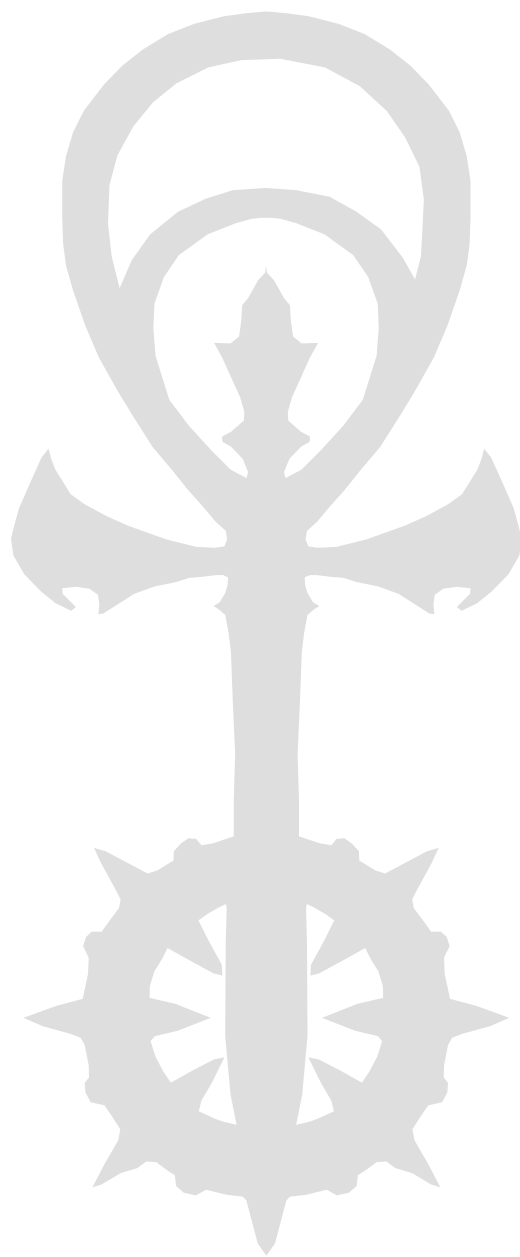


Refúgios dos Amaldiçoados



UM LIVRO DE REFERÊNCIA PARA VAMPIRO: A MÁSCARA

Refúgios dos Amaldiçoados



DOR JOHN CHAMBERS, CHRISTOPHER GUNNING, JESS HEINIG,
DAVID MARTIN, STEVE McDONALD E LUCIEN SOULBAN
VAMPIRO CRIADO POR MARK REIN•HAGEN

CRÉDITOS

Escrito por: John Chambers, Christopher Gunning, Jess Heinig, David Martin, Steve McDonald, Lucien Soulban.
Vampiro e o Mundo das Trevas criados por Mark Rein • Hagen

Material Adicional & Assistência: Shannon Hennessey, Jason Miller, Ed Spymoun

Desenvolvimento: Carl Bowen

Projeto do Sistema Storyteller: Mark Rein • Hagen

Editor: Diane Piron-Gelman

Diretor de Arte: Richard Thomas

Layout & Composição: Pauline Benney

Design da Capa & Contracapa: Becky Jollensten

Arte Interna: Michael Gaydos, Matt Mitchell, Jim Nelson

Arte da Capa: Jim Nelson

Projeto da Capa & Contracapa: Pauline Beney

AGRADECIMENTOS ESPECIAIS

John “Está Feito... Eu Acho” **Chambers** por dar aquilo que a velha escola tentou. E, sim, você *pode* lutar contra a névoa com “click-click”.

Steve “Ela é a Futura Mãe dos Meus Filhos” **McDonald** por seu ébrio encanto sulista. E, sim, um Ka-Bar é um presente de natal brilhante.



CRÉDITOS DA EDIÇÃO TRADUZIDA:

Tradução: Tradutor

Revisão: Revisor

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

“QUE ISSO SIRVA DE LIÇÃO!”

- FRASE CLICHÉ DE VAMPIRO DEGENERADO



735 PARK NORTH BLVD.
SUITE 128
CLARKSTON, CA 94021
USA

© 2002 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 das planilhas de personagens, que podem ser reproduzidas apenas para uso pessoal. White Wolf, Vampiro, Vampiro a Máscara, Vampiro a Idade das Trevas, Mago a Ascensão, Caçador a Revanche, Mundo das Trevas e Aberrante são marcas registradas de White Wolf Publishing, Inc. Todos direitos reservados. Lobisomem o Apocalipse, Aparição o Oblívio, Changeling o Sonhar, Lobisomem Oeste Selvagem, Mago a Cruzada dos Feiticeiros, Aparição a Grande Guerra, Trinity e

Refúgios dos Amaldiçoados são marcas registradas de White Wolf Publishing, Inc. Todos direitos reservados. Todos personagens, nomes, lugares e texto mencionados neste livro são propriedade intelectual de White Wolf Publishing, Inc.

A menção ou referência a qualquer companhia ou produto nestas páginas não são uma afronta à marca registrada ou direito autoral dos mesmos.

Este livro usa o sobrenatural como cenário, personagens e temas. Todos elementos místicos e sobrenaturais são ficcionais e direcionados apenas para diversão. Recomenda-se cautela ao leitor.

Refúgios dos Amaldiçoados

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	4
A MISTERIOSA CASA WINCHESTER	8
UM VERDADEIRO CONCERTO	12
O LOCAL	18
A CASA DE VIDRO	24
LÁ EMBAIXO, NO CENTRO	30
A CASA DAS TEMPESTADES	36
O CLUBE DE CAMPO GUARDIAN LAKES	42
O ELEVADOR E O ARROW	48
FAZENDAS ZATOPK	54
A LENDA DE SEGREDOS SENSUAIS	60
O VENEZIANO	68
O DOMÍNIO DO PORTEIRO	74
A CASA QUE CONSTRUÍU O MEDO	80
CVN 70, USS CARL VINSON	86
O CENTRO RECREATIVO CHATTANOOGA	92



INTRODUÇÃO

Tu és o meu esconderijo; tu me preservas da tribulação e me cercas de alegres cantos de livramento.
— Salmo 32, Versículo 7

Quão Bom é um Refúgio?

Uma das coisas que muitos jogadores têm por certo quando criam personagens de **Vampiro** é o refúgio de seus personagens. É apenas uma linhazinha na parte de cima da planilha de personagem, mas no drama das não vidas dos Membros, é onde o Membro se levanta e para onde volta a cada noite. É o santuário de um Tremere, a mansão de um Ventrue ou Toreador, a boca de fumo de um Brujah ou o laboratório de um Tzimisce.

Os Membros passam quase dois terços de suas não vidas em seus refúgios. Talvez não tanto *exatamente*, mas a menos que um personagem seja um andarilho, fique como convidado no refúgio de outro vampiro ou durma na terra como um Gangrel furioso (que não tem custos efetivos em termos de gasto noturno de sangue), ele passa todas suas horas de sol em um lugar

específico.

Pense, então, sobre o que um Membro quer de seu refúgio. Ele terá de estar neste lugar *para sempre*, ou ao menos até que a estrutura circundante da cidade mude de tal modo que ele precise fazer mudanças também. É aonde ele vai para escapar do sol e de seus inimigos. É aonde ele vai para limpar sua mente e se preparar para enfrentar mais uma noite entre seus pares mortos vivos. É o único lugar onde ele se sente realmente seguro sendo ele mesmo. É literalmente seu abrigo e segurança contra as devastações e caprichos das Noites Finais.

E ainda, apanhados no drama e na ação de uma história de **Vampiro: A Máscara**, muitos jogadores não pensam duas vezes onde seus personagens dormem. É apenas um lugar para onde o personagem vai quando a sessão termina, e é de onde ele virá quando a próxima sessão (e a próxima noite de jogo)

começar.

Se desenvolvido e usado com cuidado, contudo, o refúgio de um personagem pode se provar de grande valor para a experiência narrativa. Ele ajuda a descrever o personagem de formas não conscientes. Ele pode fornecer ao personagem acesso imediato a equipamentos mundanos que ele precise para manter a Máscara ou lançar guerras veladas contra aqueles que a mantém. Ele pode até servir como um cenário pré-pronto para uma cena, uma sessão ou uma história inteira. Assim como as roupas que ele usa, o carro que conduz ou a companhia que mantém, o refúgio de um Cainita é uma parte integrante de quem ele é.

O QUE É UM BOM REFÚGIO?

Dito isso, o que torna o refúgio de um Cainita uma parte efetiva de uma história assim como uma necessidade para a não vida de um personagem? Os detalhes específicos variam de acordo com o local do refúgio e a personalidade do residente, mas certos fatos subjacentes permanecem constantes. A despeito de sua origem e natureza, o refúgio de um personagem é importante pela segurança que oferece, a privacidade que proporciona ao habitante e sua utilidade ao personagem (sem mencionar o Narrador).

SEGURANÇA

Pelas muitas definições da palavra, o refúgio de um Cainita deve ser um lugar de segurança. Ele deve evitar completamente os mortais raios do sol, e deve ser bem fortificado contra a explosão de um incêndio. Se a luz do sol entrar ou um incêndio estourar enquanto o Membro residente estiver dormindo, ele ou ela pode não acordar a tempo para perceber o que aconteceu. Se ele acordar, pode não permanecer lúcido o suficiente para lidar com a emergência racional e eficientemente. O Röttschreck pode deixá-lo confuso e fazê-lo correr em direção do perigo.

O refúgio de um Cainita também lhe fornece segurança de ataques se seus inimigos estão tentando feri-lo enquanto ele dorme ou simplesmente está em casa. Se alguém (seja um Lupino, um caçador de bruxas ou um ambicioso rival Cainita) descobre a localização do refúgio do vampiro, ele deve ser capaz de evitar que esse alguém saia ou ao menos fique fora o bastante para fazer uma fuga ou para que a ajuda chegue.

PRIVACIDADE

Claro, uma das medidas de segurança mais efetivas do refúgio de um vampiro deve ser o fato de que

ninguém saiba onde ele está localizado. Mesmo um refúgio que seja parte de um lugar público de grande tráfego deveria ser aninhado em alguma área que ninguém pensasse em bisbilhotar. Muitos Cainitas com mais tempo de não vida sobre as costas sabem que não devem compartilhar os locais de seus refúgios com seus companheiros mortos vivos. Nunca se sabe, afinal, se um suposto amigo se revelaria um inimigo como resultado de uma briga.

Além do assunto da segurança, muitos Membros realmente não desejam compartilhar o local de seus refúgios. Os Cainitas não são apenas bestas desconfiadas, mas egoístas também. Eles guardam suas posses mais valorizadas em seus refúgios, e às vezes os próprios refúgios são dignos de vigilância invejosa. Qualquer Membro que deixe outros saberem que seu refúgio (ou algo nele) é especialmente precioso arrisca-se a perdê-lo para alguém que o possa querer.

E, claro, o assunto da Máscara não pode ser ignorado. Um vampiro deve ocultar seu lugar de descanso diurno, não apenas de seus pares mortos vivos, mas das massas ignorantes da humanidade também. A última coisa que qualquer Cainita precisa é de alguns mortais (ou, Deus o perdoe, uma gangue deles) arrebatando sua porta enquanto ele estiver dormindo ou incapaz de se defender ou de alguma outra forma lidar com eles.

UTILIDADE

O último fator a se tratar quando se faz um bom refúgio é a qual função ele serve na não vida do Membro (se servir a alguma função). Ao invés de ser um buraco escuro para se dormir dentro, um refúgio pode ser a base de operações de um Membro na sociedade morta viva ou até mesmo o lugar de algum trabalho pelo qual os mortais lhe pagam.

CRIAÇÃO DO REFÚGIO

Criar um refúgio para um personagem de **Vampiro** não é particularmente difícil. De fato, se você o fizer imediatamente após criar o personagem, enquanto as ideias ainda estão frescas em sua mente, não deve ter muitos problemas. Tudo que realmente precisa fazer é pensar sobre o refúgio em estágios, um por um, na ordem em que percebê-los se estiver visitando um lugar.

A primeira coisa que provavelmente perceberá é como o refúgio parece de fora, então descreva-o e a vizinhança na qual ele se insere. Onde está esse lugar geograficamente? Que país, estado, cidade, bairro e lado da rua? Agora, como ele parece de fora? É sombrio e agourento? É pequeno e patético? Se mistura com as estruturas circunvizinhas? Se parece com uma

estrutura humana? Exige esforço para ser escondido, ou o personagem confia na ignorância de seus vizinhos?

O que provavelmente notará são as precauções de segurança. O lugar é trancado com um monte de pregos na porta? O personagem colocou armadilhas físicas para os desavisados? Existe algum truque para entrar, tal como uma maçaneta solta se for virada para o lado certo, barrando a entrada até que o Membro abra a porta por dentro? O lugar tem câmeras de segurança varrendo a cena ou cães de guarda em patrulha? Uma vez que o lugar tenha sido descoberto, que meios estão disponíveis para manter os intrusos fora?

Após isso, pense sobre o interior do refúgio. Para os olhos mortais (ou Cainitas) destreinados, que tipo de lugar ele é? É uma construção mundana tal como uma livraria ou um hospital, em que o Membro se esconde? O que o lugar parece? Quão espaçoso ele é? Que tipo de clima seu interior evoca? Se você olhar ao redor, o personagem deixou alguma pista no refúgio sobre o fato de ele ser um bebedor de sangue morto vivo? Acima de tudo, que detalhes sobre o lugar o tornam único ao personagem Cainita que o possui?

Finalmente, pense sobre como o personagem usa seu refúgio. Ele realiza algum trabalho lá – que não consegue fazer em outro lugar – que é importante para a Família de alguma forma? Para a sociedade mortal? Ele entretém convivas Membros lá? Se for, que provisões ele fez para eles? E sobre convivas mortais? Ele atrai vítimas até seu refúgio para se alimentar, ou ele deve trabalhar lado a lado com eles até esgueirar-se para algum nicho secreto e dormir longe do sol?

NOVO ANTECEDENTE: REFÚGIO

Como fazia todas as noites, Eric Parker, Amado de Set, passou por seus rituais de preparação. Ele colocou a oferenda de uma taça de cerveja no centro de um anel de velas e varas de incenso de sândalo no chão de madeira de sua câmara. As luzes estavam baixas. Ele começou sua oração silenciosa. Tudo estava preparado...

O zumbido do ar-condicionado interrompeu suas súplicas. Levantou-se rapidamente e correu pelo tapete felpudo cor de laranja, já desbotado, de seu quarto de hotel, apressando-se para silenciar a coisa antes que fosse tarde demais. Como sempre, contudo, a máquina recusava-se a ficar quieta. Levou um minuto inteiro para que o vento acalmasse mesmo após Eric ter forçado seu termostato para a posição 'desligado'.

“Maldição!” gritou, então lamentou seus estampidos um momento após o costureiro baque de fúria das botas de seu vizinho de cima. “Desculpe, senhor”, disse para o forro,

mentalmente adicionando seu vizinho à lista de futuros escravos a seu serviço.

Antes de tudo, tenha em mente que o Antecedente Refúgio é totalmente opcional. Um jogador não deve ser forçado a comprar este Antecedente para manter seu personagem seguro e oculto enquanto o sol está no céu. Os efeitos de outros Antecedentes (tais como Recursos, Mentor, Fama e Status) podem incluir o acesso do personagem a um refúgio seguro a qualquer momento. Um personagem sem nenhum destes Antecedentes, contudo, ainda pode ter um refúgio perfeitamente razoável desde que tenha este Antecedente. Por exemplo, um personagem pode não ter dinheiro o suficiente para conseguir uma mansão palaciana na economia atual, mas se sua tataravó lhe deixou uma que foi completamente paga, não há razão para que ele não possa fixar residência lá.

Os níveis de pontuação neste Antecedente não medem valores absolutos, mas uma escala de valores relativos. Eles podem refletir quão grande seu refúgio é ou quão importante é para a sociedade mortal ou para a Família. (Se esse for o caso, a pontuação também mostrará quão desejável ele é para outros Membros e o quanto eles irão querer tomá-lo para si.) Ao mesmo tempo, a pontuação pode refletir quão bem oculto o refúgio está de investigadores ou quão bem defendido contra invasores. Esta pontuação também pode refletir quão convenientemente localizado o refúgio está para o Curral local e os lugares mais populares de Elísios.

- Você fica num apartamento puído num setor perigoso e precário da cidade, ou você está se escondendo entre inúmeras pessoas com as quais não se adapta. O menor deslize e você será descoberto.

- Você conseguiu alugar um apartamento decente, um condomínio modesto ou uma casa pequena. A vizinhança não é grande, mas é limpa de Lupinos. As pessoas suspeitam que haja algo estranho com você, mas estão mais preocupadas com suas próprias vidas por enquanto.

- Você possui uma casa em que dorme, ou ao menos você não tem de se preocupar com a hipoteca. A vizinhança é segura e bem mantida. As pessoas não têm motivos para suspeitar que haja algo estranho com você.

- Você tem ou uma casa muito grande ou uma mansão dilapidada que ninguém mais quer. Regularmente não existem pessoas ao redor, então você pode se alimentar em relativa paz.

- Seu refúgio é o equivalente a uma mansão bem mantida. Alimentar-se é fácil na maior parte do tempo, e permanecer oculto e seguro não é um problema. Você tem que se esforçar para fazer com que as pessoas descubram que está aqui.

COMO USAR ESTE LIVRO

O resto deste livro é uma amostra de refúgios interessantes ou incomuns de Cainitas estadunidenses de vários antecedentes, que usam seus refúgios numa variedade de formas. A estrutura de cada entrada segue o mesmo padrão básico. Uma descrição breve do Membro residente é seguida por uma explicação rápida de como ele ou ela veio a habitar o refúgio em questão, bem como o que o torna uma parte importante de sua não vida noturna. Seguem descrições de como o refúgio parece, por dentro e por fora, e como ele se adapta aos mundos mortal e vampírico. Uma boa quantidade dessa informação foca em como o residente assegura sua segurança e privacidade enquanto está em casa, bem como quaisquer questões especiais que a alimentação possa levantar em relação ao refúgio.

A última seção de cada refúgio descrito é uma lista de duas a quatro ideias de histórias rápidas. Você pode usá-las e expandi-las como inspiração para sessões curtas de **Vampiro**, ou pode inseri-las em crônicas em andamento enquanto os personagens de seus jogadores exploram sua sociedade vampírica e ficam a par dos outros Membros que a constituem. Você pode até usar uma delas para começar uma crônica completamente nova. Se você realmente está atrás de desafios, pode procurar pelas sutis ameaças comuns subjacentes a muitas das ideias sugeridas. Se puder pegá-las, você pode querer construir uma crônica em que os personagens têm a oportunidade de visitar muitos dos refúgios e interagir com muitos dos personagens deste livro quanto possível.





A MISTERIOSA CASA WINCHESTER

Em Setembro de 1862, nos idos da Guerra Civil, Sarah Lockwood Pardee, talentosa música e mais bela da cidade, casou com William Wilt Winchester, único herdeiro da Companhia de Armas de Repetição Winchester, numa sofisticada cerimônia em New Haven, Connecticut. Neste casamento perfeito entre a graça e a riqueza, a bendita união do casal parecia assegurada. Infelizmente, não foi assim que aconteceu.

Quatro anos mais tarde, em Julho de 1866, a primeira filha do casal, Annie, nascia. O que a princípio parecia uma bênção em breve seria marcado como uma tragédia, pois Annie contraíra uma debilidade extrema, uma doença degenerativa infantil. Para o horror de Sarah, sua Annie faleceu pouco depois disso. Sarah estava inconsolável, e hesitou por um tempo à beira da loucura. Levou uma década para que ela deixasse a perda da criança para trás e fizesse as primeiras tentativas de voltar à vida social de New Haven. Mesmo assim, o casal nunca teve outro filho.

Quando parecia que Sarah estava recuperando sua vida, seu marido William adoeceu, e faleceu em Março de 1881. Como sua viúva, Sarah herdou aproximadamente \$20 milhões e metade da propriedade da Companhia de Armas de Repetição Winchester. A riqueza, entretanto, pouco fez para afastar a dor de Sarah pela perda de sua família.

Deprimida, Sarah ouviu os conselhos de um amigo para visitar um médium local na esperança de contatar os espíritos de seu marido e filha falecidos. O médium caiu em transe e anunciou que o fantasma de William Winchester estava presente e que ele tinha uma mensagem para sua viúva. Falando pelo querido finado de Sarah, o médium lhe disse que uma maldição havia sido lançada sobre a família Winchester. Parecia que os espíritos daqueles cujas vidas foram ceifadas pelo rifle Winchester não conseguiam descansar facilmente, e eles ansiavam por vingança. Sarah soube que só havia uma forma que ela poderia apaziguar estes espíritos. Ela devia vender sua casa em New Haven e ir para o oeste até o sol poente. O espírito de William a guiaria a um novo lar para si – e

para os espíritos que a assombravam. Uma vez que adquirisse um novo terreno, ela deveria então construir sobre ele para abrigar aquelas almas penadas. Se a construção fosse interrompida, Sarah Winchester morreria.

Guardando o aviso em seu coração, Sarah vendeu a casa de New Haven e foi para o oeste. Ela veio para o Vale de Santa Clara na Califórnia, onde encontrou uma casa de campo de oito quartos possuída por um médico local, Robert Caldwell. Algo lhe sussurrava que este era o lugar pelo qual estava procurando. Sarah comprou a casa de campo e os 64 hectares de terra nos quais estava situada, e assim começou a construção do que ficou conhecida como a Misteriosa Casa Winchester.

Pelos 38 anos seguintes, o trabalho na casa nunca cessou. Dia e noite, os martelos batiam e as serras roncavam. Cada noite à meia-noite, Sarah ia até a Sala de Sessão Espírita no coração da casa e consultava com os espíritos sobre novos detalhes necessários a incorporar na mansão em construção. Este ciclo só terminou em 1922, com a morte de Sarah Winchester.

Essa é a lenda. A verdade é um tanto mais complexa.

RESIDENTE

A mansão Winchester é mais do que um mero refúgio. Ela também é uma elaborada armadilha projetada para testar as teorias dos arquitetos sobre arquitetura negativa e seu efeito sobre a mente humana (e até sobre a consciência Cainita, em menor grau).

No ocaso do século XIX, o arquiteto Jonathan Smith estava alargando uma existência modesta projetando prédios públicos em Hartford, Connecticut. Ele poderia ter deixado uma melhor impressão com seus empregados, tivessem seus projetos sido menos desnecessariamente elaborados e extravagantes. Smith era um “artista” pouco preocupado com praticidade, que, dadas as estruturas que estava projetando, as tornavam praticamente inúteis.

