos invisíveis a um promissor protegido.

Pouco tempo antes, Ephraim completou seu aprendizado e voltou à Inglaterra, fazendo seu refúgio em Londres. Lá ele comprou uma mansão, onde continuou estudando e avançando seu conhecimento na mágica do sangue.

Ephraim Wainwright é um estudioso erudito, constantemente buscando pelo próximo avanço ou colocando algum princípio místico em teste. Ele vê presságios e adivinhações em todo lugar, o que ele diligentemente registra num diário negro. Sua última obra, *Canções de Vésperas da Gehenna*, foi caluniado tanto pela Camarilla quanto pelos tradicionais anciões Tremere como inflamatório e apocalíptico. Intrépido, Wainwright continua a publicar a obra para grupos interessados. Sua viagem ao Succubus Club não o tipo de coisa que costuma fazer pretende ser o alicerce para um apêndice. Ephraim acredita que a performance das Filhas da Cacofonia corresponde numericamente a uma das datas citadas em estudos escatológicos. Ele planeja usar a performance para reforçar as ideias em seu livro atualmente, *Canções* é pura teoria, mas uma ocorrência factual pode prestar seriedade (e provavelmente causar a ira de outros grupos, mas este é o preço do progresso).



O Tremere diminuto busca seu projeto com presunçoso fervor. Qualquer um que tente parar o evento encontra austera oposição dele, pois ele vê a interrupção da performance como uma brincadeira com o destino. Wainwright conhece muitas, *muitas* trilhas e rituais que ele não hesitará em empregar a seu favor. Aqueles que desejam ficar contra ele são aconselhados a fazer isso em segredo.

#### **TOCK, O TRAFICANTE**

10ª geração, cria de Quetzal

**Clã:** Nosferatu

**Natureza:** Esperto

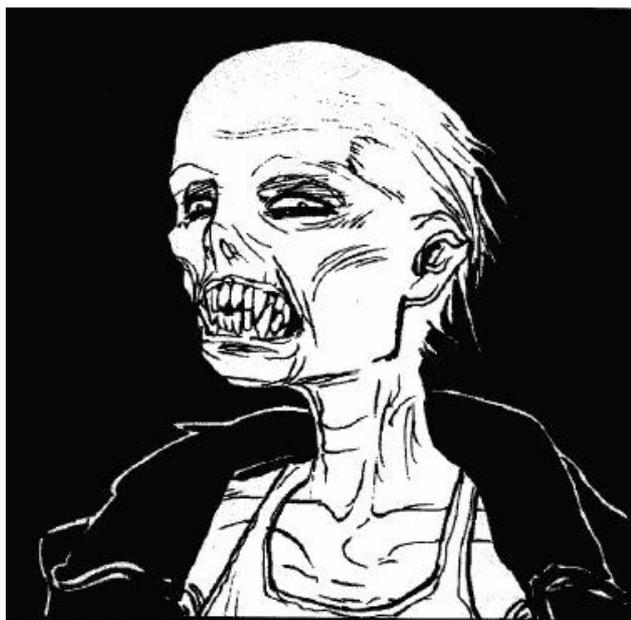
**Comportamento:** Galante

**Abraço:** 1942

**Idade Aparente:** final dos 30

Embora Tock não seja tão desfigurado quanto os Nosferatu ou Nosferatu *antitribu* “médios”, ele não é um cara agradável de se ver. O Abraço o distorceu de uma maneira que o faz parecer um relógio medonho, daí o seu nome. Seus braços e pernas tornaram-se longos e magros, e um dos braços é um tanto maior que o outro. Sua pele envolve firmemente ossos angulares e uma costela deslocada o faz caminhar quase de lado. Ainda assim, ele parece bastante humano, exceto por uma mancha escamosa de pele amarela na base das costas.

Tock supervisiona um esforço de tráfico de drogas significativo em Atlanta, um fato que lhe deixa em frequente conflito com os traficantes Giovanni e o estranho bando de Sabás mais jovens e anarquistas querendo assediá-lo seu território, e recusa-se a aceitar quão claramente impossível o conceito de um barão das drogas onipotente é numa cidade como Atlanta. Ainda assim, ele persiste em tomar medidas perversas contra seus competidores suas



táticas são partes iguais de conhecimento das ruas e influência de Scarface.

Desde as primeiras noites que seguiram seu Abraço, Tock mostrou uma forte paranoia e insistiu em ser o ductus de seu bando. Ele também conformou-se com um bando pequeno com ele mesmo, um sacerdote e talvez um outro Cainita no interesse de manter seu “império” manobrável. Muitos outros Sabás o toleram é mais fácil pedir o perdão do chefe do que pedir permissão quando traficantes Sabás entram em conflito com ele. Ainda assim, Tock quer desesperadamente que os outros o vejam como um tirano, e ele não é estranho à violência doentia se pensar que isso fará os outros o respeitarem. Ele sabe que não pode se envolver em cada pequena venda de drogas que ocorre em Atlanta, mas ele quer suprir cada vendedor na cidade, não importa o quanto isso se prove difícil. Qualquer coisa menos faz seu esquema parecer um tigre de papel.

#### **SALVATORE GIOVANNI, O CARA NO COMANDO**

10ª geração, cria de Rosario Giovanni

**Clã:** Giovanni

**Natureza:** Rebelde

**Comportamento:** Arquiteto

**Abraço:** 1887

**Idade Aparente:** fim dos 20

A família confiou Salvatore com um de seus negócios com drogas e nunca lamentou sua decisão. Salvatore trata o comércio de narcóticos como um negócio ao invés de um empreendimento criminoso. Embora seja inteligente o bastante para saber que não deve deixar nada escrito, ele consegue lembrar detalhes específicos e dados em estilo razão para o negócio referentes a qualquer ponto nos últimos 20 anos.

De fala mansa e cortês, Salvatore administra o trajeto Itália-Cuba de seu empreendimento ao conquistar a



### CARLITA GIOVANNI, A DIRATA

12ª geração, cria de César Giovanni

Clã: Giovanni

Natureza: Excêntrico

Comportamento: Conformista

Abraço: 1957

Idade Aparente: início dos 30

Os Giovanni abraçaram Carlita para suprir uma carência. Após a ruptura de *la cosa nostra* em Apalachin, Nova York, e com a situação em Cuba com Batista piorando, era tempo de testar uma nova agenda. Com a dissolução continuada do crime organizado e a iminente revolução em Cuba, Salvatore viu a oportunidade de criar um “depósito” que poderia ocultar carregamentos contrabandeados dos agentes federais. Ele conseguiu com que Carlita fosse trazida ao clã. Sua responsabilidade seria estabelecer e administrar o “depósito”.

Carlita foi admiravelmente bem sucedida. O governo revolucionário de Cuba provou-se apenas tão corrupto quanto o de Batista, e depois de quatro anos após a ascensão de Castro ao poder, o depósito Giovanni lidava com 90 por cento do contrabando transatlântico de Salvatore.

Desde aquela época, Carlita manteve o depósito como seu próprio projeto de prestígio. Sua não vida é de incomum esplendor cubano enquanto muitos dos nativos ainda vivem na miséria, seu refúgio é suntuoso e atendido por servos a todo momento. Ainda assim, Carlita não deixou o sucesso lhe subir à cabeça. Ela mantém uma margem dura que lhe serviu bem desde o tumulto do golpe de Castro e as décadas politicamente tensas que se sucederam. Ela não é uma assassina. Carlita tem pessoas que lidam com esse tipo de coisa mas seu temperamento tornou-se lendário, especialmente entre seus ajudantes contratados.

Muitos dos interesses de Carlita coincidem com os de Salvatore, mas ela não está acima de romper um acordo por baixo dos panos se isso significar mais dinheiro ou poder para ela. Salvatore lhe dá a autonomia que ela precisa para mantê-la feliz, mas seus gostos se tornaram cada vez mais monstruosos no passar de uma década. Histórias de orgias, devassidão e “festivais de sangue” em sua mansão às vezes acham caminho até o Velho Mundo e Salvatore preocupa-se que Carlita, ainda que inicialmente útil, possa não passar pelo teste do tempo. Carlita parece absorta, agindo como uma Maria Antonieta morta viva.



### ALEC DUCHESNE, O INTERMEDIÁRIO

10ª geração, cria de Elizabeth Winslow

Clã: Toreador

Natureza: Criança

Comportamento: Visionário

Abraço: 1939

Idade Aparente: início dos 30

Considere uma eminente desgraça Toreador quando sua louvada progênie achava não passar de um palhaço traiçoeiro e ganancioso! Elizabeth abraçou Duchesne acreditando que sua nobreza sulista se provaria uma dádiva à sua reputação. Mergulhado como estava nos pilares góticos da sociedade sulista, Duchesne tinha uma estima pelo lado sombrio das coisas bem como um pequeno grau de respeito dentro da sociedade de Atlanta. Ele foi criado para ser um diplomata cauteloso, um sério apreciador de antiguidades, até mesmo um orador extemporâneo qualificado quando a situação exigia.

Alec Duchesne tinha outros planos: dinheiro, e muito dele. Sem hesitação, ele aceitou a oferta de Salvatore Giovanni de “uma relação de negócios” no início da década de 1960, usando seus contatos como um vendedor de antiguidades para traficar drogas dos Giovanni de Cuba e do Mediterrâneo por Atlanta. Elizabeth estava horrorizada e



reduziu sua cria vulgar no momento em que se encontrou confrontada com as provas para ela, era melhor cortar suas perdas e sofrer um breve período de desonra do que atar seu destino a uma cria rebelde que era de fato exatamente a escória que era acusado de ser.

As noites de Alec oscilavam no fio da navalha. Ainda que fosse um membro nominal da Camarilla (mais por padrão do que por apoio ativo), sua não vida tornou-se uma questão de responsabilidade para o Sabá local, que está contente com o rumo das coisas desde que deixe-o participar dos lucros de vez em quando. A despeito de suas três décadas de compromisso com o projeto de Salvatore, Duchesne sente que deve provar-se constantemente ao Giovanni ele sabe quão mercenários Carlita e Salvatore são, e eles não hesitariam em trazer alguém para o grupo se fosse melhor negócio para eles. Além disso, o ostentoso chefe das drogas do Sabá em Atlanta, Tock, recentemente tornou-se um problema ao atrair a atenção da polícia para o próspero tráfico de drogas na cidade, o que torna o negócio um risco. Como resultado, Duchesne começou a brigar um pouco nas margens, pois sua mente está preocupada em não apenas assegurar-se de que seu “negócio” corra bem, mas com os inúmeros outros problemas que parecem se alinhar para causar-lhe incômodo.

Duchesne é um nobre sulista no último, cordial e gracioso. Indivíduos que encontrem com ele quase invariavelmente deixam o encontro sentindo como se Duchesne tivesse-lhes feito um favor, obrigando-os à formalidade de um encontro, se nada mais. Só este aspecto de sua personalidade evitou sua Morte Final até agora. Com Duchesne, “negócios” e “particular” são a mesma coisa, e ninguém quer apagar alguém com quem se está em bons termos.

Mesmo assim, os sentimentos mudam.

#### **PONTOCOM, O DJ**

Carniçal independente

**Natureza:** Masoquista

**Comportamento:** Bon Vivant

**Idade Aparente:** meio dos 20

O DJ residente do Succubus Club personifica simultaneamente tudo de bom e de mal que há sobre cena noturna. Ele não tem preconceitos desde que venha para desfrutar da música, pontocom não se importa se você é negro, branco, hetero, gay, vivo ou morto vivo. No outro lado da moeda, pontocom é tão completamente pervertido que muitas vezes é impossível compreender o que ele está dizendo, se de fato está usando palavras reais.

Pontocom apenas recentemente tornou-se um carniçal como resultado de sua busca interminável pelo próximo nível. Tornando-se ciente dos Membros que visitavam o clube (o que era inevitável), ele também soube das propriedades de seu sangue. Procurando um “hit” de um visitante Toreador, ele tornou-se viciado à vitae, trocando pedidos e favores menos saborosos pelo precioso fluído.

Além dos vícios que lutam por sua atenção, pontocom também é uma fonte de idiossincrasias aparentemente arbitrarias. Em dado momento, ele adere apaixonadamente a uma dúzia de ideias aleatórias, muitas das quais não têm relação umas com as outras. Por exemplo, ele recusa-se a tocar Sisters of Mercy (“As pessoas ainda ouvem esse lixo?”), não vai dar a Portia o momento do dia (“Santo Cristo, essa mosca de bar ainda não morreu?”), e alterna entre interpretar o completamente abstermismo uma noite e mergulhar sua mente em anfetaminas na seguinte por razões que fazem sentido apenas para ele. Os Narradores são encorajados a escolher uma ideia completamente irrelevante para pontocom e fazê-lo discutir escandalosamente com os personagens sobre ela da primeira vez que encontrarem-no. Os personagens podem até mesmo buscar o cerne da questão...

Como DJ, contudo, pontocom está ciente de quase todas as fofocas e dramas trazidos até o Succubus Club apenas a barmaid Kayla sabe mais. Claro, ele faz uma grande produção sobre fingir acima de toda essa mesquinhez, mas mesmo assim, ele não vira as costas para ninguém se há chance de que tenham um segredo ou uma gota de vitae.



## KAYLA, A BARMAID

**Natureza:** Celebrante

**Comportamento:** Filantropo

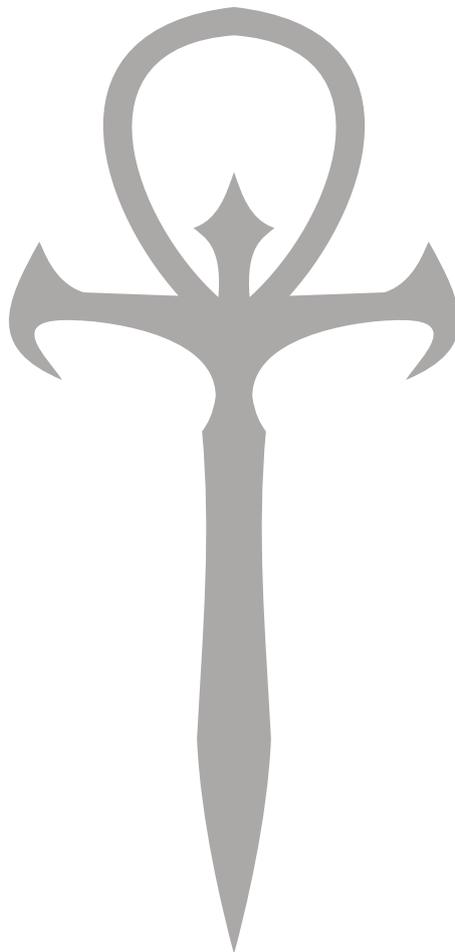
**Idade Aparente:** meio dos 20

O velho estereótipo a respeito dos bartenders é verdadeiro. As pessoas contam-lhes tudo até mesmo os Membros. Kayla é responsável por todo segredo que cruza o limiar do Succubus Club, desde os mais simples até aqueles que levariam o sujeito preso.

Ainda, esta reputação confiável se vai se o confidente tem a língua solta. Ela detesta divulgar informação a menos que realmente goste da pessoa a quem está contando ou pense que possa obter uma informação melhor dela. Afinal, clientes felizes deixam grandes gorjetas, e ela não está envolvida com o Succubus Club porque gosta das altas horas e da fumaça de cigarro. O dinheiro é a linha de fundo, mas ela nunca está tão em baixo para tornar isso óbvio. Kayla sabe sobre carniçais e vampiros e “todo o maldito resto” que caminha na noite, mas não está interessada em tornar-se parte disso.

Kayla tem uma personalidade vivaz e afável que conquista seus amigos, embora ser a fonte de informação mais confiável no clube com certeza ajuda. Ela não é a

pessoa mais inteligente no mundo, mas não é estúpida em nenhum sentido da palavra. Ela prepara bebidas profundas, sorri quando as entrega e começa a conhecer os “regulares”. Afinal, essa é a melhor forma de manter uma coisa boa fluindo.







# CAPÍTULO DOIS: CAMINHANDO APÓS A MEIA NOITE

*Mais negro que uma bala,  
brilhante como as estrelas que não podemos encontrar.*  
— Shriekback, “Stick Jazz”

**Caminhando Após a Meia Noite** é uma história para um grupo de 3 a 5 personagens experientes que podem ser Membros, Kuei-jin, ou uma mistura dos dois. A história toma lugar no final do verão de 2000, na cidade de San Francisco. Ela detalha os eventos de uma única noite, quando uma tentativa de golpe e um assassinato Sabá ameaçam descarrilar o processo de paz que pode acabar com o conflito entre Cataios e Cainitas. Contudo, este capítulo também inclui explicações detalhadas dos eventos que levam à invasão do Quincunx a Los Angeles, a guerra subsequente e a resposta da Camarilla. Personalidades maiores do Grande Salto para o Exterior são detalhadas, incluindo alguns que não apareceram por vários anos. Os personagens em **Caminhando Após a Meia Noite** têm a chance de afetar pessoalmente o curso de uma das noites mais importantes do novo milênio, para melhor ou para pior.

## O QUE ESTÁ AQUI

**Primeira Chuva da Tempestade** é uma descrição dos eventos do Grande Salto para o Exterior, como visto tanto pela perspectiva Oriental quanto Ocidental. As seções são escritas como narrativas completamente independentes para permitir ao Narrador ver ambos os lados da invasão – críticas dada a pouca informação que cada lado possui sobre

seus oponentes.

**Mantenha Viva a Esperança** detalha a noite em Julho quando as negociações da Camarilla com o Quincunx chegam ao clímax. Enquanto a Camarilla faz o primeiro pagamento de um grande tributo em dinheiro ao Quincunx, os anarquistas exilados de San Francisco tentam comprometer a presença da Camarilla na cidade e atacar o grupo negociante. Apenas os personagens, como a comitiva de segurança dos diplomatas, podem proteger os negociantes do pelotão anarquista e apoiar o contrato social da Família de San Francisco. O valor dos personagens é suficiente, ou eles caem em armadilhas dentro de suas próprias fileiras? As Noites Finais estão na balança – falha significa desgraça para os moderados do Quincunx e guerra na costa oeste americana num momento quando nem o Quincunx nem a Camarilla podem suportá-la.

**Dramatis Personae** fornece ilustrações e breves descrições das personalidades importantes tanto nos campos dos Membros quanto dos Cataios. Alguns destes personagens são novos, enquanto outros são atualizados de **Los Angeles à Noite**, a primeira edição do **Livro do Clá: Brujah, Guerra das Sombras e Livro de Darma: Tigres-Demônios**.

## QUE TIPO DE PERSONAGENS?

**Caminhando Após a Meia Noite** é escrita como uma sequência de filme de ação. Ela inclui uma luta, uma perseguição por San Francisco, e outra luta maior. Os personagens devem ser capazes de atuar em condições de combate e ter ao menos de 8 a 10 pontos de Disciplinas. Eles provavelmente também deveriam ter uma Habilidade em combate alta o suficiente para ter uma especialidade e uma pontuação em Esportes de três ou mais.

A história também contém conselhos para incluir estes eventos numa crônica em andamento, com os personagens tomando parte nos eventos do Grande Salto para o Exterior antes e depois da noite do atentado de golpe. Se os personagens participam nestes eventos, eles também devem ter a habilidade política para prosperar, ou ao menos sobreviver, numa atmosfera de conflito político.

Note também que os eventos desta história estão, simplesmente, por cima. Para preservar o ritmo frenético de ação, sacrificamos um pouco de realismo. A história envolve várias quebras hediondas da Máscara em nome do drama, e os Narradores que queiram alguma quilometragem extra da história são encorajados a fazer com que o círculo “limpe” todos os resultados. Isto pode incluir a supressão de divulgação de imagens, enterrar histórias dos jornais, silenciar testemunhas e de outra forma evitar que as pessoas olhem muito profundamente no mundo dos Membros – que os mortais nunca deveriam saber que existe.

## PRIMEIRA CHUVA DA TEMPESTADE

### ORIENTE

Os últimos anos têm sido problemáticos para o Quincunx. No início de 1997, duas das capitais regionais foram ocupadas por poderes estrangeiros, e a administração destas regiões tornou-se consequentemente casual na melhor das hipóteses. A Dinastia Mao estava desmoronando, atravessada por corrupção e cheia de agitações. Apenas a tarefa mais crítica de dirigir suas forças para a transformação imanente da Era evitava que os bodhisattvas Tigres-Demônios anunciassem que o Mandato Celestial seria revogado.

Em vez disso, os Demônios Honrados e os Grous Resplandcentes se esforçam para evitar que as estruturas mortais rúissem sob o peso de sua ambição crescente. Os servos dos Reis Yama foram para o exterior, ninhadas de Kin-jin se proliferaram por toda a costa chinesa, e o mau comportamento dos então chamados Príncipes de Bambu excederam até mesmo a grande tolerância dada aos Macacos Agitados. Qualquer tolo poderia dizer que algum tipo de ação corretiva era necessária.

O tipo de ação a ser tomada era uma questão debatida diante do trono do Ancestral da Corte de Sangue. Muitos dos ancestrais e mandarins do Quincunx simplesmente defendiam o status quo – a Sexta Era estava se aproximando, e agora não era tempo de mudar as coisas. Entretanto, dois campos opostos de extremistas barulhentos e influentes forçaram o Quincunx a considerar um curso de ação

relacionado à questão.

O primeiro campo, os Justos Cruzados Repressores de Estrangeiros, propôs um plano de ação chamado Plano das Cinzas. O Plano das Cinzas argumentava que o Quincunx precisava agir, e agir imediatamente. Os Kin-jin causaram o giro da Era ou ao menos foram grandes contribuidores. Os Gui Ren deveriam atacar enquanto havia oportunidade. Fosse um ataque preventivo no vindouro apocalipse ou um atraso da Era da Mágoa em alguns anos, o esforço era justificável.

Os defensores do Plano das Cinzas entre os ancestrais eram em sua maior parte Grous Resplandcentes reacionários. Estes *chih-xue* esperavam retardar o tempo e evitar a Era da Mágoa ao invés de construir um mundo justo após os Tigres-Demônios terem queimado a criação (e a si mesmos) até as cinzas. O Plano das Cinzas também foi apoiado pelos extremistas Tigres-Demônios, alegadamente incluindo apoiadores da proibida seita Vento Cauterizante. Estes vampiros queriam atacar primeiro a injustiça, ao invés de esperar pela Era da Mágoa começar.

Contudo, os Justos Cruzados Repressores de Estrangeiros não eram apenas um movimento de mandarins. Muitos jina e discípulos mais velhos cujas viagens ao Yomi ocorreram durante a repartição da China pelos europeus apoiaram o Plano das Cinzas também. O sentimento de que os vampiros ocidentais foram de algum modo responsáveis pelo atual empenho de Zhongguo era popular entre aqueles que passaram pelo Caminho de Volta devido ao vício em ópio ou após uma morte na Guerra do Ópio ou na Revolução dos Boxers.

Os Justos Cruzados Repressores de Estrangeiros eram liderados pelo Mandarin Hao Wie-Liang, um político astuto e experiente Grou Resplandcente. A oposição mais moderada, conhecida como os Harmoniosos Remendadores das Barreiras Rompidas, era liderada por dois dos mais talentosos jovens mandarins do Quincunx, a deliciosamente escandalosa Flor de Ossos Jiejie Li, e o encrenqueiro Tigre-Demônio Chiu Bao.

### A SITUAÇÃO MODERADA

Os Harmoniosos Remendadores das Barreiras Rompidas não são de forma alguma um grupo de “paz”. Todos os Kuei-jin sabem que não pode haver paz na guerra contra a injustiça – o conserto da barreira em seu nome refere-se às barreiras em torno das fronteiras da propriedade. Na opinião dos Remendadores, a ideia de empreender cruzadas contra os Kin-jin enquanto as capitais de duas regiões sofrem sob ocupação estrangeira era como escolher novas cortinas enquanto sua casa incendeia – primeiro as primeiras coisas. As fronteiras do Quincunx devem ser reparadas, e as infestações de kumo, *akuma*, e outros seres injustos devem ser eliminadas. Então, e apenas então, o Quincunx pode lançar seus olhos para terras estrangeiras. Lançar-se numa guerra estrangeira não seria audácia, seria estupidez.

O choque entre as duas filosofias era óbvia. Os Cruzados diziam que os Remendadores eram relutantes em tomar uma ação decisiva. Nunca haveria um tempo quando o Reino Médio estivesse pronto, eles cobram. Um prego quente dói duas vezes mais para remover quando pregado. Os

Remendadores dizem que os Cruzados estão colocando a ideologia anterior à realidade – toda a urgência no mundo ainda não mudou o fato de que o Quincunx gastou seu poder em derramamento de sangue nas praias estrangeiras quando deveria estar concentrando suas forças para reivindicar e defender o solo de Zhongguo na Era da Mágoa. Os Remendadores defendem o Plano da Serpente de Duas Presas, um compromisso sugerido no início dos debates sobre a próxima direção para o Quincunx. A primeira “presa” propõe que as Cinco Cortes Veneráveis deveriam proteger suas fronteiras. A segunda “presa” postula que as Cinco Cortes Veneráveis devem tomar e manter uma cidade ocidental por vários anos para ver se seria factível e aprender mais sobre os Kin-jin.

Este plano não se deu sem contendas. Os Remendadores apreciam e abertamente cortejam o apoio dos jovens jina e discípulos mais velhos que eram produto de atrocidades como o Massacre de Nanquim durante a ocupação japonesa da Manchúria. Eles tinham pouca dúvida que se o Quincunx estiver seguro e reestabelecido antes da Sexta Era, os Remendadores estarão significativamente mais interessados em combater a injustiça na Corte do Dragão Azul do que na América do Norte e na Europa.

#### A INVASÃO COMEÇA

Após uma série de ferozes Guerras das Sombras entre facções extremistas ameaçarem a santidade da Corte de Sangue, o Ancestral Ch'ang e os outros Anciões do Quincunx foram incapazes de acalmar os ânimos. Com seus companheiros Ancestrais, Chiang criou um novo departamento do Quincunx teoricamente igual às próprias Cortes elementais. Esta então chamada Comissão Extraordinária de Retificação das Fronteiras era uma organização com uma missão ao invés de responsabilidades geográficas e assim essencialmente um Ministério da Guerra, embora com poderes e prerrogativas estritamente controlados.

Chiang e seus ministros concluíram que apoiar os moderados enfraqueceria a ameaçadora estatura política de Wie-Liang. A ideóloga Remendadora Jiejie Li foi empossada como a Ancestral da Comissão Extraordinária, com o militante Chiu Bao como seu Primeiro Oni. Li, a líder nominal do departamento, podia conceder posições a jina e mandarins dispostos para o propósito de devolver as terras das Cinco Cortes ao Quincunx. O mandarin Cruzado Hao Wei-Liang estava teoricamente subordinado a Li, mas na realidade tinha comando completo de uma força expedicionária apelidada de Gloriosos Guerreiros do Além-Mar. Estes voluntários poderiam conduzir operações fora de Zhongguo, mas por decreto do Quincunx eles não poderiam operar fora da cidade de Los Angeles e algumas outras áreas.

Os Cruzados alegaram que esta limitação aleijava sua habilidade em lutar, mas os Remendadores insistiram que seus oponentes não seriam capazes de “explorar” o Quincunx numa guerra da qual não haveria retirada. Ambas facções sabiam que Los Angeles era um reino bandido fracamente mantido bem como astrologicamente auspicioso para se invadir. Se os Kuei-jin conseguissem estabelecer uma praça d'armas lá com perdas aceitáveis, então poderiam

contemplar futuras ações. Se o Quincunx não conseguisse capturar um único reino bandido, então um combate mais pesado com os Kin-jin seria obviamente insensato. Este não era o Plano da Serpente de Duas Presas – uma vitória inicial seguida de perto por ofensivas em San Diego e San Francisco – mas estava mais próximo da Serpente do que das Cinzas.

As facções passaram o resto de 1997 reunindo e organizando suas forças. No Dia de Ano Novo de 1998, o primeiro batedor desembarcou silenciosamente de um avião em Los Angeles logo antes do amanhecer. A invasão da Califórnia havia começado.

#### EM CASA

Enquanto os Guerreiros de Além-Mar estabeleciam sua formação de batalha de empresas de fachada e esconderijos, os Remendadores também haviam começado operações. Os Remendadores estavam principalmente envolvidos com eventos no Reino Médio e mandaram apenas uma força simbólica para a América – um punhado de vampiros e poucas dúzias de soldados. Seus esforços iniciais estavam direcionados para Xangai e canalizados através da Posse Flatbush e Stockton, um vistoso e audacioso *wu* de Guangdong. Apoiadores de peso do Plano da Serpente de Duas Presas, a Posse havia se distinguido durante a ocupação japonesa, coordenando os esforços de resistência das tríades da área do Rio das Pérolas com os dos Mandarins Silenciosos de Xangai. Quando a ofensiva começou, a Posse reativou velhos contatos com os Mandarins e fez um acordo para canalizar fundos e forças num ataque às possessões japonesas e Cainitas naquela cidade.

O principal esforço em Hong Kong foi liderado pelo Redemoinho Vitorioso, que era o símbolo da força dos Cruzados Repressores de Estrangeiros operando em Zhongguo. O Redemoinho jogou dúzias de Macacos Agitados em Hong Kong numa tentativa de subjugar os Demônios Honrados de Kowloon. Os esforços iniciais mostraram promessa excepcional – o líder Kin-jin Pedder foi destruído em sua mansão em Victoria Peak e um ninho de *akuma* que habitavam entre a população fluvial do abrigo de tufões Yaumatei foi exterminado. Ainda, os próprios Demônios se provaram esquivos, e seus laços próximos com as cortes espirituais da região tornaram a cidade um ambiente hostil para as tropas do Redemoinho.

Em contraste, os esforços em Xangai mostravam progressos iniciais. Nenhum lado tinha uma vantagem esmagadora no mundo espiritual ou no Reino Médio, e o poder financeiro da Posse Flatbush e Stockton equilibrou os vários interesses *ketsuki* em fundar a defesa japonesa. O comando do Quincunx das linhas interiores venceu. A vitória, contudo, não veio facilmente. Por todo o ano de 1998, Gui Ren e *ketsuki* cruzaram lâminas pela possessão da cidade. No peso da batalha, Chiu Bao e Yoshida Ozaki da Casa Bishamon vieram à cidade pessoalmente dirigir as discussões, tornando-a uma Batalha dos Dois Tigres Vermelhos, pois as Guerras da Meia Noite eram de ambos os lados lideradas por Tigres-Demônios da direção Sul.

Enquanto isso, a campanha sangrenta em Hong Kong continuava contra a resistência fanática dos Demônios Honrados de Kowloon. No início de 1999, Hong Kong era uma atividade secundária. Muitas perdas para poucos



ganhos fizeram os esforços contra os Demônios Honrados despencar na lista de prioridades enquanto a campanha sangrenta mas bem sucedida de Chiu Bao contra os bárbaros do Dragão Azul consumia muitos dos recursos para campanhas domésticas da comissão.

#### O OLHO DO IMPERADOR DEMONÍACO

No meio de 1999, as coisas mudaram significativamente. Após o Olho do Imperador Demoníaco aparecer nos céus, e a infeliz semana que matou três bodhisattvas, Jiejie Li recebeu uma tentativa de mensagem do Kin-jin Oliver Thrace dos Tremere de Hong Kong. Thrace havia descoberto o suficiente sobre a Semana dos Pesadelos para decidir que permanecer na sociedade dos Membros era uma sentença de morte certa. Ele havia sido abandonado por seu clã para uma morte solitária num posto avançado remoto. As notícias do que poderia bem ser um Antediluviano desperto colocaram Oliver Thrace contra a parede. Se o protegessem e ocultassem sua debandada, sua mensagem a Jiejie Li, Thrace trairia os Kin-jin.

#### NO EXTERIOR

Enquanto isso, em Los Angeles, o assunto parecia a princípio se desdobrar de acordo com os planos. Os soldados Kuei-jin se jogaram sobre os Kin-jin despreparados como uma avalanche. Os primeiros meses de 1998 viram muito sucesso – muitos dos Cainitas independentes ou pequenas gangas foram varridas completamente ou expulsas da cidade. Durante o verão, essa resistência endureceu. Louis Fortier, Salvador Garcia, Crispus Attucks e Jeremy MacNeil formaram o núcleo de uma resistência vigorosa e ativa. Os Kuei-jin, particularmente Macacos Agitados, encontraram a Morte Final em números inaceitavelmente altos.

No início de 1998, o assunto estava parecendo excelente para os Cruzados Repressores de Estrangeiros. A campanha em Xangai era um pântano ensanguentado, com a resistência japonesa dirigida por um dos maiores líderes de guerra da Casa Bishamon. Em contraste, a campanha em Los Angeles foi uma vitória fácil bem dirigida. Um ano mais tarde, tudo havia mudado. Tropas de choque dos Cruzados haviam se voluntariado a ajudar a liderar o ataque das Fontes Amarelas a Los Angeles e outros locais próximos no Mundo Yin. No meio da invasão, uma grande tempestade atingiu as Fontes Amarelas, destruiu vários mandarins e inúmeros jina, esmagou a invasão de Yu Huang e o deixou preso longe de casa. Não apenas guerreiros importantes e insubstituíveis foram perdidos, o mundo Yin ficou quase intransitável. Ao invés de receber ajuda das Fontes Amarelas, os Cruzados foram obrigados a apresentá-las, ajudando as tropas do Primeiro Imperador Soberano a se agarrarem ao punhado de tocas e praças d'armas que capturaram na costa.

Para deixar tudo pior, a resistência anarquista se reuniu. Louis Fortier e seus homens varreram tanto a Fação dos Ossos Polidos quanto a Sociedade do Dragão Amarelo, ambos *wu* de guerra bem treinados liderados por jina. Em Julho, os Kuei-jin e os anarquistas estavam muito exaustos

para continuar. Quase metade dos vampiros de San Francisco havia sido expulsa ou encontrou sua Morte Final, junto com quase um terço da Gui Ren. Ao todo, quase uma centena de vampiros encontrou seu fim, em alguns meses numa taxa de mais de um por noite.

Na Corte de Sangue, as coisas pareciam ruins para o Mandarin Hao. Ainda que Xangai ainda não tivesse caído, a questão de Hong Kong foi paralisada, e Los Angeles era claramente uma armadilha.

Até então, a Camarilla havia defendido San Diego, pedindo a retirada da Posse Trilha Violeta para Los Angeles, onde eles ajudaram a compensar as perdas entre as tropas de linha de frente da invasão. Um censor mandado da Corte de Sangue reportou que a despeito dos memoriais brilhantes de Hao dizendo o contrário, a moral entre suas tropas era abismal. Esqueça que Jiejie Li carecia de recursos para suas tropas em Hong Kong, que a campanha em LA havia custado menos Kuei-jin e recursos do que a de Xangai, que a Posse Flatbush e Stockton havia perdido mais tempo tentando salvar uma fonte de renda do que ajudando com a guerra, ou que o próprio tenente de Hao havia lhe traído. A falha não era compatível com as crenças declaradas de Hao, nem a sobrevivência, dada a extensão óbvia de suas ambições.

O Ancestral Ch'ang fez Hao Wei-Liang mandar um pincel caligráfico e tinteiros, um sinal de que ele esperava realizar seu dever. Hao assim fez, encontrando o Olho do Céu no início de Outubro de 1999.

### TRANSFERÊNCIA DE PODER

Em Setembro, os Remendadores foram momentaneamente vitoriosos. O Plano da Serpente de Duas Presas foi implementado por padrão, e Xangai voltou à influência do Quincunx. Além disso, alguns movimentos muito cuidadosos deixaram Jiejie Li com um recurso incrível – um Kin-jin desertor de alto posto. Oculto no centro de Zhongguo, Oliver Thrace era uma fonte de informação inestimável sobre a sociedade Kin-jin para os Remendadores.

Entretanto, os livros de Jiejie Li também mostravam sérias obrigações. Para iniciantes, suas ações para viajar até Hao dificilmente escapariam da atenção dos ancestrais. Jiejie Li havia sido uma arma útil com Hao Wei-Liang em cena. Com Hao fora na Boca de Yomi, Li obviamente seria a próxima ameaça mais séria à autoridade dos mandarins dada sua posição influente. Um deslize sério por parte dos Remendadores, e os ancestrais e seus mandarins conservadores poderiam demolir a cabeça dos moderados pois haviam arruinado Hao, preservando o status quo enquanto ainda devolviam Xangai ao rebanho.

Para ser bem sucedida, Li tinha de conquistar uma Los Angeles fortificada usando um exército de tropas exaustas e desmoralizadas. Abordada diretamente, a área da grande LA era um poço de dinheiro cujas quantidades virtualmente ilimitadas de recursos poderiam desaparecer. Li e Chiu Bao precisavam encontrar uma forma de conquistar a cidade enquanto ainda guardavam recursos suficientes para romper o beco sem saída miserável e embaraçoso em Hong Kong.

Após o suicídio de Hao, a paisagem política de Los Angeles mudou consideravelmente. O politicamente

resiliente Viagem do Macaco Wu foi feito ancestral da cidade (sem surpresas) e os Remendadores trouxeram sua própria equipe administrativa. O Mandarin Fun Toy da Posse Flatbush e Stockton foi nomeado segundo em comando, e os antigos Cruzados ou foram observados de perto, ou receberam promoções secundárias para posições sem significado de volta para a China.

### PRÍNCIPES DE BAMBU

A presença de *zu wangzi* entre as forças de invasão teve um sério efeito sobre o resultado da invasão. Devido às tarefas importantes que foram dadas aos Macacos Agitados, isso significa que muitos *shifuku* entraram em contato com seus opositores no Ocidente. Muitos dos anarquistas não eram nada mais do que o equivalente Kin-jin de *jiang hu*, mas então novamente, assim o são muitos dos *zu wangzi*.

O principal efeito *não foi* o estabelecimento de uma grande conspiração entre os vampiros rebeldes do Oriente e do Ocidente. Maoxian Mao e suas coortes são muito cautelosas, e a liderança anarquista muito difusa, para isso acontecer. Ao invés existe um sentimento de unidade, a ideia de que os Kin-jin e os Kuei-jin poderiam ser opostos complementares, ao invés de antitéticos. No final, ambos grupos lutaram contra lideranças antiquadas. As especificidades da maldição seriam tão importantes?

Ainda que os líderes de ambos os lados pudessem sentir o contrário, no final de 1999 estava claro – as “tropas” tinham mais em comum umas com as outras do que tinham com seus superiores, e eles sabiam disso. Sob Los Angeles, os lábios de uma criança formaram um sorriso em sonho. Tudo estava correndo precisamente de acordo com o plano.

### DIVIDIR PARA CONQUISTAR

No final de Setembro de 1999, Chiu Bao e Jiejie Li voaram para San Francisco para supervisionar as coisas pessoalmente. Após alguma discussão com os Mandarins Wu e Fun, eles começaram a implementar uma nova estratégia. Roubando uma página do colonialismo ocidental, os Remendadores decidiram por uma política de dividir para conquistar. Uma semana depois, Fun Toy abordou Salvador Garcia sobre a possibilidade da ajuda de El Hermandad em abater os Filhos da Cripta, que haviam crescido consideravelmente em tamanho por Abraços em massa.

Garcia – cuja aversão pelos Filhos da Cripta era bem conhecida – concordou. Desiludido com a terra do “faça o que quiser” cuidadosamente cultivada por MacNeil, Garcia preocupava-se mais com as ideologias mortais e combater o Sabá do que sobre as “revoluções” vampíricas. A deserção de Salvador Garcia essencialmente assinou a sentença de morte para o Estado Livre Anarquista. Em Novembro, Chiu Bao e Viagem do Macaco Wu convenceram Louis Fortier a aceitar uma posição ministerial. Ao trazer os Kin-jin à estrutura de poder, os Cataios estavam caminhando no fio da navalha – um único deslize deixaria os Remendadores

abertos para acusações justificadas de colaboração com a injustiça e serem exilados ou executados como *akuma*.

Para as Cortes, a justificação seguinte foi apresentada: os Kin-jin eram numerosos e os recursos estritamente limitados. Entre as baixas sofridas na fracassada invasão do Mundo Yin ocidental e aquelas perdas num ano de combates, não haviam tropas suficientes para uma vitória militar decisiva, apenas uma guerra de atritos que desperdiçava talento e experiência. Outra campanha exigia mais recrutas, possivelmente incluindo alistamento.

Ao trazer os Kin-jin para papéis subordinados, os Membros poderiam ser monitorados, supervisionados, e, mais importante, usados como tropas de choque. Os excessos dos Kin-jin poderiam ser refreados, e eles poderiam ser instruídos na retidão moral. Isto não era apenas uma questão de conveniência imediata, era uma arma possível para a Sexta Era. Os Wan Kuei eram corruptos e ainda assim opostos aos Reis Yama; talvez os Kin-jin pudessem fazer o mesmo. A despeito disso, um tributo poderia ser extraído destes “parceiros” de governo.

Em Los Angeles, a questão foi retratada um pouco diferente. Os Gui Ren não se retratam como civilizadores e conquistadores imperiais mas como mediadores e pacificadores. Sua presença não foi uma autocracia mas um novo contrato social – um mandarinato onde os mais qualificados sobem às posições de responsabilidade. Eles se retratam como a realização dos sonhos igualitários dos anarquistas. Para uma cidade de vampiros cansados de décadas de lutas intestinas e pressionados ao limite pela invasão dos Wan Kuei, a ideia de uma paz real e genuína parecia extraordinariamente atraente.

Obviamente, nem todos concordam, mas aqueles que defendem a liberdade estavam desorganizados, enquanto os Kuei-jin e seus aliados eram firmemente coordenados. Os dissidentes foram rapidamente mortos, absorvidos ou expulsos de Los Angeles, culminando numa ofensiva durante as Manifestações de Ano Novo que deixaram a cidade vazia de oposição. Os Cataios formaram um então chamado “Mandarinato da Nova Promessa” para vigiar os negócios mortos vivos da cidade em associação com os barões restantes.

Muitos, Membros e Kuei-jin, esperavam que este seria o momento quando viria o golpe, e os Gui Ren forçariam sua influência na cidade. A realidade da questão foi um tanto diferente. Os Kuei-jin genuinamente *estavam* interessados em oferecer instrução moral para os Kin-jin, e à época em que as Manifestações de Ano Novo rolaram, a interpenetração dos Remendadores, príncipes de bambu e anarquistas estava completa. Muitos dos Macacos Inquietos ou mesmo jina não estavam plenamente dispostos a empreender uma campanha de repressão contra os Kin-jin. De fato, para Fun e Wu, parecia como se suas tropas estivessem mais propensas ao motim do que a obedecer tais ordens.

Mesmo que fossem capazes de impor ordem ditatorial sobre os Kin-jin, os moderados se acharam na posição do macaco com sua mão no pote. Tendo se aliado com os mais poderosos líderes anarquistas para se pouparem da miséria do alistamento e posterior guerra, agora seria a miséria que se voltaria em dobro sobre seus aliados Kin-jin (agora

descansados e informados). Os Gui Ren podiam estar no topo, mas gostassem ou não, o Mandarinato da Nova Promessa era um interesse comum genuíno.

## OCIDENTE

Os últimos anos foram problemáticos para a Camarilla. Ainda que a questão na Europa fosse perfeitamente aceitável, as notícias das fronteiras eram decididamente negativas. A partida dos Gangrel e a crescente ofensiva do Sabá na América do Norte exigia atenção. Fontes dentro dos Jardineiros do Éden enviaram notícias urgentes que múltiplos Matusaléns supostamente haviam despertado no subcontinente indiano. A Rússia estava tão caótica quanto sempre foi, e acima de tudo, os vampiros chineses começaram a tomar ações agressivas por todo o Pacífico e até mesmo na Europa.

A incursão Cataia na Europa foi trabalhada bem facilmente – mesmo a tentativa de ataque na fortaleza Tremere em Viena por mais de uma dúzia de Cataios. Os intrusos tentaram entrar na fortaleza como espíritos mas caíram presas das elaboradas defesas que os Tremere estabeleceram com os séculos para desencorajar incursões Lupinas e fantasmagóricas. Ainda que estes espécimes não estivessem em condição de serem interrogados, outros Cataios caíram nas mãos do Círculo Interno. Estes reféns foram espremidos atrás de informações, reprogramados, e voltaram para casa com memórias falsificadas de “vitórias” que nunca ocorreram. Aqueles poucos que se provaram imunes a tais manipulações foram dissecados e destruídos. Ainda que nenhum dos Candidatos Manchus houvesse relatado ainda, o Círculo Interno nunca colocou muita fé em seu uso como recursos de inteligência. Ao invés disso, eles semearam a desconfiança nos escalões Cataios quando os vampiros condicionados foram descobertos e destruídos.

Ainda que o Círculo Interno de forma alguma tenha tido uma compreensão perfeita da sociedade Cataia, ele descobriu algumas informações importantes. Os Cataios não estavam relacionados à Maldição de Caim. De fato, eles pareciam ser um tipo de desenvolvimento paralelo, não mais relacionados aos vampiros ocidentais do que o lobo da tasmânia era aos grandes felinos. A segunda era que os Cataios eram parte de uma sociedade vampírica chinesa conhecida como o Quincunx, e não parte de uma organização pan-asiática. Descobrir que estes Cataios não estavam trabalhando em conjunção direta com o Sabá ou com os vampiros asiáticos ativos no subcontinente indiano obviamente foi um grande alívio para o Círculo Interno. A parte final e mais importante de informação foi a descoberta de facções políticas entre os Cataios, uma fraqueza estrutural que o Círculo Interno da Camarilla imediatamente planejou explorar da melhor forma possível.

## EVENTOS NA AMÉRICA

Os eventos relacionados aos Cataios na Europa estavam sob controle, e aqueles na Oceania estavam simplesmente além da habilidade da Camarilla em influenciar efetivamente. Na América, contudo, o assunto ainda não estava decidido. Os Cataios chegaram no então chamado “Estado Livre Anarquista” em grande número no início de

## DOR QUE NÃO THRACE?

Por que o Círculo Interno não descobriu sobre a deserção de Oliver Thrace quando questionaram os reféns? Ainda que seja bastante provável que os Cataios fossem questionados sobre o “falecimento” de Thrace, eles provavelmente nunca haviam ouvido esse nome antes.

Thrace é um recurso crítico para os Gui Ren moderados, e os vampiros que viajam para a Europa eram discípulos e jina promovendo o Plano das Cinzas. Se estes Macacos Inquietos tivessem o menor indício de que os Remendadores tinham um poderoso vampiro ocidental em seu campo, eles provavelmente nunca viriam à Europa. Ao invés disso, eles teriam estado na China central, caçando Thrace na esperança de matá-lo ou (melhor) capturá-lo e usá-lo para acusar os moderados de se envolver com os ocidentais. Desde que o segredo dos Remendadores permaneça oculto, Thrace está a salvo.

1998 e engajaram os locais em uma guerra sangrenta. Durante 1998 e no início de 1999, esta foi uma questão de moderada preocupação – a guerra dos Cataios contra os anarquistas endureceu a determinação dos rebeldes e dissipou seus recursos. Por fins de 1998, os Cataios diminuíram o compasso de suas operações. Naquela época, a invasão Cataia parecia um recurso para o Círculo Interno – os vampiros asiáticos haviam neutralizado o Estado Livre Anarquista bem como direcionado peões Sabás específicos na área como a mais organizada ameaça a suas operações. Aproveitando esta calma, vários arcontes e círculos de guerra neutralizaram os Cataios em San Diego e San Francisco, trancando-os em sua estreita praça d'armas.

Entretanto, durante o fim de 1999, a estratégia Cataia tomou um novo tom após o suicídio politicamente motivado do comandante dos Cataios de Los Angeles. Pouco depois, os vampiros asiáticos recrutaram Membros em suas operações para usar como tropas de choque. Em troca, os Membros receberam o apoio dos Cataios contra seus rivais. Este movimento foi vigorosamente oposto por alguns dos anarquistas da cidade, que o viram (bem astutamente) como nada mais do que a política dividir para conquistar. Mas a ajuda dada pelos invasores foi bastante real. Aqueles vampiros que recusaram-se a entrar em aliança com os Cataios estavam numa desvantagem significativa com relação àqueles que se uniram ao autoproclamado Mandarinato da Nova Promessa.

Com os meses que seguiram, os Cataios formaram uma vigorosa coalizão com seus recém-encontrados aliados. Este “Mandarinato da Nova Promessa” suprimiu as gangues rivais da Cidade dos Anjos até o fim de 1999, finalmente usando as Manifestações de Ano Novo como uma cobertura para sua campanha para expulsar ou destruir aqueles Membros que se negavam a se unir a eles. Muitos refugiados anarquistas foram destruídos pelos algozes de cidades por todo o oeste americano, ou por Lupinos que acabaram em algo inédito, tirando vantagem do caos para caçar vampiros numa escala sem precedentes. Daqueles refugiados que sobreviveram, muitos se espalharam aos quatro ventos,

enquanto uns poucos se esconderam em San Francisco e San Diego, onde os Membros nutriam bastante sentimento pró-anarquista para dar-lhes asilo. Em poucos meses depois do ano novo, Los Angeles era o domínio virtualmente incontestado do Mandarinato da Nova Promessa.

## A RESPOSTA DA CAMARILLA

Estas novas políticas Cataias sem dúvida se relacionavam a mudanças na estrutura política dos Cataios, que parecia bastante volátil. Instabilidade significa incerteza, e o futuro incerto é difícil de ser planejado. Entretanto, haviam... outras preocupações. Os Jardineiros do Éden classificaram Los Angeles como o local de descanso “muito provável” de um Matusalém Toreador com uma agenda social. Conselheiros do Círculo Interno promoveram a ideia de que a estrutura política emergente pode ser algum tipo de estratégia desse Matusalém – uma arma em potencial para usar durante as Noites Finais, ou talvez apenas um experimento. Seja sua origem puramente política ou influenciada pelo suspeito Matusalém, a nova estrutura social Cataio-Cainita era claramente muito mais perigosa às posições da Camarilla na América do Norte do que o caos de 1998 e início de 1999.

Em sua teleconferência regular de Janeiro de 2000, o Círculo Interno empreendeu ações para “derrubar, desestabilizar ou conter a ameaça do Mandarinato da Nova Promessa”. Um pequeno grupo de carnicais foi apontado para imaginar uma resposta apropriada, e a questão foi resolvida numa convenção posterior.

A América do Norte é uma região de baixa prioridade para a Camarilla. Ela foi a terra para onde as crias rebeldes fugiram, foram exiladas ou despachadas em gloriosas missões de conquista e exploração calculadas para mantê-las fora do solo europeu por anos ou décadas. A costa oeste americana estava povoada com a progênie destes desajustados, e quase adjacente à fortaleza mexicana do Sabá. Além disso, o prato da Camarilla já estava derramando. Por mais competente que o último lote de justicars tivesse se tornado, haviam apenas seis deles mais Karsh. A Camarilla não poderia aguentar dar igual prioridade a cada ameaça que surgisse.

Ainda, o oeste americano formava um excelente amortecedor para os Sabás que cruzavam a fronteira mexicana, e abandonar abertamente extensas faixas do território mantido pela Camarilla certamente feriria a moral dos vampiros em outras áreas ameaçadas. Mais importante, o sucesso sem oposição certamente encorajaria os Cataios a posteriores avanços. Ainda que uma presença Cataia no oeste americano fosse aceitável (*deixe-os lutar contra o Sabá com seus próprios recursos*, pois eles aparentemente estão ansiosos por fazer isso), a questão quase saiu de controle. A presença da Camarilla na Europa estava segura, mas não tão segura para de bom grado cortejar a possibilidade de ameaças Cataias mais sérias lá, ou a possibilidade de um confronto Camarilla-Cataios na antiga União Soviética.

Como de costume, a solução proposta na teleconferência de Março havia sido lançada anteriormente e foi essencialmente pré-aprovada. Uma única justicar e uns poucos arcontes foram para o oeste americano para lembrar os príncipes locais da influência do Círculo Interno. A

justicar tentou solucionar o que rapidamente ficaria conhecido como “o problema Cataio” pacificamente. Se a questão se tornasse violenta, ela tinha autorização para montar resistência contra os Cataios e contra a ofensiva Sabá que certamente acompanharia qualquer conflito sério Camarilla-Cataios.

### É O VENCEDOR É...

A justicar escolhida para este posto crítico foi Madame Guil. A Toreador Guil provavelmente perde apenas para Karsh entre os agentes da Camarilla em termos de potência. O domínio de Presença da Madame, seu grande poder pessoal e sua vasta experiência fizeram dela ideal para a tarefa de ou negociar com os Cataios ou dirigir a resistência da Camarilla. Seu arconte chefe, Vidal Jarbeaux, foi um mestre político, cobrindo as fraquezas de Guil nas arenas do acordo e da negociação.

Ao menos essa era a explicação que vazou pelos canais regulares. Ainda que verdade, ela não é a totalidade da questão. Guil é poderosa, mas psicologicamente instável, e, de acordo com vários rumores, de lealdade questionável. Ao mandá-la para a fronteira, o Círculo Interno esperava encorajar sua deserção se estivesse bastante inclinada. Se abrisse uma brecha na fortaleza Sabá, seria muito menos provável que causasse danos mais graves do que se fosse debandar depois, digamos, na Europa.

O plano de Guil é simples: em seu caminho até a Costa Oeste, ela informa os príncipes do oeste das expectativas da Camarilla, então se esconde numa cidade grande em algum lugar junto à fronteira oeste. Uma vez lá, ela sairia para

realizar conclaves no oeste dos Estados Unidos e mandaria embaixadores para o Mandarinato de Los Angeles. A Camarilla queria o cessar fogo, mesmo que isso significasse assinar um acordo desfavorável. Se pudessem aplacar os Cataios o bastante para o Círculo Interno conter o Sabá na América do Norte, a força extra que poderia ser exercida mais do que compensaria qualquer concessão temporária.

Se as negociações com os Cataios vacilassem, Guil estava autorizada a estender o status a neófitos e ancilliae que fizessem grandes avanços contra o Sabá – uma extensão do círculo de guerra para uma escala maior do que uma única cidade. Esta era uma nova tática, proposta para um teste na América. Se esta forma moderna de guerra de curso (combinada com ataques judiciosos de seus arcontes) falhassem em expulsar os Cataios, Guil coordenaria a defesa centímetro por centímetro do território em que a Camarilla se sobressaísse.

### AÇÃO E RESPOSTA

No início de Março, Guil e seus arcontes começaram sua campanha, desembarcando em Boston e varrendo o oeste no curso de algumas semanas. Enquanto viajavam pela América, ela e seus arcontes recrutaram Membros à causa. Entre cobrar débitos de favores e oferecer status, a comitiva de Guil reuniu quase 25 vampiros (muitos com um ou mais carniçais) quando cruzaram as Rochosas. Ela reuniu seus aliados dispersos em Boulder e ficou no Colorado por uma semana, instruindo os Membros, agrupando novos recrutas e arcontes, e mantendo um conclave na área.



Indo para o oeste novamente, os arcontes se dividiram. Cada grupo viajou por rotas projetadas para levá-los por diferentes cidades. Em cada uma, eles intimavam os príncipes e primógenos sobre as intenções da Camarilla. Os príncipes deveriam lutar defensivamente, não lançar ataques contra o Mandarinato da Nova Promessa e permitir livre passagem aos anarquistas que cruzavam para o Oeste. Aqueles que faziam o contrário responderiam a Madame Guil e seus arcontes, que falavam com a voz do Círculo Interno.

A “viagem imperial” provocou uivos por parte dos príncipes do oeste. Eles haviam sofrido com os anarquistas por décadas. Seus apelos anteriores por ajuda contra os anarquistas foram a última justificativa do Justicar Petrodon para sua vingança pessoal. Se eles tivessem sido perturbados pelos *anarquistas*, então os príncipes do oeste da América estariam compreensivelmente aterrorizados com os indícios de que a Camarilla pudesse estabelecer um ritmo separado com a horda invasora de vampiros asiáticos que haviam tomado o lugar dos anarquistas.

Como os príncipes viram, o Círculo Interno estava deixando-os defender a Camarilla sozinhos não apenas contra o Sabá, mas contra *dois* inimigos armados e organizados. Eles sentiram que seriam esmagados pelos asiáticos em nome da paz e da conveniência política.

Mesmo se os contos selvagens que os refugiados anarquistas balbuciavam fossem meias verdades, os Cataios certamente não eram melhores que o Sabá. Certamente não o tipo de ameaça a ser tratada através de um acordo negociado por uma vampira francesa responsável a um conselho europeu. Ainda que ninguém ousasse falar abertamente contra as políticas de Guil, os príncipes começaram a consultar uns aos outros. Se a Camarilla não fizesse algo por eles, então eles teriam de fazer por si sós.

Os servos de Guil não apenas entregavam as notícias de suas intenções. Enquanto ela e seus arcontes “estabeleciam a lei”, eles também cumpriam suas tarefas para os vampiros da região. Enquanto seus servos entregavam seus decretos, eles recolhiam queixas e pedidos para o conclave. Quando Guil chegou em San Francisco, o planejamento para vários destes encontros já estavam em andamento. Isto foi uma clara ruptura com a política de Petrodon – o velho Nosferatu havia ignorado seus deveres como administrador e árbitro de disputas em favor de um papel mais direto como guerreiro contra a ameaça anarquista.

A disposição professada de Guil em resolver estas velhas questões fez dela um sucesso instantâneo entre os ancillae. Muitos destes jovens vampiros tinham disputas com seus anciões, disputas que haviam passado impunes durante o longo mandato de Petrodon. Sua óbvia demagogia irritou ainda mais os príncipes e primógenos, justo quando assegurou a submissão dos príncipes. Ato de rebelião dos príncipes seriam interpretados pelos ancillae como tentativas de atrasar ou cancelar os conclaves – assim os próprios subordinados dos príncipes garantiriam seu bom comportamento. Muitos príncipes do oeste viram isto – numa área cheia de ralé anarquista deslocada – como um convite aberto para uma revolta de neófitos.

## A CIDADE NA BAÍA

A última parada da viagem de Guil foi a área da Baía de San Francisco, recentemente recuperada dos anarquistas pelo nascente Príncipe Jochen Van Nuys. Van Nuys reivindicou seu domínio através de conquistas com punho de ferro e um pouco de negociação com os vampiros locais cansados do caótico estado livre. O Círculo Interno e muitos príncipes do oeste consideram Jochen “leve” com os anarquistas – afinal, muitos de seus primógenos apenas recentemente estiveram numa rebelião formal. Além disso, Van Nuys tem aceitado refugiados, incluindo Jeremy MacNeil, em San Francisco após a queda do Baronato dos Anjos durante a campanha de Ano Novo dos Cataios.

Uma real preocupação surgiu de que San Francisco pudesse voltar a suas lealdades prévias, sofrendo uma revolução de uma população de refugiados que quase sobrepuja o número de habitantes vampíricos regulares. Entre o Círculo Interno, havia um grande temor de que Van Nuys fosse ideologicamente flexível, rejeitando a Camarilla e os anarquistas, fazendo seu próprio acordo com o Mandarinato para fortalecer um domínio trêmulo. Isto estabeleceria o Mandarinato como uma alternativa política para a Camarilla nas Américas. As ordens de Guil eram bem claras neste ponto – nenhuma cidade americana seria permitida unir-se ao Mandarinato da Nova Promessa.

Guil decidiu procurar pela cidade mais vulnerável para fazer sua base de operações. A justicar e seus arcontes chegaram numa exibição cuidadosamente coordenada num prédio de apartamentos fora do distrito de Castro que havia sido secretamente preparado por carniçais enviados enquanto ela e sua comitiva ainda estavam em Boston.

Guil encontrou o Príncipe van Nuys e sua primigênie na noite seguinte, e os vampiros asseguraram-lhe a lealdade da cidade. Como os príncipes do oeste, Van Nuys não teve escolha – Guil tinha quase 25 vampiros em sua comitiva, e mais de 50 carniçais. Se ele se tornasse impertinente, a justicar poderia simplesmente exigir que ele alimentasse sua comitiva até que ele e o rebanho e contas de bancos de sua primigênie evaporassem.

Guil também entrevistou Jeremy MacNeil em particular, o líder da comunidade de anarquistas exilados de San Francisco e a coisa mais próxima de um “príncipe” que o Estado Livre Anarquista já teve. Ainda que os detalhes da entrevista ainda sejam desconhecidos, nenhuma parte saiu feliz. Acredita-se que Guil ofereceu a MacNeil algum tipo de acordo que ele recusou. Seja o que for, o escocês não foi comprado.

## ÓPIO E CHÁ

Guil alcançou seus objetivos imediatos: sacudir os príncipes do oeste e impossibilitar a deserção de San Francisco. Ainda assim, muitos de seus conselheiros estavam preocupados sobre quanto genuíno seu sucesso foi. Guil estava lidando com a situação como uma campanha militar, não uma missão diplomática. Suas declarações brutais desnecessariamente inflamaram egos. As políticas da justicar foram bem sucedidas, mas elas estavam tornando um enfrentamento com os príncipes do oeste inevitável – um enfrentamento em que Guil poderia não ter os recursos

para vencer. Os informes preocupados de Jarbeaux a seus contatos no Círculo Interno produziram nada mais do que injunções em continuar monitorando Guil e determinar suas verdadeiras lealdades.

Guil foi deixada com o resto de sua tarefa – conter ou neutralizar o autoproclamado “Mandarinato da Nova Promessa” cuja propaganda já começava a circular entre os anarquistas da área. A própria Guil em grande parte não se envolveu. Ela tinha conlaves a organizar, incontáveis informes de agentes do Sabá e fugitivos da Lista Rubra a checar, e centenas de cidades menores para monitorar atrás de ocupação vampírica. Além disso, San Francisco já estava ruindo sob o peso de uma centena de Lambedores. Quanto mais tempo Guil e sua comitiva passassem na estrada, menos a Máscara sofreria de uma superabundância de bocas de Membros para alimentar.

Também, manter o “exército” de Guil na estrada diminuiria o sentimento de ocupação na área da Baía, e deixaria as forças que estão no Oeste cientes de que a Camarilla era uma força real, mesmo em tão remota fronteira. Nisto, a madame se sobressaiu, então ela permaneceu no que sabia melhor fazer. Ela deixou para Jarbeaux abrir relações diplomáticas com os Cataios – tirando seu nariz da reta e fora dos negócios de Guil.

## MANTENHA VIVA A

## ESPERANÇA

### ESTABELECENDO AS TOMADAS

Jarbeaux estabeleceu contato através de Louis Fortier, um proeminente anarquista que uma vez esteve próximo da Camarilla e agora é um associado do Mandarinato. Fortier colocou Jarbeaux em contato com o resto da liderança do Mandarinato.

Quando Jarbeaux foi para Los Angeles para servir como negociador, ele estava bastante certo de que seria apreendido como um refém diplomático. Para sua surpresa, ele foi recebido por uma delegação mista de Membros e Cataios que estavam prontos para negociar. Mais surpreendente, quando ele ofereceu dinheiro, a resposta não foi um recusado “e o que mais?” mas um interessado “quanto?” Assim as negociações tiveram início.

As negociações começaram em Abril e continuaram pelos três meses seguintes, alternando entre Los Angeles e San Francisco. A atividade Lupina tornou qualquer “território neutro” em potencial muito perigoso. Obviamente, as equipes de negociação não se encontraram por três meses consecutivos – cada passo precisava ser aprovado pelos superiores de ambos os lados, então os encontros eram intercalados com semanas de negociações internas frenéticas enquanto os diplomatas de ambos os lados tentavam assegurar a aprovação de seus superiores para cada acordo.

Pelo fim de Julho de 2000, eles alcançaram o esboço do que seria um acordo. Conforme ele, a Camarilla reconheceria a autoridade do Quincunx em questões asiáticas e apontaria seus “anciões” naquela região, pagando

uma grande soma para compensar os gastos do conflito. Em agradecimento à sua ajuda em recapturar o domínio rebelde de Los Angeles, o Círculo Interno permitiria que os vampiros chineses reivindicassem domínio desde que trouxessem “boa e razoável ordem” à cidade.

O Quincunx reconhecia esta medida salvadora por parte dos bárbaros. Os Kin-jin haviam confirmado a influência do Quincunx sobre todos os Cataios, pago devido tributo aos ancestrais e cedido seus direitos ao reino bandido de Los Angeles. Se quisessem fantasiar-se como algo diferente para satisfazer sua própria vaidade, isso seria aceitável – os bárbaros eram notoriamente suscetíveis a tais questões.

Tudo o que restou foi o primeiro pagamento do tributo... e aqui é onde a história começa.

## O FERRÃO

Sundown, o “primógeno” Nosferatu de San José, poderia ser um ideólogo anarquistas, mas não era estúpido. Uma vez que a noite chegou na área da Baía, ele e a liderança exilada de Los Angeles esteve consultando com certos príncipes da região. Ultrajado pela complacência da Camarilla em aceitar os Cataios em Los Angeles, e pela política grosseira de Guil (incluindo algumas determinações muito dolorosas no conclave), os príncipes decidiram tomar a questão em suas próprias mãos.

Para os príncipes, os anarquistas sempre foram um problema tratável. Não era o caso dos Cataios – pois todos sabiam, um exército de vampiros chineses poderia desembarcar em Los Angeles e começar a marchar para o leste a qualquer noite. O oeste americano já estava sob pressão do Sabá; se a Camarilla estivesse mais interessada em negociações do que em mandar justicares e arcontes que soubessem como *realmente* tomar conta do problema, então os príncipes do oeste teriam de mostrar ao Círculo Interno como eles resolviam problemas na América.

MacNeil e seus seguidores em exílio formavam uma ferramenta perfeita. Não apenas eram descartáveis (sendo antigos inimigos) e baratos (sendo despossuídos), se tivessem sucesso em sua missão, estariam submetidos aos príncipes que os prepararam para o sucesso.

O plano era para os anarquistas tirarem vantagem de uma situação delicada para organizar um golpe em San Francisco. Então, com o suporte financeiro e político dos príncipes ocidentais, os anarquistas seriam conduzidos de volta a Los Angeles. Sucesso significava expulsar os Cataios e amarrar os anarquistas. Falha significava o fim para os anarquistas e conflito aberto entre a Camarilla e os Cataios. Por os príncipes e suas posses serem tão críticas para essa defesa, eles estavam certos em fugir com apenas um castigo *pro forma*, mesmo se o plano saísse errado.

Os príncipes do oeste tinham poucos escrúpulos sobre o golpe – Van Nuys é um forasteiro, um aventureiro político que veio para o oeste fazer sua fortuna sob o sol ficar mais brilhante pela morte de seu predecessor. Ele não tinha uma centena de anos lutando contra os Lupinos ou o Sabá como o resto deles. O Holandês havia usado os anarquistas para sua vantagem e os príncipes do oeste não viram motivo para fazer o mesmo.

## VAMPIROS DA CAMARILLA

Os vampiros da Camarilla que mais provavelmente se envolvem nesta história são arcontes. Naturalmente, quando Jarbeaux comparece ao encontro final, ele terá alguns dos mais formidáveis arcontes da comitiva de Guil consigo. Mesmo que uma traição dos Cataios não fosse possível, ele ainda estaria lidando com uma fortuna de instrumentos financeiros de grande liquidez em seu portamalas, e muitas pessoas sabem disso. Melhor que a tentação de dinheiro fácil não leve algum anarquista desesperado a cometer um grande equívoco.

O Narrador que não queira muito trabalho preparatório pode apenas ter os jogadores constituindo os arcontes para esta aventura e lidar com aqueles inclusos na história. Narradores dispostos a fazer um pouco de trabalho extra podem fazer com que os personagens desempenhem a situação da chegada em San Francisco, o círculo que supervisiona a estadia do arconte em Boulder, ou até mesmo a chegada da Europa em Boston.

Os detalhes da viagem não estão inclusos na história – afinal, existem apenas algumas páginas – mas pode ser tão excitante quanto o resto da história. Cruzar a América de carro no Mundo das Trevas não é tarefa fácil, mesmo para os mortais. Para os arcontes que tenham de lidar não apenas com o sistema de transporte interestadual decadente, mas também com algozes paranoicos e Lupinos famintos, ser pego em flagrante em algo obviamente hediondo pode ser uma odisseia de proporções épicas.

Narradores que queiram incorporar personagens de jogos em andamento têm algumas opções. Obviamente, os personagens podem ser arcontes de Madame Guil quando ela começa seu mandato. Certamente, seu círculo médio de especialistas é o tipo de pessoas que um justicar preparado para um duro mandato pode escolher como arcontes. Se necessário, ajuste o tempo para que Guil vá para San Francisco imediatamente após assumir seu posto.

Entretanto, Guil não tem apenas arcontes consigo. Ela tem uma comitiva bastante grande que ela e seus arcontes trouxeram junto enquanto viajavam pela América. Alguns dos vampiros estão lá porque deviam uma favor vital que terminou sendo permutado com Guil. Outros pediram para participar devido ao status que seria obtido por defender heroicamente a Camarilla. Uns poucos são recrutados, com Guil ou vários de seus arcontes estendendo prestações ao personagem em troca de sua ajuda. Um círculo pode se adaptar a qualquer uma destas categorias.

Esta história assume que os personagens sejam pró-Camarilla, ou ao menos não apoiem ativamente alguma outra facção. Para ser mais específico, em determinado momento os personagens recebem a oportunidade de arriscar suas não vidas para evitar que os Cataios e a Camarilla entrem em guerra. Esta história assume que os personagens escolham fazer isso. Se os personagens estão dispostos a ficar por aí com suas mãos nos bolsos ou ativamente tentam levar as coisas a Defcon 5, o Narrador tem de detalhar as consequências de suas ações. Não há nada de errado em narrar a história como um bando de agentes do Sabá se passando por arcontes, só que **Vampiro** personifica muitas possibilidades, e a história não consegue detalhá-las todas.

## KUEI-JIN E ANARQUISTAS

Existe um alcance maior de personagens Wan Kuei disponíveis para esta história do que poderia ser imediatamente aparente. O tipo de Kuei-jin mais provável de se envolver são jina Remendadores enviados ao encontro como guarda-costas do Mandarin Fun. Entretanto, este não é necessariamente o único tipo de personagem que se adapta na narrativa. Os personagens podem ser clientes do Ministério de Esmeralda para agir como cães de guarda, ou podem até mesmo ser mercenários do Dragão Azul ou das Cortes Douradas considerados mais confiáveis nesta posição sensível do que qualquer uma das facções na força invasora.

Qualquer que seja o tipo de Kuei-jin que esteja envolvido, esta história é adequada para usar como parte de uma crônica longa de Vampiros do Oriente bem como para uma farra de uma noite. Narradores que queiram trabalhar a história em jogos em andamento podem querer introduzir os jogadores a Los Angeles de inúmeras formas. Bons períodos para Kuei-jin desenvolverem um interesse no Grande Salto para o Exterior estão desde o início da invasão, no período quando a resistência começou a endurecer e no início da campanha contra os Filhos da Cripta.

Em cada caso, os Gloriosos Guerreiros do Além-Mar estariam procurando por ajuda de amigos, estudantes, companheiros de *wu* e devedores no Reino Médio. Os personagens dos jogadores podem facilmente se encontrar obrigados pela honra ou por ideologia a vir à América, mesmo que não sejam membros do Quincunx. Os personagens poderiam simplesmente ser levados, reservando algum tempo fora de sua agenda regular para fornecer músculos para o encontro – só porque os personagens que tomam parte na história são de uma crônica de longa duração não significa que a história seja *central* à crônica.

Obviamente, a escolha agonizante entre honra e dever é central em **Vampiros do Oriente**, e o Narrador não deve hesitar em incorporar **Caminhando Após a Meia Noite** em sua crônica só porque há uma chance dos personagens descarrilar os eventos. **Vampiros do Oriente** foca em conflitos internos, mas tais conflitos não são interessantes a menos que hajam argumentos persuasivos a serem apresentados de ambos os lados. O Narrador deve, contudo, se preparar para o que acontecer se os personagens virarem a cara para o dever e se envergonharem para promover um bem maior. Isto pode terminar uma crônica, pois os personagens voltam suas presas para o Mandarin Fun e Vidal Jarbeaux, então desafiadoramente encontram o Olho do Céu – se você como Narrador estiver confortável com isso, vá em frente. Contudo, passe algum tempo se preparando para os resultados de ações prováveis não cobertas aqui, para que o jogo não perca o ritmo no que poderia ser um momento climático.

Os anarquistas do Mandarinato da Nova Promessa também podem estar envolvidos sem muito problema. O Mandarinato está potencialmente disposto a contratar mercenários ou de outra forma trazer bárbaros. Eles estão dispostos a trazer ocidentais também. Só porque eles não são espiritualmente iluminados não quer dizer que os kin-jin não sejam guerreiros habilidosos, como os líderes anarquistas demonstraram durante a guerra de atrito de Hao Wei-Liang.

Novamente, se os personagens provavelmente se lançam sobre seu dever e se voltam para Jeremy MacNeil e o resto da gangue em sua tentativa de golpe, prepare-se para essa eventualidade.

Personagens Membros com lealdades anarquistas também podem ser usados nesta história. Tais personagens provavelmente são anarquistas que mantiveram refúgios no estado livre antes de sua dissolução. Outros podem ter vindo do outro lado do país ou do outro lado do globo para manter a revolução viva e de alguma forma foram pegos nos mecanismos dos eventos. Qualquer que seja o caso, se eles souberem como lutar, há uma boa chance de que esses anarquistas possam terminar diante do Mandarim Fun no encontro da meia noite – seja apenas como uma afirmação política.

## O ENCONTRO

Os personagens são a escolta de seu diplomata, seja o Mandarim Fun ou Vidal Jarbeaux, em um encontro em um dos mais conhecidos pontos de referência de San Francisco, a Coit Tower. Lá, os dois abertamente reconhecem um ao outro, e Jarbeaux carrega a mercadoria. “A mercadoria” é, neste caso, o valor de 300.000.000 de dólares americanos em instrumentos financeiros negociáveis de vários tipos.

Os Membros estão marcados para chegar às 23:30 e os Kuei-jin à meia noite. O vigia noturno está fora do caminho, e as fitas conectadas às câmeras de segurança estão desligadas. Além dos diplomatas e suas escoltas, nenhum outro vampiro está em Telegraph Hill – os homens do Príncipe Van Nuys asseguram-se de que as autoridades mortais não vão à Colina naquela noite.

Ainda que as questões sejam um tanto tensas, ambos os lados veem isso como a culminação formal de meses de negociação – nenhum grupo antecipa problemas reais. E, como sempre, justo quando você pensa que está no topo é que tudo vira um inferno. Neste caso, a viagem para o inferno tem dois componentes. O primeiro é uma visita surpresa dos anarquistas locais. O segundo é a tentativa de assassinato que Mark Sandhurst, um infiltrado Sabá que lida com os detalhes de segurança de Jarbeaux, está para cometer com o Mandarim Fun assim que a questão se torne confusa.

## O INCÊNDIO

Sundown é um anarquista, mas também é um Nosferatu, e ele e sua ninhada grampearam muitas saídas de comunicações na cidade. Desde que Guil se instalou em sua toca fora de Castro, ela estava sob massiva vigilância. Ainda que fosse improvável, a avaliação da situação por parte de Guil subestimou a oposição, e consequentemente suas práticas de segurança tornaram-se um tanto casuais.

Cinco noites antes do encontro, em 13 de Agosto, dois dos arcontes de Guil tiveram uma breve conversa por telefones celulares. Normalmente, as comunicações de Guil usam uma medida de criptografia mais segura, mas maus procedimentos de segurança e operadores inexperientes resultaram numa quebra de segurança. Uma chamada sensível foi feita por telefones celulares com esquemas de criptografia deliberadamente fracos para permitir escutas do governo. Durante a conversa (que foi capturada e decodificada pelos monitores de Sundown), os arcontes de

Guil falaram sobre reagendar um conclave em Tempe, Arizona para que Guil pudesse estar fora da cidade para “o encontro”.

Uma combinação de contextos e o fato de que a Coit Tower estava sendo usada como um ponto de encontro antes deixou a pulga atrás da orelha. Esta foi uma oportunidade melhor do que os anarquistas ou os príncipes do oeste haviam previsto ou provavelmente receberiam de novo. Mandar os diplomatas para sua Morte Final virtualmente asseguraria as hostilidades entre a Camarilla e os Cataios. Sundown, MacNeil e os príncipes agendaram um golpe para sexta-feira, 18 de Agosto.

MacNeil e Attucks planejavam liderar um círculo até a Coit Tower para tomar conta dos diplomatas. Sundown e Marguerite Foccart levaram alguns exilados e alguns dos próprios homens de Sundown até o local favorito de Van Nuys na sexta, uma grande casa noturna local na fronteira entre o distrito italiano e Chinatown, não muito longe da Coit Tower. Se tudo corresse de acordo com o planejado, na manhã do dia 19, o sol nasceria numa San Francisco firme nas mãos anarquistas.

### SAN FRANCISCO À NOITE

A San Francisco no Mundo das Trevas é mais sombria do que a nossa. Os prédios são um pouco mais apertados, as ruas um pouco mais sujas e os sinais dizendo “este prédio é construído com alvenaria sem reforço, que pode se liquefazer em caso de terremoto” mais comuns. A afluência do Valley fica em forte contraste com a miséria das proximidades – Pleasanton está a apenas uma viagem de metrô distante de partes de San Jose que ainda não foram reconstruídas após o terremoto, onde a população vive em cidades de tendas comparadas a campos de refugiados do terceiro mundo.

A San Francisco do mundo real já tem populações sem teto grandes o bastante para que os empregados da cidade sejam avisados a não se afastar de áreas conhecidas dos parques públicos da cidade para que não se deparem com uma comunidade pobre hostil. No Mundo das Trevas, estas comunidades são Calcutás podres. Nestes últimos dias favelas, pobreza e violência andam de mãos dadas com os “pistoleiros” do Departamento de Polícia para trazer um fim prematuro às vidas dos habitantes.

Para parafrasear Chandler, 'Frisco é um município onde você pode morrer de fome na esquina e as pessoas não farão nada exceto evitar o contato olho no olho'. Os Membros sentem-se em casa – é seu tipo de lugar. Narradores, particularmente aqueles que queiram enfatizar a injustiça da Camarilla e das Cortes, pode querer traçar paralelos entre os anarquistas e os despossuídos de San Francisco.

### COIT TOWER

Construída em 1934 por uma das mais incomuns socialites de San Francisco, a Coit Tower é um monumento aos bombeiros da cidade de uma mulher que consideravam uma deles. A Coit Tower é uma atração turística durante o dia; dúzias de carros se alinham na rua estreita até o topo do



Telegraph Hill, esperando por uma chance de estacionar num de seus pontos no pequeno estacionamento.

A torre é uma estrutura de concreto armado de 60 metros de altura que fica no topo de Telegraph Hill. Este lugar foi uma vez local de uma estação de sinal que anunciava a aproximação de navios à cidade. Do topo de Telegraph Hill, você pode ver o porto, incluindo Alcatraz, embora o desenvolvimento tenha obstruído algumas das vistas. Mais importante, Telegraph Hill recebe a brisa marítima que torna San Francisco agradavelmente fresca em muitos dias ao invés de um deserto seco pelo sol como a maior parte da Baía. O interior é coberto com afrescos no estilo do Realismo Socialista, controverso mesmo antes de ter terminado (os afrescos foram feitos sob os auspícios do New Deal). Estas representações dos trabalhadores da Califórnia contrastam fortemente com a riqueza urbana que cerca a torre.

Embora tenha começado como um local de sinal, Telegraph Hill é uma das regiões imobiliárias mais caras de San Francisco. As casas extravagantes dos ricos são muito próximas em sua colina ventosa, e o acesso a muitas delas é por escadas e passarelas ao invés de ruas – os bens imóveis são tão caros, e a colina é tão íngreme. Do topo da Coit Tower, você facilmente pode olhar todas as entradas para Telegraph Hill, incluindo a longa escadaria que parece ser coberta e murada por plantas de clima quente e os lados de condomínios claustrofóbicos.

A torre em si é cercada por câmeras de segurança – caso contrário um alvo de concreto sem tinta como este é muito convidativo para artistas do grafite. Danos ao valor da torre como uma atração turística aparte, ninguém em Telegraph Hill fica feliz em ver bandidos de rua vindo marcar a Coit Tower, e as pessoas que vivem em Telegraph Hill são o tipo de pessoas cujas opiniões importam em eleições municipais.

A torre é dividida em duas áreas principais. O térreo contém os murais bem como os banheiros e a sala de regulação cheia das velharias empoeiradas e de mau gosto de San Francisco. O balcão de vendas preside a entrada das escadas fechadas que levam para cima quando da ronda do vigia noturno. Atrás dele elevam-se vários monitores em preto e branco, incessantemente passando pelas câmeras de vídeo que observam as escadas e o exterior da torre. As escadas normalmente são trancadas por razões de responsabilidade, mas elas foram destrancadas pela mesma boa fada que deixou a porta da frente entreaberta.

É pouco provável que os personagens sofram de um ataque do coração subindo as escadas, e se eles quiserem abrir as escadas para ter um caminho secundário até o topo da torre, podem fazer isso facilmente. Leva dez turnos para subir as escadas a toda velocidade, oito para descer. Os personagens correndo devem ser bem sucedidos num teste de Destreza + Esportes (dificuldade 6). Aqueles que falharem em subir perdem um turno de corrida. Aqueles que falharem em descer caem de cabeça para baixo e sofrem um número de níveis de dano por contusão igual ao número de rodadas de corrida que restavam antes de chegar no chão.

A cúpula da torre é pouco mais do que uma plataforma a céu aberto cujas paredes são perfuradas por dúzias de janelas pouco espaçadas. Estas janelas têm telas de segurança de vidro temperado, mas elas abrem, e as travas das telas são

feitas de metal simples um feito de nível seis de Força para torcer, ou elas podem ser removidas com facilidade se o personagem tiver um chave de fenda ou um par de alicates.

### OS MEMBROS CHEGAM

A história começa quando os personagens chegam na Coit Tower. Os vampiros da Camarilla quase certamente passaram a noite em San Francisco a menos que sejam pesos pesados voando só para esta noite. Os Cataios e anarquistas ou chegaram esta noite ou então ficaram em algum tipo de refúgio temporário. De qualquer forma, sua viagem até Coit Tower deve ser calma a menos que o Narrador sintá-se particularmente sádico. Deixe os personagens, Membros ou Kuei-jin, terem qualquer tipo de equipamento que queiram – óculos de visão noturna, coletes a prova de balas, armas e equipamento de comunicação sofisticado são todos cabíveis para um trabalho de escolta de alto perfil como este.

Os personagens da Camarilla chegam 30 minutos antes da delegação do Mandarinato da Nova Promessa, dando-lhes tempo para fazer uma varredura da área. As portas da torre estão destrancadas, e ninguém está de guarda. Como prometido, as fitas de segurança estão desligadas, e as telas mostram apenas estática – uma inspeção mais a fundo revela que os cabos das câmeras foram atenciosamente desligados pelos capangas de Van Nuys.

A área em torno da torre está segura, assim como a própria torre – não há um único estudante para um passeio regado a drogas. O acesso ao topo da torre é via um elevador operado a mão ou uma longa escadaria em espiral cujas portas permanecem trancadas. A parte superior da torre também está vazia. Presumivelmente, os personagens mandam alguém ao topo da torre para vigiar e outros para o encontro no estacionamento, embora possam querer mandar Jarbeaux e Fun lá para cima para fazer seus negócios e fazer a questão parecer mais oficial ou prevenir um possível ataque.

Se o clima estiver aberto, os personagens na torre terão uma visão perfeita das entradas da torre. Esta noite, contudo, a cidade está envolta por uma densa neblina. Manter o olho na rua que leva até o estacionamento da torre é difícil, mesmo com Sentidos Aguçados. Ainda que os personagens no topo da torre possam usar microfones parabólicos ou outros equipamentos de monitoramento para observar remotamente possíveis abordagens, realmente localizar algo há mais do que dez metros da base da torre exige ou Sentidos Aguçados ou equipamento de imagem térmica caro o suficiente para arder o bolso até mesmo dos arcontes. Os personagens disparando nas escadas o fazem contra uma dificuldade 9 – calcular a distância é difícil na neblina, e as escadas têm muitas curvas e voltas e um padrão irregular que torna os alvos por som difíceis.

Se os personagens são arcontes, deixe-os planejar uma sessão antecipadamente para decidir como vão lidar com a situação, embora não deixe-os saber que haverá neblina naquela noite a menos que tenham alguma Disciplina para ajudar em tal questão. Se os personagens estão jogando com Kuei-jin, Sandhurst manda um de seus arcontes até o topo da torre com uma M-1916 Springfield com mira. Os outros ficam com Sandhurst, flanqueando Jarbeaux. Os três

vampiros ficam silenciosamente no canto da parede do estacionamento, o nevoeiro lambendo seus ternos franceses enquanto seus relógios tique tacam silenciosamente para um encontro com o destino.

### OS KUEI-JIN CHEGAM

Os Kuei-jin chegam precisamente à meia noite. Se os Kuei-jin são personagens do Narrador, eles chegam num par de Lexus GS 400. Se os personagens são os guarda-costas do mandarim, eles chegam em qualquer tipo de transporte que os personagens julgarem apropriado. O Mandarim Fun quer mostrar uma aparência digna, mas está disposto a fazer concessões à segurança ou quaisquer outros fatores que seus guarda-costas considerem crítico.

Se os personagens trazem uma limousine de qualquer tamanho, não há forma de subir pela rua até a Torre – eles têm de estacionar na rua de baixo e caminhar pela passarela. Os Cataios têm de carregar o saque até a limousine (potencialmente problemático para as negociações; os Cataios, afinal, estão tentando deixar aos Kin-jin uma boa impressão).

Os Kin-jin estão esperando pela chegada do mandarim, ficando pálidos e sem piscar na neblina no canto do estacionamento. Deixe a cena entre o Mandarim Fun e Jarbeaux se desenrolar um pouco. O nevoeiro, o encontro à meia noite aos pés da estátua de Cristóvão Colombo e a sensação de isolamento do local constituem um momento arquetípico de intriga vampírica. Dependendo das personalidades envolvidas, alguma tensão interessante deve se desenvolver entre os personagens e seus opostos. Isto é especialmente verdade se ambos os lados do encontro são personagens dos jogadores. Um pouco de esgrima verbal definitivamente está na tradição cinematográfica.

Quando as coisas estão para explodir em violência, quando a cena começa a ficar entediante ou quando Jarbeaux e o Mandarim Fun fecham o acordo, os anarquistas chegam.

### A ABORDAGEM ANARQUISTA

A força de ataque consiste de dois grupos. Um, liderado por Jeremy MacNeil, sobe os degraus até Telegraph Hill. O outro, liderado por Crispus Attucks, sobe a calçada. Os dois grupos convergem logo abaixo do estacionamento. Existem duas vezes mais vampiros do que existem personagens no encontro.

Tanto Attucks quanto MacNeil são detalhados em **Los Angeles à Noite**, mas os Narradores devem se sentirem livres para trabalhar quaisquer Características que sentirem apropriadas para os dois. MacNeil deve ser uma verdadeira ameaça para qualquer grupo, e Attucks deve ser equivalente a qualquer um dos personagens dos jogadores. Os outros vampiros são membros sem nome da comitiva de MacNeil e devem ter quaisquer Características adequadas para desafiar os personagens do grupo. Os dois grupos são aproximadamente do mesmo tamanho.

Dependendo se há um observador em Coit Tower ou não, a abordagem dos anarquistas pode passar despercebida até que estejam em cima dos personagens. Se houver alguém na torre, ele deve ser bem sucedido num teste de Percepção + Prontidão (dificuldade 8) para detectar a chegada dos

anarquistas. Se a vigia tiver Sentidos Aguçados, deixe-os jogar com dificuldade 6. Lembre-se, San Francisco está envolta numa neblina nesta noite. Os personagens sem Sentidos Aguçados não podem ver mais do que há 20 metros.

Um sucesso em seu teste de Prontidão permitirá que os personagens na torre detectem que há um grupo se aproximando. Três sucessos informam os personagens que existem dois grupos, um subindo pelos degraus de Telegraph Hill e um caminhando pela calçada. Três sucessos também permitem aos personagens vigias determinar que seus visitantes estão armados e são aparentemente hostis. Cinco ou mais sucessos permitem às sentinelas saber quantos atacantes formam cada grupo. Se eles tiverem contato significativo com os anarquistas, cinco sucessos também permitem às sentinelas descobrir a identidade dos atacantes, embora eles provavelmente não consigam identificar outros além de MacNeil e Attucks. Os personagens na torre com rifles têm três tiros, um livre de esquiva e dois com seus alvos capazes de esquivar para procurar cobertura, antes que os anarquistas localizem o atirador e tomem precauções para evitá-lo completamente. A menos que o personagem tenha marcado cinco sucessos em seu teste de Prontidão para identificar especificamente MacNeil e Attucks, os tiros acertam automaticamente outros membros da comitiva.

Se os personagens na torre não localizarem a abordagem anarquista, os personagens com Sexto Sentido têm uma chance. Dê a estes personagens um teste padrão de Percepção (dificuldade 7) para notar que algo terrível está para acontecer. Sucesso lhes dá três turnos para agir antes que os dois grupos de anarquistas se encontrem no meio do caminho e comecem a se movimentar para o estacionamento.

Após os anarquistas alcançarem o meio do caminho, personagens que não usem nada além de seus sentidos normais podem detectá-los. Note que os personagens não têm ideia de quem são estas pessoas – eles podem ser agentes dos Cataios ou da Camarilla, Lupinos ou até mesmo capangas mortais. Entretanto, eles estão obviamente armados. Deixe os personagens fazerem testes de Percepção + Prontidão (dificuldade 6) para identificar os anarquistas. Aqueles com Sentidos Aguçados ativos reduzem a dificuldade de seus testes normalmente. Após os dois grupos de anarquistas se encontrarem, eles partem correndo para o estacionamento, levando dois turnos para chegar. Há uma saraivada irregular de tiros quando se aproximam.

Como a luta se desenvolve fica a cargo dos personagens dos jogadores. Pode ser um conflito aberto no estacionamento, ou pode ser um cerco, pois os personagens se entrincheiram na torre. Se optarem pelo primeiro, note que os personagens na cúpula da torre têm um campo limpo de tiro no estacionamento. Se o último, os personagens que chamam por ajuda descobrem que não há nenhuma disponível – a tentativa de golpe anarquista e as várias ações de distração que a acompanham amarraram todos os homens de Van Nuys. Enquanto isso, os anarquistas têm pouca dificuldade para entrar na torre. Ainda que as portas da frente sejam de metal, a base da torre é rebitada com portas de painéis de vidro que são impossíveis de defender.

### ANARQUISTA TÍPICO

**Atributos:** Força 4(7) Destreza 3(4) Vigor 3(4) Carisma 2 Manipulação 2 Aparência 2 Percepção 3 Inteligência 2 Raciocínio 2

**Habilidades:** Prontidão 2, Esportes 3, Briga 3, Esquiva 1, Condução 2, Armas de Fogo 3, Intimidação 1, Armas Brancas 3, Furtividade 3, Manha 3

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

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

**Moralidade:** Humanidade 5

**Força de Vontade:** 5

**Imagem:** Os anarquistas vêm em todos os tipos e tamanhos, especialmente a gangue mista de refugiados que acompanha MacNeil em exílio. Faça os anarquistas tão únicos quanto possível – isso é o que eles são, afinal. Deixe os jogadores pensarem neles como algo além de “anarquista 1”, “anarquista 2” e assim por diante.

**Dicas de Interpretação:** Atire! Atire! Atire!

Abaixo estão algumas sugestões de tipos anarquistas.

- Punk – Jeans rasgados, jaqueta de couro pintada coberta de rebites e alfinetes de segurança, camiseta rasgada de uma banda punk dos anos 70. Cabelo escandalosamente colorido num penteado incrivelmente elaborado. Corrente, revólver .22.

- Aberração – Calças de couro sem bunda, remendos e um casaco de trincheira verde oliva. Pulseira de espinhos e óculos de sol espelhado. Duas facas de gravidade e uma TEC-9 semiautomática.

- Skinhead – Calças jeans limpas e bem lavadas e uma camiseta branca. Coturnos, bastão e um Colt M1911A1.

- Tecnofetichista – Jaqueta de couro até os tornozelos, calças de brim preto, botas de combate. Camisa em padrão de rede de nylon preto e piercings nos mamilos. Óculos de sol espelhado e dreadlocks trançados presos com resistores e chips de computador. Seis facas de gravidade e duas Bereta 92 9mm automáticas.

- Primitivo Moderno – Peito nu coberto de desenhos tribais, sunga verde suja. Sandálias. Dreadlocks sujos. Cano de ferro com um peso na ponta.

- Guerreiro Heavy-Metal – Calças de couro preto, camisa e jaqueta. Botas de motociclista até o joelho. Cabelo longo tingido de branco e penteado para trás. Óculos escuros de lente redonda espelhados dourados. Espada e Uzi.

- Fanático do Hip Hop – Calças caídas, camisa de flanela xadrez vermelha ou azul com bandana combinando. Trança africana e Timberlands. Bastão de baseball e Glock-17.

Os Narradores são fortemente instados a tratar o anarquista típico como um Figurante, como para as regras para Figurantes na página 217 de **Vampiro: A Máscara**. Para acelerar o jogo, assumo que os anarquistas já gastaram sangue para aumentar seus Atributos Físicos aos valores em parênteses, que eles têm 5 pontos de sangue, que usam seu sangue só para curar e para Rapidez durante o combate, e que eles gastam Força de Vontade para sucessos automáticos a critério do Narrador.

Os Narradores que não usem regras de Figurantes e mantêm registro dos anarquistas é melhor estar narrando esta história para personagens que sejam valentões de Primeira Categoria, ou então esperar que o combate tenha pesadas perdas.

## SANDHURST ATUA

Enquanto os anarquistas abordam, Sandhurst faz seu movimento. Puxando um sinalizador de seu casaco, ele diz, “Vamos ver o que isto faz com suas negociações, seus Camarillas filhos da puta”. Qualquer um que observe faz um teste de Percepção + Prontidão (dificuldade 4) para ver seu sorriso traçoeiro de triunfo transformar-se num olhar de desânimo total enquanto ele deliberadamente mira alguns centímetros à esquerda da cabeça do Mandarin Fun e puxa o gatilho. Qualquer um com Sentidos Aguçados ativo pode ver a mudança de emoção sem um teste.

O olhar de desânimo provavelmente seja a última coisa que cruza o rosto de Sandhurst, mas é possível que os personagens sejam profundos (e habilidosos) o suficiente para subjugá-lo para um último interrogatório. Ainda que seu serviço ao Sabá seja bastante aparente em investigação profunda, ele não tem ideia de porque errou deliberadamente. Ainda que seja mais provavelmente algum tipo de ordem implantada, ele não faz ideia de por quem, ou por quê. É possível que ninguém o tenha programado – qualquer um que olhe dentro da cabeça de Sandhurst fará uma viagem desagradável através de séculos de uma mente moralmente degenerada coberta com múltiplas e conflituosas camadas de lealdade condicionada. Isso não ter estourado por enquanto é um tributo de sua força de vontade. Se ninguém acertá-lo com algo grande o suficiente para derrubá-lo, Sandhurst aguenta como uma rocha. O que acontece com ele depois fica a cargo do Narrador.

Onde as questões vão daqui para frente fica realmente com os jogadores. Se algum deles quiser começar uma guerra, este é o lugar ideal. A história assume que os jogadores e os personagens do narrador são familiares o suficiente com os caprichos de seus mundos sombrios para levar tudo isso na esportiva. Se não, então o conflito de três vias resultante e o destino do golpe fica a cargo do Narrador trabalhar. Lembre, contudo, que conflitos armados atraem a polícia e terminam como novas histórias por dias após.

Segundos após o sinalizador passar zunindo pela cabeça do Mandarin Fun (possivelmente induzindo Rötschreck ou natureza ondeante naqueles por perto), os anarquistas atacam o estacionamento. Se dada a chance, MacNeil e Attucks vão direto para Fun Toy e Jarbeaux, respectivamente. Se os personagens dos jogadores são jovens ou fracos, esta é uma boa forma de colocar estes poderosos Membros fora da cena: ao invés de derrubar os personagens, MacNeil e Attucks podem lutar contra outros personagens do Narrador. Sinta-se livre para conduzir os personagens dos jogadores para longe de MacNeil e Attucks se um conflito direto puder matar os personagens dos jogadores e terminar a história prematuramente – não é realmente difícil interpor alguns figurantes entre os jogadores e estes personagens do Narrador poderosos. Se os jogadores insistirem em lutar contra estes vampiros anciões, então deixe os dados determinarem seu destino. Sempre é possível que um deles possa ter sorte, afinal.



Se os personagens são durões o suficiente para se equiparar a Jarbeaux e MacNeil, então o Narrador deve deixar a batalha rolar naturalmente. A única prioridade para o Narrador é evitar conflito entre os grupos da Camarilla e Cataios. Deixe claro desde o início que os anarquistas nutrem uma intenção violenta frente ambos os grupos. Isto é importante, pois de outro modo quando Sandhurst agir em sua agenda, não há jeito dos personagens localizá-lo, e obviamente a história assume que o Narrador não queira levar a Camarilla e os Cataios a uma guerra.

Faça esta cena de luta tão cinematográfica quanto possível – não tema ir até o topo. Este é um dos momentos mais importantes das noites atuais, então não restrinja o orçamento dos efeitos. Abaixo estão algumas sugestões para tornar a luta excitante. Obviamente, quais você irá usar dependerá de seu gosto como Narrador e como a luta se desenvolve, mas não limite-se a apenas um ou dois eventos legais.

**Binóculos Montados** – O pequeno estacionamento é cercado com binóculos montados. Ainda que não ofereçam vistas particularmente boas, eles são bons adereços numa luta. Alguém que execute uma esquivada acrobática pode usá-los como pivô para girar para frente e para trás. Eles também podem ser arrancados do chão e usados como clavas, embora sejam muito pesados, e a tendência da parte de cima do binóculo girar livremente torne-o difícil de mirar. Por outro lado, se acertarem, *ai que dor de cabeça*. Arrancar um do chão é um feito de nível 7 de Força, e exige Força 6 para brandi-lo como um enorme cassetete. Binóculos usados como armas brancas tem dificuldade +1 para acertar, e infligem dano por contusão de Força +4.

**Carros** – Carros quase nunca explodem em terríveis bolas de fogo de gasolina no Mundo das Trevas (ou no mundo real, a propósito). Além do mais, os únicos carros que são importantes para o jogo são aqueles vários quarteirões longe dos personagens, que estão lá embaixo. Entretanto, os carros não apenas explodem. Personagens ágeis, ou aqueles com flexibilidade sobrenatural, podem deslizar para trás e para frente sob carros com suficiente distância do solo. Eles podem ser jogados sobre oponentes (um feito de Força nível 7 para carros pequenos ou veículos com alto centro de gravidade como SUVs, nível 8 para sedãs, nível 9 para pick-ups). Não esqueça de esquivar de carros lançados ou pular no teto de um carro, com golpes errados esmagando as janelas de quaisquer carros histericamente caros que os personagens escolham dirigir.

Tanques de combustível podem ser rasgados e os personagens podem incendiar o esguicho de gasolina resultante ou enfiar a cabeça de um oponente no combustível que jorra, e então incendiar o oponente. Se o combustível incendeia no asfalto, não esqueça da obrigatória luta de espadas ou desarmada onde os personagens tentam arremessar seus oponentes nas chamas.

**Cristóvão Colombo** – Uma grande estátua de bronze de Cristóvão Colombo fica na frente da Coit Tower. Por que colocar a estátua de um explorador italiano fora de um prédio dedicado a bombeiros? Quem sabe – foi ecumênico. Infelizmente, ele não está segurando uma espada ou algo do tipo, mas não tema esmagar alguém com seu grande corpo de bronze (é um feito de Força nível 12 empurrar Cristóvão

Colombo e esmagar alguém). Também, este é um simbolismo sob medida para o Oriente versus o Ocidente, bem como Liberdade versus Opressão. Se um Kuei-jin derrubar Jeremy MacNeil ou Crispus Attucks, não seria demais fazê-los sofrer a Morte Final no salto das botas 44 do Cristóvão.

**Luta na Torre** – A área em torno de Coit Tower é tipicamente monumental, com paredes de pedra na altura do peito, grandes portas de metal com vidro, degraus largos e muitos afrescos caros para deformar com descuidados golpes de espada. Há um único elevador para cima, bem como uma larga escada espiralada. Note que a escada curva para a esquerda, a direção errada para a arquitetura da fortaleza. Personagens destros que defendam os degraus contra alguém que suba de baixo têm uma dificuldade de +1 para seus testes de ataque e aparar. A cúpula da torre não é diretamente acessível do elevador e das escadas. Ao invés disso, os personagens devem caminhar por uma curta entrada, então subir em escadas normais. O topo da torre não é realmente grande o bastante para uma batalha climática, mas é perfeita para uma cena final. Personagens desesperados podem se encontrar segurando a última escada contra um enxame de anarquistas furiosos numa tentativa de última hora para proteger os diplomatas. Se for o caso, tenha certeza de fazer a seguinte pergunta – os snipers cobrem o chão da cúpula com cápsulas deflagradas?

**Árvores** – A torre é cercada de pinheiros. Outro uso além da estereotípica estaca, não esqueça que as pessoas podem subir neles, ser arremessados, amarrados, ou até mesmo puxá-los até o chão e jogar pessoas a grandes distâncias com alguns dos pequenos. É um feito de Força nível 12 arrancar uma pequena árvore do chão, e um feito de Força nível 10 usar um como um bastão de beisebol gigante.

**Casas Próximas** – Se o estacionamento está ficando desgastado, mas a luta ainda está forte, não esqueça que a Coit Tower está no topo de algumas das propriedades imobiliárias mais valiosas de San Francisco. Telegraph Hill é o tipo de lugar em que jovens advogados de sucesso e negociantes de artes vivem em esplendor remodelado. Não hesite em mandar a luta para uma de suas janelas panorâmicas ou sobre uma de suas varandas e em seus adobes luxuosos. Obviamente, não há espaço o suficiente para expor todas as cenas de luta que você tem dentro de uma casa cara, mas dificilmente haverá uma carência de filmes que exploram o assunto.

## A PERSEGUIÇÃO

As chances são de que os personagens dos jogadores prevaleçam contra os anarquistas. Se os jogadores eliminarem muitos dos figurantes, ou alguns dos figurantes e ou MacNeil ou Attucks, os anarquistas cederão. A menos que irremediavelmente cercados, os rebeldes fogem para os telhados de Telegraph Hill e começam a fazer seu caminho pela cidade, saltando de telhado em telhado.

Os anarquistas estão se retirando para a danceteria onde o Príncipe Van Nuys mantém uma “corte” um tanto em vão toda sexta-feira à noite. Sundown, Marguerite Foccart e os seguidores de Sundown e MacNeil cercaram o clube como parte da tentativa de golpe. A fuga dos anarquistas espera despistar os personagens na neblina

então entrar em contato com seus companheiros no clube. As chances são que os personagens entrem em perseguição, seja a pé ou em veículos. Neste caso, apenas tenha certeza de que a perseguição dure o suficiente para os anarquistas levarem os personagens ao clube, que está há cerca de dez quarteirões. Eles não precisam fazer o caminho direto para o clube – o clarão avermelhado das fogueiras de gasolina, o estalo de armas pequenas e o choque de metal contra metal marcam a cena há um quarteirão ou mais de distância.

Se os personagens conseguiram massacrar os anarquistas e assim não tiveram pista do que está havendo, ou se por algum motivo eles desistem da perseguição, apresse-os. Faça com que seus superiores descubram sobre a tentativa de golpe (o Mandarinato tem alguns espões entre os anarquistas, e isto dificilmente é o tipo de coisa que você pode esconder) e chame os personagens, exigindo saber se eles estão vivos e porque eles não estão fazendo algo a respeito disso. Lembre que esta paz é apenas tão importante para o Mandarinato da Nova Promessa quanto é para a Camarilla – se o que for preciso para evitar que o tratado desmorone seja explodir os Kuei-jin no clube e salvar o traseiro de Van Nuys, que seja. De qualquer modo, isso é muito melhor, pois Van Nuys e a Camarilla estão presos ao Mandarinato.

Qualquer que seja o caso, faça os personagens irem até o clube. O resultado deve ser uma aliança improvável de vampiros desconfiados, tanto Membros quanto Gui Ren, saindo para salvar alguém que eles provavelmente não gostem. Este é o estofo do melodrama – assegure-se de que haja atenção para tudo que vale a pena.

### SE OS PERSONAGENS FALHAREM?

É possível que os personagens dos jogadores não estejam em forma para lutar após a batalha inicial. O Narrador pode conduzir um grupo mutilado até a batalha final com o tom comandante de seus superiores. Isto provavelmente matará a todos, mas é muito heroico (e, para os Kuei-jin, bem na tradição dramática chinesa). Um final mais realista encontra os personagens mancando até seus veículos e tentando escorregar para fora da cidade e encontrar abrigo em algum lugar na Área da Baía antes que o sol apareça. Leia a seção Os Anarquistas São Bem-Sucedidos abaixo. Lembre que os arcontes e jina que falharem em parar o golpe anarquista serão responsáveis, a despeito de saberem sobre ele ou poderem ter de alguma forma afetado o resultado. A falha simplesmente não é uma opção – Narradores que usem isto numa crônica em andamento devem pensar sobre como a desgraça afetará o jogo, e quais velhos inimigos estão prestes a aparecer e tomar esta oportunidade de ouro para chutar os personagens enquanto estão caídos.



## PERSEGUIÇÃO PELOS TELHADOS

Os personagens muito provavelmente perseguirão os anarquistas a pé, pelos telhados e até os becos de San Francisco, pelo Bairro Italiano até Chinatown. A distância real coberta é cerca de vinte e oito quarteirões, mas não seja um defensor do realismo a menos que viva em San Francisco e tenha uma localização precisa em mente para o clube. Mantenha a perseguição até ela deixar de ser emocionante ou os personagens perderem os anarquistas. Nesse ponto, faça-os vir para o clube.

Ao mesmo tempo, passe por todos os percalços da

perseguição de telhados numa cidade envolta em neblina; tocaias nos telhados e lutas nas bordas de prédios e saídas de incêndio. Não esqueça da cena absolutamente obrigatória pendurado pelos dedos onde o personagem é salvo ou abandonado por um vampiro de outra etnia. Se o vampiro pendurado é um membro Cainita do Mandarinato da Nova Promessa, assegure-se de obter o máximo de sentimento ao tê-los resgatado ou abandonado por um de seus antigos camaradas.

Veja a caixa Perseguição em Telhados! para sistemas úteis para conduzir a versão a pé da perseguição.

### PERSEGUIÇÃO EM TELHADOS!

Os personagens que cruzem San Francisco a pé de Telegraph Hill provavelmente correrão pelos telhados das casas das pessoas. Não apenas boa parte da colina está ao alcance de um salto fácil de um telhado, mas é muito mais legal do que uma perseguição a pé pelas calçadas. Na falta de neve e gelo que tornam os telhados íngremes essenciais, quase todos os prédios em San Francisco têm tetos planos, muitas vezes com pátios e outras instalações neles. Abaixo estão as regras para situações que provavelmente virão no curso de uma perseguição em telhados.

Estas regras suplementam, ao invés de substituir, as regras de Salto na p. 202 de **Vampiro: A Máscara**. Lembre também que os Kuei-jin que conheçam Caminhar Sobre a Cauda do Dragão Inquieto (Shintai do Jade ••) automaticamente duplicam suas distâncias de salto. Isto lhes permite cobrir dois metros e meio horizontalmente ou um metro e vinte centímetros verticalmente por sucesso em seu teste de Força + Esportes. Se os personagens estão usando Rapidez, Vento Negro ou algum outro melhorador de velocidade, multiplique sua distância de salto pelo número de ações que estão gastando correndo naquele turno, para refletir sua velocidade aumentada.

Por referência, trate todas as ruas menores com cerca de seis metros e meio de largura (cinco sucessos para saltar), e ruas maiores cerca de nove metros e meio (oito sucessos para saltar). Isso é menor do que elas realmente são, mas estas distâncias representam a claustrofóbica San Francisco do Mundo das Trevas e torna a perseguição significativamente mais interessante. A distância entre os prédios é de, em média, três metros e meio (3 sucessos para saltar). O prédio médio nesta seção de San Francisco tem cerca de dezoito metros de altura.

### SISTEMAS

**Tomar um Atalho pelo Apartamento de Alguém:** É necessário um teste de Destreza + Esportes (dificuldade 6) para terminar um salto ao passar pelas janelas de alguém, e o personagem deve realizar isso como uma ação dividida com seu teste de Força + Esportes (dificuldade 6) para saltar entre casas. Os personagens que se agarrem na borda de um prédio podem usar sua parada de Destreza + Esportes, mas a dificuldade é 8 devido à dificuldade de acertar a janela devidamente de cima. Falha neste teste significa que o personagem toma seis dados de dano letal ao acertar a janela errada. Uma falha crítica significa que o personagem acerta uma janela gradeada ou blindada (quatro dados de dano por contusão mais a queda na rua) ou então é empalado ou de outra forma mutilado gravemente na armação da janela.

É preciso um teste de Raciocínio + Prontidão (dificuldade 7) para passar por um apartamento em boa ordem, e os personagens devem ou fazer um teste de escalada para alcançar o telhado do prédio ou ter dois sucessos adicionais em seu teste de salto para voltar para cima do telhado do próximo prédio. Lembre que os personagens que estão com pouco sangue para o frenesi têm de passar pelos apartamentos cheios de mortais quentes e agradáveis. Personagens que falhem num teste de Raciocínio + Prontidão podem ser alvejados, atacados por cães ou ter algum tipo de complicação como uma porta ou janela trancada. Personagens que tenham falha crítica ficam presos na casa de uma criatura sobrenatural hostil, uma gangue cheirada, uma fábrica de bombas caseira ou algo similarmente perigoso e (mais importante) distrativo.

**Fingir uma Queda:** Personagens que queiram fingir uma queda e esperar lá por alguém que venha olhar na margem devem dividir sua parada, fazer um teste de Raciocínio + Lábria (dificuldade 7) para parecer convincente e um teste de Destreza + Esportes (dificuldade 8) para achar uma boa saliência ou escada de incêndio para se esconder. Personagens que se escondam de tocaia têm um ataque grátis em qualquer um que venha para tripudiar (penalidade na dificuldade de 5 menos o número de sucessos em seu teste de Destreza + Esportes para refletir a dificuldade de sua posição). Personagens que queiram puxar alguém pela borda podem tentar um Encontro. Se forem bem sucedidos, eles arremessam seu oponente no chão mas devem ser bem sucedidos num teste de Destreza + Esportes (dificuldade 4) para não cair também.

**Soltar um Cabo, Antena ou Parabólica para Usar como Arma ou Escudo:** Força + Esportes o solta, com uma dificuldade de 6 para antenas de TV, 7 para cabos e 8 para parabólicas. Antenas de TV e parabólicas podem ser usadas como escudos (aumentando a dificuldade do atacante em 1) ou para infligir dano letal. Antenas infligem dano letal e amassam após infligir 4 níveis de dano ou mais. Parabólicas causam dano por contusão e são arruinadas após infligir 12 níveis de dano ou mais. Cabos não causam dano, mas podem ser usados em inúmeras manobras inteligentes.

**Empurrar Alguém Rua Abaixo:** Personagens que estejam numa chave podem usar sucessos automáticos de dano para se arrastar e a seu oponente 1 metro mais próximo ou mais longe da margem de um telhado. O Narrador deve decidir quão próximo os personagens estão de uma margem. Seis metros e meio funcionam bem, permitindo a luta ser prolongada a menos que um dos personagens seja particularmente fraco. Usar uma chave para empurrar alguém do prédio significa que o vencedor também cai. Personagens que sejam bem sucedidos em realizar um encontro contra um personagem próximo à margem do telhado e derrubem-no podem escolher empurrá-lo, mas devem fazer um teste de Destreza + Esportes (dificuldade 4) para não cair eles próprios. Finalmente, um atacante pode escolher converter níveis de dano não absorvido em um ataque normal bem sucedido em 1 metro de distância para perto ou para longe da borda do telhado por nível de dano convertido. O defensor, contudo, tem a opção de apenas tomar o dano ao invés de ceder espaço.

**Subir um Prédio:** Use Destreza + Esportes (dificuldade 6), como detalhado na p. 201 de **Vampiro: A Máscara**. Assuma que cada sucesso no teste de escalada permite o vampiro escalar os 3 metros padrão. A dificuldade de escalada -2 para garras também se aplica a garras criadas com Shintai dos Ossos e as várias características de Shintai Demoníaco (garras, ventosas, etc.) que permitem uma apreensão melhorada. Kuei-jin com Caminhar Sobre a Cauda do Dragão Inquieto (Shintai do Jade ••) podem descer ou subir prédios à sua velocidade de movimento normal.

## PERSEGUIÇÃO DE CARRO

Personagens que façam seu caminho até os anarquistas como pastrami, ou quem pular reflexivamente em seus veículos, pode terminar perseguindo os anarquistas através das ruas enevoadas de San Francisco em veículos. Isto produz alguns bons efeitos visuais, com os personagens correndo pelas ruas, olhando para cima atrás de formas negras saltando de prédio em prédio.

A perseguição em telhados pode precisar ser encurtada, mas a perseguição de carros certamente precisa ser prolongada. Dirigindo como um louco à meia noite, leva apenas um minuto ou dois para percorrer entre Chinatown e Coit Tower. Se houverem anarquistas a perseguir, você provavelmente vai querer tornar a perseguição significativamente mais longa do que isso. Não se preocupe com o traçado exato das ruas ou quão longe os jogadores foram. Esta é uma perseguição cinematográfica, não real. Se você for de San Francisco e simplesmente ir direto à ação, faça o clube estar numa rua lateral muitos quarteirões abaixo de Stockton, perto do Macys e da estação BART. Caso contrário, apenas deixe a perseguição prosseguir até os personagens perderem os anarquistas.

Uma das chaves para tornar a perseguição excitante é mantê-la em ritmo rápido. Perseguições em telhados tratam de suspense e saltos de levantar os cabelos. Perseguições de carro tratam de velocidade e dano à propriedade. Faça com que os personagens façam testes de Percepção + Prontidão constantemente para manter o controle das figuras voadoras dos anarquistas enquanto saltam de telhado em telhado. Deixe os exilados em fuga chegar à frente dos personagens e descerem ao nível da rua para preparar uma emboscada, ou até mesmo saltar de um telhado. Afinal, nada faz os perseguidores pensarem duas vezes do que ter seu carro atravessado por um vampiro que mergulha de um telhado.

Alternativamente, faça com que os anarquistas saltem nos veículos de fuga que estão aguardando (não os mencionamos antes?) e deixe os personagens terem uma perseguição em alta velocidade, completa com tiroteio, brigas e batalhas em colisão entre os veículos. Só a mantenha rolando até a excitação começar a diminuir, então passe a ação para o clube.

Veja a caixa *Off-road!* para alguns conselhos sobre conduzir uma perseguição cinematográfica em carros usando o sistema Storyteller.

## A BATALHA FINAL

### A SEPULTURA

A Sepultura é uma danceteria bastante impressionante. Há uma grande entrada com uma janela de ingressos e alguns fanfarrões para apalpar os clientes que entram em caso de terem volumes e uma grande área cercada onde os frequentadores podem fumar legalmente (fumar em clubes e bares é ilegal na Califórnia, pois pode colocar em risco a saúde dos empregados). O interior é pintado em preto fosco absorvente de luz ilustrado com uma variedade escassa de anúncios de neon fornecidos gratuitamente por marcas de cerveja e bebidas. A Sepultura constitui-se em um local incomum por ter uma grande quantidade de espaços

elevados. Existem escadas que levam para uma série extensa e interconectada de varandas e espaços privados acima do bar e pista de dança principal.

Estes espaços elevados incluem a área particular de Van Nuys. O príncipe acha manter “corte” em uma casa noturna uma das pequenas sátiras que estão à margem do benefício do poder. Não apenas permite que seus seguidores interajam sem atenção indevida não importando quanto estranhos possam parecer, ela fornece, assim Van Nuys presume, uma mistura interessante aos Membros de sua propriedade. Assim como o Dia dos Mortos e o Halloween permitem que os mortais brinquem, olhar de relance a turba etérea de dançarinos vestidos com vinil e couro encoraja os habitantes de seu domínio a contemplar seu estado Amaldiçoado.

Existem muito poucos assentos no clube além daqueles na área particular de Nuys. Existe, contudo, uma multidão de prateleiras um pouco acima da cintura para bebidas. Muitas das prateleiras são cobertas com uma camada grossa de panfletos e cartazes promocionais de raves, festas, performances de bandas locais e eventos da “cena” regional.

A sala de entrada inclui o bar, espaço de interação, e escadas que sobem até a varanda. A sala interna inclui a pista de dança e palco, e a abertura do elevador de Van Nuys, bem como mais duas escadas para as passarelas acima.

A Sepultura é um Elísio, e é mantido por um dos apoiadores Ventrue de Van Nuys.

### ESTABELECENDO O CENÁRIO

Quando os personagens chegarem na Sepultura, os primeiros estágios do golpe já terão sido executados. Cerca de dez minutos atrás, quando os homens de MacNeil atacaram os personagens uma horda de anarquistas e refugiados de San Jose liderados por Sundown e Marguerite Foccart passou pelos seguranças do clube, matando dois e ferindo um. Eles atacaram o clube como uma tempestade, abrindo espaço entre a pista de dança completamente cheia para subir até a varanda onde Van Nuys e seu círculo estavam escondidos.

Infelizmente para os anarquistas (e os clientes insuspeitos), Van Nuys e seus seguidores não apenas sentiram que algo do tipo poderia acontecer, eles não baixaram a guarda do estado de alerta armado trazido pelos ataques Lupinos. Quando os anarquistas atravessaram a pista de dança para exigir a abdicação de Van Nuys, os subordinados do príncipe se lançaram sobre eles com garras e presas de fora – obviamente uma quebra da Máscara.

Inúmeros anarquistas conseguiram chegar na varanda, e se deu um furioso combate, mas a comitiva de Van Nuys os segurou. Infelizmente, ainda que os seguidores de Van Nuys estivessem bem armados, eles realmente não planejavam um cerco estendido, e o sangue para as Disciplinas dos guardacostas estava ficando escasso. Quando os personagens chegam, os dois grupos estão trocando golpes inconstantes, pequenas armas de fogo e insultos gritados enquanto os anarquistas se fortalecem para outro ataque. Os anarquistas estão agachados por todo o clube enquanto Van Nuys e seus seguidores estão em sua caixa ou próximos a ela. A caixa foi construída com um assoalho de folhas de metal e parapeito para frustrar tentativas de assassinato e assim protegê-los.

## OFF-ROAD!

Em algum ponto, os personagens em automóveis podem decidir tomar um atalho fora da estrada pavimentada para chegar mais rápido no clube – por exemplo, se os personagens estão dirigindo SUVs ou caminhões de algum tipo, eles podem viajar boa parte de Telegraph Hill. Os personagens que tentarem perseguir anarquistas em fuga ou se apressarem para o clube podem terminar indo onde nenhum carro era para ir. Da mesma forma, se virar um tiroteio nas ruas, os personagens podem precisar tirar vantagem dos amplos passeios de San Francisco seja para desviar de veículos incapacitados ou tentar atropelar pessoas que tomam abrigo em carros estacionados. Finalmente, claro, os personagens podem escolher fazer de sua entrada no clube uma questão de estilo e não desembarcar de seus veículos até alcançarem o bar ou a pista de dança. Qualquer que seja o caso, o que segue são alguns sistemas convenientes para lidar com loucuras relacionadas a perseguições.

Falha em qualquer um destes testes geralmente significa que o veículo não mais está em condições de funcionamento. Isto não significa necessariamente que o veículo teve um eixo quebrado ou está destruído e para no ponto. Pode significar um radiador esmagado, um cárter deixado em algum lugar pelo caminho ou um tanque de combustível quebrado. Nestes casos, o carro continua a andar até que o motor para ou o combustível nas mangueiras seja consumido – provavelmente em cinco turnos, dado que os veículos quase certamente estão correndo bem após sua velocidade máxima. Uma falha crítica significa que algo ruim – uma jogada de alta velocidade, colidindo lateralmente com um carroção, um carro flamejante ou batendo em algo imóvel a 150 quilômetros por hora. O Narrador deve se sentir livre para designar números altos para dados de dano para personagens que estejam em um carro que tem falha crítica numa perseguição urbana em alta velocidade.

Note também que estas regras somam-se ao invés de substituírem aquelas na p. 201 de **Vampiro: A Máscara**. Por exemplo, um condutor que ainda não pode ter mais dados na parada de Condução do que a pontuação de Manobra de seu veículo, não importa que tipo de manobra louca ele está tentando. Narradores que queiram tornar a perseguição mais cinematográfica devem aumentar a pontuação de Manobra dos carros que os personagens estão dirigindo em um ou dois pontos.

## SISTEMAS

**Dirigir Escada ou Passeio Público Abaixo:** Raciocínio + Condução (dificuldade 8) para fazer os cortes na roda no tempo certo para não empinar ou rolar.

**Dirigir Através de uma Partição de Vidro ou Madeira:** Destreza + Condução, dificuldade 6 para janelas de vidro, dificuldade 8 para janelas de madeira. Você não pode realmente dirigir veículos normais por paredes de concreto.

**Dirigir Através de uma Loja, Clube, ou Outro Espaço Lotado:** Destreza + Condução, com uma dificuldade inicial de 6 e aumentando em um a cada rodada que o veículo está no espaço, representando os detritos se acumulando na parte da frente. Se a área está cheia de pessoas, a dificuldade do teste sobe a dez se você não quiser passar por cima delas.

**Girar por uma Fileira de Carros Estacionados:** Força + Condução, dificuldade entre 6 e 10, dependendo de quão grande o carro do personagem é. Veículos grandes têm uma dificuldade menor do que os pequenos. Sucesso significa que o personagem passou por cima de uma calçada através da fileira de carros.

**Pendurado no Carro Pela Querida Não-Vida:** Destreza + Esportes, dificuldade 8 – não é apenas para anarquistas. Personagens que estejam “pegando carona” também podem terminar se agarrando desesperadamente a um veículo em movimento. Personagens dentro de um carro que não seja coberto devem fazer um teste sempre que realizarem uma manobra. Este é um teste de Força + Esportes (dificuldade 6) com a dificuldade aumentando para 8 se o motorista falhar no teste de Condução. Falha em qualquer um destes testes significa que o personagem deixa o carro em alta velocidade – trate o dano como sendo atropelado por um carro em velocidade máxima. Por sorte, o dano é por contusão.

**Arrastar Alguém Contra uma Fileira de Carros Estacionados:** Destreza + Condução (dificuldade 6). Alguém que se agarre deve fazer tanto um teste de Destreza + Esquiva (dificuldade 6) para evitar ser esmagado, quanto um teste de Destreza + Esportes (dificuldade 9) para se agarrar. Personagens sem Rapidez estão em grande desvantagem aqui.

**Correr Atrás do Carro Usando Ações Extras:** Os personagens podem terminar usando combinações de Atributos aumentados e Disciplinas que concedem ações extras para correr a pé atrás um automóvel. A tabela a seguir é um guia *aproximado* das velocidades que um vampiro correndo com vários níveis de Destreza e números variáveis de ações extras pode obter. Os valores são números de ações que o vampiro gasta correndo a velocidade máxima – vampiros que queiram fazer algo além de correr devem consultar as regras na p. 201 de **Vampiro: A Máscara**. Os Narradores provavelmente devem exigir que os personagens que corram mais de 150 quilômetros por hora façam testes de Esportes para dobrar rapidamente ou esquivar de obstáculos inesperados.

	Destreza								
Ações	1	2	3	4	5	6	7	8	9
1	26	29	32	35	38	42	45	48	51
2	50	56	64	70	77	83	90	96	102
3	75	85	95	104	115	125	134	144	154
4	100	114	126	139	152	166	178	192	205
5	125	142	158	174	190	208	224	240	256
6	150	170	190	210	229	248	269	288	307

A velocidade está o mais próximo de quilômetros por hora



Por fora, o clube é uma bagunça. Quatro anarquistas montam guarda, praticamente sobre dois porteiros mortos, enquanto um carro queima perigosamente a não mais do que 20 metros dali. A exibição pirotécnica é cortesia de um anarquista que carrega um coquetel Molotov que percebeu tarde demais que não havia uso para ele e decidiu explodir algo pelo caminho. Agora, claro, ele queria tê-lo consigo, não tivesse sofrido a Morte Final.

O clube em si é uma ruína ensanguentada. Meia dúzia de anarquistas em vários estágios de decomposição e uma camada de poeira sobre a pista de dança, junto com os cadáveres de cerca de uma dúzia de frequentadores. Cerca de duas dúzias de frequentadores feridos variam desde o “moderadamente bem ferido” ao “morte seria piedade”. Alguns rastejaram ou foram puxados para a segurança, enquanto os mais seriamente feridos jazem onde caíram. Talvez duas dúzias de frequentadores não feridos se encolham nos cantos ou tentem cuidar de amigos feridos enquanto ficam fora da linha de fogo. Ambos os lados têm dedos no gatilho, e ninguém está disposto a dar um tempo após ver alguns amigos que chamaram atenção para si ter explodido em farrapos com uma escopeta ou sugados por um anarquista ferido procurando se reabastecer.

O Narrador deve decidir como ele quer conduzir este segmento antes de decidir se algum dos sobreviventes do ataque à Coit Tower alcança o clube. Se os personagens são maduros o suficiente e jovens o bastante para atacar o clube, então faça alguns dos anarquistas em fuga voltarem ou de outro modo alertarem os vampiros no clube. Se os jogadores precisarem de toda a ajuda que puderem reunir, deixe-os congelar o último anarquista antes que deem com a língua nos dentes.

### BATA A PORTA COMO TITÃS

Se os personagens batem na porta da frente do clube com armas resplandecentes, não haverá muito a fazer. Existe cerca de uma dúzia de figurantes anarquistas, junto com Marguerite, Sundown e qualquer um que tenha voltado de Coit Tower. Não se preocupe muito sobre onde exatamente os anarquistas estão – esta é uma sequência de ação. Eles estão onde é preciso estar para a próxima façanha legal sair. Deixe os jogadores atirarem, amassarem, fatiarem e estourarem seu caminho até os anarquistas reunidos, então deixe aqueles que ainda estão de pé ir para lá com os líderes anarquistas sobreviventes. Se as coisas saírem completamente do controle, jogue um resgate de Van Nuys e seus seguidores sobreviventes – caso contrário eles se defenderão fora de cena e virão para agradecer os personagens por serem tão legais no final da luta. Os personagens marcharam até uma briga estacionada, uma perseguição sobre telhados ou em carros em alta velocidade e (se esta é parte de uma crônica em andamento) só Deus sabe quantos percalços. Deixe-os ter o clímax para si. Isso não significa que eles têm de vencer, mas deixe que eles ganhem ou percam a batalha por si sós, e não faça-os saírem como trouxas.

Abaixo está uma lista de coisas para tornar a luta no clube mais interessante.

**Escadas** – O clube tem três lances de escadas, incluindo um lance largo em espiral e uma de malha de metal. *Nada* é tão legal numa cena de ação quanto uma luta de passos bem utilizada. Você pode empurrar pessoas escada abaixo, segurá-las contra uma turba enfurecida, esconder-se sob elas e atirar ou apunhalar alguém que corra. Os degraus de aço autônomos sobre a pista de dança são particularmente um ponto a favor para os acrobaticamente inclinados. Tais personagens podem usá-los para manobras, rodopiar em torno deles como um conjunto gigante de barras paralelas, segurando os degraus de baixo para erguê-los para ataques ou usando as grades de segurança para saltar sobre as cabeças dos oponentes.

**Varandas, Passarelas** – A passarela média está cerca de 6 metros do chão, o que significa que para agarrá-la com as mãos, o vampiro médio tem de saltar cerca de 4 metros (6 sucessos num teste de Força + Esportes). Vampiros com Potência ou que conheçam Shintai do Jade são capazes de andar na vertical. Personagens podem dar Encontros uns nos outros para fora da passarela, como se estivessem nos telhados (veja a caixa Perseguição em Telhados! na p. 69) mas só são necessários dois sucessos para cair da borda.

**O Bar** – Como as escadas ou passarelas, um bar é um tremendo realce numa luta. Garrafas intactas podem ser usadas como clavas, e as quebradas podem ser usadas para estocadas ou cortes com dano letal. Há um espelho atrás do bar, e os personagens podem ter seus rostos esmagados nele (embora infelizmente não haja espaço o suficiente para passar uma cabeça por entre o vidro e usar a margem afiada para cortar o pescoço). Pessoas podem ser recheadas no refrigerador ou ter suas mãos e cabeças esmagadas pela porta do refrigerador. Os personagens podem enredar atacantes com a mangueira para o misturador. Você pode despejá-lo na cabeça de alguém e agitar seu drink, ou pode colocar um pano de bar nele, acendê-lo, e pronto, Molotov instantâneo (e teste de Röttschreck instantâneo).

Não há arma sob o bar, mas há um bastão de beisebol para personagens que gostem desse tipo de coisa.

**Sistema de Som** – A Sepultura é um clube sério com autofalantes sérios. Muitos deles são montados em enormes suportes de aço nas paredes e somam-se ao espaço tridimensional do clube. Eles são um lugar perfeito para se saltar quando lutando em passarelas e cercados de ambos os lados. Ainda que os suportes montados sejam solidamente fixados às vigas e quase impossível de arrebentarem (feito de nível 10 de Força) os *autofalantes* podem ser cortados com um feito de nível 5 de Força, e arremessado como um míssil gigante com um feito de nível 7 de Força (causando dano de Força + 4 por contusão). Outros autofalantes estão no nível do chão. Estes são mais pesados (feito de nível 6 de Força para agarrar, 8 para arremessar) mas eles causam dano de Força + 5 por contusão se acertarem.

**Frequentadores** – O clube está cheio de frequentadores, vários deles mortos ou feridos. Como um grupo, a multidão atualmente vai ficar onde está e gritar se houver mais tiros ou lutas. Entretanto, alguns tentam correr. Personagens com os dedos nos gatilhos podem confundir clientes com anarquistas e acertar inocentes enquanto correm para a porta. Também, mesmo que os personagens não queiram se alimentar, eles podem não ter escolha.

Personagens famintos devem fazer testes de frenesi com dificuldade 8 – o lugar inteiro cheira a sangue derramado. Personagens famintos automaticamente entram num frenesi de alimentação.

Ainda, embora os personagens possam ter problemas morais com isso, os frequentadores podem ser usados como escudos ou armas de combate. Contra alguém segurando um frequentador como cobertura, a dificuldade do atacante para acertar aumenta em 2, mas eles podem escolher atacar normalmente e perder o refém. Neste caso, o escudo toma dano completo, e a pessoa escondida atrás dela toma a mesma quantidade, menos o Vigor do escudo.

Usar frequentadores vivos ou mortos como armas de combate é um pouco complexo. Brandir uma *pessoa* como uma arma é um feito de Força nível 5, e o personagem deve fazer e manter uma chave bem sucedida com uma pessoa viva e resistente para usá-la como uma clava efetiva. Seres humanos brandidos como clavas causam dano por contusão de Força + 2 e sofrem a mesma quantidade. Humanos param de ser efetivos como clavas após serem usados para infligir 14 ou mais níveis de vitalidade por contusão, a menos que a pessoa ou cadáver esteja seriamente danificado antes que venha a se tornar uma arma.

## SORRATEIRA PORCARIA

Obviamente, se os jogadores forem inteligentes, haverá apenas uma forma de você antecipá-los. Esse é cerne de ser inteligente, afinal. Entretanto, existem algumas alternativas razoáveis ao “bater na porta da frente com armas reluzentes” que merecem discussão. É inteiramente possível que os jogadores façam algo incrivelmente inteligente e não previsto. Nesse caso, você terá de alavancá-los. Entretanto, com esperança a discussão abaixo ajudará o Narrador a preparar-se para o óbvio.

Os personagens podem tentar se Ofuscar, seja como um prelúdio ao fogo aberto, ou para se esgueirar pelos anarquistas que aguardam e chegar na caixa de Van Nuys. Ao menos um dos líderes anarquistas deve ter Auspícios 3 ou maior – deixe-os fazer um teste de Percepção + Prontidão para localizar os personagens. Se os personagens não especificam que estão sendo furtivos além de se Ofuscarem, assumo que o teste de localização dos anarquistas tem dificuldade 4. Afinal, está ocorrendo um tiroteio. Eles estão procurando por um ataque.

Os personagens também podem tentar se disfarçar, provavelmente através de Máscara das Mil Faces. Assumo que o líder anarquista com pontuação alta em Auspícios tenta penetrar seu disfarce tão logo se mostrem – o truque é muito óbvio, a menos que o personagem tenha um disfarce inteligente. Mesmo que o disfarce mantenha-se, é necessário um teste de Manipulação + Lábria ou Performance, dificuldade de no mínimo 8, para persuadir os anarquistas.

Os personagens também podem tentar abordagens alternativas ao clube. Eles podem entrar pela porta dos fundos. Três anarquistas vigiam a porta dos fundos de fora, esperando para que algo aconteça, e um deles tem Auspícios 3. Da mesma forma, os personagens podem tentar mergulhar nos esgotos e subir no porão. Ainda que isso certamente seja possível – um bueiro no porão existe para

que os Nosferatu não tenham de caminhar nas ruas – duas das progênes de Sundown esperam lá embaixo no escuro com uma dúzia de criaturas do esgoto encarniçadas. Personagens que desçam sem Cultura do Esgoto terão uma surpresa infernal.

Os personagens também podem subir pela lateral do clube (sem janelas, blocos de concreto pintados de preto com 12 metros de altura) e entrar pelo teto. Arrebear um buraco grande o suficiente para um vampiro passar exige um teste de Força + Esportes, dificuldade estabelecida pelas ferramentas disponíveis. Machados de incêndio são dificuldade 4; garras, espadas e coisas do tipo dificuldade 6; botas e punhos são dificuldade 8. Vinte sucessos devem ser acumulados para cada vampiro que possa passar no buraco de uma vez. Note que abrir um buraco no teto faz muito barulho, e as pessoas dentro são os retratos perfeitos de destroços bélicos. Os personagens terão de atirar antes mesmo que consigam passar pelo teto, independentemente de quem eles encontram lá em cima, a menos que alguém entre e diga a Van Nuys para esperar visitantes de cima.

## RESULTADO

### OS JOGADORES IMPEDEM O GOLPE

Se a tentativa de golpe é frustrada, enquadra-se em tudo que ela escreveu para os anarquistas organizados na América. Ainda que a subcultura da rebelião vampírica continue, muitos dos políticos por trás dela estão mortos. MacNeil, Attucks, Foccart e Sundown nunca se permitiriam ser tomados prisioneiros. Seja por algum milagre que os jogadores realmente empalem ou de alguma outra forma os incapacitem, o Círculo Interno exige que sejam mandados para a Europa para lidar com o assunto. Foccart aparece novamente ao lado de Robin Leeland. Leeland precede a Camarilla, assim como seus relacionamentos com o Círculo Interno e os outros anciões da Europa. De qualquer outro líder mandado para o Círculo Interno nunca mais se tem notícias, embora informações sobre outros importantes organizadores anarquistas na América do Norte comecem a circular entre os justicares pouco depois.

Para o resto dos anarquistas de San Francisco, o fim não é tão dramático. Mesmo com Guil e seus arcontes lá para ajudá-lo, Van Nuys não teve nem o desejo nem os recursos para iluminar o pôr do sol com 30 ou 40 vampiros. Os sobreviventes da batalha final e seus aliados são deixados ao relento, “encorajados” a partir para novas cidades. Aqueles que fugirem, fogem com as marcas dos dentes de algozes e grupos de caça Lupinos que mais uma vez parecem incrivelmente bem informados sobre o repentino êxodo em pânico.

Para os habitantes do Mandarinato da Nova Promessa, frustrar o golpe significa paz. Apenas cerca de 30 milhões de dólares do tributo da Camarilla terminam no Mandarinato, com 170 milhões vindo pagar os vários apoiadores da invasão e quase 100 milhões indo para a Corte do Sangue como doação. Contudo, esses 30 milhões de dólares são canalizados para solidificar a presença do Mandarinato na política de Los Angeles e financiar indústrias. Os líderes do Mandarinato são políticos astutos e investidores cuidadosos – no final do próximo ano, a Nova Promessa está mais

fortemente estabelecida do que a presença média da Camarilla.

Para o Quincunx, a derrota do golpe continua o processo de desgraça para os Cruzados Repressores de Estrangeiros. Com os esforços dos Remendadores não apenas sendo bem sucedidos mas retornando com lucro, os Cruzados tornam-se grandes em ideologia e pequenos em resultados. Ainda que os Cruzados ataquem o pagamento da Camarilla como mercantilismo grosseiro, a doação é claramente um tributo de um estado bárbaro. Com a corrupção nas províncias arrebatando as receitas fiscais da República Popular da China das garras da Corte de Sangue antes que possam tirar seu próprio proveito, os milhões são uma adição bem vinda aos cofres dos ancestrais. Embora os Repressores de Estrangeiros esperem pacientemente pelo próximo erro e lancem planos para Guerras das Sombras para depor os Remendadores, por enquanto a discussão acabou.

Assumindo que conflito aberto com o Mandarinato não estoure devido à tentativa de assassinato de Sandhurst (veja a caixa E sobre Sandhurst?), então a tarefa de Guil aqui está terminada. Após seus últimos conclaves, o circo viajante de Guil é desarmado. Ela se desloca para o sudeste norte-americano. Os príncipes rebeldes do oeste são deixados como estavam. O que exatamente se faz de Guil ao longo da caminhada fica a cargo do Narrador. Ela pode permanecer leal à sua seita ou fugir para o México – qualquer que seja o caso, Jarbeaux continua a se reportar ao Círculo Interno como muitos outros espões. Um compromisso e traição de uma vez, as Noites Finais fluem em direção à Gehenna e a Mudança da Era.

### OS ANARQUISTAS TÊM SUCESSO

Se o golpe anarquista for bem-sucedido, a questão na Costa Oeste se torna... complexa. Não apenas os anarquistas têm uma cidade sob seu controle, eles também têm apoio organizado dos príncipes do oeste. Com fundos e novos recrutas, os anarquistas detonam o Mandarinato da Nova Promessa em interminável guerrilha, não apenas nas ruas de Los Angeles e San Francisco mas na legislatura da Califórnia também.

Isso efetivamente significa o fim dos anarquistas como um movimento político organizado. Ainda que eles certamente estejam presentes, não mais têm realmente qualquer conexão com seus ideais. Eles são apenas outra panelinha de vampiros poderosos guerreando contra outros vampiros por territórios. Em um ou dois anos, apenas os vampiros mais jovens e idealistas irão para a Califórnia buscando liberdade. Ao invés disso, aqueles que viajam para San Francisco buscam promoção rápida e uma complacência em negligenciar pecados passados que vêm com a demanda por contingente em tempos de guerra. Ou eles vão buscando rumores dos Libertos...