Seus projetos causaram boa impressão sobre um dos principais arquitetos de Hartford. Infelizmente, esse arquiteto não estava em posição de auxiliar na carreira de Smith, pois ele era um Malkaviano há séculos morto chamado Ivo Shandor. Impressionado com a clareza de visão de Smith – e com sua relutância em deixar que pequenas coisas tais como praticidade e funcionalidade interferissem com sua visão de como as coisas deveriam ser – o vampiro Abraçou o jovem homem, pretendendo moldá-lo num digno herdeiro do antigo conhecimento que Shandor tanto valorizava.

A transformação de Smith só intensificou sua obsessão com sua visão arquitetônica única. Por décadas, ele estudou muitos dos terríveis segredos da arquitetura oculta, aprendendo de seu senhor como arquitetos, carpinteiros e maçons em tempos passados criavam prédios de acordo com princípios de geometria sagrada desenvolvida eras antes por arquitetos gregos, egípcios e (como Shandor devotamente alegava) de Atlantis. Intrigado, Smith começou a incorporar estes ensinamentos a seus próprios planos.

Ainda, a despeito de seu interesse insistente, Jonathan Smith foi uma frustração para Shandor. O Abraço de Smith lhe privou da fagulha criativa que havia atraído seu senhor até ele. Smith ainda possuía a mesma convicção maníaca na infalibilidade de seus projetos, mas sua criatividade havia se ossificado, a despeito de todo o conhecimento que seu senhor havia lhe passado. Como resultado, a real inovação raramente aparecia nos planos que Smith esboçava. Ao invés disso, seu trabalho foi meramente uma regurgitação banal das ideias que seu senhor expressava. Ele nunca pareceu capaz de construir sobre aquelas ideias ou expressar qualquer impulso genuinamente criativo.

Este estado das coisas era intolerável para Shandor, que esperava que a inventividade de sua cria revigorasse a sua própria. Consumido pelo tédio, Shandor pensou em terminar com a não vida de seu aprendiz, e em seguida com a sua própria. Nisso, em sua hora mais sombria, o ancião Cainita teve uma epifania. Separadamente, cada vampiro estava condenado a nunca conhecer outro momento de verdadeira criatividade, mas talvez eles pudessem alcançar a grandeza *juntos*. Shandor ouviu histórias de outros de seu clã que haviam alcançado um estado de inteligência desencarnada dentro da consciência compartilhada dos Malkavianos. A pesquisa por parte de Shandor sugeriu que o estado poderia ser alcançado através do Amarantho.

Assim, em 1880, Jonathan Smith se permitiu ser levado a diablerizar seu senhor. A despeito do fato de que Shandor havia desejado, até mesmo planejado, a realização de sua diablerie, o príncipe de Hartford convocou uma caçada de sangue sobre o infeliz neófito. Smith fugiu de Hartford para manter sua não vida, indo para o sul para New Haven, onde ele participou da Escola de Arquitetura da Universidade de Yale.

Enquanto em New Haven, Smith soube do plano de Sarah Winchester (através do médium que a havia aconselhado) de se mudar para o oeste com a intenção de construir uma casa como repositório para os espíritos daqueles mortos pelo rifle Winchester. Tendo como presságio esta informação e o fato de que ele havia sido levado para fora de Hartford para uma cidade chamada New “Haven” (refúgio), Smith decidiu seguir a viúva Winchester para o oeste. Lá, ele influenciaria a construção de seu novo lar para encontrar suas sensibilidades artísticas únicas (leia-se “insanas”) e realmente testar o mérito da teoria de seu senhor sobre revigorar a fagulha criativa.

Toda noite à meia-noite, um sino tocava para chamar os “espíritos” para a Sala de Sessão Espírita. Ali, escondido da visão por seus poderes vampíricos, Smith direcionava o movimento da prancheta que Sarah Winchester usou para contatar os “fantasmas” que habitavam sua mansão. A mulher confiante acreditava que as mensagens que Smith soletrava para ela vinham dos espíritos que ela estava desesperadamente tentando apaziguar. Toda manhã, ela apresentava os projetos da sessão da noite anterior aos empreiteiros que contratava.

A construção continuou, dia e noite, por 38 anos. Durante esse tempo, os sussurros do senhor de Smith em sua mente se transformaram em gritos, e a voz agia sobre o medo de Smith da Morte Final para manipulá-lo. A voz de Shandor explicou a Smith que apenas dentro da casa ele permaneceria seguro da caçada de sangue convocada contra ele e que os dois arquitetos deveriam trabalhar juntos para fazer da casa um labirinto que apenas eles conseguissem penetrar. Mais e mais, a influência oculta de Shandor começou a se mostrar através da construção do refúgio. Espelhos foram banidos para que não desviassem acidentalmente as energias que a casa deveria canalizar. O número 13, o número sagrado dos clãs e seus fundadores Antediluvianos, começou a aparecer em todo lugar, desde o número de palmeiras no gramado até o número de jatos de gás no lustre do salão de bailes até o número de painéis em certas janelas – até o número de banheiros. Tudo foi construído com propósitos para que apenas o vampiro que habitava a casa pudesse compreender. Às vezes, até mesmo a voz em sua cabeça assegurava-lhe que havia um método para a loucura, até que Smith não pudesse prever a razão por trás de seus pedidos.

Com os anos, a casa continuou a crescer como um câncer maligno, engolfando várias estruturas periféricas no processo. Não obstante, tanto Smith quanto a voz de seu senhor concordaram que o trabalho estava terminado em 4 de Setembro de 1922. Para celebrar, Smith bebeu da viúva Winchester até secá-la. Às vezes, Smith ouve a voz dela em sua cabeça também. Nunca é tão alta quanto a de Shandor, por isso ele raramente presta atenção nela.

Uma vez terminada a construção, o paranoico Malkaviano permaneceu na casa, confiando em seus carnicais submetidos ao laço de sangue – primeiro carpinteiros, depois guias turísticos – para trazerem-lhe presas adequadas. A Misteriosa Casa é o único lugar onde ele se sente seguro.

Ou ao menos se sentiu até a Semana dos Pesadelos. A voz de Shandor desde então “convenceu” Smith de que, com o despertar do Antediluviano Ravnos e a destruição de sua espécie, é apenas uma questão de tempo antes que os torpes Antediluvianos se agitem do sono incerto de eras para caírem sobre seus descendentes. Este panorama aterroriza Smith mais do que a caçada de sangue. Em resposta, ele usou uma combinação de rituais arcanos e seus próprios poderes de Demência para transformar a mansão de uma representação figurativa de sua mente torturada em uma representação literal.

APARÊNCIA

A Misteriosa Casa Winchester estende-se por 1,6 hectares de propriedade nobre em San Jose, um olho de caos enlouquecedor no epicentro da tempestade de racionalidade que é o famoso Vale do Silício da Califórnia. De fora, a casa parece nada mais do que uma curiosidade arquitetônica, sua

miríade de janelas em teias de aranha sugerindo o perigo que jaz no centro do refúgio. A casa é em grande parte em estilo vitoriano, embora numa escala maior do que outras que foram construídas durante o período. Aqui e ali, outros estilos arquitetônicos saem do edifício em contraste com estruturas vizinhas mais uniformes.

O terreno é finamente paisagístico e bem mantido, e é separado do mundo exterior por uma cerca viva de dois metros e meio cuja única forma de entrar é por meio de um grande portão de ferro. Também localizado no terreno da Casa Winchester está o Museu Winchester de Armas de Fogo Históricas e o Museu de Produtos Winchester.

TRAÇADO

O interior da Misteriosa Casa é um labirinto confuso de quartos. Ela contém 950 portas, 52 claraboias, 40 quartos, 13 banheiros, seis cozinhas, dois salões de baile, 40 escadarias, 47 lareiras e dois porões. Boa parte desta estrutura tem pouca ou nenhuma funcionalidade. Várias escadas levam direto para o teto, e todas as escadas contam 13 degraus exceto uma, que tem 42. Esta última escada só se ergue três metros num padrão de vai e vem (cada um de seus degraus tem cinco centímetros de altura). Uma Varanda em tamanho reduzido a observa. Várias portas abrem para paredes nuas. Uma sala tem uma janela no chão. Alguns quartos foram construídos dentro de outros quartos. O lugar é bastante enlouquecedor, antes mesmo de se adicionar o residente Malkaviano na mistura.

Todavia, tal criatura está envolvida, e ela encontrou uma forma de acentuar o efeito negativo da mansão sobre as mentes dos visitantes. Entre o toque do sino à meia-noite e o amanhecer, Smith tenta unir sua loucura à casa num tipo de simbiose. Durante este tempo, ele acredita que pode alterar a estrutura da casa para se adaptar a seus caprichos, fazendo portas levarem a salas que não levariam normalmente, janelas escuras apagando as luzes, e selando todos os meios de sair da casa. Se alguma infeliz alma ficar presa dentro da casa, contudo, ela “apenas” se torna a vítima do domínio de Smith sobre a Disciplina Demência.

Três estruturas merecem especial menção. Em qualquer uma das várias iterações da casa, estas estruturas permanecem firmemente fixas na mente de Smith.

A TORRE DO SINO

É aqui que Jonathan Smith realiza seu ritual de sangue noturno, tocando o sino à meia-noite enquanto sacrifica uma porção de sua vitae para ligar sua mente fragmentada à igualmente fragmentada estrutura da casa que projetou.

A SALA DE SESSÃO ESPÍRITA (A SALA AZUL)

Esta sala é a única na casa que Smith sente estar além de seu alcance mental, embora não ofereça razões para que possa ser assim. Os personagens que estejam aqui que tentem usar a prancheta localizada na mesa no centro da sala podem ser capazes de conversar com o espírito de Sarah Winchester, que fará qualquer coisa que puder para convencê-los a destruir o monstro que a matou. Se os personagens concordarem, ela lhes dará qualquer informação que tenha para ajudá-los.

A PORTA PARA LUGAR NENHUM

Na maior parte do tempo, esta porta leva apenas para uma queda de dois andares no jardim. Contudo, entre a meia-noite e o amanhecer, ela leva para... outro lugar. Uma vez que ninguém voltou, é difícil dizer exatamente para onde ela leva. O portal pode atravessar a Mortalha para depositar aqueles que são infelizes o suficiente para passar por ele até o Mundo Inferior. Ela também de alguma forma leva aos recessos mais profundos da mente de Smith. Ninguém, exceto possivelmente o próprio Smith, sabe ao certo, e ele está muito aterrorizado para passar pela porta.

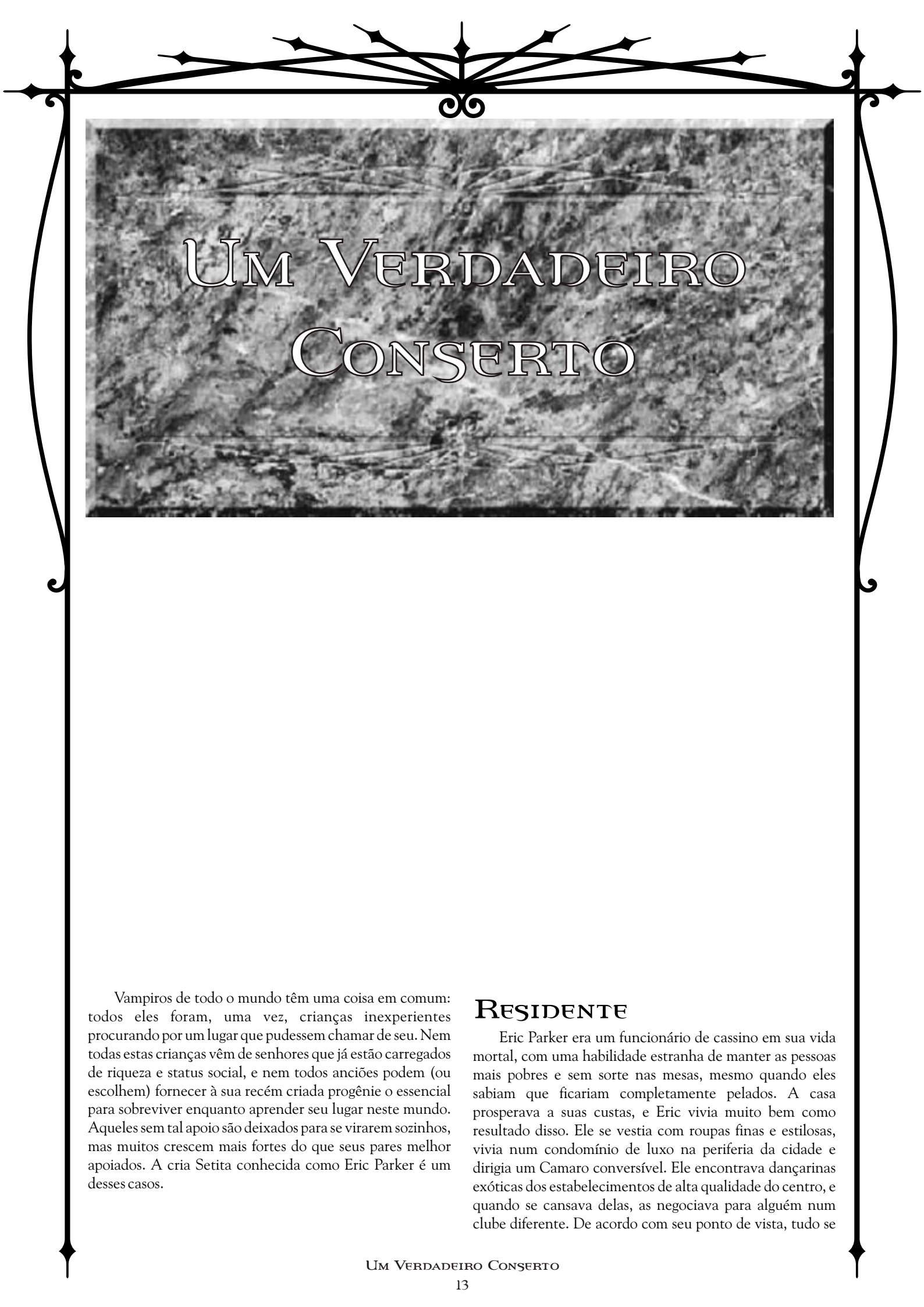
IDEIAS DE HISTÓRIAS

- Trabalhando sob ordens de seu príncipe e um arconte obsessivo que está na cidade vindo da Costa Leste, o círculo dos personagens dos jogadores é alistado para ajudar a rastrear “um diablerista fugido com laços infernais” que aparentemente fixou residência em Santa Clara. Quando eles reúnem as pistas do arconte sobre onde sua presa teria ido, contudo, eles percebem que ele está realmente procurando por Jonathan Smith. Se não estiverem inclinados a crer que Smith é capaz do que ele está sendo acusado, eles o visitam na Misteriosa Casa e conhecem seu relato do passado. O círculo deve então decidir se as afirmações do arconte são exageros ou mentiras e o que fazer com Smith uma vez que o arconte saiba que os personagens sabem onde ele está.

- Um bando de Inquisidores do Sabá investiga a Misteriosa Casa Winchester numa dica de um informante local e descobre que existe mais das teorias de Jonathan Smith (e, por extensão, de seu senhor) de geometria sagrada do que os Malkavianos sabiam. Os Inquisidores podem deduzir que, através de uma bizarra confluência de alinhamentos astrológicos, coincidências numerológicas e outros maus agouros, Jonathan Smith conseguiu prender um espírito demoníaco em algum lugar em seu refúgio. Os Inquisidores devem entrar na casa, saber onde o espírito está preso e banir a coisa, tudo enquanto lidam com as próprias defesas Dementes de Smith (e possivelmente um Smith enlouquecido e desesperado).

- Um rico empreendedor começa a azeitar os negócios e fazer acordos na área para comprar a terra em que a Misteriosa Casa Winchester e os dois museus Winchester estão localizados, esperando desenvolvê-los em algo que trará mais dinheiro para a cidade. Ele fez acordos para mudar os museus de lugar para cidades menores próximas (assim esperando ampliar a economia destas cidades também.), e ele pretende nivelar a monstruosidade em que a Misteriosa Casa se tornou. Ele tem feito algum progresso em convencer a sociedade de preservação histórica a deixá-lo prosseguir. À luz destas notícias aflitivas, Jonathan Smith vem até o círculo pedir ajuda. Ele precisa que os personagens usem toda influência que puderem a seu favor, e ele lhes diz para fazerem seu preço. Uma vez que tenham dado sua palavra e começado a fazer o que Smith pediu, contudo, eles descobrem que o investidor é o peão de um poderoso ancião vampiro cujo até mesmo seus senhores e/ou mentores temem desafiar.





UM VERDADEIRO CONCERTO

Vampiros de todo o mundo têm uma coisa em comum: todos eles foram, uma vez, crianças inexperientes procurando por um lugar que pudessem chamar de seu. Nem todas estas crianças vêm de senhores que já estão carregados de riqueza e status social, e nem todos anciões podem (ou escolhem) fornecer à sua recém criada progênie o essencial para sobreviver enquanto aprender seu lugar neste mundo. Aqueles sem tal apoio são deixados para se virarem sozinhos, mas muitos crescem mais fortes do que seus pares melhor apoiados. A cria Setita conhecida como Eric Parker é um desses casos.

RESIDENTE

Eric Parker era um funcionário de cassino em sua vida mortal, com uma habilidade estranha de manter as pessoas mais pobres e sem sorte nas mesas, mesmo quando eles sabiam que ficariam completamente pelados. A casa prosperava a suas custas, e Eric vivia muito bem como resultado disso. Ele se vestia com roupas finas e estilosas, vivia num condomínio de luxo na periferia da cidade e dirigia um Camaro conversível. Ele encontrava dançarinas exóticas dos estabelecimentos de alta qualidade do centro, e quando se cansava delas, as negociava para alguém num clube diferente. De acordo com seu ponto de vista, tudo se

dava graças aos otários que não sabiam quando desistir.

De fato, Eric vivia tão bem, e com tão pouco respeito por aqueles que se desfaziam de suas economias para tentar ganhar o grande prêmio, que atraiu a atenção de um Setita que calhou de usar o lugar como um ponto de encontro para seus contatos mortais. O Setita viu em Eric um encantador bem disposto (um predador) daqueles de vontade fraca. Alguém como Eric, o Setita decidiu, poderia ser um acólito valioso e poderoso a serviço de Set.

Infelizmente para Eric, seu senhor sentiu que a luta ajudaria melhor a focar a jovem mente e assim criar o melhor servo para Set. Como resultado, os primeiros quatro meses em que Eric serviu a seu novo deus foram os piores meses de sua existência. Nos primeiros três meses após sua seleção, seu mestre o forçou por uma série de tribulações rigorosas, cada uma projetada para remover os antolhos colocados sobre ele pelo mundo que os inimigos de Set criaram. O primeiro destes testes envolvia a destruição da vida mortal de Eric e as coisas que a faziam uma vida confortável. Seu mestre tomou seu carro, seu apartamento, seu emprego, suas finanças e até mesmo fez com que fosse oferecido a suas amigas empregos melhor remunerados e irresistíveis em diferentes cidades. Eric despertou uma noite para encontrar tudo desfeito e um recorte de um jornal local com seu próprio obituário nele. “Nada da velha vida deve restar, exceto você”, seu mestre havia escrito no recorte, “e o último teste de fé será erguer-se novamente”.

Na conclusão desse primeiro estágio de instrução, Eric se mudou para a área de Atlantic City com nada além de roupas na mochila. Inicialmente, ele dormia em quaisquer espaços cobertos que pudesse ocupar antes do amanhecer. Ele dormia em lixeiras, construções abandonadas, ferros-velhos ou qualquer outro lugar que pudesse manter longe o mortífero sol e escondesse-o de mortais bisbilhoteiros. Ainda, mesmo durante esta época, Eric estava procurando por um meio de subir. Embora seu senhor indubitavelmente tivesse ficado desapontado com as ideias nada originais de Eric, suas ânsias bestiais e sua impressão idealizada de seu senhor como um tentador graciosamente sutil o inspirou a tentar encontrar um lugar no mundo dos crimes.

A cena local prometia pouco, contudo, e estava muito cheia. Parecia para Eric que todas as áreas do crime pelas quais os membros mais jovens de seu clã eram supostamente conhecidos já haviam sido reivindicadas por outras facções. E estas facções, descobriu para sua infelicidade, não tinham intenção de compartilhar. Assim, Eric voltou (temporariamente, tentava se convencer) às suas habilidades mortais e retornou ao estilo de vida do cassino. Tentando jogar bem, para que não desse a seu senhor a impressão de que ele estava de algum modo trapaceando, ele se voltou a uma performance bem acabada na noite atrás de uma mesa de blackjack, e com o dinheiro de sua nova posição, ele finalmente conseguiu um abrigo modesto para si. Ele agora ocupa um quarto no porão do hotel Traveler Rest, três quarteirões ao leste de seu emprego.

APARÊNCIA

O Traveler Rest é um dos motéis pernoite baratos espalhados pela estrada três quarteirões ao leste do distrito

de entretenimento. Os vários estabelecimentos (principalmente bares e “clubes de cavalheiros”, bem como a ocasional loja de bebidas) são muitas vezes o último refúgio para aqueles que não conseguem manter um alto estilo de vida no coração da cidade. O aspecto da turba funciona como uma linha do tempo da decadência urbana, com pessoas velhas em modas antigas andando para cima e para baixo nas ruas que há muito são dadas ao crime. Rios de pessoas jovens na moda terminal andam para dentro e para fora de becos também, oferecendo alguns dos serviços mais antigos no mundo, ao invés de permitir que suas próprias ruas sejam maculadas. A vizinhança do Traveler Rest é uma cavalgada de pessoas sujas aparecendo em estilos que fariam uma esposa da Máfia estremecer, e se envolvendo em práticas (tais como tráfico, prostituição, roubo e coisas piores) que envergonhariam todos exceto os mais exaustos.

De fora, é difícil distinguir o Traveler Rest das construções circundantes. Ele é um prédio de três andares, sem elevador, com pouco mais para se fazer notar do que uma placa de neon zumbindo, tremeluzente, da época da Segunda Guerra na frente que atualmente diz “O EL-BAXA TA AS” e está em perigo de perder várias outras vogais. O exterior ainda exhibe sua pintura original, embora que cor realmente seja agora é uma questão para discussões. O lugar originalmente pretendia atrair veranistas e homens de negócios, mas a atual clientela compreende amplamente prostitutas e seus clientes, traficantes e seus fregueses, e aqueles que simplesmente são muito pobres ou podres para buscar melhores acomodações.