Se a guerra aberta estourar entre a Camarilla e o Mandarinato da Nova Promessa, a Califórnia se tornará a linha de frente. Agentes do Sabá passando pela fronteira mexicana, e tropas do Quincunx não apenas combatendo os anarquistas em San Francisco, mas em cidades por todo o Oeste. Enquanto a Camarilla responde, ancillae de toda a América afluem para a possibilidade de status servindo

como corsários. A ofensiva Sabá no nordeste diminui quanto mais recursos são concentrados nos alvos próximos de casa. Em meses, a área é o foco de um conflito de três frentes que promete tornar-se a batalha mais significativa das Noites Finais.

Se a guerra *não estourar* entre a Camarilla e o Quincunx, o sucesso anarquista no golpe significa problemas. A falta de confiança da região torna a situação problemática. Nos próximos anos, enquanto os príncipes lutam sua guerra fiduciária contra os Cataios, o Círculo Interno está dividido com relação ao que fazer com o oeste americano. A Camarilla deve disciplinar os príncipes desobedientes, ignorar o problema ou forjar uma aliança com os Cataios para ter certeza de que a área não caia para o Sabá? No final, eles não farão nada, e os príncipes do oeste tiram vantagem da negligência. As decisões do conclave de Guil são ignoradas ou desviadas.

Os Cataios desfrutam de sucesso limitado contra os anarquistas, que não conseguem equiparar o poder dos anciões Cataios para viajar para os mundos espirituais e fazer

pactos com os habitantes destes mundos. Não obstante, os Remendadores sofrem. Os estresses do conflito tornam a integração dos Kin-jin à sociedade cataia significativamente mais difícil. Como fica claro que os vampiros ocidentais não podem ser educados facilmente, as acusações dos Cruzados Repressores de Estrangeiros ganham credibilidade entre os Gui Ren que enfrentam constante conflito social e político com os kin-jin. Jiejie Li e Chiu Bao em breve seguem o caminho do Mandarin Hao, deixando as mãos frias dos moderados incontestados no leme do Quincunx enquanto a Mudança da Era se aproxima.

## DRAMATIS PERSONAE

### ORIENTE

#### JIEJIE LI

Flor de Ossos Ancestral da Comissão Extraordinária

**Natureza:** Diretor

**Comportamento:** Visionário

**Natureza P'o:** O Escravo

**Segundo Alento:** desconhecido

**Idade Aparente:** adolescência

Jiejie Li, a fatal Anciã Irmã Ameixa, é uma das poucas fêmeas *chih-xue* a ter ascendido a proeminência no Quincunx. Jiejie Li é incomum não apenas por seu gênero – como uma Canção das Sombras, ela é uma das poucas Flores de Ossos numa posição extremamente proeminente, e seu corpo não pode ter mais do que 14 anos de idade, embora se desconheça se essa é sua forma real. As origens mortais de Jiejie Li são obscuras, mas ela é conhecida como uma política e teóloga de extraordinária habilidade. A Anciã Irmã também foi tenente-chefe do Ancestral da Corte de Jade por quatro décadas e se distinguiu tanto que recebeu uma recomendação dos bodhisattvas quando partiu para liderar a Comissão Extraordinária na Retificação de Fronteiras. Seu romance estridentemente político *Óleo de Sete Ossos* causou bastante alvoroço nas cortes e lhe garantiu alguns aliados políticos entre os Kuei-jin interessados na justiça sem necessariamente seguir os planos de algum Grou Resplandecente ou fundamentalista Tigre-Demônio.

Nenhum dos sucessos diplomáticos de Jiejie Li vieram de relações com o Mundo Yin – sua oposição a Yu Huang é muito bem conhecida. Uma vez que seus subordinados assumiram o Mandarinato da Nova Promessa, a cooperação entre as forças de ocupação das Fontes Amarelas e os *chih-xue* de Los Angeles é tudo menos dividida. Obviamente, existe uma desculpa perfeitamente boa – os vampiros ocidentais não podem esperar tomar parte numa sociedade que subjuga os fantasmas de seus ancestrais. A real motivação tem muito mais a ver com as pouco veladas alegações de Jiejie que Yu Huang é um Rei Yama. Sua hostilidade com Yu Huang e sua aparentemente beata indiferença pela colaboração Kin-jin/Kuei-jin em Los Angeles não fez nada apaziguar Jiejie Li com seus companheiros ancestrais, mas ela não falhou gravemente o bastante para ser removida. Quando ela tropeçar, contudo, os lobos serão vorazes.

Também se diz que a Anciã Irmã Ameixa é uma degenerada em dietas – um destes Kuei-jin perversos que

### E SOBRE SANDHURST?

Se Sandhurst conseguir assassinar o Mandarin Fun, então as coisas vão ficar realmente ruins. Se a Camarilla puder entregar Sandhurst aos Kuei-jin para “exames” (nada fácil – o Círculo Interno quer dissecar sua alma também) então o resultado é apenas um colapso permanente nas negociações e uma longa e fria guerra junto à fronteira oeste. Se os cainitas não puderem jogar Sandhurst aos vampiros chineses como uma oferta, então o resultado é uma guerra quente enquanto os moderados perdem poder. Viagem do Macaco Wu é substituído por Sol Máximo, muitos dos Cainitas poderosos são purgados do Mandarinato da Nova Promessa, e os novos postos de mortos vivos chegam em Los Angeles para promover a guerra junto à costa. Guil publica seu chamado por corsários vampíricos, e a batalha pelo oeste americano começa a sério.

Se Fun sobreviver, o processo de paz continua. Mesmo que San Francisco caia para os anarquistas, os Cataios honram seu acordo com a Camarilla, embora a pressão dos Cruzados Repressores de Estrangeiros mande o Mandarinato Kuei-jin a San Francisco, onde desfrutam de sucesso contra Sundown e seus exilados. Se Fun sobreviver e San Francisco não cair, então a única questão real é se ele pode levar Sandhurst consigo para casa. Se sim, as relações do Mandarinato com o Sabá azedam ainda mais após Chiu Bao dissecar a alma de Sandhurst – amplas caçadas a Sabás tornam-se um passatempo regular para os Brujah e Tigres-Demônios do Mandarinato.

Se Sandhurst encontrar a Morte Final ou for enviado para o Círculo Interno, então o Mandarinato permanece alerta para infiltração Sabá mas não empreende campanhas além de suas fronteiras – sem a prova peneirada da alma digerida de Sandhurst, Fun não fica convencido que a questão não foi arranjada de algum modo pela Camarilla.

apreciam a carne humana. Não há provas destes rumores, que podem muito bem ter começado por rivais políticos. Entretanto, é digno de nota que a prática se espalhou tanto que poucas perguntas são feitas por medo de embarçar personagens importantes.

### **CHIU BAO, PRIMEIRO ONI**

Tigre-Demônio Mandarin da Comissão Extraordinária

**Natureza:** Perfeccionista

**Comportamento:** Rebelde

**Natureza P'ô:** O Macaco

**Segundo Alento:** 1631 d.C.

**Idade Aparente:** início dos 30

Chiu Bao é jovem para seu posto – apenas um pouco mais de três séculos. Entretanto, este ambicioso mandarim Tigre-Demônio assegurou para si uma excelente reputação desde sua ascensão à proeminência durante a ruína da dinastia Manchu. Um político astuto, notório por sua atitude severa, Bao habita as colinas do sul da China com seu clã de filhos dhampyr. Bao também é um mestre de Lágrimas do Dragão e um general talentoso embora implacavelmente brutal – uma atitude colocada em uso tanto no campo de batalha político quanto na Guerra da Meia-Noite.

Ainda que os motivos de Jiejie Li sejam muitos e abertos à discussão, os de Chiu Bao são tão simples quanto podem ser. Pelo último século, desde o caos da Rebelião Taiping, Chiu Bao condenou as ações das cortes como ignorar a real ameaça da vinda da Era da Mágoa. Seguidores inexperientes de seu Darma muitas vezes veem a ênfase de Bao na estabilidade como nada mais do que a voz da autoridade recém entronizada tentando proteger seu direito, mas Chiu Bao tem uma base entre certos Príncipes de Bambu que o veem como um “mandarim ideal”.

Quando não forçado a trajes formais, Bao propositadamente cultiva a aparência de um maltrapilho rústico. Um jovem homem mal vestido em um macacão sujo e tênis podres ou chinelos, Bao entre os mortais parece ser o primo mais velho ou irmão da criança encrenqueira para a modesta e geralmente escrupulosa Jiejie Li. Bao também é um ator de certo talento e pode realmente desempenhar o papel, uma tática que ele muitas vezes usa em discussões para jogar sobre novos adversários.

Chiu Bao é um guerreiro direcionado ao Sul e bastante ativo nisso. Muito mais do que a Anciã Irmã Ameixa, Bao está sempre em movimento, vigiando de lugar em lugar. Ele passa muito de seu tempo na Corte de Sangue, lutando lutas políticas com os Harmoniosos Remendadores, mas ele também passa ao menos três noites por mês em Los Angeles para ter um sentido da situação. A visão de Bao da cooperação entre Kin-jin e Kuei-jin em Los Angeles é bastante fraca. Diferente da Irmã Anciã, Bao passa muito tempo em Beijing e sabe



quão forte o sentimento contra os Remendadores se tornou. Ele preocupa-se que a cooperação obviamente questionável possa provar-se ser a fissura na armadura dos Remendadores que permitirá ao ancestral suprimir os moderados e preservar o status quo do Quincunx.

#### **VIAGEM DO MACACO WU**

Dragão Inquieto Mandarin do Mandarinato da Nova Promessa

**Natureza:** Esperto

**Comportamento:** Galante

**Natureza P'o:** O Macaco

**Segundo Alento:** 1951 d.C.

**Idade Aparente:** fim dos 20

Viagem do Macaco Wu era uma espécie de aborrecimento para as cortes da Manchúria em suas noites (há pouco terminadas) como um Macaco Agitado. Wu era o pior de tudo: muito disciplinado para ser um insurgente e muito jovem para ser excêntrico, muito correto para ser repreendido, muito irresponsável para ser amarrado com deveres e muito perigoso para assassinato. De fato, os anciões de Macaco estavam procurando por uma missão gloriosa para que morresse empreendendo quase antes dele passar por seu teste de Fogo e Água.

Eles acharam essa causa no conservador e perigoso Mandarin Hao, um ambicioso alpinista da Corte de Sangue que muitas vezes viajava pelo resto do Quincunx procurando melhorar suas conexões sociais. Wu encontrou-se espantosamente bem recomendado para um posto com Hao quando o mandarim viajou por sua corte na década de 1930. Em alguns casos, o discípulo recebia algumas recomendações brilhantes de inimigos mortais. Certo que isto seria um tipo de armadilha mortal, Wu não teve escolha além de juntar-se a Hao. Wu ficou surpreso quando foi realmente introduzido às políticas do Quincunx e percebeu que Hao era muito mais tortuoso do que o próprio Macaco! Mas diferente de Viagem do Macaco Wu, com seu encanto frenético, Hao era uma máquina de intrigas fria. Wu não estava terrivelmente preocupado sobre como justificar quais eram os fins de Hao – trabalhar com o mandarim era uma licença para roubar, desde que as depredações de Wu não atrapalhassem a carreira de Hao. O mandarim considerou proteger o Macaco da retribuição judicial simplesmente mantendo-o como um bom servo. Os ancestrais da corte de Wu haviam punido sua irascibilidade ao jogá-lo num dilema figurativo, não que estivessem inclinados a isso – foi um dilema muito, muito distante. No que lhes dizia respeito, Viagem do Macaco Wu poderia ser tão bem sucedido quanto quisesse, desde que fosse a algum lugar.

A traição de Hao por Wu foi uma coisa gradual, nascida da desilusão crescente com a situação nas Cinco Cortes Veneráveis e sua crescente iluminação Dármica. Foi uma algo digno de nota erguer-se das macaquices para as questões políticas. Política era política, afinal – não brinque com fósforos se não quiser se queimar. Mas em Los Angeles, Hao estava jogando fora as não vidas de verdadeiros Gui

Ren numa guerra de atrito perdida numa terra estrangeira, e Wu sabia o quanto desonesto o jogo havia sido jogado para levar os Cruzados Repressores de Estrangeiros até o atoleiro.

Poderia haver guerras justas lá fora, mas Viagem do Macaco Wu convenceu-se de que esta não era uma delas. Administrando as coisas no chão enquanto Hao viajava entre Beijing, Guangdong e Los Angeles, Wu enganou seu mestre sobre a verdadeira natureza das questões, e o resto é história. A poesia era boa, de qualquer forma.

Wu manipula sua atual posição com apuro. Ele *mal* sobreviveu ao ritual de Coroação do Ancestral e sabia que muitos dos vampiros nominalmente sob seu comando seriam seus superiores se não fosse pelo protocolo. Ordens diretas provavelmente não são particularmente bem sucedidas para Viagem do Macaco Wu; este é outro desafio a superar.

#### **FUN TOY**

Dragão Inquieto Mandarin da Posse Flatbush e Stockton

**Natureza:** Valentão

**Comportamento:** Monstro

**Natureza P'o:** O Demônio

**Segundo Alento:** 1943 d.C.

**Idade Aparente:** meio dos 20

Um gângster brutal em vida, Fun Toy teve a honra de ser assassinado em uma das primeiras batalhas de gangues na história de Xangai a envolver armas de fogo ocidentais. Voltando da cova com a noção de tudo que perdeu em vida, Fun Toy lançou-se na Dança do Dragão Inquieto sem olhar para trás.

Abençoado com um bom horóscopo e uma incrível aptidão de falar um pouco mais rápido do que os outros poderiam disparar, Fun Toy gozou de sucesso em sua não vida. Ele e seus companheiros membros da Posse são figuras de escândalo e admiração entre os discípulos e jina de Hong Kong. Ferozmente moderna embora exibindo um caráter severamente justo, a Posse foi um dos mais bem sucedidos *wu* da área do Delta do Rio das Pérolas, com tongs lucrativos e fachadas escarlates na indústria têxtil, agricultura e imigração ilegal.

Muitos Kuei-jin ouviram o rumor de que os membros da Posse são comedores de carne, uma calúnia que obteve considerável circulação após sua aliança política com Jiejie Li. Certamente eles compartilham os mesmos inimigos – a razão principal por que Fun Toy passou a maior parte do tempo desde o início do Grande Salto para o Exterior em Los Angeles é sua antipatia aberta pelo Mandarin Hao, com quem ele já lutou várias Guerras das Sombras. Com Hao em Hong Kong e Guangdong tão frequentemente, o Quincunx decidiu mandar Fun Toy para o exterior. Desta forma, alguns ataques ou conflitos sociais entre os dois poderiam causar embaraço político aos Remendadores ou retroceder o esforço de guerra a apenas duas ou três noites por mês.

Um exemplo gigante e gritante de excesso de cultura pop mortal, Fun Toy pode ser encontrado sentado e sorrindo na primeira fila dos eventos da comunidade chinesa de Los

Angeles. Ainda que a guerra seja furiosa, Fun focou seus esforços em estabelecer uma base no comércio da cidade. Parte disto envolveu a destruição da influência dos Filhos da Cripta sobre as importações de heroína da Ásia na cidade.

A real ênfase da Posse está nos negócios legítimos, e eles de forma alguma se confinam à Chinatown turística. Desde instalações de armazenamento a desenvolvimentos imobiliários e fábricas leves, a Posse Flatbush e Stockton veio para Los Angeles com o comércio em mente. O argumento de que a Posse é grosseiramente comercial ao invés de ideologicamente sonora foi usado na Corte de Sangue. Entretanto, a Posse Flatbush e Stockton subscreveu grandes poções não apenas da reclamação de Xangai mas da infiltração na América do Norte. A posse sugeriu que se o Ancestral Ch'ang desejasse encorajá-los a se desembaraçar das questões comerciais, eles estariam perfeitamente dispostos a fazer isso, mas o ancestral talvez devesse arranjar um financiamento alternativo primeiro. A questão não foi discutida novamente. É sabido que o ancestral está realmente procurando por outros fundos, mas até agora, não os encontrou.

#### **HAN HUI**

Grou Resplandecente Mandarin da Posse Trilha Violeta

**Natureza:** Mártir

**Comportamento:** Visionário

**Natureza P'ó:** Legalista

**Segundo Alento:** 1962 d.C.

**Idade Aparente:** início dos 20

A Posse Trilha Violeta é um *wu* jovem de Macau, intimamente ligado (como quase todos os vampiros da ilha estão) à única família que possui muitas das instalações de jogo da ilha. A Trilha Violeta foi para San Diego a pedido de seus anciões, mas sua missão abortou após os vampiros Kin-jin empenharem anarquistas veteranos na guerra pela cidade, forçando a Posse a partir para Los Angeles e reforçar as forças enfraquecidas do Quincunx lá.

Ainda que Han Hui tenha sido uma admiradora da Posse Flatbush e Stockton e outros modernizadores, a longa exposição a Fun Toy e a Viagem do Macaco Wu diminuiu seu ardor revolucionário. Claramente, tanto Wu quanto Fun têm lealdades outras que não aquelas ao Quincunx. No caso de Fun Toy, sua lealdade aos Remendadores é claramente sua prioridade. Viagem do Macaco Wu é leal ao Mandarinato da Nova Promessa, se for leal a algo além de si próprio.

Neste ponto, Han Hui está disposta a aceitar condições dentro do Mandarinato. Seus anciões tomam as decisões críticas e ela as respeita. Ela não lamenta realmente seu papel em fazer de Viagem do Macaco Wu o Ancestral da Corte. Ele sobreviveu ao ritual de Coroação do Ancestral e está assim qualificado, mesmo que não confie nele. O que a incomoda é quão claramente vencer a guerra em Los Angeles ou mesmo em Hong Kong e Xangai é secundário a vencer as batalhas políticas. Isto é, para ela, o tipo de jogo

político que levou as Cinco Cortes Veneráveis a perder duas capitais ocupadas.

O que separa Han Hui de Viagem do Macaco Wu é que Hui é uma reformadora. Wu alegremente abandonaria o Quincunx não fosse um lugar do qual atrair discípulos. Hui, por sua vez, desenvolveu uma condução considerável a reformar o próprio sistema de corte, alinhando-se estranhamente aos Príncipes de Bambu. Se e quando ela deixar Los Angeles, verá a reforma nas Cortes, ou encontrará o Olho do Céu tentando.

Han Hui e o resto da Trilha Violeta são os únicos Kuei-jin da área a basearem-se em Chinatown. Ainda que isto a torne um alvo óbvio, é um papel voluntário. Incapaz de se retirar da campanha de Los Angeles, o mínimo que pode fazer é manter sua posse isenta do veneno da política ao servir num papel heroico e isolado. Uma queda na Boca de Yomi não pode ser pior do que ajudar a arrastar todo o Reino Médio para lá.

#### **SOL MÁXIMO**

Grou Resplandecente Mandarin do Ministério de Esmeralda

**Natureza:** Degenerado

**Comportamento:** Tradicionalista

**Natureza P'ó:** O Bárbaro

**Segundo Alento:** 1927 d.C.

**Idade Aparente:** início dos 20

Sol Máximo é a jovem estrela brilhante dos Cruzados Repressores de Estrangeiros. Como a Posse Flatbush e Stockton, o Ministério de Esmeralda é um *wu* de jovens e talentosos Kuei-jin. Entretanto, como tradicionalistas da Corte de Sangue, eles estavam muito mais marcialmente inclinados do que a Posse, mais comercial. Um mestre da Prana Yin, Sol Máximo passa a maior parte de seu tempo vestido impecavelmente em puros ternos pretos ou roupões feitos de pura energia Yin tecida. Acusado de ser um dos mais letais jovens guerreiros na Corte de Sangue, Sol é tanto temido quanto respeitado por sua diligência e capacidades marciais, que incluem o comando da Queimadura Goblin.

O Ministério de Esmeralda e vários *wu* clientes formaram a ponta de lança para a invasão de Los Angeles. Eles sofreram sérias perdas quando a resistência endureceu, incluindo a perda da sociedade do Dragão Amarelo, um *wu* muito promissor de discípulos e jovens jinas. Atualmente, o Ministério tem apenas dois *wu* clientes, ambos de curto alcance e compostos pelos sobreviventes dos outros *wu*, agora dispersos.

O Ministério de Esmeralda permanece uma força de combate formidável através do qual Sol Máximo se distinguiu tanto no início da invasão quanto mais recentemente na campanha contra os Filhos da Cripta. Atualmente, contudo, seu principal papel é atuar como cão de guarda para o partido conservador em Los Angeles. Ainda que eles sejam politicamente fracos, os Cruzados Repressores de Estrangeiros estão dispostos a arrastar os

Remendadores para o fundo do poço consigo, ou ao menos o Ministério de Esmeralda está. Sol e seus companheiros esperam pelo momento quando o Mandarinato vacilar, como sabem que irá – o caminho da injustiça invariavelmente torce os tornozelos daqueles que o percorrem. Quando esse erro ocorrer, o Ministério verá que está adequadamente informado, e uma contagem será feita para os Kin-jin degenerados e os tolos que os incluíram nas tradições dos Wan Kuei.

Durante a luta contra os Kin-jin, o próprio Sol foi atingido por um tipo de ataque espiritual que acredita estar fazendo com que seu cérebro apodreça. Ele tem cuidadosamente ocultado isto de seus companheiros, mas os vermes que ocasionalmente rastejam de seus ouvidos ou caem de seu nariz tornaram-se muito difíceis de esconder. A infestação larval de seu cérebro podre ainda não começou sua metamorfose em moscas adultas ainda, mas Sol está certo de que isso não tardará muito a acontecer. Ele passou a usar óculos escuros a todo momento de modo que quando as moscas começarem a sair dos ovos, seus subordinados não possam vê-las voando de sua cabeça através dos olhos.

### **SALVADOR GARCIA, MINISTRO DA CIDAD DOS ANJOS ORIENTAL**

9ª geração, cria de Ferdinand

**Clá:** Brujah

**Natureza:** Visionário

**Comportamento:** Filantropo

**Abraço:** 1892

**Idade aparente:** início dos 20

Salvador Garcia foi um anarquista espanhol abraçado no século XIX após ele e seu irmão serem espancados mortalmente pelos gendarmes a pedido do don local. Seu senhor, Ferdinand, fugiu com ele e ensinou-lhe os caminhos do homem livre. Salvador serviu como ajudante especial de Ferdinand na Revolução Espanhola, quando os dois trabalharam seriamente para derrubar Franco. Os esforços de Salvador e seu senhor tiveram efeito significativo no progresso das lutas, até que a explosão dos projéteis de 20 milímetros de um carro armado Fascista levou Ferdinand à sua Morte Final.

Sem o treinamento de Ferdinand em política, Garcia sabia que poderia fazer pouco pela revolução que desmoronava. Após alguns meses de guerrilha sem rumo, ele fugiu para a América. Terminou em Los Angeles após uma tentativa de se estabelecer no México (que Garcia desconhecia ser uma fortaleza Sabá). Ele estabeleceu uma existência no que era então um dos refúgios de luxo da Costa Oeste para ideólogos vampíricos expatriados, Los Angeles. O príncipe, Don Sebastian, ofereceu abrigo aos rebeldes. Eles eram anarquistas, e forneceram-lhe e a seus companheiros degenerados capangas sóbrios o suficiente para realizarem tarefas importantes.

Infelizmente, o temperamento do don não era tão dócil. Ele fez seus homens apreenderem e espancaram um Brujah europeu bem conhecido, Jeremy MacNeil, de uma maneira

que lembrava bastante a morte do irmão de Garcia. MacNeil estava disposto a deixar a questão passar, mas Garcia e seus companheiros anarquistas estavam irados. Garcia liderou um ataque à *hacienda* do príncipe, só para encontrar um único Malkaviano tropeçando e os Membros dentro brutalmente assassinados. Garcia cobriu a destruição, dizendo apenas a MacNeil que ele não havia sido o responsável.

Nas décadas que se passaram desde então, Garcia azedou nesta revolução gloriosa e começou a sentir que os anarquistas são apenas outro bando de brutos. A real ameaça à liberdade vampírica era o Sabá, e a verdadeira luta não tinha nada a ver com os vampiros ao todo, mas com a dignidade e a liberdade *humanas*. Entre o cerco do Sabá de 1968 e a queda do Estado Livre Anarquista, Garcia viveu como um rei bandido, sem se envolver nas políticas ideológicas da cidade. Ele usou os proventos de sua gangue para promover publicações revolucionárias e figuras políticas na América do Sul e Central e fez sua parte para manter o estado independente livre de influências externas. Isto muitas vezes colidiu com a atitude *laissez-faire* de MacNeil. Garcia acreditava que os Filhos da Cripta eram Sabás, mas MacNeil não estava disposto a se aliar com ele para varrê-los antes que comessem o próximo cerco.

Quando os Kuei-jin foram levados até as praias americanas, Garcia novamente fez sua parte, mas foram principalmente as gangues menores que foram varridas. À época em que Salvador havia se mobilizado para o conflito, os Kuei-jin estavam repentinamente em repouso. Garcia sabia bastante sobre gangues para saber que elas ou seriam sobrepujadas ou complacentes, e não queria arriscar a vida de seus homens para descobrir o resultado. Quando os vampiros chineses vieram a ele propondo que cooperasse consigo contra os Filhos da Cripta, ele estava tanto hesitante quanto curioso. Os Kuei-jin pareciam estar dispostos a negociar em boa fé, e assim Garcia fechou com eles.

Garcia não tem a fé de MacNeil num estado de natureza darwinista para produzir algo além da tirania. Sua cooperação com os Cataios cresceu para incluir uma parceria no Mandarinato da Nova Promessa pois ele sentia que o sistema era mais igualitário do que o velho feudalismo de gangues do Estado Livre Anarquista. Sob o Mandarinato, cada um tinha voz. Ainda que os vampiros chineses fossem consideravelmente mais iguais do que qualquer um outro, eles ainda eram menos ditatoriais do que, por exemplo, um *priscus* ou *justicar* ocupante.

Salvador está ciente das políticas dos Kuei-jin e tem o antecedente em teologia da libertação para compreender o quanto influente esse tipo de crença pode ser. Entretanto, Garcia é muito mais materialista para aceitar o vibrante mundo espiritual do qual eles falam. Vampiros e Lupinos ele pode aceitar, mas coisas como os Reis Yama e a “guerra entre o rei do mundo inferior chinês e os mortos de Los Angeles” são obviamente um tanto diferentes. Até ver o contrário em termos convincentes, Garcia vê os Kuei-jin como seres devotamente religiosos e seriamente iludidos.

## LOUIS FORTIER, MINISTRO DA CIDADE DOS ANJOS OCIDENTAL

9ª geração, cria de Estrela da Noite

**Clã:** Ventrue

**Natureza:** Tradicionalista

**Comportamento:** Juiz

**Abraço:** 1754

**Idade Aparente:** fim dos 20

Um segundo filho que se juntou ao exército francês pré-revolucionário na esperança de fazer algo para si, Louis Fortier encontrou-se mandado para as colônias. Lá, ele foi abraçado contra o pano de fundo de uma Guerra Franco-Indígena. Temendo um retorno à França, ele viajou para Nova York, onde se tornou um expatriado exótico mas respeitado. Fortier permaneceu apolítico durante a Revolução. Afinal, não era a colônia de seu rei.

Embora aflito pela subsequente revolução francesa, Fortier tinha até então começado a pensar em si como um vampiro do mundo. Ele passou seu tempo resgatando seus parentes nobres (incluindo seu irmão afeminado) do Terror ao invés de exposições inúteis de sentimento reacionário. Por todo o século XIX, Fortier tornou-se confortável com os frutos do comércio franco-americano. Foi no início do século XX, com a ascensão da devassidão da presença Sabá em Nova York, que Fortier fugiu.

Ele deixou a cidade para o Oeste e migrou para Los Angeles, onde o príncipe, Don Sebastian, estava acolhendo Membros talentosos. A verdade da questão era que Sebastian recebia Membros moderados o suficiente para segurar uma posição e pouco ambiciosos para se confiar.

Fortier era ao menos *politicamente* sem ambições. Ser o príncipe no trono era muito mais esforço do que ser o vampiro que o apoiava. Nos 30 anos seguintes, Fortier teve uma carreira de sucesso investindo na Indochina francesa e outras colônias europeias na Ásia.

Fortier tornou-se aflito com o mau tratamento de Sebastian com o jovem rebelde Jeremy MacNeil. O espancamento foi por capricho, ou assim parecia, e Fortier havia perdido a paciência com o que viu como outro deslize na espiral descendente de Sebastian. Quando a revolta chegou, Fortier deixou Sebastian ser levado pelo vento, assistindo Salvador Garcia e Leeland transformarem a cidade em um lugar para si.

Fortier poderia se adaptar. Ainda que politicamente ambivalente, ele não recusou poder quando foi imposto a ele. O Francês tornou-se um tipo de rosto para os anarquistas, mantendo um grupo forte e bem organizado de carnicais e uma ninhada de belas – e talentosas – crias e amantes. Afluente, rico e educado, Fortier era o cavalheiro que caminhava com os anarquistas. Isto fez dele tanto um canal útil para as negociações quanto um exemplo principal nos argumentos daqueles que queriam acreditar que os habitantes do Estado Livre Anarquista eram apenas vampiros da Camarilla com um conjunto diferente de títulos para seu príncipe e primógenos.

Quando os Kuei-jin atacaram, Fortier respondeu com sua força plena, exterminando vários bandos dos vampiros que transgrediram seu território ou atacaram seus subordinados. No final de 1998, os ataques diminuíram. Quando os Cataios se aliaram a Salvador Garcia no outono de 1999, Fortier pode ver a escritura na parede. Quando os Kuei-jin o abordaram para ajudar a formar o Mandarinato da Nova Promessa, ele aceitou.

Não se engane – Fortier é um cavalheiro. Ele deixou Sebastian cair, e ele segurou os cães enquanto Jeremy MacNeil e seus seguidores tomaram a cidade. Ele está perfeitamente feliz no Mandarinato; isso lembra-o da França durante sua vida mortal. Ele sabe que está sendo vilanizado nas salas ocultas dos Kuei-jin, mas também sabe que, desde que jogue o jogo certo, será eventualmente aceito. Com três quartos de século de experiência em negócios na Ásia, Fortier conhece o jogo bastante bem.

## OCIDENTE

### MADAME GUIL, JUSTICAR TOREADOR

6ª geração, cria de Philippe Vollgirre

**Clã:** Toreador

**Natureza:** Monstro

**Comportamento:** Valentão

**Abraço:** 1579

**Idade Aparente:** meio da adolescência

Impiedosa, poderosa, inabalável, Madame Guil é um dos punhos contratados da Camarilla. Guil é a justicar ou investigadora especial chamada para quando o inquérito promete ser complicado devido a ser perversa o bastante para fazer o que for necessário. Desconforto social é algo que Madame Guil causa ao invés de experimentar.

Guil é velha, mas não incrivelmente velha. A despeito de sua idade, seu sangue excelente e o domínio das Disciplinas são intimidadores. Igualmente intimidadores são os rumores que a cercam, de que ela tenha um caso com um priscus do Sabá, de que seja uma viúva negra que diableriza seus amantes, que tenha pactos com poderes sombrios, até mesmo que ela seja terrivelmente desfigurada e que sua aparência não seja nada além de um tipo de máscara sobre a aparência verdadeira. A calma desumana de Guil e uma face que raramente se rompe em emoções de qualquer tipo prestam credibilidade a estes rumores – certamente nenhuma aparência real poderia ser tão imóvel e irreflexiva.

Na medida em que Guil diverte sentimentos em sua existência noturna, esta tarefa a preocupa. É difícil, mas também é obviamente algum tipo de teste, e ela está incerta de sua natureza. O que ela sabe é que o Círculo Interno é ainda menos moral do que ela. Pode ser que o teste óbvio – colocá-la tão próximo à fortaleza Sabá do México – seja apenas uma distração da real avaliação. Incerta de qualquer coisa exceto o fato de que o Círculo Interno está intencionalmente desconfiando dela, Guil está em desacordo sobre a situação Cataia, e seu temperamento desgastado interfere em sua performance, deixando grande

parte das resoluções para seu arconte, o astuto Vidal Jarbeaux.

### VIDAL JARBEAUX, ARCONTE

#### CHEFE E DIPLOMATA

7ª geração, cria de Margaret d'Hautmont

**Clã:** Toreador

**Natureza:** Galante

**Comportamento:** Bon Vivant

**Abraço:** 1768

**Idade Aparente:** início dos 20

A “raposa” de Madame Guil provavelmente seja o criminoso profissional mais proeminente na Camarilla. Como mortal na Fraça Revolucionária, Vidal realizou confidências curtas e longas até receber o Abraço Toreador como um artista em seu ofício. Jarbeaux rapidamente caiu em desgraça junto com os salões parisienses, mas ele ainda assim estava bem equipado para fazer seu caminho pelo mundo. Pelos séculos seguintes, Vidal estava lá, como fornecedor do *Livro de Nod* ou como o há muito perdido neto – que fosse. Se algo, a altiva paranoia vampírica os fazia muito mais suscetíveis ao embuste. Afinal, as marcas falavam por si sós, ninguém poderia fazer uma trapaça mortal comum em um Membro! E quando eles foram pegos, os Membros estavam muito mais disposto do que os mortais a cobrir o caso. Afinal, o que era dinheiro comparado à perda de status de ter sido vítima do golpe do baú?

Quando Jarbeaux finalmente foi trazido para perto do Justicar Toreador Montecalme no século XIX, foi imediatamente tornado arconte. Desde então, Vidal serviu à Camarilla como um esperto diplomata. Um mestre do protocolo e um irrepreensível juiz de caráter, Vidal Jarbeaux guiou e aconselhou as decisões dos justicares Toreador por mais de um século. Até agora, essa orientação tem sido notavelmente adepta. Continua em aberto se a raposa realmente endireitou seus caminhos ou se está simplesmente jogando a Camarilla para seu maior embuste de todos.

Jarbeaux recentemente recebeu um pedido do Círculo Interno para prestar atenção em Guil. Ao pedir por maiores informações, simplesmente lhe foi dito para anotar e reportar qualquer comportamento incomum ou perigoso. Jarbeaux não tem escrúpulos reais sobre isso; ele não é amigo de Guil. Por outro lado, o Círculo Interno nunca fez nada por ele. A maior preocupação de Jarbeaux é que tudo possa resultar em sua Morte Final, seja pelo Círculo Interno para cobrir algum segredo ou nas presas de uma Mademoiselle Guillotine desesperada ou em frenesi. Para esta eventualidade potencialmente desagradável, ele ainda não previu uma solução. Se Guil escolher desertar, Jarbeaux alegremente a ajudará a fugir para o Sabá seja apenas para melhorar seu temperamento, pois ela parece determinada a iniciar uma guerra civil na Camarilla pela situação Cataia.



## GUIL E JARBEAUX

A razão *por que* Vidal Jarbeaux foi solicitado para observar Madame Guil se fará crítica a esta história se for usada como algo além de um mero combate. Mesmo se você tentar não enfatizá-la, a narrativa normal certamente a trará de algum modo. Uma vez que tenham farejado, os jogadores provavelmente pedirão para ser envolvidos neste conflito político potencialmente letal. Você como Narrador deve pensar bastante sobre o que exatamente Jarbeaux procura em Guil. O Círculo Interno está preocupado com a confiabilidade política de Guil, provavelmente porque eles suspeitam que seu amante no Sabá é mais do que um rumor. Se alguém puder permanecer alerta e sem temores em torno de Guil, esse alguém é Vidal Jarbeaux. Ele foi designado para observá-la para verificar se ela é uma agente do Sabá ou não.

Claro, ela não é tola – Guil está ciente de que Jarbeaux supostamente a está observando. De fato, ela está esperando para ver se ele virá a ela e lhe dirá sobre a tentativa de vigilância. Jarbeaux está *completamente* ciente do quanto é provável que Guil esteja na piada – tais coisas são muito comuns no mundo da política selvagem.

## DANNY LARKSHILL E MARK SANDHURST, ARCONTES

7ª geração, cria de Lucretia

Clá: Seguidores de Set

Natureza: Competidor/Esperto

Comportamento: Masoquista/Gozador

Abraço: 1520

Idade Aparente: início dos 40

Danny Larkshill e Mark Sandhurst eram servos na Inglaterra do século XVI que tiraram vantagem da confusão da Reforma Protestante para fugir de sua propriedade e tomar a estrada. Os dois chegaram até a Grécia, onde foram abraçados por uma Setita que precisava de servos que fossem desconhecidos na área e incapazes de se comunicar com os habitantes locais. Larkshill e Sandhurst serviram até que sua senhora foi destruída pelos servos de um fragmento de Heresia Cainita.

Quando seus laços de sangue se apagaram, Larkshill e Sandhurst vagaram pela Europa, operando às vezes como Furiosos, assistentes de algozes sobrecarregados e mercenários nas guerras entre os anciões e os jovens Cainitas. Após a fundação da Camarilla, os dois se acharam arrastados pela política europeia – afinal, eles tinham tido relacionamentos com a elite entre a recém-fundada Camarilla. Nos séculos seguintes, os dois vagaram entre várias cidades. Mark e Danny estavam na curta lista de vampiros que haviam servido como arcontes em múltiplos acordos com múltiplos clãs. Larkshill e Sandhurst são durões, designados à comitiva de Guil para apoiá-la como tenentes para que a Madame possa passar seu tempo fazendo algo mais útil do que quebrar pernas. Ao contrário dos

rumores da Camarilla, Larkshill e Sandhurst não são amantes, nem inseparáveis. Ainda que normalmente trabalhem como uma equipe, os dois podem e se separam e passam semanas e meses em continentes diferentes.

Sandhurst tem um romance de longo termo com quem ele tutelou várias crias, e Larkshill aparentemente não está interessado em tais questões. Nos últimos séculos, contudo, nada foi feito para dissuadir aqueles que querem especular sobre a natureza de seu relacionamento. Os dois apresentam uma aparência jocosa, quase despreocupada, uma aura de abóboras risonhas, frescas da fazenda, que desmentem tão bem quando estão ferindo.

Desconhecido de todos, incluindo Larkshill, Mark Sandhurst foi abduzido e submetido aos Ritos de Criação do Sabá em 1978 enquanto numa sensível missão na Guiana. Sandhurst tem sido um agente Sabá pelos últimos 23 anos, fielmente reportando-se ao Consistório no México sobre os afazeres da Camarilla europeia. Até agora Sandhurst observou e esperou, mas ele tem avisado que o tempo de agir está se aproximando.

## JOCHEN VAN NUYS, PRÍNCIPE DE SAN FRANCISCO

9ª geração, cria de Irving Boldger

Clá: Ventrue

Natureza: Tradicionalista

Comportamento: Juiz

Abraço: 1908

Idade Aparente: início dos 30

Jochen Van Nuy é a prova de quão longe um ancilla pode subir. Seis anos atrás, ele veio para San Francisco como o representante de um grupo de Ventrue da Costa Leste que queriam um lugar onde todas suas crias pudessem prosperar. Como o mais jovem da cabala, Van Nuy foi escolhido para conduzir o esforço.

Após ele e as crias assegurarem seu apoio entre os vampiros da área da Baía, cumpriram um golpe relâmpago contra Vannevar Thomas e seus apoiadores espalhados em San Francisco. No final de 1996, Van Nuy assumiu o trono da área da Baía com o Justicar Petrodon apoiando seu *fait accompli*.

A base de poder de Van Nuy é a surpreendentemente forte. Carecendo de um Jeremy MacNeil para cuidar do jardim do caos, a região da Baía de San Francisco nunca foi particularmente fervente em sua adesão à causa anarquista. A área sofreu muito sob liderança estéril. Van Nuy ofereceu um alívio de uma existência dominada pelo medo da diablerie e uma luta noturna por território de caça. Sua manipulação subsequente da incrível onda de atividade Lupina que coincidiu com os ataques Cataios em Los Angeles lhe valeu o afeto de muitos Membros locais.

Apesar de seu grande valor pessoal e reputação por tratamento justo, Van Nuy ainda ocupa uma casa dividida quando se trata dos anarquistas, e ele sabe disso. Ele fez seu lugar na Baía ao ser um príncipe que é aceitável não apenas àqueles que querem um príncipe, mas àqueles que estão dispostos a tolerar um.

San Francisco tornou-se um paraíso para muitos refugiados do antigo estado livre. Van Nuys tem sido muito generoso em oferecer refúgio em sua cidade mas ainda existe a hostilidade. Alguns são afastados, e daqueles vampiros que são bem-vindos, nem todos apoiam o atual estado da política. Como resultado, Van Nuys está longe do confortável com a presença da Camarilla. De fato, ele está tão atento quanto o Círculo Interno do quanto provável sua cidade está em deslizar para a rebelião e formar um novo estado livre.

Ainda que a ideia de um justicar residente a princípio pareça ser útil, definitivamente provou-se ser consideravelmente mais problemático do que vale. As lembranças da perseguição de Petrodon cortam fundo entre os anarquistas do estado livre. O temperamento afiado de Guil não contribui em absolutamente nada para acalmar os temores destes vampiros, e Van Nuys começou a preocupar-se que se Guil não for embora logo, iniciará a grande conflagração que está tentando evitar.

### **JEREMY MACNEIL, ANARQUISTA EXILADO**

8ª geração, cria de James o Vermelho

**Clá:** Brujah

**Natureza:** Rebelde

**Comportamento:** Mártir

**Abraço:** 1657

**Idade Aparente:** final dos 20

Um revolucionário devotado à independência escocesa, Jeremy MacNeil foi Abraçado pelo idealista Brujah James o Vermelho em meados do século XVII. No passar de décadas, ele desiludiu-se com o desespero das lutas e partiu para a França, onde Robin Leeland e seu bando de Furiosos fizeram seus refúgios. MacNeil esperava que encontrar o famoso Leeland pudesse reacender sua paixão revolucionária.

MacNeil encontrou essa paixão novamente, e novas paixões também. Jeremy tornou-se romanticamente envolvido com a mais recente protegida de Leeland, Marguerite Foccart, uma nobre francesa e diletante cujas atividades beneficentes haviam-lhe garantido alguma celebridade. Os dois tornaram-se amantes, e com a bênção de Leeland voltaram à Escócia então partiram para o Novo Mundo. Lá, eles esperavam trazer os ideais de Leeland às Américas. Os dois chegaram às vésperas da guerra. Inspirada pelas possibilidades que viu, Foccart correu de volta à França para informar Leeland, e com sorte motivá-lo a apoiar uma empresa similar na França. MacNeil ficou como conselheiro para os revolucionários junto com Crispus Attucks, a cria americana de Foccart.

MacNeil e Attucks envolveram-se na revolução, para a consternação de seus companheiros Membros, que os viam como agentes de Leeland prontos para provocar uma caçada de vampiros entre os colonos. Ainda assim, MacNeil e Attucks foram durões e obtiveram sucesso pelo conflito.

Após isso, os dois acharam-se forçados às margens enquanto a sociedade vampírica “civilizada” lentamente rastejava pela América. Attucks ficou para trás no Leste

como um fugitivo mas MacNeil atravessou a fronteira, para sempre à margem, alimentando-se de animais e quaisquer guardas de fronteira ou nativos que cruzassem seu caminho. No início do século XX, MacNeil havia vagado pelas velhas possessões da Espanha na Califórnia e sentou raízes em Los Angeles – ele não tinha nenhum lugar para onde fugir.

MacNeil era um herói para os anarquistas da cidade, muitos dos quais eram refugiados do Sabá Mexicano. Como um “líder”, entrou em conflito com Don Sebastian, líder dos decadentes Toreador que infestavam a cidade. Após um longo prelúdio de violência recíproca, o don fez seus homens espancarem gravemente MacNeil, instigando um ultraje geral que rapidamente tornou-se uma revolta.

Após Salvador Garcia encontrar o don destruído em sua *hacienda*, ficou claro que uma ordem genuína, ou ao menos uma aproximação rudimentar disso, precisava ser formada. Como o mais velho da dupla, Garcia pediu que MacNeil tomasse as rédeas. MacNeil concordou relutante, e enviou mensagem para sua amante e a cria dela para ajudarem-no no que parecia ser uma tarefa ingrata e provavelmente fatal.

Os 45 anos seguintes foram longos, enquanto MacNeil esforçava-se para combater as seitas e pressões internas que queriam unificar Los Angeles. O sucesso do Grande Salto para o Exterior após muitas décadas de resistência bem sucedida veio como uma terrível surpresa para MacNeil. Assim como o escocês havia estabelecido um fronte seguro, foi como se seus acordos não tivessem valor. A política do dividir para conquistar dos Cataios tornou seus dois aliados mais próximos inimigos. A despeito de seu poder pessoal, MacNeil e sua pequena comitiva não são o suficiente para impedir a tempestade depois de iniciada. Ele, Foccart e seus apoiadores fugiram para o norte e buscaram refúgio nas terras de Sundown, o “príncipe” *de facto* de San Jose e um aliado de longa data. Desde então, MacNeil tem sobrevivido como refugiado, caçado pela Camarilla. Ele já sobreviveu a uma tentativa de assassinato por grupos desconhecidos, e sem dúvida vem mais por aí.

Jeremy MacNeil tem um laço de sangue com Marguerite Foccart.

### **MARGUERITE FOCCART, ANARQUISTA EXILADA**

9ª geração, cria de Geist (falecido), cria adotada de Robin Leeland

**Clá:** Brujah

**Natureza:** Rebelde

**Comportamento:** Celebrante

**Abraço:** 1768

**Idade Aparente:** Início dos 20

Marguerite Foccart foi uma diletante de uma família pequena mas opulenta e nobre, Abraçada apenas três décadas antes da Revolução Francesa. Quando ela saiu na sociedade, foi certamente para Paris, onde seus primeiros vislumbres dos pobres parisienses mexeram com ela intensamente. Ela embarcou numa carreira de filantropia e levou uma vida de celebridade como uma *demimondaine* e

(controversamente) uma atriz de teatro. O amor dos pobres por ela foi tão grande que mesmo os Membros perceberam.

Vindo para Paris para vê-la, o protoanarquista Robin Leeland foi completamente tomado pela vibração da mulher. Ela ficou com ele por alguns anos como uma amante, até encontrar Jeremy MacNeil. O escocês tocou algo dentro dela, e ela se apaixonou. Ainda que tivesse um laço de sangue com Leeland, o antigo regente nunca reforçou o vínculo. Ambos sabiam que ela voltaria, então ele deixou-a acompanhar MacNeil até as Américas, onde os dois esperavam promover movimentos para liberdade política entre os mortais.

Os dois chegaram nas vésperas da revolução. Algumas semanas após chegarem, eles estavam em Boston uma noite quando um liberto afro-indígena chamado Crispus Attucks foi trazido até um médico. Attucks havia sido alvejado por tropas britânicas enquanto liderava uma turba de colonos enfurecidos com a Lei do Selo. Os dois haviam percebido Attucks antes, notando seu caráter fortemente autoconfiante e o amor pela liberdade. Enquanto sua vida se esvaía com a bala de uma Brown Bess, Marguerite viu que o ferimento estava cuidadosamente limpo e a bala extraída a despeito do fato de que os ferimentos eram claramente mortais. Então ela deu ao jovem liberto o Abraço e trouxe-o às fileiras dos mortos vivos.

Marguerite ficou por alguns meses, mas seu entusiasmo pelo Novo Mundo havia azedado. Ela estava desesperada para voltar para Leeland, contar-lhe as novas e preparar a França para a revolução tão desesperadamente necessária. Ela deixou Attucks com MacNeil como mentor – a cria estava emocionalmente envolvida na revolução, e o escocês era de qualquer modo seu senhor. Ela fez a passagem para a França num brigue de bloqueio, e a viagem de Marselha a Paris numa única noite num ganhão encarniçado.

Marguerite estava encantada com a revolução, a liberdade e o espírito que trouxe Franklin e Paine a Paris para ajudar a forjar o novo estado ideal. Então, radicalmente, o Terror, os *sans-culottes*, as fúrias da guilhotina deixaram-na fria para a revolução. Ela compreendeu a diferença que Leeland mostrou, a cuidadosa intelectualização. Ela recuou aos braços de Leeland e ficou lá até a década de 1940. Em 1944, ouviu da rebelião de MacNeil, e seu amor por ele ressurgiu. Correu para seu lado, novamente com a bênção de Leeland, e com sua progênie ajudou-o a defender o frágil Estado Livre Anarquista.

A invasão Cataia foi uma imensa surpresa, mas após o choque inicial, não foi mais difícil de lidar do que a ofensiva do Sabá. Leeland foi um dos anciões atacados por um Kueijin infeliz o bastante para ser capturado, e forneceu aos anarquistas informações sobre seus oponentes através de comunicações com Foccart. Entretanto, a informação não era útil quando não havia força deixada para explorar. O sucesso da política Cataia de dividir para conquistar deixou o grupo de MacNeil sem escolhas além de se retirar para o norte, até o domínio do anarquista Nosferatu Sunset, admirador de longa data e aliado de MacNeil.

Desde então, Foccart e seus companheiros sobreviveram em exílio, esperando ver se o sonho de um estado livre realmente equitativo pode ser capturado novamente. Com a chegada de Guil e suas ações deliberadamente insensíveis frente os príncipes do oeste, parece que o estopim pode vir em breve.

Marguerite Foccart tem laço de sangue com Jeremy MacNeil.

### **CRISPUS ATTUCKS, ANARQUISTA EXILADO**

10ª geração, cria de Marguerite Foccart

**Clã:** Brujah

**Natureza:** Sobrevivente

**Comportamento:** Rebelde

**Abraço:** 1770

**Idade Aparente:** fim dos 30

Crispus Attucks era um liberto meio indígena, meio negro que achou a atmosfera liberta das colônias americanas ao seu gosto. Crispus Attucks foi o primeiro a cair durante o Massacre de Boston, um dos eventos que depois culminariam na Guerra Revolucionária.

Aquela noite, enquanto Attucks estava morrendo numa mesa no consultório do médico local, Marguerite Foccart Abraçou-o no Clã Brujah. Attucks mal teve a chance de conhecer a mulher vibrante, bela e obviamente preocupada quando ela retornou à Europa no navio de bloqueio. Ela deixou-o na companhia do grisalho escocês Jeremy MacNeil. Juntos, os dois ajudaram os Continentais. MacNeil ficou no norte, observando as frágeis forças de Washington. Enquanto isso, Attucks movia-se pelo sul, liderando bandos de escravos libertos e negros livres para escoltar Nathaniel Greene e Frances Marion.

Attucks e MacNeil permaneceram em contato após a guerra, mas MacNeil partiu para o Oeste, até a fronteira, enquanto Attucks atravessou o Atlântico para ficar com sua senhora. Ele passou o tempo com ela, e com Robin Leeland, pelas décadas seguintes. Como Foccart, ele perdeu seu gosto pela revolução após o Terror e o sangrento reinado napoleônico que o seguiu. Após a derrota de Napoleão, Attucks retornou à América, onde ajudou o Underground Railroad, uma sombra negra vacilante levando escravos fugidos pelas mesmas florestas de pinus da Geórgia que ele havia caminhado como um batedor um século atrás. Quando a Guerra Civil estourou, Attucks trabalhou como um espião para o Norte, lutando por um ideal de igualdade apenas para assistir horrorizado enquanto a reconstrução da era pós-guerra dava lugar à retribuição.

Após isso, Attucks passou a virada do século em Nova Orleans. Na década de 1920, ele tomou papel no Renascimento do Harlem e viajou para a Europa novamente para passar um tempo com sua senhora e participar na comunidade parisiense expatriada. Na década de 1940, ele fugiu dos horrores da guerra na Europa, voltando a uma América do New Deal tornada amarga e desconfiada dos ensaios da pobreza e anticomunismo de 1930.

Foi em 1945 que Attucks ouviu do levante anarquista

em Los Angeles, liderado por ninguém mais que seu outrora companheiro Jeremy MacNeil. Attucks correu para Los Angeles para encontrar sua senhora lá e MacNeil planejando a direção de uma Los Angeles pós-golpe.

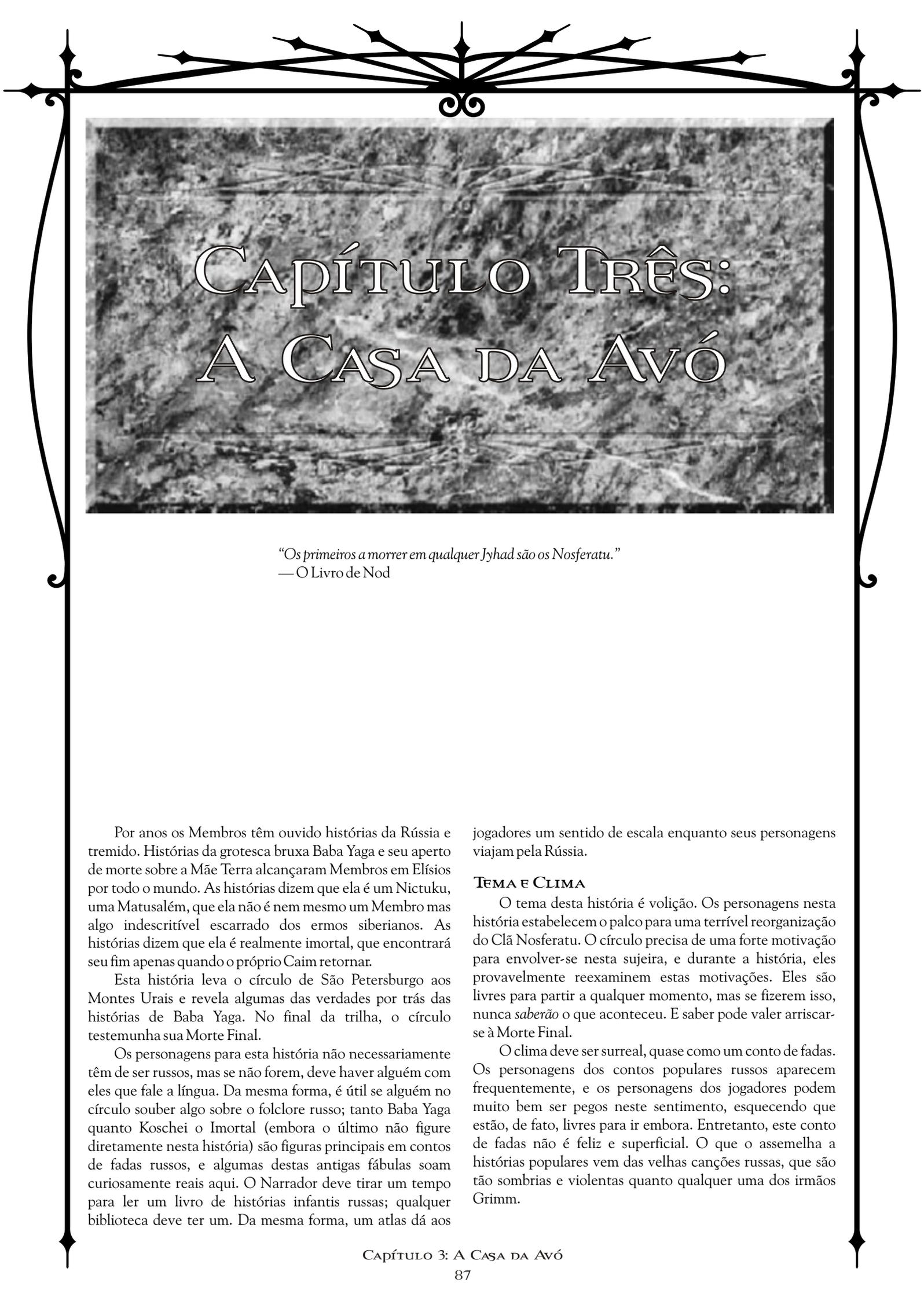
Por quase 45 anos, com a ajuda de sua senhora, Crispus Attucks ajudou a manter L.A. realmente livre. Apoiar o movimento anarquista ao agitar toda a América bem como defender L.A. de seitas intrometidas satisfazia Attucks de uma forma que poucas coisas faziam. Se algo, a quantidade de tempo que passou com sua senhora foi recompensa suficiente: Attucks e Foccart, ainda que não fossem amantes, sempre tiveram um relacionamento próximo, e qualquer momento que os dois passassem juntos era apreciado por ambos.

Em 1998 e 1999, os Cataios vieram para Los Angeles, e Attucks viu um mundo que ele ajudou a construir ruir, primeiro nos fogos da guerra, aos quais ele não era estranho, e então através da personalidade política brutal que deixou MacNeil isolado e cercado. MacNeil e Attucks fugiram, liderando um comboio de refugiados ao norte através do território infestado de Lupinos entre Los Angeles e San Francisco, para buscar refúgio em San Jose. Desde sua chegada, Attucks tem tentado manter-se fora de problemas e passou mais tempo com Marguerite. Ao mesmo tempo, ele sabe que há a preparação de um confronto, então seu relaxamento tem um meio tom definido fúnebre.





100  
100



# CAPÍTULO TRÊS: A CASA DA AVÓ

“Os primeiros a morrer em qualquer Jyhad são os Nosferatu.”  
—O Livro de Nod

Por anos os Membros têm ouvido histórias da Rússia e tremido. Histórias da grotesca bruxa Baba Yaga e seu aperto de morte sobre a Mãe Terra alcançaram Membros em Elísios por todo o mundo. As histórias dizem que ela é um Nictuku, uma Matusalém, que ela não é nem mesmo um Membro mas algo indescritível escarrado dos ermos siberianos. As histórias dizem que ela é realmente imortal, que encontrará seu fim apenas quando o próprio Caim retornar.

Esta história leva o círculo de São Petersburgo aos Montes Urais e revela algumas das verdades por trás das histórias de Baba Yaga. No final da trilha, o círculo testemunha sua Morte Final.

Os personagens para esta história não necessariamente têm de ser russos, mas se não forem, deve haver alguém com eles que fale a língua. Da mesma forma, é útil se alguém no círculo souber algo sobre o folclore russo; tanto Baba Yaga quanto Koschei o Imortal (embora o último não figure diretamente nesta história) são figuras principais em contos de fadas russos, e algumas destas antigas fábulas soam curiosamente reais aqui. O Narrador deve tirar um tempo para ler um livro de histórias infantis russas; qualquer biblioteca deve ter um. Da mesma forma, um atlas dá aos

jogadores um sentido de escala enquanto seus personagens viajam pela Rússia.

## TEMA E CLIMA

O tema desta história é volição. Os personagens nesta história estabelecem o palco para uma terrível reorganização do Clã Nosferatu. O círculo precisa de uma forte motivação para envolver-se nesta sujeira, e durante a história, eles provavelmente reexaminem estas motivações. Eles são livres para partir a qualquer momento, mas se fizerem isso, nunca *saberão* o que aconteceu. E saber pode valer arriscar-se à Morte Final.

O clima deve ser surreal, quase como um conto de fadas. Os personagens dos contos populares russos aparecem frequentemente, e os personagens dos jogadores podem muito bem ser pegos neste sentimento, esquecendo que estão, de fato, livres para ir embora. Entretanto, este conto de fadas não é feliz e superficial. O que o assemelha a histórias populares vem das velhas canções russas, que são tão sombrias e violentas quanto qualquer uma dos irmãos Grimm.

## PERSONAGENS NOSFERATU

O círculo encontra um Nictuku durante esta história, e se quaisquer personagens Nosferatu estiverem presentes, não deixe-os sobreviver. Tanto quanto ter uma morte pré-determinada aborrece alguns jogadores, outros podem gostar do destino certo, especialmente se eles têm algo a dizer sobre como ele deve ser conduzido. Se o Narrador está usando as regras opcionais para Qualidades e Defeitos, pode silenciosamente apontar a um jogador que deseje criar um personagem Nosferatu que o Defeito Futuro Negro é adequado.

Se o Narrador não deseja abrir este caminho em particular, pode simplesmente não permitir personagens Nosferatu ou achar alguma forma de deixá-los escapar. Da mesma forma, se esta história é conduzida como parte de uma crônica em andamento, o jogador de um personagem Nosferatu pode não querer perdê-lo. Seja o que for que o Narrador decida fazer neste caso, qualquer Nosferatu que afaste-se do encontro com o Nictuku deve perceber que afastou-se apenas porque o Nictuku permitiu.

## ANTECEDENTE

No final de Maio de 1998, Baba Yaga mandou Viktor, o general de seu Exército da Noite (ver *Dramatis Personae* para maiores informações sobre seus exércitos) e seus guarda-costas pessoais para São Petersburgo. A Bruxa ordenou-os a recuperar um pergaminho que ela acredita guardar a localização de seu senhor adormecido, o Antediluviano Nosferatu. Viktor não encontrou o pergaminho, mas ficou preso em São Petersburgo durante as Noites Brancas.

As Noites Brancas ocorrem em Junho no norte da Rússia, próximo ao solstício de verão. O sol brilha, dia e noite, de duas a três semanas. Para os mortais, é tempo de festividades. Para os Membros, é tempo de medo por sua não vida. Vampiros sábios deixam Moscou durante as Noites Brancas. Viktor não teve essa opção, então escolheu enterrar-se fora da cidade. Ele instruiu seu séquito – muitos do Exército da Noite da Bruxa – a fazer o mesmo. Ele descartou seus medos de ataques Lupinos; lutou contra os metamorfos por anos e acredita que eles são uma raça muito nobre para atacar um inimigo indefeso.

Desnecessário dizer, isto foi um erro.

Os Lupinos locais detectaram facilmente os Sanguessugas adormecidos e exumaram e destruíram-nos. Mais de 20 Membros encontraram a Morte Final (incluindo Viktor) junto com muitos de seus lacaios. Pouco mais de uma semana se passou antes que qualquer Membro voltasse a São Petersburgo para descobrir o que aconteceu.

Notícias do assassinato circulam entre os Membros do mundo. O evento ficou conhecido como o Massacre das Noites Brancas e promoveu a reputação já ominosa da Rússia. No encalço destas notícias vem um rumor perturbador – os Membros assassinados em São Petersburgo procuravam por uma pista do local de um Membro adormecido, talvez um Antediluviano. Levará algum tempo

para que uma boa parte da história alcance os ouvidos apropriados, mas após a Semana dos Pesadelos, quando a comunidade dos Membros está em pânico e procurando por qualquer sinal da Gehenna, as mortes em São Petersburgo parecem dignas de investigação.

Os Membros são assim presos em um pouco de cola. De um lado, temores da Gehenna estão se espalhando rapidamente, especialmente entre os Membros anciões e aqueles que estudam as profecias. Estes Membros estão desesperados em saber o que causou o massacre em São Petersburgo. Por outro lado, a Rússia é universalmente considerada como insegura para Membros, pois aqueles que se aventuram por lá raramente retornam. Como o grupo dos personagens assume a tarefa de investigar o massacre fica a cargo do Narrador, mas eles podem fazer isso a mando de inúmeros anciões poderosos.

## OUTROS EVENTOS ATUAIS

Se os personagens são russos ou têm contatos na Rússia, eles podem ter ouvido histórias estranhas dos Membros ou carniçais locais. Uma destas histórias diz respeito a uma série de assassinatos em Moscou. Numa única noite, assaltantes desconhecidos roubaram então balearam, esfaquearam e queimaram brutalmente oito pessoas. Três das vítimas foram mortas numa igreja ortodoxa; este detalhe é o único que foi para as notícias internacionais.

Também, histórias de ataques em instalações militares e usinas de energia, ataques que custaram dezenas de vidas e milhões de dólares em danos, começaram a circular apenas algumas noites após os assassinatos em Moscou. Membros investigadores que tenham visto o resultado dos ataques Lupinos podem perceber a similaridade: vítimas feitas em pedaços por enormes predadores, equipamento fora de funcionamento, sobreviventes enlouquecidos e delirando sobre ursos ou lobos enfurecidos.

Finalmente, Membros que prestem atenção à comunidade vampírica como um todo podem ter ouvido do assassinato de um Brujah chamado Pavel. Ele ostentava uma grande influência na Rússia, particularmente em Moscou, mas ele e sua impressionante (alguns diriam excessiva) comitiva de dez carniçais foram feitos em pedaços aparentemente por Lupinos.

O círculo não deve receber toda essa informação diretamente, mas quando receber, pode supor que estes eventos estão conectados. As vítimas em Moscou eram todos magos, membros do Exército do Arcano de Baba Yaga. Com eles mortos, a Cortina de Sombras espiritual em torno da Rússia se desfez, permitindo que os Lupinos finalmente chamassem reforços e reforçassem suas próprias campanhas. Os ataques a Pavel e às bases militares e usinas de energia são o primeiro de seus esforços contra os Exércitos de Guerra e Conversão.

## DISCUSSÃO

Por que os personagens escolheram (ou foram escolhidos para) investigar esta questão depende amplamente da crônica em questão. Se os personagens estão investigando cultos da Gehenna ou outros fenômenos ocultos, talvez o massacre seja um bom ponto de partida. Se os personagens são russos, as chances são de que ou Durga

Syn ou Baba Yaga tenham cruzado seus caminhos antes, ao menos indiretamente. Ambos querendo saber o que aconteceu em São Petersburgo.

Talvez os personagens não estejam tão interessados em quem matou os Membros quanto sobre o que eles estavam procurando – a localização do Antediluviano Nosferatu. Se você escolher esta via, o círculo provavelmente deve incluir ao menos um Nosferatu, mas consulte o embargo a personagens Nosferatu acima. Um personagem do Narrador Nosferatu sempre é uma opção.

Viajar realmente a São Petersburgo pode ser tão difícil ou tão fácil quanto você quiser. Os personagens podem optar por voar até a cidade. Um pouco mais prudente, se bem que mais lento, é viajar de trem. Um bom atlas mundial mostra as rotas ferroviárias pela Rússia. Finalmente, São Petersburgo é uma cidade portuária, e os personagens podem viajar pelo mar. Se forem nativos à Rússia, claro, o processo de viagem pode ser muito mais fácil; talvez os personagens até mesmo sejam de São Petersburgo, caso em que a investigação pode começar logo em seguida ao massacre.

## CENA UM:

### SÃO PETERSBURGO

O Príncipe vampírico de São Petersburgo, um Ventrue chamado Nikolai, raramente está na cidade. Ele passa a maior parte de seu tempo na Ilha Vassilievski. A ilha é o porto de escala para os navios de cruzeiro que se aproximam de São Petersburgo, acessível tanto para turistas quanto contrabandistas por não se precisar de visto desde que se permaneça no navio. Se os personagens forem estrangeiros, eles podem querer honrar a tradição e se apresentar ao príncipe. Se escolherem não fazer isso, pule o encontro com o príncipe.

Nikolai está no poder apenas desde 1990. Ele é um “jovem ancião”; Abraçado em 1706, começou a observar São Petersburgo como mortal quando foi fundada em 1703.

O príncipe mantém o encontro breve. Ele certamente está preocupado com o massacre, mas se os personagens estão bisbilhotando em sua cidade, ele espera que observem as tradições evitando provocar os Lupinos. Os personagens devem sentir como se estivessem recebendo um sermão. Isto não está longe da verdade. Os príncipes na Rússia caem em três categorias: fantoches leais a Baba Yaga, fantoches inconscientes de Baba Yaga e inimigos de Baba Yaga. Nikolai pertence à segunda categoria.

Nikolai não sabe que Viktor estava na cidade até após o massacre. O príncipe deixou a cidade durante as Noites Brancas. Quando voltou, descobriu o que havia acontecido e fez alguns inquéritos hesitantes.

Nikolai pode dizer aos personagens quando Viktor chegou, quando e onde ele morreu, e que ele visitou vários museus e bibliotecas, e até mesmo tentou encontrar com os Tremere locais. Os Tremere, claro, estavam fora durante as Noites Brancas, então Nikolai está incerto se Viktor encontrou o que estava procurando. A despeito disso, ele e sua comitiva – um número invulgarmente grande de Membros para viajarem juntos, Nikolai aponta – mergulharam na terra próximo à margem da praia logo antes

de serem assassinados. Nikolai ouviu o rumor de que os Membros estavam aqui procurando por informações sobre um tórpido ancião, mas duvida que tal informação exista; como pode ele não ter ouvido falar disso, afinal? Ele admite, contudo, que ouviu este rumor de um Nosferatu local, e eles raramente estão errados.

Após encontrar o príncipe, os personagens podem querer visitar os Tremere. Infelizmente, os Feiticeiros se retiraram em isolamento (presumivelmente para pesquisar este “tórpido ancião”) e não estão recebendo visitas. Eles podem escolher investigar a cena do assassinato, visitar o Nosferatu (caso em que recebem a informação de que os Nosferatu normalmente ficam na cidade durante as Noites Brancas), ou até mesmo visitar os museus.

## OS NOSFERATU

Muitos Nosferatu escondem-se nos túneis ferroviários todo ano, com animais encarniçados para guardá-los. Este ano não foi diferente. Qualquer Membro, incluindo Nikolai, pode dizer aos personagens como encontrar os Nosferatu – ir para a Estação Ferroviária Varsóvia, descer, e esperar. Os Nosferatu usam o tempo para avaliar quaisquer visitantes enquanto ainda estão em vista de qualquer transeunte mortal, Nikolai explica. Se eles querem falar com você, falarão.

### A ESTAÇÃO VARSÓVIA

As estações de trem de São Petersburgo são belas construções por si próprias. Não a Estação Varsóvia. As instalações são antiquadas e os trens raramente estão no horário e sempre com falta de pessoal. A influência Nosferatu permite que a estação tenha dinheiro o suficiente para manter-se em operação, mas os Ratos de Esgoto desviam o resto para financiar seus próprios projetos. Varsóvia atende os Países Bálticos, a Europa Oriental e a Ucrânia. Quando chegar o momento de abandonar a Rússia, os Nosferatu de São Petersburgo têm sua rota de fuga planejada. Ou melhor, eles tinham. Como os personagens estão prestes a descobrir, isso agora é um ponto de debate.