TRAÇADO

Considerando o estado do exterior do prédio e a condição da vizinhança, o interior gasto do hotel não é grande surpresa. Quando um cliente entra no que se passa como um saguão nessa parte da cidade, um funcionário noturno descontente e perpetuamente suando o recebe de dentro de uma jaula de aço, um olhar de desdém em seu rosto. Uma televisão de 13” em preto e branco (cuja recepção é na melhor das hipóteses intermitente) se prostra sob um aviso escrito a mão que diz, “Consulte Aluguel de Lençóis”. A baixa renda é o tema aqui, e os valores variam de \$10 a hora a \$40 a semana. Cerca de metade dos quartos estão cheios em dada noite, e a maioria dos ocupantes estão pagando alguma variação da taxa de uma hora. Eric é uma singularidade a esse respeito, que é algo que ele está lutando para cobrir uma vez que se tornou experiente o suficiente para reconhecer isso como uma falha.

Os corredores são cobertos com carpetes usados por 50 anos de tráfego numa miscelânea de cinzas, e os quartos são monumentos individuais à má manutenção. Muitas das portas são descoloridas e estão perpetuamente soltando suas camadas como resultado de infiltração de uma tubulação rompida três anos atrás. Se um visitante conseguir abrir a porta, ele entra numa lembrança de carpete mobiliado com uma cama dilapidada (ou duas, dependendo do que o inquilino deseja) e iluminado por uma lâmpada que pende do teto. Um banheiro (uma vez) com azulejos brancos com uma ducha estreita fica imediatamente à direita da porta, com uma fina coleção de moldes, esporos e bolor formando

uma homenagem surreal a Vincent van Gogh na cortina do chuveiro. Os velhos móveis pré-fabricados de vinil dominam o restante da área da cama, com xilogravuras africanas falsas na parede e um carrinho de metal que sustenta um clone da televisão do saguão. A recepção na maioria dos quartos é melhor do que lá embaixo, mas HBO definitivamente não é uma opção.

O REFÚGIO DE ERIC

O quarto particular de Eric fica no andar térreo próximo ao armário de limpeza. O espaço era usado para guardar qualquer móvel que tivesse finalmente cruzado a linha ao ser considerado imprestável (normalmente ao quebrar enquanto um hóspede o estava usando) antes de Eric chegar, mas ele o conseguiu para si em pouco tempo. O jovem Setita é particularmente orgulhoso de sua conquista, pois foi sua primeira tentativa bem sucedida em dobrar um mortal à sua vontade. Admitido, o domínio da manipulação que ele emprega envolveu roubar uma garrafa de uísque do cassino e levá-la à mesa do funcionário, mas um sucesso é um sucesso a despeito disso. Este quarto em particular é bem seguro contra a luz do sol, pois a única janela foi há muito coberta com uma folha de metal após o antigo gerente pegar uma gangue de fugitivos tentando invadir e usar o quarto vazio como um pulgueiro. Desde que se mudou para cá, Eric adicionou uma vedação de borracha na parte de baixo da porta para bloquear qualquer luz não desejada.

A despeito das acomodações decididamente puídas, Eric está fazendo seu melhor para transformar sua pobre tentativa de refúgio num lar adequado para alguém de sua fé. Dada sua falta de recursos, contudo, ele tem de fazer isso do modo mais barato. Ele faz rituais oferecendo cerveja, que

vem de seus fardos comprados no posto de gasolina da esquina, e ele pega o ônibus para o subúrbio uma vez por mês para comprar incenso e velas numa loja de artesanato barata fora do mercado.

Em semanas quando as apostas são altas e suas apostas pessoais vão bem, Eric ocasionalmente aparece na Loja do Discovery Channel localizada no shopping, comprando quinquilharias em estilo egípcio para adicionar à sua casa. Itens que ele já comprou incluem um pequeno tapete com uma cena do Livro dos Mortos egípcio tecido em fibras, um conjunto de canetas-tinteiro com utensílios com a imagem de Set e Sekhmet e uma edição Dover de *Magia e Ritual Egípcio* de E.A. Wallis Budge.

Eric é extremamente autoconsciente sobre suas tentativas sem brilho de apaziguar seu deus. Ele começou a patrulhar a área circundante atrás de mortais suplicantes à sua fé potencialmente úteis, mas ele não se sente forte o bastante para começar a “pregar” no futuro próximo. Ele também não quer atrapalhar seu senhor ao espalhar a palavra antes que esteja realmente pronto (assim fazendo-o parecer um tolo e maculando a imagem de Set). Dada a pobreza e bancarrota moral de suas cercanias, contudo, o Traveler Rest seria um centro ideal de adoração uma vez que tenha reunido conhecimento e força suficiente para garantir um séquito.

SEGURANÇA

A palavra de ordem para as tentativas de Eric em proteger-se e a seu refúgio é paranoia. Suas práticas de alimentação ainda mostram o mesmo cuidado e discrição como quando ele estava vagando nos becos. Animais são



seus alvos primários, enquanto bêbados perdidos e viciados constituem uma ocasional refeição de luxo. Ele varia sua rotina para e do trabalho como melhor conseguir (embora exista apenas um pequeno número de variações para uma distância tão curta), e ele evita estudiosamente qualquer uso de suas habilidades sobrenaturais dentro de um quarteirão de seu senhor, pois Eric é forçado a usar sua perspicácia e habilidades persuasivas inatas para obter o que quer das pessoas em torno de si, ao invés de poderes sobrenaturais que pode nunca chegar a dominar completamente.

Em seu refúgio, Eric está se esforçando para ser o melhor inquilino na história do Traveler Rest. Aqueles poucos inquilinos que tem encontrado e o reconhecem lembram dele como aquele cara quieto e educado do porão. Ele é delicadamente limpo, e sempre arruma qualquer bagunça que suas tentativas primitivas de adoração possam ter deixado no quarto. Fazer isso tem sido fácil até agora, uma vez que ele não tem a confiança em sua própria fé necessária para organizar uma cerimônia em larga escala (e assim potencialmente fazer uma bagunça em larga escala). De fato, a única coisa que pode parecer estranho a qualquer um que vasculhe o quarto (outra que não a obsessão dos inquilinos com limpeza em tal profundidade) seria a falta de uma Bíblia dos Gideões. O quarto costumava ter uma – cujas capas internas eram cheias de números de cafetões e alguns traficantes – mas Eric há muito usou suas páginas em uma de suas primeiras tentativas de um ritual. Ele mantém a capa de cartolina vazia numa gaveta de seu criado-mudo, fora de um sentido de ironia pessoal.

Eric não está atualmente familiarizado com o alcance pleno da sociedade dos Membros em Atlantic City, e espera que as coisas continuem assim. Consequentemente, ele também não está ciente que o relativo baixo número de Membros na cidade vem ajudar seus esforços em permanecer oculto. Antes da queda da fortaleza do Sabá em Nova York, Atlantic City tinha uma população vampírica significativa, principalmente na Camarilla. Agora que eles alcançaram seu objetivo (ou seja, “reivindicar” Nova York), os antigos residentes da Camarilla deixaram suas operações em Atlantic City nas mãos de funcionários mortais e carnicais. Assim, Eric está atualmente abaixo do campo de visão da maioria dos agentes da Camarilla, pois sua conta bancária inexpressiva não se adapta à imagem estereotípica da maioria dos Seguidores de Set.

LOCALIZANDO O CORRIQUEIRO

A despeito de seu início por baixo, Eric é valioso por seu potencial. Um Setita entrando num vácuo de poder, mesmo um inexperiente como Eric, é um assunto perigoso. Se ele se der bem, pode se tornar uma figura poderosa em Atlantic City na próxima década. Se mais Cainitas se mudarem para a área inconscientes de sua presença, a dificuldade em localizar Eric deriva daquela de discernir qualquer mudança na sociedade que indicaria a presença de Eric. Suas ações causam poucas perturbações na comunidade circundante, então apenas o investigador mais perceptivo seria capaz de encontrar evidências de que ele está por aí (desde que esteja ativamente procurando por ele).

De fato, muitos daqueles que buscam Eric o farão

apenas se ele cometer algum erro que indique que um perigoso vampiro está na vizinhança. É completamente possível que alguma perda maior (tal como uma má noite após as apostas, por exemplo) possam colocar Eric num estado de espírito azedo o suficiente para soltar seu lado sombrio e causar alguns problemas reais. A não vida de Eric é tão miúda que mesmo os mais talentosos investigadores ainda teriam dificuldade em localizá-lo mais tarde.

Também é possível que as relações mortais dos Membros na área possam cair vítimas da incitação de Eric nas mesas de blackjack. Os sinais de sua influência são quase indistintos do vício corriqueiro em apostas, e se Eric descobrir qualquer tipo de conexão entre a comunidade vampírica local e um apostador em particular, ele fará seu melhor para evitar aquele mortal daquele momento em diante. Ele estaria disposto até mesmo a fazer com que o cliente seja expulso do cassino, se puder convencer seu gerente a fazer isso.

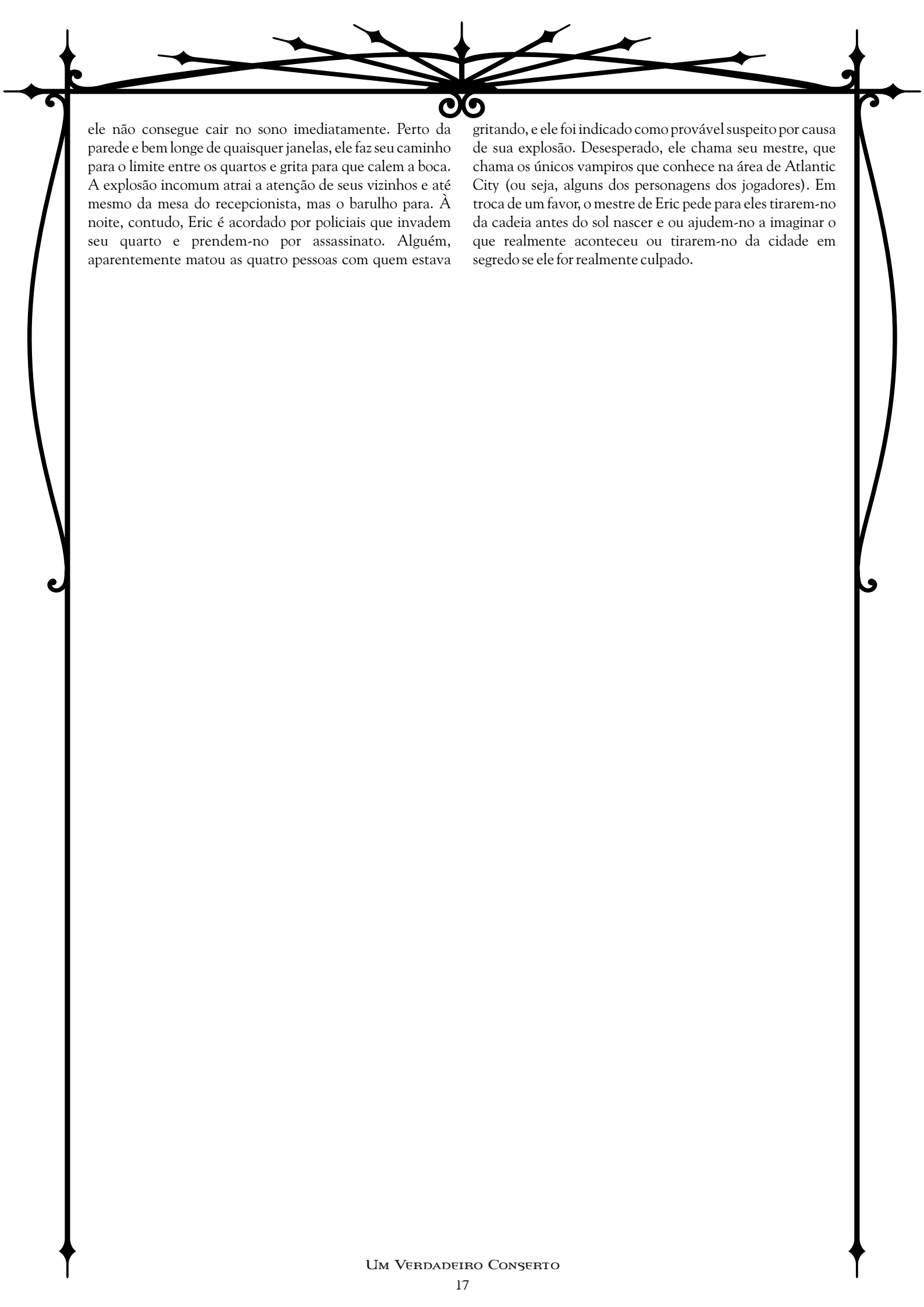
Se ele estragar uma caçada noturna ou acidentalmente cruzar o caminho de algum vampiro ancião, o plano de fuga atual de Eric é deficiente, pois se baseia em seus recursos. Se o dinheiro for uma exigência, ele planeja retirar o dinheiro de sua mesa de blackjack e ofuscá-lo enquanto o retira da vista de todos. Ele então usará os fundos para comprar uma passagem de ônibus para levá-lo tão longe quanto os raios do sol lhe permitirem. Eric não está ciente de que sua erudição nas Disciplinas é insuficiente para escondê-lo de câmeras ou Cainitas com poderes de percepção sobrenaturais, mas ele pretende fazer seu caminho para fora da cidade, cortesia da Greyhound, antes que alguém saiba que ele partiu.

IDEIAS DE HISTÓRIAS

- Para testar a perspicácia e o instinto de sobrevivência de sua progênie, o senhor de Eric convence um círculo de personagens que lhe devem um favor a ajudá-lo. Eles tem de encontrar o quarto de Eric no Traveler Rest e esperar por Eric lá até cerca de uma hora antes do amanhecer. Nesse ponto, eles surpreenderão Eric, o atacarão e tentarão estaqueá-lo sem matá-lo, tudo antes do nascer do sol. Se conseguirem, devolverão Eric para seu senhor para lições mais intensivas. Não haverá prejuízo se não conseguirem pegarem-no, claro, pois isso significaria que Eric está progredindo muito bem como seu senhor esperava.

- Em algum ponto no futuro, Eric faz um movimento para “tomar o controle” do cassino em que trabalha. Seus métodos envolvem um laço de sangue, chantagem e coerção do proprietário, mas ele não percebe que o dito proprietário já é o peão de um vampiro mais poderoso que se mudou para viver em Nova York. Aborrecido (e não menos insultado) pelo tratamento rude de Eric com seu laçao, o ancião manda um grupo de seus agentes (ou seja, os personagens dos jogadores) para encontrar Eric, rastreá-lo até seu refúgio e ensinar-lhe uma lição. Após isso, eles serão instruídos a tentar recrutar Eric como um dos seus para que seu empregador possa manter melhor controle sobre ele no futuro.

- Duas prostitutas e seus respectivos clientes no Traveler Rest estão fazendo muito barulho uma manhã quando Eric volta para casa de uma noite ruim no cassino, e



ele não consegue cair no sono imediatamente. Perto da parede e bem longe de quaisquer janelas, ele faz seu caminho para o limite entre os quartos e grita para que calem a boca. A explosão incomum atrai a atenção de seus vizinhos e até mesmo da mesa do recepcionista, mas o barulho para. À noite, contudo, Eric é acordado por policiais que invadem seu quarto e prendem-no por assassinato. Alguém, aparentemente matou as quatro pessoas com quem estava

gritando, e ele foi indicado como provável suspeito por causa de sua explosão. Desesperado, ele chama seu mestre, que chama os únicos vampiros que conhece na área de Atlantic City (ou seja, alguns dos personagens dos jogadores). Em troca de um favor, o mestre de Eric pede para eles tirarem-no da cadeia antes do sol nascer e ou ajudem-no a imaginar o que realmente aconteceu ou tirem-no da cidade em segredo se ele for realmente culpado.





O LOCAL

As guerras, especialmente as longas, tendem a formar laços fortes de lealdade e confiança entre aqueles que passam por elas juntos. Contar uns com os outros para substituição quando suas vidas (ou não vidas) estão em risco gera uma familiaridade e confiança entre camaradas de armas que é quase impossível de quebrar. O mesmo é especialmente verdade quando as tarefas destes camaradas envolvem discrição, segredo, trabalho oculto e operações por trás das linhas inimigas. Tais soldados devem ser capazes de trabalhar, relaxar, conviver e até mesmo viver uns com os outros, pois quando se trata disso, ninguém pode ter outros interesses tão firmes em mente.

Se você lança um conflito de seitas sem fim entre soldados imortais na mistura e adiciona o místico laço de sangue grupal da Vaulderie, a força desse laço só o faz intensificar. Sendo esse o caso, os vampiros que confiam uns nos outros podem no mínimo construir seus refúgios juntos a despeito da natureza dos alojamentos que escolhem. Nestas, as Noites Finais, a solidariedade é a chave para a vitória.

RESIDENTES

O bando de Cainitas Sabás conhecido como os Espartaquistas fez seu nome em reuniões de inteligência pré-cerco. Suas descobertas de informações chaves sobre as fraquezas da Camarilla levaram ao ataque inicial na antiga fortaleza da Camarilla em Detroit, e a proteção que forneceu à cidade um contra-ataque da influência conduzida pela Camarilla logo depois ajudou os novos residentes do Sabá a estabelecerem um posto inabalável na cidade. O bando tem desenvolvido seus métodos há algum tempo, pois os seus fundadores têm compartilhado do sangue e trabalhado juntos desde a Primeira Guerra Mundial.

Matthais Kohler, ductus dos Espartaquistas, era um membro do movimento político alemão de mesmo nome. Essencialmente socialista, as filosofias políticas do movimento instilaram em Kohler um ódio profundo de interesses arraigados. No período pós-guerra, a agitação civil que acompanhou a queda do governo uniu suas filosofias políticas ao conhecimento de como sobreviver em um

período de luta. Este aprendizado atraiu o interesse do Sabá europeu, que conseguiu seu recrutamento. Desde então, o bando que o tomou tem se saído bem, usando uma abordagem altamente cuidadosa em suas operações para serem bem sucedidos onde bandos mais visíveis falhariam.

Quando entram numa nova área alvo, e de acordo com as raízes coletivistas de Kohler, o método de infiltração preferido pelos Espartaquistas envolve colocar um assessor de confiança (atualmente seu peão Grimaldi) numa posição de autoridade dentro de uma organização política ativa sem fins lucrativos. Tais organizações muitas vezes são inconscientemente opostas aos peões da Camarilla na área (dado os interesses de muitos anciões da Camarilla nos negócios e em assuntos políticos) pela natureza de seu trabalho, e seus empregados e voluntários são fáceis de motivar a realizar ações “pela causa” que, de fato, beneficiam seus mentores.

Com o sacerdote do bando e dois outros membros ficando fora da cidade para apoiar a missão e fornecer apoio em caso de emergências, Kohler e o resto dos Espartaquistas se mudaram para a área aproximadamente há um ano. Eles selecionaram o Escritório Local 1111 do Sindicato Estadual dos Trabalhadores de Limpeza e Manutenção como uma base de operações por variados motivos, dentre os quais a pobreza de seus membros.

O perfil econômico da cidade de Nova Orleans, onde o Local 1111 está localizado, é esquizoide ao extremo. Os distritos turísticos abundam com uma colorida comunidade de entretenimento e de apostas, e a música e os bons momentos estão disponíveis 24 horas por dia. Entretanto, a ampla maioria dos residentes da cidade nunca a vê, pois os salários oferecidos por estas mesmas indústrias proporciona muito pouco além do essencial. Como poderia ser de se esperar numa cidade encontrada numa vida rápida, o governo é famosamente corrupto. Os cidadãos não encontram satisfação e muito pouca solução.

Os lixeiros do Local ainda enfrentam dificuldades econômicas, a despeito dos benefícios que obtêm ao se organizar. Como consequência, muitos deles estão muito dispostos a ajudar sua união de qualquer forma que puderem, desde que fazer isso resulte em recompensas tangíveis para si. Esta cultura de ativismo é a chave para o estratégia dos Espartaquistas. Os membros estão reunidos por um objetivo comum: melhorar sua sorte na vida pela ação coletiva. Como Kohler sabia desde seus anos mortais, a harmonia de propósito criada por tal ideal comum cria um conjunto de ferramentas muito motivado. Quando um mestre iluminado utiliza estas ferramentas, elas percorrem distâncias para levar a Camarilla até o limite em recursos monetários brutos.

Mais importante, na visão de Kohler, é o acesso à adesão em instituições da cidade. Os membros do Local 1111 ganharam atribuições por toda a cidade, e a natureza de seus empregos exige que eles tenham acesso a quase todas as áreas dos prédios que devem entrar, desde escritórios do governo até os apartamentos de instituições financeiras.

Antes da chegada de Kohler e seus companheiros de bando, o Local 1111 era um dos sindicatos mais ativos na cidade, com uma experiência comprovada de mudança social. Seus membros trabalhavam duro para construir um

sindicato forte, pelo qual poderiam trabalhar para melhorar suas vidas ajudando uns aos outros. Os membros do Local 1111 amavam a organização que criaram como resultado de seu próprio trabalho, uma organização que lutava por bons propósitos em seus nomes. Os visitantes muitas vezes podiam encontrar membros do Local vindo depois de suas tarefas regulares para ajudar a limpar o escritório.

Quando Kohler decidiu que o Local 1111 se tornaria uma ferramenta para sua missão, contudo, ele deu início ao lento estrangulamento do bem do Local 1111. O contato inicial veio através do servo de Kohler, Esteban Grimaldi. Grimaldi é o último de uma série de carniçais que os Espartaquistas usam, uma vez que é suficientemente humano para interagir com os mortais normais durante as horas do dia em função do bando. Ele serve como o novo Diretor Executivo, contratado para lidar com as operações diurnas do Local em nome dos outros dirigentes eleitos. Ele conseguiu esse emprego como um dos subprodutos de seus anos como um homem de frente para os Espartaquistas – um extenso currículo com muitas posições similares em outras organizações sem fins lucrativos. Pouco depois de ser contratado e colocado em seu posto, Grimaldi começou a inevitável ruína do Local retirando dinheiro do ativismo e simplesmente realizando negócios obscuros com os políticos certos para manter os associados felizes. O dinheiro estava sendo desviado num enganoso fundo intitulado de “Renascimento”, cujo suposto propósito era, nas palavras de Grimaldi, “levar [o Local] ao próximo nível de atividade na cidade”.

A verdade da questão, contudo, é dupla. Os direitos do sindicato estavam sendo usados para organizar esconderijos para os bandos do Sabá que chegariam na próxima onda de operações uma vez que os Espartaquistas tivessem completado seus objetivos de coleta de informações. Estes esconderijos consistem principalmente em prédios abandonados nas piores partes da cidade, e a cobertura para sua compra está na forma de dinheiro canalizado para um “Fundo de Remodelação da Comunidade” que Grimaldi estabeleceu em cooperação com a cidade. O governo da cidade de Nova Orleans está feliz pelo dinheiro, claro, por isso não se apressa em descobrir quaisquer segredos que seu novo parceiro de negócios possa estar escondendo.

O dinheiro com o qual Grimaldi está jogando seu jogo de esconde-esconde também ajuda os Espartaquistas a manter sua presença oculta enquanto realizam suas tarefas. O dinheiro entra e por si só não os esconde, obviamente, mas a liquidez que dá a suas operações torna a implementação de seus planos muito mais fácil do que seria com orçamento próprio.

APARÊNCIA

Os escritórios do Local 1111 são desmantelados ao extremo, uma vez que muitos dos reparos na estrutura foram realizados pelos membros do Local para economizar o dinheiro para outras tarefas, tais como ação política e organização de zeladores não sindicalizados na área. O Local 1111 tomou residência numa antiga casa funerária, que foi um antigo condomínio de dois andares doado por um agora extinto projeto de renovação urbana. A avenida na qual se

encontra é bem planejada, mas não é bem cuidada. Rachaduras se espalham pela superfície de concreto, e vários buracos enormes também se fazem sentir. Grandes carvalhos perfilam-se dos dois lados da avenida, fornecendo algum alívio para o sufocante calor do verão para aqueles que pegam ônibus ou têm de estacionar na rua.

Um conjunto de degraus de mármore elevam-se da calçada e adentram o alpendre do prédio. À noite, os degraus servem como uma combinação de cama e banheiro aos moradores de rua locais, e o mármore é mais desgastado por causa disso. À esquerda das escadas, um pequeno estacionamento coberto com uma folha de zinco que dá para a rua. O Ford Taurus branco de Grimaldi pode ser encontrado nesse estacionamento durante o horário comercial. Todos os outros visitantes e funcionários estacionam na mercearia 24 horas do outro lado da rua.

TRAÇADO

Por dentro, o andar térreo do Local 1111 é bastante normal para uma organização sem fins lucrativos. Os visitantes lá encontram móveis consertados, computadores variando em idade de um decrépito Macintosh Classic II a um trio de PCs Packard Bell com as palavras “Projetado para Windows 95!” orgulhosamente inscritas em suas cascas sujas. Pilhas de literatura motivacional abundam nas muitas estantes de metal do escritório. Seu conteúdo é genérico, o que os torna significativos e úteis para qualquer um com um antecedente no movimento sindical. A literatura é essencialmente sobre o que o Local fez, não o que ele *planeja fazer*. Estes exercícios na escrita genérica dividem espaço com clássicos como *Confessions of a Union Buster* e *AFL-CIO's Guide to Labor Organizing*.

Fotografias emolduradas de atividades do sindicato e antigos membros adornam cada parede, incluindo uma série de retratos dos antigos Presidentes e Diretores Executivos do lugar. (Uma singularidade sobre essa série de fotos é o fato de que o espaço do Sr. Grimaldi ainda está vazio.) O vestíbulo abre para um conjunto de cubículos apertados, com um grande escritório (ocupado por Grimaldi) ao lado. Os cubículos são engrinaldados com pôsteres e recortes de jornais dignos de nota, em que posições políticas de esquerda são um tema comum. Embora Grimaldi tenha começado a desencorajá-lo (para minimizar os “acidentes” envolvendo seus mestres), os membros ou funcionários muitas vezes podem ser encontrados trabalhando aqui tarde da noite.

Os escritórios de Grimaldi são semelhantes àqueles habitados pelos outros funcionários, mas observadores perceptivos ou artisticamente inclinados podem notar que Grimaldi parece estar atravessando os movimentos quando se trata de suas decorações. Além disso, nenhum dos objetos notáveis que ele expõe parecem se referir a ele especificamente. Seus troféus e placas orgulhosamente proclamam algum objetivo alcançado por uma organização sem fins lucrativos com a qual esteve associado no passado, mas seu nome nunca é listado nas palavras gravadas neles. Isto parece valer para quase tudo em seu escritório, e assim como na área do vestíbulo, todas as fotos em sua parede carecem de sua imagem.

Os sinais mais óbvios da presença dos Espartaquistas

aparecem no porão, por isso Grimaldi tem tanto cuidado para com essa área. Uma das primeiras aquisições do sindicato feita sob sua direção foi um sistema de segurança para o prédio, dividindo-o em duas zonas e exigindo que um funcionário dispusesse de um código de quatro dígitos num pequeno painel na entrada de cada uma. A área superior do porão é a primeira destas zonas, e os funcionários conhecem o código do alarme para ela. Apenas Grimaldi e os Espartaquistas conhecem o código da zona do segundo porão. Além disso, a porta é fechada com uma trava regular da qual apenas Grimaldi possui a chave.

A porta para o porão fica localizada nos fundos do escritório de Grimaldi. Atrás dessa porta, um lance de escadas leva até uma sala desinteressante com um chão sujo. Uma única lâmpada de 40 watts pendendo de uma corrente ilumina o lugar. Caixas de pequenas quinquilharias estão localizadas em prateleiras feitas à mão, assim como antigos piquetes, literatura que endossa candidatos de campanhas eleitorais passadas e botons inscritos com “Fora Nixon!” e “Trabalho para McGovern-Shriver '72”. Grimaldi levou quaisquer itens dos quais seus ignorantes empregados humanos provavelmente precisem (tais como equipamentos de reposição de escritório ou arquivos recentes) para cima há algum tempo, então nenhum dos funcionários tem qualquer motivo para descer lá em baixo. À direita das escadas está uma porta dupla em que diz “Armazenamento de Registros”, que tem uma trava dupla por fora. Grimaldi possui uma das duas chaves para estas portas, e Kohler traz a outra consigo o tempo todo. As travas podem ser abertas de dentro, claro, com um simples girar de trinco. A razão para a importância dessa sala é a insistência de Grimaldi na redundância dos arquivos. Ele exigiu que cópias de toda documentação, não importa quanto parecesse insignificante, fossem mantidas aqui.

O interior desta sala também é o coração da nascente operação do Sabá na cidade, servindo como uma combinação de centro de comando e um para-choque para os mestres adormecidos de Grimaldi. A sala se afasta da porta, voltando cerca de dez metros do assoalho do Local. Duas mesas estão dispostas juntas no centro da sala, e mapas e vários informes fotocopiados de agentes involuntários estão espalhados sobre elas. Uma linha de camas está disposta em torno do local também, e qualquer um que consiga entrar nessa sala enquanto o bando estiver fora notará que os habitantes estão estritamente usando-as. Perto da cama de Kohler, uma pequena pilha de velas foi colocada e... algo foi recentemente rasgado aqui, julgando pelo sangue seco no chão e as finas tiras engelhadas meio enterradas na sujeira do chão. Outros toques pessoais na área incluem um pequeno laço com a legenda “Amigo da Brigada de Abraham Lincoln” nela.

Além disso, uma variedade de móveis foram arrastados para a sala. Duas pequenas prateleiras ficam contra uma parede, contendo uma seleção de títulos que variam desde *A Bíblia do Armeiro* até *Candido* de Voltaire numa tradução alemã. Uma bancada com uma lâmpada montada nela tem uma seleção de ferramentas pendendo da parede pro trás dela, e pequenas partes de metal são organizadas na própria bancada. Um personagem com um conhecimento laboral de armas de fogo (ou seja, com um teste bem sucedido de

Inteligência + Armas de Fogo) pode reconhecer partes um tanto modificadas de várias armas pequenas comercialmente disponíveis. Lascas de metal na bancada e no chão sujo sugerem que alguém esteve limando números de série, e percutores descartados mostram sinais de redução, possivelmente numa tentativa de aumentar a taxa de disparo de armas legais.

SEGURANÇA

Tendo realizado missões furtivas à paisana por décadas, os Espartaquistas sabem que a melhor forma de segurança em território inimigo é o anonimato. Por meio de sua ferramenta Grimaldi, eles alteraram as operações do Local para evitar atrair a atenção de olhos mortais bisbilhoteiros (na esperança de também evitar o escrutínio dos Membros da Camarilla). Como resultado, o Local fechou muitas de suas operações políticas, concentrando-se em negócios por trás dos panos que sacrificam sua saúde a longo termo em troca de ganhos de curta duração projetados para manter os membros felizes. Estes acordos compram pequenos ganhos contratuais para os sócios às custas de maiores liberdades, tais como deixar passar cláusulas contratuais com empregadores para evitar que o sindicato entre em greve. Outros acordos envolvem uma queda dramática no ativismo. Esta mudança na estratégia resultou no Local 1111 caindo na opinião pública, o que por sua vez permite aos Espartaquistas maior liberdade de ação.

Outro nível de segurança oferecido por este refúgio são os próprios membros do Local, cuja existência permite aos Espartaquistas executar muitas de suas reuniões de inteligência através de uma camada cega de peões inconscientes. Estes peões tornam-se disponíveis pela filiação no escritório, que é o motivo pelo qual os Espartaquistas o escolheram. O bando reúne informação sobre um negócio particular numa cidade da Camarilla ao fazer com que Grimaldi mande organizadores para locais de trabalho não sindicalizados (aqueles provavelmente presos aos jogos de algum Membro) e tentam localizar os empregados mais descontentes do lugar. Os Espartaquistas então instruem Grimaldi a fazer contato com os ditos empregados e oferecer-lhes formas para “chegar” em seus empregadores em troca de apoio aos esforços em organizar o Local.

Se um local de trabalho suspeito de influência da Camarilla já sindicaliza zeladores e pessoal de manutenção, Grimaldi e os Espartaquistas usam basicamente a mesma abordagem. Eles examinam a sociedade local e analisam os nomes lá com aquelas pessoas que arquivaram grande número de queixas contra o empregador alvo ou que parecem precisar de uma ajudinha em pagar suas taxas sindicais. Eles então fazem acordos com os mais dispostos trabalhadores do sindicato para fazê-los trazer informações importantes.

Além disso, os agentes inconscientes do bando têm sido instruídos a evitar qualquer ação em seus locais de trabalho que atraísse atenção para si ou a observação de que estão atuando. Eles pedem a seus agentes que copiem documentos ao invés de roubá-los, e mesmo assim apenas se a informação for mais complexa ou crucial do que um simples sumário

seria. Os membros têm sido instruídos de que os “valores” atuais a procurar incluem qualquer documentação que contenha informação financeira ou seja dirigida a supervisores de qualquer estabelecimento em que o zelador em particular esteja ativo. A meta do estágio atual da campanha é reconhecer os sinais da influência da Camarilla sobre importantes negócios na cidade, e tentar identificar agentes de sua rede de inteligência.

DESCOBERTA

Os Espartaquistas são um bando muito bem treinado, e descobri-los não será uma coisa fácil de se conseguir. É mais provável que aquelas pessoas preocupadas com a segurança da Camarilla na cidade fiquem cientes da mudança nos fundos do Local 1111, especialmente se o investigador tiver influência na comunidade laboral mortal. Pistas possíveis incluem o fim de um relacionamento ativista de longa duração entre o Local 1111 e qualquer uma das outras organizações sem fins lucrativos com as quais se associava. O Local 1111 tem uma longa história deste tipo de cooperação, então quase qualquer tipo de organização pública poderia ser a outra metade de tal relacionamento.

Infelizmente para um investigador, a mudança nas prioridades evidenciadas pelo Local 1111 não é necessariamente incomum. Aqueles que buscam os Espartaquistas provavelmente teriam de ouvir mais do que informes de que um sindicato está decaindo em sua função para perceber que algo duvidoso está ocorrendo. Um sinal de aviso mais óbvio seria um “favor” arruinado por parte de um dos zeladores. Se ele for preso por arrombar o escritório de um empregador a pedido de Grimaldi, sua história pode levantar algum interesse local. Através de Grimaldi, o sindicato negará qualquer responsabilidade, mas tal história seria uma leitura interessante para quaisquer investigadores mortais que servissem a mestres da Camarilla.

Outra possibilidade vem na forma de experiência anterior. Se um membro atual da Camarilla foi um antigo residente de uma cidade em que os Espartaquistas anteriormente almejavam, então os sutis sinais colocados nas ações do Local 1111 seriam suficientes para trazer velhas (e dolorosas) lembranças.

Sempre existe a chance, contudo, de que os Espartaquistas possam fazer um movimento mais visível do que o normal. Metade do bando está fora da cidade, e as circunstâncias podem forçar o pessoal de Kohler a viajar para fora da cidade para se reagrupar. Kohler poderia querer abrir mão disso o mais rápido possível, mas desenvolver problemas numa cidade previamente conquistada ou as exigências da “fé” Sabá (como encenadas pelos *ritae*) podem exigir uma reunião.

IDEIAS DE HISTÓRIAS

- Um bando de anciões dentro do Sabá decidiu que agora é tempo da Espada de Caim estabelecer seu domínio na cidade de Nova Orleans. Eles estão preparando uma onda de ataques violentos e levantes projetados para forçar os Membros da Camarilla estabelecidos à retirada, mais primeiro eles devem saber onde estes Membros estão e qual

influência eles têm sobre a cidade. Assim, um bando especializado conhecido como os Espartaquistas (ou seja, os personagens dos jogadores) deve se esgueirar para a cidade e reunir conhecimento de importância para os soldados reunidos para o ataque. Há uma oportunidade para se insinuar dentro dos escritórios do Local 1111, mas o bando deve operar muito cuidadosamente. Com o resultado dos ataques do Sabá por toda a Costa Leste, o afluxo de bizarros Cataios na Costa Oeste, e os inimagináveis ataques terroristas por meros mortais, os Membros da Camarilla na cidade se tornaram especialmente vigilantes e paranoicos no que diz respeito à segurança.

- Pode ser apenas paranoia, mas os anciões dos personagens estão convencidos de que uma invasão de sua cidade pelo Sabá é iminente. Por semanas, os anciões fizeram com que os personagens dos jogadores percorressem toda Nova Orleans investigando a menor peculiaridade nos caminhos que a cidade estava tomando, e hoje não é diferente. Parece que um zelador sindicalizado foi pego

arrombando o escritório trancado de um gerente de um banco onde um Ventrue local mantém um cofre seguro. Investigá-lo provavelmente não levantaria nenhuma informação, mas não custa nada (ou incomoda o ancião de alguém) ser cuidadoso.

- Uma semana antes dos preparativos de uma invasão em Nova Orleans por um bando de anciões, os Espartaquistas agindo como coletores de informações muito bem escondidos na cidade perdem contato. Incomodados por este desenvolvimento, os Espartaquistas que permaneceram fora da cidade para analisar dados e ajudar a preparar a invasão vão para Nova Orleans para se assegurar de que seus companheiros de bando estão todos bem. Ao não retornarem, os anciões que estão planejando a invasão colocam seus planos de lado até terem certeza do que aconteceu. Eles chamam um bando muito mais especializado de infiltradores de fora da cidade para ir até o refúgio dos Espartaquistas e tentar descobrir e consertar qualquer coisa que tenha dado errado.





A CASA DE VIDRO

Um popular ilusionista uma vez projetou um truque mágico que fazia com que um elefante enjaulado desaparecesse num piscar de olhos. A jaula com suas grossas barras de madeira mostravam apenas dois lados, com as paredes inclinadas para os espectadores com um único canto da jaula voltado para fora. Essencialmente a jaula é um grande “V” com o topo voltado para trás do palco. Plantas e uma floresta cenográfica aparentemente cobriam o interior e o exterior da jaula para adicionar atmosfera, mas isso era realmente parte do truque. O mágico balançava sua varinha, e com um repentino raio de luz e fumaça, o elefante desaparecia.

Naturalmente, claro, o elefante ainda está ali. O truque é que grandes espelhos em tiras estão escondidos por trás das barras da jaula em partes móveis. Quando se dá a pirotecnia, cegando temporariamente os espectadores, os espelhos se movem para cobrir os espaços entre as barras. Repentinamente os espelhos refletem o falso cenário tropical fora da jaula, dando a ilusão de que o interior ainda tem suas plantas e cenário sem o elefante. Devido às paredes serem afastadas dos espectadores, eles nunca veem seu próprio reflexo.

Essa é a coisa boa dos espelhos. Eles lhe mostram a verdade, ou eles lhe mostram o que você quer ver. De qualquer forma, o espelho nunca mente. Você é que se ilude.

RESIDENTE

Jesse Van Reginald cresceu numa época tumultuada próximo ao ponto médio do século XX. Enquanto muitas pessoas lembram da Primeira e da Segunda Guerras, Jesse era muito jovem para lutar ou sofrer com os conflitos que varreram o outro lado do Atlântico. Ao invés disso, ele cresceu admirando a habilidade de prestidigitação de homens como Dante, Blackstone, Dunninger e Houdini, e aprendeu os fundamentos da mágica. Enquanto ficava mais velho, Jesse gravitava pelas ilusões, produzindo feitos impressionantes e imaginativos de miragem a par com grandes nomes como Kellar, Thurston e Copperfield. Infelizmente, qualquer potencial para proeminência ou fama morreu junto com Jesse, empalado nas presas de uma Toreador frenética que voltou a si a tempo apenas para tomar o gesto “humanitário” quando encontrou Jesse morto em seus braços.

A Transformação foi excruciante, comparada à fantasia e extravagância dos Ravnos ou a argúcia mágica verdadeira dos enclausurados Tremere, Jesse se achou nada mais do que uma casca vazia sem imaginação. Os Membros não se impressionavam com truques de salão (tendo visto mágica verdadeira), e realizá-la para mortais se constituiria uma brecha na Máscara. Certamente, seus poderes recém adquiridos lhe permitiram “controlar o público”, como um axioma de magia exigido, mas era um dom desperdiçado.

Jesse teve sua fagulha criativa esmagada sob o peso de sua alma morta.

Com alguma propriedade e uma herança decente da vontade de seus pais, Jesse abriu uma pequena loja de mágica para lhe fornecer uma renda parcial. Ele vendia aparelhos para mágica de palco e oferecia cursos noturnos para as pessoas, eventualmente fazendo bastante para investir num bar com um pequeno palco. Nas últimas décadas, o bar tem sido bastante íntimo, mas um ponto de encontro popular para comediantes e mágicos locais, enquanto sua loja de mágica contígua se transformou num negócio afiliente abastecendo clientes por toda a América do Norte (através de envios pelo correio e compras pela Internet). Ambos os negócios foram lucrativos o suficiente para que Jesse comprasse o prédio de seus senhorios, contratasse gerentes e empregados para administrá-los, e se mudasse para cima da loja no gigantesco segundo andar. Ele ainda obtém um fluxo bastante constante de dinheiro para viver como lhe convém.

Os prédios estão numa velha área de Nova Jersey datando do início do século XX. A vizinhança ainda é popular, e abriga os vinte e poucos estilos que frequentam os bares locais e clubes de dança. A loja, O Coelho Mágico, está aberta até a meia-noite dado o volume de tráfego nas ruas, enquanto o bar, o Pub de Fausto, fica aberto até quando as leis de bebidas locais permitem. Esta vizinhança é parte dos campos de caça aceitos e o lugar de escolha para jovens Membros (principalmente Toreador e Ventruê).

APARÊNCIA

De fora, ambos negócios são situados em casas contíguas datando do início do século XX. Os exteriores ainda têm uma fachada de arenito, janelas de sacada e escadas para alcançar a entrada elevada. O porão é meio exposto sobre o nível da rua. Madeiras de carvalho e de cerejeira ainda cobrem o interior, deixando-o sombrio o suficiente para prestar à loja e ao bar um ambiente confortável e íntimo. Fora isso, sinais de neon decoram as grandes janelas, tendas abobadadas cobrem as escadas, e dois mastros decorativos com displays de vidro anunciam os próximos artistas e as horas.

O refúgio de Jesse está situado acima da loja e do bar mesmo que os dois locais estejam em prédios separados, mas contíguos. Oficialmente, a gerência lista o segundo andar e a cobertura como espaços de armazenamento, mas Jesse contratou empreiteiros particulares para derrubar as paredes do segundo andar, criando um andar aberto entre os dois prédios. Logotipos de cervejas em neon ou imagens de uma cartola e cartas de mágico também cobrem as janelas do segundo andar, que são pintadas de preto por dentro.

Por a vizinhança ser parte do Curral, os Membros de influência local usam seus contatos para se assegurar de que o Pub de Fausto e O Coelho Mágico permaneçam livres de escrutínio. Claro, Jesse deve alguns favores por toda a cidade por tais benesses, e ele está lentamente pagando cada um.

TRAÇADO

O interior do refúgio de Jesse é mais do que um atestado de suas perícias, é sua proteção contra um mundo mal que

realmente o atemoriza. No passar de décadas, ele testemunhou e fugiu de muitos ataques, entre incursões persistentes do Sabá, ataques de caçadores de vampiros e as maquinacões de pretensos usurpadores vampíricos. Não sendo um guerreiro, Jesse aprendeu a se proteger com as únicas ferramentas e habilidades de que dispunha, as do engodo e do sortilégio. Simplesmente tentando tornar um refúgio impenetrável lhe teria sido ou exageradamente caro ou virtualmente impossível, dado o amplo campo de habilidades dos Membros que existe nas noites modernas. Ao invés disso, Jesse escolheu cobrir seu refúgio com painéis de espelho de parede a parede.

Espelhos curvos e planos se espalham por toda a superfície de seu refúgio, incluindo o chão, teto e paredes. Cada canto tem um espelho inclinado. O efeito? Por meio destes espelhos devidamente posicionados, Jesse pode ver em cada pedaço de seu lar dependendo de que forma está olhando. Ainda que este caleidoscópio de imagens seria enlouquecedor para os não iniciados, Jesse está intimamente familiar com cada reflexo pois cada ângulo é deliberado. De fato, o interior do refúgio levou anos para ser construído e organizado, pois Jesse teve de contar com múltiplos fatores.

Muito mais importante do que ser capaz de ver tudo de uma vez, Jesse sabe onde permanecer para evitar lançar reflexos pela casa, e ele conhece a posição de outra pessoa de acordo com qual espelho lança seu reflexo. Finalmente, sua decoração é grande parte da arte mágica quanto é funcional. Os móveis funcionam como uma âncora visual, centrando imediatamente as percepções de Jesse e indicando para qual direção uma pessoa está virada. Para evitar que alguém mova os objetos, contudo, Jesse pregou tudo no chão, desde cadeiras, sofás e mesas até vasos de plantas plásticas.

As luzes do teto são protegidas e cobertas com uma malha metálica, que faz com que destruir as lâmpadas seja muito demorado ou proibitivamente barulhento. Cada malha tem um pequeno buraco de fechadura para uma chave-mestra que Jesse mantém em seu poder. Além disso, ainda que os espelhos possam quebrar com um golpe ou disparo de arma, eles não se partem em pedaços. Muitos são montados e colados contra um revestimento, então destruir um espelho leva cerca de meio minuto porque o atacante deve rasgar o espelho caco por caco.