Os personagens podem esperar o quanto quiserem, mas não serão abordados pelos Nosferatu. Após os personagens terem esperado um tempo, faça um jogador cujo personagem tenha Auspícios (ou ao menos uma alta pontuação em Percepção) jogar Percepção + Prontidão (dificuldade 7). Se bem sucedido, o personagem ouve o que parece ser metal contra metal mais ao fundo nos trilhos e um grito abafado.

Se os personagens investigarem, eles acham uma porta de serviço de aço quase rasgada das dobradiças. Dentro, um corpo Nosferatu transforma-se rapidamente em pó. O ar tem um peso estranho, e personagens alertas notam um gosto curioso de sal em suas bocas. A sala leva até os túneis, e de vez em quando os personagens encontram o corpo de outro Nosferatu. Uma venerável Nosferatu chamada a Gutka (“a Boa”) é responsável por estas mortes finais. Ela envelheceu ao ponto de apenas o sangue de outros Membros sustentarem-na, mas não está faminta no momento, tendo apenas consumido uma colônia de Nosferatu. Ela está Ofuscada e observa sem interesse os personagens para ver se fugirão.

Se os personagens usarem as palavras “Baba Yaga” ou “Nictuku”, ela se interessará. Ela surge do esconderijo e pergunta aos personagens (em russo truncado) onde está Baba Yaga. Eles provavelmente não sabem, claro, mas Gutka explica quem ela é e por que procura a Bruxa (ver *Dramatis Personae* para acessar a história). Ela não fala muito bem o russo, e um personagem deve ser bem sucedido num teste de Inteligência + Linguística (dificuldade 8, sucesso automático se o personagem compreender polonês) para compreendê-la. Para cada sucesso, eles compreendem um ponto saliente da história da Rainha de Sal. Em teoria, eles podem ficar aqui até resolver a coisa toda, mas um olhar rápido nos corpos e cinzas em torno de si pode convencê-los do contrário.

### A RAINHA DE SAL

Quando os personagens estão debruçados sobre o pergaminho, pode ocorrer-lhes que a Gutka pode saber como lê-lo. Ela pode, mas não irá ler. Se os personagens abordarem-na com o pergaminho, ela os comerá e o pegará para si (ver a caixa Tradução para saber os motivos). Os personagens não têm muito mais chance contra ela do que teriam contra Baba Yaga. Como Narrador, assegure-se de que a Gutka amedronte-os até a morte.

A Gutka é hedionda, antiga, e além dos conceitos como “crueldade” ou “piedade”. Ela preserva suas vítimas com sal porque isso a diverte. Ela não se importa com o que os personagens têm a oferecer (e provavelmente não os compreende).

Assegure-se de que os personagens saibam como inacreditavelmente foram sortudos em pegar a Gutka num humor benigno (ou ao menos caprichoso) após ela ter se alimentado. Assegure-se de que eles compreendam que encontrá-la novamente é suicídio. Afinal, se uma antiga Nosferatu lançará resíduos aos personagens, não deveria ser Baba Yaga?

Comunicar-se com a Gutka é uma ocupação, mas se os personagens puderem se comunicar com ela porque estão aqui, ela lhes dá um guia esfarrapado. Nele está uma lista de atrações culturais de São Petersburgo, alguns dos quais estão riscados. Estes são os lugares que Viktor visitou antes de ser forçado ao torpor. A Gutka tomou o guia de um dos Nosferatu, mas ela pode ficar desconfiada se os personagens perguntarem.

Com sorte, os personagens partem. A Gutka só permanece disposta enquanto lhe convir, e ainda que não esteja faminta agora, ela pode decidir estocar sua despensa.

Esta cena toma lugar a despeito de quando os personagens chegam em relação ao massacre. Assuma que a Gutka tenha acabado de despertar quando os personagens chegam.

### A MATANÇA

Viktor e suas tropas morreram em Junho de 1998. O círculo chega logo após, quando a matança de Membros torna-se um tema quente. Por haverem se passado várias semanas (se não meses), o mar lavou qualquer evidência

física da matança.

Se um personagem usar O Toque do Espírito no lugar, a dificuldade é 9. O personagem vê a cena à luz do dia, enquanto um grupo de humanos e lobos de pelo branco, cerca de uma dúzia no total, se aproxima. Um homem usando uma longa camisa branca e calças cinzas se volta para a cidade e ergue suas mãos enquanto o resto fareja o chão e cava. O processo todo leva várias horas (enquanto assistindo a cena, então atente para o amanhecer) mas o homem que se volta para a cidade não se move. O personagem observando pode perceber turistas e cidadãos indiferentes caminhando pela cena. Um por um, os Membros são desenterrados, arrastados até a superfície e rasgados em pedaços pelos Lupinos enquanto queimam no sol. O último a ser desenterrado é um homem alto com cabelo negro. Suas orelhas pontudas e pés como patas nuas sugerem que ele possa ser um Gangrel. Ele grita obscenidades em russo enquanto os Lupinos arrastam-no da terra, e então voa num frenesi e mata três deles antes do resto derrubá-lo. Enquanto arrancam a cabeça de seu corpo, ele grita (em russo), “Vocês não têm nobreza ao atacar um inimigo adormecido!” Ele ainda amaldiçoa-os enquanto seu corpo se transforma em pó, mas as últimas palavras de sua cabeça sem corpo são, “Perdoe-me, Pequena Mãe. Não consegui encontrá-lo.” Um dos Lupinos segura sua cabeça no alto como um troféu, e então todos eles (exceto aquele que ainda está mirando a cidade, sem se mover) dão um uivo ensurdecedor. Eles então olham as águas brilhantes do Mar Báltico e desaparecem. O homem deixa cair seus braços e silenciosamente caminha até a cidade.

A única outra forma de descobrir informação sobre o Massacre das Noites Brancas é de alguma forma obter os arquivos policiais de São Petersburgo. Se os personagens conseguirem, encontrarão fotografias que são reminiscentes de uma escavação de uma cova coletiva. Existem pilhas de pó e buracos profundos marcando a terra. Partes de corpos, poeira e roupas jazem dispersas, mas muito pouco sangue. Estranhos glifos também foram riscados na poeira em torno das bordas da cena. Este glifos são de origem Lupina, ostensivamente parte de um ritual de purificação.

Pegadas humanas e algumas pegadas de patas ainda são visíveis nas fotos, mas elas estão apagadas quando os personagens chegam.

### MUSEUS

São Petersburgo ostenta uma série impressionante de museus. Viktor riscou aqueles que visitou, mas dois foram circulados. Um é o Museu Hermitage, e uma lista de nomes, cada um com um número, foi marcada naquela página. Se os personagens lerem a seção sobre os museus, descobrirão que o Hermitage é tão grande que se alguém passasse um minuto na frente de cada exposição, levaria mais de uma década para vê-lo todo. Viktor aparentemente decidiu dividir a tarefa neste.

O outro museu circulado é o Castelo Mikhailovsky, uma filial do Museu Russo. O castelo foi construído no final do século XVIII para abrigar o Imperador Paulo I da Rússia. Devido ao interesse de Paulo em todas as coisas medievais e seu temor de assassinato, ele instruiu o arquiteto a projetar o palácio como um castelo medieval, completo com pontes

levadiças, fossos, e – dizem os rumores – salas ocultas. Paulo foi assassinado em seu quarto em 1801, logo após se mudar.

O castelo abrigou uma escola de engenharia e foi usado para treinar cadetes antes de ser dado ao Museu Russo no início da década de 1990. Agora, ele abriga uma galeria de retratos e várias outras exposições. Viktor aparentemente tinha algum motivo para acreditar que o pergaminho estivesse dentro das paredes do castelo, mas não deu qualquer detalhe no guia.

Os personagens podem procurar em qualquer um destes museus em seu tempo vago, embora fazer isso possa exigir entrar enquanto os museus estiverem fechados e se esconder. O Museu Hermitage, fascinante como pode ser, não guarda informação útil para os personagens (embora eles provavelmente aprendam um pouco sobre a cultura e história russa). O castelo, contudo, contém algumas pistas.

O castelo Mikhailovsky ainda está sendo renovado, mas boa parte dele está aberta ao público. O folheto dado aos visitantes avisa sobre uma exibição futura sobre a história do folclore russo, incluindo a “primeira história registrada de Baba Yaga”. Esta atração está anunciada há bastante tempo, e se os personagens perguntarem, descobrirão que o conselho de diretores decidiu colocara mais fundos na renovação do pátio para o verão (ou Natal, ou o que for, dependendo de qual época do ano os personagens chegam), o que deixou este projeto para trás. Os personagens podem corretamente supor que esta decisão foi feita mais por influência de algum Membro do que do conselho; o príncipe tem instruções da Bruxa para não permitir qualquer exposição.

Se os personagens esgueirarem-se pela segurança e checarem os depósitos, eventualmente encontrarão caixas etiquetadas “Exposição Baba Yaga”. Embalado cuidadosamente em uma das caixas está um pergaminho, inegavelmente antigo, escrito num estranho dialeto protorrusso que os personagens virtualmente não têm chance de decifrar sozinhos.



Se os personagens obtiverem o pergaminho desta forma, passe para a próxima cena. Se esperarem mais de uma semana antes de visitar o castelo, eles podem ouvir sobre um roubo lá. Parece que um bando de ladrões (Ravnos, como de costume, não que os personagens saibam disso) foi visto correndo enquanto os alarmes desligavam. Como eles entraram é um mistério, mas roubaram vários artefatos muito valiosos, incluindo “um pergaminho que era parte de uma exposição de folclore”, de acordo com os jornais.

Os personagens podem tentar rastreá-los de qualquer forma que quiserem. Recompense-os por criatividade, mas a menos que o círculo consiga despistá-los, os ladrões viajam para o sudeste, até Kirov, e seguem os trilhos de trem de caravana. A ferrovia, então, é o modo mais rápido de pegá-los.

## A OFERTA

Conduza esta cena apenas se os personagens obtiverem o pergaminho antes dos Ravnos.

Onde quer que os personagens tenham feitos seus refúgios, eles recebem um telefonema. Uma voz com um forte sotaque romeno os instrui a cuidadosamente abrir o pergaminho. A voz então diz, “A primeira linha diz, ‘Ouça bem estas palavras, cria de Absimiliard’. Se você quiser saber o resto, siga o corvo”. Um corvo, de fato, está empoleirado em algum lugar próximo.

O corvo leva-os até a Estação Moscou e empoleira-se num enorme mapa. Se um dos personagens aproxima-se do mapa, o pássaro pousa em seu obro e bica o mapa em Kirov,

uma cidade cerca de 2700 quilômetros ao sudeste de São Petersburgo. Ele então voa embora.

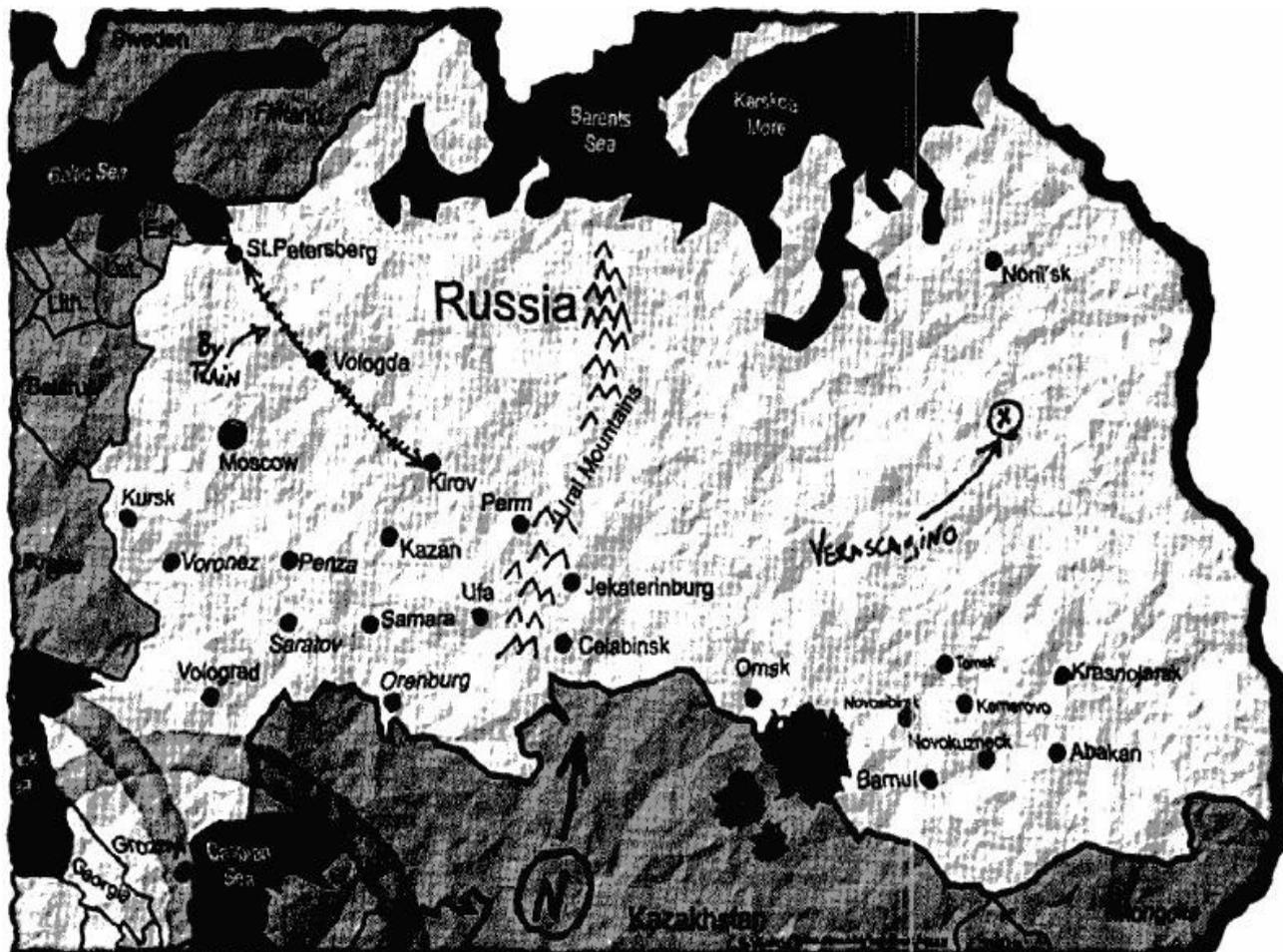
## CENA DOIS: O TREM CIGANO

A viagem a Kirov é longa – várias noites, de fato. Veja a caixa Fora do Caminho, abaixo, para ideias de como usar este tempo.

De uma forma ou de outra, os personagens terminam perseguindo os Ciganos pela Rússia. Se os personagens perseguem os Ravnos, ou apenas seguem suas direções, o trem alcança a *kumpania* (família Cigana) em Kotelnic, uma pequena cidade do lado de fora de Kirov.

Os Ciganos abordam o trem e tomam residência num vagão particular. Se os personagens estão perseguindo os Ravnos, eles não devem ter problema para seguir rumores entre a tripulação sobre o “vagão Cigano”. Se os personagens estavam seguindo as direções dos Ravnos, um dos Ciganos encontra e convida o círculo para viajar consigo.

A *kumpania* tem mais de 20 Ciganos, incluindo homens, mulheres, crianças, e cinco Membros Ravnos, um deles neófito. Dois dos outros são solitários, não relacionados à família viajante. Os últimos dois são senhor e cria e viram muito da Rússia juntos. A cria é Zlato; a senhora é Durga Syn.



Os Ciganos têm estado ocupados nas cidades entre São Petersburgo e aqui, os personagens percebem. Eles roubam obras de arte, dinheiro e pequenos itens tirados dos turistas. Os Ravnos têm saques de alguns roubos em Moscou. Um teste bem sucedido de Inteligência + Ocultismo (dificuldade 8, 10 se o personagem não tem familiaridade com o folclore russo) revela que alguns destes itens – um almofariz, uma adaga ornamentada, uma algibeira de ervas e uma varinha com uma pedra de cristal na ponta – são ferramentas úteis em rituais mágicos russos de *vedna*, ou bruxas. Outros itens são de natureza mais cristã: cruzes ortodoxas russas, incenso e coisas do tipo. Se os personagens tiverem ouvido sobre os assassinatos em Moscou, poderiam muito bem deduzir que estes Ravnos são responsáveis. Zlato admite abertamente os assassinatos, mas alega que foram necessários.

Se os personagens perguntarem a Durga Syn sobre os assassinatos, ela responde “Você os conhecerá pelo despertar de alguns primogênitos, a Velha despertará e consumirá a todos.” Personagens instruídos reconhecerão isto como uma citação do *Livro de Nod*. Durga Syn continua, “Os feiticeiros mortais eram escravos da Velha, e sem eles ela não dominará a Mãe Terra por muito tempo. As crias devem encontrá-la, e a última cria de Absimiliard deve finalmente receber o que lhe foi dado.” Ela recusa-se a continuar, mas ao invés disso pergunta aos personagens sobre si (se eles tiverem procurado os Ravnos) ou pede para ver o pergaminho (se eles seguirem o corvo).

Enquanto os personagens falam com Durga Syn, são reunidos nos fundos do vagão, enquanto todos os Ciganos mortais estão sentados na frente. Os Membros sentam-se entre a *kumpania* e os personagens, mas voltam-se para Durga Syn. Zlato senta os personagens diretamente em frente de sua senhora, e pela segunda vez nesta história, o círculo está conversando educadamente com um vampiro que provavelmente predaria a todos por vários séculos.

Durga Syn cruza suas mãos em sua frente na mesa, próximo ao corpo, e olha para os personagens com um sorriso terno. Se qualquer um deles descansar suas mãos na mesa, contudo, o sorriso se esvai e Durga Syn olha para as mãos do personagem até que as tire dali. Os personagens podem sentir que violaram alguma regra de etiqueta Cigana, mas de fato é simplesmente uma idiossincrasia de Durga Syn.

Ela se oferece para traduzir o pergaminho, mas pede para que possa ficar com ele. Ela permite os personagens copiar o pergaminho enquanto ela lê. Se os personagens recusarem, ela permite que levem-no, mas pede-lhes, “Que tipo de homem entraria na cova de um lobo faminto temperado com sangue fresco?” Se eles não compreenderem seu aviso, ela encerra o assunto.

### O PERGAMINHO

Quando Durga Syn lê o pergaminho alto, a conversa no vagão cessa. Até mesmo os sons rítmicos e mecânicos do trem e trilhos parecem aquietar.

“Ouçam bem estas palavras, Crias de Absimiliard. Vocês são os primeiros entre os não vistos. (1) As sombras da mente partem e mudam para vocês. Invoquem estas sombras. Invoquem a força do caçador. Invoquem as feras, as

grandes serpentes. (2) Quando a tempestade cair, quando o primeiro dos 13 tombar, (4) então a verdadeira Jyhad começará. Os primeiros a morrer devem ser os Nosferatu. (5) Eu invoco a caçada! Soo o grito por sangue! Deixem a primeira ser aquela que fugiu, (6) que usou a terra e invocou Aquele Abaixo (7) para fugir! Beba fundo do sangue de seu coração, e destruam seu corpo.”

Durga Syn para e lê acima um pouco. Qualquer personagem cujo jogador seja bem sucedido num teste de Percepção + Empatia ou Lábria (dificuldade 7) percebe que ela parece horrorizada, seja apenas por um momento. Ela continua, roçando a página de leve enquanto lê.

“Mas marquem a profecia do Fim dos Tempos e ouçam a profecia das crias mortais. Se for trazida diante da Bruxa, ela olha para as crias e conhece o medo, e afrouxa seu punho sobre a terra. Mas se o domínio da Bruxa sobre a terra for quebrado, o meu também será, e nenhuma sombra ocultará os verdadeiros escolhidos de Absimiliard.”

Uma vez que Durga Syn tenha terminado de ler o pergaminho, ele desaparece (se os personagens concordarem em deixá-la ler) ou devolve-o com um suspiro.

Durga Syn permite que os personagens fiquem no trem o quanto quiserem. A próxima parada é Verescagino, uma pequena cidade há aproximadamente 80 quilômetros de Perm.

## CENA TRÊS: VERESCAGINO

Os Ravnos saem do trem e desaparecem na cidade – Durga Syn aparentemente conhece as pessoas aqui. Verescagino não é uma cidade muito grande, então os personagens podem querer viajar de trem para Perm e voar para Moscou ou São Petersburgo. A vitae no trem se tornará muito escassa para viajar todo o caminho para o oeste.

A cidade contém muito pouco interesse outro que não a estação ferroviária – algumas casas, um mercado e uma garagem. Os personagens podem vagar como quiserem, mas a população se tranca em casa após a noite cair. Onde quer que os personagens estejam, eles percebem uma luz no céu ao sul, similar à Aurora Boreal mas na direção errada; um teste de Percepção + Prontidão bem sucedido (dificuldade 7) chama a atenção para isso, se ninguém tiver notado.

A luz é breve, mas não brilhante; ela não incomoda personagens Setitas, se algum estiver presente. Enquanto a luz se apaga, contudo, os personagens ouvem sons estranhos, como uma criança chorando. Se os personagens não parecerem interessados em investigar, informe em particular o personagem que os outros mais respeitam que ele se sente compelido a descobrir a fonte do som.

### A CRIANÇA

Os personagens fazem seu caminho através de um emaranhado de moitas que ficam além das margens da cidade e entram num bosque. Seguindo o som, eles entram numa clareira. Uma garotinha, talvez com oito anos de idade, senta numa pedra no centro da clareira. Ela está coberta com um velho cobertor, seu rosto está raiado com fuligem e poeira, e ela chora e balbucia incompreensivelmente. Os personagens que seguem a Humanidade são preenchidos pelo desejo de proteger a

## TRADUÇÃO

Abaixo estão algumas dicas que os personagens podem perceber se forem instruídos na cultura dos Membros, especialmente no Clã Nosferatu. Sinta-se livre para fazer os jogadores testar a qualquer dificuldade que achar apropriado para fazer estas inferências. Da mesma forma, se eles chegarem a estas conclusões ou fizerem estas questões sem ajuda, não os desencoraje.

(1) O “primeiros entre os não vistos” parece referir-se aos Nictuku.

(2) As referências a “sombas da mente”, “força do caçador” e invocar as “bestas” referem-se às Disciplinas de Ofuscação, Potência e Animalismo. O que os personagens podem não perceber tão facilmente é a linha “grandes serpentes”. Embora não seja senso comum, alguns anciões Nosferatu podem usar a Disciplina Animalismo para invocar hediondas criaturas subterrâneas que a ciência mortal nunca viu.

(3) O Antediluviano Brujah é por vezes aludido como tendo encontrado a Morte Final durante uma grande tempestade, mas se ele foi o “primeiro dos 13”, isto significa que os outros Antediluvianos que supostamente encontraram a Morte Final (Saulot, Lasombra, Tzimisce e alguns outros comumente tidos como mortos) de fato escaparam? Provavelmente não – o ser que escreveu este pergaminho não era onipotente. Isto pode inspirar o círculo a discutir livre arbítrio e a verdadeira natureza da profecia.

(4) Os personagens podem estar cientes do provérbio vampírico, “Os primeiros a morrer em qualquer Jyhad são os Nosferatu”. Aqui, aparentemente, está a origem desta frase.

(5) A “aquela que fugiu” refere-se à “mulher no rio”, a cria de Absimiliard que supostamente escapou para se tornar a progenitora da linhagem Nosferatu.

(6) O “Aquele Abaixo” no *Livro de Nod* pode aqui referir-se a Koshchei o Imortal (ver a entrada Baba Yaga em *Dramatis Personae* abaixo).

Durga Syn não lê o pergaminho literalmente. Ela pula uma linha no final do primeiro parágrafo. O segundo parágrafo não está nem presente no pergaminho, mas uma invenção inserida na mente de Durga Syn.

A linha que ela deixa de fora é, “Coloque uma gota da vitae Nosferatu no centro desta mensagem, e ela o guiará à Bruxa ou qualquer uma de suas crias que espreitam por perto.” Durga Syn não tem como saber se esta alegação é verdadeira ou não, mas ela não quer que os personagens localizem Baba Yaga e suas crias. Isto se dá parcialmente porque ela não quer necessariamente que eles tornem-se comida da Bruxa, e parcialmente porque ela quer tempo para obter apoio de outros anciões e encontrar Baba Yaga ela própria.

O segundo parágrafo foi adicionado pelos Nictuku, silenciosamente influenciando Durga Syn a distância. O propósito do parágrafo é confundir os personagens a acreditar que se encontrarem a cria mortal com a marca da lua crescente mencionada no *Livro de Nod*, eles têm uma chance de frustrar Baba Yaga (e, se tiverem ouvido de tais coisas, os Nictuku). Os personagens, claro, não têm como saber que a tradução de Durga Syn não é completamente genuína, embora possam perceber que seu ritmo se acelera entre o primeiro e o segundo parágrafos, como se o final fosse mais fácil de ler.

Jogadores astutos e personagens eruditos podem notar que a descrição da cria com a marca do crescente no *Livro de Nod* diz que ela aparece após a Gehenna ter iniciado, “neve consome a terra” e assim por diante. Eles podem associar isto aos problemas de traduzir línguas antigas para o inglês, ou podem supor corretamente que alguém está puxando seus cordões.

pobre criatura, ao passo que personagens nas várias Trilhas da Iluminação querem simplesmente estudar, preservar ou testá-la. *Ninguém* que a veja deseja feri-la. As emoções dos personagens estão sendo manipuladas aqui, mas a manipulação é tão sutil que eles nem a percebem. Se qualquer jogador aumentar o tom, mencione que os personagens não sentem ameaça vindo dela.

Enquanto os personagens se aproximam, uma enorme forma surge das árvores. Um grande Lupino, na temível forma meio homem, meio lobo, tropeça até os personagens. Ele cai antes de alcançá-los, e os personagens veem que suas costas estão crivadas com ferimentos e seu pelo outrora branco está manchado de vermelho escuro. A criatura geme uma palavra incompreensível (“Zmei”) enquanto tosse um

estertor hediondo.

Qualquer personagem versado no folclore russo sabe que “Zmei Gorynich” era uma serpente mitológica e uma aliada de Baba Yaga. Os personagens não sabem o que o Zmei realmente é no contexto de **Lobisomem** (mesmo que os jogadores saibam), mas os ferimentos do Lupino sugerem garras ou dentes que pertençam a algo enorme. Os personagens sentem um forte desejo de deixar a área, provavelmente levando consigo a garotinha.

Quando estão em segurança – o que quer que pensem que isso seja – podem voltar sua atenção para acalmar a garota. Sua principal preocupação pode ser vesti-la. Ao fazer isso, perceberão uma pequena marca em forma de lua na base do pescoço.

## VASILISA

Vasilisa, a garota encontrada no bosque, não é a garota da profecia. Como mencionado acima, a garota, se existir, não é destinada a aparecer até *depois* da Gehenna chegar. Além disso, é apenas um pouco conveniente demais que os personagens devam ouvir do significado desta garota no pergaminho, então repentinamente tropeçar nela por acidente. Se isso não for o bastante, numa jornada onde Baba Yaga e Zmei Gorynich foram mencionados, agora alguém chamada Vasilisa aparece. Isso é um pouco como encontrar o Grande Lobo Mau, a Vovó, e Chapeuzinho Vermelho. Os jogadores (e os personagens) podem estar sentindo como se isso parecesse um pouco planejado e ficam desconfiados.

Bem, sim é, e sim estão. A garota chamada Vasilisa não é humana. Ela é um Nictuku. Usou seus vastos poderes em Ofuscação para cobrir todos os traços de sua natureza vampírica, e está usando o círculo para transporte, entretenimento, e, se necessário, alimentação em seu caminho para encontrar Baba Yaga. Os personagens não têm como saber disso, mas ninguém irá interrompê-los de se afastar e deixar esta “garotinha” para trás. Se partirem, a Nictuku não os perseguirá – ela tem coisas melhores a fazer. Se os personagens correrem, nunca saberão o que poderia ter acontecido, ou quão verdadeiras as velhas lendas são. Com sorte, isso é o suficiente para mantê-los juntos.

Os personagens só têm uma indicação que algo está errado com Vasilisa. Do momento que a encontraram, não ouviram barulhos de animais. Nenhum pássaro gorjeando, nenhum lobo uivando para a lua – é como se a fauna local estivesse os evitando. Os personagens com Animalismo acham seu poder sobre as feras quase impossível de usar – aumente todas as dificuldades de Animalismo em 3 enquanto Vasilisa estiver com o círculo. A razão para isto é que o medo de Membros que os animais normalmente sentem é aumentado exponencialmente em torno da Nictuku. A Nictuku é o predador quintessencial, e a única forma de um animal aproximar-se voluntariamente é se compelido por um ser adequadamente poderoso.

Enquanto os personagens vestem-na ou tentam confortá-la, Vasilisa para de chorar por um momento. Ela volta seu rosto para o sudoeste e diz, “No sul há uma montanha, na montanha há um rio, no rio há um pato, no pato há um ovo, no ovo há uma chave, e a chave leva até Vovó, até Vovó.” Ela então se aconchega ao personagem mais próximo e choraminga.

Se os personagens quiserem questioná-la, acharão que ela está lúcida, ainda que bastante atemorizada. Seu nome é Vasilisa, ela diz, e vem de Nytva, uma cidade ribeirinha ao sul. Ela foi levada à noite por monstros que mataram seus pais e trouxeram-na para cá, onde os monstros (ela descreve-os como “grandes coisas peludas, como lobos e homens”) colocaram-na na pedra e alimentaram-na. Ela estava com muito medo para correr e



estava sentada lá quando de repente os monstros correram uivando. Ela ouviu algo como uma tempestade, e tudo estava brilhando, e então ficou tudo quieto. Ela não viu o que aconteceu a qualquer um dos outros monstros, mas acredita que Baba Yaga mandou seu amigo Zmei Gorynich para salvá-la. Ela agora acredita que Baba Yaga quer que Vasilisa encontre e a agradeça. Se os personagens perguntarem, ela dirá que sabe onde a montanha e o rio estão, e pode levá-los lá. Após contar a história, ela se aninha e cai no sono.

Os personagens agora têm um pequeno dilema. O que a garotinha está propondo pode parecer ridículo para um mortal, mas para os Membros é praticamente suicídio. Se a sobrevivência é uma meta, o círculo pode levá-la aos Tremere ou qualquer Membro proeminente ao invés de se lançar em território Lupino tentando encontrar o segundo ser mais perigoso da Rússia (eles encontraram o mais perigoso, mas não conte-lhes isso).

É de fato uma decisão fácil – exceto se eles *realmente* gostam da garotinha. Calcule cuidadosamente como cada personagem reage a Vasilisa e então jogue com eles. Faça-a parecer como algo entre um conto de fadas e a criança perfeita – inocente, honesta e brava. Os personagens devem *querer* ajudá-la sem instigação sobrenatural; isso torna a eventual relação do que ela realmente é muito mais terrível. Lembre que o momento em que *contar* aos jogadores que seus personagens se sentem de uma forma ou de outra com relação a Vasilisa, eles saberão que estão sendo manipulados, mas se seus jogadores agem voluntariamente, confiam em você e jogam com isso. Para todo escrutínio, Vasilisa parece ser uma criança muito especial – mas completamente mortal.

O resto da história assume que os personagens acompanham o desejo de Vasilisa de encontrar “Vovó”. Se não, veja Fora do Caminho, abaixo.

## CENA QUATRO:

### JORNADA À MONTANHA

Vasilisa diz saber como encontrar a montanha com o rio. Ela instrui os personagens a ir “por este caminho” (sul). Se os personagens puxarem um mapa, descobrirão que a ferrovia corre para o leste, para Perm, então ao sul até os Montes Urais.

Vasilisa não se opõe a tomar o trem até as montanhas. Ela vai contente junto com os personagens, fazendo pergunta atrás de pergunta, comportando-se como uma garotinha de oito anos se comportaria. Ela tem pesadelos quando dorme, e se as palavras “Baba Yaga” são usadas em torno dela, seu humor torna-se austero. Contudo, em geral ela deve ser um hálito refrescante de vida para os personagens mortos vivos.

Nada terrivelmente importante precisa acontecer no caminho de Verescagino até Ufalej. Entretanto, é uma longa jornada, então você pode considerar levar os personagens por alguns enredos “cotidianos” com Vasilisa. Primeiro, é irônico, de uma forma distorcida, para um bando de vampiros cuidar de uma menina de oito anos. E se ela tiver

dor de estômago? Os personagens lembram de ter isso? E, num apontamento mais sério, como os personagens lutam com o problema diurno? Vasilisa não acorda durante o dia, mas os personagens não sabem disso.

A segunda razão é que quanto mais tempo os personagens passam com Vasilisa, a bela menina, mais difícil é fazê-los descobrir que ela realmente é uma antiga monstruosidade morta viva.

Quando os personagens alcançarem uma parada em Ufalej, Vasilisa fica agitada. Ela fica inquieta quando o trem para, e quando a porta se abre, ela está de pé e puxando a manga de um personagem. “Lá”, ela diz, enquanto deixa o trem, “é a montanha”.

Os personagens estão na base dos Montes Urais. A montanha que Vasilisa indica está apenas há alguns quilômetros de distância. Os personagens devem começar na noite seguinte; eles podem precisar se alimentar, e Ufalej é grande o suficiente para se caçar. Além disso, eles provavelmente querem todo o tempo que puderem dispor.

Quando os personagens finalmente partirem, mantenha registro de quando eles partem e quão rápido viajam. Uma vez que a época do ano fica a cargo do Narrador, quanto duram dia e noite está da mesma forma em suas mãos. Com sorte, os personagens têm algum tipo de tenda ou cobertura. Eles não devem ser muito sobrecarregados, uma vez que coisas como exposição não os atrapalha, mas precisam prover Vasilisa. Eles podem até mesmo querer usar Transe, Dominação ou de outra forma empregar algumas pessoas de Ufalej para agir como carregadores (ou provisões).

#### A MONTANHA

Os personagens podem alcançar a base da montanha em menos de duas horas. Uma vez lá, Vasilisa vai na frente. Ela não tenta despistar os personagens, mas os apressa. Quando conseguem acompanhá-la, eles a encontram agachada no rio que corre junto à base da montanha. Quando procuram pelo pato, ou perguntam sobre ele, ela parece perdida em perplexidade.

Deixe os personagens quebrarem a cabeça a respeito do pato, perturbando tantas aves quantas quiserem. Se alguém trazer a ideia de que o pato é metafórico ou simbólico, você pode desejar permitir que o jogador faça um teste de Inteligência + Investigação (dificuldade 8). Sucesso indica que o personagem localiza uma pedra aflorando no rio que, quando vista do ponto correto, assemelha-se a um pato. Qualquer um que *procure* por isto provavelmente encontrará, embora você possa querer empregar um pouco de tensão dramática por meio da demora.

Procurando pelo “pato”, os personagens encontram uma fenda sob ele (isto exige entrar na água). Dentro da fenda está uma única pedra, com o tamanho de uma laranja, lisa e oblonga. Este, Vasilisa diz excitada, é o ovo. Dentro está a chave.

A pedra parece ser, bem, uma pedra a qualquer escrutínio. Se os personagens tentarem esmagá-la, acharão sobrenaturalmente resistente ao dano. Um personagem usando Percepção da Aura vê um halo débil e cintilante em torno da pedra. Usar O Toque do Espírito mostra um

vampiro confuso segurando o ovo em sua mão direita e derramando vitae nele de um corte em sua mão esquerda (este é Sergei Voshkov; ver Dramatis Personae abaixo para maiores informações). Um jogador cujo personagem conheça Taumaturgia pode jogar Inteligência + Ocultismo (dificuldade 9, 8 para personagens russos) para adivinhar como destravar o ovo. Vasilisa sutilmente sugere a ideia se ninguém vier com a resposta.

Quando um ponto de sangue de vitae vampírica é derramado sobre o ovo, ele abre, revelando a “chave” – três pequenas gemas vermelhas. Elas brilham muito quando o ovo se abre, dando à pedra aberta a aparência de um crânio humano com brilhantes olhos vermelhos (outra ocorrência comum em fábulas sobre a Bruxa). Se os personagens correrem a luz dos olhos em torno de si, iluminam uma fenda na parede da montanha. Valisla simplesmente aponta para a fenda e diz, “Vovó”.

## CENA CINCO:

### DENTRO DA MONTANHA

A fenda leva para mais fundo na montanha. Então, a caverna se abre e os personagens veem luz – muito parecida com a luz do ovo (que se fecha após a fenda ser descoberta). Olhando para cima, os personagens veem crânios humanos incrustados nas paredes, cada um com o mesmo ímpio brilho vermelho. Se um personagem tocar uma destas estranhas tochas, seu jogador deve absorver contra uma dificuldade 9 ou levar um nível de dano agravado. O personagem precisa de Fortitude para absorver este dano. Abaixo da fila de crânios há uma longa sequência de ossos ligados, como uma moldura macabra. Um personagem com conhecimento em zoologia pode notar que estes ossos têm quase dez metros cada e assemelham-se muito a asas de morcegos em estrutura. Sob a moldura há outro túnel. Durante a viagem pelo túnel, Vasilisa adianta-se no caminho. Se os personagens tentarem impedi-la, faça um grande show com algumas das jogadas opostas e minta sobre os resultados. Deixe claro que ela está determinada a estar à frente quando o grupo encontrar Baba Yaga. Após algum tempo o túnel se abre numa pequena caverna cercada pelos crânios brilhantes. Muitos destes crânios têm as presas de Membros, e alguns têm até a forma de lobos. Qualquer personagem com Auspícios ou Taumaturgia tem uma estranha sensação de desconforto, como se as paredes da montanha estivessem mudando, ou como se algo enorme estivesse trincando os dentes. Qualquer personagem que fale descobre algo inquietante: ainda que muitas cavernas façam com que o som reverbere, esta parece absorvê-lo. Qualquer barulho que os personagens façam é abafado, e mesmo aqueles com Auspícios não conseguem ouvir além da caverna que ocupam.

Esta câmara tem uma forma oblonga tosca, talvez 5 metros até seu ponto mais amplo. As paredes são altas o suficiente para que a maioria dos personagens não precisem se inclinar, mas os crânios nas paredes estão pertos o suficiente para desencorajar a inclinação. Enquanto os



personagens fazem seu caminho para dentro, uma voz do outro lado da sala diz silenciosamente. “Alto. KGB.” Sergei Voshkov sai das sombras. Se os personagens perguntarem o que ele quer dizer com “KGB” (uma vez que a agência agora está extinta), ele dá de ombros e responde “Velhos hábitos”. Ele joga seu casaco e exhibe suas presas em desafio.

Se o círculo incluir qualquer Nosferatu ou um antigo membro da comunidade de espionagem, eles podem ter ouvido de Sergei Voshkov. Qualquer elegância e controle que este homem possuía se foi. Ele está perdido na mesma negação da realidade que Baba Yaga, e agora só existe para servir como seu guarda-costas. As caveiras flamejantes queimaram seu corpo até chamuscá-lo, e suas presas distendidas agora se ressaltam quase que horizontalmente de sua boca. Ele está nitidamente insano – ele deve estar, pois acha que pode vencer esta luta.

Vasilisa se encolhe no túnel do qual os personagens vieram. Voshkov luta até a Morte Final. Ainda que seja poderoso, um círculo deve ser capaz de derrotá-lo. Ele não foge nem barganha, e entra em frenesi se ver Vasilisa (a Nictuku permite-lhe um rápido vislumbre de sua verdadeira natureza).

Voshkov luta com tudo à sua disposição. Ele usa os personagens como escudos, faz tentativas especiais de quebrar pernas e espinhas (não fatais para Membros, mas custosas para curar e temporariamente incapacitantes), e luta a maior parte do tempo numa área confinada. Ele tenta lançar os personagens contra os crânios para queimá-los (ele é imune a este efeito). Voshkov começa a luta com 26 pontos de sangue e já usou Metamorfose para criar garras.

Se Voshkov parecer estar vencendo, Vasilisa avança até ele, perguntando-lhe o que ele fez com Vovó. Ele foge dela em horror, e ela joga-lhe contra a parede onde ele se encolhe imobilizado.

Os personagens podem diablerizar Voshkov se quiserem. Esta é a única quebra que têm do Nictuku. Quando ele estiver morto, Vasilisa corre pelo outro túnel com entusiasmo aproximando-se da loucura.

## CENA SEIS:

### A MORTE DE BABA YAGA

O túnel termina numa caverna gigante. Os personagens não conseguem ver o teto nem a parede do outro lado, mas sua impressão imediata é que eles estão no lugar errado.

A sala é um jardim. Plantas e árvores de toda Rússia crescem aqui, mas elas são pálidas e flácidas pela falta de luz do sol. A floresta parece seca mas continua a prosperar. Se os personagens observarem, alces, coelhos e até mesmo pássaros são visíveis. Enquanto os personagens caminham pela floresta, os animais os olham avidamente, não mostrando o medo usual dos Membros. Estas criaturas são todas carniçais e subsistiram com o sangue de Baba Yaga por anos. Não se aconselha molestá-los ou alimentar-se deles, mas deixe os personagens descobrirem isso se quiserem. Incidentalmente, os animais estão firmemente sob o equilíbrio de Baba Yaga e imunes à influência de Animalismo.

No centro do jardim há uma cabana de fábulas. Ela parece um aconchegante chalé de pedra, exceto pelas decadentes pernas de galinha que a erguem. Uma cerca sobreposta por mais crânios brilhantes circunda a cabana. Enquanto os personagens se aproximam, sentem a atmosfera mudar. Os animais, que haviam começado a segui-los em massa, repentinamente animam-se e fogem em silêncio na floresta. A porta da cabana se abre. Dela sai Baba Yaga.

Ela olha para os personagens, acena e abre um sorriso. Ela abre sua boca para falar, e então vê Vasilisa.

Baba Yaga é considerada o Membro mais poderoso na Rússia, um dos mais poderosos do Mundo. As lendas sobre ela abundam, algumas das quais representam-lhe como uma boa figura, mas muitas apresentam-na como um monstro enlouquecido devorador de carne humana. Mesmo agora, enquanto reconhece Vasilisa, ela não teme. O que os personagens veem em seu rosto, antes que a Nictuku salte sobre ela, é resignação – o conto de fadas acabou, e seu destino finalmente a apanhou. Ela olha para os personagens e grossa, “Seus tolos estúpidos! Vocês condenaram a Terra Mãe! Quem mandou vocês aqui? Quem os colocou ao controle dela? *Vocês trouxeram as Noites Finais sobre nós!*” Se algum dos personagens Nosferatu estiverem presentes, ela aponta-o e adiciona, “Não pense que você não será o próximo!”

Vasilisa pacientemente aguarda pela Bruxa terminar, e até mesmo permitir que os personagens respondam, se quiserem. Ela então aborda Baba Yaga, e diz em sua voz pequena e angelical, “Vovó, deixe-me beijá-la”. Baba Yaga recua em horror e grita algo numa língua que guarda uma aproximação tosca com o russo.

O chão se curva em torno do círculo, e Vasilisa é afastada com a força que Baba Yaga invoca. Os animais carniçais de Baba Yaga aparecem, babando e rosnando, mas Vasilisa olha para eles e sorri. Os animais param, não ousando se aproximar. Baba Yaga rugiu e arreganha suas presas de ferro, mas Vasilisa simplesmente sorri e diz numa voz que carrega todo o estrondo, “Eu vejo através das sombras da mente, Vovó. Eu vejo você”. A forma imensa de Baba Yaga derrete, e a mulher que fica lá olhava desamparada para o círculo (ver *Dramatis Personae* para a descrição de Baba Yaga sem a máscara).

Vasilisa agacha-se e salta como uma aranha. Ela aterrissa sobre a cabeça da Bruxa então se dissolve. Seu corpo pequeno torna-se uma onda infecta e penetrante, assemelhando-se a uma maré fétida de sangue cinzento. Ela flui pela garganta da Bruxa mesmo quando esta trinca suas presas, mesmo quando ela rasga qualquer roupa que a “menina” estava usando. Baba Yaga emite um lamento truncado e embargado e nele, os personagens ouvem um nome, que soa algo como “Gorynich”.

Se os personagens correrem para a floresta, os animais encarniçados de Baba Yaga (Características para animais podem ser encontrados no livro de regras para **Vampiro**; lembre de adicionar um ponto de Potência pois eles são carniçais). A floresta cerca a cabana por todos os lados, e nem todos os animais são (normalmente) tão dóceis como alces – ao menos um bando de lobos perambula aqui. Se os personagens correrem, eles podem lutar tão bem quanto



conseguirem, mas a Nictuku vem atrás deles numa grande massa cinza após consumir Baba Yaga.

Se os personagens correrem para a cabana, podem ver a Nictuku terminar com a não vida de Baba Yaga. Ela força seu caminho pela garganta até desaparecer por completo. Baba Yaga volta-se para olhar os personagens, chega neles, então seu rosto já horrível contorce-se ainda mais, e ela cai num charco de lama mosqueada. A lama se agita como um creme fervendo, então Vasilisa ergue-se dela, ainda a menina inocente. Ela fica nua diante deles e sorri com toda a pureza e calor que tinha antes.

A Nictuku olha para os Membros com honesta gratidão em seu rosto. Se qualquer personagem Nosferatu estiver presente, ela aponta para ele e diz, “Rendam o bastardo da cria perdida e podem partir”. Os personagens podem supor que realmente não têm escolha.

Se nenhum Nosferatu estiver presente, ela simplesmente diz, “Obrigado por ajudar-me a encontrar Vovó”. Ela então desaparece da visão. Antes de sumir completamente, os personagens ouvem seu riso pueril.

Sem a mágica da Bruxa para manter o jardim, ele se desfaz numa questão de noites. Uma sequência de tremores atinge a cidade de Ufalej três noites após a morte de Baba Yaga, e qualquer traço da Bruxa desaparece no terremoto. Sua cabana e suas feras encarniçadas jazem enterradas sob a montanha.

Se os personagens quiserem ficar em sua cabana antes de partir (e lembre que eles ainda devem abrir caminho entre os animais encarniçados), encontrarão inúmeros itens místicos. O Narrador é encorajado a ler algumas das fábulas russas sobre Baba Yaga para inspirar-se. Um item em particular, entretanto, está presente: o Retrato dos Bogatyrs.

De qualquer modo, a cabana contém informação portátil suficiente para um personagem aprender qualquer

trilha Taumatúrgica (como o Narrador permitir), embora possa não saber quais trilhas pode aprender até ter um tradutor. Durga Syn é uma possibilidade, pelo preço certo.

#### O RETRATO DOS BOGATYRS

Os Bogatyrs eram guerreiros lendários da Rússia, similares aos cavaleiros de Artur. Cada um tinha um poder especial tal como sentidos aumentados ou força sobre-humana. Nas noites das lendas, eles defendiam a Mãe Rússia, até mesmo matando suas famílias para mostrar sua devoção. Claro, o que estes seres realmente faziam é uma questão de debate histórico; facções entre os Membros, Lupinos e magos clamam-nos como seus.

O retrato é uma pintura mostrando um grupo de pessoas. Enquanto os anos passam, o retrato muda para mostrar o atual grupo de Bogatyrs. O que a pintura agora mostra fica a cargo do Narrador...

## CENA SETE: RESULTADO

Os personagens chegam em Moscou (ou Perm, ou São Petersburgo, ou qualquer grande cidade que chegarem primeiro) para encontrar os assuntos vampíricos em caos total. Muitos Membros que estavam sem saber ligados a Baba Yaga agora se esforçam para compreender suas próprias ações enquanto seus oponentes lutam para se reagrupar. Membros leais a Baba Yaga buscam as criaturas responsáveis, então pode convir aos personagens deixar rapidamente a Rússia. Antes que consigam, contudo, Lucita encontra-os.

Lucita está procurando pelo mesmo fragmento do *Livro de Nod* que Viktor procurava, mas também quer saber o que está acontecendo. Ela está disposta a negociar segredos em troca de qualquer informação que os personagens possam lhe dar. Se eles atacarem, ela parte; a Rússia não é segura, e ela tem outras coisas a fazer, mas certamente lembrará dos personagens. Lucita não é uma boa inimiga.

## DRAMATIS PERSONAE

As Características para muitos dos personagens nesta história aparecem em outros livros. Claro, o Narrador deve sentir-se livre para ajustar as Características de qualquer um destes personagens para surpreender jogadores espertinhos ou com muitas leituras. Obviamente, se o texto referir-se a um personagem usando uma Característica, assumo que ele a tem.

### NOSFERATU

#### BABA YAGA, A PEQUENA MÃE

4ª Geração, cria de Absimiliar

Clá: Nosferatu

Natureza: Fanático

Comportamento: Monstro

Abrço: 5000 a.C.

Idade Aparente: indeterminada

Baba Yaga. A Perversa Bruxa do Oeste para as crianças russas. Ela é um conto de fadas, uma fábula para entreter e amedrontar criancinhas. Ou, para aqueles que são instruídos em história da religião, ela é a Velha, um aspecto da Deusa Mãe, tornada vilã após os cristãos tornarem-se dominantes.

Mas outras sociedades no mundo conhecem Baba Yaga, e eles contam histórias diferentes. Os lobisomens, por exemplo, contam uma história de uma “xamã da terra”, nascida cinco milênios antes de Cristo caminhar na terra. Enquanto ainda era jovem, embora já considerada sábia por seu povo, um homem a procurou.

O homem que transformou a sacerdotisa era belo, tão belo quanto a própria sacerdotisa, mas sua chegada não foi uma ocasião feliz. Na noite em que chegou, mais da metade do vilarejo ficou doente – assim conta a lenda – e a sacerdotisa correu de casa em casa tentando curá-los. O estranho passou quase despercebido.

Quando a sacerdotisa finalmente o viu, sua beleza não a

### FORA DO CAMINHO

Os jogadores odeiam ser levados pela coleira, o que torna histórias como essa difíceis. Sim, esta história depende muito dos personagens tomarem decisões ousadas. Isto significa que você, como Narrador, precisa manter o clima relativamente positivo. Lembre-se, vampiros não são propensos a se atirar à morte certa – isso é para Lupinos.

Então, e se eles se informarem? E se decidirem ir a Moscou para escavar mais informação? E se eles deixarem Vasilisa onde a encontraram ou não entrarem na montanha?

A resposta curta é: Que seja.

A resposta longa é: Vasilisa pode escolher Dominar os personagens para seguirem-na, mas isso pode irritar os jogadores. Se eles fugirem e deixarem-na, você ainda pode tirar uma história disso. Talvez o homem na camisa branca de São Petersburgo (ver A Matança na Cena Um) os encontre enquanto deixam a cidade e agora os Lupinos os estão caçando. Se eles deixarem Vasilisa na frente da montanha, ela ainda mata a Bruxa, e os personagens ainda têm de lidar com o caos (e o terremoto) que segue.

Acima de tudo, entretanto, deixar a linha da história *não* deve resultar na morte certa ou uma estranha transição até isso. O ponto da história é que os personagens têm esta escolha, e suas razões para seguir podem ser tão diversas quanto seguir ordens, curiosidade ou mesmo um desejo de encontrar e prestar fidelidade à Bruxa.

A outra preocupação é a quantidade de tempo de viagem que esta história demanda. Dois mil e setecentos quilômetros de trem leva várias noites, claro. Você pode escolher simplificar para passar o tempo. Se está narrando esta história como uma história de uma noite, provavelmente seja a melhor escolha. Se, contudo, você quiser estender as coisas um pouco, sintase livre. Talvez os personagens não estejam apressados para pegar os Ravnos e desfrutem das amostras da cultura russa. Se os personagens têm inimigos ou rivais, talvez sigam e consigam problemas. Lucita pode até aparecer mais cedo e então fazer com que se percam ou desviem-se do encontro com Durga Syn. Por último, a viagem pode ser tão calma ou perigosa quanto você quiser.

enganou. Ela sabia que ele havia trazido a doença para seu povo, e ela ordenou que partisse. Ele riu e disse que só partiria com ela. Ela recusou-se, e o homem desapareceu. Encontrou-a mais tarde, sozinha, e ofereceu-se para torná-la imortal. Ela recusou, e invocou a terra para protegê-la.

O estranho suportou as mágicas que ela lançou então a amaldiçoou com a imortalidade. Na noite seguinte, ela acordou, tão poderosa quanto antes, mas agora sua mágica havia mudado. Não mais a terra a protegia, pois ela estava morta, mas queria vingança. Ela invocou Zmei Goriynch das

profundezas do Abismo, invocou Koschei o Imortal de seu lar oculto, e fugiu do estranho, que as lendas chamam de Absimiliard.

Ela nunca o viu novamente, e a história de sua batalha e sua maldição foi passada através dos anos. Em algumas versões, o estranho era uma fera medonha, e a sacerdotisa tornou-se uma também. Em outras, ela tornou-se a besta depois, quando descobriu que tinha de se alimentar do sangue dos vivos para sobreviver.

Todas estas histórias, como dúzias de outras a respeito da Bruxa, são apócrifas. Como toda mitologia, elas foram passadas pela tradição oral e só colocadas na forma escrita após os verdadeiros detalhes terem a muito ficado impossíveis de lembrar. A verdade é que quando Absimiliard a abraçou, a mulher que se tornou Baba Yaga percebeu que seria sua hora de morrer, mas ela escolheu viver. Ela ignorou a ordem natural a que tinha servido tanto tempo e tornou-se um terrível contraponto à Deusa que amava. A terra a evitava, mas ela ainda podia comandá-la. Os animais fugiam dela, mas ela ainda podia chamá-los. Sua mágica havia mudado mas ainda era poderosa. Baba Yaga decidiu que a Mãe Terra não se livraria dela tão facilmente.

Em 1990, Baba Yaga destruiu o conselho Brujah que influenciava o governo da Rússia e dobrou muitos dos Membros sobreviventes à sua vontade. Então começou a levantar seus exércitos. O que exatamente ela planejava fazer permanece era um mistério, mas ela isolou com sucesso os Membros e outras criaturas sobrenaturais da Rússia por vários anos. Por que ela buscava influenciar criaturas tão diferentes também é um mistério – mesmo que não tenha o poder de comandar seres tão poderosos de uma vez.

As lendas descrevem Baba Yaga como uma imensa bruxa velha – mais de dois metros e meio de altura em muitas histórias. As lendas também dizem que ela tem dentes e garras de ferro, que seu rosto é coberto de verrugas, e que seu corpo é cinzento e decrépito. O que as lendas não explicam é que ela é capaz de mudar sua forma, e este imenso disfarce é apenas sua máscara mais famosa. Sua “verdadeira” forma é muito menos impressionante.

A Pequena Mãe é exatamente isso, pequena. Seu rosto e pele conservam seu matiz pálido e cinzento, mas não tão verrugoso e inchado quanto as lendas dizem. Ela ainda é uma Nosferatu, e também monstruosa. Suas costas são retorcidas e corcundas, seu braço esquerdo é perceptivelmente maior que o direito, e ela é coberta por grandes tiras de pele enrugada e cinza. Em sua forma verdadeira ela usava um longo xale, tão arruinado e miserável quanto ela própria.

Características superidas para Baba Yaga podem ser encontradas em **Fúria Através da Rússia**. Ela não precisa de Características para esta história de forma alguma, e certamente não precisaria delas após ela.

#### **“VASILISA” O NICTUKU**

4ª Geração, cria de Absimiliard

**Clã:** Nosferatu

**Natureza:** irreconhecível

**Comportamento:** varia, Criança nesta história

**Abraço:** desconhecido

**Idade Aparente:** indeterminada; ocasionalmente se parece com uma criança

Uma das crias de Absimiliard era uma jovem criança (os informes variam a respeito do gênero da criança, mas muitos rumores assumem que era masculino) que foi escolhida para sacrifício em seu vilarejo. A criança estava maculada, eles diziam; um demônio enfurecia-se dentro dela. Ele matou sua família e vários outros aldeões com ferramentas, venenos, e até mesmo levando-os às presas de predadores à espreita. Absimiliard estava encantado e encontrou a criança esperando pacientemente pela morte, agachada num canto da sala que era sua cela. Enquanto Absimiliard observava, invisível, a criança pegou um grilo e o colocou na teia de uma aranha. A criança observou, fascinada, enquanto a aranha matava sua presa. Absimiliard ofereceu ao garoto uma chance de se tornar a aranha. A criança nem mesmo perguntou o que o homem queria dizer. Era-lhe oferecido seu maior sonho.

A criança escapou de sua cela e se alimentou do vilarejo inteiro. Ele não matou a todos; alguns ele poupou, como uma aranha. Absimiliard estava muito orgulhoso do garoto.

O Nictuku não era muito humano mesmo no passado distante quando *era* humano. Qualquer coisa que se assemelhasse ao processo de pensamento humano se perdeu. Ele – a fera – tornou-se o predador, e agora é mais uma presença do que um ser senciente. Ele pode tomar a forma de humano para cumprir suas metas – ou as de seu mestre. Encontra diversão em tomar formas reconhecíveis, quase arquetípicas para caçar suas presas – Vasilisa, Koschei o Imortal, Baba Yaga, Anastasia – os russos respondem de forma estranha a estes nomes. Ele não tem um nome do qual se lembre – os outros Nictuku e Absimiliard são as únicas criaturas a quem permite realmente se comunicar consigo, e eles não precisam falar para fazer isso.

O Nictuku é irreconhecível. Baba Yaga pode ter deixado sua humanidade para trás séculos atrás, mas “Vasilisa” não tem muito para começar, e tem duas vezes sua idade. Ele transcendeu as “Disciplinas” e faz o que quiser fazer (então por favor, não tente designar Características a ele!).

O que o Nictuku faz após a morte de Baba Yaga fica a cargo do Narrador. Ele pode continuar a procurar por Nosferatu na Rússia. Pode até mesmo seguir os personagens, sabendo que as outras crias de Baba Yaga podem caçá-los. Ele pode simplesmente desaparecer na noite, esperando por instruções de seu pai adormecido.

O Nictuku pode aparecer como qualquer coisa que escolher, mas quando se importa em aparecer, quase sempre escolhe uma feição inocente.

#### **A GUTKA, RAINHA DE SAL**

5ª Geração, cria de Baba Yaga

**Clã:** Nosferatu

**Natureza:** Sobrevivente

**Comportamento:** Rebelde

**Abraço:** 2000 a.C.

**Idade Aparente:** Indeterminada

### OS EXÉRCITOS DE BABA YAGA

Abaixo estão os nomes dos Exércitos da Bruxa, sua filiação, e seus destinos agora que Baba Yaga está morta e a Cortina de Sombras caiu.

A Cortina de Sombras é um fenômeno metafísico, e não um que os vampiros compreendam facilmente. Em poucas palavras, é uma barreira mágica, similar a uma defesa, que permite que seres sobrenaturais (vampiros, lobisomens, magos e presumivelmente criaturas mais esotéricas) entrem na Rússia, mas que não voltam. A cortina é mantida por Baba Yaga e o Exército do Arcano. Ele é fisicamente representado por membros do Exército da Noite. Quando Baba Yaga morrer, a cortina cai completamente, sua mágica se desfazendo.

**O Exército da Noite:** Composto por Viktor (seu general) e seus lacaios vampíricos, este exército foi encarregado de administrar questões urbanas na Rússia. Eles patrulham as fronteiras e reforçam a Cortina das Sombras no mundo físico, sufocando tentativas de habitantes sobrenaturais da Rússia deixarem o país.

Boa parte deste exército pereceu no Massacre das Noites Brancas, e o resto estará livre da influência de Baba Yaga quando ela morrer. Eles têm suas mãos cheias administrando cidades sem seu apoio.

**O Exército da Conversão:** A tarefa deste exército é recrutar novos seguidores para Baba Yaga. O exército inclui Lupinos leais à Bruxa, bestas chamadas fomori (humanos possuídos por espíritos da decadência e entropia que frequentemente exibem mutações grotescas) e vários espíritos de livre flutuação. Estes espíritos não são fantasmas e assim não são afetados pela Necromancia, mas são espíritos num sentido mais animista, personificando conceitos ou lugares físicos. O general deste exército é um destes espíritos.

O Exército da Conversão é lentamente destruído por Lupinos durante a queda de Baba Yaga. O destino de Tifeu, o general, é desconhecido.

**O Exército da Guerra:** Como seu título sugere, esta é a força marcial de Baba Yaga, consistindo de matilhas de Lupinos, fomori, alguns humanos altamente treinados e duramente Dominados, e Pavel, o ancião Brujah mencionado na Cena Um. As áreas de influência de Pavel incluem parte da Máfia Russa, que ele empregou contra ameaças mundanas aos planos de Baba Yaga. Ameaças sobrenaturais foram controladas pelo contingente Lupino do Exército.

Parte deste exército já está morto. Ele é – foi – a mais altamente visível das forças da Bruxa e assim a primeira que os Lupinos atacaram quando a Cortina de Sombras mostrou sinais de fraqueza. Os Lupinos continuaram caçando os remanescentes do Exército da Guerra até os sobreviventes ou deixarem a Rússia ou serem destruídos.

**O Exército do Desespero:** Não realmente um exército, o Exército do Desespero é composto de Zmei. Nas lendas, Zmei Gorynich era a serpente aliada de Baba Yaga. Diferente de muitas destas criaturas, elas podem permanecer na Terra sem morrer devido à potente mágica de Baba Yaga.

As grandes serpentes ficaram encarregadas de coletar energia espiritual da terra; os lugares mais fáceis para fazer isso são os pontos de poder natural. Os Tremere consideram tais “nexus” como um bom lugar para invocar efeitos místicos, visto que os Lupinos consideram estes “caerns” como locais sagrados. Quando os Zmei drenam tais lugares, eles normalmente matam os habitantes. É num destes lugares que os personagens encontram Vasilisa (ela chegou após o fato, obviamente).

**O Exército do Arcano:** Composto de magos, a tarefa deste exército é manter a Cortina de Sombras. Os Ravnos, sob sutil coordenação dos Nictuku, assassinaram os magos em questão, assim enfraquecendo a cortina. Este exército foi completamente destruído.

**O Exército do Vácuo:** Como o Exército do Arcano, o Exército do Vácuo tem orientação espiritual. A tarefa do Exército do Vácuo era a captura e exploração de espíritos naturais do tipo mencionado acima. Seu líder é um demônio chamado Bezariel.

Boa parte deste Exército dispersou-se quando a cortina caiu, mas o demônio pode decidir ficar na Terra por enquanto...

com cristais de sal, e ela adorna suas costas com um casco de tartaruga cristalino. Seu corpo é inclinado, seu cabelo embolorado e é quase careca, e suas pernas e braços parecem demasiado pequenos e frágeis para suportar até mesmo o peso de seu corpo.

A Gutka não tem lembranças de sua vida humana além de sua devoção à Deusa Mãe. Como uma mulher velha, ela foi para a floresta à noite encontrar sua morte, e foi confrontada por (ela pensou) a própria Velha.

Baba Yaga, e a Bruxa Abraçou a Gutka. Convencida de que era um avatar da Deusa, a Gutka passou a ser adorada pelos pagãos do que se tornaria a Polônia, que ofereciam seu sangue e sal como sacrifícios.

A Gutka caiu em torpor e não emergiu até o século nono. Ela descobriu que não mais podia sobreviver com o sangue humano e ocasionalmente abduzia e abraçava um mineiro para sustentar-se. Ela permaneceu nas minas de sal, preservando seus mortos com o mineral até o século XVI,

quando percebeu que mais uma vez desejava a morte. Decidiu que a única criatura que poderia lhe conceder a morte era aquela que a transformou, então ela buscou a Velha para pedir pôr um fim à sua não vida amaldiçoada.

Ela nunca encontrou Baba Yaga, e eventualmente caiu em torpor novamente por volta do século XVIII. Despertou em 1997 e novamente começou sua busca. A colônia de Nosferatu em São Petersburgo que destruiu é a primeira farra a que se entregou, mas descobrindo como os Membros têm o sangue fraco nas noites modernas, ela precisa de mais.

Se descobrir que os personagens são responsáveis pela morte de Baba Yaga (eles não são, mas ela os responsabiliza), nada a impedirá de encontrá-los.

As Características para a Gutka podem ser encontradas em **Transilvânia à Noite**.

### **SERGEI VOSHKOV, OS OLHOS DA VELHA**

5ª Geração, cria de Baba Yaga

**Clã:** Nosferatu

**Natureza:** Fanático

**Comportamento:** Autista

**Abraço:** 1991

**Idade Aparente:** fim dos 60

Sergei Voshkov era um agente da KGB de primeira linha e facilmente um dos melhores espões do mundo. Lendário no mundo da cultura secreta, Voshkov tem crédito de muitos assassinatos e atrocidades que ele não conseguiria ter cometido. Entretanto, uma vez que nunca deixou testemunhas em suas ações, ninguém nunca saberá da verdade, exceto talvez seus superiores.

Quando a KGB foi dispersa, Sergei considerou ofertas de outros governos quando a Bruxa o convocou. Ele ouviu as histórias de Baba Yaga e as considerava nada além de histórias de crianças, mas realmente vê-la mudou sua opinião. Ao invés da morte, contudo, ela lhe deu uma nova causa, um novo vigor e recursos além de seus maiores sonhos. Desde então, ele tem servido à Bruxa fielmente, agindo como seus olhos por todo o mundo.

Sergei foi chamado de volta à Rússia no despertar de Baba Yaga do torpor para agir como seu assistente pessoal. É nesta capacidade que ele encontra seu fim.

As Características de Sergei Voshkov são dadas em **Fúria Através da Rússia**. Lembre que ele carrega o sangue de Baba Yaga nas veias. Sua verdadeira força está em combinar sua valentia como espão e um assassino com seu poder vampírico.

Sergei normalmente esconde seu horrível semblante sob um casaco de gola alta e um chapéu. Ele parece um velho em boa forma física – até apresentar seu rosto. Sua cabeça é careca, seus dentes desparelhos e constantemente furam os lábios.

## **OS OUTROS**

### **DURGA SYN, RIVAL DA BRUXA**

6ª Geração, cria de Vladovos

**Clã:** Ravnos

**Natureza:** Samaritano

**Comportamento:** Sobrevivente

**Abraço:** desconhecido

**Idade Aparente:** varia

Como Baba Yaga, Durga Syn foi uma sacerdotisa da Deusa Mãe em vida. Diferente da Bruxa, ela não luta contra seu próprio destino, mas continua agindo aos interesses da Deusa, mesmo enquanto a Bruxa a amaldiçoou com sua feiura e a aparência da idade. Ainda assim Durga Syn recusou-se a servi-la. Finalmente, a Bruxa levou os exércitos cristãos até a Rússia, onde eles lentamente destruíram os seguidores da fé de Durga Syn. Fatalmente ferida por um soldado cristão, Durga Syn foi salva pelos Ravnos russos e Abraçada como um símbolo de rebelião.

Durante sua longa não vida, Durga Syn agiu como conselheira para Vlad Dracula, os Fundadores da Camarilla e muitos outros Membros. Suas profecias um tanto confusas nem sempre aconteciam da maneira antecipada, mas esta, como Durga Syn diz, é a natureza da profecia.

No século XVIII, Durga Syn foi submetida à ira de um feiticeiro Tzimisce. Ela previu sua queda do poder, mas o fez publicamente. Ele a perseguiu no interior da Romênia e se encontrou enfrentando um mortal muito confuso cuja presença comprometeu seu poder mágico. Antes que pudesse reagir, Durga Syn havia invocado seu poder sobre as feras para fazer com que seu cavalo o derrubasse. Ela Abraçou o estranho mortal – Zlato – e ele tornou-se seu confidente e ocasionalmente protetor.

Ela sobreviveu à ira de Baba Yaga após a Bruxa despertar para as Noites Finais, mas de forma limitada. Zlato foi capaz de evitar uma maldição de frenesi que a Bruxa havia direcionado a Durga Syn e de algum modo conseguiu conduzir uma estaca através de seu coração para proteger a ambos.

Se ela tiver o pergaminho de Baba Yaga no final da história, Lucita em breve lhe prestará uma visita...

Durga Syn muda sua aparência para adaptar-se à ocasião, mas normalmente aparece como uma velha mulher decrépita com ralo cabelo branco e pele feia e nodosa.

As Características de Durga Syn podem ser encontradas em **Crônicas Giovanni I: A Última Ceia** e em **Fúria Através da Rússia**.

### **ZLATO, O PROTETOR**

7ª Geração, cria de Durga Syn

**Clã:** Ravnos

**Natureza:** Samaritano

**Comportamento:** Sobrevivente

**Abraço:** 1752

**Idade Aparente:** início dos 30

O homem que se tornou Zlato nasceu numa rica família mercante no início do século XVII. Quando ele alcançou os dezessete anos de idade e estava preparando-se para casar, um amigo convidou-o para juntar-se a uma sociedade secreta. A sociedade praticava mágica – mágica de verdade, seu amigo disse – e Zlato era digno o bastante para manter os segredos do grupo.

Zlato, intrigado pela noção de mágica mas não acreditando o bastante nela, concordou. Ele compareceu a um encontro e não viu nada vagamente mágico. O culto acusou-o de sabotar seu poder “como um tipo de sanguessuga”, mas ele não fazia ideia do que eles estavam falando. Tanto ele quanto seu amigo foram obrigados a partir, e seu amigo nunca o perdoou.

Ele casou-se após isso, mas não por muito tempo. Sua esposa contraiu uma doença grave e morreu, embora nenhum médico conseguisse encontrar uma causa. Seu pai, contudo, tinha amigos que pertenciam ao culto que rejeitou Zlato, e ele formou suas próprias suspeitas. Zlato encontrou-se expulso de sua casa no frio da noite, em meio a gritos de “demônio!” e “maldito!”

Vagou de cidade em cidade e começou a seguir uma *kumpania* Cigana. Ainda que soubesse que não devia aproximar-se muito – eles haviam aconselhado a manter distância – ele gostava de ouvi-los e observar suas fogueiras.