SALAS FAISAS

Originalmente, o segundo andar de cada casa contém sete quartos de tamanho variável, significando que o refúgio de Jesse compreende 14 quartos. Por Jesse criar tantas superfícies reflexivas quantas possível, ele deixou muitos quartos completamente vazios e converteu os maiores em pequenas câmaras e corredores de paredes falsas. Além disso, ele removeu muitas portas (exceto quando elas servem para algum propósito) para evitar que alguém altere as linhas de visão ao simplesmente fechar uma porta. Isto aumenta a ilusão de complexidade e espaço do refúgio.

OS CORREDORES

Os diferentes corredores contêm espelhos circulares montados em torno de meio-pilares, que por sua vez ajudam a ressaltar reflexos para diferentes quartos. Jesse queria

evitar vias de acesso longas e centrais através do refúgio, assim como uma casa de espelhos ou um labirinto de vidro tem múltiplas voltas e torções para desorientar as pessoas. Assim, a extensão do corredor é precisa para que sua área seja realmente uma passagem curta entre quartos. Os empreiteiros construíram paredes de acordo com especificações exatas (acreditando que estavam fazendo um labirinto para diversão), bloqueando corredores ou criando novos, enquanto Jesse cobria-os com espelhos.

SALAS DE ESTAR

Jesse construiu duas salas de estar em cantos opostos da casa, ambas com mobiliário idêntico, mas disposto em exato reflexo uma em relação à outra. Esta disposição muitas vezes confunde os visitantes e vítimas, distorcendo quaisquer pontos de fixação que possam ter sido capazes de estabelecer. A única diferença entre as duas é um armário oculto na sala de estar norte. A porta do armário é realmente oculta junto com as costuras que separam duas seções de espelhos. A trava é um simples mecanismo de pressionar, permitindo que Jesse abra e feche-a sem alças.

O interior do armário esconde os brinquedos de Jesse, incluindo uma velha televisão de 26 polegadas RCA, um toca-discos Samsung e uma grande coleção de discos de Big Bands, Swing e Jazz. Ele também possui dois velhos alto falantes, um videocassete Hitachi relativamente novo com uma pequena coleção de fitas sobre mágica de palco, e uma conexão em satélite através do pub. Jesse carece de muitos luxos da não vida, mas ele é apaixonado por aqueles que tem, e raramente as substitui até que estejam além do conserto.

Espalhado pela mesma sala de estar estão seis painéis de espelhos que escondem desenhos ao estilo de Escher, ou fotos de seus pais e amigos há muito tempo mortos. Todas as fotos de Jesse são em preto e branco, e nenhuma delas foi tirada nas últimas quatro décadas, pois Jesse tem poucas novas habilidades. Vampiros não gostam de ser fotografados, e muitos são muito predatórios para realmente colocar quaisquer criaturas amigas sem introduzir o sangue na equação. Jesse não odeia ser Membro, mas lamenta esta lamentável existência, pois sua imortalidade lhe traz solidão.

COZINHA E BANHEIRO

Jesse ainda mantém um banheiro e cozinha, com espelhos cobrindo cada superfície disponível (incluindo as bancadas e armários). Ele converteu a outra cozinha em múltiplas salas falsas ao remover todos os objetos, enquanto o segundo banheiro contém um lavador e secador Westinghouse. Ele mantém a geladeira e guarda-louças parcialmente estocados com alimentos não perecíveis, mesmo que os itens enlatados sejam de uma década e as bebidas carbonadas tenham há muito saído de circulação. Jesse, contudo, não mantém uma cozinha sem comida ou um banheiro que não funciona (que ele enxágua toda manhã antes de dormir). Ele acredita que existe algo terrivelmente errado em não ter as necessidades mortais ao redor. Ele não bebe, come ou usa o banheiro, mas ele não pode lidar com o fato de que não precisa mais disso. Então ele mente para si próprio e diz que nunca terá certeza de quando terá de entreter um convidado mortal. Ele mantém

sua cozinha em ordem também, com copos e pratos no guarda-louças, prataria barata nas gavetas e comida que nunca envelhece.

DECORAÇÃO OCULTA

Ainda que os móveis de Jesse estejam à vista, ele mantém armários e estantes escondidas por trás dos espelhos para que seu refúgio pareça austero e careça de quaisquer itens pessoais. A única decoração visível são grandes peças de móveis tais como cadeiras, sofás, mesas, o ocasional vaso de planta e seis lâmpadas de assoalho de um metro e meio com motivos de corda (todas pregadas ao chão). Estes toques são parcialmente decorativos, mas eles também servem como pontos de fixação visual de Jesse nos diferentes reflexos.

Jesse é muito limpo, e carrega um lenço macio para enxugar quaisquer manchas nos espelhos. Ele passa uma hora por noite limpando os vários espelhos como parte de suas tarefas, e afasta tudo que usou ou gastou para manter o ambiente livre de indícios reveladores. (Livros podem indicar uma estante escondida, ou um controle remoto perdido pode fazer com que um intruso procure por uma televisão oculta.) Por estar morto e não excretar resíduos gordurosos, ele raramente deixa impressões digitais para indicar quais espelhos tocou.

O REFÚGIO DE JESSE

Escondido por trás de um espelho nos fundos da casa sul está uma sala que Jesse usa para suas acomodações de sono. Diferente das outras portas e armários secretos, este não é montado sobre um mecanismo de pressionar. Ao invés disso, Jesse pode abrir a porta simplesmente ao deslizar um cartão plástico pelo vão entre dois espelhos e destravar a fechadura básica.

O quarto de Jesse é limitado e desordenado com efeitos pessoais de seus anos mortais. Ao “proteger seu refúgio”, ele mantém todos efeitos pessoais aqui, ainda que as décadas de vida em paranoia estejam cobrando sua taxa psicológica. Jesse se cansou de ser vigilante em seu próprio refúgio, e lentamente permite que mais toques pessoais encontrem seu caminho pelo labirinto, como os livros e CDs em sua sala de observação oculta. Ainda, os objetos biográficos preenchem cada canto. Contra uma parede jaz a cama e o criado-mudo. Uma penteadeira cheia e escrivaninha flanqueiam a porta secreta, enquanto um pequeno closet ocupa a última parede. Caixas preenchem o espaço restante.

Por trás da parede de roupas do closet está um buraco perto do chão. Este buraco leva a um vão entre a parede e um espelho que toca a parede externa e uma janela fechada que dá para o beco dos fundos. Embora a janela seja pintada de preto por dentro, um pequeno canto é intocado, permitindo que Jesse olhe para fora antes de escapar por ela.

SEGURANÇA

Nos andares térreos de cada estabelecimento estão escadas nos fundos do prédio que levam para o refúgio conjunto. Jesse usa a saída de emergência traseira de O Coelho Mágico para partir e entrar despercebido, e apenas

ele possui as chaves das portas da caixa da escada em cada prédio. Ambas portas de baixo são eletronicamente trancadas e equipadas com uma pequena câmera de segurança conectada à sala de observação do refúgio.

Jesse tem tudo a ver com truques, então ele emprega o engodo em ambas escadas. As escadas alcançam um pequeno patamar com uma grande porta de metal na parede esquerda. Cada porta é impossível de abrir; as travas são enferrujadas no local e as portas aparentemente abrem para dentro, significando que as dobradiças estão do outro lado. Na verdade, contudo, o “outro lado” é realmente uma parede de tijolos sólida. Ambas as portas são presas às paredes, então não adianta chutá-las. A única forma de perceber isso é se alguém tentar chutar a porta usando uma característica de nível cinco em Força. Uma característica de nível três em Percepção indica que os tijolos adjacentes à moldura da porta estão se curvando devido à pressão sobre eles, e que o que está por trás da porta é pedra sólida. Não há eco ou reverberação de ar vazio. Com um teste de Inteligência + Prontidão (dificuldade 6) a pessoa pode imaginar que a porta é apenas uma distração para frustrar os estúpidos.

A verdadeira porta está na parede oposta às escadas. Um teste bem sucedido de Percepção + Investigação (dificuldade 8) significa que o personagem que faz a investigação percebe uma pequena tampa plástica escondendo uma fechadura, ou o vão da porta na parede. Uma vez destrancada, a porta pode ser empurrada, mas ela também soa a campainha de aviso do alarme. A campainha é parte do sistema de segurança típico, então o intruso só precisa ser bem sucedido num teste de Inteligência + Segurança (dificuldade 7) em 30 segundos para evitar que um alarme dispare. A campainha e o alarme estão ligados ao controle remoto de Jesse, alertando apenas ele porque ele não quer a polícia investigando seu refúgio. Se qualquer um que trabalhe na loja ou no bar ouve o alarme, tem instruções restritas de ligar para o celular de Jesse imediatamente. Tanto o controle remoto quanto o celular estão constantemente configurados para vibrar. Além disso, Jesse tem sono leve, o que significa que ele desperta mesmo durante o dia quando necessário.

SALA DE OBSERVAÇÃO

Jesse fechou uma sala no centro de seu refúgio com espelhos nos dois sentidos em suas quatro paredes. Dentro, ele pode ver seu refúgio em cada ângulo sem ter de se mover, embora na verdade, esta sala também seja seu santuário quando quer relaxar e não olhar para milhares de rostos tristes olhando de volta. A entrada é uma trava de pressão em um espelho, o que significa que a porta é nivelada com as paredes espelhadas e indistinta delas.

Jesse tenta manter a sala de observação bem arranjada para evitar obstruir suas linhas de visão aos vários espelhos. Um recosto, mesa de canto com um rádio e CD player Sony, uma estante meio cheia e uma prateleira em espiral para CDs de jazz, contudo, encontraram seu lugar aqui, permitindo a Jesse uma fuga para onde pode ler e ficar bagunçado em sua própria casa. A sala de observação também tem sua própria minitelevisão montada no teto, que

monitora as câmeras de segurança de baixo, e um painel de controle para as luzes e vários mecanismos da casa.

UMA CONSTANTE QUESTÃO DE ENGODO

Jesse continuamente busca novos truques para complementar seu repertório, e ele usa uma unidade de controle remoto para controlar alguns efeitos. Uma vez que ser um mágico significa ser parte cientista, Jesse está constantemente pesquisando novos usos para reflexos e ondas de luz. Ele testa novas teorias e aplicações em vítimas mortais que ocasionalmente pega dos bares locais (mas nunca do seu próprio). Os seguintes são seus favoritos:

Espelhos e Ofuscação: Jesse tem uma boa compreensão de Ofuscação, bastante para trabalhá-la com seus truques de salão e usar suas desvantagens a seu favor. Ao “sumir”, Jesse se torna mentalmente invisível, mas por muitas pessoas não estarem na sala com ele, elas ainda veem seus reflexos. Qualquer um que ande por sua sala, contudo cairá sob a influência de sua Ofuscação, que significa que eles não o verão ou a seus reflexos quando os reflexos desaparecerem instantaneamente. Repentinamente Jesse some de cada espelho porque ele está perto o suficiente da pessoa para “insistir” que ele não está lá. Nesse ponto Jesse pode se mover, reaparecendo em qualquer lugar, ou emboscar o alvo, que tem a guarda baixa por todos os reflexos desaparecendo simultaneamente.

Levando este efeito um passo adiante, Jesse também usa Máscara das Mil Faces para gerar um rosto, enquanto seus reflexos secundários revelam sua forma verdadeira. Qualquer um na sala com ele, contudo, perceberão que todos os reflexos parecem como a Máscara. Isto é extremamente confuso quando Jesse parece com o intruso e se esconde dentro da visão direta de seu adversário.

Armadilha: Se Jesse sabe que está lidando com um oponente Ofuscado, ainda que seus Auspícios não sejam refinados o bastante para detectar dito oponente, ele ativa as armadilhas laser improvisadas que comprou para o bar como pirotecnia. Claro, os lasers não fazem nada além de saltar por aí e preencher as salas com linhas vermelhas uma vez que não são parte de um elaborado sistema de segurança. A despeito disso, qualquer um que cruze um laser enquanto usa Presença Invisível ou Manto das Sombras interrompe o raio e reaparece. Simples assim.

Silenciando os Reflexos: Folhas duplas de plástico colocadas próximas para que pareçam cobrir vários espelhos chaves. Com um apertar de botão em seu controle remoto, Jesse pode abrir a lacuna entre as duas folhas de plástico, o suficiente para admitir uma fina camada de ar. O resultado básico é que a luz que passa pela primeira folha de plástico atinge a camada de ar e metade das ondas de luz são defletidas enquanto a outra metade continua para atingir a segunda folha de plástico, lançando-a de volta de onde veio. A colisão de ondas de luz então (total ou parcialmente) cancelam uma à outra. Enquanto a distância entre as duas folhas dita o que realmente acontece, o truque de Jesse cria um surpreendente padrão arco-íris de luz refletida (muito parecido com os arco-íris em filmes de microscópio, mas mais vibrantes devido à disposição específica das luzes da

casa de Jesse). Os outros espelhos repentinamente refletem essa imagem, silenciando muitos outros reflexos e preenchendo o refúgio com padrões de arco-íris. Jesse usa este efeito para impressionar (e fascinar) outros Treaders e distrair-se quando está cansado de olhar para seu próprio reflexo.

Deslumbre: Várias alcovas no teto escondem pequenos pontos de luz afunilados roubados de uma companhia teatral local. Quando ativado através do controle remoto de Jesse, os pontos emitem um raio luminoso que atinge os espelhos e preenche o refúgio com uma luz branca que cega. Este efeito distrai e prejudica a visão (aumentando a dificuldade para quaisquer ações baseadas na visão em dois). Jesse, contudo, carrega óculos escuros polarizados para compensar esse efeito. Seu truque favorito é desligar todas as luzes por um minuto ou dois antes de atingir seu oponente com um clarão inesperado.

Último Recurso: Por meio de um aliado bem conectado a um estúdio de efeitos especiais de Nova York, Jesse tem seis minicargas de explosivos direcionados que ele pode ativar independentemente por controle remoto. Estes miniexplosivos estão situados atrás de espelhos chaves supervisionando corredores e salas confinadas como a cozinha e o banheiro. Estes espelhos também são os mais fáceis de quebrar. Detonar os explosivos não causa tremendos danos, mas manda uma chuva de estilhaços de vidro que atravessa alvos, aplicando 10 dados de dano letal. Jesse só usa este “truque” nas mais terríveis situações, embora para adicionar efeito, ele possa apontar para um alvo através de um reflexo, fazendo-o parecer como se ele tivesse o poder de fazer com que os espelhos explodam.

IDEIAS DE HISTÓRIAS

- Jesse desaparece de cena vampírica local, e seus associados mais próximos ficam preocupados com que algo tenha acontecido com ele. Após uma pequena verificação, o círculo sabe que ele foi visto na noite anterior quando entrou em seu refúgio. O círculo deve invadi-lo, encontrar seu caminho no lugar e realizar uma busca efetiva. Se conseguirem encontrar a sala de observação, descobrirão Jesse nela, estacado, em torpor devido aos ferimentos ou rapidamente se decompondo após ter encontrado a Morte Final. Quem quer que tenha feito isso com ele, o círculo pensa, conhece o refúgio de Jesse muito bem e pode ainda estar escondido em algum lugar ali dentro.

- Fugindo de seu território perdido em Nova York, um bando de Cainitas do Sabá toma residência na cidade de Jesse. Estes Cainitas (ou seja, os personagens dos jogadores) cruzam com Jesse enquanto ele está numa caçada e rastreiam-no até seu refúgio. Na noite seguinte, eles planejam atacar o lugar perto do amanhecer, levar Jesse à Morte Final e fazer de seu espaçoso refúgio sua base de operações para futuros compromissos.

- Enquanto membros do círculo estão visitando o refúgio de Jesse em alguma questão de negócios, os Membros da cidade são pegos num ataque surpresa do Sabá. Os membros visitantes do círculo estão presos no refúgio com Jesse, e devem afastar um bando de Cainitas do Sabá que conseguiu invadi-lo. Os membros restantes do círculo devem entrar para ajudar seus camaradas sem cair vítimas de quaisquer armadilhas que possam estar esperando por seus inimigos.





LÁ EMBAIXO, NO CENTRO

O anonimato pode ser uma poderosa defesa. Ainda que muitos Membros frequentem clubes da moda e façam seus refúgios em ricas mansões ou lares modernos, poucos esperariam que um dos mortos vivos residisse num apartamento de subsolo. Por um lado, vizinhos barulhentos e senhorios exigentes podem ser uma ameaça. Por outro lado, uma cidade modesta pode abrigar milhares de apartamentos semelhantes, e só isso ajuda o residente a misturar-se com as massas da cidade.

No passado, apartamentos de subsolo caíam na categoria de quartos de porão baratos e adegas sujas alugadas para inquilinos indigentes. Ainda que esta imagem persista em algumas partes do mundo, a proliferação de condomínios de alta renda e apartamentos da moda na cidade – especialmente sótãos de artistas e lares para executivos que querem viver perto do escritório central da companhia – significa que um modesto apartamento de subsolo pode realmente assumir um certo brio. Velhos Membros, ainda lembrando das noites de apartamentos de porão como questões apertadas e encardidas de baixa renda, podem ocasionalmente deixar passar tais possibilidades. Jovens Membros experientes com o clima imobiliário em mutação podem construir um refúgio razoável no meio da reconfiguração urbana chique. Em alguns quarteirões, este refúgio pode estar a apenas uma breve caminhada do Curral local, o que o torna um lugar perfeito para atrair qualquer lance potencial. Membros com um interesse nos negócios e nos bancos acham um local central útil também, pela facilidade de fazer negócios à noite e encontrar com vários contatos.

RESIDENTE

Sebastian Wright, um engenheiro de comunicação abraçado por uma combinação de inteligência e habilidade técnica, usa um apartamento de porão no centro de Boston. O local lhe proporciona um lugar longe das capelas e dos superiores Tremere, para que possa buscar seus interesses pessoais. Não há por que se preocupar com alguns Tremere se cutucando para brincar com seus aparelhos eletrônicos. Similarmente, ele não precisa de uma residência de alto perfil, então ele não atrai o tipo de atenção que um apartamento de água-furtada ou um sobrado velho pode atrair.

Convenientemente localizado próximo ao coração das áreas do centro comercial, o apartamento também dá a Sebastian acesso fácil aos assuntos de telecomunicações locais (onde ele pode entrar à noite ao se apresentar como um consultor, graças à sua experiência no campo). Fazer isso facilita sua aquisição de novos eletrônicos. A algumas quadras dali, mais perto das entradas e saídas do metrô, está uma fileira de bares e casas noturnas sob as sombras dos transeuntes. Este Curral fornece amplos campos de caça.

Uma vez que não é particularmente velho ou preso a velhas tendências, Sebastian não tem problemas em manter suas posses importantes em um lugar. Ele não teme qualquer necessidade de se mudar rápido. Sua habilidade de influenciar pessoas (com a Disciplina Dominação) lhe assegura anonimato e ajuda a “convencer” seu senhorio a aceitar ordens de pagamento pelo aluguel.

APARÊNCIA

Situado à saída da Rodovia de Massachusetts, o apartamento de porão de Sebastian é um dos vários buracos muitas vezes alugados a estudantes de graduação de universidades próximas. Ao leste do rio fica o famoso Instituto Massachusetts de Tecnologia, um lindo campo para alimentar o apetite tanto acadêmico quanto hematológico. Ao norte está a velha universidade de Harvard, onde um Membro experiente pode se passar como um observador nas aulas noturnas em economia e negócios atuais. A localização deste centro também dá uma boa visão de boa parte da cidade em poucos minutos de carro.

De fora, o refúgio é uma simples escada levando para baixo de um grande prédio do centro. Acima, um bistrô elegante serve café e aperitivos. Mais em cima, pequenas empresas de publicidade lutam por reconhecimento entre os muitos escritórios. Na parte inferior das escadas de concreto com seu corrimão de metal enferrujado fica uma porta de madeira pesada sem janelas, apenas um único olho-mágico e um puxador de metal. A porta não tem qualquer abertura para correspondência – toda ela vai para uma caixa de correio no saguão do prédio.

Dentro, as paredes do apartamento são de rocha com uma cobertura de gesso e folhas separadoras de duas dobras. A luz vem apenas de suportes no meio do teto, ao invés de qualquer janela aberta. A sala de estar e quartos são acarpetados em marrom escuro, e a cozinha e banheiro são azulejados. Os azulejos são fáceis de limpar, e o carpete marrom escuro não mostra muito bem manchas de sangue. A decoração é pragmática bem como agradável.

TRAÇADO

Um pequeno apartamento de porão tem várias vantagens que não são imediatamente aparentes. Uma vez que um Membro tem pouca necessidade de uma cozinha e realmente só precisa de um local de descanso funcional, qualquer espaço adicional é simples luxo. O quarto principal guarda a cama de Sebastian e suas poucas posses pessoais. O segundo quarto foi convertido em um escritório para trabalho em comunicações, e as ferramentas desse afazer dominam o espaço. Os móveis são inteiramente espartanos, uma vez que Sebastian geralmente usa o refúgio só para dormir e conduz os negócios em outros locais. Os únicos elementos obrigatórios são proteção do sol – amplamente providos pela vida num porão sem janelas – e decoração o suficiente para dar a impressão de que alguém “vive” ali dentro, para o caso de um mortal curioso calhar de entrar.

A entrada pela porta da frente leva para um corredor estreito com a cozinha à direita, sem ser separada por uma porta. O corredor é sem mobília, e leva direto para a sala de estar. Uma porta do lado direito da sala de estar leva para outro corredor que se divide para os dois quartos.

Um sofá gasto e velho com estofa rasgado agracia a sala de estar. Um cobertor desbotado cobre o sofá para torná-lo apresentável, mas Sebastian raramente usa-o. A sala não tem mesa de jantar ou cadeiras, e o pequeno centro de entretenimento além do sofá possui uma solitária televisão de 17” e uma caixa de cabo. Sebastian construiu seu próprio

decodificador, uma vez que achou que fazer era mais fácil do que tentar conseguir um cabo num ID morto. Além disso, se a polícia aparecer em sua casa, ele tem problemas maiores do que se justificar pelo roubo de cabos.