Em 1752, a *kumpania* estava viajando pelo que agora é a Romênia quando uma forte tempestade caiu das montanhas ao norte. Enquanto a *kumpania* passava dificuldades, Zlato, cavalgando seu meio quilômetro atrás, mal a sentiu. A *kumpania* tentou cruzar uma ponte, mas a tempestade lançou muitos deles no rio agitado. Alguns minutos depois, quando Zlato aproximou-se, não viu nem rastro dos Ciganos.

Assumindo que eles estavam abrigando-se da tempestade em algum lugar à frente, Zlato abrigou-se, não querendo incomodá-los com sua presença. Enquanto tentava encontrar cobertura, uma antiga mulher surgiu da tempestade e pediu por abrigo. Zlato graciosamente fez tudo que pode para ajudar a mulher, e mal tinha feito isso chegou outro viajante. Este homem, obviamente um nobre, exigiu que Zlato entregasse a velha mulher. Zlato recusou-se. O homem começou a cantar e moveu suas mãos, e então sorriu como se esperasse que Zlato caísse morto. Nada aconteceu.

O nobre olhou chocado, mas antes que pudesse sacar sua lâmina e matar o presunçoso, seu cavalo empinou e galopou, parando apenas para jogá-lo no rio. A velha mulher apareceu novamente, e revelou-se como Durga Syn, uma vampira.

Durga Syn abraçou Zlato como uma amarga recompensa. Ele tomou o nome cigano “Zlato” em homenagem e rapidamente aprendeu o estilo de não vida Ravnos. O estranho amortecimento que parecia ter sobre a mágica não impedia as Disciplinas de Durga Syn. Ainda que os dois não estivessem constantemente juntos nos anos seguintes, eles frequentemente estavam em contato.

Com sorte, eles se reuniram quando Baba Yaga despertou. Entretanto, a maldição da Pequena Mãe infligida sobre sua senhora não parecia afetar Zlato em nenhuma medida; ele lutou e imobilizou Durga Syn até o frenesi passar. Os dois Membros encontraram-se com outros

Ravnos, e Zlato recentemente abraçou sua primeira cria, um jovem Rroma da família Phuri Dae chamado Gretya.

A despeito de seu pseudônimo Cigano, Zlato não é de descendência Rom. Isto se mostra em suas características. Mesmo para um vampiro, sua pele é pálida. Seu cabelo é ralo, e ele tem características faciais arredondadas. Ele tem olhos cinza e raramente sorri. Quando o faz, parece uma formalidade. Zlato não parece ficar perturbado ou agitado com nada, mesmo a menção da recente destruição de seu clã.

Nota: O que quer que o Narrador decida para as Características de Zlato, ele é um sugadouro de energia mágica. Taumaturgia, Necromancia, Auspícios, Dominação, Presença, ou qualquer outra Disciplina não física sofre uma dificuldade de +1 em sua presença. Como dito acima, os Ravnos são imunes a este efeito.

### **NIKOLAI, PRÍNCIPE DE SÃO PETERSBURGO**

8ª Geração, Cria de Anya

**Clã:** Ventrue

**Natureza:** Bon Vivant

**Comportamento:** Diretor

**Abraço:** 1706

**Idade Aparente:** meio dos 20

Nikolai era o filho de um nobre e conduzia os afazeres de um jovem decadente quando seu pai mandou-o supervisionar os interesses da família na recém fundada cidade de São Petersburgo. Ele estava lá há menos de uma semana quando chamou a atenção de Anya, uma jovem Ventrue mandada à cidade pelo mesmo motivo (teoricamente, supervisionar as operações, mas realmente tirar o bedelho de assuntos alheios). Ela identificou-se com Nikolai e juntos eles se apaixonaram pela cidade. Ela confiou sua verdadeira natureza a ele, e ele observou que seria uma vergonha não ver o que a cidade poderia se tornar. Ela concordou e abraçou-o.

Os dois permaneceram figuras constantes em São Petersburgo por séculos. Quando veio a revolução, ela queria partir, mas quando Nikolai concordou, eles não tinham para onde ir. Os Brujah que chegaram ao poder mataram Anya e instalaram o fraco Nikolai como um príncipe fantoche por despeito. Uma vez que São Petersburgo era um portão para o resto da Europa, eles queriam alguém descartável e maleável lá.

Em 1990, quando Baba Yaga despertou, ela considerou enfrentar Nikolai diretamente, mas decidiu que ele não valia a pena. Ela deixou-o em seu “principado” e em pouco tempo o prendeu ao laço de sangue, usando-o da mesma forma que os Brujah haviam feito. Ele deu agradáveis festas a Membros visitantes e convenceu-os de que não havia por que se preocuparem com os recentes eventos na Rússia.

Quando interpretar Nikolai, lembre-se de que ele está completamente no escuro – ele não sabe nada sobre Baba Yaga, seus exércitos ou a Cortina de Sombras, e tudo que sabe sobre Lupinos é que eles são furiosos sanguinários. Ele ama falar sobre sua cidade, e tem o prazer de arranjar para que os personagens acompanhem-no na ópera, no teatro ou nos museus.

Na verdade, Nikolai não é fraco; ele só não é muito ambicioso. Séculos de prática deixaram-lhe bom em lidar

com os assuntos vampíricos de São Petersburgo. Sua cidade há pouco foi nomeada o centro cultural da Rússia, e ele considera isso um grande elogio. Ele recusa a alimentar-se de russos nativos, o que é mais uma das razões por que São Petersburgo é perfeita para ele – turistas, na cidade e de países vizinhos, compõem sua dieta básica.

Nikolai parece ser um jovem russo na flor da idade. Sua pele é pálida mas assemelha-se à palidez normal de um cidadão russo mais do que o aspecto mortal dos Membros. Ele tem espesso cabelo castanho, um bigode bem aparado, e grandes olhos castanhos. Ele se veste como um administrador da cidade ou um empresário do novo estilo – terno, relógio de bolso de ouro, sorriso vago.

### **LUCITA, OBSERVADORA DAS NOITES FINAIS**

7ª Geração, cria de Ambrosio Luis Monçada

**Clã:** Lasombra *antitribu*

**Natureza:** Rebelde

**Comportamento:** Defensor

**Abrço:** 1190

**Idade Aparente:** fim da adolescência

A filha rebelde de Alfonso I de Aragão, Lucita foi uma revoltada desde o início. Resistindo às regras da vida da nobreza, ela encontrou-se enviada para a confissão sob os brandos auspícios de Ambrosio Luis Monçada.

Ele convenceu os Lasombra de que Lucita seria uma adição valiosa ao clã, mas seu lado rebelde não morreu com seu Abraço. Ela serviu seu senhor por vários anos como diplomata e nobre, mas se sentia melhor viajando com seu companheiro Anatole, o profeta louco.

Aborrecida por seu clã haver destruído seu fundador, Lucita terminou trabalhando como arconte para a Camarilla após a Revolta Anarquista. Ela ascendeu à proeminência como uma erudita Nodista bem como guerreira, e está trabalhando com o Gangrel Beckett rastreando coisas que os levem aos fragmentos perdidos do *Livro de Nod*.

Com os anos, Lucita recebeu reputação como uma das mais temíveis guerreiras no Mundo das Trevas. Ela foi descrita como “um esquadrão da morte de uma mulher só”, e seu comando sobre as Disciplinas do clã, e outras além, é terrível. As Características de Lucita estão disponíveis no curso das **Crônicas da Transilvânia**, mas não são necessárias para os propósitos desta história. Com sorte, os personagens não serão suicidas o suficiente para começar um conflito com ela.

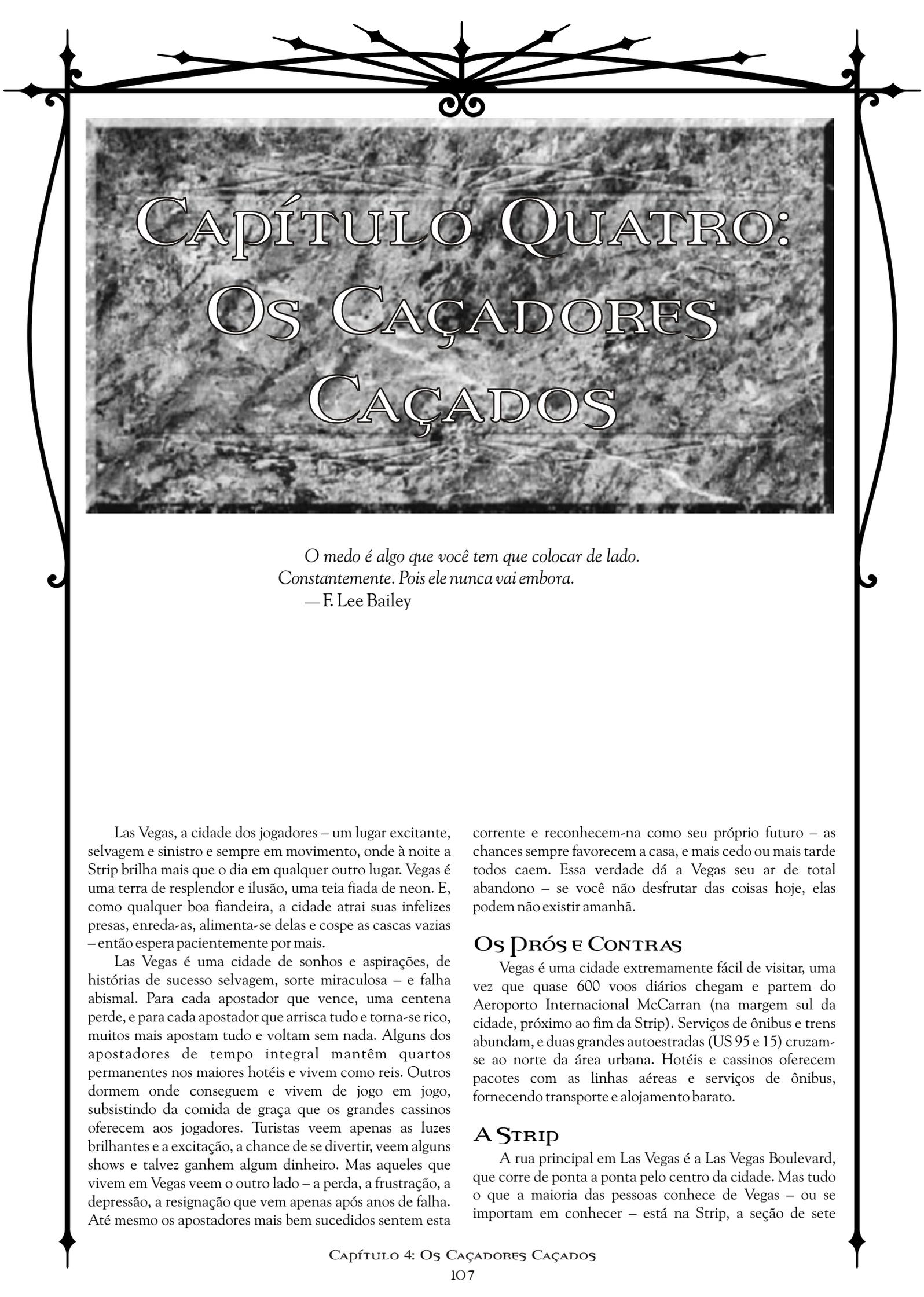
Lucita é alta e ágil. Sua pele é um pouco mais escura do que a da maioria dos anciões. Apesar de suas características mostrarem sua herança espanhola, não há traço de sangue mouro. Ela sempre se veste em estilos que permitiram mover-se rapidamente se for necessário.



RD HO

CASINO

WANTED



# CAPÍTULO QUATRO: OS CAÇADORES CAÇADOS

*O medo é algo que você tem que colocar de lado.  
Constantemente. Pois ele nunca vai embora.*

—F. Lee Bailey

Las Vegas, a cidade dos jogadores – um lugar excitante, selvagem e sinistro e sempre em movimento, onde à noite a Strip brilha mais que o dia em qualquer outro lugar. Vegas é uma terra de esplendor e ilusão, uma teia fiada de neon. E, como qualquer boa fiandeira, a cidade atrai suas infelizes presas, enreda-as, alimenta-se delas e cospe as cascas vazias – então espera pacientemente por mais.

Las Vegas é uma cidade de sonhos e aspirações, de histórias de sucesso selvagem, sorte miraculosa – e falha abismal. Para cada apostador que vence, uma centena perde, e para cada apostador que arrisca tudo e torna-se rico, muitos mais apostam tudo e voltam sem nada. Alguns dos apostadores de tempo integral mantêm quartos permanentes nos maiores hotéis e vivem como reis. Outros dormem onde conseguem e vivem de jogo em jogo, subsistindo da comida de graça que os grandes cassinos oferecem aos jogadores. Turistas veem apenas as luzes brilhantes e a excitação, a chance de se divertir, veem alguns shows e talvez ganhem algum dinheiro. Mas aqueles que vivem em Vegas veem o outro lado – a perda, a frustração, a depressão, a resignação que vem apenas após anos de falha. Até mesmo os apostadores mais bem sucedidos sentem esta

corrente e reconhecem-na como seu próprio futuro – as chances sempre favorecem a casa, e mais cedo ou mais tarde todos caem. Essa verdade dá a Vegas seu ar de total abandono – se você não desfrutar das coisas hoje, elas podem não existir amanhã.

## OS PRÓS E CONTRAS

Vegas é uma cidade extremamente fácil de visitar, uma vez que quase 600 voos diários chegam e partem do Aeroporto Internacional McCarran (na margem sul da cidade, próximo ao fim da Strip). Serviços de ônibus e trens abundam, e duas grandes autoestradas (US 95 e 15) cruzam-se ao norte da área urbana. Hotéis e cassinos oferecem pacotes com as linhas aéreas e serviços de ônibus, fornecendo transporte e alojamento barato.

## A STRIP

A rua principal em Las Vegas é a Las Vegas Boulevard, que corre de ponta a ponta pelo centro da cidade. Mas tudo o que a maioria das pessoas conhece de Vegas – ou se importam em conhecer – está na Strip, a seção de sete

quilômetros que começa no Centro de Convenções no meio da cidade e corre ao sul até a margem da cidade. Muitos dos maiores hotéis e cassinos estão localizados na Strip, assim como muitos dos shows e reviews. As principais atrações incluem:

**O Caesar's Palace:** Este resort em estilo romano deflagrou a atual competição em Vegas da superação temática, com sua estátua de César na frente de sua cidade romana em miniatura, o Mundo de César, cheio de gladiadores customizados e lojas elegantes. Uma estátua de Baco fornece o toque final, deleitando visitantes ao “vir à vida” de hora em hora.

**O Luxor:** Esta pirâmide dourada de 30 andares revisita as maravilhas do Egito Antigo. Além do cassino em si, o Luxor apresenta um rio Nilo em miniatura que os hóspedes podem navegar em pequenos barcos. Cada noite, um raio de luz sai do topo da pirâmide e vai para o céu, iluminando o caminho para os espíritos dos faraós.

**O Mirage:** Com um enorme vulcão em sua frente, este hotel é difícil de não perceber. Quando escurece, o vulcão entra em erupção a cada 15 minutos. Dentro do Mirage há uma floresta tropical completa com cachoeiras simuladas e milhares de flores. Tubarões, golfinhos e tigres brancos residem no hotel, cada um em seu ambiente apropriado.

**New York-New York:** O mais novo e mais alto hotel na Strip, New York-New York é uma miniatura de Manhattan completa com uma Estátua da Liberdade de 45 metros e uma Ponte de Brooklyn de 90 metros. Os visitantes podem passear pelo Central Park, andar de montanha russa em torno de Coney Island ou apenas degustar uma fatia da pizza de Nova York.

**Ilha do Tesouro:** Criada pelo proprietário do Mirage, a Ilha do Tesouro é um hotel-ilha pirata caribenha com batalhas navais piratas simuladas a cada 90 minutos (na artificial Buccaneer Bay). Claro, por ser Las Vegas, os piratas sempre derrotam os navios da marinha voltados contra eles. Os hóspedes podem jogar video games em Mutiny Bay ou assistir ao mundialmente famoso Cirque de Soleil à noite.

**Freemont Street Experience:** Cinco quarteirões do centro de Las Vegas foram transformados num calçadão. Um espaço massivo que se estende por mais de quatro quarteirões. O calçadão crepita de luz toda noite, com 2,1 milhões de luzes e 540.000 watts de som e música.

Um velho bonde, o Las Vegas Strip Trolley, fornece fácil transporte público junto à bulevar.

## O OUTRO LADO

Assim como a Strip brilha mais forte do que qualquer outro quarteirão da cidade, sua sombra torna-se mais escura por contraste. A Las Vegas Boulevard leva ao centro de Vegas, para a zona norte da cidade, onde os hotéis menores e o governo e serviços não turísticos da cidade residem. A filial de Las Vegas da Universidade de Nevada (conhecida como UNLV) também é situada na zona norte, entre Las Vegas Boulevard e Maryland Parkway. Em torno da Las Vegas Boulevard fica o resto de Vegas, onde os verdadeiros residentes da cidade vivem – onde existem lavanderias, mercearias, correios e livrarias. Aqui é para onde os garçons e crupiês e garçonetes e cantores vão quando não estão trabalhando.

O resto de Las Vegas não é particularmente feio. Realmente, é uma cidade limpa – e bastante próspera. Em comparação à Strip, contudo, tudo parece irremediavelmente plano e sem graça, como uma mancha de areia ao lado de um oásis. Ninguém faz qualquer esforço para animar a periferia – por que se importar? É a Strip que todos vêm ver, e a Strip é onde todos passam suas horas acordados. O resto de Vegas é meramente um lugar para comer e dormir, funcional e desinteressante.

## ESCOLHA SEU VENENO

Em Vegas, você pode ter tudo que quiser, se tiver dinheiro. A prostituição é legalizada, então as prostitutas e “escultas” fazem negócios abertamente em muitos dos resorts e cassinos. O álcool está em todo lugar, e os cassinos normalmente fornecem bebidas grátis desde que continue apostando. As drogas não são tratadas tão abertamente, mas estão disponíveis, e muitas vezes o maitre do hotel pode colocar um cliente curioso em contato com um fornecedor. Lojas, algumas públicas e outras não, atendem a cada fetiche ou fascinação, desde animais exóticos e comidas incomuns a antiguidades e brinquedos de adultos. Em geral, qualquer coisa rola em Las Vegas, desde que não atinja o negócio e os tiras não vejam você fazendo.

## A VIDA NOTURNA COM PRESAS

Vegas é o tipo de cidade para um vampiro. Com tantas pessoas visitando durante o dia, ninguém percebe algumas a mais, e as coisas que podem parecer estranhas em outro lugar são perfeitamente normais aqui. Numa cidade “normal”, as pessoas percebem quando você está por aí toda noite mas não trabalha, come ou muda de roupas. Em Vegas, assume-se que você é outro cara de sorte de férias. Quando as pessoas jogam dinheiro fora em outra cidade, todos ficam curiosos. Mas em Vegas, jogar dinheiro fora é o Procedimento Operacional Padrão. É quase impossível parecer deslocado – com tantas roupas, sotaques e atitudes diferentes, um escocês do século XIII e um centurião romano do século II, ambos em traje completo, podem sentar-se e tomar uma bebida juntos sem nada pior do que o ocasional, “Em que cassino você trabalha?”

Os vampiros em Vegas alimentam-se com facilidade. Fora da Strip, ninguém percebe muitas coisas – as pessoas ativamente fingem que estas partes da cidade não existem, e mesmo residentes têm problemas em diferenciar uma área da outra. Exceto pela família e amigos, ninguém percebe quando uma pessoa desaparece. E muitos dos residentes de Vegas vêm aqui sozinhos para fazer sua fortuna, deixando a família para trás, trabalhando muito e duro para fazer amigos de verdade.

Oportunidades de alimentação na Strip são ainda melhores. Pessoas estranhas não parecem tão estranhas aqui, onde shows encenados e exibições de pirotecnia ocorrem em cada esquina. Então tantas pessoas vêm e vão que ninguém percebe se algumas desaparecem. Algumas na Strip nem se importam consigo mesmas – elas vêm para a cidade buscando um sonho de riqueza, apenas para que a Dona Sorte cuspa neles; agora eles vagam, procurando por uma última chance de tirar a sorte grande, mas sabendo que

a oportunidade já passou. Algumas se tornam violentas, algumas suicidas, algumas se tornam criminosas ou prostitutas, mas a maioria arrasta sua vida, não mais interessada na paisagem. Tais pessoas são presas fáceis. Las Vegas tem polícia, claro, mas eles existem para assegurar que ninguém destrua propriedade ou prejudique outro cliente – se alguém desaparece e ninguém informa, quem vai saber? Vegas é um grande lugar para viver eternamente.

## SOCIEDADE MORTA VIVA

Mesmo com tanta vantagem, os Membros de Las Vegas ainda aderem a uma estrutura definida. O príncipe da cidade, um Ventrue chamado Benedic, tem certas regras específicas – não Abraçar sem permissão, não pôr em perigo a Máscara, não matar outro Membro. As únicas regras incomuns dizem respeito à natureza da cidade. Nenhum Membro pode jogar pôquer, principalmente porque Vegas abriga o Campeonato Mundial de Pôquer (aberto a qualquer um que possa arcar com a inscrição de \$10.000, com o grande prêmio de um milhão) – um talentoso Membro jogador de pôquer pode atrair todo tipo de atenção. Também, nenhum Membro pode perder mais do que dez milhões de dólares numa única noite – algo mais atrairia atenção. Os Membros são avisados a abrirem mão dos verdadeiros proprietários de cassinos e hotéis como presas – estas pessoas podem realmente desaparecer, e a polícia certamente investigaria tal desaparecimento. Finalmente, os Membros são proibidos de interferir com negócios conduzidos pela máfia. Fora isso, os Membros de Vegas mais ou menos fazem o que querem.

## UM DA FAMÍLIA

Benedic não é a única autoridade na cidade. Um Giovanni do ramo Rothstein do clã também clama Vegas como seu domínio. Rothstein habita o Bally's, um famoso cassino e hotel próximo ao meio da Strip. A proximidade de Rothstein ao grande cassino permite-lhe observar a Strip, permitindo que ele reaja mais prontamente às mudanças. Rothstein também tem vários membros de sua família consigo. Isto pode ser o porquê de Benedic não ter removido Rothstein – os Giovanni em Vegas podem resistir a ataques mais diretos e ter contatos o suficiente para mantê-los nos negócios. Além disso, muitos vampiros além da própria família de Rothstein reconhecem sua reivindicação de domínio em Vegas, o que cria um difícil equilíbrio de poder entre os dois “príncipes”. A despeito disso, Rothstein despreza Benedic e sempre procura formas de remover o “falso príncipe” e consolidar sua própria posição. Isto pode ser o porquê do aliado próximo de Benedic, o Nosferatu Montrose, ficar no Mirage – de lá ele pode manter os olhos em Rothstein.

## CIDADE DE ANARCH-Y

Muitos dos Membros que residem permanentemente em Vegas reconhecem Benedic como seu príncipe e ao menos nominalmente obedecem às suas regras. Muitos deles. Vegas apela bastante para os anarquistas, devido à sua atmosfera selvagem, estilo de vida decadente e falta de restrições. Apenas uns poucos anarquistas realmente

residem em Vegas, mas dúzias deles passam pela cidade por ano, muitas vezes chegando em grupos. Eles ficam uma ou duas semanas, desfrutando da orgia e emoções intensas que varrem o lugar. Poucos reconhecem Benedic, e aqueles que residem na cidade os incitam a resistir ao “Homem”. O círculo de Benedic, liderado por Montrose, faz seu melhor para manter as perturbações dos anarquistas no mínimo, cobrindo problemas e disciplinando indivíduos quando necessário, mas os anarquistas simplesmente rosnam suas tentativas e fazem mais festa. Quaisquer ultimatoss seriam ignorados ou tomados como um ataque, tornando as coisas ainda piores.

## ADORAÇÃO DO DESERTO

De acordo com os rumores, existe um templo Setita próximo a Las Vegas, em algum lugar no deserto. Algumas histórias dizem que o templo realmente fica sob a areia, enterrado para que apenas os próprios Setitas possam encontrá-lo. Seja verdade ou não, de tempos em tempos os Setitas certamente vêm a Las Vegas. Eles aparecem apenas brevemente, raramente mais do que dois por vez. Embora os Setitas não reconheçam Benedic, eles raramente causam problemas – eles tendem a aparecer, alimentarem-se, e então partem, talvez para orar em seu templo. Alguns desaparecimentos são atribuídos aos Setitas a cada ano, mas os corpos nunca são encontrados. A despeito disso, muitos outros Membros evitam os Setitas quando eles aparecem, e ninguém até agora foi tolo o bastante para segui-los fora da cidade.

Embora os Setitas não estejam envolvidos com os caçadores que aparecem em Vegas, os Narradores que queiram prolongar a história podem usar os rumores do templo no deserto e os ocasionais desaparecimentos para distrair os personagens dos jogadores enquanto os caçadores deslocam os campos de caça dos Membros mais para o sul.

## FORÇAS EXTERNAS

O Sabá controla parte do Sul da Califórnia, e Las Vegas os atrai. A energia e caos da cidade, as luzes brilhantes, decadência, depressão e pânico apelam aos membros do Sabá. De tempos em tempos, vários líderes Sabás decidem checar as defesas da cidade para ver se podem tomá-la. Normalmente ao menos um batedor Sabá está vagando por Vegas, muitas vezes disfarçado como anarquista. Eles se esbaldam um pouco, reúnem informações sobre Benedic, então se esgueiram para fora novamente. A menos que sejam pegos, claro. A responsabilidade principal de Montrose é lidar com quaisquer intrusos Sabás, evitando que eles obtenham informações relevantes. Montrose e seus compatriotas tendem a ser suspeitos com relação a novos Membros.

## APRECIÇÃO DE CLÃ

Vegas tem apenas uma dúzia de Membros em residência permanente, mas muitos outros passam por ela todo o ano. Os Ventrue são o clã mais numeroso em Vegas – a enorme quantidade de dinheiro sendo lançada para o alto os atrai para cá. Os Ventrue passam a maior parte de seu tempo nos cassinos, bebendo em companhia dos ricos e poderosos,

brincando com os mortais e buscando obter mais dinheiro e poder para si. A despeito dos avisos de Benedic e a forte influência da máfia, sempre há algum Ventrue planejando comprar este ou aquele resort. Alguns querem seus próprios cassinos devido à privacidade e segurança que eles permitem, enquanto outros nutrem planos mais ambiciosos. Nenhum deles realmente tentou algum de seus grandes planos, mas eles tornam-se cada vez mais ousados com o tempo e podem tirar vantagem de qualquer confusão para promover suas próprias agendas.

Os Ravnos são atraídos pelas luzes brilhantes da Strip, a simplicidade e a folia e o verdadeiro abandono. Eles deleitam-se com a atmosfera festiva. Os Ravnos misturam-se nos cassinos e realizam demonstrações de improviso nas ruas. Antes da Semana dos Pesadelos, Vegas era um ponto de encontro favorito para o clã, com novos Ravnos aparecendo e então partindo novamente após algumas semanas. Para aqueles que sobreviveram, Vegas representa um porto seguro, um lugar familiar onde podem ser anônimos ainda que não moderem seu comportamento.

Os Brujah acham Vegas excitante, com sua imagem berrante e variedade infinita. Eles apreciam um lugar onde se pode parecer, vestir, e agir conforme quiser, desde que você tenha confiança (e o dinheiro) para ostentá-lo.

Sem surpresa, os Toreador frequentam Las Vegas – o clima festivo definitivo da cidade atrai aqueles obsecados com performance artística ou arquitetura. Contudo, eles raramente ficam – após alguns meses, o cenário começa a entediá-los e a enjoativa mistura de comercialismo, esperança e falha os espanta.

Os Malkavianos também se deleitam em Vegas, o que não é surpresa considerando os generosos espetáculos insanos junto à Strip. Os arquitetos de Vegas demonstraram criatividade pouco tradicional igual a qualquer Malkaviano, então os malucos encontram um sentido de familiaridade aqui. Claro, uma vez que alguns Malkavianos acreditam estar em diferentes períodos do tempo e países, eles deslocam-se para lugares como o Luxor e o Palácio de César – os prédios batem com suas expectativas e suas roupas estrangeiras combinam bem.

## O ARQUITETO

Um dos Membros que fazem seu refúgio em Vegas é um Toreador chamado Sands. Sands trabalhou como um arquiteto na Inglaterra durante o século XVII. Ele fica no Palácio de César, o primeiro dos grandes resorts. Outros Membros procuram-no, admirando sua calma elegância e seu impressionante autocontrole. Sands reconhece Benedic como o príncipe mas age como lhe convém; muitos Membros procuram por ele para estabelecer o protocolo sempre que algo novo ocorre. Sands é um dos Membros mais influentes na Strip, e sua palavra carrega ao menos tanto peso quanto a de Benedic.

## A MÁFIA

Jogo, prostituição e álcool sempre foram lucrativos para o crime organizado, então não surpreende que a máfia tenha uma grande presença em Las Vegas. Ela influencia diretamente muitos dos cassinos e hotéis, e recebe uma taxa



de “associação em negócios” – uma porcentagem dos lucros – do resto das atividades. A máfia fica fora de muitos dos outros aspectos da condução da cidade. Desde que seus lucros permaneçam intactos e suas reputações seguras, eles não se importam realmente com o que acontece. Diferentes famílias têm interesses nos vários cassinos, e muitos têm representantes que vivem nestes locais em tempo integral, fornecendo “conselhos e orientação” in loco. As famílias encontram-se regularmente para discutir questões de negócios e lidar com conflitos que surgem. O urbano Sr. Manelli, o mafioso mais proeminente em Vegas, organiza os encontros. Sr. Manelli vive no Pepita de Ouro, um elegante hotel no velho estilo com várias das maiores pepitas de ouro do mundo em exposição.

A máfia mantém um acordo com a Polícia de Las Vegas. A polícia, em troca de “incentivos financeiros mensais”, ignora as atividades da Máfia, desde que nenhuma testemunha veja algo condenatório e ninguém saia seriamente ferido. Mesmo em casos que envolvam assassinatos executados pela máfia, a polícia tende a plantar evidências ou deixar passar pistas importantes. Isto não entra em conflito com a principal tarefa da polícia, que é manter a ordem na Strip – está entre os melhores interesses da máfia manter a ordem por lá também.

A Máfia sabe sobre os Membros em Las Vegas. Realmente, Rothstein tem conexões com a Máfia; sua família tem influência no Bally's, claro, e ele também tem uma presença em vários outros cassinos. As outras famílias o respeitam. Alguns sabem que ele é um dos mortos vivos. Rothstein tentou várias vezes voltar a Máfia contra Benedic, mas todas as vezes o Sr. Manelli apontou que as regras de Benedic mantêm os Membros da cidade em ordem, e suas regras evitam que eles interfiram nos negócios da Máfia. Desde que a situação continue, as famílias não têm disputas com Benedic. Além disso, muitos dos Membros predam os fracos, os destituídos e os sem-teto – todos elementos que depreciar a aparência da cidade. Benedic, por sua parte, não vê razão para interferir com a Máfia desde que ela não se torne um perigo para os Membros locais. Até agora a política de evitação mútua tem valido a pena. Claro, os Membros podem ter acordos próprios com a Máfia, mas não têm ocorrido problemas.

A única coisa que a máfia não tolera é pessoas causando problemas. Isso pode incluir qualquer coisa desde fazer muitas perguntas sobre certos proprietários de negócios a abrir um cassino sem permissão para interromper o show preferido do Sr. Manelli (Sigfried and Roy – eles atuam no Mirage. O Sr. Manelli sempre tem um assento preferencial). A resposta, dependendo do tipo de problema e do local (e o número de pessoas em volta), varia desde pedidos educados até deixar membros quebrados. Uma segunda resposta, se necessária, é sempre mais severa – a máfia não gosta de ficar repetindo.

## UM NOVO ROSTO

Mesmo em Vegas, algumas coisas exigem atenção. E os Membros prestam muita atenção em certos detalhes mais do que ninguém. Especialmente agora.

Algumas histórias têm circulado recentemente entre os Membros de Vegas sobre um homem que aparece de vez em

quando, “observa”, e então desaparece. As descrições, tais como elas são, batem – altura mediana, constituição mediana, cabelo escuro curto, possivelmente barbeado, usando jeans e um sobretudo. Ninguém consegue dar uma boa olhada nele, e ele nunca fala ou toma qualquer tipo de ação evidente, mesmo quando vê Membros se alimentando. O homem não parece ser qualquer tipo de ameaça, mas é um tanto enervante – os Membros estão acostumados a serem os observadores, não os observados.

O homem não tenta se esconder, e ele tem sido visto não apenas pelos Membros mas também pelas prostitutas, capangas e traficantes locais. Algumas das prostitutas pensam que ele está em Vegas há ao menos alguns anos. Ele nunca foi visto na Strip, mas sempre próximo.

Embora os Membros de Vegas tenham ainda muito a investigar, perguntar por aí pode levantar algumas pistas. Uma jovem prostituta que se chama Spice lembra de ver o homem dirigindo uma noite. Ele dirigia um velho Ford marrom com placas locais. Uma conferida nos registros do Departamento de Trânsito bate sua descrição com um homem chamado Sam Delaware. Delaware uma vez viveu na Carolina do Norte mas mudou-se para Vegas há 10 anos. O endereço de sua licença aponta para um apartamento há algumas quadras da Strip. Uma busca no lugar não revela muito – fotos dele com outras pessoas, obviamente amigos e família, penduradas nas paredes, mas ele claramente vive sozinho com alguns objetos. Ele possui um computador de última geração, aparentemente feito sob medida e pesadamente criptografado, com cabos de conexão para um Palm Pilot. Delaware carrega um Palm Pilot com um modem celular embutido, mas mesmo se o aparelho for de alguma forma roubado ele não revela nada além de um vício em jogos de paciência.

## MAIS ROSTOS NOVOS

O homem estranho que observa continua a mostrar-se em locais e tempos singulares. Mas agora ele não está sozinho. Outro homem também apareceu, agindo da mesma forma. Então uma mulher. Então vários outros homens e mulheres. Em Vegas, novos rostos não são algo novo – pessoas vêm e vão todo o tempo. Vegas é, afinal, uma cidade festiva. Mas estes estranhos são diferentes.

Por um lado, ninguém realmente os “vê”. Não que sejam invisíveis – longe disso. Mas nenhum dos Membros deu uma olhada de perto neles. Seus rostos parecem difíceis de focar, ou não são interessantes o suficiente para chamar atenção. Suas roupas são indescritíveis, mas não tão meigos que sejam distintivamente perceptíveis. Em resumo, nada sobre estes estranhos atrai qualquer atenção. E esse fato atrai muita atenção.

O aspecto mais perturbador sobre estes estranhos é que eles não fazem nada. Eles não têm emprego. Não que seja incomum – muitos dos Membros em Vegas não se importam com empregos, sobrevivendo do dinheiro que guardaram ou deixam seus carniçais sustentá-los. Mas estes estranhos nem mesmo apostam. Ou bebem. Ou solicitam prostitutas. Eles não fazem nada, além de caminhar e dirigir por aí e ocasionalmente realizando passeios turísticos. A coisa realmente estranha sobre sua falta de atividade é que eles não tiram foto alguma. Nem compram cartões postais. Nem

todo turista é um fotógrafo aficionado, mas muitos ao menos trazem uma câmera no caso de algo realmente excitante acontecer. Nenhuma destas pessoas parece possuir uma câmera.

Estas novas pessoas não mostram qualquer organização. É raro ver dois deles juntos à noite – normalmente eles estão sós. Cada um parece um pouco diferente, veste-se diferente, caminha e fala diferente. Tanto homens quanto mulheres aparecem, de vários grupos étnicos, idades, e tipos corporais – nenhum deles incomum de qualquer forma. Eles não se encontram à noite, ou viajam em grupos, ou têm aquilo que pode identificá-los como estando juntos. Para todas as aparências, eles nem mesmo conhecem uns aos outros.

Visualmente indescritíveis, definitivamente passivos, completamente pacíficos, totalmente solitários – tudo sobre estes estranhos escancara que eles são inofensivos, fora de suspeita. Mas algo neles, alguma sensação, algo no ar, sugere o contrário. O aspecto sutil sugere que haja algo acontecendo aqui, algo importante. Algo perigoso. E se for verdade, está tão bem oculto que ninguém consegue ao menos definitivamente dizer que está lá. Isso é que preocupa os Membros.

Os estranhos têm um elemento em comum – eles todos realizam passeios turísticos. Juntos. Não parece haver qualquer organização nisso, mas de vez em quando eles reúnem-se no mesmo barco ou carrinho de passeio. Eles seguem caminhos separados quando os passeios terminam, até a próxima vez que eles se reúnem novamente.

## A COR DO OURO

Estes estranhos indescritíveis nunca teriam sido localizados se não fosse por suas auras. Para aqueles com Percepção da Aura, as auras dos estranhos são claramente visíveis e a única coisa distinta neles. Suas auras são douradas, cintilantes e reluzentes, vivas com energia e poder. Ninguém, nem mesmo o mais velho e mais sábio dos Membros, viu algo como isso antes.

Não que os estranhos pareçam estar fazendo algo com suas auras douradas. Eles não lançam feitiços, eles não se transformam em monstros gigantes ou formas alteradas, eles não passam por paredes ou revelam velocidade e força sobre-humana. De fato, se algum dos Membros conseguir encurrular e atacar um estranho, ele coloca-se numa boa luta mas não revela qualquer habilidade além daquelas de um humano normal. Seu sangue parece normal se bebido e fornece vitae como normal. Contudo, qualquer Membro tolo o bastante para Abraçar um dos estranhos descobre que isso não funciona – o estranho simplesmente cai morto.

Dois dos estranhos, o homem chamado Davis e a mulher chamada Richards, são do local. Se eles forem mortos, a esposa de Davis reclamará seu corpo, e o primo de Richards reclama o dela. A ex-esposa de Sam Delaware eventualmente reclamará seu corpo, e os outros têm parentes, pais ou cônjuges em algum lugar – se Erik morrer, duas mulheres, ambas dizendo ser sua esposa, vêm atrás dele. A única exceção é Darla – ela aparentemente não tem parentes vivos.

Nenhum dos estranhos tem qualquer forma de identificação. Eles carregam apenas uma pequena quantidade de dinheiro. Eles reservam seus quartos de hotel

com antecedência, e pagam com cartões de crédito – ao menos um cartão usado por um estranho vem a pertencer a um homem chamado Harry Lisbon, que vive em Los Angeles. Ele nunca ouviu falar destes estranhos, não vem a Las Vegas há três anos, e diz não possuir conta alguma em companhia de cartão de crédito.

## PREVAS FÁCEIS

Bastante singular, o aparecimento dos estranhos não parece estar causando qualquer problema. Longe disso. Nas semanas seguintes, as coisas parecem ficar melhor para os Membros, a despeito de seus misteriosos observadores.

Seja por qualquer motivo, mais dos despossuídos aparecem na rua – mais prostitutas, mais sem-teto, mais vagabundos e bêbados. Mais e mais pessoas começam a andar sozinhas na rua tarde da noite, entrando em becos e em ruas de acesso – lugares onde é fácil desaparecer, ou ter um encontro noturno inesperado. Assaltantes, bêbados, prostitutas, solitários – é um verdadeiro buffet de vitae. A caça em Vegas nunca foi tão fácil.

Estranhamente, as pessoas parecem estar se congregando na margem sul da Strip. Então novamente, a Strip é a porção sul da Las Vegas Boulevard, então isso não é incomum – ao norte fica o distrito financeiro, que não é tão chamativo e não abriga tanto entretenimento. Mais e mais pessoas vagam ao sul, como que atraídas por algo.

## SHOW DE HORRORES

Pouco depois da história começar, um novo cassino abre um quarteirão da margem sul da Strip. O lugar chama-se o Show de Horrores, e seu tema é monstros.

*Um jovem casal senta-se num banco de parque, desfrutando do clima quente e o conforto dos braços um do outro. De repente, uma mão pálida surge dos arbustos, envolve a garganta do homem, e puxa-o pela cerca e pelos arbustos. A garota grita enquanto o som de carne rasgada vem da folhagem que balança, e os gemidos do homem repentinamente param. Ela finalmente recupera-se o bastante para saltar do banco, mas antes de alcançar a segurança, a mesma mão, agora manchada de sangue, rasteja e pega seu braço. Ela luta, mas não é páreo para sua força, e lentamente a arrasta para a escuridão das folhas, onde um único grito perfurante rompe, deixando apenas silêncio e um farfalhar fraco.*

*As pessoas reunidas em torno ficam imóveis, horrorizadas com o que testemunharam. Então, todos juntos, explodem em aplausos, rindo e sorrindo enquanto se afastam, deixando a cena de carnificina intocada.*

O Show de Horrores foi projetado para apelar a amantes dos velhos filmes de horror e ostenta cada criatura clichê imaginável. Brutamontes trôpegos, sanguessugas de cara pálida em capas, vis lobisomens, múmias envoltas em farrapos, fantasmas envoltas em panos – as obras-primas. Algumas das criaturas são animatrônicas, enraizadas num único ponto e feitas para atuar em momentos específicos. Outros são atores fantasiados que vagam por aí e “ameaçam” os frequentadores. Cenas de horror ocorrem à noite, barulhos medonhos abundam, e gritos frequentemente soam no ar noturno. Diferente de muitos cassinos, que permanecem abertos 24 horas, o Show de Horrores abre suas



portas ao crepúsculo e fecha-as novamente ao amanhecer, para incrementar o elemento de horror.

O prédio em si é uma velha catedral em estilo gótico, uma vez uma casa de adoração real, mas há quase uma década atrás sua congregação desapareceu e as portas foram fechadas. Rumores dizem que a Igreja tem ofertas frequentes pela propriedade mas recusou-se a vender, com medo de que fosse usada para apostas ou outros propósitos pecaminosos. A catedral tem quatro andares, construída de pedra bruta, com arcobotantes, torres no topo, e janelas de vidro colorido. O interior é pavimentado com ladrilhos de pedra, teto abobadado de pedra, pilares ornados, e portas estreitas e altas. Arandelas de parede e lustres de ferro forjado fornecem a única iluminação. Uma escada em espiral de pedra em curva leva para os andares superiores. O saguão principal, originalmente a nave da catedral, mantém as mesas de apostas, máquinas caça-níqueis e o bar. Um restaurante localizado na antecâmara oferece comidas grelhadas e outras comidas americanas. O antigo confessionário guarda os banheiros. As escadas estão fora dos limites para clientes e abrigam o escritório do cassino. Há até mesmo um porão para a catedral – um lugar sombrio com corredores sinuosos e “espaços de meditação” que parecem suspeitamente com celas de prisão, sombrias e nuas exceto por um buraco na parede de trás e uma pilha de palha em uma parede.

O prédio fica no meio de um grande cemitério, cheio de velhos mausoléus e lápides apagadas. Caminhos sinuosos correm entre as covas, e bancos de ferro forjado fornecem aos convidados uma oportunidade de desfrutar do silêncio. Uma cerca alta cerca os campos, e carvalhos e pinheiros são encontrados em intervalos nele, cortando a luz e o som da Strip. Lâmpioes (acesos ao anoitecer e apagados ao amanhecer) são espalhados mas não iluminam tanto quanto lançam longas sombras, confundindo distância e direção. Rumores dizem que alguns dos mausoléus abrigam entradas para as catacumbas sob a catedral, e os convidados muitas vezes testam para ver qual mausoléu está aberto, esgueirando-se para tirar vantagem de sua privacidade.

O Show de Horrores é um sonho de vampiro, uma vez que violar a Máscara é quase impossível aqui. As pessoas veem presas e assumem que elas são falsas. Um vampiro mergulha no chão e os espectadores maravilham-se de como o alçapão estava escondido. Alguém pode provavelmente agarrar uma pessoa em público, arrastar-lhe para os arbustos, drená-la enquanto a multidão aplaude os efeitos especiais. O Show de Horrores é refúgio de sanguessugas.

Um detalhe estranho sobre o Show de Horrores é sua propriedade. Ninguém sabe quem é seu proprietário. Uma companhia comprou a igreja vários anos atrás, mas outra companhia comprou-a, e ninguém sabe qualquer detalhe sobre a segunda companhia, ou mesmo se ela ainda mantém o título do lugar. Uma mulher chamada Marsha Clute conduz o Show de Horrores, mas ela recebeu o trabalho anonimamente por correio (o pacote continha detalhes suficientes, junto com um cheque substancial, para ela levar a oferta a sério). Ela tem autoridade plena sobre o estabelecimento, e as poucas instruções que recebeu desde a abertura foram por correspondência registrada. Sem endereço de remetente. Os lucros são depositados numa

conta numerada, aberta a mão, e até agora nada foi retirado. Isto só adiciona ao apelo misterioso do Show de Horrores, claro – rumores abundam sobre seu misterioso proprietário, desde a máfia até algum bilionário excêntrico e um fantasma perturbado e uma nação estrangeira.

O primeiro rumor, sobre propriedade da máfia, definitivamente não é verdade. Logo após a abertura, a Srta. Clute recebeu uma visita do Sr. Manelli, representando “a organização comercial local”. Ele a recebeu na comunidade e encorajou fortemente que se juntasse a ela, “para benefício e proteção mútua”. A Srta. Clute recusou, e mostrou a Manelli a porta. O gângster voltou várias vezes, mas sem sucesso – a Srta. Clute permanece inflexivelmente oposta a juntar-se à sua organização.

Sands primeiramente não confiava no Show de Horrores – o tema vampírico chama muita atenção. Mas após várias noites, quando não surgiu nenhum problema, ele decidiu que é seguro inspecioná-lo. Ele imediatamente se apaixonou pelo encanto pseudogótico do lugar – “Onde se poderia reunir tão bem o neon é o vidro colorido?” comentou – e começou a frequentar o estabelecimento, eventualmente demarcando um assento regular em uma das mesas de bacadá. Após ver isso, outros Membros também frequentaram o Show de Horrores já que estava tão próximo de seus campos de caça.

## REFÚGIO SEGURO

E sobre os misteriosos estranhos? Eles não apareceram no Show de Horrores – de fato, ninguém viu nenhum deles próximo ao local. Mas o resto da cidade é uma outra história. Mais estranhos chegam de fora da cidade, informes deles tornam-se mais frequentes, e eles começam a aparecer em pares e em pequenos grupos em torno de Vegas, provando que conhecem todos uns aos outros. Eles também mostram uma estranha habilidade de encontrar Membros no meio da alimentação – está chegando ao ponto em que não se consegue dar uma mordida em qualquer ponto da cidade sem que vários destes sujeitos enigmáticos apareçam. Eles não atacam ou fazem qualquer movimento ameaçador, nem tentam resgatar a vítima. Tudo que fazem é observar, como se estivessem estudando um espécime. *Naturalmente*, alguns dos Membros mais agressivos atacam os misteriosos estranhos, furiosos em ser interrompidos e espionados – estes Membros descobrem, para seu pesar, que ainda que os estranhos não iniciem um combate, eles certamente podem se defender. Nenhum dos estranhos mostra força ou velocidade incomum, mas algo é definitivamente diferente com eles. Alguns dos Membros sugerem exterminar com os estranhos de uma vez por todas, só por segurança, mas eles não sabem realmente o bastante sobre os estranhos para atacá-los efetivamente. Além disso, os estranhos parecem estar frequentando apenas a margem norte da cidade, onde o suprimento de alimento está se tornando escasso. Devido a isto, vários dos Membros migram para a área em torno do Show de Horrores, o único lugar que parece seguro.

## OS CAÇADORES

Os estranhos com as auras douradas são na verdade caçadores (ver **Caçador: A Revanche** se você ainda não sabe o que são os caçadores). Sam Delaware reuniu onze outros caçadores com metas semelhantes. Vários deles, como ele próprio, vêm de Las Vegas – outros ele encontrou online, entrou em contato, e convidou para visitarem-no.

Sam tornou-se ciente dos vampiros três anos atrás, quando encontrou a filha de um amigo morta, seu pescoço quebrado. Olhando o corpo exangue, Sam soube que nenhum humano poderia ter feito tal coisa. Nas semanas que seguiram, a imagem ficou em sua mente. Ele tinha de descobrir o que havia feito aquilo, e colocar um ponto final. Ele passou semanas vagando pelas ruas, procurando por... *algo*. E, quando viu a mulher de pele pálida saltar de um telhado numa motocicleta e sair em disparada, ele sabia que havia encontrado. Desde então, Sam localizou no mínimo cinco vampiros em Vegas, principalmente na Strip. Ele sabe que não é páreo para eles, mas ele não pode sentar e assisti-los alimentarem-se das pessoas. Encontrando outros caçadores online, Sam explicou seu dilema, e uma mulher chamada Darla ofereceu uma resposta – se você não pode detê-los pela força, derrube-os pela astúcia. Alguns meses depois, Sam ouviu que a velha catedral próxima à Strip havia finalmente sido vendida e estava sendo convertida num novo cassino. Isso deu-lhe uma ideia, e nos últimos três anos ele a havia refinado até, finalmente, estar pronta.

A cada semana, os caçadores fazem um passeio ou pegam carona juntos – eles organizam sua agenda antes de se encontrarem em Vegas, então não precisam se comunicar sobre as caronas. Um dia eles todos visitam o Nilo no Luxor. Outro dia eles dão uma volta de montanha russa em torno de Coney Island em New York-New York. Mais tarde, eles caminham pela Hoover Dam, 40 quilômetros fora da cidade. Cada atividade toma lugar durante o dia para evitar que os Membros percebam, e os caçadores sempre chegam e partem separadamente. Durante os passeios, eles falam e planejam. O movimento constante os mantém ativos e alertas, e evita que qualquer um os espione.

Cada um dos caçadores chegou ou com um laptop ou um palmtop – nada incomum, atualmente. Toda sua comunicação, além dos passeios, se passa através da lista de um servidor online. Os membros da lista são confidenciais, e apenas o nome do servidor aparece nas mensagens. Muitos checam seus emails toda noite em caso de mensagens urgentes. Eles trocam a maior parte da informação durante suas viagens diárias – o servidor ajuda em caso de emergências, ou se as situações mudarem entre as viagens.

Os sete caçadores de fora da cidade ficam em hotéis diferentes, normalmente os lugares menores e mais baratos nas cercanias da cidade – o Super 8, Holiday Inn, Nevada Inn, Motel 6. Apenas um deles, um homem loiro e de barba chamado Erik, deixa o luxo sobrepujar a prudência – ele tem um quarto no Mirage.

Os caçadores vieram preparados – eles não estão certos do que funciona com vampiros, então eles trouxeram tudo em que puderam pensar. Dois carregam pistolas, e muitos têm uma estaca de algum tipo – Darla realmente tem uma besta pequena. Eles têm ou isqueiros ou uma caixa de fósforos. Eles também carregam uma cruz e alho, e Erik e outro homem, Richards, trouxeram pequenos vidros de água benta. Estes são apenas para defesa pessoal – todos sabem que a violência não é sua arma mais efetiva.

## OS DESAPARECIMENTOS

A vida em Vegas era boa para os Membros. Eles estavam em segurança, cheios de sangue, contentes. Então eles começaram a desaparecer.

Começou quando Langely, uma Malkaviana e residente permanente na cidade, desapareceu. Langely dirigia o carrinho a noite toda, do anoitecer ao amanhecer. Ela amava a sensação de deslizar pela cidade, blindada de todas as luzes e barulhos mas capaz de observá-los à deriva. Todos Membros na cidade a conheciam, e ninguém a contrariava – ela mantinha-se fora dos negócios alheios, e sempre estava disposta a trocar fofocas. Então, uma noite, ela se foi. Ninguém sabe onde ou por que, mas Langely dirigia o carrinho por cinco anos, e ela nunca perdeu uma única noite.

Na noite seguinte, outro Membro, um Brujah visitante, não apareceu para reunir-se com seu círculo. Os outros pensaram que algo tivesse acontecido, e divertiam-se. Mas na noite seguinte ele ainda não havia aparecido, e seus associados ficaram um pouco preocupados. Na terceira noite, continuava sumido. Eles foram procurar, mas não encontraram nada.

Então, várias noites depois, os Ravnos foram vistos procurando por um dos seus – alguém que fez seu refúgio em Vegas e há vários anos. Os Ravnos normalmente não contam aos outros o que eles estão fazendo ou onde estão indo, mas eles sempre mantêm uns aos outros informados. Nunca ninguém some sem deixar notícia.

Os Membros continuam a desaparecer. Às vezes uma semana se passa sem algo acontecer. Então, na mesma noite, dois desaparecem. Os desaparecidos vêm de diferentes clãs e diferentes partes da cidade. O único fator comum é que eles são Membros de Vegas.

Conhecidos dos Membros desaparecidos formam grupos de busca, esperando descobrir o que aconteceu, mas eles sempre voltam sem nada. Nem sangue, nem ossos, nem cinzas. Nada. Alguns dos Membros guardam seus refúgios, ou viajam em grupos, e aqueles com inimigos olham por sobre os ombros com mais cuidado. Benedic parece despreocupado – afinal, ninguém próximo a ele desapareceu. Contudo, ele tem Montrose investigando, só por segurança. Rothstein, convencido que os desaparecimentos mascaram um plano de Benedic, procura por formas de tirar vantagem da atmosfera cautelosa. Sands ignora o problema, embora ele fique no Show de Horrores cada noite até mais tarde.

## MOTIVO DE ALARME

Então, uma noite, alguém cambaleia na presença de Benedic.

*A figura que se arrasta para frente, uma perna puxada inutilmente atrás de si, mãos arrastando no chão, uma vez pareceu humana. Uma vez foi jovem e forte e ágil. Mesmo após a morte, ela ainda parecia poderosa, graciosa, atraente. Agora, mal mantinha-se de pé, deixando pedaços viscosos de fuligem e sangue atrás de si no chão.*

*A criatura olhou para cima, seu rosto uma mistura de carne chamuscada e furos flácidos revelando ossos brancos. Seus olhos estavam carbonizados, nariz queimado, sem lábios. Os dentes permaneceram, amarelados do calor e quebrados, mas ainda lá, com presas. Sua boca abriu, e uma única palavra escapou, tão seca e quebrada quanto a língua que a formou*

“Sol.”

É Zip, um jovem Ravnos que veio à cidade há apenas uma semana. Ele teve a maior parte de seu corpo queimada e mal podia lutar contra o torpor. Uma vez que lhe seja dado sangue, ele explica aos trancos e barrancos que, enquanto caminhava na noite anterior, alguém se aproximou dele por trás e o emboscou. Ao acordar ele encontrou-se estaqueado e pregado ao chão, em algum lugar fora da cidade julgando pela falta de prédios. O amanhecer estava há alguns minutos. Ele podia sentir as pessoas próximas, observando, mas não podia vê-las ou ouvi-las. Então o sol veio, e ele esqueceu sobre tudo mais. Após alguns segundos, enquanto sofria de dores, eles lhe jogaram um cobertor por cima. Da próxima vez que percebeu, a noite havia caído, e ele estava num beco. Arrastou-se até a propriedade de Benedic, tanto atrás de ajuda quanto para contar-lhe o que aconteceu.

Uma expedição à margem leste da cidade, com significativo tempo e paciência, encontra o ponto onde Zip foi estaqueado – buracos foram cavados no chão, no formato de um “X”, e existe alguma cinza onde Zip queimou. Nenhuma pegada, nenhuma digital, nenhum rastro das estacas. Foram necessárias várias pessoas ou uma pessoa muito forte para incapacitá-lo, carregá-lo, e estaqueá-lo sem que ele despertasse ou se livrasse.

Nas próximas duas semanas, mais Membros desaparecem, então cambaleiam de volta até a cidade. Cada um conta uma história semelhante – alguém que eles não conseguiram ver os capturou, torturou e então os atirou nas ruas na noite seguinte. Cada vítima foi ferida, mas todas de maneiras diferentes. Uma foi apunhalada repetidamente. Outra foi alvejada. Uma terceira foi estaqueada – em vários lugares diferentes. Uma quarta queimada com ácido, uma quinta por fogo. Uma foi feita comer alho então foi borrifada com água benta. Outra foi injetada com álcool, e outra com drogas de algum tipo. Nenhuma olhou seus captores, ou teve um lampejo da localização, e nenhuma sabe como foram capturadas, ou por que foram soltas. Mas todas sabem que alguém, ou algo, definitivamente está lá fora, e está brincando com eles.

## PROBLEMAS INESPERADOS

Uma tarde, o Sr. Manelli volta ao Show de Horrores com vários de seus maiores “associados”. Ele fala com a Srta. Clute. Ela permanece calma e firme, e finalmente Manelli volta acompanhado por seus homens. O assunto foi longe demais.

A máfia decidiu que ela definitivamente quer um pedaço do Show de Horrores, por que eles não podem permitir que um resort exista fora de sua influência. Além disso, o Show de Horrores tem o potencial de se tornar um dos locais mais quentes da cidade. Mas a Srta. Clute continua a recusar suas sugestões. Em sua última visita, o Sr. Manelli deixou bem claro que o Show de Horrores está sob sua proteção – ou senão. Clute recusou novamente, e informou-lhe que eles nunca permitirão que a máfia tenha qualquer influência. Manelli explode após isso, mas avisou que ele voltaria.

Os caçadores não anteciparam isto – eles contavam com os Membros, mas devido à sua obsessão com o sobrenatural eles não consideraram a possibilidade de adversários humanos. Quando a Srta. Clute mencionou a oferta do Sr. Manelli (via um número de fax que lhe foi dado no caso de emergências), seus empregadores a instruíram a recusá-lo a todo custo – para que o Show de Horrores permanecesse útil para os planos dos caçadores, nenhuma influência externa seria permitida. Mas eles não contavam com a insistência da máfia, ou sua disposição em usar táticas mais físicas.

Os personagens dos jogadores podem definitivamente explorar este erro de cálculo. A máfia já quer uma parte do

Show de Horrores – uma pequena cutucada poderia deixá-los ainda mais agressivos. Se houver um risco óbvio no Show de Horrores, os caçadores terão de intervir ou sacrificar seus planos. Isto não apenas os denunciaria, mas também frustraria seus planos, e daria aos Membros tempo para se reagrupar.

Claro, por outro lado, se a máfia decidir aumentar o estrago no Show de Horrores isso pode molestar qualquer Membro que frequente o cassino – incluindo Sands. A atividade da máfia quase certamente significaria uma queda temporária no tráfego da área, significando uma escassez de sangue fácil. Isso irrita outros Membros próximos, uma vez que todos eles precisam procurar por sustentação em outro lugar, e restam apenas um punhado de opções fáceis.

## ZONA MORTA

Nem todo Membro prefere a Strip para se alimentar. Alguns deles não confiam em qualquer lugar que brilhe e ocupe e aponte para as seções mais quietas da cidade. Outros valorizam sua privacidade, e procuram por pontos bem distantes dos outros Membros. Muitos gostam da emoção, a incerteza de rondar bem distante da segurança dos números, o ímpeto de ser o predador definitivo. Por qualquer motivo, alguns dos Membros perambulam nas seções mais quietas de Las Vegas, desfrutando da solidão.

E então eles começam a morrer. Apenas aqueles nas cercanias da cidade, primeiro. Então mais próximo. Então aqueles juntos aos limites superiores da Las Vegas Boulevard, próximo ao centro, morrem também. Diferente de antes, eles não estão desaparecendo, ou voltando com



feridas e histórias estranhas. Eles estão encontrando Mortes Finais rápidas e eficientes. Apenas aqueles que saem sozinhos ou em pares morrem, e cada vez as cinzas aparecem onde outro Membro possa encontrá-las – no refúgio de alguém, próximo ao ponto preferido de alguém, ou em uma das mesas numa sala de conferência de hotel reservado por Membros. Quem quer que esteja fazendo isso conhece os mortos vivos. Eles usam chamas, água benta, armas com silenciadores, estacas – apenas o que funciona. A cada vez, se os Membros não disporem das cinzas eles mesmos, quando voltam os restos desapareceram sem traço algum. A polícia não viu nada disso, a máfia não parece saber sobre – ninguém faz ideia do que está acontecendo. Apenas os Membros sabem que alguém, ou algo, os está caçando – caçando os caçadores.

Alguns Membros tentam lutar, claro, mas sem sucesso. Quem quer que seja, eles nunca atacam ou revelam-se a mais de dois Membros por vez. E aqueles que os veem não sobrevivem. Os caçadores não param. Lenta mas inexoravelmente, eles estão levando os Membros ao sul. Muitos dos Membros visitantes consideram isso uma dica e deixam a cidade por ambientes menos hostis. Sands aconselha paciência para aqueles que ficaram. Em tempo, quem quer que esteja fazendo isso ficará cansado, ou velho, e irá embora. Os Membros podem esperar.

## A MÃO DO HOMEM MORTO

O tempo passa, e os Membros continuam a desaparecer. Alguns reaparecem, alguns não. A tensão corre solta, e a paciência é curta.

Então o improvável acontece. Uma noite, Sands não aparece no Show de Horrores. Ele tem comparecido toda noite desde que anunciou sua aprovação do lugar, jogando bacará na mesma mesa, e agora não está em lugar nenhum. Seus comparsas, já paranoicos, não conseguem encontrá-lo.

Na noite seguinte, uma pequena pilha de cinzas aparece no cemitério do Show de Horrores. Ela pode ser os restos de um membro. Pode ser Sands. Ninguém está certo. Mas a tumba em frente às cinzas tem o nome de Sands nela (O Toque do Espírito pode confirmar que as cinzas são tudo o que resta de Sands).

Outros Membros de Vegas geralmente tinham Sands em grande estima – Benedic admirava sua independência (desde que ela não o ameaçasse) e Rothstein respeitava seu autocontrole, enquanto Montrose invejava sua habilidade em ficar calmo em qualquer situação. Outros procuravam Sands durante os recentes assassinatos – desde que ele permanecesse calmo, a situação ainda poderia ser resolvida. Agora Sands se foi.

## SEGREDOS

Os caçadores realmente possuem o Show de Horrores, por meio de uma corporação de fachada possuída por Sam Delaware. Várias companhias e indivíduos contribuem com dinheiro à empresa, incluindo vários outros caçadores que Sam contactou online. A Srta. Clute, contudo, não é uma caçadora – ela genuinamente não tem ideia do que está se passando, além do fato de que ela está sendo paga para conduzir o Show de Horrores de modo eficiente. Durante a

renovação, os caçadores modificaram o Show de Horrores para melhor adaptar-se às suas necessidades. Todas as paredes são de pedra maciça, claro, e as portas são construídas para suportar dano pesado. Existem inúmeras passagens ocultas, bem como entradas ocultas na catedral. As reais catacumbas foram cavadas sob a catedral, com pedra maciça de todos os lados – as catacumbas podem muito bem ser mais velhas do que a catedral, pois ninguém está certo quem as criou ou mesmo quando, e ninguém sabe exatamente onde todos os túneis levam. Apenas as portas da catacumba foram alteradas – elas possuem pequenas alças no lado de fora mas alavancas ocultas do lado de dentro. Câmeras de segurança cobrem as entradas da catedral, escadas, elevadores e pontos estratégicos pelo cemitério. Os caçadores podem observar qualquer um que entra e sai do Show de Horrores e rastreiam tudo dentro do prédio.

Os caçadores estão deliberadamente atraindo os Membros com o Show de Horrores. Eles inicialmente pagaram pessoas para vagar nas ruas vizinhas, criando oportunidades de alimentação mais fáceis. Então os caçadores coagem mais das pessoas da rua a mudarem-se para o sul, até o Show de Horrores – alguns eles pagaram para se mudar, outros eles simplesmente forçaram à realocação. Eles arrastaram os Membros até o Show de Horrores, e deliberadamente criaram o sentido de que o cassino é um local seguro onde os Membros podem encontrar sustento com pouco esforço. Eventualmente eles esperam prender todos os Membros num único lugar, o Show de Horrores, para que possam ser observados “in natura” – é o equivalente vampírico de um zoológico.

## FORÇANDO O ASSUNTO

Obviamente, os personagens podem tomar uma posição mais agressiva ao invés de simplesmente reagir ao que está ocorrendo. Eles podem identificar os caçadores e observá-los atrás de padrões e fraquezas. Eles podem isolar um e extrair informação dele. Eles podem também simplesmente encontrar e *matar* todos os caçadores – embora, se os personagens fizerem isso, possam nunca saber que são os caçadores, quantos estão lá fora, o que eles podem fazer, ou por que estão atrás dos Membros.

Os caçadores também têm uma grande fraqueza – espectadores inocentes. Se os Membros sequestrarem alguns dos habitantes locais ou turistas, vários caçadores (particularmente Richards, Erik e uma das outras mulheres, Casey Foster) revelam-se e tentam negociar a libertação dos reféns. Mas os caçadores tentam evitar todo contato a princípio, e evitam qualquer conflito aberto até a caçada final, para evitar perder seu contato – eles querem manter os Membros acuados, e a melhor forma de fazer isso sem dúvida não inclui raiva. Desde que não deem aos Membros alguém em quem focar como inimigo, eles aumentam o nível de medo e incerteza, e fazem os Membros menos certos de suas próprias ações.

## DIVISÃO INTERNA

Outra fraqueza dos caçadores é o fato de que, como os Membros, cada um tem sua própria personalidade, seus próprios planos, e sua própria forma de fazer as coisas. Sam

Delaware reuniu os outros; ele arquitetou a compra do Show de Horrores e concebeu o gradual arrebanhamento dos Membros ao sul. Vários caçadores odeiam esperar, e querem terminar com o mal onde eles o veem. Erik e Darla são os mais francos dentre estes – Erik se vê como um herói e torna-se impaciente enquanto Darla simplesmente detesta deixar os vampiros sobreviverem, mesmo que esperar forneça uma melhor chance de destruí-los. Davis e Richards, por outro lado, são muito mais cuidadosos do que Sam – ambos são de Vegas, e têm família e amigos próximos. Davis é de fato casado e tem dois filhos. Por isso, nenhum deles quer agir até terem certeza absoluta de que tudo está pronto, e ambos evitam envolvimento em atividades físicas sempre que possível. Por isso, quanto mais esperarem mais divisões aparecem entre os caçadores, e mais dificilmente Sam consegue mantê-los unidos e focados. Isto torna a questão mais fácil para os Membros, porque um inimigo dividido é um inimigo confuso, e inimigos confusos cometem erros graves.

### AJUDA INESPERADA

O único fator em que os caçadores erraram seriamente é a determinação e o envolvimento da máfia. O Sr. Manelli finalmente ficou cansado de ameaças veladas e decidiu que uma “demonstração de intenções” era necessária. Ele enviou os assassinos contratados para o Show de Horrores, para agitar o lugar um pouco e fechar os negócios temporariamente. Ele espera que a Srta. Clute entenda o recado.

Se pressionado pelos personagens dos jogadores, Manelli pode decidir que o Show de Horrores tem mais valor como um exemplo do que como um negócio em funcionamento. Acidentes acontecem, e se o Show de Horrores prender fogo ou fechar por algum motivo os outros negócios compreenderão a mensagem – é melhor respeitar os desejos da máfia. Mesmo se Manelli não ir tão longe, seus homens dão uma excelente distração. Eles são usados para as pessoas ouvi-los, e são suscetíveis a criar uma confusão se alguém ignorar ou contrariá-los, seja um Membro, ou caçador ou um turista a passeio. Isto torna-os imprevisíveis, e um grande perigo para os planos dos caçadores.

Se os personagens dos jogadores descobrirem que o Show de Horrores é conduzido por caçadores e que a máfia quer interferir no cassino, eles podem estabelecer um acordo com Manelli, particularmente se os caçadores são lançados como inimigos em comum. O fato de que Rothstein está envolvido com a Máfia torna isto mais provável – Manelli já tem acordos com o Membro, e já reconhece que, às vezes, seus interesses podem se alinhar. Manelli tem muitas conexões e muito dinheiro – ele também tem várias “gangues”, e pode obter mais com um telefonema. Em pouco tempo, ele pode até mesmo usar a polícia como capangas, desde que não seja algo muito ilegal – invadir “uma boca de fumo suspeita” e “prender prováveis suspeitos” está dentro do universo de possibilidades. E, claro, os homens de Manelli podem operar durante o dia. Os caçadores não estão esperando qualquer oposição diurna, nem esperam problemas dos mortais – muitos deles nem mesmo carregam

armas convencionais. Ainda, Manelli pode voltar-se contra os Membros, se ele ver isto como um momento oportuno para remover problemas potenciais. Dependendo de quanto problema os Membros em questão causaram em Vegas recentemente, e particularmente quanto eles interromperam os negócios na Strip. Claro, se os personagens enfureceram Rothstein, ele tenta convencer Manelli de que eles representam um verdadeiro perigo para as operações da máfia.

### MANTENDO A PAZ

A Polícia de Las Vegas também é um fator aqui, e outro que os caçadores subestimaram. Os tiras de Vegas são usados para lidar com todo tipo de loucuras, desde os óbvios perdedores que tentam compensar suas falhas nos outros aos sutis que pensam que podem ignorar as leis porque têm dinheiro. Com os anos, os tiras aprenderam a estar prontos para qualquer coisa, e eles são bons em impedir problemas como brigas de bêbados e festas regadas a drogas antes que as coisas saiam do controle. Os tiras de Vegas não precisam se preocupar com prostituição, uma vez que ela é ilegal em Nevada – isto os dá tempo para se concentrarem em outros assuntos, tais como drogas, roubo e violência. Embora Manelli tenha algum grau de controle sobre a polícia, qualquer um pego carregando uma arma ou de outra forma ameaçando os transeuntes é preso e levado em custódia, não importa quem seja.

A polícia de Vegas não sabe sobre os Membros. Ela tem alguns laços com Manelli, mas em sua maior parte isso significa que eles reportam algo grande a ele e encobrem qualquer problema causado pelos membros da máfia. A polícia também ouve “sugestões” de Manelli – onde procurar por um assassino suspeito, por exemplo, ou quando um protesto pode tomar lugar.

A polícia não pode fazer muito a respeito dos caçadores, claro – muitos deles não carregam armas reais, e não cometeram qualquer crime (não contra os humanos). Mas eles podem ter suspeitas deste grupo que se encontra ao acaso em público e então separa-se novamente uma hora ou duas depois. Eles são traficantes? Contrabandistas? Criminosos organizados? Se a polícia for informada sobre o comportamento estranho dos caçadores, eles consideram que vale a pena checar, e podem eventualmente interrogar os caçadores, mais provavelmente com suspeitas de portar e vender narcóticos ilegais. Os caçadores não têm qualquer droga, claro, mas eles ainda perdem algum tempo, e a polícia mantém um olho neles após isso.

Naturalmente, se um caçador não toma cuidado e a polícia o apreende lutando com um Membro, esse caçador de repente tem muito a explicar.

### REVOLTA

Com toda incerteza e medo, o momento é ideal para Membros ambiciosos avançarem. Alianças podem ser feitas enquanto os Membros estão desesperados por apoio e proteção, e as ameaças podem ser aplicadas sobre inimigos já muito atemorizados para deixar seus refúgios. Outros

desaparecimentos podem ser imputados aos estranhos.

Rothstein é o Membro mais provável a tirar vantagem da situação. Ele tem se chamado de “príncipe” por anos, mas enquanto Benedic persistir, é apenas uma alegação vaga. Muitos dos apoiadores de Benedic já se foram, contudo, e o resto está correndo para se proteger, deixando o príncipe mais vulnerável que antes. Rothstein pode decidir usurpar a reivindicação de domínio de Benedic e acabar com ele, ou pode simplesmente matar os aliados de Benedic e deixar o príncipe num beco sem saída e sem forças.

Os anarquistas também estão no páreo. Eles podem decidir que agora é um bom momento de atacar o fragmentário status quo e provar que Vegas permanece aberta para todos. Anarquistas espertos podem até mesmo alegar que, se não fosse pela Camarilla e os Giovanni voltados para seus próprios umbigos, os desaparecimentos e assassinatos nunca teriam acontecido. Claro, se Rothstein fizer um movimento para reivindicar domínio, os anarquistas podem vê-lo como uma grande ameaça – Benedic, ao menos, normalmente guardava para si, enquanto Rothstein está quase sempre na Strip.

O Sabá representa um perigo ainda maior. Eles mandam batedores a Las Vegas para testar sua integridade. Se souberem dos problemas atuais, eles veem uma oportunidade para atacar enquanto os Membros de Vegas estão distraídos. Eles podem escolher começar sutilmente, mandando um pequeno punhado de Membros para avaliar a situação, ou podem simplesmente lançar uma cruzada total, movendo-se rapidamente para aumentar o elemento surpresa. De qualquer forma, os Membros de Vegas podem se encontrar presos entre o Sabá de um lado e os caçadores de outro. Ao menos o Sabá são inimigos que eles conhecem.

## A IRA DE UM PRÍNCIPE

Benedic prefere sutileza a combate, e não gosta de se envolver pessoalmente nos assuntos, motivo pelo qual ele normalmente age através de Montrose. Com todos os desaparecimentos, o lugar mais seguro para ele é dentro de sua propriedade. Ele planeja deixar tudo explodir – como Sands apontou, eventualmente a turba deve crescer ou partir.

Ainda, Benedic está ciente de que Rothstein quer que ele vá. Até este ponto, Rothstein sempre teve medo de fazer um movimento evidente. Agora, contudo, enquanto a cidade está em agitação, Benedic pode ser chamado a lutar contra Rothstein, pegando sua nêtese de surpresa. Desnecessário dizer, qualquer um que o ajude pode conquistar seu favor e pedir ajuda a ele.

## CORTANDO ACORDOS

Rothstein de bom grado forma alianças com qualquer um que o ajude a remover Benedic do poder. Ele é cabeça quente e sanguinário, mas ele também é um homem de negócios e reconhece o valor de uma boa reputação – por isso, a menos que seus novos aliados falhem com ele ou representem uma ameaça pessoal, Rothstein honra qualquer pacto que tenha feito. Uma vez que está conectado

à máfia, ele também pode falar por eles em algum grau, oferecendo uma aliança e possível ajuda. Isto é extremamente útil, tanto pela influência da máfia em Vegas quanto pelo simples fato de que eles podem operar durante o dia.

Os anarquistas não são um negócio lucrativo – eles não têm qualquer organização real para autorizar ou forçá-los. Mas anarquistas individuais e mesmo pequenos grupos concordam em juntar forças temporariamente, para se protegerem dos ataques recentes e com esperança remover o perigo. Alguns anarquistas são confiáveis, outros não – depende do indivíduo.

O Sabá se deleita em fazer acordos com qualquer Membro em Vegas, oferecendo proteção e filiação em troca de informação, orientação, e assistência. Eles querem saber onde Benedic e Rothstein residem, quais defesas eles possuem. O Sabá pode ser confiado a manter sua parte no acordo? Isso depende de quão útil eles consideram seus novos amigos.

## A CAÇADA

Eventualmente, muitos dos vampiros em Vegas, seguindo a liderança de Sands, residem na área do Show de Horrores, ou ao menos usam a área como campos de caça. Isto é exatamente o que os caçadores planejaram. Após terem aprendido tudo que podiam sobre os vampiros, aterrorizando as criaturas a tal ponto que estavam pulando nas sombras e se encolhendo de sons aleatórios, eles pretendiam matá-los. Todos eles. O plano começa com um incêndio pequeno mas enfumaçado nos escritórios do Show de Horrores duas horas antes do pôr do sol. Quando o alarme de incêndio dispara todos evacuam, e os caminhões dos bombeiros chegam para vasculhar o prédio. O fogo não é um grande problema, mas eles fecham o prédio temporariamente, devido ao dano da fumaça. Assim, quando os vampiros despertam naquela noite, não existem quaisquer humanos no prédio. Isto evita que eles se misturem e obtenham sustento.

Uma hora após o pôr do sol, os portões do cemitério são trancados, prendendo os vampiros dentro dos campos. Então os caçadores metodicamente varrem a área e estaqueiam cada vampiro que encontram. Uma vez que tenham coberto o cemitério eles passam para a catedral, procurando quarto por quarto. Eles ficam em grupos de quatro ou mais, para evitar serem sobrepujados. E o cenário particular do Show de Horrores ajuda ao tornar os vampiros mais confusos, fornecendo sons e movimentos ao redor, distraindo-os da fonte de real perigo...

*Lá, nos arbustos! Um som, metal contra madeira, e um farfalhar, algo sendo reposicionado por trás das folhas. São eles! Você avança, garras à mostra, olhos iluminados e ataca a folhagem, rosnando enquanto mergulha em seu meio – e eles rosnam de volta! Você se acha frente a frente, não com um humano com uma arma, mas uma besta! Um tanto maior que você, sua forma massiva coberta de pelos, garras brilhando na luz fraca, ele atira a cabeça para trás e uiva, revelando presas maiores que as suas.*

*É um boneco! Um daqueles malditos mecanismos que enchem este lugar! O Lobisomem Uivando para a Lua! Você sacode sua cabeça, tentando desfazer seu sentimento de ingenuidade, esperando que ninguém tenha visto seu erro. Você riu desta coisa não mais do que dois dias antes, observando-a amedrontar alguns turistas desafortunados. E agora você é um dos assustados! Você se volta, disposto a não olhar para trás – e encontra um homem parado diante de si, uma estaca na altura do seu peito. Ele está há pouco mais de um metro de distância – de algum modo ele aproximou-se de você, provavelmente enquanto o monstro estava uivando. Mesmo no escuro podia ver o brilho dourado que o cerca, e você sente a madeira macia invadir seu peito.*

*Então o brilho dourado é substituído por uma neblina vermelha, se apagando rapidamente na escuridão.*

Isto também dá uma grande cena, onde os monstros estão sendo estaqueados, entre figuras de monstros – vampiros se escondendo atrás de vampiros falsos, saltando em lobisomens de brinquedo, assustados por bruxas mecânicas e assim por diante. O que é real, e o que não é? Onde melhor dispor de monstros do que um lugar dedicado a eles?

## AS COISAS DESMORONAM

Claro, o que foi escrito acima é apenas o que os caçadores esperam que aconteça. A realidade oferece algo muito diferente.

Antes de tudo, os caçadores esperam que os Membros ajam ou como um grupo coeso ou como indivíduos

separados. Eles não compreendem plenamente as complexidades da sociedade vampírica, o fato de que os Membros muitas vezes formam pequenos grupos e que cada pequeno grupo tem sua própria agenda. Os Membros de Vegas só trabalham juntos quando uma imensa ameaça força-os. Os caçadores, embora perigosos, de modo algum representam tal ameaça. Muitos dos Membros nem os percebem, ou ao menos deixam os caçadores afetá-los – Benedic, por exemplo, permanece seguramente abrigado em seu próprio refúgio, onde os caçadores não podem encontrá-lo.

Segundo, os caçadores subestimam a força de vontade e inteligência dos Membros. Eles veem os vampiros como monstros, criaturas bestiais que se alimentam dos vivos. Muitos dos Membros não são enganados a convergir para o Show de Horrores, e aqueles podem reconhecer a armadilha ou vão para a área ou encontram uma forma de virar o jogo.

Terceiro, a pura força física desempenha um papel. Os caçadores têm motivações fortes, e muitos deles estão em razoável boa forma, mas nenhum deles é atleta profissional ou guerreiro treinado. Eles têm visto que alguns Membros possuem grande força ou velocidade, mas não percebem o quanto fortes e rápidos os Membros podem ser, ou que cada Membro, mesmo aquele que parece com uma criança ou uma velha, pode saltar uma cerca alta ou rasgar uma porta a meio se necessário. Os caçadores estão contando em ter os Membros tão desarmados a ponto de não conseguirem se defender devidamente. Muitos Membros valorizam sua existência, e em desespero podem se tornar muito mais perigosos do que de costume.



A outra coisa com que os caçadores não contavam é o pleno poder das Disciplinas vampíricas. Eles vislumbraram o que Rapidez e Fortitude e Potência podem fazer, mesmo que não saibam os nomes delas, e podem ter visto pistas de Metamorfose e provavelmente Ofuscação e Dominação. Mesmo se os caçadores viram uma Disciplina usada, isso não significa que eles a tenham visto em seu pleno potencial. Em batalha, estas habilidades podem virar o jogo, especialmente se elas abalam a confiança do caçador no início da luta. Faça os caçadores hesitarem e eles serão inefetivos – é exatamente o que os caçadores estão fazendo com os Membros.

No final, pode vir a questão de quem pode sobrepujar seu oponente. Os caçadores têm um plano cuidadoso, um grupo de pessoas dedicadas, e um conhecimento amplo da área. Eles também sabem que seus oponentes são criaturas malignas que devem ser destruídas, e sabem que foram escolhidos para fazer isso. Sua maior fraqueza é que não estão plenamente seguros do que os Membros podem fazer, e sabem que, apesar de todo seu fervor, são apenas humanos. Os Membros têm décadas ou séculos de experiência em sobreviver, processando poderes sobrenaturais e caçando outros. Sua fraqueza é que eles não trabalham bem juntos, e eles não têm ideia de a quem ou ao que eles estão se opondo – eles não sabem o que os caçadores podem fazer, ou mesmo se podem ser mortos.

## MORTE VERDADEIRA?

Uma coisa que os caçadores podem não compreender plenamente é que os Membros não estão realmente vivos – claro que a história de cada vampiro lida com os mortos vivos, mas quando se luta com alguém que fala e move-se e luta também, pode ser difícil lembrar disso. Por isso, Membros espertos podem ser capazes de simplesmente “fingir de morto” – afinal, eles não têm pulsação. Alguns caçadores, vendo um vampiro jazer imóvel no chão, olhos abertos e sem piscar, pele fria e pegajosa, ferimentos sangrando, podem simplesmente assumir que eles estão mortos e partir. E eles estão certos – o Membro em questão está morto. Mas ele sempre *estive* morto – isso não significa que ele está terminado.

## RESULTADO

Se qualquer caçador ainda estiver vivo após o sol surgir, eles passam pela catedral e arrastam qualquer vampiro que encontrarem para deixar que o sol acabe com eles. Então checam os mausoléus. Após os corpos terem sido destruídos, os caçadores limpam a área. A Srta. Clute contata o Sr. Manelli e concorda em entrar para a Associação de Negócios – não é mais crucial para o Show de Horrores ficar livre de influência externa. Contudo, se Sam Delaware sobreviveu ele deixa Las Vegas, convencido de que livrou a cidade de seu problema com vampiros, e parte para outra cidade, pretendendo continuar a tarefa de remover todas as criaturas más do mundo.

Nem todos os caçadores deixam a cidade, claro. Os

outros dois habitantes locais, Davis e Richards, voltam para suas vidas, embora fiquem atentos a qualquer atividade sobrenatural posterior. Um dos outros caçadores, Darla, decide ficar em Vegas também – ela não está certa de que todos os vampiros foram mortos. Os outros voltam para seus lares e vidas, mas ficam em contato em caso de precisarem uns dos outros.

Como para os Membros, os sobreviventes juntam as peças e levam suas existências. Nem Benedic nem Rothstein entram no Show de Horrores, e ambos ainda mantêm vários aliados (a menos que os personagens tenham causado uma mudança no poder). O Sabá, a menos que ajudado, causou algum dano mas provou-se incapaz de tomar a cidade. Os anarquistas sofreram mais com as ações dos caçadores, mas mais anarquistas chegam tão regularmente quanto sempre chegaram, e em breve ninguém perceberá a diferença. Mas nada é mais o mesmo. Mesmo se os Membros matassem todos os caçadores, eles sabem agora que certos humanos sabem sobre eles e o que eles são. Isso não é raro – afinal, alguns Membros têm amigos, aliados, ou lacaios mortais. Mas estes humanos têm poderes, poderes que os Membros não conseguem identificar. E eles estavam determinados a destruí-los. O problema é que pode haver mais deles lá fora. E, sem rastrear a aura a procura de pistas de ouro, não há como dizer. Eles podem estar em qualquer lugar.

## DRAMATIS PERSONAE

### BENEDIC, PRÍNCIPE DE LAS VEGAS

8ª geração, cria de Charlemagne

**Clã:** Ventrue

**Natureza:** Mártir

**Comportamento:** Diretor

**Abraço:** 1792

**Idade Aparente:** início dos 40

Por 50 anos, Benedic tem sido Príncipe de Las Vegas – muitos suspeitam que a posição foi uma pagamento da Camarilla, seja para manter Benedic fora do caminho ou para mantê-lo quieto sobre algo. A despeito disso, Benedic vê Las Vegas como sua responsabilidade, e os Membros lá precisam ser guiados mas permitidos crescer. Ele mantém a paz e a Máscara, mas de outra forma toma uma atitude *laissez-faire* frente o principado. Os maiores perigos vêm de fora, particularmente do Sabá na Califórnia do Sul, e Benedic sempre considera formas de proteger a cidade e afastar invasores. Com os anos, ele encontrou menos motivos para tomar ações pessoais; desde que entrou em Las Vegas, Benedic só deixou sua impressionante propriedade e arredores algumas vezes. Normalmente, ele conduz todos os negócios por meio de subordinados, particularmente através do Nosferatu chamado Montrose.

Benedic tem uma pele cor de oliva fraca, cachos castanho-dourados e um rosto aristocrático. Ele veste-se com roupas caras, estilo esportivo e ocasionalmente paletós de seda. Ele carrega uma bengala com uma empunhadura em forma de suricate de prata. Sua língua é imponente e

lenta, com pausas frequentes, e odeia ser apressado. Benedic também não gosta de maquinários e muitos aparelhos modernos – mesmo o telefone ainda é estranho para ele – ele só usa um quando necessário, delegando outras tarefas a seus lacaios. Ele faz seu refúgio numa grande mansão nas cercanias de Las Vegas, mais próximo ao lado decadente da cidade do que das luzes da Strip. Os campos de seu refúgio são cultivados, cheios de cercas, árvores e pequenos jardins, e um muro alto cerca toda a área. A única entrada é o portão da frente, que está sempre guardado.

### **MONTROSE, A GARRA DO PRÍNCIPE**

9ª geração, cria de Oliver o Negro

**Clã:** Nosferatu

**Natureza:** Conformista

**Comportamento:** Tradicionalista

**Abraço:** 1843

**Idade Aparente:** início dos 40

O Nosferatu chamado Montrose é o confidente e executor de Benedic, e muitos o veem como o verdadeiro poder em Las Vegas. Seu nome verdadeiro é Geoffrey Alan Montrose. Antes de ser Abraçado em Chicago no século XIX, ele era um homem de negócios, especializado em bens importados. Em 1867, Montrose viajou para Fort Baker, buscando esconder sua alimentação entre o alvoroço de uma base do exército. Quando o Exército partiu ele ficou para trás. À época que a ferrovia trouxe viajantes em 1905, Montrose já havia se acostumado com a área, e a cidade construída em torno dele. Quando Benedic chegou como o novo príncipe, Montrose ofereceu-lhe seus serviços.

Montrose sabe que, por causa de seu corpo distorcido, ele nunca poderá ser um príncipe popularmente aceito – muitas coisas ainda dependem da aparência pessoal. Além disso, ele prefere trabalhar por trás das cenas, facilitando eventos sem liderá-los. O homem na frente sempre é o alvo, e Montrose sobreviveu muitos anos para prejudicá-lo simplesmente por reconhecimento.

Ninguém conhece Las Vegas melhor do que Montrose. Ele explorou cada centímetro dela, de cima abaixo, incluindo as velhas catacumbas sob a ponta sul. Rumores dizem que ele esteve no templo Setita e que fez um tipo de acordo com os Membros de lá. O que é certo é que Montrose conhece cada canto e recanto de Las Vegas, e seu povo estacionado em qualquer lugar. Sua responsabilidade principal é observar o Sabá e evitar que eles obtenham informações sobre Vegas. Ele também mantém a paz em geral, acabando com problemas entre os anarquistas e mantendo Benedic informado das situações atuais.

Uma das razões para o sucesso de Montrose em suas tarefas é que ele compreende os custos envolvidos. Às vezes torna-se necessário fazer sacrifícios, abandonar propriedades, informações ou amigos. Montrose não tem escrúpulos sobre entregar um aliado leal à Morte Final. Ainda assim, ele sabe que não deve desperdiçar seus recursos. Benedic às vezes o chama para um jogo de xadrez, e os dois são páreos um para o outro – Benedic é mais paciente e vê mais do que as oportunidades de longo alcance, mas

Montrose é mais agressivo e mais disposto a sacrificar peças quando necessário.

A aparência de Montrose é horrível. Ele tem espinha e pescoço tortos, seu rosto é espremido, seus braços são colados no peito e parecem inúteis, e suas mãos são saliências ósseas que terminam em garras negras. Montrose usa isso para sua vantagem, incrementando ao vestir roupas terrivelmente incongruentes, adicionando ao horror que sua imagem cria. Ele não se importa muito com amenidades sociais, pois lhe falta a paciência para elas.

### **SHLOMO ROTHSTEIN, CAPO DE LAS VEGAS**

9ª geração, cria de Julietta Putanesca

**Clã:** Giovanni

**Natureza:** Valentão

**Comportamento:** Pedagogo

**Abraço:** 1911

**Idade Aparente:** fim dos 40

Shlomo Rothstein sempre soube o que queria ser. Ele queria ser assim como a esposa de seu *don*, que nunca parecia ficar velha. Julietta visitava-o de tempos em tempos, sempre chegando à noite – durante o dia ela dormia na mansão de seu marido. À noite ela sentava e conversava com os aldeões, ouvindo o que eles faziam em sua ausência, dando conselhos e ocasionalmente ordens, contando histórias sobre os velhos tempos. As histórias, em particular, fascinavam Shlomo, cuja família devotamente judia muitas vezes sofria dos preconceitos dos outros aldeões – histórias de homens que governavam completamente suas cidades, conquistando o respeito através da consideração e força. Enquanto Shlomo crescia, ele aprendia o que o *don* e sua esposa realmente eram, e frequentemente dava a seu *patroun* Membro um pouco de sangue, como o resto da aldeia. A mente rápida e a disposição de Shlomo impressionaram os Giovanni, e o garoto tornou-se um carniçal. Quase 30 anos depois, tendo provado seu valor, Shlomo foi Abraçado, e eventualmente expandiu sua linhagem para a família Rothstein dos Giovanni.

Diferente de Julietta, Shlomo queria mais do que apenas uma existência quieta e parasita entre aldeias rústicas. Ele queria poder, fama e reconhecimento. Ele queria a chance de governar uma cidade do jeito que os heróis das histórias de Julietta governavam. Enquanto no exterior, ele descobriu Las Vegas. A cidade era perfeita – barulhenta, brilhante, violenta e cheia de possibilidades. Shlomo mudou-se para lá, com três de sua família. Os Rothsteins tinham conexões com a máfia através dos Giovanni, e ele fortaleceu aquelas em Vegas, eventualmente conquistando um assento no quadro dirigente. Tendo escolhido o Bally's como um quartel general ideal, Shlomo comprou uma participação majoritária no cassino, estabelecendo sua família nos quartos do andar superior. Com os anos, mais membros da família juntavam-se a ele, e tornou-se o mais poderoso membro, eventualmente deixando completamente de lado seu primeiro nome e simplesmente atendendo por Rothstein.

Rothstein é perigoso, em parte devido a seu foco. Ele sabe o que quer e vai direto a isso, leve uma noite ou uma década. Agora mesmo Rothstein quer ser o “príncipe” de Las Vegas – mas sem qualquer das noções sem sentido da Camarilla que acompanham o posto. Ele reivindicou domínio sobre a cidade, mas sabe que enquanto Benedic permanecer não estará realmente no comando. Infelizmente, Benedic tem o suporte nominal da Camarilla, e tem mais apoiadores. Por enquanto, ele espera por uma abertura.

Rothstein é um diplomata antes de tudo. Ele sobrevive com tratados e acordos, negócios e fusões e alianças. A despeito de sua ganância pessoal por poder, Rothstein percebe que se deve sempre proteger aqueles ao seu redor para conquistar sua lealdade, e que se deve sempre manter sua palavra. Claro, ele raramente faz compromissos graves, e então apenas com cuidadosa consideração. Alguns Membros dizem que Rothstein é realmente um gênio da lenda árabe devido a seu dom de encontrar brechas em acordos e formas de esquivar de promessas. Rothstein também é conhecido por seu pavio curto – se algo não sai do seu jeito, ele fica enfurecido, e sua família teve de contê-lo várias vezes. A limitação está nas próprias ordens de Rothstein – ele sabe de sua fraqueza e a odeia, mas não pode superá-la.

Rothstein é um homem baixo e largo com características compactas, olhos pequenos, e escasso cabelo negro – se diz que ele não foi solicitado ao Abraço até que sua aparência fosse a de um *uomo di rispoti*. Ele veste-se com roupas caras e usa relógios e anéis caros, mas move-se como um boxista – movimentos curtos e precisos, rápidos e incisivos. Seu sotaque é muito claro do meio-oeste, uma característica que ele cultivou deliberadamente.

### **SANDS, O ARQUITETO DA OPINIÃO POPULAR**

8ª geração, cria de Margaret d'Hautmont

**Clá:** Toreador

**Natureza:** Diretor

**Comportamento:** Bon Vivant

**Abraço:** 1699

**Idade aparente:** fim dos 30

Anthony Sebastian Sands era um arquiteto brilhante no século XVII, e muito requisitado pela aristocracia inglesa. Um de seus clientes, uma mulher misteriosa e elegante que aparecia apenas após escurecer, o recompensou por seu serviço e seu gênio ao abraçá-lo. Infelizmente, isto cortou sua ligação com a humanidade e destruiu sua apreciação pelas necessidades dos outros. Sands a amaldiçoou por seu suposto dom e fugiu, incapaz de ficar na Inglaterra cercado por seu antigo sucesso.

Por anos Sands viajou pela Europa, às vezes aceitando pequenas comissões de vários nobres e mercantes mas normalmente trabalhando como assistente de um arquiteto vivo, gozando dos talentos dos outros. Eventualmente ele veio à América, onde encontrou uma nova carreira como

um trabalhador noturno nos novos prédios de escritórios de vários andares. Então ele se apaixonou pela ferrovia, e começou a trabalhar deitando trilhos com outros imigrantes, andando à frente dos trens, vendo o interior em primeira mão. Várias pessoas comentavam do “fantasma” que trabalhava apenas à noite, mas ele fazia bem seu trabalho e nunca ficou doente, então os supervisores ignoravam suas peculiaridades.

Quando a ferrovia alcançou Las Vegas, algo sobre o lugar o atraiu. Quando os outros trabalhadores foram embora, ele ficou. Por anos ele ficou nas sombras, observando as pessoas e seus caminhos. Quando o Palácio de César apareceu, Sands deleitou-se, reconhecendo um renascimento moderno da espetacularidade das propriedades inglesas com a qual havia contribuído. Então, anos depois, um jovem homem chamado Steve Wynn apareceu com uma ideia para um fabuloso hotel-cassino mas com poucos amigos e nenhum financiamento. Sands abordou-o e ofereceu sua ajuda; entre os dois, o Mirage nasceu. Sands é extremamente orgulhoso de sua contribuição com o Mirage, embora nunca fale abertamente sobre ele a qualquer pessoa, e Wynn jurou segredo desde o início. Ele evita o lugar na maior parte do tempo, pois só serve para lembrá-lo que o projeto não foi seu, e que perdeu a habilidade de realmente criar.

Sands ama ver as coisas se encaixarem bem, e ele aborda planos da mesma forma que uma vez projetou prédios – todas as peças têm de se encaixar ordenadamente e sem tensão. Por isso, outros Membros em Vegas muitas vezes vão a Sands com seus problemas, pedindo por ajuda em reconhecimento a suas opiniões. Sands gosta destes eventos, pois gosta de ter tamanha estima e porque gosta de resolver quebra-cabeças e montar cursos de ação. Com o passar de décadas, ele tornou-se um dos Membros mais respeitados em Vegas – tanto Benedic quanto Rothstein o admiram, e mesmo os anarquistas o respeitam por seu estilo próprio. Uma recomendação de Sands traz respeito dos outros Membros da cidade, e mais felizmente rende informação, na esperança de conquistar seu favor.

Uma coisa que falta completamente em Sands é humildade. Isto não significa que ele é egoísta, mas que está consciente de sua própria habilidade e aceita o respeito como um dever. Após ver tanto, Sands reconhece que se você tem paciência, pode sobreviver a qualquer situação.

Sands parece um homem jovem no fim dos 30 anos, alto e de constituição esbelta com dissoluto cabelo loiro e características levemente alongadas. Ele usa camisas de seda e calças de algodão macio, e tem uma certa elegância natural.

### **LANGELY, A ABANDONADA**

13ª geração, cria de Ben Sujo

**Clã:** Malkaviano

**Natureza:** Rebelde

**Comportamento:** Criança

**Abraço:** 1997

**Idade Aparente:** fim da adolescência

Um dos Membros mais jovens da cidade, Cassandra Langely é morta viva há apenas alguns anos. Ela fugiu, escapando de uma mãe depressiva e um pai maníaco, saltando para um vagão de trem com a porta aberta. Foi um desastre – ela teria perdido a abertura completamente, provavelmente teria caído sob as rodas do trem, se a pessoa já dentro do vagão não tivesse segurado seu braço e puxado para dentro. Entretanto, seus motivos estavam longe do altruísmo – ele era Membro, e estava desesperado por sangue. A despeito disso, contudo, ele a abraçou, e ficou com ela por tempo o suficiente para ensiná-la sobre a Máscara e sobre seu próprio clã, os Devoradores de Pensamentos. Ela nunca aprendeu seu nome.

Langely passou a amar trens, desfrutando da sensação de liberdade misturada com a confiança que apenas eles podem prover. Ela eventualmente superou sua sede por viagens e começou a aspirar por um lar, um lugar em que pudesse estar confortável e segura, um lugar onde pudesse encontrar outros como ela – muitos dos outros Devoradores de Pensamentos que encontrou eram perturbados, e ela não se sentia confortável com eles. Langely viajou os Estados Unidos de trem, passando algumas noites em cada cidade. Isto é, até ela alcançar Vegas. A combinação de luzes brilhantes e o deserto a fascinou, assim como o interminável show. Quando ela viu o Trolley de Las Vegas Trolley, Langely soube que estava presa. Ela imediatamente aplicou-se na condução noturna do Trolley, arranhou o emprego, e tem estado lá desde então, sorrindo para os passageiros e ouvindo seu CD player.

Langely é inteligente, amigável e extremamente aberta. Ela não se importa com regras, mas compreende sua necessidade e obedece-as desde que não sejam muito restritivas. O que ela gosta mais do que qualquer coisa é observar pessoas – ela ama a variedade infinita de expressões e atividades, e avidamente coleciona histórias, piadas e fofocas. Sempre que qualquer Membro quer saber algo em Vegas, a primeira pessoa que procuram é Langely. Ela está perfeitamente disposta a contar qualquer coisa (nunca confie a ela um segredo) em troca de alguma nova história ou piada. Langely ama piadas, particularmente as cabeludas, embora nunca as conte muito bem – ela muitas vezes entrega a parte final da piada acidentalmente. Como fonte de informação, Langely não manifesta inimigos – todos sabem que ela é completamente imparcial. Montrose é o benfeitor *de facto* de Langely, e faz questão de visitá-la ao menos uma vez por semana, para pegar quaisquer eventos que possa ter perdido.

Langely é baixa e quase quadrada, com cabelo muito curto castanho e olhos castanhos surpreendentemente escuros. Ela veste-se com roupas folgadas, não usa joias, e

carrega uma mochila surrada com todas suas posses de valor (incluindo suas facas, que são feitas de velhos pregos de ferrovia). Sua perturbação mais óbvia é uma limpeza obsessiva – ela carrega uma garrafa de sabão líquido em sua bolsa todo o tempo e tenta lavar suas mãos e rosto a cada parada que dá.

### **ZIP, MORTO AMBULANTE**

12ª geração, cria de Jack Zukowski

**Clã:** Ravnos *antitribu*

**Natureza:** Galante

**Comportamento:** Caçador de Emoções

**Abraço:** 1995

**Idade Aparente:** início dos 20

Nascido Kevin Thomas em Nova Orleans, Zip foi abraçado apenas quatro anos atrás, após ter feito 18 anos. Ele ainda está aprendendo exatamente o que se tornou, e ainda deleita-se com suas habilidades recém descobertas. Zip foi criado por pais rigorosos que não lhe davam muita liberdade, e sua primeira ação como um dos Amaldiçoados foi deixar Nova Orleans com seu senhor e vários outros Cainitas. Ele nunca parou de viajar desde então.

Por causa de sua idade, Zip também é um dos Membros que não apenas não odeiam tecnologia mas que gostam ativamente dela. Ele cresceu com jogos de computador e Internet, então brincar com alta tecnologia é sua segunda natureza. Zip ama um novo brinquedo quase tanto quanto ama encontrar um novo jeito de arriscar seu pescoço.

Zip está cheio da exuberância da juventude e um desejo de ver e fazer tudo quanto possível. Ele é extrovertido, falante, e cheio de energia, tanto que ele tem problemas em ficar quieto mesmo que por alguns instantes. Ele ainda não aprendeu a ter cautela, e mesmo os outros vampiros em seu bando o aconselham ocasionalmente a acalmar-se e olhar antes de saltar. Zip não pode fazer isso – ele salta, então lida com as consequências. Zip é completamente honesto – aqueles em torno dele sempre sabem como contar com ele. Ele não se importa muito em mentir sobre algo, ou se importa em ser delicado ou cauteloso. Ele faz conhecidos e inimigos rapidamente. Seus companheiros aprenderam bem que não se pode contar com Zip para fazer algo além de ser ele mesmo. Ser morto vivo é um jogo para Zip, e tendo voltado da morte uma vez ele não considera isso mais um perigo.

Zip ainda parece jovem, com seu corte de cabelo punk (os lados e a nuca são raspados e o topo é espinhado), muitos brincos, e jaqueta de couro preta. Ele é alto e magro, com um rosto longo e um pouco de sardas. Seus olhos cinza estão sempre em movimento.

### **SR. MANELLI, HOMEM DE RESPEITO**

**Natureza:** Autocrata

**Comportamento:** Perfeccionista

**Idade Aparente:** meio dos 50

Victor Paul Manelli é o modelo do novo homem de negócios da Máfia. O envolvimento de Manelli com o crime organizado começou em Chicago como um mensageiro

quando tinha onze anos. Victor reteve seus laços enquanto estava na universidade colando grau de administração. Quando voltou a Chicago, Victor imediatamente encontrou um lugar na hierarquia, supervisionando um dos restaurantes da máfia e também ajudando a planejar estratégias de negócios. Ele avançou diretamente pelas fileiras, e com 37 anos de idade era o conselheiro chave em Chicago. Quando o representante da máfia em Vegas “se aposentou”, Victor foi escolhido para tomar seu lugar. Pelos últimos oito anos, Victor tem estado no comando de Las Vegas – ele mantém a cidade limpa, segura e lucrativa, com mínima atenção ou derramamento de sangue.

Victor gosta de Vegas. Onde tantas estruturas caóticas e demonstrações espalhafatosas poderiam se combinar em algo tão facilmente executado. Ainda assim, ele prefere a elegância do Pepita de Ouro do que a extravagância exagerada dos resorts maiores.

A constituição um tanto atarracada de Victor Manelli fala dos anos que passou como pugilista na universidade, mas seus olhos transparecem sua inteligência e sua voz suave sugere sua confiança. Manelli veste-se em ternos italianos e nunca vai a lugar algum sem ao menos dois de seus “associados”. Aprovando a moda da máfia, Manelli é casado e pai de três – sua família vive numa casa de alto nível próximo à margem norte da cidade, enquanto sua jovem amante reside em Circus Circus.

#### **SAM DELAWARE, O OLHO DO FURACÃO**

**Natureza:** Competidor

**Comportamento:** Mártir

**Idade Aparente:** fim dos 30

Caçar os mortos vivos por todos os meios. Sam Delaware foi um vendedor de computadores comum antes de ouvir o chamado. Nascido em Raleigh, Carolina do Norte e graduado em um curso de Ciência da Computação na Universidade da Carolina do Norte – Chapel Hill, Sam juntou-se a uma companhia de computadores na década de 1980 e conseguiu sucesso moderado como programador. Quando a companhia passou do software para o hardware, ele partiu e foi para o oeste para o Vale do Silício. Sam descobriu que gostava de trabalhar com pessoas muito mais do que enterrar-se em códigos e passou de projetar computadores a vendê-los. Em 1989, mudou-se para Las Vegas, onde vendeu computadores para vários resorts e outros negócios, mantendo-os atualizados com o último equipamento e aplicativos. Ele estava contente com seu trabalho e sua vida, confortável com o que estava fazendo – até ouvir a voz e descobrir que era tudo mentira.

Descobrimo que monstros existem e predam as pessoas normais. A morte da filha de seu amigo foi a primeira de muitas revelações ruins. Sam dedicou sua vida a expulsar tais criaturas do mundo. Ele as compara com vírus de

computador – ocultos a princípio, lentamente causando o que parecem mudanças médias, então repentinamente perigosos – e se espalhando rapidamente. A única forma de evitar que exterminem todos é destruí-los até o último. Entretanto, Sam não é impulsivo – anos de programação o ensinaram a identificar cada variável antes de formar um plano.

Um homem quieto, Sam observa tudo em torno de si e tenta encontrar os padrões que funcionam – ele não fala muito e frequentemente dá um tempo para ordenar seus pensamentos e palavras mais cuidadosamente. Em tempos de crise ele age rapidamente baseado no que ele já sabe. Depois, contudo, Sam é o primeiro a estudar o que fez e procurar por outras formas pelas quais poderia ter agido. Dada a escolha, ele sempre usa seu tempo e se assegura que todas as peças estejam no lugar.

#### **MARSHA CLUTE**

**Natureza:** Sobrevivente

**Comportamento:** Autocrata

**Idade Aparente:** meio dos 40

Marsha Clute é uma mulher de negócios de Phoenix. Criada em Los Angeles, ela mudou-se para Phoenix após a faculdade (um curso de administração da UCLA) e começou a trabalhar como gerente de uma loja de cópias local. Dois anos depois ela possuía sua própria filial. Então tomou conta de um restaurante que estava falindo e transformou-o numa rede local de sucesso. Quando foi abordada com a oferta de conduzir o Show de Horrores, Marsha inicialmente recusou, não querendo deixar seus próprios interesses ou a vida que criou em Phoenix. Ela foi assegurada, contudo, que após os primeiros seis meses – dado que o Show de Horrores se provasse lucrativo, claro – lhe seria oferecido um lugar no quadro de diretores, e um novo gerente seria escolhido, permitindo que Marsha voltasse a Phoenix. Isso, combinado com os desafios inerentes em abrir um novo resort em uma das cidades com maior demanda de resorts no mundo, a intrigaram bastante para dizer sim.

Marsha é uma mulher alta e magra com feições longas e cabelo ruivo escuro, normalmente preso para mantê-lo sob comando. Ela veste-se profissionalmente, quase austeramente, e nunca usa qualquer tipo de joia. Marsha é muito brilhante, muito ordenada, e costumava estar no controle – ela não tolera insubordinação, nem aprecia que outros lhe digam como deve fazer seu trabalho. Ela não gostar particularmente de Vegas, achando-a muito insípida e unidirecional, mas aprecia o sucesso da cidade e a visão que cada criador de resort teve. Naturalmente, está curiosa sobre seus superiores, mas Marsha sabe que não deve fazer perguntas.





# CAPÍTULO CINCO: CASA DE MENTIRAS

*Todo homem pode trair em sua consciência.*  
— Joseph Conrad

Okulos olhou para a extensão negra da caverna e soube que este lugar o perturbava. Ele estava numa cidade morta onde a poeira e ossos em pó de mil Cainitas revestiam os antigos prédios como cinza vulcânica. Se Okulos não conseguisse escapar deste lugar, suas cinzas decorariam o chão também; o pensamento de uma morte anônima o perturbava ainda mais. O céu era pedra fria mantido por estalagmites grossas e brutas, enquanto que o chão irregular de calcário refletia apenas sombras. Okulos era o primeiro a pisar aqui em mais de um milênio. Isso em si deveria ser uma perspectiva emocionante. Ao invés disso, seus olhos brilhavam rubros e seu cabelo eriçado como um lobo acuado.

Beckett, do grupo de Okulos, estava muito mais habituado a explorar tais lugares. Okulos rosou instintivamente de medo. O Nosferatu não estava certo de que os milhares de Cainitas que supostamente encontraram suas Mortes Finais aqui ainda não estivessem vagando por aí. Ele avançou mais fundo na cidade subterrânea, seu punho tenso tremendo no cabo de seu revólver de serviço.

Okulos queria fugir mesmo que fosse preciso correr por um trecho de luz do sol para isso. Infelizmente, uma maldição selava os portões desta cidade proibida, queimando aqueles Membros que tentassem fugir até as cinzas. Okulos já havia assistido sua cria morrer de forma terrível, e não ansiava partilhar de seu destino.

De Pompeia a Jericó, Okulos viu muitos lugares estranhos e maravilhosos em suas jornadas com Beckett. Kaymakli, contudo, era mais estranha do que maravilhosa, e muito mais perturbadora do que estranha. Kaymakli descansava sob a terra, uma cidade privada da luz do sol numa série de gigantescas cavernas e passagens. Nunca se poderia ter certeza se os túneis rudimentares se abririam numa cripta ou outro conjunto de prédios e torres reunidos firmemente.

“Claro,” Okulos comentou silenciosamente, “todo este lugar é uma tumba”. Kaymakli sempre foi uma cidade dos mortos, desde o tempo que os Capadócius dominavam-na até a noite fatídica, de acordo com as lendas, quando Capadócius selou sua entrada com uma maldição, aprisionando milhares – se os registros fossem precisos – de seus descendentes.

Caminhando entre as catacumbas sombrias, Okulos não ouvia nada além do barulho macio de suas próprias pegadas. Seus pés nus moviam-se silenciosos pelas escorregadias trilhas de calcário cobertas de fungos. Ele sentia muito para um reino tão silencioso – cada passo ressoava como um tapa úmido. Pelo caminho, Okulos estudou os cadáveres dessecados jazendo nos becos e pelos tetos, seus membros pendendo dos cantos, descansando contra paredes e até mesmo preenchendo o fundo de um poço até transbordar. Todos Cainitas. Pele fina embainhando seus ossos frágeis como casca de cebola seca, suas bocas com

presas, congeladas e abertas e gritando por um gole de sangue. Para cada cadáver mumificado, ele encontrava uma dúzia de pilhas de cinza. Nenhum estava em forma perfeita. Chutes descuidados ou intencionais, flechas, adagas, espadas, estacas e outros implementos profanavam muitas pilhas de cinza em forma humana. Os cadáveres só atestavam uma terrível luta.

Apesar de tudo, Okulos alcançou com seus sentidos e gentilmente tocou o mundo frio e úmido em torno de si. Ele sentiu a fúria desenfreada queimando aqueles lugares onde muro e chão beberam do sangue derramado. Ele podia ouvir os gritos de uma centena de Membros frenéticos perseguindo seus irmãos mais fracos para se afastarem de seu inevitável torpor. Cada cadáver contava uma história brutal e selvagem, das marcas de garras que fatiavam alguns corpos da virilha ao esterno, às pequenas pilhas de cinzas que gritavam por desmembramento. Ele olhou em volta, preocupado pela morte anônima de muitos – seria seu destino também.

“Então”, Okulos pensou consigo, “aqui é onde vou morrer”. A despeito das garantias de Beckett de que ele encontraria uma forma de contornar a maldição, Okulos sentia-se sobrepujado pela cena sepulcral em torno de si. Ele dissipou seus espíritos sinalizando ao explorar mais Kaymakli.

O Nosferatu chegou a uma praça de mercado e girou lentamente em seus calcanhares calejados, absorvendo a vista panorâmica. Tendas de madeira esmagadas espalhadas pela periferia com um punhado de corpos empalados nas grandes colunas de madeira. Okulos olhou para os prédios de pedra vazios e os muros rachados de violência frenética, nas janelas barricadas cheias com tecido podre e nos portais escurecidos. Ele imaginou se alguém de sua idade poderia explorar cada canto e recanto.

Okulos voltou-se para sair quando, do canto do olho, ele capturou um movimento nas sombras. Girou em torno de si, arma empunhada, dedo ansioso no gatilho. Entre dois prédios jazia um beco apertado, nada mais. Então os sussurros começaram, tocando-o como camadas sem fim de frágeis teias. Okulos não conseguia penetrar a escuridão profunda do beco, mas sentia algo além dele. Manteve sua arma apontada para o beco por vários minutos, sua mira sólida; músculos mortos não se cansavam. Os sussurros se afastaram, deixando Okulos sozinho na escuridão.

Mantendo seus nervos e arma firmes, Okulos caminhou até a entrada do beco e retirou um sinalizador de seu bolso. Acendeu-o e jogou corredor adentro.

O beco era um muito estreito, mais apertado do que as Catacumbas romanas. Ele tinha cerca de quinze metros da entrada até a parede, e um buraco aberto no final, grande o bastante para rastejar por ele. O sinalizador sibilou e crepitou mas não revelou nada mais. Okulos ignorou seu melhor julgamento e deslizou junto ao muro do beco, pistola apontada para o buraco. Sua mente pregava-lhe peças, interpretando moitas e arranhões contra os muros como sons estranhos. Finalmente, ele chegou ao buraco. Destroços cobriam o chão da sala além dele.

Okulos encostou um joelho no chão, acendeu um segundo sinalizador e jogou-o na câmara. Era uma sala pequena, possivelmente usada para armazenamento, agora vazia exceto por uma pilha de roupas num canto e uma porta fechada com tijolos. Okulos rastejou para dentro.

No canto, alguns metros distante da entrada selada, jazia uma pilha de vestes e um saco de roupas. Cinzas cobriam tudo –

outro Cainita que encontrou um fim indistinto. Okulos cautelosamente ergueu o saco de roupas para sacudir as cinzas, mas um grande pacote caiu no chão com um pesoado som metálico, quase trazendo Okulos de volta à vida. Ele rosou de surpresa e lutou contra a bile ascendente da Besta em sua garganta. Tomou o pano em traços. Seu peso o surpreendeu, mas cuidadosamente desvelou o tecido duro e áspero.

“Santa Mãe.”

O pano abrigava um disco de platina prensada de meio metro de diâmetro e três centímetros de espessura. Duas línguas diferentes cobriam sua superfície em padrões espirais. A primeira Okulos reconheceu como enoquiano, a língua de Caim. Enoquiano era uma língua rara que poucas pessoas compreendiam fluentemente; infelizmente, nem Okulos nem Beckett estavam entre este número estimado. A segunda língua era latim, apressadamente escrita se a pobre qualidade da gravura fosse uma indicação. Surpreso, Okulos correu os dedos pelo texto cinzelado em latim:

Aqui jaz um capítulo da jornada de Caim, Nosso Pai...

Okulos passou o resto da noite na escura Kaymakli, lendo palavras que ninguém ainda vivo ou morto vivo havia lido, desconsiderando seus próprios temores, ignorando os gritos do passado.

• • •

Foi próximo ao amanhecer quando Okulos aproximou-se do portal guardado. Ele podia sentir a maldição passando por dentro de si, cutucando seus ossos e cauterizando sua pele. Um pouco mais perto e sua carne chiaria como se tocada pela luz do sol. Uma cesta de vime presa a uma corda esperava por ele. Okulos ouviu sua refeição guinchando dentro da cesta – outro leitão para que drenasse. Ele estava ficando cansado de porcos.

Okulos trabalhou rápido sua refeição, então colocou o disco coberto na cesta e puxou a corda.

“Tem certeza meu amigo?” Beckett perguntou de além do portal.

“Nada pior para usar.” Okulos admitiu.

“Tenha fé Okulos. Vou tirá-lo daí, eu juro.”

“Não duvido que consiga. Mas encontrei algo que ajudará em sua busca.”

“Mais artefatos?”

“Apenas um”, Okulos respondeu enquanto Beckett puxava a cesta para fora. “É um fragmento, Beckett. É uma passagem do Livro de Nod que eu nunca li antes.”

## INTRODUÇÃO

**Casa de Mentiras** é uma jornada lancinante em um dos mais velhos enclaves do Sabá no Novo Mundo, a Cidade dos Milagres Negros, Montreal. Atraídos pelo desvelar de uma recém descoberta passagem do Livro de Nod – que pode ter terríveis ramificações enquanto a Gehenna se aproxima – o círculo dos jogadores em breve descobre que existe mais no fragmento do que os olhos veem.

Em Montreal, os personagens confrontam o bizarro Sabá e outros luminares Cainitas que têm um aguçado interesse nas ações do círculo e em descobrir a verdade por trás do fragmento. Durante sua busca, os personagens entram em conflito com a temível Inquisição Sabá e testemunham a descida de Montreal ao caos. Os sacrifícios valem o preço. Se os personagens forem bem sucedidos, eles

possuem uma peça rara da história Cainita... ou ao menos sabem a verdade por trás dela.

## COMO USAR ESTA HISTÓRIA

**Casa de Mentiras** é um instantâneo do Mundo das Trevas em movimento. Ela dá ao círculo uma oportunidade de tomar o centro do palco durante as Noites Finais. Os personagens tornam-se os iniciadores de ações às quais outros Cainitas, incluindo Beckett, Sascha Vykos e o Ventrue Jan Pieterzoon reagem – apresentando possibilidades narrativas únicas para seu grupo.

Incluído nesta história há material sobre o fragmento desaparecido do *Livro de Nod*, uma visão de Montreal nas Noites Finais e um olhar de perto dos vários Cainitas (e suas agendas) envolvidos em **Casa de Mentiras**. Narradores têm toda a informação que precisam para conduzir esta história de traição e segredos perdidos.

Para facilitar esta história, os Narradores podem querer consultar o *Guia do Sabá* e *Montreal à Noite*. Uma vez que **Casa de Mentiras** é estabelecida em Montreal, o acesso a *Montreal à Noite* adiciona profundidade e sabor consideráveis. Entretanto, os Narradores devem ter informações o suficiente para prosseguir sem o livro.

## TEMA

Dois temas estão em curso em **Casa de Mentiras**: traição e a busca da verdade. O assassinato de Abel por Caim não o condenou à sua existência vampírica, foi apenas o efeito disso. O crime original de Caim foi a traição – ele traiu seu irmão, seu pai e, acima de tudo, Deus. Traição e infidelidade são tão fundamentais a Caim quanto sua sede de sangue. Traição macula a história de Caim, desde o assassinato de Abel à destruição da Segunda Geração, de

Cartago à Revolta Anarquista; agora ela chega às Noites Finais. Se todos Cainitas compartilham um defeito trágico, este defeito é sua habilidade para a traição. Isso é por que eles são os Amaldiçoados, uma raça desamparada. A traição permeia **Casa de Mentiras** em todos os níveis, desde os horrores de Kaymakli ao ardil de Aristotle até o clima político ácido em Montreal. À época quando os Cainitas precisavam confiar mais uns nos outros, eles ativamente buscam suas próprias agendas, condenando uns aos outros no processo. É a punição de Deus ao primeiro assassino?

Verdade, um ideal sublime, muitas vezes se perde em sua própria busca. O que poucos Cainitas aprenderam é que a verdade não é um fato absoluto mas uma conclusão pessoal. Como tema para **Casa de Mentiras**, a verdade não é uma questão de precisão mas um princípio de convicção, orgulho e medo – a personalização da verdade e como ela varia pouco do engano. Em sua busca, os fins sempre parecem justificar os meios.

## CLIMA

Paranoia, medo e o fervor apocalíptico complementam os temas de **Casa de Mentiras**. Uma atmosfera de apreensão e ação assassina cerca a busca pelo fragmento desaparecido. Os Cainitas normalmente dados à intervenção como um capricho permanecem distantes; eles sabem que o fim está próximo, e ao invés de revelar sua presença, eles mergulham nas sombras.

Os personagens devem acreditar que seu encontro tem um motivo oculto e definitivamente não sabem em quem confiar. Mesmo o rebanho pode sentir o desconforto pairando sobre Montreal. Para evocar a paranoia, evite dar aos personagens deles respostas fáceis ou simples. Cada encontro, desde o mais básico Sabá aos personagens



principais, deve evocar mais questões do que respostas. Ao descrever Montreal, destaque suas ruas estreitas, seus prédios sombrios e o rio caudaloso que isola a cidade do mundo exterior. Crie uma sensação de claustrofobia para aumentar a paranoia dos personagens.

## O ENREDO

**Prelúdio:** A descoberta de Beckett de um fragmento do *Livro de Nod* nas ruínas de Kaymakli coloca em movimento **Casa de Mentiras**. Beckett manda o fragmento para seu mentor, o renomado erudito Cainita Aristotle de Laurent, para determinar sua autenticidade antes de revelá-lo aos Filhos de Caim. A caminho, o fragmento, um disco de platina prensada, desaparece. Logo depois, um bando Nodista de Montreal, os Bibliotecários, anuncia o desvelamento de um fragmento do *Livro de Nod* e distribui convites a eruditos Cainitas específicos. Isto atrai a atenção de Beckett, Ambrogino Giovanni e Sascha Vykos. Beckett acredita que o fragmento dos Bibliotecários seja seu, mas é incapaz de viajar até Montreal sem deixar seu rival, Sascha Vykos, ciente de seu envolvimento.

O **Ato Um** gira em torno da descoberta do fragmento do *Livro de Nod* pelos Bibliotecários. Este ato traz os personagens a Montreal para comparecer à reunião Nodista. Na recepção, os personagens compartilham espaço com vários luminares Cainitas incluindo o Arcebispo Benezri, membros seletos do bando dos Bibliotecários e um representante mandado por Ambrogino Giovanni. No desvelar, o círculo descobre que nem tudo está bem em Montreal e que existe mais no fragmento do que os Bibliotecários admitem. Investigações cuidadosas revelam que um dos Bibliotecários, o Nodista Christianus Lionel, está desaparecido, e que o fragmento à mostra é forjado. Quando o Ato Um termina, a Inquisição suspeita que um herege está na cidade e conectado ao fragmento.

Os eventos saem do controle após o Ato Um. No **Ato Dois**, a Inquisidora Mercy vira a cidade de cabeça para baixo procurando por uma carniçal Baali com laços suspeitos aos Bibliotecários. Isto força o Arcebispo, o amante da Bibliotecária Beatrice L'Angou, a uma queda de braço com a Inquisição e a recrutar os personagens para ajudá-lo a resolver as coisas.

Os personagens navegam por um curso traiçoeiro enquanto encontram Benezri, Mercy, Sascha e um punhado de outros Cainitas proeminentes buscando suas próprias agendas. Gostem ou não, os personagens estão diretamente no meio das coisas, mas como eles reagem a esta pressão determinará seu destino. O Ato Dois termina com uma tensa exibição no Festival de Jazz de Montreal enquanto os personagens correm contra Mercy para encontrar a carniçal e descobrir o que ela sabe.

Após o encontro do Festival de Jazz, Mercy tem todas as provas de que precisa para acusar as possíveis heresias dos Bibliotecários. No **Ato Três**, os personagens devem testemunhar, mas é claro que apenas Christianus Lionel sabe o que realmente aconteceu e por quê. Os personagens, segundo várias pistas, rastreiam o Nodista rebelde e descobrem a verdade por trás do fragmento e o verdadeiro envolvimento de Aristotle.

## NARRANDO CASA DE MENTIRAS

Em seu centro, **Casa de Mentiras** é um mistério, um suspense alimentado de paranoia estabelecido contra o pano de fundo das Noites Finais. É uma história conduzida por personagens e segue uma estrutura um tanto não linear e ramificada. Ainda que certas cenas deslindem em sucessão linear, deixe seu grupo encontrar seu próprio caminho.

Preparação é a chave. Ao invés de focar em cenas e como elas se relacionam, familiarize-se com os vários personagens do Narrador e suas agendas. Fazer isso simplifica a improvisação, que é outro elemento integrante de histórias não lineares. Não tema em mexer nas coisas. Se você compreende o fluxo da história e como os antagonistas e protagonistas se relacionam, então a improvisação vem facilmente e exala vida em seu jogo. Se você está perdido, dê um tempo e imagine qual cena ou personagem pode colocá-lo de volta no caminho.

## ESCOLHENDO LADOS

**Casa de Mentiras** é apropriada tanto para um círculo da Camarilla quanto um bando do Sabá (ou, com algum trabalho, um círculo de Membros não alinhados). Infelizmente, não podemos fornecer todas as possíveis “entradas” para seu grupo. **Casa de Mentiras** assume que Beckett envolva os personagens *mas isto é apenas uma opção*; abaixo existem algumas outras opções que você pode usar para trazer os personagens a Montreal.

**Jan Pieterzoon:** O Ventrue Pieterzoon está numa cruzada para erradicar toda superstição sem sentido decorrente do mito de Caim e o condenável *Livro de Nod*. Para isso, quando Jan ouvir sobre a revelação Bibliotecária, ele decide usar os personagens para investigar o fragmento, e se necessário, destruí-lo.

**Nodistas:** Personagens da persuasão erudita podem ter ouvido sobre a revelação de inúmeras fontes. Os Bibliotecários divulgaram notícias de seu achado na esperança de atrair proeminentes eruditos Cainitas, mas tomaram o cuidado de não publicizar sua revelação em demasia.

**Locais:** Personagens de Montreal ou do Sabá integram-se facilmente em **Casa de Mentiras**. Muitos Cainitas da região de Montreal e mesmo de fora sabem da revelação e são bem-vindos a comparecer.

Idealmente, **Casa de Mentiras** funciona melhor se os personagens lentamente tomam conhecimento dos eventos em Montreal e se sua curiosidade despertada os leva até lá. Narradores espertos podem prefigurar eventos ao fazer com que os personagens encontrem Beckett ou ouçam rumores de um novo fragmento do *Livro de Nod* antes que descubram a revelação Bibliotecária.

Nota: **Casa de Mentiras** usa o termo círculo quando refere-se aos personagens, sejam eles da Camarilla, do Sabá, ou independentes.

## UMA PORÇÃO DE FALSIDADES

O fragmento do *Livro de Nod* tem duas formas. A primeira é um disco de platina prensada com texto enoquiano e latim. A segunda é um pergaminho de couro com uma impressão do disco – referida como a mortalha ou tecido de Nod (ver p. 159-160).

O disco aparece primeiro nas mãos de um antigo erudito chamado Echriso Varakut que encontrou o artefato numa câmara subterrânea sob a cidade portuária de Sídon. Echriso passou uma vida mortal estudando e traduzindo uma língua tão morta quanto ele próprio.

Echriso terminou o texto a tempo de apresentar suas descobertas numa reunião de pares em Kaymakli. Ele não percebeu que a grande festa era uma armadilha, uma limpeza para afinar um clã esquecido de seu número excedente. Na festa, quando o senhor do clã perguntou “Quem entre vocês não ajudou a construir ou planejar uma igreja ou templo?” Echriso seguiu aqueles que responderam “não” nas profundezas dos labirintos de Kaymakli. Ele estava ansioso em mostrar seus achados a um companheiro erudito e ignorou os sinais de traição. Quando as portas se fecharam e isolaram Kaymakli, Echriso – o disco envolto e preso ao seu peito – observou com os outros enquanto a escuridão encobria as cavernas. Então a carnificina por vitae começou.

Para seu crédito, Echriso passou as duas últimas semanas de sua existência evitando os bandos de pilhagem Cainitas e o assassinato impenitente de centenas. Ele passou noites rabiscando seu registro no disco de platina com garras afiadas, ouvindo o coro de gritos além de seu esconderijo. Ele proveu o futuro com o único relato do assassinato de Kaymakli na forma do texto latino.

Quando o tempo de Echriso chegou, sua atacante, ansiosa em saciar sua sede, ignorou o volume de couro na mão de sua vítima. O couro encharcado de sangue secou com a inscrição do disco impressa em sua superfície (onde apenas o mais toque mais intenso e equipamento mais sofisticado poderia detectá-lo). O relato do disco afastou-se da vista mortal e permaneceu oculto.

“Não deixe criança de Caim alguma deixar esta passagem; não deixe filho de Seth algum entrar.” Então falou o fundador do clã enquanto selava Kaymakli, amaldiçoando a cidade subterrânea para sempre. Com os séculos, muitos Cainitas caíram à maldição, entrando em Kaymakli, mas nunca a deixando devido à sua veloz aflição que secava sua carne até as cinzas. Mesmo no século XX, a maldição permanece forte, aprisionando, mais recentemente, o companheiro de Beckett, Okulos.

## A HISTÓRIA ATÉ AGORA

Beckett, famoso arqueólogo Gangrel, desesperadamente busca revelar a defesa do portal de Kaymakli. Se não conseguir, seu companheiro de viagem pode morrer sozinho na cidade amaldiçoada. Okulos, por sua vez, passa suas noites explorando a cidade e desenterrando valiosos artefatos. Seu maior achado até agora foi o disco de platina prensada com uma passagem do *Livro de Nod* inscrita nele. Para Beckett, esta inestimável peça da história é um tesouro em dobro. Seu primeiro mérito é o texto enoquiano em si, que Beckett não consegue traduzir sozinho. Seu segundo mérito é o texto em latim de Echriso, um relato das últimas noites de Kaymakli que, Beckett acredita, guardam algumas pistas para resgatar Okulos.

Esperando que seu mentor, Aristotle, possa ajudá-lo, Beckett transportou o disco e vários artefatos de Kaymakli usando uma carníçal d'habi chamada Rhanía. Os d'habi

serviram a uma linhagem infernal de Cainitas em tempos medievais, e muitos diziam que eles ainda adoravam poderes profanos. Normalmente Beckett não assumiria tais riscos, mas existe pouco tempo para meditação e Rhanía era uma das poucas pessoas na região que poderiam ler enoquiano fluentemente. Ela provou-se inestimável nas primeiras tentativas de Beckett em traduzir o disco; ele a mandou a Aristotle devido à sua familiaridade com o texto e as lendas de Kaymakli. Beckett instruiu Aristotle a acabar com ela.

Em algumas noites desde o envio do pacote, Beckett recebeu notícias de que ele nunca chegou. Rhanía havia desaparecido com o disco. Incapaz de obter um encontro com Aristotle seguido ao roubo, Beckett investigou a questão por si só. A despeito da alegação de inocência de Aristotle, Beckett suspeita de traição de seu mentor. Desde então, ele rastreou o voo de Rhanía até o refúgio Sabá em Montreal.

## O PLANO DE ARISTOTLE

Beckett teme estar correto – Aristotle o traiu. Embora seu enoquiano esteja enferrujado, Aristotle compreende o suficiente do texto para saber que precisa de mais tempo para decifrar e compreender o fragmento. Ao reportar os artefatos roubados, ele poderia estudar o disco em paz, sem a impetuosa necessidade de Beckett em revelá-lo como um troféu profissional. Se o texto provar-se perigoso, então Aristotle planeja mantê-lo oculto. Se o disco for de fato uma revelação a compartilhar, Aristotle diria que havia recuperado o disco da carníçal d'habi e o devolveria a Beckett.

Aristotle percebeu que Beckett não ficaria satisfeito em permanecer parado uma vez que tenha descoberto o roubo, especialmente com a não vida de Okulos em perigo. Beckett investigaria o assunto por si próprio se necessário. Para isso, Aristotle planejou o sequestro simulado do disco ao usar Rhanía – assim capitalizando sobre a inerente desconfiança de Beckett com relação à carníçal. Rhanía transportaria artefatos da expedição Kaymakli, bem como a mortalha manchada de sangue que protegia o disco, a Christianus Lionel, um membro do venerável bando dos Bibliotecários de Montreal. Aristotle ficou com o disco e usou Rhanía como uma pista falsa, sabendo que Beckett rastrearia o voo da carníçal até Montreal. Ele também sabia que Christianus poderia recuperar partes de informação do tecido com a ajuda de Rhanía. Isso seria o suficiente para interessá-lo, ocupar sua atenção e autenticar o roubo, mas não o bastante para ser uma ameaça. Aristotle, contudo, falhou em perceber que os Bibliotecários tinham acesso a técnicas forenses de análise espectral. Com testes de absorção infravermelha, banhos ultravioleta, varreduras a laser e até mesmo testes de sorologia, os Bibliotecários recuperaram boa parte do texto da mortalha com Rhanía preenchendo as lacunas.

## RHANIA E OS BIBLIOTECÁRIOS

Rhanía agiu como instruído por Aristotle, pouco percebendo que estava aventurando-se em território volátil. Ela deu a mortalha e os artefatos a Christianus e ajudou a traduzir o texto enoquiano. Em troca, os Bibliotecários mantiveram Rhanía escondida, sabendo que a Inquisição

Sabá e os Pastores a matariam. A Inquisição não hesitaria em destruir Rhanía por sua herança d'habi.

A recuperação do fragmento de Nod extasiou os Bibliotecários, que imediatamente anunciaram sua descoberta aos nodistas por todo o mundo. Christianius, contudo, foi muito mais diligente na busca de conhecimento e percebeu que o tecido não era o meio original. Sem o disco de platina prensada do qual Rhanía falava, Christianius não conseguiria validar o achado. O texto latino também preocupava Christianius uma vez que falava de um evento – a traição de Kaymakli – do qual ninguém seria capaz de autenticar fora de fábulas e rumores. Christianius temia que se os eruditos provassem que o fragmento de Nod fosse outro engodo como as centenas antes dele, os Bibliotecários seriam o motivo de deboche dos Nodistas em todo lugar.

Infelizmente, Christianius não poderia dissuadir os Bibliotecários de exibir o texto. Ele acusou-os de impaciência e eles, por sua vez, acusaram-no de egoísmo retendo um tesouro que pertencia ao Sabá. Os Bibliotecários concordaram, contudo, que o relato em latim geraria debate acalorado e decidiram lançar cópias “editadas” da mortalha. Apenas certos luminares Nodistas como Sascha Vykos veriam o texto da mortalha na íntegra no desvelar.

Após convencer o Arcebispo Alfred Benezri a decretar Montreal aberta a todos os Membros pela duração do desvelar, os Bibliotecários enviaram trechos traduzidos do texto como convites a convidados notáveis. Isto enfureceu Christianius, que ridicularizou o anúncio como mal concebido e de visão curta. Após tentativas repetidas em persuadir os Bibliotecários a reconsiderar sua decisão, Christianius roubou a mortalha e sequestrou Rhanía na véspera do desvelar. Com convidados como Sascha Vykos já na cidade, os Bibliotecários não tinham escolha a não ser parar enquanto procuravam por Christianius.

### MERCY E SKIN

Além dos Bibliotecários, apenas dois indivíduos em Montreal conhecem ao menos parte da verdade. Mercy, Inquisidora residente de Montreal, apenas recentemente descobriu a existência de Rhanía graças a um informante, a Bibliotecária Marie-Ange Gagnon. Marie-Ange, tendo negócios infernais no passado, temeu que seus próprios pecados pudessem ser expostos se a Inquisição descobrisse Rhanía. Quando Christianius desapareceu, Marie-Ange percebeu que o incidente todo poderia facilmente degenerar e escolheu agir como informante de Mercy em troca de clemência na questão da carniçal d'habi. Ela pensou que ao obter anistia, Mercy ignoraria seu envolvimento com Rhanía, e assim ignoraria o passado sórdido de Marie-Ange. Mercy, quando da noite do desvelar, está ciente de Rhanía, do desaparecimento de Christianius e da condição dos Bibliotecários.

Outro Cainita familiar com toda a história é o Malkaviano *antitribu* Skin, um membro honorário dos Bibliotecários. Em particular, Skin e a Bibliotecária Molly 8 compartilham uma afinidade mais forte do que muitos laços entre irmãos. Skin é dado aos segredos dos Bibliotecários e conhece todo o sórdido assunto da carniçal d'habi – desde a descoberta de Beckett até a chegada de Rhanía a Montreal e o desaparecimento de Christianius. Entretanto, ele não sabe

sobre a traição de Aristotle. Skin prometeu manter o segredo do bando, e até agora tem mantido – ele até ajudou Molly 8 a procurar por Christianius enquanto as Viúvas realizavam sua festa.

### AGENDAS

Esta seção oferece um rápido olhar nos principais antagonistas, incluindo suas motivações e quais pistas ou informação eles têm. A referência ao Ato indica quando um pedaço de informação em particular torna-se disponível aos personagens.

**Alfred Benezri:** O atual Arcebispo de Montreal, Benezri é uma espécie rara entre o Sabá moderno – contemplativo e espiritual. Até 1993, Benezri foi um Inquisidor e descobriu em primeira mão seu potencial destrutivo. As motivações de Benezri são simples – ele deseja proteger os Bibliotecários, em particular sua líder Beatrice L'Angou, das tochas da Inquisição. Para isso, ele está disposto a usar os personagens e “oferecer” ajuda em sua procura, mesmo sob o eventual risco sobre sua própria posição. Ele sabe do seguinte:

- Se alguém quiser se aproximar dos Bibliotecários, pode-se fazer isso através de Skin devido a seu forte relacionamento com a meia-irmã Molly 8. Esta pista é importante uma vez que coloca os personagens atrás de Skin por pistas adicionais (Ato Um).
- Christianius traficou com a carniçal d'habi enquanto traduzia o texto de Nod. Se uma fonte de atividades infernalistas existe, é ela. Alfred sabe pouco dos d'habi exceto que eles existiram há séculos, talvez mais. Eles são bastante corruptos embora extintos há algum tempo (Ato Dois).
- Christianius roubou o artefato e fugiu com a carniçal quando os Bibliotecários estavam para desvelar a mortalha. Ele obviamente caiu diante da influência corruptora da carniçal (Ato Dois).

**Agaitas:** Custódio dos segredos dos Precursores do Ódio, este Lazarento visitou Montreal para determinar as origens das relíquias e do fragmento. Como muitos Precursores, ele está preocupado com a reapropriação de artefatos roubados por pessoas como Sascha Vykos e Beckett – e manter certos segredos ocultos.

**Ambrogino Giovanni:** Conduzido por visões que mostram-lhe ascensão ao manto da divindade, Ambrogino continua sua busca pelo *Fragmento de Sargão*. Após ouvir do desvelar em Montreal, o Giovanni reconhece algumas das relíquias associadas ao fragmento e tem um palpite sobre suas origens – Kaymakli. Ambrogino envia Seamus Dunsirn para investigar, esperando que estes artefatos sejam pistas que levem ao fabuloso *Fragmento de Sargão*. A investigação de Seamus, contudo, é interrompida por Agaitas, o Precursor do Ódio.

**Beckett:** Ainda que não envolvido diretamente, o arqueólogo Gangrel e sua descoberta servem como o catalisador para a história. Beckett simplesmente quer o fragmento de Kaymakli de volta e descobrir o que realmente aconteceu a ele. Ele está mais do que feliz em deixar os personagens fazerem todo o trabalho por ele, mas fica perplexo quando descobre que Aristotle está envolvido.

**Aristotle de Laurent:** Cuidadoso e manipulador, Aristotle teme as Noites Finais apenas como alguém que se

cerca com conhecimento esquecido pode temê-las. Se ele acredita na Gehenna ou não, o plano de Beckett de lançar o fragmento é loucura para alguém da categoria de Aristotle – como acender um fósforo cercado por gasolina. Aristotle, contudo, subestimou o efeito que seu pequeno ardil teria. Ele está desesperado em apagar seu envolvimento, mesmo que isto signifique destruir o disco original e descontar a mortalha como uma farsa.