A cozinha exige apenas toques mínimos. Os armários guardam algumas caixas de macarrão não perecível e latas de sopa. O refrigerador está cheio com uma sacola de aipo e batatas – só para dar a impressão de que alguém realmente usa a cozinha para preparar comida. Um observador atento notará que não existem copos de medida ou aparelhos de mistura a ser encontrados. As bancadas limpas chamam menos atenção do que as empoeiradas e sem uso, por isso o chão da cozinha e bancadas ficam regularmente limpas. A pia da cozinha serve a uma tarefa importante: é o fim para restos de alimentos estragados ou evidências incriminadoras. Alguns produtos de limpeza sob a pia também ajudam a remover as manchas de sangue ocasionais no azulejo.

O banheiro, como a cozinha, tem poucas amenidades, e a banheira é o único objeto importante. Drenar o sangue de corpos funciona bem numa banheira com um dreno parado e uma fila de sacolas plásticas de lixo. Novamente, produtos de limpeza são uma necessidade para evitar que a banheira fique imunda, coberta de fuligem e incrustada de sangue. Ainda que trazer cadáveres para o refúgio seja uma empreitada *muito* perigosa, Sebastian gosta de estar preparado para o caso de uma eventualidade.

O quarto principal fica no porão de rocha. Ao invés de paredes de gesso, a base de pedra sólida do porão fica entre o corpo adormecido de Sebastian e o mundo exterior. Isto significa que mais do que uma fina partição mantém o sol fora. Mesmo com uma marreta e uma picareta, levaria algumas horas para se cavar um buraco no quarto. Além do que, o barulho acordaria até mesmo o ocupante mais sonolento.

A única porta para o quarto foi substituída. Ao invés da porta de madeira oca usual, há uma placa de madeira sólida e pesada com uma trava de ferro prendendo-a, só para garantir. Os móveis são simples. O closet guarda os ternos de negócio cinzas de Sebastian bem como alguns pares de calças jeans e algumas camisas de flanela para ocasiões “menos formais”. O quarto não tem quaisquer aparadores. Um único criado-mudo ao lado da cama, agraciado com uma lâmpada e qualquer livro que Sebastian esteja lendo naquele momento. (Até mesmo dinheiro se ele estiver na ficção científica ou os últimos artigos de engenharia da comunicação em dada noite da semana.) O quarto não tem um telefone, para que não interrompa o sono diurno de Sebastian.

A única concessão de Sebastian ao trabalho taumatúrgico fica aqui também. Oposto ao closet há um incongruente baú de madeira que guarda vários componentes de rituais, incluindo um vidro com gotas de sangue drenado, uma jarra com tostões, uma garrafa com serragem e uma caixa de palitos de dente. Pendendo de uma parede está uma pintura apagada e anônima de uma estrada que leva por uma ponte coberta até uma fazendinha no outono – uma obra que ocasionalmente lembra Sebastian de seus dias humanos, acionando memórias de sua juventude.

O quarto secundário serve como centro de pesquisa

peçoal. Enquanto os Tremere mantêm seus materiais ocultos importantes em capelas, Sebastian ainda favorece seu hobby de consertar equipamentos de comunicação. Uma grande mesa de trabalho guarda ferramentas ordenadamente organizadas e projetos atuais. Estes projetos variam desde placas de comando com circuitos soldados até embalagens abertas contendo chipset de computador para telefones celulares e MP3 players. (Estranhamente, Sebastian não consegue passar a ferro suas próprias camisas, mas ele se sente completamente confortável com um ferro de solda.) Uma maleta de ferramentas pesadas guarda chaves de fenda elétricas, alicates, grampos e todo tipo de chips, transistores, resistores, capacitores e LEDs. De um lado da mesa de trabalho está uma série de buchas, cada uma com uma bobina de fios de diâmetros diferentes. Medidores de resistência e leitores de onda têm lugares confortáveis assegurados na parte de trás da mesa, com conectores ao alcance. No gabinete do lado esquerdo da sala estão peças o suficiente para montar dúzias de rádios amadores. O canto direito da sala tem uma miniatura de refrigerador guardando uma seleção de baterias. Invasores ficarão desapontados de que este Tremere não mantém muito de seu material oculto em seu refúgio. Ao invés disso, Sebastian usa as dependências da capela quando necessário.

Uma lavadora e secadora estão embutidos num armário de canto. Mesmo que os Membros não suem, as roupas ainda ficam sujas, e o homem de negócios e negociante do centro precisa ficar limpo. É mais seguro do que ir até uma lavanderia noturna há alguns quarteirões dali, embora qualquer coisa que exija passar ou lavagem a seco é deixada de lado – ferros são *um pouco* demais para a aversão ao calor desse vampiro.

Uma vez que o apartamento é no subsolo, ele corre em paralelo a alguns dos canos de esgoto da cidade – os maiores que correm sob as ruas do centro. Obviamente, não existem quaisquer aberturas diretamente para os esgotos dentro de seu refúgio, mas existe um bueiro a alguns metros na rua. Se não tiver mais escolhas, Sebastian pode confiar neste rota de fuga incerta no caso de um ataque (desde que consiga *sair* do refúgio apertado enquanto estiver sob ataque e chegue no bueiro a tempo). Isso também significa que o refúgio pode muito bem estar dentro do alcance de visão de qualquer Nosferatu que possa calhar de seguir até sua casa.

LUXOS

Os benefícios de um apartamento de porão são poucos. A privacidade é questionável, embora esteja provavelmente muito longe de quaisquer outros Membros. A localização privilegiada no centro significa que se leva pouco tempo para quaisquer firmas, lojas, clubes e habitações importantes onde se possa caçar ou socializar. Sebastian evita possuir um carro, preferindo caminhar ou pegar um táxi. Um Membro de classe alta pode preferir dirigir um carro caro, mas esse tipo de atenção não casa bem com o anonimato do apartamento e os planos de Sebastian.

Felizmente, diferente das rudes acomodações, o apartamento pode abrigar uma ampla gama de utilidades, um linha de telefone e de internet (com uma conexão de alta velocidade, uma vez que os negócios próximos na área do

centro e a própria disposição tecnológica de Sebastian exige esse tipo de tecnologia). Instalações recreativas, contudo, são mínimas. Sebastian sai por prazer, ao invés de buscar entretenimento.

SEGURANÇA

Este apartamento urbano não conta com defesas sofisticadas ou sistemas tecnológicos de câmeras. Ele nem mesmo fornece a segurança de um condomínio fechado. Ao invés disso, ele confia em ser um dos últimos lugares que se esperaria em que um vampiro residisse.

Um Membro paranoico poderia instalar um conjunto de travas ou uma câmera na porta, mas fazer isso indubitavelmente atrairia a atenção dos vizinhos e (se o Membro já não tivesse de lidar com o proprietário) o arrendador. Tamanha atenção potencialmente ameaçadora à Máscara não incorre no uso de defesas simples que podem facilmente ser superadas por um atacante incrementado com Potência. A melhor opção de Sebastian até agora tem sido simplesmente evitar ser seguido e ter certeza de não trazer ninguém ao refúgio, além de vítimas que não sairão em qualquer condição para contar a qualquer um sobre ele.

Alarmes de incêndio são padrão no apartamento. O preço de ter de lidar com o barulho irritante alguns meses enquanto troca as baterias é baixo perto de ter uma advertência de um dos poucos perigos genuínos ao refúgio de um Membro. Para itens realmente importantes, um pequeno cofre, inserido nas paredes de pedra no subsolo, oferece um forte nível de segurança. O cofre está na parede ao invés de no chão para que sofra menos potencial de inundação.

Pela conveniência do local, Sebastian não precisa de defesas sobrenaturais especiais. O subnível do prédio nem mesmo precisa de guarda contra a luz do sol – a rocha interrompe o problema. O pior que um intruso possa esperar pode ser Sebastian ameaçar uma (falsa) maldição de sangue contra alguém que entre sem ser convidado.

ALIMENTAÇÃO

Obviamente, um apartamento solitário não apresenta oportunidades imediatas de alimentação. É melhor ficar longe dos outros inquilinos no prédio, afinal, atrair suspeitas de cima de onde se reside não é uma boa ideia.

Felizmente, uma residência no centro está no meio de uma área de alta densidade e alta população. Está a apenas uma corrida de táxi ou uma passagem de ônibus das vizinhanças crivadas com o crime, dos sem teto e da vida nas ruas endêmica ao Mundo das Trevas. Qualquer Membro que não consiga encontrar uma vítima podre e fácil em tal lugar é por que não quer. (Isso é especialmente verdade para aqueles, como Sebastian, com muito pouca proficiência na Disciplina Dominação.)

Quando o gosto exige algo melhor do que um consumo excessivo de álcool, é um passeio curto para algumas das casas noturnas/bares da cena central de Boston, onde os estudantes da universidade se reúnem. O pessoal se reúne lá no início da noite quase todas as noites, então os Membros podem se misturar facilmente. A atmosfera de “mercado”

fornece muitas oportunidades para arranjar um encontro (e uma mordida) rápido. É até mesmo possível, embora não recomendado, juntar alguns amigos para uma festinha mais tarde. Estando no meio do centro, um festeiro inveterado que seja discreto pode facilmente ser levado num táxi para qualquer lugar. E no caso de um pouco de indiscrição, os corpos são lançados no lixão de tempos em tempos...

Quando se sente aventureiro, Sebastian é conhecido por caçar entre os negócios locais no início das noites, procurando por alguém solitário que esteja fazendo horas extras após o horário. Diferente dos festeiros e moradores de rua, contudo, estas pessoas tendem a ser relevadas rapidamente, pois caçá-las é uma diversão mais rara contra os tempos quando a não vida se torna um pouco maçante.

DIFICULDADES

Para os iniciantes, existe um problema sempre presente em viver num complexo cercado de mortais. Vizinhos um tanto barulhentos podem levar o temperamento à beira do frenesi. Vendedores de porta em porta podem parar durante o dia, embora Sebastian agradecidamente consiga dormir a despeito de suas batidas quando está dentro de seu quarto bem isolado (e morto para o mundo com o sol alto). Inspetores de prédios e funcionários de empresas de serviços são uma interrupção potencial rara durante o dia para Membros sem conexões com os burocratas. Essencialmente, ter um refúgio cercado por mortais significa ter que interagir com mortais. As pesadas paredes do porão e a falta de janelas oferecem um pouco de discrição no caso de frenesi, alimentação suja ou experimentos falhos, mas sempre se deve tomar cuidado extra para não levantar muitas suspeitas.

Apartamentos de porão também têm uma sórdida tendência a inundar. Para um vampiro, isso é apenas uma inconveniência. Mesmo se o lugar for completamente inundado, o Membro enfrentaria pouco perigo. A perda potencial de itens é a principal agrura neste caso, então os objetos de uso pessoal permanecem guardados com segurança num closet ou nas prateleiras mais altas de um armário. Pior, os proprietários tendem a ficar agitados quando ocorrem inundações, e as seguradoras podem ser chamadas para examinar o lugar, carpinteiros contratados para consertar o dano, tapeceiros trazidos para substituir o chão destruído, e assim por diante. Em muitos termos de locação, este trabalho será feito sempre que o proprietário considerar apropriado, o que é geralmente durante o dia. Tais visitas podem ser desastrosas, especialmente se um vampiro cambaleante se levanta pelo som desorientador de ventiladores de pé ou trabalhadores se batendo contra alguns centímetros de água. Em tais casos, a melhor opção pode muito bem ser citado o dano como excessivo e se mudar.

Muitos apartamentos de porão pairam sobre a fronteira entre os apartamentos de classe e a vizinhança de baixa renda. A proximidade com as favelas do centro aumentam muito as chances de um ataque por um criminoso potencialmente hostil. Para um Membro bem preparado como Sebastian, esta ocorrência pode simplesmente render um lanche surpresa. Entrar em casa quase no amanhecer

para lidar com um assaltante drogado ou um intruso surpreso e armado, contudo, pode ser um problema maior. Pegar no sono em face ao conflito, ou ter de lidar com a ameaça iminente do nascer do sol lá fora, ou até mesmo enfrentar um humano armado num complexo em que os vizinhos provavelmente ouvirão disparos de armas, é procurar por problemas com a Máscara.

MANUTENÇÃO

O primeiro e principal problema em manter um apartamento fica no aluguel mensal. Este emaranhado pode ser mitigado em algum grau ao pagar adiantado com ordens de pagamento, que não exigem qualquer identificação especial. O dinheiro no bolso é o melhor amigo do Membro, pois arrendadores ficam notavelmente menos exigentes quando um inquilino coloca o bom dinheiro na frente.

Se o Membro não tem uma identidade falsa, estabelecer um contrato pode ser perigoso. Fazer isso pode exigir que o Membro domine ou force um laço de sangue sobre o proprietário. Fazer estas coisas não é necessariamente uma má ideia, mas ou pode levar a complicações posteriores se o proprietário lembrar de muita coisa, levando-o a se transformar num pobre carniçal, ou até mesmo se ele simplesmente vender a propriedade a outra pessoa.

A melhor aposta (que Sebastian empregou em mais de uma ocasião ao invés de recorrer a métodos mais diretos) é conseguir uma identidade falsa como nos velhos tempos. Isto é, ele pega o número de Seguro Social de um dos jovens falecidos, então realiza uma nova cópia de uma certidão de nascimento, usa-a para abrir uma conta no banco e uma identidade segura. (Claro, esta identidade pode ser rastreada até ele, mas estes problemas são comuns com qualquer coisa que exija uma identidade semilegítima.) Membros podem ou não realizar checagens de antecedentes. Novamente, ter alguns conhecidos nos lugares certos pode ajudar. Um Membro persuasivo e sociável pode ser capaz de conseguir por referências mortais e encantos naturais, mas esta opção não é realizável para os velhos e desgastados.

Sebastian confia em seu fluxo regular de dinheiro para fazer seu corte. Ao trabalhar ocasionalmente como contratado em projetos noturnos – projetos de comunicação que ele pode fazer com o software CAD em seu computador pessoal – ele pode receber dinheiro legítimo. Enquanto as ordens de pagamento podem ser vistas com estranheza para o aluguel, o proprietário não é muito exigente a respeito do apartamento que normalmente é alugado a estudantes ou famílias de baixa renda. Desde que o aluguel apareça todos os meses dentro do prazo e ele tiver o incentivo adicional de um pouco de Dominação ocasional para ter certeza de que não será questionado, Sebastian não terá problemas em evitar que o proprietário olhe com muito interesse sobre seus negócios.

Uma vez que Sebastian não quer ter um proprietário ou um serviço de quarto bisbilhotando durante o dia, os reparos devem vir de seu próprio bolso ou de seu trabalho pessoal. Ele tem de tomar cuidado com trivialidades mundanas como substituir lâmpadas, consertar torneiras com vazamento e outros afazeres com os problemas frustrantes e

potencialmente prejudiciais que vêm com a propriedade. O trabalho na parte dianteira, assim, necessário para mitigar esse problema. Sebastian tem tido sorte porque ele não se encerra num complexo com muitas instalações elétricas ou encanamentos muito ruins. Se ele tivesse que se mudar rapidamente, contudo, tais defeitos poderiam se tornar uma fonte de frustração futura. É difícil detectar alguns destes problemas de cara – tais como alicerce ruim, mofo nas paredes ou encanamento de esgoto entupido – e Sebastian não tem tempo nem dinheiro para permitir-se a uma inspeção antes de se mudar.

FUTURO

Com a continuação do trabalho à distância e o movimento global de trabalho mandando companhias para locais remotos com propriedades baratas, os desenvolvimentos do centro podem ficar novamente em condição precária. A aparência de moda e alta classe das casas na cidade pode declinar mais uma vez à miséria das favelas. Enquanto as vizinhanças circundantes perdem seus grandes negócios e adquirem mais McDonalds, lojas de penhores, lojas de antiguidades e barracos de rádio, os valores das propriedades cairão. Inicialmente esta queda fornecerá a Sebastian algumas vantagens: baixos custos e maiores oportunidades de alimentação, uma vez que o aumento nas taxas de crimes que vem com a transição para um bairro pobre cobririam os pecadilhos do Membro. A longo prazo, contudo, é perigoso. Os vizinhos com bons empregos e mobilidade ascendente normalmente não são muito intrometidos, mas vizinhos que estão de vigia atrás da próxima oportunidade ou da próxima vítima podem se tornar perigosos. Enquanto lidar com alguns mortais aqui e ali não é um grande problema para o Membro, até mesmo um proprietário de um bairro pobre pode hesitar em querer alugar para alguém que tenha contas a acertar com a gangue do quarteirão.

Também, enquanto os valores das propriedades se deterioram, a manutenção se torna pior. Os prédios mudam das mãos de proprietários responsáveis para senhorios cujo único interesse é deixar os quartos mais baratos enquanto fornecem pouca ou nenhuma segurança ou manutenção. Complexos de edifícios pobremente mantidos podem se tornar armadilhas. De fato, a ameaça de incêndios pode aumentar de um proprietário que espera capitalizar sobre a segurança antes que a propriedade desvalorize ainda mais. A falta de reparos pode fazer de inundações um problema

constante, e danos estruturais podem se tornar um problema. Vigas rachando e teto comprometido não inspiram confiança no habitante. O pior de tudo é o fantasma da demolição. Um prédio mal gerenciado pode calhar de receber uma iniciativa de “limpeza” da cidade – muitas vezes, um plano de seguros ou compra corporativa – e Sebastian pode ter apenas algumas noites para encontrar um novo refúgio antes que toda a estrutura seja demolida. Ai do Membro que mergulhe num torpor de algumas semanas, só para acordar quando uma bola de demolição abre o forro para a luz do sol.

Igualmente perigosa é a possibilidade de uma aquisição por uma companhia mais rica que substitui os inquilinos do prédio por um negócio de alta renda. Tal mudança significa renegociar termos de aluguel e colocar os inspetores que querem substituir o carpete, lustrar velhos objetos e deixar todos os apartamentos mais apresentáveis. Segurança adicional significa um novo teste de antecedentes. Sebastian poderia ser despejado na rua se os planejadores quiserem transformar os velhos quartos do porão em algo diferente – uma galeria ou um ponto noturno, talvez.

IDEIAS DE HISTÓRIAS

- Um ancião Tremere precisa estabelecer uma rede de comunicações modernizada numa nova capela numa cidade vizinha, e um círculo dessa cidade vizinha deve rastrear e convencer este perito em comunicações a fazer o trabalho.
- A hierarquia Tremere local começa a suspeitar que Sebastian está burlando o sistema, porque ele tem passado muito tempo em seu refúgio e eles não podem facilmente rastreá-lo. O círculo pode obter um favor ao trazê-lo de volta e “convencê-lo” a ficar na capela, ou ao espionar seu refúgio para que os Tremere possam supervisioná-lo mais facilmente. Mas como você espiona um perito em comunicações sem ser notado?
- Um vampiro desconhecido está matando estudantes nas universidades próximas e sem-teto dentro de um raio de vários quarteirões do refúgio de Sebastian. Como o principal suspeito, Sebastian está em perigo de ser capturado pelo xerife do príncipe, então ele deve trazer o círculo à cena para ajudá-lo a rastrear, identificar e neutralizar o criminoso. Eles devem então decidir se ajudam Sebastian a limpar seu nome (se, de fato, ele é inocente dos crimes) ou aperfeiçoar o quadro para que levem o crédito por acabar com a crise ao retirar Sebastian da cena.





A CASA DAS TEMPESTADES

As pessoas jovens são tão interessantes. Elas são cheias de energia e vitalidade que as outras pessoas parecem não conseguir reunir. Elas abordam a vida cheias de prodígios e curiosidade e potencial ilimitado, mesmo quando escolhem esconder tudo sob o cinismo ou a apatia emocionalmente segura. Além disso, há apenas algo sobre a lousa em branco de uma mente jovem e ansiosa que é muito atraente para pessoas de gerações mais velhas. Ao moldar e criar uma impressão duradoura de uma pessoa jovem, uma mais velha quase pode sentir como se moldasse o futuro em suas mãos.

Mas além dessa meta sublime, a juventude vital emite um tipo mais básico de atração. Ela atrai o velho, o desesperado e o aparentemente inútil. Ela lembra a ele que certa vez foi jovem. Que ele costumava ser tão enérgico e vivo. Este é o verdadeiro chamariz da juventude. Não é de estranhar, então, que alguns Membros sejam obcecados com ela e consumidos por ela.

RESIDENTE

Kathryn Green era uma mulher de negócios comum que ironicamente obteve a maior parte de seu dinheiro como resultado do crash da bolsa de 1987. Enquanto todos estavam em pânico e vendendo como se o fim do mundo estivesse dobrando a esquina, ela alavancou todos os ativos da pequena firma que constituiu para comprar ações estratégicas antes do governo afiançar certas indústrias. Quando a tempestade finalmente terminou, como sabia que terminaria, 12 de suas 15 ações estratégicas subiram em valor amparadas pelo governo. Em 15 dias, ela aumentou o valor de sua firma numa quantidade escalonar.

Este feito assentou a decisão de seus futuros companheiros de clã em Abraçá-la. Eles a estavam assistindo há algum tempo antes do crash, e ela os tinha impressionado além de suas expectativas com sua

previdência e calma imperturbável em face da catástrofe potencial. Não muito depois, no final da primavera do ano 2000, ela foi abordada e feita um membro do clã dos Guardiões.

Ela ajustou-se bem ao Abraço e descobriu que tinha um gosto particular por sangue fresco e quente com um paladar identificável de adrenalina nele. Ela experimentou diferentes meios de conseguir este sangue – comprando adrenalina sintética e adicionando-a ao sangue aquecido no micro-ondas, ou seduzindo homens submissos em bares e alimentando-se deles enquanto passava pelos movimentos do sexo – mas ela não achou nenhum destes métodos completamente satisfatório. A adrenalina sintética não surtia efeito, e a constante pantomima de pegar caras, deixá-los fazer seu serviço dentro dela, então limpar suas memórias do encontro após o fato se tornou muito incômodo para a satisfação que lhe fornecia. Ela queria encontrar um meio de fazer as vítimas virem a ela voluntariamente, ainda assim dominados pela excitação que deixaria seu sangue com o gosto adequado.

Infelizmente, ela teve de admitir que não era nem charmosa nem atraente o bastante para inspirar tal reação por si só, especialmente uma vez que não tinha mais a fascinação da juventude trabalhando para ela. Além disso, uma compreensão intuitiva da Disciplina Presença a iludia completamente. Levou a maior parte do ano, mas ela por fim descobriu uma forma de acomodar suas exigências de alimentação, aparentar realizar um dever cívico enquanto fazia isso e até mesmo obter um bom lucro. Ela escolheu um shopping center de minguate saúde econômica, um lugar conhecido como Broadway Corners, não muito longe da próspera área do centro, e colocou sua riqueza para trabalhar.

Ao mesmo tempo, o shopping center de Broadway Corners era lar de uma mercearia, uma lavanderia chinesa e uma loja de \$1,99 apenas marginalmente distinguível de um mercado de pulgas em miniatura. Antes de Kathryn vir para cá, o lugar havia se tornado um ímã para a crescente população hispânica, que estava dirigindo os valores de propriedades nos bairros vizinhos e atraindo outros negócios de pequena escala na área. Esta mudança na comunidade começou a pressionar os moradores dos subúrbios brancos locais (principalmente entre 18-25 anos) que queriam se engajar em interações contraculturais socialmente aceitáveis e que não estavam dispostos a entrar em conflito com as autoridades locais. Os produtos eram comercializados em massa, itens de nome grande, a comida era da moda, e tudo custava um pouco mais de um dólar.

Levou seis meses para as notícias rolarem sobre o redesenho do shopping center e os entretenimentos que agora ofereceria. Desde então, os negócios realmente decolaram, devido em parte à imagem positiva do centro na comunidade (o que significa, para a comunidade predominantemente branca, que parece não mais encorajar o crescimento da população hispânica). Outra ajuda aos negócios é o número de escolas no bairro: três escolas de ensino médio a uma distância curta de carro, sem mencionar o campus da faculdade que não é muito distante. Os garotos dessas escolas (que parecem todos muito felizes em gastar o dinheiro de seus pais) são o alvo primário da iniciativa de

Kathryn. Enquanto funciona, a maioria da clientela, de segunda a sexta, são menores de 17 anos. Nos finais de semana, a maioria dos clientes tem mais de 21. Os pais dos garotos que são clientes veem a Casa das Tempestades como uma alternativa agradável a seus filhos ficarem vagando nas ruas.

Para melhorar as relações com a comunidade, Kathryn organizou descontos no tempo e no aluguel de equipamentos na Casa das Tempestades para as escolas e associações de caridade locais que têm seu foco em jovens problemáticos. Também, muitas das escolas patrocinam times que participam dos torneios da Casa. Os prêmios vão desde crédito na Casa e sua loja, até certificados doados por outras empresas locais.

Kathryn também apoiou o movimento antigangues local ao iniciar um programa antiarmas e antidrogas com o departamento de polícia local. Ela também ofereceu crédito na Casa e qualquer uma das lojas em seu shopping center, em troca de quaisquer armas ou drogas devolvidas à polícia, sem fazer perguntas. A comunidade e os líderes cívicos aplaudiram este plano, mesmo que a comunidade local tenha tido muitos problemas com armas ou drogas. Eles veem as políticas de Kathryn como uma solução proativa efetiva que subverte quaisquer problemas potenciais antes que surjam.

APARÊNCIA E TRAÇADO

O shopping center Broadway Corners não é especialmente notável ao se olhar de fora. É pequeno para um shopping, e está fora de um importante afluente de uma autoestrada, ao invés de ter um ponto principal junto a essa autoestrada. Uma calçada no nível principal corre junto ao estacionamento, e um par de postes apoia o letreiro do shopping. Os estranhos buracos e rachaduras no estacionamento foram remendados e repavimentados, e as linhas dos espaços do estacionamento foram recentemente repintadas. Mesmo os grandes redutores de velocidade nas pistas que dividem o lote receberam uma nova camada de tinta amarela.

O prédio em si é uma unidade sólida dividida em montras, demarcadas pelas diferenças no tamanho dos toldos que percorrem a frente do prédio. Sinais coloridos tendo os nomes de cada loja dominam os toldos, que são extensões amenas do concreto enrugado. As frentes das lojas sob estes toldos são principalmente vidro com propagandas estampadas ou etiquetas anunciando os últimos produtos das lojas. A Casa das Tempestades está no centro da faixa, ladeada por duas lojas menores que também são propriedade de Kathryn.

ROAD RASH

A antiga loja de \$1,99 e um escritório de desconto de cheques foram transformados numa combinação de loja musical e loja de skate conhecida como Road Rash. O lugar é atualmente gerenciado por um cara de 21 anos chamado Billy, e ela tem tudo que um skatista e/ou um amante de música poderia querer. A seleção de CDs vai desde clássicos rebeldes suburbanos – tais como Kid Rock e Cyprus Hill – a

músicas mais pesadas e menos aceitadas pelos pais – como Kool Keith, Pantera ou Public Enemy. Algumas das camisetas a venda aqui são da Graffiti, Porn Star ou sobre alguma outra marca reconhecida que esbanja atitude.

Road Rash também dispõe de quase todos os tipos de boards, trucks, rodas e rolamentos que um skatista pode querer, desde Zero até Alien Workshop. Qualquer um pode encontrar tudo o que se precisa, seja uma princesa ou um verdadeiro rato do skate.

Com o dinheiro e apoio de Kathryn, Billy supervisiona a construção de várias rampas de skate atrás das lojas, no estacionamento que já foi o domínio exclusivo de carretas fazendo entregas para a mercearia. Agora, o parque de skate em miniatura tem luzes e seu próprio sistema de som exterior, e tem uso dia e noite. Devido à popularidade de Road Rash, está quase sempre lotado, mesmo tarde da noite. Além do mais, Billy é bem respeitado pela juventude local, o que faz dele o garoto de Kathryn quando se trata de manter os novos jovens voltando a Broadway Corners.

Uma nota de interesse sobre Road Rash: uma porta na sala dos fundos, onde o inventário é guardado, se abre para uma sala similar nos fundos da loja de paintball que é anexada à Casa das Tempestades. Esta porta pesada de aço foi instalada após Kathryn comprar a propriedade, e duas travas a mantêm fechada quando não está em uso. Uma trava pode ser destrancada com uma chave por dentro de Road Rash, enquanto a outra pode ser destrancada com uma chave diferente de dentro da outra loja.

GINO'S

Gino's é um restaurante familiar no lado oposto a Road Rash. A sala de jantar é dividida em seções para fumantes e para não fumantes por uma parede de madeira, em que fotos de lendas da história americana são proeminentemente dispostas. Grandes televisões pendem nos cantos de ambas seções do restaurante transmitindo ESPN com legendas passando na parte de baixo. Um bar bem abastecido prostrase no centro do restaurante, e mesas circulares e retangulares irradiam a partir dele. O lugar é normalmente movimentado e vibrante com as conversas de seus clientes, e garçons e garçonetes bem alinhados em camisas amarelas e calças cáqui voam constantemente de uma mesa para outra fazendo seu melhor para serem enérgicos e úteis.

O refúgio de Kathryn não se estende fisicamente a este restaurante, mas ela é proprietária de parte dele, e microgerencia a equipe de administração tanto quanto consiga. A equipe faz grande parte do que Kathryn quer, parcialmente porque estar próximo à Casa das Tempestades aumenta os rendimentos de Gino's, e parcialmente porque ela está normalmente certa sempre que faz uma sugestão.

A CASA DAS TEMPESTADES

A Casa das Tempestades é uma antiga mercearia convertida numa arena interna de paintball. Para os clientes, contudo, é apenas a Casa. A primeira parede interna, que é visível através da fachada de vidro externa, foi pintada de branco quando Kathryn a instalou, mas há muito mudou. Cada equipe que vence um torneio cobre uma parte da parede com sua própria marca de graffiti; quanto maior a

vitória, maior é o espaço que é dado à equipe. Sendo assim, o lugar mais cobçado a vencer é logo acima da entrada, que é atualmente mantida por uma equipe conhecida como Horda de Demolição.

A LOJA

Uma vez que um cliente entre, um conjunto de portas duplas de vidro nesta parede interna leva até a Casa das Tempestades. A primeira parada lá dentro é a loja de paintball da Casa. A loja tem tudo que um iniciante precisaria para seu primeiro jogo, e cheia de equipamentos até mesmo para o mais experiente veterano (tais como a mais nova arma elétrica Bob Long). A loja também conta com uma ampla variedade de coletes de proteção, tinta e aluguel de armas – todas as quais em variedades novas e usadas. Também tem os mais novos sistemas de ar, e um cliente pode encomendar a cor de tinta que quer.

No lado sul da loja está a mesa de reparos, conduzida por um cara chamado Steven Alagore. Steve pode consertar quase qualquer peça de equipamento quebrado ou avariado, mas se um cliente só precisa de um upgrade ou uma modificação, ele pode fazê-lo também.

A VIGIA

Existem três outras portas dentro da loja. Uma, que fica atrás do balcão, leva para trás da sala de inventário de Road Rash. A segunda leva para a Vigia. A Vigia é um convés de observação que costumava manter o escritório da gerência da mercearia e os armários pessoais dos empregados da mercearia, mas que foi desde então convertida para uso dos clientes da Casa. Aqui em cima, pode-se encontrar máquinas de venda automática, dois telefones pagos, alguns sofás de couro, e os mais novos e maiores videogames. As mais recentes atualizações da Vigia são duas grandes televisões de 27" de circuito fechado. Estas telas permitem que os espectadores sigam o jogo que está correndo lá embaixo nas seções da assim chamada "Zona de Guerra" que não são visíveis da Vigia, graças a um par de câmeras de segurança montadas no teto.

O ESCRITÓRIO DO GERENTE

E SALA DOS EMPREGADOS

A terceira porta da loja de paintball abre para um corredor que leva para a sala de descanso dos empregados e para a própria Zona de Guerra. Todos os oito empregados na Casa (exceto por Steve, claro) são mulheres de boa aparência que usam babylooks e um "divirta-se". Kathryn encoraja as garotas a ser muito amigáveis com os clientes para mantê-los felizes e ansiosos em voltar. Considerando a média de idade e o temperamento da clientela e a popularidade do lugar, existem muitos rumores a respeito das virtudes dessas garotas e o que elas estão dispostas a fazer pelos (isto é, fazer *para*) soldados de depois da escola que demonstrem a maior valentia no campo de batalha indoor.

Além da porta marcada "Apenas Empregados" neste corredor ficava a sala de dinheiro da mercearia. Agora ela serve como sala dos empregados. A sala foi acarpetada, forrada com papel de parede e redecorada com sofás de couro e fotografias de Ansel Adams. Na parede próxima há uma grande TV e muitos brinquedos eletrônicos (um

Videocassete, um DVD player, um Playstation 2, um Game Cube e todos os últimos jogos) que os empregados podem levar da Best Buy local. Ainda que esta sala seja tecnicamente apenas uma sala de empregados, quaisquer clientes que gastem uma quantidade especialmente alta de dinheiro na Casa (ou que tenham feito *amizade* com um dos empregados) são permitidos entrar aqui também.

No fundo da sala fica a entrada para o escritório da gerência, que funciona como entrada para o refúgio de Kathryn. O escritório é pintado de bronze e branco por dentro, iluminado de cima por uma única luz fluorescente. Sua porta é feita de madeira pesada numa armação de metal. Não sendo situada numa parede externa, o escritório não tem janelas. É dominado por uma grande escrivaninha de madeira e uma linha de armários que guardam documentos que referem-se a cada uma das empresas no shopping center Broadway Corners.

Na parede dos fundos do escritório, à direita por trás da escrivaninha, está uma pesada porta corta fogo de aço pintada nas mesmas cores do resto da parede. A porta e as dobradiças são orientadas para abrir para fora do escritório. Em sua colocação, uma vez que o escritório da gerência está localizado muito perto dos fundos do prédio, esta porta se parece com uma velha porta dos fundos do depósito de uma antiga mercearia. Não é, contudo, porque essa porta realmente está mais perto do meio da Zona de Guerra. A porta nos fundos do escritório da gerência realmente abre para a sala privada de Kathryn.

REFÚGIO DE KATHRYN

A sala além da porta dos fundos no escritório da gerência é dividida entre um quarto elegante e um segundo escritório moderno, ambos iluminados por lâmpadas estilizadas Tiffany. O piso é de basalto polido, os móveis são de cerejeira, e o computador é um recém comprado Dell Pentium 4. Um centro de entretenimento na sala do computador contém uma HDTV de 45 polegadas com um DVD player Toshiba.

Uma cama king size, entalhada a mão em nogueira inglesa, domina o lado do quarto no refúgio. Os lençóis de seda combinam com os móveis de cerejeira. O resto da suíte é projetado pelo mesmo artesão e na mesma madeira. Um tapete persa decora o centro do quarto.

Kathryn passa a maior parte de seu tempo nesta sala quando está trabalhando ou relaxando. Ela sai para lidar com os gerentes de cada empresa no shopping center em seus próprios escritórios, e se alimenta na sala dos empregados. Ela até faz a casual visita noturna aos lares dos líderes da comunidade, jantando com suas famílias e assegurando-lhes de que a Casa das Tempestades e suas empresas satélites ainda estão tendo um impacto positivo na economia local e proporcionando uma boa influência para os jovens da comunidade.

A ZONA DE GUERRA

No fim do corredor que leva da loja de paintball e passa pela sala dos empregados está a Zona de Guerra, que ocupa a maior parte do espaço restante na Casa das Tempestades. A parede que originalmente separava os corredores da mercearia de seu depósito e área de descarga foi derrubada,

dando ao lugar o aspecto de um galpão vazio quando não está em uso. A música estoura de alto-falantes montados nas vigas que suportam o teto, uma mistura eclética de Ice Cube, Metallica e Nine Inch Nails. Billy frequentemente traz algumas seleções que chegaram na Road Rash.

Todas as paredes na Zona de Guerra são cobertas com madeira compensada que foi aparafusada. As paredes e o teto foram pintados com padrões abstratos urbanos em verde, cinza, azul e preto para incrementar o ambiente. Cada parede tem quatro cartazes “Jogue por sua própria conta e risco” dispostos à altura dos olhos, cada um com noventa centímetros por um metro e meio. Naturalmente, cada centímetro dos cartazes (bem como muitas das paredes e até mesmo uma boa parte do teto) está coberta com uma saravada de manchas multicoloridas.

No chão, buracos de sete centímetros de largura e quinze de profundidade foram perfurados no concreto. Este buracos são dispostos numa grade extensa que ocupa boa parte do chão, e os empregados usam-nos para erguer estruturas feitas de canos de PVC duros que têm painéis de compensado pintados aparafusados neles. Isto permite aos empregados construir cenários improvisados, barricadas, fortalezas opostas e até mesmo um labirinto se tiverem tempo. Estas diferentes estruturas prestam-se a diferentes cenários de combate em que as equipes de paintball podem interagir ao invés de correr por aí disparando feito loucos uns nos outros.

ALIMENTAÇÃO

A predileção alimentar incomum de Kathryn inspirou a criação da Casa das Tempestades, e ela a usa para esse propósito com bons resultados. Ela encoraja seus empregados a inspirarem a competição na arena de paintball entre os clientes nas batalhas ultrarrápidas de alta ação acompanhadas pela música ligeira e alta estourando no sistema de som. Com sutis aplicações de Dominação, ela faz com que suas belas e atléticas empregadas circulem pela arena animando trocas de tiro especialmente intensas e incitando os participantes tímidos ou superzelosos a tomar ação com um encorajamento peitudo e bem humorado. Fazer isso mantém a excitação dos jogadores alta e a adrenalina aos picos.

Então, uma vez por semana (ou mais frequentemente se o negócio está especialmente bom), Kathryn deixa uma sugestão pós-hipnótica nas mentes de uma ou mais de suas funcionárias para atrair um dos participantes mais ativos no combate que tenha sido temporariamente deslocado por ser atingido por um tiro. Enquanto o jogador faz seu caminho até o círculo “marcado” para esperar por sua chance para voltar à ação, a funcionária sussurra algumas palavras ou até mesmo acena sugestivamente para fazer com que o jogador siga-a até a sala dos empregados para um teste rápido no sofá. Uma vez lá, ela tranca lá dentro com ele e começa a tentá-lo e levá-lo.

Esta é a deixa para que Kathryn surja do escritório da gerência, faça sua funcionária dormir (que é a última parte de sua sugestão pós-hipnótica) e alimenta-se do jogador excitado e preso que atraiu até si. Quando termina, ela modifica a memória da vítima para que pense que ele e a

funcionária que o levou até lá se realizaram com seu encontro. Ela então faz o mesmo com sua funcionária e volta para seu refúgio pelo escritório da gerência. O gerente, que é o único carniçal de Kathryn sob laço de sangue em todo o shopping center, então se assegura de que a funcionária e o cliente voltem para a Zona de Guerra sem maiores incidentes.

IDEIAS DE HISTÓRIAS

- Para surpresa e horror de Kathryn, uma noite um jovem de quem estava tentando se alimentar reage e consegue fugir dela. Mostrando uma reserva inesperada de força sobrenatural, o garoto se liberta e a derruba quando ela tenta pegá-lo uma segunda vez. Ela pode ter simplesmente amortizado o incidente como uma superabundância de adrenalina exceto pelo fato de que o jovem mostrava uma força mental igualmente poderosa ao resistir aos seus comandos subsequentes de Dominação como se não tivesse

dito nada. Ele então arrebenta a porta e foge na noite com seu pescoço sangrando. Quando se acalma e se assegura de que ninguém no clube pareça ciente do problema, Kathryn pede ajuda ao círculo dos personagens dos jogadores. Tendo levantado o endereço do garoto do cartão de crédito que ele usou, ela sabe onde ele vive, mas não parece querer lidar com o problema depois de sua última tentativa falha. O garoto deve ser contido, para que se preserve a Máscara. Aqui é onde entra o círculo...

- Um bando de Cainitas do Sabá de uma cidade vizinha ouve sobre a Casa das Tempestades e vem para Broadway Corners para entrar na diversão. Contatando Kathryn por telefone (inconscientes de que seu refúgio é lá dentro), eles lhe oferecem um negócio. Se ela concordar fechar a Casa das Tempestades na noite seguinte e deixá-los usá-la sem serem perturbados para alguns Jogos de Instinto, eles concordarão em não ir imediatamente para a Casa das Tempestades e começar a jogar seus jogos enquanto o lugar está cheio de clientes.





O CLUBE DE CAMPO GUARDIAN LAKES

Os Membros Gangrel, conduzidos pela necessidade às cidades, mas por escolha atraídos pela natureza selvagem, muitas vezes tentam encontrar compromissos, e a vizinhanças suburbanas, zoológicos ou parques são principais entre eles. Para os inovadores, os jardins artificiais da humanidade parecem uma possibilidade alternativa. Alguns Gangrel irritam-se com as criações “sintéticas”, dizendo que tais lugares não conseguem se assemelhar com a natureza. Outros Gangrel, com algum senso de ironia, notam que eles dificilmente são criaturas naturais, então simplesmente encontram consolo onde conseguem.

Nas áreas suburbanas, a falta de parques dificilmente poderia manter-se com os pequenos territórios que abrigam. Os recursos são escassos, e a pressão do governo a favor da economia acima da conservação leva a atacar continuamente as reservas. Ainda assim, fora das grandes cidades, os proprietários ricos, os que procuram por recreação, e aficionados por esportes mantêm suas próprias paisagens em esmero. Um desses clubes de campo fornece um domínio e um retiro para um Gangrel cuidadoso – bem como um refúgio e até mesmo um local de trabalho.

RESIDENTE

Antes de haver mais do que um pequeno vilarejo na área, Pahuska reivindicou as terras não desenvolvidas em que o Clube de Campo Guardian Lakes agora se encontra. Ele vagou livre pelos territórios fora do que depois se tornaria Charlotte, Carolina do Norte. Com a pressão da civilização, contudo, ele se encontrou cada vez mais encurralado e expulso das terras que considerava parte de seu lar. Percebendo com o tempo que a expansão da cidade passaria por ele – uma vez que, legalmente, ele tinha pouco a reclamar das terras além de um velho documento de direitos de colono – hesitantemente contactou um Ventrue influente

com o qual teve um contato social aceitável no passado. Trabalhando em conjunto, eles usaram os velhos documentos de Pahuska juntamente com o dinheiro e conexões do Ventrue para tornar legítima a propriedade das terras de Pahuska. O Ventrue configurou o quadro funcional e a construção para transformar o lugar num parque. Em troca, Pahuska poderia residir no campo e teria uma identidade razoavelmente oculta.

Agora, Pahuska é apenas “Pat”, o excêntrico vigia noturno. Com seu aspecto meio nativo americano e insuspeito cabelo loiro, ele emaciou a aparência que o faz parecer mais velho do que realmente era na época de seu Abraço. Felizmente, ele raramente tem de lidar com as pessoas diretamente.

APARÊNCIA

Jardins imaculadamente cultivados, extensos campos de golfe, colinas sombreadas e lagos artificiais cuidadosamente construídos se espalham pelos 12 hectares de terra cercada. Ainda que não seja exatamente natural, é, no entanto, uma reserva verde e bem mantida, com árvores estrategicamente dispostas bloqueando a visão das ruas de fora. Por o clube ficar num atalho suburbano, apenas algumas cercas a rodeiam. Dentro, o terreno favorece pequenos montes e muita grama cortada, limitada por arbustos densos. Pequenos lagos, córregos e armadilhas de areia pontuam o percurso. Além dos 18 buracos de costume estão pontos isolados, perfeitos para caminhadas, piqueniques ou para arrastar uma vítima inconsciente para longe dos olhos do público. Nas noites, os campos do clube são considerados um ponto relaxante para os ricos e exclusivistas. A sede central abriga pequenas funções da sociedade, e não é incomum ver alguns grupos conversando no gramado, com bebidas em mãos.

O prédio central do clube é construído inteiramente em madeira de lei com chanfraduras requintadas. As janelas são grandes e retangulares, enquanto as portas são superdimensionadas e abrem para dentro (melhor para acomodar as bolsas de golfe). Mesmo o mobiliário de pátio é decorado com entalhes e desenhos. Canteiros cuidadosamente aparados margeiam as entradas, e as trilhas de manutenção são estreitas e projetadas para permanecerem discretas.

O prédio da manutenção fica fora da vista do prédio do clube, num canto solitário dos campos. Em contraste com o resto do lugar, está um prédio simples projetado como uma cabana com um quarto e um porão como ideia adicional. Fora uma placa “Apenas Pessoal de Manutenção”, não existem marcas óbvias de sua função.

Enquanto o clube oferece golfe durante o dia, os ocasionais saraus noturnos atraem a verdadeira influência. Das mulheres da sociedade parecendo brilhar até os políticos da velha-guarda fazendo suas tramoias, as conversas e clientelas se tornam quase como uma versão em miniatura dos ricos e não tão famosos. O clube não é necessariamente aberto todas as noites, mas ao menos uma vez por semana, é alugado para algum baile de gala ou jantar – qualquer coisa desde um baile de debutantes a um encontro de caridade das Filhas de Colombo. O partidário Ventrue de Pahuska encoraja este tipo de coisa, claro. O próprio Pahuska fica longe do clube, preferindo procurar por um motorista de limusine ou outro funcionário que possa não estar *muito* perdido se fosse levá-lo rapidamente...