**Jan Pieterzoon:** Um Ventrue ambicioso e arrojado, Jan Pieterzoon causou bastante impacto na Camarilla nos últimos anos. Considera as profecias da Gehenna e o *Livro de Nod* superstições perigosas. Ele quer libertar todos os Cainitas de seus medos e quer que todas as referências ao *Livro de Nod* sejam censuradas ou destruídas antes que a Camarilla sucumba à ansiedade milenar.

**Os Bibliotecários:** Normalmente reclusos, os Bibliotecários estão envolvidos em eventos que podem ver sua destruição. Conduzidos a decifrar o fragmento custe o que custar, os Bibliotecários deram abrigo clandestinamente à carníçal d'habi e estão presos no meio da caça às bruxas de Mercy. A líder do bando, Beatrice, teme perder sua inestimável biblioteca enquanto Marie-Ange Gagnon, desesperada em encobrir seu passado sórdido, trai seu bando para Mercy. O fragmento preocupa Christianus Lionel, levando-o a sequestrar a carníçal e roubar a mortalha. Os Bibliotecários conhecem a história da mortalha por meio da carníçal d'habi e acreditam que Beckett enviou-lhes o artefato. Apenas Christianus e Rhania sabem que Aristotle também está envolvido neste movimento.

**Mercy:** Cruel e sádica, a Cavaleira Inquisidora Mercy não está muito interessada em acabar com o infernalismo quanto em atormentar aqueles que ela acha que são culpados. Atualmente, ela tem os Bibliotecários em sua vista, e aí daqueles que interferirem. Em primeiro lugar em seus planos está encontrar Christianus e verificar a culpa dos Bibliotecários. Ela está cega a todas as outras preocupações. Se os personagens partilharem (ou pretendem partilhar) seu zelo Inquisidor, ela pode divulgar o seguinte:

- Christianus é diferente da maioria dos Nosferatu. Seu ninho é o subsolo da Universidade McGill e suas imensas bibliotecas. O bando de Mercy ainda está vasculhando a área (Ato Um).

- A carníçal trouxe o fragmento até os Bibliotecários de um sujeito desconhecido. A mortalha manchada de sangue era antiga de acordo com as descrições (Ato Um).

- A carníçal é d'habi, mas Mercy sabe pouco mais do que Alfred Benezri sobre esta família Revenante (Ato Dois).

- Christianus roubou a mortalha e raptou a carníçal para manter o conhecimento infernal para si. A tortura do Giovanni (no Ato Dois) foi obviamente um sacrifício para maiores poderes demoníacos (uma suposição errônea por parte de Mercy devido à influência de Alfred e Marie-Ange) (Ato Dois).

- A mácula não atinge todos os Bibliotecários. Ao menos um (Marie-Ange, que permanece sem nome) provou sua lealdade à Inquisição ao alertar Mercy da existência da carníçal (Ato Dois).

**Sascha Vykos:** O mistério da mortalha intriga o andrógino Tzimisce e ele deseja usar os personagens como investigadores suplentes. Ele estende-os uma garra aberta e

fornece informação se precisarem de ajuda. Em troca, quer ver o fragmento. Muito estranhamente, Vykos é um dos poucos Cainitas em quem os personagens podem confiar – Sascha não está interessado no fragmento em si mas na controvérsia que cerca-o. Sascha sabe do seguinte:

- Sascha é o único Cainita em Montreal (de que sabe) que pode ler enoquiano. Seu ás na manga é o fato de que ninguém além dele e da mulher d'habi pode revelar sua língua. E em quem o Sabá irá confiar, nele ou numa revenante imunda conhecida por lidar com demônios? (Ato Um)

- A mortalha de Nod é uma farsa, embora a mensagem não. Sascha está intrigada pelo desespero dos Bibliotecários em proteger os segredos do artefato original (Ato Dois).

- Ele sabe que a misteriosa mulher é uma carníçal. Pela descrição de sua aparência física esfarrapada, incluindo os detalhes sobre a falta de dedos e orelha, ele suspeita que possa ser d'habi (Ato Dois).

- Os d'habi foram uma família revenante que uma vez serviu a uma linhagem infernal de vampiros medievais. Uma vez que Sascha já viu uma porção do fragmento, ela sabe que a mortalha não é infernal. Assim, a perícia da carníçal deve ter sido para outra coisa – possivelmente tradução – uma vez que a mortalha certamente foi originalmente escrita em enoquiano, a língua de Caim. Poucos Cainitas compreendem enoquiano, mas os d'habi eram reconhecidos como eruditos. Eles rivalizam com muitos vampiros nas artes ocultas (Ato Dois).

- Se os personagens contarem a Sascha sobre “Kaymakli” (uma palavra que eles podem ter ouvido através de Skin), ele conta-lhes a versão resumida de como um vampiro ancião prendeu milhares de membros de seu próprio clã numa cidade cavernosa e amaldiçoou seus portões. Ninguém mais sabe onde está Kaymakli. (Ato Três)

**Skin:** Embora distorcido, Skin é realmente um inocente entre os tubarões de Montreal. Ele pode saber de tudo, mas não está disposto a divulgar tudo. Quando Molly 8 compartilhou seus segredos com Skin, ele prometeu silêncio. Skin muitas vezes observa a Vaulderie com Molly 8 e é leal a ela. Ele não trai seus segredos a menos que sinta que sua irmã está em perigo ou se os personagens prometerem ajudarem-na. Se os personagens derem a Skin uma razão para gostar ou confiar neles, ele pode revelar o seguinte:

- O nome da d'habi é Rhania, e ela é uma pequena e sórdida carníçal que sabe muito sobre o texto original enoquiano da mortalha. Ela também foi a mensageira que a trouxe a Montreal, embora Skin não saiba quem originalmente a enviou (ele está mentindo sobre esta última parte; este é um trunfo principalmente para salvar Molly 8 se as coisas realmente degenerarem). (Ato Dois)

- Rhania foi mantida viva para traduzir a mortalha. (Ato Dois)

- Um segundo texto também estava na mortalha, escrito em latim. Skin não o viu, mas sua irmã disse que era a confissão de morte de alguém que pereceu numa cidade chamada Kaymakli. Molly 8 disse que muitos Cainitas caíram naquela cidade amaldiçoada séculos atrás. (Ato Dois)

- Christianus roubou a mortalha porque ela não era original. A carníçal trouxe apenas uma cópia. Christianus

também sequestrou a carnial, embora ninguém saiba para onde eles foram. (Ato Dois)

**25:17:** Lord Ezekiel e seu bando 25:17 sabiamente tomou um lugar nos fundos dos eventos, sabendo que se eles se envolverem arriscam ser queimados – figurativa e literalmente. Ao invés disso, Ezekiel planeja usar os personagens para desestabilizar Montreal, tornando a cidade uma presa fácil no resultado.

## MONTREAL NAS NOITES FINAIS

Quieta e serena, o reflexo de Montreal brilha na água do rio – um instantâneo de uma cidade em fluxo. Desde sua fundação há mais de 350 anos atrás, este bastião do Sabá tem exalado uma energia própria, inspirando e amaldiçoando Membros que cruzam seus bancos de sombra. Como uma sereia, ela acena aos filhos de Caim e embala-os em seus braços. Montreal é onde os visitantes Cainitas são apenas isso – visitantes. Ela existiu antes de sua chegada e continuará a existir muito após sua partida. O Sabá de Montreal não se ilude; sua cidade não é um palco macabro onde eles podem atuar seu drama noturno com impunidade.

Montreal também é a Cidade dos Milagres Negros, um lugar de mistério – suas ruas velhas e tortas, seus segredos profundos. Isto é por que Montreal atrai o Sabá; ela existiu sem eles. Em Las Vegas ou Chicago, mesmo Londres, os vampiros possuem a noite. Não em Montreal. Aqui, a noite é que possui o Sabá.

**Nota para quem tem Montreal à Noite:** Por quê a atualização? Por que muito aconteceu no Mundo das Trevas nos últimos três anos. Os Cainitas de Montreal não existem no vácuo. Estas mudanças levam em conta os enredos em **Montreal à Noite** e as Noites Finais. Não sinta como se você tivesse de mudar sua crônica para adaptar esta atualização. Você sabe que sua crônica é muito melhor do que qualquer outra – nada nestas páginas podem se comparar a isso. Use estes ajustes como sugestões e nada mais.

## ANTECEDENTE

Antes de Nova York, antes da Cidade do México, houve Montreal, conhecida simplesmente como a colônia de Ville-Marie. Os vampiros de Montreal, entre os Cainitas mais velhos da seita, exercem uma influência penetrante mas sutil sobre o Sabá.

Durante a Era da Exploração, quando Cainitas faziam longas jornadas ao Novo Mundo, o porto de Montreal serviu para lançar a Espada de Caim pelo continente. No final do século XVIII, o Sabá de Montreal abriu caminho para o Tratado de Sustentação ao derrotar a Camarilla local e proclamar Montreal uma cidade do Sabá, assim pondo fim à primeira Guerra Civil da seita. A criação da Litanía do Sangue – inscrita em vitae e gravada em pele – pelos eruditos Cainitas locais imortalizou a história da seita. Mais do que isso, ela reuniu Cainitas divididos pela segunda Guerra Civil e forneceu um fórum neutro durante as turbulentas décadas do século XX que abriram caminho para a estabilidade na seita.

A maior contribuição de Montreal à Espada de Caim foi a Inquisição do Sabá. A Inquisição traça suas raízes até os Cainitas contemplativos e religiosos de Montreal conhecidos como os Pastores de Caim. Conduzidos pela fé e

devoção, os Pastores e sua exclusiva Trilha da Redenção Noturna formaram o centro da Inquisição.

## FOGUEIRAS DA INQUISIÇÃO

Duas vezes nos últimos sete anos as fogueiras da Inquisição Sabá arderam em Montreal. Não é segredo que em uma cidade de fé forte e convicções ainda mais fortes, infernalismo e danação apodrecem. Em 1992, o Juiz Inquisidor Santiago DeSoto lançou acusações contra o Arcebispo de Montreal, um Serpente da Luz de nome Sangris. O arcebispo abertamente confessou sua culpa e DeSoto estabeleceu-se para encontrar os cúmplices da Cobra mas não encontrou nenhum. Após meses de difícil interrogatório e tortura, Sangris encontrou a Morte Final e DeSoto, agora um homem mudado, afastou-se da Inquisição para estabelecer-se em Montreal.

O julgamento e seu resultado chocou a cidade inteira. Os Pastores de Caim perderam espaço ao permitir que o infernalismo se aproximasse despercebido e enfrentaram a dura oposição da cria de Sangris, Ezekiel da Mão Negra. Temendo o colapso de Montreal, o Cardeal Kyle Strathcona apontou Carolina Valez, uma Lasombra do México, para a posição de arcebispo. Nem Ezekiel nem Alfred Benezri, líder dos Pastores, tinham escolha no assunto. Ambos concordaram mas esperaram por uma chance de reivindicar o título para si.

O julgamento de Sangris, ainda que pungente, não era nada se comparada à loucura que se abateu sobre Montreal no verão de 1998. Após o escândalo de 1992, a Inquisição regularmente enviou Cavaleiros Inquisidores a Montreal. Quando dois deles desapareceram em 1993, a Grande Inquisidora Maria Sandoza tinha todas as provas das quais precisava – Sangris pode ter agido sozinho, mas outros infernalistas espreitavam em Montreal. Diferente do ano anterior, a Grande Inquisidora decidiu esperar sua vez e reunir todas as evidências que solicitou. Em 1997, contudo, a investigação foi interrompida e Sandoza enviou os Cavaleiros Inquisidores Mercy e Kervos para mexerem as coisas. Eles fizeram isso.

No ano seguinte, Mercy estava incaracteristicamente quieta. Usando seu tempo para estudar a cidade e seus Cainitas, ela não viu necessidade de apressar as coisas. Os culpados não conseguiriam escapar, e ela apreciava o medo que inspirava. A quebra de Mercy veio enquanto investigava o Circo de Zarnovich, um bando nômade extravagante. Rastreado um Malkaviano *antitribu* e infernalista chamado Anão, Mercy eventualmente descobriu seu mestre – um Brujah *antitribu* chamado Pierre Bellemare e seu bando Les Orphelins (os Órfãos). À época Mercy já havia escrito uma lista de suspeitos infernalistas e preparado seu bando para ação. Contrária a deixar Pierre Bellemare ou seus lacaios escaparem, Mercy agiu sem um julgamento.

Numa noite de verão em 1998, Mercy e seu bando realizaram uma série de ataques assassinos. Quase uma dúzia de Cainitas encontrou seu fim, mas Pierre Bellemare escapou. A Cavaleira Inquisidora havia subestimado a astúcia e a desenvoltura de Bellemare. Pela semana seguinte o pânico abateu-se sobre Montreal. Muitos dos Cainitas na lista de Mercy eram inocentes. A arcebispo Valez tentou sem

sucesso prevalecer sobre a Cavaleira Inquisidora. Mercy, ou Cainitas desesperados em provar sua inocência, destruíram um punhado de vampiros locais e dois bandos nômades.

Enquanto os eventos saíam do controle, Carolina Valez não teve escolha senão tentar parar Mercy. Valez apelou aos Pastores, mas eles estavam indispostos a intervir. Então uma noite, Cairo (uma das Cavaleiras Inquisidoras que desapareceram em 1993 após Bellemare forçá-la a servidão infernal) aproximou-se de Valez. Com seu superior preocupado, Cairo recuperou algum controle sobre si e prometeu entregar Pierre se ela fosse poupada. Valez concordou, sabendo que a destruição de Pierre Bellemare refrearia a sanguinolência de Mercy.

Valez falou a Mercy de Cairo e a localização do santuário infernal de Bellemare. Na noite seguinte, Mercy, os Anjos Perdidos e os Pastores emboscaram Les Orphelins. No banho de sangue, o bando foi destruído mas Pierre Bellemare não foi encontrado em lugar algum. A caça às bruxas havia terminado, mas Mercy estava longe do final.

### A ASCENSÃO DE ALFRED BENEZRI

Mercy passou o mês seguinte procurando por Bellemare, mas não encontrou nada. Furiosa, ela voltou sua atenção para Cairo e Carolina Valez, acusando-as de infernalismo. Pela segunda vez em menos de uma década, o arcebispo de Montreal estava sob julgamento. Mercy acusou Cairo de negociar com demônios e Valez por conspirar para permitir que Pierre Bellemare fugisse. Cairo estava condenada desde o início; suas alegações de inocência caíram em ouvidos moucos. Marcada como uma infernalista, ela não encontrou a Morte Final, mas ao invés disso tornou-se um sujeito de testes no limiar da tortura para

a Inquisição na Cidade do México. Dos outros Cainitas julgados, principalmente os membros do Circo Zarnovich, foram concedidos *ad cautelam*.

O julgamento foi uma total surpresa para Valez. Ainda que estivesse confiante em sua inocência, ela tinha um segredo – sua filha mortal. Sabendo que o julgamento provavelmente descobriria Josefina, Valez escolheu Benezri como seu defensor e prometeu afastar-se como arcebispo em troca da proteção de sua filha. Carolina apostava que a ambição de Benezri o cegaria para sua fraqueza e transgressão. Ela estava certa.

Carolina Valez conquistou sua inocência graças a Benezri. Duas semanas depois ela cedeu a arquidiocese aos Pastores, mas para evitar suspeitas, Alfred e Valez representaram um duelo de Monomacia. Valez honrou sua parte do acordo e perdeu por causa de sua filha. Ela retirou-se na noite, não mais uma arcebispo mas uma simples abade e custódia do refúgio coletivo.

As semanas seguintes viram mudanças massivas no Sabá de Montreal. Alguns bandos desarmaram acampamento e partiram, enquanto outros lambeiram suas feridas e tentaram esculpir novos domínios para si. Ezekiel viu isto como uma chance de desafiar Benezri, mas Tobias Smith, braço direito de Valez e mentor da Serpente, persuadiu-o que o momento não era propício. Tobias, incapaz de encarar Valez após sua demonstração de fraqueza, juntou-se ao bando de Ezekiel. Ele prometeu a Ezekiel que quando o momento fosse certo, os dois ajudariam o Sabá a recuperar sua força. E assim, a ascensão de Alfred Benezri à Arquidiocese de Montreal foi relativamente suavizada.



## O DESAPARECIMENTO

Em Montreal, dois eventos anunciaram o desaparecimento dos Tremere *antitribu* – o suicídio de Jacob a Falha e as profecias de Yasmin a Negra. Em 1998, o Tremere *antitribu* Jacob, conhecido por sua amnésia e falações incoerentes, tornou-se estranhamente lúcido. Ele passou a maior parte do tempo conferenciando com eruditos Nodistas e uns poucos taumaturgos. Rumores persistem de que ele tenha até se oferecido para ensinar Taumaturgia a qualquer um que ouvisse sua incessante balbúciação. Então, numa madrugada de Fevereiro, ele encontrou sua companheira de clã Yasmin e simplesmente disse, “E então é isso” e caminhou para o amanhecer.

Yasmin, companheira de bando de Ezekiel, tornou-se distante e temerosa de que a Gehenna estivesse sobre eles. Ezekiel e Tobias Smith tentaram assegurar-lhe, mas ela estava histérica; para todo lugar que olhava, via sinais da Gehenna. Durante o dia, ela sonhava que alguém a estivesse chamando. Enquanto o tempo passava, o sonho tornava-se mais vívido, mais natural; ela encontrava-se sonambulando ou despertando bem depois da meia noite. Em pânico, ela suplicou a Ezekiel que a acorrentasse em seu refúgio, mas mesmo isso não foi suficiente. Uma noite, quando Ezekiel e seu bando despertou, Yasmin havia desaparecido, as correntes arrebatadas. Ela havia escrito nas paredes em sangue “... e aqueles que beberem do sangue do coração florescerão.”

## O PRESENTE

Os Cainitas de Montreal têm até agora reagido com indiferença aos eventos recentes que transpiram pelo Mundo das Trevas. Para eles, nunca houve uma questão *se* a Gehenna acontecesse, mas *quando*. Alfred Benezri e os Pastores de Caím fizeram muito para acalmar seus companheiros Sabás, evitando a febre apocalíptica que lentamente tomava conta de outras cidades. Os eventos de **Casa de Mentiras** jogam o equilíbrio de Montreal para fora da ordem. Os Pastores e Benezri, normalmente modelos de estoicismo, perdem o controle; a Inquisição alcança novos patamares de destruição, e os Cainitas de Montreal preparam-se para o inevitável.

## ATO UM: PORTENTOS

O Ato Um abre com o desvelar dos Bibliotecários do fragmento de Nod em Montreal. Uma vez em Montreal, o círculo torna-se o foco da atenção. Inúmeros Cainitas cortejam os personagens para reunir informação sobre o fragmento e os Bibliotecários. Este ato introduz o círculo a locais e indivíduos chaves que se destacam de modo proeminente nos Atos Dois e Três.

Neste ato, os Narradores devem mostrar o comportamento místico e espiritual do Sabá, que muitas vezes é negligenciado ao focar na brutalidade da seita. O fragmento não é uma peça de arte efêmera mas uma relíquia sagrada que pode guardar respostas para questões milenares. A atmosfera é solene, quase agourenta, mas subjaz uma celebração do que significa ser um Cainita.

## CENA UM: INTRUSOS E ESTRANHOS

A Cena Um introduz o círculo em Montreal e dá aos personagens (e jogadores) uma chance de se familiarizarem com o cenário de **Casa de Mentiras**. Esta cena deve ser mais tensa do que perigosa. Os personagens entraram no território do Sabá e suas descrições devem se somar à tensão. Eles nunca se sentirão completamente seguros ou bem-vindos. Em Montreal, o círculo deve sentir que cada movimento seu está sendo observado. Interprete a paranoia inerente da cena mas também permita que o círculo torne-se familiar com a cidade.

Esta cena toma lugar durante o famoso festival de verão de Montreal. A cidade se abarrota com turistas mortais. Lugares como a Velha Montreal, o Centro e a St. Laurent Boulevard abundam com frequentadores do festival comparecendo aos festivais de Jazz e Cinema Novo, a Competição Internacional de Fogos de Artifício e a parada de Orgulho Gay de Montreal. Os Cainitas podem facilmente se esconder para evitar atenção, sem mencionar alimentação, entre a multidão de mortais.

O drama da Cena Um é bastante simples. Os personagens viajam para Montreal e encontram refúgio seguro para passar a noite antes do desvelar.

## ENTRANDO NA CIDADE DOS MILAGRES NEGROS

Visitar Montreal dificilmente é impossível. Embora a cidade seja um enclave do Sabá, não é uma fortaleza impenetrável – Cainitas não patrulham as praias prontos para atacar qualquer um que cruze as águas do rio São Lourenço. Os personagens, contudo, não precisam fazer isso. Use suas próprias pré-concepções contra eles para adicionar ao suspense da cena. Deixe os estereótipos dos personagens (e dos jogadores) sobre o Sabá trabalharem contra eles. Os Cainitas de Montreal movem-se em um ritmo diferente de muitos outros membros da seita. Ainda que cruel e decididamente desumano, o Sabá de Montreal desencadeia terror mas não violência impensada em sua cidade.

O decreto do arcebispo Benezri abre Montreal para Cainitas não Sabás. Ainda que impopular entre os Sabás mais jovens, a palavra de Benezri é a *lex noctis*, em teoria se não na prática. Não divulgado a Cainitas estrangeiros, o decreto proíbe o Sabá de atacar qualquer Nodista (a despeito de seita) que compareça ao desvelar. O decreto de Benezri tem efeito por três noites contando a partir da noite anterior ao desvelar. Durante este período, os personagens (e independentes como o Giovanni Seamus Dunsirn) estão “oficialmente” seguros de ataques físicos, mas isso não significa que o Sabá local evite de atormentá-los ou aterrorizá-los.

Uma vez em Montreal, as ações dos personagens dependem de sua seita e suas motivações para comparecer ao desvelar. Eruditos óbvios da Camarilla (ou agentes de Beckett ou Jan Pieterzoon) beneficiam-se do decreto de Benezri, mas devem sabiamente evitar qualquer contato desnecessário com os Cainitas locais. Personagens da Camarilla tolos ou ignorantes (ou inexperientes) que insistam em se apresentar ao “príncipe” de Montreal

encontram Benezri cordial, mas os outros Sabás podem ter reações diferentes.

Personagens que façam seu dever de casa podem tentar arranjar encontros com os Bibliotecários ou Yitzhak (um membro do bando de Benezri e um simpatizante da Camarilla) ou facilitar seu caminho até Montreal. Os Bibliotecários não prestam qualquer ajuda, dizendo estar muito ocupados com os preparativos. Yitzhak é mais tolerante, a ponto de estabelecer os personagens num hotel seguro pela noite. O círculo só pode usar Yitzhak se eles tiverem uma conexão com ele, tal como um senhor com laços com o Príncipe de Ottawa que os Pastores conheçam.

Personagens do Sabá, locais ou não, têm uma primeira noite mais facilitada. O refúgio coletivo é seu provável destino. Lá eles encontram um bom número de Cainitas participando inúmeros *ritae*. Muitos são abertos aos personagens, mas o círculo deve sentir a tensão sob a superfície. Rumores de um “estranho” na cidade e a crescente inquietação de Mercy deixa muitos Sabás preocupados – a descoberta dos Bibliotecários apenas alimenta a paranoia.

## ENCONTROS

A menos que o círculo saia de seu caminho para chamar atenção, ele permanece despercebido pela primeira noite em Montreal. Abaixo está um encontro que os Narradores podem usar para adicionar tensão enquanto os personagens exploram Montreal.

### O Ravnos Solitário

Gharston Roland, um dos poucos Ravnos que sobreviveram à Semana dos Pesadelos, é uma sombra pálida de sua antiga forma. Sua psique está estilhaçada, mas ele permanece lúcido por vezes. Ele está seguindo o círculo desde sua chegada e está curioso sobre o porquê os Cainitas estarem na cidade. Esta talvez seja a primeira chance que o círculo tem de falar com um Ravnos após os eventos de Julho de 1999. Pesadelos ainda infestam Gharston, e ele conta aos personagens o que sabe, e os dá um rápido relato em primeira mão da Semana dos Pesadelos. Ele não tem nada a esconder, falando animado sobre o Sabá e a Camarilla não fazendo ideia do que as Noites Finais têm guardadas para eles. Narradores sábios podem até mesmo usar os murmúrios para pressagiar uma passagem ou duas do fragmento de Nod.

## CENA DOIS: DIABO MAÇCARADO

O desvelar do fragmento de Nod coloca **Casa de Mentiras** em movimento. Os personagens interagem com Cainitas famosos (e infames), têm um vislumbre do fragmento, e no processo descobrem algumas verdades por trás dele.

Sublinhe esta cena com uma margem tensa e desconfortável. Os personagens estão em país Sabá e os participantes não bisbilhotam enquanto bebericam copos de sangue ou trocam comentários sobre o inferno miserável da não vida. O desvelar é uma reunião e uma celebração de Caím, não vampiros fingindo ser humanos esnobes. Toda a cena personifica a energia e a decadência do Sabá e deve repulsar e intoxicar os personagens. Os vampiros não têm pretensão aqui, apenas crueldade e sensualidade. Os Cainitas se alimentam com alegria desenfreada e esbaldam-se em sua própria desumanidade.

## PONTOS DE ENTRADA

A menos que tentem algo fora do comum, o círculo provavelmente entra em Montreal a partir de um de três pontos comuns.

**Velha Montreal (de barco):** A parte mais velha de Montreal é um conjunto sinuoso de ruas coloniais estreitas que datam do século XVII. Atualmente renovada, a área próxima ao porto é uma Meca turística, mas as ruas que a cercam são campos de caça Sabás mal iluminados. Personagens que viagem pela Velha Montreal devem constantemente sentir que estão sendo observados, nunca certos se estão sendo seguidos ou apenas estão paranoicos. Incontáveis projetos abandonados oferecem excelentes refúgios para os personagens. Aqui, o círculo pode encontrar santuário para os raios do sol – sentir-se seguro é outro assunto.

**Centro (de trem):** O coração da cidade, o centro é um caldeirão borbulhante de culturas e estilos e vida. Yuppies sentam-se em cafés próximos a punks e operários enquanto frequentadores do festival passam. O centro oferece aos personagens a liberdade de explorar Montreal em relativa segurança. Espalhados pelas muitas pequenas ruas entre a Velha Montreal e o centro estão incontáveis pequenos hotéis onde os personagens podem encontrar refúgio seguro para a noite.

**A Ilha Oeste (de avião):** Cercado por bolsões de florestas e gramados bem tratados, o aeroporto Dorval de Montreal está localizado há 20 minutos do centro. A Ilha Oeste oferece pouco em excitação, mas os personagens provavelmente evitam a atenção do Sabá. Refúgios são abundantes, desde motéis de beira de estrada a casas suburbanas deixadas vazias por seus proprietários em férias.

## O CORAÇÃO

Localizado na boêmia St. Laurent Boulevard no que havia sido uma fábrica têxtil, o Coração é covil das Viúvas e palco para a Cena Dois. O Coração é um santuário para as paixões e decadência Cainitas. Composto de salas interconectadas, tudo a respeito do covil das Viúvas é erótico e sensual. O mais fino couro cobre os móveis. Espalhados pelo covil, dúzias de mortais sentam-se, jazem ou pendem atados e amordaçados com arame farpado. Parte do rebanho está nu e coberto com sangue. Seus olhos arregalados em puro horror.

O Coração tem cinco câmaras, organizadas como um pentágono, todas conectadas a um anfiteatro central por sinuosos corredores. Uma sala é trancada e reservada para o fragmento. As outras quatro câmaras são salas de estar onde os Cainitas podem se encontrar.

As Viúvas recebem seus convidados no anfiteatro, um santuário à decadência dos Albingenses. Velas de gordura humana queimam com um brilho sombrio e incontáveis pequenos recessos ocultam corpos contorcidos acorrentados ou moldados em quadros de depravação humana e pecado pelas Viúvas. Em pedestais e pendendo das paredes estão excertos e pinturas votivas do capítulo

Crônica dos Segredos do *Livro de Nod* bem como várias relíquias religiosas.

### As Relíquias

Inúmeras relíquias estão à mostra no anfiteatro, trancadas atrás de caixas de vidro. Os artefatos incluem potes de cerâmica, peças de escultura e a ocasional arma manchada de sangue, todas representando algum aspecto da mitologia Cainita. As relíquias vêm de Kaymakli, enviadas como uma diversão por Aristotle a Montreal junto com o fragmento. Seu estilo é anacrônico, margeando o clássico, e as relíquias estão em excelente estado. Personagens que sejam bem sucedidos num teste de Inteligência + Acadêmicos (dificuldade 7) verificam que as relíquias são milenares e supõem sua origem geográfica em algum lugar da Turquia atual. Personagens usando O Toque do Espírito (dificuldade 9) são inundados com horríveis impressões do banho de sangue em Kaymakli, possivelmente provocando frenesi. Os personagens, entretanto, devem encontrar um meio discreto de abrir as caixas.

As relíquias são uma fonte maior de conversas, conjectura e receio na festa. Sascha Vykos, alguns dos Pastores e especialmente o Giovanni Seamus Dunsirn passam uma boa parte da noite analisando as relíquias. Isto dá aos personagens uma oportunidade para conversar com eles.

### A HORA DAS BRUKAS

O desvelar é deixado para a meia noite, mas as Viúvas abrem seu refúgio um pouco após o anoitecer. Muitos dos participantes chegam às 22 horas, incluindo Sascha Vykos, o Arcebispo Benezri, os Pastores, Beatrice L'Angou escoltada

por Marie-Ange Gagnon e Seamus Dunsirn. Molly 8 e seu meio-irmão Skin chegam próximo à meia noite tendo passado a maior parte da noite procurando por Christianus Lionel.

O círculo não deve encontrar problemas em encontrar o Coração seguindo as direções fornecidas por Yitzhak ou qualquer um de seus contatos. Caminhando até o anfiteatro principal, todos os olhos recaem sobre os personagens e A Rosa rapidamente os recebe. A Viúva passa seu tempo se familiarizando com os personagens. Ela em breve é acompanhada por Jade Macio e Lótus Negra. As Viúvas são sedutoras e deslumbrantes; personagens masculinos e femininos devem se sentir irresistivelmente atraídos por elas, mas ao mesmo tempo enervados. Se o círculo é um bando do Sabá, as Viúvas ainda são perigosas, mas elas tratam os personagens como irmãos mais jovens a proteger e corromper. Se os personagens revelam-se Membros da Camarilla, A Rosa demonstra um interesse imediato, e perverso, pelo círculo. Ela quer nada mais do que explorar sua "humanidade" e ver que escuridão jaz por baixo dela.

Após receber os personagens, A Rosa introduz o círculo aos Sabás reunidos e abre oficialmente as festividades. Muitos dos Cainitas isolam-se, conversando em pequenos grupos e ocasionalmente partilhando a Vaulderie. Está claro, contudo, que depois das relíquias à mostra, os personagens são o foco de atenção. Um teste de Empatia bem sucedido revela um sentimento de apreensão e ansiedade subjacente à reunião. Deve ficar aparente que nem tudo está bem. Esta tensão tem uma energia afiada e volátil aos procedimentos.



## JUNTANDO-SE À DOBRA

A Rosa convida para um Festim de Sangue após as introduções e insiste que os personagens juntem-se ao *ritae* em honra ao seu comparecimento. Com uma simples palavra, A Rosa convoca uma dúzia de mortais até ela. Com isto, Jade Macio gesticula e convoca correntes das sombras (ela está usando Taumaturgia). As correntes enroscam-se nos braços e pescoços dos mortais e os erguem acima do chão, fazendo chover sangue no centro do anfiteatro. O cheiro de sangue e os gritos levam uns poucos Cainitas ao frenesi. Em segundos, eles se lançam sobre os indefesos mortais, os suspendem e drenam sua vitae.

Personagens que testemunhem esta devassidão podem precisar fazer teste de frenesi e possivelmente jogar para degeneração. É bastante possível que a fome consuma-os e eles desçam até um dos mortais. Se os personagens recusarem tomar parte no Festim de Sangue, A Rosa e as Viúvas insistem que eles participem, tornando-se mais e mais ameaçadoras. Se os personagens continuarem a protestar (e nenhum falhe num teste de frenesi), os áspers Sabás os cercam. Os personagens devem decidir se entregam-se ao Sabá ou defendem sua humanidade até a Morte Final. Se os personagens recusarem o festim, Benezri intervém antes que as coisas saiam do controle.

## INTERPRETANDO A FESTA

O Festim de Sangue dura toda a noite (embora os personagens possam querer partir mais cedo), com muitos Cainitas se alimentando e se devorando. Mesmo Sabás “refinados” como os Bibliotecários e os Pastores bebem vorazmente. Com as fontes drenadas, a festa continua como antes; a satisfação da fome margeia muitos Cainitas, mas a sensação de apreensão prevalece.

Esta é a oportunidade do círculo de se misturar. Durante a noite, muitos Cainitas aproximam-se dos personagens, alguns para discutir as relíquias ou o fragmento. Outros para falar sobre política e as Noites Finais. Abaixo estão alguns encontros que transcorrem durante a noite.

### Os Bibliotecários

Apenas a Kiasyd Beatrice L'Angou e a Tzimisce Marie-Ange Gagnon estão presentes a princípio. Elas permanecem sós, reclusas numa pequena alcova, raramente conversando com outros. Beatrice está distante, recusando-se a falar com qualquer um (exceto Benezri) incluindo Sascha – não é como se a Kiasyd evitasse um Nodista respeitado como Sascha. Marie-Ange está visivelmente nervosa e é quase hostil aos personagens. As ações das Bibliotecárias provocam silenciosos sussurros, mas poucos insistem no assunto. É óbvio que as Bibliotecárias estão nervosas a respeito de algo. Personagens que discutem o comportamento de Beatrice com outros descobrem que alguns Bibliotecários estão perceptivelmente ausentes.

### Alfred Benezri e os Pastores

O Arcebispo Benezri é cordial. Ele toma seu tempo para avaliar o círculo para ver se eles podem ajudá-lo a salvar os Bibliotecários – seja como aliados ou como bodes expiatórios. Benezri tenta impressionar os personagens com a glória do “rarefeito” Sabá de Montreal. Se os personagens giram em torno de Alfred, eles ouvem de sua preocupação a respeito da Inquisição Sabá. “A Inquisição está cega por sua

própria importância. Eles costumavam ser cruzados, agora são plutocratas e fanáticos com medo de perder poder.” Algumas perguntas discretas e os personagens descobrem a tensão que existe entre o arcebispo e a Inquisição. Eles também descobrem que Benezri já foi um Inquisidor e que ele tem pequenas diferenças de opinião com uma Inquisidora chamada Mercy.

Os outros Pastores mantêm a boca mais fechada, restringindo suas conversas às relíquias e aos fragmentos. Frere Marc constantemente circula em torno das relíquias, murmurando em francês e se benzendo. As relíquias o preocupam, e ele sabe que nada de bom pode vir delas. Depois, os personagens percebem Marc e Benezri trocando palavras. Não é uma discussão, mas Marc quer que as relíquias sejam confiscadas ou destruídas. Benezri chama o velho Gangrel de supersticioso. Raphael Catarari, Querubim e Sabrina estão mais preocupados com o possível cisma com a Inquisição Sabá e prestam pouca atenção aos personagens ou às relíquias.

Yitzhak é honesto e aberto, chegando a ponto de dizer aos personagens que houveram rumores em Montreal que colocaram muitos, incluindo a Inquisição, alerta. Os rumores envolvem um estranho Cainita, ou possivelmente um carnívor, supostamente se escondendo na cidade. Quando pressionado por mais informações, Yitzhak admite que não sabe mais nada, mas que os a descoberta dos Bibliotecários não poderia ter vido em pior hora.

### Sascha Vykos

Em sua maior parte, Vykos mantém-se reclusa, uma cientista analisando espécimes. Sascha está curiosa a respeito do fragmento, mas mais sobre a política em cena. Ela vê os personagens como veículos perfeitos para sua curiosidade. Sascha sabe que os Bibliotecários estão escondendo algo, mas ainda está no processo de reunir informações. Os personagens podem servir como excelentes representantes na questão. Se são reconhecidos da Camarilla, Sascha é curiosa sobre suas razões para o comparecimento, mas só faz algumas perguntas esperando que os personagens deslizem. Se perguntada sobre o fragmento, Sascha pensa que é um original mas pergunta por que os Bibliotecários estão tão quietos a respeito disso. Sascha é uma excelente fonte de informação sobre o fragmento, mas ela não fala nada, preferindo deixar que os personagens deduzam a verdade por si sós.

### Seamus Dunsirn

Um dos únicos independentes comparecendo ao desvelar, o Giovanni mantém-se recluso a noite toda. Se abordado ele será educado, mas passa seu tempo examinando as muitas relíquias à mostra como um milionário contando sua fortuna. Se perguntado sobre suas razões para o comparecimento, Seamus diz que é um colecionador de cultura Nodista.

Pouco após as 23hs, Seamus tenta sair despercebido, usando uma breve discussão entre Benezri e Frere Marc sobre as relíquias como distração. Os personagens que tiverem sucesso num teste de Percepção + Prontidão (dificuldade 7) percebem Seamus mergulhando em um dos corredores adjuntos. Se os personagens seguirem-no, isto leva à Cena Três.

## Agaitas

Movendo-se despercebido e observando do Mundo Inferior, Agaitas é um Precursor do Ódio que comparece à festa para determinar as origens das relíquias e do fragmento. Ninguém na festa está ciente do Precursor, embora personagens com Auspícios possam sentir uma presença fria ocasionalmente. Personagens perceptivos podem perceber que as relíquias mudam um tanto de posição enquanto Agaitas examina-as de além do véu da morte.

## Molly 8 e Skin

Chegando por volta da meia noite, os irmãos Cainitas estão visivelmente agitados. Molly 8 vai diretamente a Beatrice e as duas retiram-se para uma alcova privada. Se os personagens tentarem ouvir a conversa, Gagnon age para dissuadir qualquer um de aproximar-se demais. Molly 8 diz a Beatrice que nem Lionel nem a carníçal conseguiram ser encontrados. Se os personagens checarem a reação de Benezri, verão um olhar preocupado brilhar em seu rosto antes de recuperar o controle e continuar sua discussão com Sascha.

Skin vaga pelo Coração alimentando-se de mortais e usando um pedaço de arame farpado para mortificar sua carne. Qualquer um que se aproxime dele experimenta pesadelos e imagens do Inferno e insetos (Skin está usando Assombrar a Alma). Se um personagem ainda quiser falar com o Malkaviano *antitribu*, ele é incoerente e murmura absurdos (Skin está realmente recitando linhas do fragmento aleatoriamente). A única coisa sensata que diz é:

*“Ela caminha em trevas como a noite... E toda a putrefação da escuridão e da luz... Uma sombra a mais. Deu, Deu, Deu.”*

Um teste de Inteligência + Acadêmicos (dificuldade 7) indica que Skin está citando parte do poema de Byron “Ela Caminha em Beleza”, mas está obviamente improvisando. Se perguntado sobre o poema Skin murmura uma resposta, aponta para as relíquias e não diz mais nada.

## CENA TRÊS:

### PERIGOSAS OBSERVAÇÕES

Se os personagens decidem investigar o refúgio das Viúvas, ou se eles seguem Seamus enquanto ele se infiltra, use os eventos nesta cena para determinar o que acontece. Se o círculo for bem sucedido, eles descobrirão o covil da carníçal d'habi e terão uma chance de ver o fragmento antes que ele seja desvelado.

### TRAIÇÃO

O plano do Giovanni é simples. Usando duas aparições para ajudá-lo, Seamus planeja esgueirar-se até a câmara que contém o fragmento e roubá-lo. Ele está sob ordens de Ambrogino Giovanni para tomar o fragmento se contiver pistas que levam ao *Fragmento de Sargão*. Este é o motivo pelo qual Seamus compareceu à festa. Os jogadores que tenham seus personagens seguindo Seamus devem ser bem sucedidos em testes de Furtividade (dificuldade 8 devido às duas aparições ligadas a Seamus) ou alertá-lo. Se descoberto, Seamus usa as aparições para distrair os

personagens enquanto ele tenta roubar o fragmento e fazer sua fuga. Se isto acontecer, passe às Complicações, abaixo.

Se os personagens conseguirem seguir Seamus sem serem percebidos, eles o seguem enquanto se esgueira até a sala com o fragmento e pede que as aparições abram as portas. A sala está vazia exceto por uma tapeçaria pendendo do teto – o fragmento, ou mais precisamente, a cópia dos Bibliotecários do fragmento. A tapeçaria tem 1 metro por 1,5 metro e inscrito, surpreendente, em latim. Esta é uma cópia falsa da mortalha adulterada pelos Bibliotecários. Testes bem sucedidos em Linguística ou Acadêmicos revelam a seguinte inscrição:

*Meus filhos não podem,  
E não irão ajudar.  
Eles não são nada além de outros pecados  
E arrastam-me para o Inferno  
Por favor, apague minha insensatez  
E acabe com isto.*

Esta passagem foi editada, parcialmente devido aos Bibliotecários estarem incomodados com as implicações e porque todos eles podem lembrar – Lionel levou muitas de suas notas e descobertas junto com a mortalha original. Para proteger os Bibliotecários, Beatrice usou Proteção contra Fadas (ver **Guia do Sabá**, p. 106) na tapeçaria para evitar que qualquer veja a fraude dos Bibliotecários. Qualquer parada de Inteligência tem -2 dados enquanto na presença da tapeçaria e os jogadores devem fazer um teste de Raciocínio + Investigação (dificuldade 8) ou seus personagens são desorientados pela natureza confusa do fragmento.

Os Narradores podem escolher fazer o teste em segredo e levar o resultado em conta quando descreverem a cena. Personagens que falhem são facilmente levados a pensar que o fragmento é um original e falham em questionar sua veracidade. Mesmo aqueles que são bem sucedidos podem negligenciar as pistas mais óbvias – a saber a escrita latina ao invés de enoquiana.

Seamus passou alguns minutos analisando o fragmento e fazendo anotações. Não afetado pela Proteção contra Fadas, ele murmura suas observações a uma das aparições. Para os personagens, parece como se Seamus estivesse falando com para o ar. As conclusões de Seamus são:

- A inscrição a mostra é uma reprodução e muito provavelmente editada e sem valor – uma falsificação óbvia (ainda que parcialmente correto, Seamus está apenas interessado no *Fragmento de Sargão* e salta rapidamente às conclusões).
- A escrita e estilo não são consistentes com as relíquias em exposição. Isto é verdade, e os personagens que sejam bem sucedidos num teste de Inteligência + Acadêmicos ou Ocultismo (dificuldade 7) percebem o mesmo.
- Seamus conclui que a tapeçaria não é o *Fragmento de Sargão* e instrui as aparições a entregar esta mensagem a Ambrogino.

Quando acaba, Seamus desaparece (no Mundo Inferior, usando seus poderes Necromânticos). Os personagens agora estão sozinhos com o fragmento.

### Complicações

Se os personagens confrontarem Seamus (ou falharem nos testes de Furtividade), as chances são de que ele escape. As duas aparições distraem os personagens, dando tempo para que Seamus abra um portal para o Mundo Inferior e fuja. Se isto acontecer, a comoção atrai as Viúvas e outros Cainitas que esperam respostas. Benezri quer que o Giovanni seja rastreado e coloca a responsabilidade sobre os ombros do círculo – ele quer ver o quanto efetivos eles são. Isto leva ao Ato Três.

### O Destino de Seamus

Pouco antes de Seamus desaparecer, os personagens sentem a mesma presença fria da Cena Dois; Agaitas seguiu Seamus e planeja emboscá-lo nas Terras das Sombras. Ele planeja levar Seamus até a Universidade McGill para interrogar e destruir o Giovanni. Os personagens descobrem o destino de Seamus no Ato Dois.

### O LAIR DE D'HABI

Se os personagens decidirem explorar o refúgio das Viúvas (seja antes do encontro com Seamus ou preferivelmente depois) buscas diligentes descobrem um túnel que leva para fora de uma das câmaras do Coração. O túnel serpenteia seu caminho pelo porão do Coração e eventualmente leva a um pequeno conjunto de celas. Muitas das pequenas jaulas labirínticas estão vazias, contendo apenas camas de ferro manchadas com sangue. Se os personagens investigarem, eles descobrem uma das portas de madeira trancada contra sua armação.

Um feito de Força em nível 5 estilhaça a porta e manda estilhaços afiados voando no ar. A sala adiante está uma bagunça. Uma pilha de roupas ensanguentadas aninha-se na cama de metal, principalmente trapos de roupas dignas de um vagabundo. Dois armários, ambos quebrados e estilhaçados, ocupam um canto. É óbvio que alguém saqueou o quarto.

A cela é onde as Viúvas mantiveram a carniçal d'habi e de onde Lionel a sequestrou. A cela oferece poucas coisas de interesse a menos que os jogadores passem num teste de Percepção + Investigação (dificuldade 7). Sucesso indica que os personagens encontram uma nota manchada de sangue e amassada em um dos livros.

A nota está escrita em inglês com excelente caligrafia mas é quase ilegível. Ela diz:

### CENA QUATRO:

#### QUANDO O DIABO CHAMA

A ausência dos personagens não passou despercebida. Seja seguindo ao encontro com Seamus ou uma vez que tenham descoberto o covil da d'habi, Lótus Negra aparece. Ela está obviamente ofendida pelos personagens e repreende-os com uma fúria mal contida. Sua transgressão é uma afronta óbvia a ela e às Viúvas, que elas não esquecerão ou perdoarão. Os personagens devem se sentir ameaçados; aqueles com Auspícios podem sentir perigo imediato na presença de Lótus Negra.

A Viúva, entretanto, não ataca. Ela escolhe um dos personagens (preferivelmente aquele com maior pontuação em Humanidade ou Trilha, ou com um segredo a esconder) e diz aos outros que sua transgressão será ignorada se o personagem escolhido concordar em vir com ela.

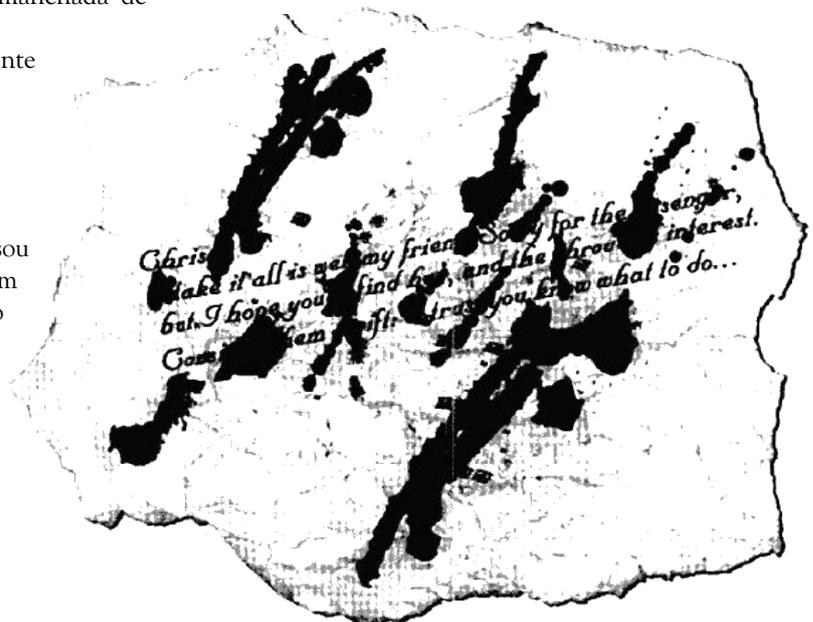
Personagens que não cooperem enfrentam uma severa sanção quando Lótus Negra chama as outras Viúvas. Elas tentam subjugar os personagens. Todas as Viúvas são peritas em Dominação, Presença, Taumaturgia e Vicissitude, tornando tal confronto curto e doloroso. Após isso, Benezri leva os personagens em custódia até o Ato Dois, mas os personagens têm de proceder sem a ajuda das Viúvas nos atos seguintes.

Se o personagem escolhido concordar, Lótus Negra diz-lhes que ela quer compartilhar seu sangue e promete que nada acontecerá se o círculo se comportar. Com isto, Lótus Negra e o personagem desaparecem em seu covil particular.

### PAIXÕES MORTAIS

Esta cena deve ser sexualmente carregada. Lótus Negra quer dobrar e torcer a humanidade do personagem e consumir sua dignidade. Ela usa Demência para explorar os temores e paixões do personagem e então o confronta, alegando que os atos cada vez mais hediondos do personagem vão contra sua Natureza. A mecânica não deve desempenhar um papel importante aqui. Você deve deixar o personagem confrontar sua própria escuridão. No transcorrer da discussão, Lótus Negra despe-se e partilha do sangue do personagem e do seu próprio, a menos que o personagem recuse firmemente, caso em que Lótus Negra zomba do personagem por sua “fraqueza”.

Os personagens que se entregam à Viúva experimentam as alturas da paixão Cainita. Lótus Negra pede ao personagem que partilhe seu segredo mais profundo. A menos que o personagem seja bem sucedido num teste de Força de Vontade (dificuldade 8) ele desnuda seu segredo mais profundo ou mais vergonhoso a Lótus Negra, possivelmente forçando um teste de degeneração. Se for bem sucedido, o personagem ainda deve responder às perguntas de Lótus Negra, mas pode usar suas paixões



contra ela. O personagem pode perguntar-lhe uma única questão por sucesso que a Viúva responde fielmente, não querendo nada além de agradar o personagem.

Ela revela o seguinte:

- O Nodista Christianius Lionel está desaparecido, e ele é aquele que encontrou o fragmento.

- A câmara saqueada era usada pelos Bibliotecários para abrigar visitantes. Alguém ficou lá, mas apenas Rose sabe de quem se tratava.

- Benezri e Beatrice L'Angou estão romanticamente envolvidos.

EU CHAMAREI

O encontro com Lótus Negra dura por uma hora. Uma vez terminado, ela veste-se e leva o personagem de volta ao anfiteatro. O personagem pode saber mais sobre o que está acontecendo, mas Lótus Negra tem o último trunfo – seu encontro e a quebra do círculo a respeito da hospitalidade das Viúvas.

Quando o encontro terminar, tanto Lótus Negra quanto o personagem partilharam sangue. Além disso, o personagem recupera toda sua parada de Força de Vontade, revigorado pela experiência.

## CENA CINCO: O DESVELAR

Próximo à meia noite, os convidados reunidos estão ansiosos para ver o fragmento. Os personagens voltam ao anfiteatro um pouco antes da meia noite. Sua ausência foi percebida apenas pelas Viúvas restantes que sorriem com ar de sabedoras (e ameaçadoramente) para eles. À meia noite os Pastores ficam impacientes, mas as Viúvas insistem que Lótus Negra deve estar ali e pedem que os Cainitas reunidos sejam pacientes.

Os Bibliotecários estão visivelmente nervosos, mas ao mesmo tempo contentes com o atraso. Neste momento, os Cainitas reunidos percebem a ausência de Seamus, somando tensão à situação enquanto sussurram sobre isso.

## PORTÕES QUEBRADOS

Logo após a meia noite os personagens percebem a chegada de um grupo de novos Cainitas – o Cavaleiro Inquisidor Kervos e o restante do bando de Mercy. Sua chegada traz uma questão à mente. Benezri aproxima-se do Salubri *antitribu* que está falando com Beatrice e está obviamente descontente. Os companheiros de bando de Kervos se movem para cobrir as entradas enquanto um recolhe as relíquias em exibição. Kervos e o arcebispo trocam palavras. Beatrice então implora a Benezri e os dois afastam-se enquanto o bando de Kervos termina de coletar as relíquias. O Cavaleiro Inquisidor desaparece com A Rosa e Marie-Ange Gagnon na sala que contém o fragmento.

Os personagens logo ouvem que Kervos cancelou o desvelar sob autoridade da Inquisição Sabá. Tanto Mercy quanto a Inquisição desejam determinar a autenticidade do fragmento de Nod sob alegações de que ele esteja maculado ou seja uma falsificação.



Benezri está visivelmente chateada, mas não tem escolha e atende às exigências do Inquisidor. Se os personagens falarem com ele, Benezri diz que isto se deve porque a regente e o Sabá devem ser cautelosos com a Inquisição, esperando deixá-los suspeitos de Mercy. Ele é incrédulo às ações de Mercy mas não quer se condenar ao impedi-las – por enquanto ao menos, e ele deixa isso perfeitamente claro a Kervos.

Neste ponto Sascha desapareceu, deixando apenas os Bibliotecários, os Pastores e o círculo para responder às perguntas de Kervos. Se os personagens revelam os detalhes devidos, Kervos detém Beatrice, as Viúvas e possivelmente os personagens enquanto os Garras analisam a tapeçaria e investigam o santuário d'habi. Um teste de Raciocínio + Política (dificuldade 6) deixa isso óbvio aos personagens.

Kervos é rápido em perceber que Christianus Lionel está ausente e faz disso sua nova linha de perguntas – perguntas que poucos podem responder.

## RESULTADO

O ataque de Kervos significa o fim da recepção. Às 3 da manhã muitos dos convidados partiram. Se os personagens ficam por perto, as Viúvas ficam felizes em discutir o que aconteceu até agora, mas estão mais interessadas em explorar as mentes e paixões dos personagens do que qualquer outra coisa. Pouco antes de Benezri partir, ele faz com que Yitzhak passe uma mensagem aos personagens. O arcebispo quer que eles o encontrem na noite seguinte às 21 horas no Oratório. Ele não diz por que, mas pede que os personagens sejam discretos sobre o assunto.

Daqui os personagens têm apenas uma hora antes o nascer do sol e devem fazer seu caminho até seu refúgio ou encontrar um novo. Deste ponto, os personagens devem perceber o seguinte:

- Os Bibliotecários provavelmente têm o verdadeiro fragmento, mas por que mostraram uma falsificação?
- Christianus Lionel, o líder Nodista dos Bibliotecários, está desaparecido.
- Um estranho provavelmente estava ficando no “calabouço” das Viúvas, mas quem era este estranho?
- Benezri e os Bibliotecários parecem saber mais do que estão dizendo, mas o que?

## ATO DOIS:

### TROPEÇANDO NA NOITE

O Ato Dois consiste de três cenas não lineares e dois pontos de inferência específicos em que os personagens descobrem novas pistas para o mistério do fragmento de Nod. Central a isto é a procura de Mercy por Christianus Lionel e sua “aliada” carníçal. O Narrador pode adicionar ou retirar certas cenas baseado nas atividades do círculo, incluindo um encontro em potencial com o temível ronin Priscus Sascha Vykos e um encontro com o Malkaviano *antitribu* Skin. Os dois eventos essenciais, contudo, são o encontro inicial com Alfred Benzri e a cena de encerramento no Festival de Jazz que traz Rhania, a carníçal d'habi, a céu aberto. Também no Ato Dois, o Precursor do

Ódio Agaitas tortura e destrói Seamus Dunsirn, um ato que Mercy atribui a Christianus.

### CENA SEIS: ARCEBISPO NA TORRE

Se o círculo age sobre a mensagem de Yitzhak da noite anterior, eles se encontram com o Arcebispo Alfred Benezri no Oratório. Alfred estende “asilos” para os personagens uma vez que esta é a última noite de convite para Cainitas não Sabás. Sem a bênção de Benezri, o círculo está à mercê da hostilidade Sabá na próxima noite. O segundo propósito de Alfred para o encontro é informar o círculo da caçada da Inquisição a Christianus Lionel e sua “parceira em heresia”. Espera-se que todos os Cainitas em Montreal cooperem e compareçam à caçada.

A verdadeira agenda de Alfred é deslocar os personagens para que sirvam como seus investigadores. Com o bem estar de Beatrice em primeiro lugar em sua mente, Alfred deve ajudar seu amor sem se envolver em demasia. Para isso, ainda que o encontro em si seja casual, Alfred exagera sua ansiedade para aguçar a curiosidade do círculo.

Esta cena toma lugar no Oratório de São José, uma venerável igreja numa cidade cheia de veneráveis igrejas.

### O ORATÓRIO DE SÃO JOSÉ

Conhecido simplesmente como o Oratório, esta basílica foi construída na década de 1920 e completada na década de 1950. Deste então tem servido como o refúgio dos Pastores. Dominando a linha do horizonte da encosta de Westmount de Mont Royal, o Oratório foi construído no estilo renascentista italiano com uma fachada de granito canadense. Central à basílica está uma grande cúpula, uma das maiores abóbadas do mundo. Do portão principal, um campo verde bem esculpido e um amplo caminho elevam-se até o primeiro lance de escadas. Estes 99 degraus levam a uma igreja abobadada, atrás da qual está a elevada e monumental basílica. No outro lado da igreja, rampas curvadas levam até o teto da igreja, onde outros 172 degraus levam o devoto ao exterior com colunas da basílica em si.

Fora, uma constante afluência de turistas e peregrinos movimentam-se para dentro e para fora da basílica. Os turistas são aqueles com câmeras enquanto que os peregrinos são aqueles que sobem as escadas de joelhos. A atmosfera é respeitosa e quieta. Poucas pessoas falam em mais do que sussurros.

### SUSPENSÃO DA EXECUÇÃO

O arcebispo encontra os personagens no portão principal e discute sua permanência em Montreal enquanto todos caminham para a basílica. Seu ritmo lento e o longo caminho permitem a Benezri e os personagens ao menos 10 minutos de conversa antes que alcancem o primeiro lance de escadas. A todo o tempo Benezri é cordial mas um tanto distraído. Ele parece preocupado.

A princípio, Benezri é coloquial e agradável. Alfred pergunta aos personagens sobre suas impressões de Montreal e sua estada até agora. Rapidamente, contudo, ele guia a conversa ao decreto recepcionando estrangeiros em Montreal. Com a terceira noite sobre eles, Alfred está disposto a estender o convite por algumas noites mais. Esta

medida não é simplesmente para o bem dos personagens; outros Cainitas expressaram um interesse em ficar até a mortalha ser desvelada. Em troca deste favor (ou se os personagens são Sabás, então como parte de sua obrigação para com a seita), os personagens devem ajudar a encontrar o herege Christianius Lionel e sua companheira, a carniçal d'habi. A Inquisição Sabá anunciou uma caçada pela cidade atrás destes dois sujeitos na última noite e espera que todos Cainitas ajudem na busca.

Daqui, o arcebispo volta a conversa para a mortalha e Christianius, deixando pistas onde pode. Ele injeta um último petisco na discussão, esperando apontar os personagens na direção certa: “O quanto isolados os Bibliotecários estão. Estou surpreso de que eles confiem seus segredos a um de fora como Skin.” Benezri sabe que Skin é muito próximo aos Bibliotecários e espera que o Malkaviano *antitribu* possa servir como uma fonte de informação.

Neste ponto da conversa, Yitzhak aborda o arcebispo com notícias. Benezri caminha ao lado de Yitzhak, mas não fora do alcance da audição para aqueles personagens com Sentidos Aguçados. Yitzhak diz a Alfred que alguém encontrou as cinzas de Seamus Dunsirn numa sala de manutenção da Universidade McGill. Raphael Catarari (um Pastor) foi apresentado para “interpretar” a cena. Ele reportou pouco salvo lampejos de um homem retorcido e mascarado (Agaitas, o Precursor do Ódio) torturando Seamus. Benezri pergunta se o atacante pode ter sido Christianius, mas Yitzhak está incerto. O arcebispo tira vantagem da incerteza e proclama que Christianius deve ter cometido o crime. Ele dispensa Yitzhak e reúne o grupo.

Benezri precisa de um bode expiatório para proteger Beatrice, e Christianius é o alvo mais conveniente. O arcebispo espera desviar a atenção de sua amada ao retratar Christianius como o vilão. Christianius, Alfred explica ao círculo, destruiu um companheiro Cainita na noite anterior, assim se condenando. Benezri desculpa-se, tendo de atender este assunto pessoalmente. Ele escolta o círculo até o portão e os dá um comunicador PCS. Mesmo se os personagens tiverem telefones próprios; Alfred explica que seu celular é protegido contra grampos. Os personagens devem carregar este telefone consigo todo o tempo em caso de Alfred precisar contatá-los. Todas as mensagens vêm através de páginas de e-mail seguras na tela do telefone. O círculo não pode fazer ligações uma vez que Benezri desligou o bocal “por discricção”. Personagens com o Conhecimento Computador ou certas especialidades da Perícia Ofícios, contudo, podem saber que a explicação de Benezri é suspeita.

## CENA SETE: DESATANDO O NÓ

Nesta cena, os personagens são as vítimas casuais e o centro de atenção indesejada. Quando as Viúvas (no Ato Um) tiveram interesse pelo círculo, elas inadvertidamente tornaram os personagens alvos de rumores e especulações. As Viúvas não fizeram nada para acabar com estas suspeitas. Outros Cainitas agora suspeitam que os personagens tenham um maior envolvimento na questão do fragmento de Nod. Algumas partes, como Sascha, tentam tirar vantagem do círculo, enquanto outras estão supõem que os personagens tenham alguma influência política. Como tal, o

### O CELULAR DE BENEZRI

Alguns meses atrás, o arcebispo empregou um carniçal para roubar o celular analógico de Mercy e acessar seu número de série eletrônico (NSE). O carniçal então devolveu seu telefone sem que Mercy percebesse nada. Benezri tinha outro telefone celular programado com o mesmo NSE, e desconectou o microfone para que pudesse interceptar e ouvir as conversas de Mercy sem seu conhecimento. Ele deu ao círculo outro telefone programado com o NSE de Mercy. Agora o círculo pode seguir secretamente os movimentos e planos de Mercy.

O telefone do círculo foi um celular PCS roubado a pouco tempo e não listado que só recebe e-mails e páginas na janela de display. Se alguém descobrir o número do celular e ligar para ele, o telefone de Mercy toca também. Por o celular de Mercy ser analógico, contudo, ela nunca recebe ou ouve o telefone tocar quando o círculo recebe uma página alfanumérica ou e-mail. Alfred envia mensagens ao círculo deste modo, com instruções para ligar *para ele* de um telefone público, se necessário.

Alfred está assumindo um enorme risco dando o celular ao círculo, mas ele está desesperado para salvar Beatrice. Se Mercy capturar os personagens e descobrir o ardil do telefone, Alfred sempre pode negar a responsabilidade e dizer que o círculo roubou o telefone e fizeram as alterações eles próprios. É a palavra dos personagens contra a de um arcebispo. Sem conversa... ou assim parece.

círculo está a salvo apenas por virtude da insinuação.

### O FIM DE SEAMUS

Alfred não é o único Cainita usando Christianius como um bode expiatório. O Precursor do Ódio Agaitas, que teve de lidar com os Bibliotecários em ocasiões anteriores, torturou Seamus na Universidade McGill sabendo que servia como covil de Christianius. Ele estava esperando que a destruição de Seamus atraísse Christianius para investigar, ou no mínimo, o indicasse como culpado. Na noite que seguiu à morte de Seamus, Agaitas permaneceu próximo ao refúgio da universidade, escondendo-se nas Terras das Sombras e esperando que Christianius aparecesse. Ele queria a mortalha e o conhecimento que ela poderia conter. Agaitas caça Christianius tanto como proprietário do fragmento quanto como um perigo por ter lido seu conteúdo.

O plano falha em atrair o Nosferatu *antitribu*, mas Christianius é o principal suspeito do assassinato. Se os personagens investigarem o local da tortura, Agaitas lembra-se deles da festa das Viúvas, e segue-os. Ele só está interessado em descobrir os segredos por trás do tecido de Nod. O círculo é um meio para este fim.

A tortura e destruição de Seamus Dunsirn tomou lugar na Biblioteca Redpath no campus central de McGill. A sala de manutenção está num beco entre dois prédios. O beco é acessível por dois lances de escada em ambas pontas do prédio que intercepta e ofusca-o, lançando em profunda

escuridão; a luz do sol direta nunca encontra seu caminho aqui.

Estudantes e mesmo a segurança do campus raramente aventuraram-se nesta passagem mal iluminada e reclusa. Christianius atraiu muitas de suas vítimas até aqui para se alimentar, e o local desde então passou a ter a reputação de mal-assombrado. Os Garras (bando de Mercy) descobriram as cinzas enquanto procuravam o campus por Christianius. Embora os Pastores mantenham a questão fora dos jornais, eles não podem evitar as fofocas que se espalham entre a multidão de verão no campus. Muitos acreditam que o assassinato seja uma lenda urbana, e consideram o crime um rumor. Ainda, vários estudantes sabem sobre ele e podem apontar personagens investigadores na direção certa.

A sala de manutenção serve como um armazém para equipamentos de jardinagem, embora os Pastores o esvaziassem seguindo a descoberta das cinzas de Seamus. Eles também lavaram as manchas de sangue do chão e das paredes. A única área que deixaram passar foi o bueiro, que contém resíduos de cinzas e sangue sob a grade. Personagens que sejam bem sucedidos em teste de Percepção + Investigação (dificuldade 7) podem perceber este detalhe. Ecos de violência permanecem nos restos de Seamus, permitindo que personagens com O Toque do Espírito leiam impressões psíquicas baseadas em teste de Percepção + Empatia (dificuldade 6). As imagens revelam o seguinte:

- O rosto de Seamus se contorce em agonia. Seus olhos são órbitas vazias e sua garganta está rasgada de onde seu torturador extraiu suas cordas vocais. Ele grita silenciosamente.

- O torturador é uma figura sombria. Seus olhos são redondos e negros, como os de um tubarão, e ele usa uma máscara de pele esticada bem apertada contra sua própria cabeça em ossos. Seu cabelo são como os fios frágeis e secos de um cadáver. Ele quase parece dissecado, como um espantalho.

### CHÁ COM O DEMÔNIO

Sascha Vykos tem uma preocupação: o fragmento de Nod que Christianius roubou. Tendo visto uma cópia do texto, ela sabe que o original deve guardar algum grande valor. Ela deve ver o tecido original. De sua discussão com as Viúvas e outros Cainitas, Sascha sabe que os personagens estavam fazendo perguntas e investigando o assunto por si próprios. Para quem trabalham é secundário; está apenas interessada em fazer com que o círculo investigue para si. Desta forma, Sascha pode descobrir os segredos do tecido, distanciar-se de um possível revide e descobrir potenciais rivais neste jogo de intriga. Todo o tempo, Sascha leva o círculo a acreditar que está fazendo-lhes um favor.

Sascha chega aos personagens através das Viúvas (se o círculo deixou para as Viúvas um meio de contatá-los), ou através de Alfred Benezri (e o celular). Se nenhuma opção está disponível, ele aguarda encontrar os personagens na próxima grande reunião – que, neste caso, é a audiência no Ato Três.

Se Sascha usar as Viúvas para contatar o círculo, ele encontra-os no covil das Viúvas – o local da festa. Se Sascha usar Alfred Benezri como contato, ele encontra-os nas ruínas destruídas pelo fogo da Igreja do Messias (na esquina

das ruas Sherbrooke com Simpson). Apenas as paredes da fundação desta igreja uma vez bela permanecem. A cidade ergueu barreiras de madeira para manter as pessoas fora, mas é fácil de esgueirar-se para dentro pelos becos. Sascha aguarda no altar, diante de uma efígie queimada de Cristo na cruz. Finalmente, se Sascha está na audiência, ele faz com que a Viúva Jade Macio escolte o círculo a um sepulcro maior no refúgio coletivo onde ele o aguarda.

**Encontro com Sascha:** Sascha não está aqui para lutar. Ela tem experiência prática da política bizantina e sabe como manipular as pessoas sem recorrer a ameaças ou violência. A despeito de os personagens concordarem em ajudá-la, ela sabe que eles já servem a seu propósito. Na pior das hipóteses, o círculo atraiu alguns dos jogadores invisíveis ao mistério da mortalha. Na melhor, eles revelam o enigma da mortalha sozinhos. Sascha não tem nada a perder e tudo a ganhar com o círculo, um fato que ela escolhe não revelar a eles.

Sascha é um ser alienígena de beleza esculpida, espírito frio e capacidade andrógina. Dúzias de bocas cobrem seu corpo e repetem frases faladas ou por Sascha ou por um personagem. Isto cria um coro perturbador de ecos. Sascha não é alguém de meias palavras, mas é educada. Ela começa o encontro ao perguntar ao grupo sobre o estado de sua investigação. Ouve em silêncio, a despeito das perguntas, e pode até mesmo preencher as lacunas a respeito da revenante d'habi ou suas suspeitas a respeito da mortalha falsa (se os personagens forem acessíveis com o que sabem). Entretanto, o encontro deve ser breve. Sascha termina o encontro com o seguinte comentário:

*E se vocês descobrirem o tecido original, tragam-no para mim, por favor, e eu os ajudarei a traduzi-lo. Não tenham medo, a mortalha é sua, não tenho desejos além de lê-la com meus próprios olhos. Vocês podem deixar nosso encontro do mesmo modo que chegaram: incólumes, sem serem molestados e talvez mesmo um pouco mais sábios. Se considerarem este pedido despropositado, então que seja. Não desconsidero suas suspeitas. Só estejam cientes de que se o tecido for autêntico, então estará escrito em enoquiano, uma língua que poucas pessoas neste mundo podem penetrar. Estou entre essas poucas pessoas. Os Bibliotecários provaram que não estão.*

### FIGANDO SOB SUA PELE

Muitos Sabás de Montreal sabem que o covil de Skin é um alojamento abandonado na área do Hospital Psiquiátrico Douglas. Descobrir isto é tão simples quanto perguntar a um Cainita, “Onde eu posso encontrar Skin?” O Hospital Douglas é um conjunto de 35 prédios, pavilhões e dormitórios situados na área pitoresca junto à Boulevard LaSalle. O hospital volta-se para a confluência sul do Rio São Lourenço e está aproximadamente a 30 minutos de carro do centro de Montreal. O hospital tem 119 anos e anteriormente serviu como refúgio para o bando Les Misérables por quase tanto tempo. Skin é o único sobrevivente deste outrora perigoso bando.

Duas calçadas abertas levam ao Hospital Douglas da Boulevard LaSalle. Ao lado de cada portão há um velho alojamento de porteiro. O alojamento oeste é uma casa de campo abandonada. Construída em 1827, ela desde então serviu como lar para Les Misérables. Devido à influência do

bando sobre o presidente do quadro de diretores do hospital, o prédio está intacto. Até onde o público sabe, é um local de herança histórica, mesmo que ninguém do rebanho tenha sido visto seu interior.

A casa de campo está em ruínas. Placas cobrem as janelas e um cadeado gigante barra a velha porta de madeira. Outro ponto de entrada, contudo, abre caminho com 3 sucessos numa ação prolongada de Força (dificuldade 7). Skin usa uma janela nos fundos do alojamento onde as placas estão realmente frouxas. Quando Skin está em seu covil (como está à noite) este ponto de entrada é trancado de dentro e exige um teste de Força como indicado acima. Se os personagens simplesmente baterem pedindo para entrar, Skin realmente fala com eles através das placas. Se eles forcarem sua entrada, Skin se esconde no porão.

A casa de campo permanece abandonada com nada além de poeira para mobiliar os três quartos do andar principal. Skin faz seu refúgio no porão, um poço sujo que não vê a luz do sol, ar fresco ou uma boa limpeza há décadas. Roupas velhas, três colchões manchados e embolorados, papéis, livros e ratos em decomposição somam-se ao ambiente insalubre. Se os personagens arrombarem o covil de Skin, ele se esconde Ofuscado atrás de um painel falso que cobre a alcova sob as escadas de madeira. Um teste de Percepção + Prontidão (dificuldade 7) revela o esconderijo.

Skin geralmente é passivo e corre antes da luta. Se atacado, ele defende-se, mas raramente inicia um combate. Os personagens o atemorizam, e é necessário algum convencimento para conquistar sua confiança. A melhor forma de alcançar Skin é apelar para sua preocupação com os Bibliotecários e Molly 8, sua irmã. Se Skin acreditar que pode salvá-la, ajudará o círculo.

Ironicamente, os personagens também podem obter informações ao acusar os Bibliotecários de atividades infernais ou ilegais. Skin corre cegamente em sua defesa, acidentalmente deixando escapar informações para defendê-los. Ainda que ele não saiba quem enviou a carníçal d'habi, ele diz que Christianius sabe quem foi, e que Christianius estava preocupado com as referências a um lugar chamado Kaymakli. Esta é a extensão da ajuda involuntária de Skin. Se os personagens tentarem Dominá-lo para fazê-lo falar, ele foge se possível, mas se o personagem que Domina conseguir extrair qualquer informação útil dos discursos dementes de Skin, melhor para ele.

## CENA OITO: O BLUES SANGRENTO

Quando Christianius abandonou seu refúgio em McGill, ele levou Rhanía para um apartamento secreto na Rua Prince Arthur ao norte de Sherbrooke e da Universidade. Lá, ele manteve Rhanía trancada enquanto calculava seu próximo movimento. Rhanía escapou durante os últimos momentos do dia, contudo, e meteu o pé na estrada próximo ao anoitecer. Ela queria evitar a Universidade McGill em seu caminho pela abarrotada St. Catherine Street, onde esperava que Christianius perdesse seu rastro. Infelizmente, Mercy tem carníçais monitorando McGill, um dos quais localizou a atemorizada carníçal. Rhanía percebeu seu perseguidor e rumou para o Festival de Jazz para esconder-se na multidão.

Enquanto a noite caía, Mercy converge na área. Os personagens devem superar a Inquisidora e seus lacaios no soco. Se falharem, Mercy captura Rhanía, e as chances do círculo de assegurarem o fragmento ficam mais remotas.

O Narrador deve interpretar este evento na noite após o encontro com Alfred Benezri. A proximidade do círculo à área de McGill e o Festival de Jazz é importante uma vez que esta cena se passa rapidamente.

## LEVANDO O CÍRCULO AO FESTIVAL DE JAZZ

Em minutos após despertarem de seu sono diário, o celular grampeado do círculo toca. É a chamada para Mercy do carníçal que segue Rhanía. Nenhum lado pode ouvir o círculo no telefone, mesmo que os personagens estejam falando. O telefone traz o seguinte:

**Mercy:** Alô.

**Ben:** *Aqui é o Ben. Eu localizei aquela mulher que você queria.*

**Mercy:** *O que? Onde? Onde você está?*

**Ben:** *Na St. Catherine. Ela está ziguezagueando pelo Festival de Jazz. Não posso pegá-la sem chamar atenção. Estaremos lá em minutos.*

**Mercy:** *Christianius está com ela?*

**Ben:** *Acho que não. Ao menos não vi ninguém.*

**Mercy:** *Agente aí, ela tentará despistá-lo no meio do povo. Estarei aí em cinco minutos. (Falando fora do fone) Kervos, mande seu pessoal nas esquinas para o Festival de Jazz rápido. Não quero que ela escape. (Falando no fone) Fique com ela, Ben.*

**Ben:** *Certo. Diga a seus caras que ela parece uma mendiga. Ela está agasalhada com camadas de roupas e calças rasgadas.*

Se os personagens não têm o celular, eles podem obter notícias urgentes de Alfred ou das Viúvas que Mercy mandou todos os Cainitas disponíveis convergirem para o festival para capturarem a carníçal d'habi. O círculo deve agora decidir se interceptam a carníçal ou permitem que Mercy capture Rhanía. A primeira opção permite que o círculo questione Rhanía e descubra mais do que o que sabem. A última não.

A caminho do Festival de Jazz, o celular toca mais três vezes com atualizações da situação. A carníçal d'habi está no meio da multidão no Festival de Jazz, tentando despistar seus perseguidores. Na terceira ligação, Ben diz a Mercy que perdeu Rhanía na multidão, mas Mercy diz que as saídas já estão seguradas. Mercy prendeu Rhanía no festival.

## CENÁRIO: O FESTIVAL DE JAZZ

Desde a primeira festa de Montreal em 1980, o Festival Internacional de Jazz cresceu em tamanho e reputação. Atraindo bandas e artistas de locais tão distantes quanto Austrália, o evento de duas semanas apresenta blues, Cajun, zydeco, acid e cada ramo do jazz experimental imaginável. Indubitavelmente uma das maiores atrações turísticas de Verão da cidade, Montreal é "a Nova Orleans do Norte".

Centrada em torno da Place-des-Arts, o Festival de Jazz apresenta shows fechados e ao ar livre. A Place-des-Arts ocupa o equivalente de três quarteirões da cidade em largura e comprimento. O mezanino consiste de três prédios que descansam sobre uma estrutura maior que se estende sob o

chão e liga a Place-des-Arts à cidade subterrânea de Montreal e à linha de Metro (o extensivo sistema de metrô). O primeiro dos prédios principais, o Musée d'Art Contemporain, domina a face oeste da Place-des-Arts. O segundo é a Salle Wilfrid-Pelletier, uma estrutura em forma de bomba na porção norte do quarteirão. O terceiro local é o Théâtre Misonneuve, um prédio oblongo que ocupa o quadrante sul.

O quadrante sudoeste é o nível da rua, com escadas e bordas que acessam o mezanino da Place-des-Arts e a Salle Wilfrid-Pelletier. O mezanino em si ergue-se um andar acima do nível da rua. Ele tem uma grande fonte, estacionamento, um tubo de vidro angular no teto do shopping abaixo e uma divisa num átrio ao nível da rua cheio com pontas de metal. O prédio da Place-des-Arts liga-se a todos os três prédios sob o chão e contém um mini-shopping, uma estação de metrô e quiosques de ingressos para peças e sinfonias de Montreal.

Durante o Festival de Jazz, a polícia desvia o tráfego das quatro ruas circundantes para acomodar os milhares de pedestres. Os dois palcos externos dominam a Rua St. Catherine, enquanto dúzias de quiosques de alimentação, souvenirs e informações alinham-se pelas ruas e o mezanino da Place-des-Arts. Alguns negócios erguem minisalões para shows fechados. Muitas pessoas, contudo, contentam-se em sentar nas escadas e assistir os locais grátis ao ar livre.

Passando a Rua St. Catherine está o Complexo Desjardins, contendo um shopping, prédio comercial e hotel adjunto. Complexo Desjardins é igual em tamanho ao local do Festival de Jazz e tem saídas para as quatro ruas adjacentes. Entretanto, apenas a entrada principal acessa o Festival de Jazz. O shopping e o prédio comercial omitem um átrio interno com lojas e escritórios, no qual o centro é usado para pequenos shows de Jazz e arte performática. Mais butikues e restaurantes alinham-se na Rua St. Catherine.

### **RASTREANDO RHANIA**

A Place-des-Arts está viva e vibrante hoje. Equipes de televisão filmam o festival e milhares de pessoas assistem aos shows. Palcos ao ar livre, logotipos e quiosques brilhantes tornaram a Place-des-Arts num quadro colorido de imagens e sons. Rastrear Rhania nesta multidão é difícil mas não impossível. Antes que o Narrador peça testes de Percepção do círculo, contudo, ele deve detalhar a cena e envolver todos os sentidos dos personagens, permitindo que eles olhem em volta e explorem seu ambiente.

Rhania está atualmente na parte de cima do mezanino da Place-des-Arts, esperando que um show fechado termine para que possa escapar do festival com o público de saída. Ela já localizou vários perseguidores diligentemente monitorando as saídas para a rua e entradas de shopping, e move-se pela multidão como um animal nervoso. Ela está imperceptivelmente vestida em roupas casuais, tornando difícil percebê-la. Os jogadores devem jogar Percepção + Prontidão (dificuldade 10) para que seus personagens localizem Rhania. Este nível de dificuldade não indica quão evasiva a carnçal d'habi realmente é, apenas o tamanho da área que os personagens têm de cobrir para encontrá-la. Sucessos marginais indicam que eles têm um vislumbre de

Rhania em algum lugar na multidão, mas não podem seguir seu rastro.

Se o círculo não encontrar Rhania após caminhar por toda a área, seu telefone celular toca novamente. Um carnçal no mezanino localizou Rhania indo para a área de lazer infantil junto ao muro leste da Salle Wilfrid-Pelletier. Mercy está a caminho, forçando seu caminho através da multidão, tentando alcançar Rhania. Os personagens têm cinco turnos para encontrar a carnçal d'habi antes que Mercy chegue e tome-a em custódia.

### **PEGANDO RHANIA**

Localizar Rhania é agora mais fácil uma vez que os personagens sabem sua localização geral. Se os Jogadores tiverem sucesso num teste de Percepção + Prontidão (dificuldade 7), seus personagens veem Rhania andando na frente da área de lazer infantil. Com três sucessos ou mais, os personagens também localizam um dos carnicais de Mercy de olho nela. Rhania por sua vez percebe os personagens (ou Mercy se o círculo não chega a tempo) e mergulha na área de lazer infantil. Ela agarra e arremessa crianças para trás como obstáculos inconvenientes. Dúzias de crianças olham chocadas enquanto seus pais gritam ou correm para pegá-las. Uma equipe de televisão próxima começa a filmar a cena desagradável.

Pegar Rhania é um dado. O Narrador pode simplesmente conduzir a cena de perseguição com as descrições apropriadas de saltar sobre crianças pequenas e esquivar-se pela multidão, ou usar o sistema de Perseguição (**Vampiro: A Máscara**, p.202-203). Uma vez que os personagens entram na caçada, isto atrasa a chegada de Mercy em um turno para cada sucesso que Rhania obtenha em seu turno inicial de fuga como para regras de Perseguição (ou por um adicional de três turnos se o Narrador conduzir a cena menos mecanicamente). O servo de Mercy também persegue, e informa a Inquisidora da situação atual. O círculo não pode perder o rastro a menos que um personagem caia e pare-os. Uma vez que isto aconteça, os personagens têm vários turnos mais (a critério do Narrador, dependendo das circunstâncias) antes de Mercy finalmente localizar Rhania.

Uma vez que os personagens peguem Rhania, eles ou têm de acalmá-la ou nocauteá-la, pois ela luta para se libertar. Infelizmente, uma multidão de espectadores reúne-se em torno do círculo, deixando mais fácil para que Mercy identificá-los. Equipes de televisão também estão se apressando e chegam em três turnos. Os personagens agora têm uma escolha. Perder tempo e lutar com Mercy que planeja levar Rhania em custódia imediatamente; lutar com Mercy e seu bando, atraindo assim a atenção da polícia (que está há quatro turnos de distância) ou fugir com Rhania a reboque (lembre-se, Mercy tem os pontos de saída e entradas do Shopping monitorados – os personagens não podem escapar com Rhania sem serem percebidos).

Se o círculo tiver tempo de questionar Rhania antes de Mercy chegar, eles podem fazer uma pergunta por turno. Isto é o que Rhania pode responder no momento:

**Onde está Christianius?:** Ele está na Prince Arthur, 5272, Apt. 7. Ele estava dormindo quando ela partiu (Christianius se foi agora. Não existem pistas de seu atual



Incapaz de conduzir o julgamento sozinha, Mercy realiza audiência para reunir evidências e testemunhar contra os Bibliotecários. Todos sabem que as audiências são apenas o primeiro estágio no que será um julgamento longo e sangrento. Encabeçando a lista de testemunhas estão os Bibliotecários e os personagens.

### CONVOCAÇÕES

Quando o círculo desperta, eles podem sentir algo errado em Montreal. Os Cainitas com Auspícios sentem perigo no ar. Nas ruas, sirenes ecoam pela noite enquanto o Sabá de Montreal sacia suas ansiedades no rebanho. No início da noite, a despeito de onde os personagens estejam, Gharston Roland encontra-os. Ele traz uma mensagem do Arcebispo Benezri: Mercy quer que os personagens testemunhem na audiência dos Bibliotecários por possíveis alegações de heresia.

Se perguntado sobre o julgamento, Mercy, ou como ele se sente a respeito dos eventos recentes, Gharston expressa sua preocupação. Ele experimentou em primeira mão a humilhação de Carolina Valez pela Inquisição e teme que outra caça às bruxas rasgue Montreal. Ele se oferece para levar os personagens ao refúgio coletivo e responde a quaisquer perguntas que tenham sobre Mercy ou as audiências. Se o círculo rejeita sua oferta, ele se despede e parte.

Se os personagens não forem, Benezri chama-os, dizendo-lhes que ele não pode protegê-los se não cooperarem com Mercy. Benezri precisa do círculo na audiência, mas não revela seu pânico. Não é essencial ao círculo comparecer, mas sua ausência é interpretada como culpa por Mercy. À meia noite ela ordena que seu bando traga os personagens para interrogatório, por quaisquer meios necessários.

Os personagens podem evitar a audiência ao encontrar Lionel e o fragmento e deixar a cidade antes que as coisas saiam de controle. Se este for o caso, o círculo deve agir rapidamente para evitar a detecção uma vez que Mercy e Benezri estão procurando por eles.

### TESTEMUNHO

A audiência toma lugar no Mausoléu central do Templo dos Sussurros Eternos, o refúgio coletivo de Montreal. Uma epidemia de cólera no século XIX forçou Montreal a mudar seu maior cemitério do centro para as encostas de Mont-Royal. Atualmente, nada resta deste cemitério exceto a Praça Dorchester, um parque recluso. No subsolo, muitas das criptas e mausoléus originais permanecem escondidos do rebanho e servem como refúgio coletivo ao Sabá.

Na noite da audiência, o Sabá está ansioso com antecipação mórbida. Bandos reúnem-se nas alcovas e criptas visando o Mausoléu, esperando pela audiência de Mercy começar. Se Gharston escoltou os personagens, sua entrada é rotineira. Está claro em seus rostos, comportamentos e mesmo auras, que os Sabás reunidos não confiam no círculo devido a seu envolvimento até agora.

Pouco depois da chegada dos personagens, Mercy caminha até o centro do Mausoléu. Ela realiza o protocolo pedindo permissão a Benezri para começar, mas não espera pela resposta. É claro que a tensão entre o arcebispo e a Inquisição Sabá cruzou um novo limiar.

Mercy rapidamente vai ao ponto. Os Bibliotecários conspiraram com uma carnçal herege e infernalista. A presença corruptora da carnçal maculou os Bibliotecários e expôs o Sabá de Montreal a mentiras mortais e blasfêmias personificadas pelo suposto fragmento de Nod.

### A Audiência

A audiência de Mercy é uma caça às bruxas. Ela não faz questão alguma de justiça. Embora não tenha acusado os Bibliotecários, é claro que Mercy, e muitos outros, já os condenaram. Os procedimentos fervem de fúria, medo e ressentimento, mas nunca degeneram num linchamento. Durante as audiências, Mercy questiona as seguintes personalidades:

**Rhania:** Se Rhania sobreviveu, ela é a primeira testemunha ouvida. Mercy a atormenta sobre seu envolvimento na questão de Nod, à qual a carnçal revela tudo que sabe – exceto as maquinações de Aristotle. Ela diz que veio a Montreal por sua própria vontade, tentando seduzir e corromper os Bibliotecários como futuras ferramentas. Ela sabe que isto sela seu destino, mas guarda o envolvimento de Aristotle como um trunfo. Rhania é aberta sobre sua linhagem infernal, preferindo chocar valores ao invés da sutileza. Ela faz questão de invocar seus “Mestres Sombrios” para desviar quaisquer questões sobre sua real conexão ao fragmento. Sua aposta é vender os Bibliotecários como hereges, assim tornam-se um alvo menor durante o próximo julgamento.

**As Viúvas:** Mercy tenta envolver as Viúvas como cúmplices, mas elas habilmente desviam suas acusações – as Viúvas abrigaram a carnçal como um favor aos Bibliotecários. Elas nunca lideram com Rhania ou souberam de sua natureza herege. Dependendo do encontro com Lótus Negra no Ato Um, ela pode ajudar os personagens quando testemunharem, ou oferecer evidências contra eles.

**Sascha Vykos:** Convocada como uma Nodista perita na mortalha, Sascha está entediada e cínica – uma mostra para proteger seus próprios interesses. Sascha testemunha que o texto provavelmente seja autêntico, mas o fragmento a mostra era uma falsificação, adulterada pelos Bibliotecários por sabe-se lá quais razões distorcidas. Narradores podem usar o testemunho de Sascha para dar aos personagens mais informações sobre as possíveis origens da mortalha, preenchendo com pistas que eles podem ter perdido pelo caminho.

**Os Bibliotecários:** Mercy não pergunta a Beatrice, assim evitando que a Kiasyd defenda-se ou a seu bando. A despeito das objeções de Benezri, Mercy alega que isto não é um julgamento mas uma audiência. Beatrice e os Bibliotecários terão a oportunidade de se defender daqui a três noites quando os Juízes Inquisidores chegarem.

**Marie-Ange Gagnon:** Gagnon oferece seu bando a Mercy numa bandeja de prata. Ela revela tudo que sabe. A carnícal fez contato com Lionel que trouxe-lhe à biblioteca Alexandrium junto com o suposto fragmento. Ela disse que expressou sua preocupação e viu claramente o fragmento como problemático, mas tanto Beatrice quanto Lionel a ignoraram (isto é mentira, mas Gagnon está desesperada). Na noite do desvelar, Lionel desaparece junto com o fragmento e obviamente sacrificou Seamus em algum ritual diabólico – ela oferece precedência com inúmeros tomos, todos de mágicas infernais, supostamente recuperados do refúgio de Lionel nos túneis sob a biblioteca da universidade McGill. Isto aponta os personagens para o refúgio secundário de Lionel onde eles podem começar sua procura.

**Arcebispo Benezri:** Quando Benezri fica diante de Mercy, a tensão enche a sala. Mercy pede que Benezri desembuche se souber da carnícal ou do envolvimento dos Bibliotecários. Ela insinua que seu decreto foi uma cobertura para proteger e abrigar Rhania. Benezri, um antigo Inquisidor, mantém-se frio e responde às perguntas de Mercy sucintamente. Benezri faz seu melhor para passar a culpa de Beatrice para Christianus Lionel. Mercy é rápida em apontar o óbvio interesse pessoal do arcebispo em fazer isso.

#### Tomando Posição

Os personagens têm duas horas antes de Mercy os chamar. Durante este tempo, eles podem conversar mas Kervos e seu bando estão de olho neles. Os personagens são os últimos a ser questionados. Um silêncio preenche a sala quando a Inquisidora anuncia-os como testemunhas.

A linha de questionamento de Mercy é simples. Ela quer que os personagens impliquem-se ou aos Bibliotecários como cúmplices. Mercy é hábil em interrogatório e intimidação, e usa ambos para maior efeito quando interroga os personagens. Mercy pergunta-lhes:

- Sua razão para estar em Montreal, especialmente se os personagens são da Camarilla ou independentes.
- Por que os personagens estavam bisbilhotando o refúgio das Viúvas.
- Sua opinião a respeito das origens do fragmento e das relíquias.
- Sua possível conexão e envolvimento com a destruição de Seamus.

Quando os personagens acreditam que Mercy acabou com as perguntas, ela inquire qual, se algum, contato os personagens tiveram com o Arcebispo Benezri. Esta questão deve surpreender os personagens. Se hesitarem, ela pressiona mais e até chama Yitzhak a ficar para colaborar ou acarear o testemunho dos personagens. A reação de Benezri é fria, mas os personagens percebem um olhar preocupado iluminar seu rosto. Esta é a primeira indicação de que o arcebispo suspeita que Mercy planeja investigar seu envolvimento também.

#### RESULTADO

Uma vez que Mercy termine com os personagens, ela declara o fim da audiência. Antes de dispensar aqueles presentes, ela deixa claro que a Inquisição Sabá procura agradavelmente quaisquer Cainitas que ajudem a rastrear o

herege Lionel ou descobrir evidências que apoiem acusações de infernalismo contra os Bibliotecários.

Antes de conduzir a audiência, reviste a seção Ações Sociais na página 205 do livro de regras de **Vampiro**, especialmente Credibilidade, Tagarelice, Interrogatório e Intimidação. Ainda que a narrativa deva ser seu guia, não esquite-se do papel do Destino tomado ao aplicar devidamente jogadas de dados. Isto se soma ao suspense e uma medida do desconhecimento no processo. Um teste falho significa que o personagem perde sua calma e deixou escapar alguma evidência incriminatória.

Dependendo de como os personagens se saíram, inúmeras opções estão disponíveis. Se eles cooperarem com Mercy, ela pode alistá-los na busca de Lionel. Se o círculo foi hostil durante o interrogatório, Mercy diz-lhes para cuidarem suas costas, e se eles interferirem mais, ela os acusará como cúmplices de Christianus.

Agora é evidente a Benezri que os personagens devem encontrar Lionel se o arcebispo quiser proteger Beatrice e os Bibliotecários. Benezri fica assustado em ter de sacrificar um grande erudito, mas ele não vê outra escolha, especialmente com Mercy procurando pelo envolvimento do próprio Alfred. Após a audiência, Benezri quer falar com os personagens, mas espera por um momento mais reservado. Benezri é franco: Lionel é uma responsabilidade. Ele quer que os personagens encontrem-no e tragam o Nodista para que ele possa lidar com o assunto pessoalmente. Benezri usa o fanatismo de Mercy como desculpa. Ele teme que se a Inquisidora encontrar Lionel primeiro, ela o destruirá antes do julgamento e, no processo, condenará os Bibliotecários.

Deve estar claro que Benezri está protegendo os Bibliotecários. Se o círculo confrontar Benezri, ele é honesto até certo ponto; ele oculta os verdadeiros motivos para seu envolvimento. Cita o longo e distinto serviço dos Bibliotecários para o Sabá como sua principal motivação. Sem os cronistas do Sabá, a seita não poderia suportar as Noites Finais.

#### CENA DEZ: O GIRO ALARGADO

Após a audiência, Montreal cai em anarquia. Muitos Cainitas sabem que um confronto entre a Inquisição e Benezri é inevitável. Enquanto isso, nas margens, Ezekiel e os Sabás mais jovens esperam para usurpar o poder dos anciões Pastores.

Os personagens, por sua vez, devem usar as pistas para perceber o que está realmente acontecendo. Apesar de suas motivações, o círculo sabe que sua única esperança de pôr as mãos na mortalha e descobrir sua verdadeira história está em encontrar Lionel.

#### COMPLICAÇÕES

Os seguintes encontros ocorrem enquanto os personagens procuram por Lionel, mas o Narrador pode interpretá-los em qualquer uma das cenas no Ato Três.



### O Falcoeiro

Determinado a ensinar ao Sabá de Montreal uma lição, o Ventrue Jan Pieterzoon tenta conter a brecha óbvia da Máscara – que, junto com o absurdo supersticioso do fragmento, significa desastre para seus esforços em conter esta Gehenna sem sentido. Ele usa seus contatos na mídia para engendrar falsas notícias de guerras de gangues de motociclistas como uma explicação para os surtos violentos no Festival de Jazz e nas ruas. Isto tem dois efeitos – desvia atenção de qualquer envolvimento vampírico, e a polícia de Montreal fica alerta, patrulhando as ruas para estabilizar a situação.

A presença adicional da polícia dá início a inúmeros confrontos entre as autoridades e o Sabá. Os oficiais param e interrogam indivíduos “suspeitos”, incluindo os personagens. O círculo deve estar vigilante para não atrair sua atenção.

Se os personagens estão associados a Jan Pieterzoon, ele contata-os na noite da audiência. Ele quer o assunto em Montreal resolvido e o fragmento destruído. O Ventrue não se importa como os personagens conseguem isso, mas deixa claro que o círculo enfrentará sanções severas se falharem. Se necessário, Pieterzoon disponibiliza seus contatos na mídia a eles (o que pode tornar as coisas um pouco mais fáceis, ou resolver grande parte do problema, dependendo de como o Narrador queira resolver esta linha do enredo em particular). Os personagens podem usar a mídia e o pânico crescente para distrair o Sabá, dando ao círculo uma margem em sua investigação. Se Benezri ou Mercy descobrirem esta fraude, eles consideram isto um ato de guerra; no começo, eles colocam de lado suas diferenças e focam-se nos personagens.

### Um Aviso

Enquanto os personagens procuram pelo refúgio de Lionel, Ezekiel e seu bando interceptam o círculo. Ele não quer machucá-los, apenas entregar uma mensagem – é de seu maior interesse abandonar sua busca e deixar Montreal.

Ezekiel está planejando um golpe, e as hostilidades crescentes entre Benezri e a Inquisição servem a suas necessidades. Ezekiel não quer fazer inimigos, apenas ver onde os personagens do Sabá estão. Ele precisa de aliados e oferece ao círculo ricos incentivos para unir-se a seu lado. A Serpente quer que o conflito de Benezri e Mercy chegue às vias de fato, mas não quer dizer isto aos personagens a menos que confie neles.

Se os personagens anunciaram ou se expuseram como da Camarilla, o aviso de Ezekiel é claro. Cainitas como Benezri e a superzelosa Inquisição enfraqueceram o Sabá. As Noites Finais estão sobre a Espada de Caim e todos devem sentir sua ferroadada, especialmente a Camarilla. Ezekiel diz aos personagens que eles têm uma noite para deixar a cidade, ou serão os primeiros a caírem, com ou sem decreto.

Para maiores informações sobre Ezekiel e seu bando ver *Montreal à Noite*, p. 99.

## ENCONTRANDO CHRISTANIUS

O primeiro lugar em que os personagens podem procurar por Christanius é seu covil na Universidade McGill. Várias pistas podem levar o círculo à direção certa, incluindo o testemunho de Marie-Ange durante a audiência, ouvindo a conversa de Benezri na Cena Seis ou falando com Skin na Cena Sete. Ainda, o campus McGill é enorme e encontrar o refúgio de Lionel exige alguma investigação.

Personagens que procuram o extensivo sistema de acesso subterrâneo conectando as várias faculdades, ou investigando as bibliotecas da universidade podem eventualmente passar por uma série de túneis de manutenção não usados. Galgar os portões exige um feito de Força de nível 5 ou um teste bem sucedido de Destreza + Segurança (dificuldade 7). Exame cuidadoso do chão em torno dos portões revela trilhas tênues feitas na sujeira durante as últimas noites. Se eles seguirem estas pegadas, os personagens encontram o covil de Lionel.

O refúgio de Lionel é no porão do Prédio de Estudos Religiosos num anexo estreito. O refúgio é sombrio; uma solitária lâmpada de 60 watts lança mais sombras do que luz. O covil está desorganizado – tanto Mercy quanto Kervos já o saquearam. Livros jazem espalhados no chão e tiras de papel cobrem cada superfície. Após uma busca cuidadosa, os personagens encontram os seguintes itens:

- Duas cópias pessoais de uma transcrição do *Livro de Nod*, cuidadosamente indexadas e anotadas por Lionel. Estragadas e rasgadas, ambas estão faltando pedaços. Uma tem um marcador de página específico e anotado onde o fragmento de Nod de Aristotle possivelmente entraria.

- Um teste de Percepção + Prontidão (dificuldade 7) revela uma pintura a óleo enrolada da vista de uma mansão cercada por árvores exuberantes (um teste de Inteligência revela que a cidade é Montreal no início do século XX).

- Um velho tomo de poemas religiosos, incluindo o *Paraíso Perdido* de Milton, *Fausto* de Marlowe e “Canções de Inocência” de William Blake. O livro tem a seguinte inscrição: “Para Christanius, Conhecimento é um dom digno de sacrifício. Seu Pai, Philippe Lionel.” No livro, os personagens encontram um recorte de jornal de 1923 descrevendo o assassinato brutal da família Lionel em sua propriedade em Summit Circle 745 em Westmount.

- Dúzias de livros empilhados num canto. Um teste de Inteligência + Finanças (dificuldade 4) revela que estes são os registros financeiros da família Lionel. Eles incluem referências a impostos domésticos no elegante distrito de Westmount em Montreal. Os livros mostram que Christanius fez pagamento a cada mês desde 1923 até o presente. Este é o refúgio secreto de Lionel. O endereço está listado nos recortes de jornal.

## SEGREDOS DE FAMÍLIA

Os Lionel foram uma outrora proeminente família de Montreal, fazendo sua fortuna durante a industrialização do século XIX. Por volta da década de 1920, contudo, eles perderam muito de seu status social. Sua fortuna diminuiu e quase todos esqueceram deles. A verdade, contudo, é que a morte da família não foi resultado de ruína financeira, mas da influência de Christanius, um lento apodrecimento que

terminou em selvagem assassinato. Pouco após voltar da Primeira Guerra Mundial, Lionel, um membro recém Abraçado do Sabá, Dominou, arruinou e eventualmente assassinou sua família. Ele então passou a década seguinte apagando cuidadosamente seu passado mortal. Entretanto, ele não estava disposto a destruir a mansão em que nasceu.

Com os anos, a casa de Lionel ficou abandonada. Ele pagou apenas os impostos necessários e a usou ocasionalmente como um refúgio particular. Após Rhanía fugir, Lionel – com a mortalha em mãos – voltou para casa.

Encontrar a Propriedade Lionel não é difícil. Localizada a 10 minutos do centro na encosta oeste de Mont-Royal, a densamente arborizada Westmount é lar da elite de Montreal. Aqui estradas sinuosas de paralelepípedos alcançam o cume onde mansões e igrejas palacianas jazem protegidas por trás de antigas árvores de Mont-Royal. É aqui que o círculo encontra a dilapidada casa de Lionel, isolada por portões de ferro forjado e tomada por vinhas.

Um muro de pedra, 4 metros de altura, cerca o pátio, mas obter acesso é tão fácil quanto pular sobre o muro. Do outro lado, corvos fazem seus ninhos em um jardim denso. Os pássaros, de estimação para Lionel, não atacam os personagens a menos que molestados ou que o Narrador queira adicionar alguma tensão à cena (se eles atacarem, use as regras para Bandos e Enxames na página 304 do livro de regras de **Vampiro**). No mínimo, os pássaros causam um alvoroço, avisando Lionel dos intrusos.

Dentro, poeira e abandono cobrem o interior outrora glamouroso. Pinturas apagadas e danificadas pela infiltração alinham-se nas paredes, incluindo originais de Monet, Bosch e vários artistas canadenses. Lustres de cristal jazem espalhados no chão de mármore e manchas de sangue cobrem muitas das paredes e móveis. Personagens bem sucedidos em um teste de Percepção + Prontidão (dificuldade 7) farejam fracos traços de fumaça vindo de uma sala no andar superior.

### Louco ou Profeta

Christanius está na biblioteca principal no segundo andar. Ele passou boa parte da noite queimando sua inestimável coleção de livros – sem valor nas Noites Finais. Quando os personagens entrarem na sala, estará de costas para eles mas ciente de sua presença. Numa mesa próxima a ele, perigosamente perto da lareira, está uma peça de couro enrolada – a mortalha. Antes que os personagens possam dizer algo, ele aponta para a mortalha e diz:

“É isto o que procuram? Não basta que tantos já estejam condenados para que vocês possam deixar isso em paz?”

Lionel está próximo do limite. Um Cainita profundamente fiel, Christanius acredita que a mortalha está amaldiçoada. Ele finalmente compreende todas as ramificações do texto – sua alma e de todos os Cainitas são cinzas para Deus. Isto é o porquê dele ter roubado a mortalha e sequestrado a carnical d'habi. Em sua mente fragmentada, ele compreender por que Aristotle mandou-lhe o fragmento – para que assumisse a responsabilidade e queimasse a mortalha para que todos Cainitas pudessem ser poupados o peso de suas profecias.

Se os personagens abordarem Lionel, ele se aproxima da pira e deita o fragmento às camas. Os personagens devem falar com Leonel atrás da margem do abismo. Agaitas

também está presente nas Terras das Sombras, mas feliz em ver Lionel suicida e ansioso por destruir a mortalha. O Precursor simplesmente observa. A chave é fazer Lionel falar sobre a mortalha. Os seguintes assuntos dispõem estas respostas de Christianius:

- **A carnçal d'habi:** “Eu não entendi por que *ele* a enviou, mas agora sei. Ela é apenas uma mensageira, já maculada e certa para arder no Julgamento final. Ela não pode ver a verdade quando seu coração guarda apenas mentiras.” O “ele” é Aristotle. Se perguntado sobre Aristotle, Lionel fica agitado, mas eventualmente diz aos personagens que foi Aristotle quem enviou a carnçal e a mortalha a ele.

- **A mortalha, o fragmento verdadeiro:** “Mas Aristotle mentiu, o tolo tem o original. Se a mortalha contiver uma mínima parte da verdadeira mensagem temo por nossas almas. Somos todos traidores, e um grande ajuste de contas está por vir – o mentiroso Ravnos foi o primeiro, mas não o último. Aristotle traiu seu aluno, eu traí meu bando, os Bibliotecários traíram o Sabá, e todos nós traímos nosso Pai Sombrio, e ele nos traiu. Não há esperança; somos uma raça abandonada e estas, nossas Noites Finais, nasceram do nosso pecado, orgulho e vaidade. Às vésperas da Gehenna, toda a raça de Caim conhecerá o julgamento de Deus.” Com isto Lionel caminha até as chamas. Agaitas, enquanto isso, percebe que seu verdadeiro adversário é Aristotle, e simplesmente observa os eventos se desdobrarem esperando que os personagens salvem a mortalha.

Personagens com Auspícios têm uma premonição numa fração de segundos de que a mortalha está em perigo e podem reagir. Todos os personagens presentes podem ser bem sucedidos num teste de Coragem quando Lionel caminha até o fogo ou experimentam o Röttschreck,

permanecendo congelados de medo enquanto Christianius e a mortalha queimam. Qualquer personagem que possa agir tem dois turnos para salvar a mortalha e cinco para salvar Lionel (personagens com Auspícios têm um turno extra para ambos). O jeito mais fácil é derrubar Lionel para longe das chamas. Fazer isso exige um teste resistido de Destreza + Esportes (dificuldade 7). Personagens que tentem esta manobra sofrem dois Níveis de Vitalidade de dano agravado. Se o personagem for bem sucedido, Lionel e a mortalha são poupados das chamas, mas os personagens devem agora lutar contra um Nosferatu frenético empenhado em destruindo a si, à mortalha e a qualquer um que fique em seu caminho. O Frenesi toma conta de Christianius, mas a situação não está acabada.

Se Christianius saltar nas chamas, ele se retorce e salta, chutando detritos em chamas e ateando fogo na sala. Se os personagens intercederem antes dele se sacrificar, Agaitas encoraja fantasmas furiosos a jogar livros em chamas nas cortinas e tapete do chão. A despeito disso, o fogo se espalha pelo resto da sala no terceiro turno. No sexto turno a casa está em chamas. Os personagens devem acumular sete sucessos em sete turnos numa ação prolongada de Raciocínio + Sobrevivência (dificuldade 7, 8 se um personagem está arrastando Lionel) para fugir do incêndio. Se um personagem falhar no teste, ele sofre um Nível de Vitalidade de dano agravado (três se for falha crítica).

Uma vez fora, os personagens sobreviventes podem ouvir sirenes se aproximando.

## CENA ONZE: FIM DE JOGO

O confronto com Lionel e a verdade por trás da mortalha efetivamente concluem **Casa de Mentiras**. Tudo que resta está encerrando as pontas soltas que podem



facilmente tornarem-se histórias posteriores ou mesmo crônicas inteiras.

Com o fragmento, e possivelmente Lionel, em mãos, os personagens devem decidir agora o que fazer em seguida. Seguindo a Cena Dez, as coisas rapidamente chegam a uma definição. Mercy, Benezri, Sascha, o Precursor do Ódio e mesmo Beckett tentam coagir os personagens e extrair informações, a mortalha, Lionel ou todos os três – não importa o custo. Os personagens, contudo, guardam todas as cartas e com algum pensamento rápido, podem jogar estes Cainitas uns contra os outros e sair por cima.

### Apóstolo

A primeira das decisões do círculo é determinar o destino de Lionel se ele sobreviver às chamas. Está claro que Benezri e Mercy querem que Christianius passe pelo julgamento para lidar com Rhanía. Ele enfrenta a Morte Final. Para Mercy, não há outra solução e Benezri sabe que alguém deve queimar para salvar Beatrice e os Bibliotecários. Com isto em mente, entregar Lionel para Mercy ou para Benezri pode muito bem exigir testes de degeneração por voluntariamente contribuir para a destruição de um Cainita.

Personagens também podem decidir poupar Lionel. Infelizmente, o Nodista está à beira da insanidade e muito provavelmente sacrifica-se nos raios do sol no futuro próximo. Se os personagens trouxerem Lionel de volta à estabilidade (no passar de meses), ele se torna um apóstolo das Noites Finais, viajando de cidade em cidade espalhando a mensagem de Caim e preparando todos seus Filhos para o Grande Julgamento do Céu.

Se Lionel sobrevive, videntes de sangue fraco reúnem-se em volta de Christianius após receber visões de um Profeta Ardente nascido das chamas da Estrela Vermelha. Isto serve como uma guinada para histórias apocalípticas seguindo os eventos de **Casa de Mentiras**.

### Antigas Rancores

Pouco depois do incêndio da Cena Dez, o Lazarento Agaitas visita os personagens, determinado a recuperar o fragmento se ele não foi destruído. Agaitas usa Telepatia para guiar o círculo até a cruz no cume de Mont-Royal com promessas de informação e a verdadeira história por trás do fragmento. Uma vez lá, Agaitas aparece de lugar nenhum – materializando-se da Terra das Sombras. Ele está vestido num hábito de couro, e um frio entorpecente cerca-o. Ele não apenas parece antigo: ele é antigo. E exige a mortalha.

Agaitas é intimidador. Sua presença intimida até mesmo personagens indispostos a cooperar. Se os personagens recusarem, Agaitas parte (seu blefe), mas agora está determinado a empreender uma guerra particular contra os personagens. Eles apenas obtiveram um inimigo mortal. Se obedecerem, o Precursor examina a mortalha e pede ao círculo a original, seu humor se agravando. Se os personagens forem francos e mencionarem Aristotle, Agaitas fica grato – o Lazarento está mais interessado no original. Personagens perceptivos podem lembrar da máscara cadavérica de Agaitas como a mesma usada pelo assassino de Seamus. Qualquer pergunta sobre o assunto é respondida com um silêncio hostil.

Se o círculo perguntar sobre seu interesse no fragmento ou Kaymakli, Agaitas leva um tempo para responder.

“Antigos erros devem ser corrigidos, a roda completa uma volta inteira no final, o final não é finito. É um ciclo de movimento predestinado. Todos temos papéis a representar no que está por vir.” Com isto Agaitas desaparece no Mundo Inferior, mas deixa a mortalha – ela não contém nenhuma evidência contra os Precursores. O disco é o verdadeiro prêmio.

### Novo Motim

Na primeira oportunidade, Beckett faz uma visita aos personagens. O arqueólogo Gangrel não tem muito trabalho para encontrá-los. Beckett aborda o círculo e simplesmente pergunta o que eles sabem. Se revelarem o envolvimento de Aristotle, ele fica agradável – concedendo-lhes um grande benefício se manterem o assunto em segredo e entregarem-lhe a mortalha. Beckett está devastado pela fraude de Aristotle, e a cabeça do Gangrel nada em fúria. Ele não consegue pensar em nada além de vingança. Nada pode impedi-lo de confrontar seu mentor.

### Traduções

A mortalha está em enoquiano e apenas Sascha pode devidamente traduzir o texto para o círculo. Seu preço é simples – ela quer ler o fragmento de Nod. Sascha acha curioso como um simples pedaço de couro deixa a cidade em pânico. Enquanto Sascha lê o texto, uma de suas muitas bocas traduz o fragmento em inglês (ver *A Mortalha de Kaymakli* abaixo).

Após isso, Sascha fica taciturno, um cintilar de melancolia pouco discernível por trás de sua fachada imparcial. Se pressionado, Sascha diz aos personagens: “Da última vez que vi tais profecias, Constantinopla queimou, mas suas cinzas deram-nos o Sabá. Como então, muitos queimarão, suas brasas avermelhadas enchendo as Noites Finais como estrelas mortais. É nosso fim? Não, mas é uma transformação. Meu senhor uma vez falou de seu senhor e disse que 'a mudança se alimenta e nesse ponto, a cabeça deve morder o rabo para começar o ciclo uma vez mais'.”

### Epílogo

Montreal leva meses para se recuperar de seu ordálio, se conseguir se recuperar. O destino do Sabá de lá depende das ações dos personagens durante **Casa de Mentiras**. Alfred permanece no poder a menos que a Inquisição Sabá acuse-o de interferir em suas tarefas. Se ele cair, então Ezekiel reivindica a cidade para a Mão Negra e arruma uma nova era para o antigo bando Nodista. Se Alfred Benezri permanecer arcebispo, ele o faz com uma estrutura de poder enfraquecida. Seus aliados sabem que ele quase se rendeu ao etos do Sabá pelo amor de Beatrice, uma fraqueza que pode afligi-lo novamente no futuro. Mercy observa-o como um gavião. A Inquisição continua sua guerra contra a heresia, reivindicando muitos mais Cainitas durante as Noites Finais.

Os Bibliotecários perdem espaço durante **Casa de Mentiras**, tanto devido às ações de Christianius quanto por sua própria conduta. A despeito de seu destino, os

Bibliotecários não mais têm o respeito de seus pares Nodistas. Algumas semanas após o incidente do fragmento, vários bandos Nodistas viajam a Montreal para assumir o papel de cronistas da *Litania de Sangue* (possivelmente até mesmo os personagens se estiverem inclinados a isso). Entre estes Cainitas está Agaitas. Ele deseja proteger a “venerável” história do Sabá ao assumir um papel direto em sua manutenção. Sua nova posição torna-o um jogador principal nos eventos futuros em Montreal.

Fora de Montreal, Beckett e Aristotle entram em conflito por trás de representantes no grande balé da Jyhad. Para Aristotle, Beckett é uma cria podre aprendendo as duras lições da não vida do jeito mais difícil. Aristotle espera que seu antigo protegido cresça e eventualmente aceite suas ações. Beckett, por sua vez, vê Aristotle como uma víbora autoritária que tornou-se temerosa com a idade avançada. Seus conflitos e esforços em sabotar um ao outro destroem incontáveis artefatos e lugares. Cada deslize aprofunda a ferida; cada afronta envenena seu sangue.

## DRAMATIS PERSONAE

### OS BIBLIOTECÁRIOS

Um nome humilde para um bando importante, os Bibliotecários são guardiões da *Litania de Sangue*, a história do Sabá. A seita reconhece este bando como entre os principais Nodistas, e muitos Cainitas buscam a imensa biblioteca dos Bibliotecários para pesquisa e conhecimento. Os Bibliotecários estão atualmente envolvidos na crise do fragmento de Nod, um incidente que pode ver sua destruição nas mãos da Inquisição. Eles possuem os seguintes membros:

**Beatrice L'Angou:** (Kiasyd, 9ª geração) Líder dos Bibliotecários, a beleza de Beatrice só é equiparada ao seu intelecto. Para salvar seu bando da destruição, ela aceita toda a responsabilidade por abrigar a carníçal d'habi Rhania se necessário.

**Marie-Ange Gagnon:** (Tzimisce, 10ª geração) Tocada pelo infernalismo no passado, Marie-Ange traiu os Bibliotecários a Mercy para desviar a atenção de si. Ela só oferece informação fragmentada como futura moeda de troca.

**Molly 8:** (Tzimisce, 12ª geração) Uma colcha de retalhos de tatuagens florais ambulante, Molly 8 é leal a Beatrice, sua mãe mortal, e ao Malkaviano *antitribu* Skin, seu irmão mortal adotado. Skin partilha de todos os seus segredos.

Para maiores informações sobre os Bibliotecários, ver p.90 em **Montreal à Noite**.

### CHRISTANIUS LIONEL, O CRONISTA LOUCO

7ª geração, senhor desconhecido

Clã: Nosferatu *antitribu*

Natureza: Visionário

Comportamento: Ranzinza

Abraço: 1915

Idade aparente: Indeterminada

Christanius, Abraçado na Grande Guerra durante a segunda batalha de Ypres, é o Nodista mais instruído dos Bibliotecários. Embora não seja o mais amigável dos indivíduos, ele possui conselhos e visão que são buscados pelos Cainitas por todo o mundo. Tanto Sascha Vykos quanto Agaitas lideram com ele no passado e acharam-no sábio além da idade. Foi através desta reputação que ele veio a conhecer Aristotle e começou a procurar pelo fragmento



de Nod. Infelizmente, este dom deu início a um conflito entre o Nodista Nosferatu *antitribu* e seu bando a respeito de sua veracidade. Christianius não duvida do texto, mas sem o disco de platina prensada para autenticar o achado, Christianius não pode ter certeza absoluta. Ele acredita que seus companheiros de bando sejam tolos por publicizar o conteúdo da mortalha antes de compreender e analisar o fragmento de Nod. O texto em latim por si só contém alguns dos testemunhos mais devastadores para a traição de um Antigo para com seus próprios descendentes.

Christianius roubou a mortalha e sequestrou a carniçal d'habi para estudar o texto futuramente. O fragmento fala de tempos conturbados à frente, e do real destino de cada alma Cainita. Ele merece ser analisado, mas Christianius está se perdendo diante das palavras de Caim. Enquanto estudava, Christianius primeiro escondeu-se nos subsolos da Universidade McGill, então num apartamento próximo antes de finalmente mudar-se para sua casa ancestral em Westmount.

### SKIN, A TEMPESTADE

11ª geração, cria do Pregador

**Clã:** Malkaviano *antitribu*

**Natureza:** Sobrevivente

**Comportamento:** Filantropo

**Abrço:** 1965

**Idade Aparente:** Desconhecida

Skin, trazido à não vida pelo degenerado Pregador, sofre de hipocondria. Ele acredita que insetos vivem sob sua epiderme e constantemente extirpa-os com instrumentos afiados. Quando não Ofuscado, seu corpo é um farrapo de pele rasgada e pendurada, daí sua alcunha. Skin é um Bibliotecário honorário devido a seu relacionamento com Molly 8. Ele é tudo que resta de seu bando original, Les Misérables, com o monstruoso bando Miserável tendo conquistado o apodrecido Toy (um samedi louco e tetraplégico guardado numa caixa de brinquedo) numa aposta.

Para maiores informações sobre Skin, ver **Montreal à Noite**, p.112.

### OS PASTORES

Os Pastores, de longe o coração espiritual do Sabá em Montreal, deram origem à recente encarnação da Inquisição e atualmente “oficiam” o interesse do Sabá em Montreal através de seu líder de bando, o Arcebispo Alfred Benezri. Melhor descritos como uma ordem de monges-guerreiros, os Pastores representam a gama de crenças religiosas aceitas que encontraram seu caminho até Montreal em séculos. Servindo ao bando estão:

**Yitzhak:** (Toreador *antitribu*, 8ª geração) Sacerdote do bando e figura paterna para os Pastores. Robusto apoiador de Alfred Benezri.

**Frere Marc:** (Gangrel Rural *antitribu*, 8ª geração) Indiferente e preocupado principalmente com suas próprias agendas, Frere Marc raramente está à vista, e sempre distante quando presente.

**Raphael Catarari:** (Nosferatu *antitribu*, 10ª geração) Um Nosferatu com ilusões de divindade perdida, Raphael passa suas noites pregando sua visão de verdade aos

Cainitas.

**Querubim:** (Brujah *antitribu*, 10ª geração) Presa no corpo de uma garota de cinco anos e alterada para parecer perfeita porcelana, Querubim é a amante de Raphael.

**Sabrina:** (Toreador *antitribu*, 9ª geração) Esta Cainita meditativa preocupa-se principalmente com a dicotomia de beleza e horror. Ela tem pouco interesse no fragmento de Nod.

Para maiores informações ver **Montreal à Noite**, p. 84.

### ALFRED BENEZRI, ARCEBISPO DE MONTREAL

8ª geração, cria de Moraye o Sírio

**Clã:** Caitiff (Pander)

**Natureza:** Autocrata

**Comportamento:** Juiz

**Abrço:** 1769

**Idade Aparente:** meio dos 30

Benezri, um Cainita islâmico com considerável influência, combateu o infernalismo desde a noite de seu Abrço. Entre seus feitos dignos de nota estão ajudar a fundar a Inquisição. Como Arcebispo de Montreal, ele normalmente representa uma influência estabilizadora para os bandos discrepantes da Cidade dos Milagres Negros. Seu temperamento ajudou a fundamentar o ecletismo Sabá em Montreal. Benezri recentemente perdeu essa objetividade com a crise da mortalha.

Com a voz de prisão de Mercy sobre Christianius, Benezri está em uma posição difícil. Ele serve ao Sabá, mas ama Beatrice, a líder dos Bibliotecários. Como tal, ele não pode agir diretamente para salvar a mulher que ama, mas pode manipular os eventos a favor dos Bibliotecários a despeito do eventual custo. Os personagens são sua principal esperança. Ele ajuda o círculo ao deixar pequenas pistas durante conversas. Proeminente em seus projetos está usar Christianius Lionel como um bode expiatório, mesmo que isso signifique mentir sobre o erudito Nodista. Alfred pode parecer desajeitado por tanta divulgação, mas ele sabe exatamente o que quer que o círculo descubra. Ele não revela nada além do necessário.

Para maiores informações sobre Benezri, ver **Montreal à Noite**, p.85.

### OS GARRAS

Desconfiados e temidos, mas protegidos pelo direito de estações, os Garras servem a Mercy em seu papel como Inquisidora. Desde sua chegada em Montreal há um ano atrás, os Garras estiveram presos numa luta brutal com os infernalistas regionais. A cidade parece abundante em corrupção, tornando o papel da Inquisidora um empreendimento de tempo integral. Esta guerra implacável tornou os Garras uma força eficiente mas destrutiva que não teme sofrer algumas queimaduras enquanto abana as chamas da Inquisição.

Assistindo Mercy estão:

**Fexia:** (Nosferatu *antitribu*, 12ª geração) Aliada de Mercy da Cidade do México, esta Nosferatu *antitribu* é uma cruzada tanto na ação quanto na crença religiosa.

**Carlos:** (Gangrel Urbano, 11ª geração) Carlos é o “puxa-saco” definitivo, mesmo no que se trata de infernalismo se isso for dirigido por Mercy. Ele raramente

toma a iniciativa, mas quando ordenado, ele segue-a sob risco de sua própria destruição.

#### **KERVOS, O TENENTE**

11ª geração, cria de Thomas o Colérico

**Clá:** Salubri *antitribu*

**Natureza:** Enigma

**Comportamento:** Guru

**Abraço:** 1994

**Idade Aparente:** início dos 20

Kervos, Salubri *antitribu* e Cavaleiro Inquisidor, serve ao bando de Mercy como um equilíbrio à sua paixão raivosa. Ele compensa sua natureza destrutiva por meio de seus perspicazes e muitas vezes sutis conselhos. Esta união não foi acidental; a Grande Inquisidora designou Kervos a Mercy na esperança de que ele pudesse refrear seus métodos letais. A aliança provou-se bem sucedida, pois Kervos instilou em Mercy um sentido de astúcia paciente, e ela inflamou o ódio em sua alma amaldiçoada. Sós eles são bons Inquisidores; juntos eles funcionam com eficiência mortal.

#### **MERCY, CAVALEIRA INQUISIDORA**

10ª geração, cria de Dominique Santo Paulo

**Clá:** Toreador *antitribu*

**Natureza:** Excêntrico

**Comportamento:** Monstro

**Abraço:** 1899

**Idade Aparente:** início dos 20

Implacável, Mercy talvez seja a ferramenta mais destrutiva da Inquisição. Ela teria queimado um prédio inteiro para desentocar um infernalista solitário se não fosse pela abordagem mais equilibrada de Kervos. Passando por seus Ritos de Criação no Rio de Janeiro e educada como Cavaleira Inquisidora na Cidade do México, Mercy agora faz seu refúgio em Montreal. Ela prefere o clima quente e úmido do sul, mas distrai-se com suas tarefas na Cidade dos Milagres Negros – e que distração mortal é.

Mercy entrou na Inquisição devido a Alfred Benezri, mas esta orientação outrora forte azedou. A presença de Mercy em Montreal sobrecarrega a paciência do arcebispo, e sua agenda atual para descobrir a heresia nos Bibliotecários é a gota d'água. Mercy suspeita que Marie-Ange Gagnon, sua informante dentro dos Bibliotecários, seja uma agente dupla, mas a ignora como uma preocupação menor. Através de sua espia, Mercy sabe da carniçal d'habi mas não de quem a enviou. Ela sabe do fragmento de Nod e seu “questionável” texto em latim, mas não que seja uma cópia. Para ela, estas são preocupações menores.

Mercy planeja descobrir a verdade por trás dos Bibliotecários e já pensa neles como culpados. Talvez nem todos Bibliotecários sejam infernalistas, mas ao menos Christianius e a carniçal d'habi estão maculados. Se Mercy não conseguir capturar a carniçal ou Christianius para a audiência, ela usará Marie-Ange Gagnon em seu lugar, mesmo que a Judas dos Bibliotecários queira permanecer anônima.

Para maiores informações sobre Mercy, ver **Crianças da Noite**, p.17.

## AS VIÚVAS

Dominadoras de segredos e tentações, as Viúvas estão entre as seguidoras mais respeitadas da Trilha dos Cátaros. Como negociantes de informações, as Viúvas são manipuladoras adeptas, contentes em observar os eventos se desdobrarem desde que possam lucrar com eles.

As Viúvas incluem:

**Jade Macio:** (Toreador *antitribu*, 10ª geração) Uma dotada Taumaturga, Jade Macio também é uma escultora talentosa.

**Lótus Negra:** (Serpente da Luz, 10ª geração) Lótus Negra deleita-se em torturar seus amantes. Inúmeros mortais, e uns poucos Cainitas, passaram seus últimos momentos conscientes em abjeto horror enquanto ela os devorava.

## A ROSA

9ª geração, cria de Micah Hossa

**Clá:** Tzimisce

**Natureza:** Autocrata

**Comportamento:** Visionário

**Abraço:** 1957

**Idade Aparente:** início dos 20

Apasionadamente distorcida, a Rosa é a bispo mais notória de Montreal. Diferente de muitos Tzimisce, ela não é hedionda, mas possui uma beleza perturbadora incrementada por sua Vicissitude. A Rosa acha entediante falar sobre Gehenna e Noites Finais e prefere explorar as profundezas da decadência Cainita. Ela concordou em abrigar a carniçal d'habi como uma brincadeira, querendo passar uma noite em união proibida com Rhanía. Isto é um segredo que ela guarda até o fim de sua existência.

Para maiores informações sobre a Rosa, ver **Montreal à Noite**, p.77.

## SABÁS SOLITÁRIOS

### AGAITAS, O ERUDITO DAS ANTIGUIDADES

8ª geração, cria de Egothha

**Clá:** Precursores do Ódio

**Natureza:** Arquiteto

**Comportamento:** Diretor

**Abraço:** Desconhecido

**Idade Aparente:** indeterminada

Em algum lugar entre a vida, a morte, a não vida, a traição e a mortalha, Agaitas obteve uma sede de vingança sem paralelo por qualquer um de fora dos Precursores do Ódio. O Lazarento assistiu uma herança em que estava orgulhoso de trair porque falhou em encontrar algum critério de valor arbitrário. Isso não importa mais, contudo, pois suas traições encontraram uma morte irônica – se não justa, e ele sobreviveu à infernal não vidas nas Terras das Sombras mercurial. Ainda, com seu ódio sem diminuir, Agaitas canalizou-o para outros empreendimentos.

Desde seu “retorno”, Agaitas tomou conta de proteger os segredos dos Precursores do Ódio. Ele eufemisticamente se chama de um “Erudito de Antiguidades”, um título elaborado e culto para um simples executor. Realizando seus deveres, Agaitas visita Montreal com grande frequência,

consultando os Bibliotecários numa base mensal. Embora o Alexandrium deles não seja nada se comparado ao seu homônimo no Egito, eles possuem a melhor base de dados oculta e histórica acessível ao Sabá. O que eles não sabem, Christianius tem grande esforço em aprender, como Agaitas descobriu através de suas frequentes visitas. Entretanto, sua tarefa frente a história e descoberta dos “dragões” dormentes do Sabá preocupam Agaitas, pois sua busca os traz perigosamente perto dos segredos dos Lazarentos. Este fragmento de Nod é a prova do perigo que representam.

O texto de Nod preocupa Agaitas, não por causa do que ele diz, mas por que ele parece familiar. Ele ouviu seu aviso antes, no passado amargo, e deseja ver se suas suspeitas são fundadas. Agaitas esperava ver o texto em primeira mão, mas a falsificação exibida na festa das Viúvas e a notícia de que Christianius estava “desaparecido” conspiraram contra ele. A presença de Seamus na festa também preocupou Agaitas, então a oportunidade de eliminar o Giovanni e enquadrar Christianius em um movimento foi grande demais para ignorar. Ao eliminar Seamus, Agaitas saciou seu antigo ódio por um clã de usurpadores de segunda categoria e ladrões de cova. Ele também envolveu Christianius no assassinato para desentocar o Bibliotecário. Ainda que esta aposta tenha falhado, ela distancia Christianius de seus aliados, deixando o Nosferatu *antitribu* desesperado e talvez mais disposto a forjar uma aliança externa – se Agaitas puder encontrar Christianius antes dos outros.

### **SASCHA VYKOS, ANJO DE CAIM**

6ª geração, cria de Simeão

**Clã:** Tzimisce

**Natureza:** Monstro

**Comportamento:** Visionário

**Abraço:** 1002

**Idade Aparente:** indistinguível

Existem monstros no mundo, e eles fariam bem em temer Sascha Vykos. Nascida num conflito entre sua casa feiticeira nos Cárpatos e os Tzimisce de Constantinopla, Sascha conheceu o conflito através de sua não vida. Ainda que seja um demônio de grande erudição, terrível discernimento e horrendos apetites, Sascha também é a epítome da paciência analítica e astúcia Cainita.

Sascha é a mais estimada Nodista presente em Montreal. Seguindo a festa das Viúvas, Sascha sabe que o fragmento de Nod é uma falsificação, e que o real artefato de Nod tem algo a ver com o desaparecimento de Christianius. Ela não está interessada em Christianius ou na mulher. Está interessada no artefato, contudo, e realiza alianças temporárias se servirem a seu propósito. Sascha ama um bom dilema, e as ações dos Bibliotecários não são nada além de perplexas. Sascha quer saber por que os Bibliotecários estão indo tão longe para manter o texto da mortalha oculto, e por que Christianius pensou que era importante o bastante para roubá-lo.

Para alcançar os personagens, Sascha deixa mensagens com Alfred Benezri e as Viúvas para que o círculo contate seus lacaios em dado número de telefone. Os lacaios arranjam os detalhes do encontro após isso. Se os personagens recusarem-se em encontrar ou cooperar com Sascha, ele obtém sua informação em outro lugar e lembra

do “deslize” do círculo contra si futuramente. Por enquanto, contudo, o círculo está a salvo das atenções de Sascha; ele está atrás da verdade, não dos personagens.

Para maiores informações sobre Sascha Vykos, ver **Crianças da Noite**, p.24.

## **OUTROS**

### **JAN PIETERZOOM**

7ª geração, cria de Hardestadt o Jovem

**Clã:** Ventrue

**Natureza:** Idealista

**Comportamento:** Diretor

**Abraço:** 1723

**Idade Aparente:** fim dos 20

Para Jan Pieterzoon, a Gehenna e o *Livro de Nod* são baboseiras supersticiosas pertencentes à Idade das Trevas. Jan compreende que os Membros são paranoicos e insignificantes – o senhor de seu senhor foi morto por vingança. Falar de Gehenna e de Antediluvianos famintos só alimenta esta paranoia e resulta em facciosismo, medo e paralisia. As Noites Finais estão aqui porque tolos anciões projetam seus medos e creem nas muitas coincidências e no acaso. Contudo, Jan não é cego. Ele sabe que algo está acontecendo, mas não é mais apocalíptico do que a simples mudança nas convenções sociais dos Membros. Isso aconteceu antes nas lendas dos Membros, como aconteceu em Constantinopla e durante a Revolta Anarquista. Ao invés de se esconder da “Gehenna”, Jan acredita que a Camarilla deve abraçar a mudança e adaptar-se para o novo milênio. Se não, Jan teme que a Camarilla irá se despedaçar e enfrentar uma Gehenna auto-indulgida.

Jan adquiriu vasta influência na mídia para promover seu objetivo de erradicar a superstição dos Membros. O Ventrue está numa cruzada de queima de livros. Ele quer que o Círculo Interno puna todas referências ao *Livro de Nod* uma vez que ele só alimenta o temor apocalíptico que se agarra à sociedade vampírica e torna mais difícil para a Camarilla permanecer dominante. Ele reuniu eruditos e cientistas Cainitas para encontrar explicações “científicas” para os vampiros – esperando que uma explicação secular irá suprimir os temores supersticiosos.

Enquadrado por cabelo loiro espetado e olhos azuis profundos, Jan Pieterzoon é um arquétipo da haste escandinava. Ele muitas vezes colore seu cabelo quando viaja, pois muitos Membros acham seu visual um pouco menos do que tradicional e um pouco chocante. Jan é um elegante completo, vestindo-se em ternos sob medida dos mais finos tecidos e acessórios de qualidade. Dotado em Presença e Dominação, Jan é direcionado e não hesitará em promover seus planos à fruição. Dependendo do que os personagens façam, Jan pode tornar-se ou um bom aliado ou um oponente implacável.

### **SEAMUS DUNSIRN**

12ª geração, cria de Rhys Dunsirn

**Clã:** Giovanni

**Natureza:** Rebelde

**Comportamento:** Galante

**Abraço:** 1973

**Idade Aparente:** início dos 20

Dunsirn está em Montreal para determinar as origens do fragmento. Um professor universitário antes do Abraço, Seamus agora possui escrúpulos draconianos. Ele espera avançar na “família” e é um dos assistentes mais confiados de Ambrogino. Além de Agaitas e Sascha Vykos, Seamus sabe sobre Kaymakli.

Seamus tem mais de um metro e oitenta e veste-se de preto (ele abstém-se de ternos, preferindo gola olímpica e calças simples). Seu cabelo é curto e salpicado com um cinza prematuro. Seamus é hábil nas artes Necromânticas, particularmente as Trilhas das Cinzas e dos Ossos.

**OUTROS****RHANIA**

Revenante D'habi

**Natureza:** Camaleão

**Comportamento:** Olho do Furacão

**Idade Aparente:** início dos 40

Rhania vem de uma linha de carniçais d'habi vivendo em Istambul que dispõe seus serviços por vitae. Notórios por ter servido outrora aos Baali, os d'habi turcos agora são

mercenários intelectuais mergulhados na cultura oculta e história Cainita. Desprezados por muitos, mas secretamente cortejados por sua perspicácia, os d'habi vivem vidas curtas devido ao parricídio, infanticídio e a ocasional aliança mal escolhida (como no caso de Rhania com Beckett). Em busca de conhecimento, muitos cruzam linhas santificadas, indo ao ponto de servir a poderes demoníacos. Rhania está entre estes. Além disso, embora a contínua endogamia em sua família, Rhania possui certas tendências – ela é uma canibal com um gosto destrutivo por seu próprio sangue, já tendo cortado uma orelha e arrancado dois dedos.

A despeito desta excentricidade, Rhania possui uma compreensão quase erudita de línguas antigas, incluindo uma familiaridade com enoquiano que envergonha muitos Nodistas mais velhos. Ela também sabe de Kaymakli. Infelizmente, este conhecimento custou-lhe caro, pois Beckett e Aristotle a querem morta por diferentes razões, e a Inquisição Sabá está atrás dela. Rhania luta por sua vida, mas ela já sabe que está no lado mais fraco da corda do destino. Sua única esperança é seu conhecimento do fiasco da mortalha, incluindo a culpabilidade de Aristotle no assunto.

**A MORTALHA DE KAYMAKLI****AS PALAVRAS DE CAIM APÓS O DILÚVIO**

Chegou o tempo,  
Meus Filhos,  
Em que eu devo oferecer o adeus noturno.  
Mas saibam que não os abandonarei.  
Esperem pelo tempo quando me juntarei novamente  
a vocês

Após terem aprendido o preço  
De sua presunção, pecado e orgulho.  
E marquem bem os arautos de meu retorno  
Pois eu não deixo os assuntos de minha casa  
Serem tratados pelos Filhos de Seth.

**A CONFISSÃO DE CAIM AO SEIO DE LILITH**

E eu viajei por cem anos antes de encontrar  
A primeira esposa de meu pai  
Cujo sangue bebi  
E ela ainda estava Desperta.  
“Devo falar com o Todo Poderoso”, disse eu  
E ela sorriu.  
“Fale com Ele”, ela disse,  
“Mas saiba que ele voltou suas costas a você  
Por seu pecado.”  
Nisto eu chorei treze lágrimas de sangue  
E nomeei-as enquanto cada uma caía  
Quando Lilith disse:  
“Por que você chama o nome de nossos filhos?  
Eles não podem  
E não irão  
Ajudá-lo.  
Eles não são nada além de outros pecados

Cometidos para tornar a doce morte de Abel  
Menos aguda em seu coração frio.”  
E a ela eu disse,  
“Mãe, amante,  
Não posso sentir.  
Nós os fizemos ascender  
E ainda assim eles arrastam-me ao [Inferno].”

**AS PALAVRAS DE CAIM ANTES DE ENTRAR NA TERRA**

E eu fiquei cansado,  
Meu coração morto pesado com tudo aquilo que fiz.  
Então prometi dormir até meus erros  
Corrigirem-se  
Com a faca de Lilith, cortei-me e cantei:  
“Destas feridas abertas  
A vida deve vir da morte,  
Como a última filha  
Carregando a marca da lua,  
Mande o veneno de [Lasombra] às cinzas,  
Mande a ninhada de [Gangrel] à pedra fria,  
Infeste o antro de [Nosferatu] com [cobras] e  
ataquem sua esposa,  
E perfure o resto de meus netos  
Com os fogos dos sábios.”  
Com estas palavras, mergulhei  
Abraçado pelos braços frios do  
Jardim de Lilith.  
Por favor, [Deus],  
Apague minha insensatez  
E acabe com isto.



# Noites de Profecia

para cada resposta secreta...

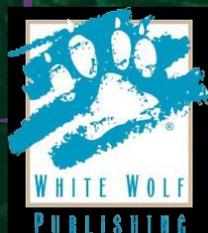
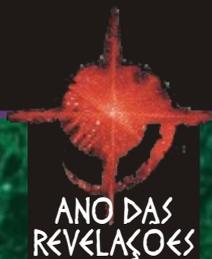
Quem matou Baba Yaga? Como o Succubus Club se virou após a guerra com os Lupinos de Chicago? O que os caçadores fizeram na sociedade vampírica? Como está a invasão Kuei-jin na Costa Oeste americana? Estes mistérios e outros aguardam por você.

...outro enigma surge

Um compêndio de histórias, **Noites de Profecia** atualiza os inúmeros enredos atualmente em curso no Mundo das Trevas de **Vampiro**. Seja que o Narrador escolha integrar uma destas cinco histórias na crônica de seu grupo ou simplesmente usar o livro como uma atualização da linha do tempo, fica a seu critério. No final, cada grupo afeta as Noites Finais.

noites de profecia inclui:

- Segredos ocultos do Mundo das Trevas, incluindo cinco histórias e uma linha do tempo plenamente explicada da história vampírica moderna
- Histórias adaptáveis a qualquer grupo, desde neófitos até anciões
- Uma chance de seus personagens moldarem o futuro do Mundo das Trevas



VAMPIRO<sup>®</sup>  
A MÁSCARA