TRAÇADO

A cerca tem duas porteiras: uma porteira da frente com um posto de segurança para conferir os visitantes e ter certeza de que eles são sócios, e uma porteira dos empregados nos fundos para trabalhadores e entregadores. As estradas de ambas levam para uma casa do clube central e para a loja.

O prédio central é uma estrutura elaborada que realmente mostra a riqueza do clube de campo e de seus sócios. Ele dispõe de um pátio com sombras abundantes, vários quartos, um grande vestíbulo subterrâneo com um bar, câmaras no segundo andar extravagantemente decoradas para festas particulares e sacadas das quais olhar o percurso do campo de golfe. Todas essas características são bem mantidas, com decorações sazonais bem acabadas – fitas festivas perto da Páscoa, guirlandas e grinaldas e uma famosa árvore bastante grande no Natal – e elegantes exibições de troféus ou placas de patrocínio adornando as paredes. Cada parede guarda uma peça de arte emoldurada também. Esta arte muda a cada mês, cada uma sendo uma peça doada por um membro do clube que seja a atual “tendência” entre os pintores locais (e que assegure que sua etiqueta de preço seja proeminentemente exibida no cartão de identificação da obra). Uma grande lareira domina os fundos do vestíbulo, e é lá que os sócios se reúnem nas noites com seus convivas para discutir suas jogadas de golfe e debater outros assuntos. Sócios muito diferentes usam o prédio do clube durante o dia e nas noites, então ele dispõe de um bar, um restaurante, banheiros, um escritório de

gerência, a acima mencionada loja com uma sala de registros e depósitos (para sócios do golfe que queiram deixar seu equipamento no clube).

O aluguel de carrinhos de golfe é disponível no prédio do clube. Os carrinhos de golfe andam pelas calçadas pavimentadas que cortam cerca de dois terços da propriedade. Uma vez que os percursos não ocupam todo o complexo, alguns dos relvados mais cobertos estão fora da trilha normal dos visitantes, mas nada separa o mato, áreas não cuidadas do gramado exceto a falta de estradas e o roçado.

As ferramentas do trabalho de manutenção e registro para a loja e o clube vêm da cabana de manutenção, que está atrás do prédio do clube propriamente dito e longe o bastante para que um bosque evite o olhar dos visitantes. Este prédio também tem acesso às passarelas, para que o pessoal de manutenção possa pegar os carrinhos para diferentes partes do percurso para trabalhar. A estrada de entrega, por sua vez, é uma estrada pavimentada com asfalto que leva direto para o portão dos fundos, para que os caminhões de entregas possam dirigir direto para a cabana. Pahuska mantém seus poucos pertences num armário de metal na cabana. Eles incluem velhas contas de ossos, um pedaço lascado de turquesa que o lembra de seu (há muito tempo morto) primeiro amor e cópias do documento que mostra a conexão torcida entre seu velho documento e os proprietários atuais.

LUXOS

A privacidade é um prêmio aqui – as noites são plenas de pequenas festas, reuniões e encontros de profissionais que querem desabafar ou fazer negócios. Tarde da noite, após as 22:00, o clube tipicamente é fechado, e então parece assustadoramente vazio. As exceções, as noites quando uma parte da sociedade se reúne à noite, são realizações muito bem iluminadas e barulhentas, ainda que as vastas áreas arborizadas do complexo permaneçam sombrias e quietas.

Felizmente, um zelador tem acesso às chaves mestras, o melhor a fazer o trabalho de manutenção por todo o prédio e todo o complexo. O computador do clube tem acesso à Internet, claro, e o escritório de pessoal tem telefones, então não há carência de tecnologia. O bar do clube tem televisões (para assistir esportes). O pessoal da cozinha toma conta dos pratos. A única amenidade faltando é a lavanderia, e o clube realmente tem um serviço terceirizado para limpar uniformes dos funcionários.

Infelizmente, os carrinhos de golfe não são exatamente transportes adequados fora do complexo do clube, então Pahuska deve confiar em outros meios de tráfego. Ele não tem a habilidade de vagar por aí em forma animal, mas ele raramente vai muito longe dos campos atualmente. Se partir, é provável que ele suma por uma semana, ficando onde quer que encontre um pedaço de terra. Membros mais ricos, tais como os Ventrue e Toreador que ocasionalmente chegam durante uma das festas da sociedade, muito frequentemente aparecem em seus carros caros ou na companhia de ricos sócios da alta sociedade.

Acesso à cabana de manutenção do zelador também significa acesso a todas as ferramentas para manutenção do

gramado. Isto inclui pás, tesouras, lixeiras... todo tipo de aparelhos acessíveis para se livrar de cadáveres desagradáveis se os caçadores de bruxas aparecerem enquanto Pahuska está desperto e preparado para encontrá-los. Tudo que ele realmente tem que fazer é cavar um buraco num canto distante e coberto de árvores, colocar algumas fitas de cuidado na volta, e cobrir.

SEGURANÇA

As defesas de um refúgio num clube de campo são duas: sua riqueza e seus preconceitos.

Mesmo que o clube de campo não tenha qualquer coisa que se assemelhe a guardas mercenários armados, ele tem segurança regular, contratada de uma companhia local. Os guardas de segurança são competentes o suficiente para deter pessoas normais que possam tentar fugir, e eles são profissionais que permanecem pouco notados de modo que os sócios do clube não tenham que pensar sobre sua presença. Vestidos discretamente com pequenos crachás de segurança em seus blazers esporte, os guardas permanecem discretos, e coordenam suas ações através de pequenos rádios portáteis que usam em seus cintos. O ponto de inspeção na porteira da frente sempre tem um guarda, mesmo à noite, e se começar qualquer problema em larga escala, os guardas sabem muito bem como chamar a polícia.

Dada a rica clientela do clube – o que inclui médicos, advogados, juízes e engenheiros civis, só para começar – muita influência passa por seus portões. Embora os funcionários e gerente do clube não tenham a habilidade de afetar a política da cidade, seus sócios frequentes se asseguram de usar sua influência em seu próprio benefício. A existência do clube se espalha principalmente de boca em boca. Se você é um jovem advogado esperançoso, este é o lugar para se ir quando o promotor lhe convida para uma partida de golfe à tarde. Se você é um artista talentoso, você quer exibir num sarau à noite para deixar os ricos e poderosos reconhecerem-no como um dos seus. Se acontece um desastre, é quase certo que a polícia e os serviços de emergência cheguem em poucos minutos. Afinal, as pessoas responsáveis pelos *empregos* dos tiras jogam golfe aqui. Qualquer um que planeje causar problemas tem de estar preparado para uma resposta relâmpago. Caso contrário, a polícia fará seu melhor para se assegurar que os intrusos sejam expulsos rápida e discretamente, e há poucas coisas que motivem mais a polícia do que a possibilidade de um pesadelo na mídia com cidadãos proeminentes pegos no fogo cruzado.

Devido à clientela da elite, o clube de campo não deixa ninguém vagar pelo complexo. É melhor que os prováveis visitantes sejam associados, ou senão que estejam visitando o lugar com um sócio. Tal associação não custa barato, claro, mas o custo monetário é a última das questões. O conselho do clube pode pegar e escolher quem é permitido na prestigiosa associação. Deste modo, a elite estabelecida determina quem é permitido beber em companhia das influências da cidade e quem deve ser censurado. Qualquer um que apareça na porteira sem um cartão de sócio (que pode, dependendo do humor dos guardas, ser comparado com os registros de computador do clube), pode esperar ser

encaminhado até a porta de saída e mandado embora. Da mesma forma que aqueles que se mostrem desagradáveis ou difíceis na porteira. Capangas e sujeitos suspeitos não tem chance de entrar no complexo. Eles serão afugentados, talvez com uma ameaça de repressão policial se seu comportamento se tornar muito áspero.

Para o Gangrel residente, existe outro fator de segurança. Qualquer um que procure pelo Membro no complexo quase certamente irá para a sede do clube primeiro. Entretanto, a sede não é o refúgio de Pahuska. A próxima parada provavelmente é a cabana de manutenção. Ainda que seja possível dormir no porão desse prédio, o que Pahuska faz de tempos em tempos se não tiver caçado com sucesso nas últimas noites, um Gangrel competente pode usar quase qualquer lugar no complexo como uma cama ao se fundir com a terra. Localizar o local de descanso de Pahuska pode levar um dia inteiro, e farejar o complexo como se estivesse procurando por um tesouro enterrado é uma boa forma de fazer com que os guardas o peçam para sair.

ALIMENTAÇÃO

A primeira e mais importante consideração a respeito deste refúgio é, “Não faça isso aqui”. Trazer presas até o refúgio geralmente não é uma ideia muito inteligente, a menos que eles não estejam partindo em condições de contar a alguém. Com os altos perfis e influência da clientela de costume, os convidados frequentes deste refúgio *definitivamente* não são seguros para se colocar na lista de jantar.

Uma vez que o clube não inclui qualquer tipo de “carro da companhia”, isso significa muita viagem para alcançar lugares onde a alimentação seja mais fácil. A localização suburbana do clube significa que os vizinhos próximos tendem a levar o desaparecimento de pessoas muito a sério, e ainda que haja os quarteirões de restaurantes chiques, não existem bares desgastados ou clubes dos quais é fácil atrair uma presa.

Claro, as festas noturnas podem fornecer um pequeno lanche se um convidado inebriado cambaleia para fora no gramado à noite, mas uma vez que os rebentos da alta sociedade normalmente não se misturam com o pessoal dos serviços, até mesmo este tipo de contato pode levantar suspeitas. Ainda, se ninguém estiver na volta, um sócio vertiginosamente bêbado vagando pela grama pode não perceber ou lembrar se um Beijo rápido acompanhou uma ajudinha para levantar e voltar para o prédio do clube.

Por outro lado, Pahuska não imagina complementar sua alimentação usual com esquilos, gamos, coelhos ou outros mamíferos selvagens que hajam nas áreas menos visitadas. O uso de um pouco de Animalismo pode trazê-los facilmente à tona. Como é tarefa do zelador ter certeza de que os corpos de tais animais não apareçam na grama, Pahuska pode simplesmente jogar os pequenos cadáveres no lixo do serviço. Corpos maiores podem permanecer nas áreas mais profundas do mato, fora das trilhas, onde os convidados provavelmente não tropeçariam neles.

Uma vez que é melhor não deixar detritos onde se come, também é prudente não trazer corpos de volta para descarte

a menos que seja absolutamente necessário. Apenas se Pahuska ficar duramente privado do sangue – tal como após uma luta, ou se algum rival ganancioso tentar expulsá-lo de seu refúgio – ele arriscaria realmente matar alguém no complexo. Similarmente, ele sabe o bastante para não trazer corpos de volta consigo de fora. O acesso a todo o campo combinado com as ferramentas à mão (trituradores de madeira, motosserras, máquinas e retroescavadeiras) tornam fácil dar cabo de cadáveres, mas um fluxo constante de cadáveres aqui atrairia muita atenção. Cada um trazido é uma pequena chance de que alguém o veja, afinal, ou que alguma pista fique para trás para alertar as autoridades. É melhor deixar os restos bem longe do refúgio a menos que não haja absolutamente outra forma de eliminar as evidências.

DIFICULDADES

Uma vez que tantas pessoas frequentam o clube, Pahuska deve tomar cuidado com a Máscara. O tráfego é baixo durante a noite, claro, mas ele ainda tem de ser especialmente cuidadoso para não atrair atenção indesejada. Muitos visitantes não prestariam muita atenção no pessoal da manutenção, mas é melhor não abusar da sorte. Naturalmente, alguns paisagistas trabalham durante o dia. Pahuska nominalmente serve a uma dupla tarefa como segurança noturno e como um faz tudo ambulante para vários problemas que precisam de conserto sem perturbar os patrões. Os convidados não apreciam cortadores de grama barulhentos e brocas de manutenção enquanto estão tentando se concentrar no percurso, claro.

O transporte para e do refúgio pode ser problemático, também, quando Pahuska sente a necessidade de viajar. Pahuska deve confiar em fontes mais mundanas como ônibus ou veículos pessoais. Até mesmo o complexo comercial mais próximo está há alguns quilômetros de distância, o que é muito longe para encarar numa caminhada desde seu refúgio. Por Pahuska conseguir dormir na terra, isto não é um grande problema como seria para alguns Membros, mas fazer isso ainda é desgastante. Por este motivo, Pahuska limita suas viagens para fora de casa a menos que esteja carregando dinheiro o suficiente para dar entrada num motel onde não se façam perguntas.

Talvez mais insidiosamente, a clientela para este tipo de clube também seja o tipo de pessoas que outros Membros muitas vezes tentam influenciar. Todos os assistentes do promotor, legistas do condado e proprietários de empresas atraem a atenção de Cainitas que querem exercer suas vontades nos desenvolvimentos da cidade. Qualquer um deles pode aparecer um dia e ser um carníçal, um títere recém dominado, um servo em transe ou apenas uma vítima de uma pequena chantagem ou suborno. Uma vez envolvido nos jogos dos Membros, tais mortais tendem a se tornar um pouco mais cientes da presença de outros Membros e sua influência. Pior ainda, tal ferramenta pode ser um espião para outro vampiro, mandado especificamente para observar o Gangrel residente. Ainda que estes espiões não consigam localizar Pahuska durante o dia, um pouco de estriamento nos documentos do clube podem aumentar as estranhezas de sua transferência de propriedade, e um

carníçal presente para uma das festas noturnas pode reconhecer o Gangrel por sua aparência um tanto *incomum*.

Por o clube não ser realmente uma “casa” ou outra residência particular, Pahuska também deve manter os reais proprietários convencidos de que ele não seja um posseiro ou um invasor. Trabalhar para o complexo fornece uma desculpa conveniente para passar as noites lá fazendo a manutenção, mas é difícil justificar dormir nas casas durante o dia. Fundir-se com a terra ajuda a mitigar esta inconveniência, mas mesmo assim, se deve tomar cuidado para chegar na noite e partir de manhã, assim como pretender ir para algum outro domicílio.

Felizmente, devido ao “acordo” de Pahuska em permanecer um proprietário silencioso e oculto, não há perigo de despejo ou de perder a propriedade ao ser despedido, e o clube em si lida com todos os documentos para que não haja aborrecimentos ao tentar conferir a identidade e apropriedade legítima. Por outro lado, isso também significa que o “real” proprietário (no papel) tem a autoridade de se livrar de convidados indesejados.

MANUTENÇÃO

A tarefa mais importante é manter a contínua boa vontade do gerente. Como um zelador noturno, Pahuska tem uma grande quantidade de liberdade. Ninguém quer passar toda a noite vigiando o gramado e buscando bolinhas de golfe. Desde que os convidados não se queixem e a grama fique aparada, não há problema. Isso significa ficar fora do caminho dos sócios pagantes e fazer um pouco de trabalho duro durante a noite. Felizmente os Gangrel tendem a vir do estoque feito a martelo não avesso a um pouco de trabalho.

Não há aluguel a pagar ou identidade a forjar. De fato, posar de trabalhador contratado pode até ter suas vantagens. Uma vez que os estabelecimentos dispendiosos alegremente cortarão custos através da exploração do trabalho, o Gangrel pode evitar a necessidade de uma identificação e apenas trabalhar “por debaixo dos panos”. O pagamento pode ser menor, mas não há muitos papéis a preencher. Isso tem a desvantagem da menor segurança do emprego, mas um gerente que deva favores ao Ventrue que patrocina o lugar provavelmente não tocará no assunto.

Manter o complexo muito bem significa assegurar-se de que a grama seja apresentável e jogável pelos sócios. Isto dá a Pahuska um amplo espaço para manter áreas de vegetação intocada, como lhe aprouver, ou desfrutar de um pouco de decoração pessoal do prédio do clube desde que a gerência não se oponha ao projeto.

FUTURO

A clientela afluente de um clube de campo de classe alta oferece bastante segurança futura. A menos que comecem a levar seus jogos de golfe para outro lugar, os membros influentes podem se assegurar de que o clube nunca seja comprado ou rezonado. Não seria demolido e pavimentado, e mesmo que mude a gerência, há pouca chance de extensas alterações.

Clubes bem sucedidos às vezes expandem seus complexos, o que daria a Pahuska espaço adicional e a

chance de estabelecer o estilo para novas áreas. Estátuas ou decorações nostálgicas podem adornar as margens dos passeios, ou alguns lagos mais podem ser a ordem da noite. Enquanto zelador noturno, o Gangrel tem forte influência na paisagem futura, uma vez que ele é o maior responsável por tomar conta dela.

A única preocupação real fica na mudança de posições na gerência ou no quadro funcional. Um novo gerente pode despedir pessoal, por serem inábeis, ou, mais difícil ainda, tentar promover um zelador noturno para um zelador chefe, o que significa trabalho diurno. É difícil abandonar uma promoção de um desejo de se manter um trabalho de guarda noturna. Em outro caso, Pahuska precisaria agir rapidamente para intimidar a gerência ou cair fora.

IDEIAS DE HISTÓRIAS

- Pahuska finalmente começa a ganhar características animais que são muito estranhas para esconder. Ele deve forjar seu falecimento e passar a propriedade para outro membro, que deve então cobrir a continuação da residência

de Pahuska ali. Um dos membros do círculo está correndo para obter a propriedade, e deve decidir se honra a antiga reivindicação de Pahuska à terra ou o expulsa de imediato.

- O patrocinador Ventrue que ajudou Pahuska a se tornar o proprietário secreto no clube decide cobrar o favor ao tornar o lugar um Elísio e receber uma importante reunião de Membros lá. Pahuska recruta o círculo para lidar com a segurança e ter certeza de que ninguém saia do alcance ou tente molestar seus convidados mortais durante o saraú noturno.

- Uma gangue mortal aparece uma noite e vandaliza o lugar. Enfurecido com esta violação de seu território, Pahuska mata um (ou vários) deles num frenesi. Agora o círculo deve usar sua influência e Disciplinas para ajudar a cobrir a sujeira, especialmente porque membros da gangue sobreviventes foram testemunhas. Se todos eles apareceram mortos sob circunstâncias igualmente misteriosas, pode surgir o tipo errado de suspeita. Assim, o círculo deve encontrar um meio plausível de cobrir o envolvimento de Pahuska, em troca de favores dele.





O ELEVADOR E O ARROW

Um dos aspectos fundamentais de um refúgio é a segurança e estabilidade que ele oferece a um Cainita nestas turbulentas Noites Finais. Saber, por virtude do que eles se tornaram, quanto realmente perigoso é o mundo, e cara a cara com uma visão de mundo que mudou radicalmente da perspectiva ignorante que apreciavam de seus dias como vivos, muitos vampiros desejam uma ilha de sanidade e isolamento contra ele. Alguns Membros, contudo, simplesmente não conseguem ficar trancados para sempre. Eles podem estar correndo, ou podem simplesmente ser incapazes de resistir à ânsia de explorar e viajar, mas ficar enfiado numa clausura simplesmente não faz o seu estilo. Mesmo estes Membros não têm menos vontade de proteção e segurança do que seus companheiros mais calmos.

Então, claro, alguns Membros querem as duas coisas.

RESIDENTE

Conrad Constantinos é um Ravnos típico de várias formas diferentes. Ele é um solitário e um nômade, fazendo seu caminho de cidade em cidade por poucas razões que não sua sede de viagens e sua fome permanente. Conrad é, além do mais, muito capaz em tomar conta de si fisicamente, consequência de quase cem anos de não vida e a necessidade de estar constantemente preparado para o caso de alguém saber o que ele é ou uma caçada sair de alguma maneira

errada. Seu cabelo é desgrenhado, suas roupas são simples e robustas, e seus olhos agudos.

Quando era mais jovem, ele amava a liberdade de se mover pela noite com pouco cuidado com exceção das roupas e equipamentos que carregava. Conrad eventualmente percebeu, contudo, que sua independência fornecia a seus inimigos potenciais (tais como Lupinos e predadores Cainitas mais velhos) uma fraqueza explorável. Se soubessem onde ele decidiu dormir naquela manhã, tudo que tinham a fazer era cercá-lo e pegá-lo a seu bel prazer.

Mesmo que fosse avesso a mudar seus costumes vagantes, Conrad percebeu que precisava mudar algo sobre seu estilo de não vida para garantir sua segurança. Ele também queria um lugar para chamar de seu, um lugar que lhe assegurasse a privacidade que a estrada nunca ofereceu. Finalmente, mesmo que tenha passado boa parte de seu tempo entre caçadas em áreas rurais, caçar efetiva e anonimamente significava jornadas regulares profundamente na expansão urbana – um lugar onde ele não poderia garantir encontrar o solo necessário para se fundir com a terra. Ele precisava de uma alternativa.

Não confiando na proteção de outros, Conrado procurou por um refúgio seguro que também lhe permitisse fácil saída se ele precisasse escapar com pressa. Ele escolheu o escritório abandonado do capataz de um elevador de grãos em Iowa que não é usado há mais de 20 anos.

O ELEVADOR

A habilidade de Conrad com ferramentas durante sua vida (ele era maquinista) voltou a servi-lo mais uma vez enquanto ele lenta e metodicamente modificava o escritório numa série de semanas para servir a seus interesses. Além da necessidade de blindar do sol as janelas e rachaduras nas paredes, Conrad também instalou algumas medidas de segurança simples e efetivas para sua própria paz de espírito.

TRAÇADO

O refúgio de Conrad é construído no espaço do capataz no topo do elevador de grãos abandonado. Desta altura (quase dez metros), os administradores que trabalhavam aqui quando o elevador estava em uso podiam regular e monotizar a transferência de grãos do elevador para os funis de trem que aguardavam a carga. Mesmo quando usado mais regularmente, o escritório era mantido bastante carente de decorações. Para os propósitos de Conrad, os aspectos mais úteis da sala são muitas janelas que fornecem um campo de visão de no mínimo 270 graus. Em sua busca por um refúgio seguro, Conrad estava determinado a manter a forma e a função da sala amplamente intactas, preocupado que mudanças drásticas pudessem arruinar seu projeto testado e aprovado. Assim, o Membro fez pouco para mudar a estrutura geral e, ao invés disso, focou-se em fazer pequenas modificações.

O refúgio de Conrad engloba cerca de 160 metros quadrados. Antes de suas modificações, a câmara ocupava cerca do mesmo espaço que um apartamento econômico na cidade. O refúgio é uma única sala, embora o elevador de grão circundante e a ferrovia ainda funcional que corre ao lado dele criam uma imagem de um refúgio muito mais extenso. Conrad começou suas modificações ao se focar na ampla estrutura do elevador, uma vez que fornece o único acesso a seu refúgio (a menos que alguém queira voar até ele, claro).

Escadas fechadas incorporadas no elevador de grãos são os meios principais de entrada e saída. Outra sala menor na base das escadas fornece uma certa medida de segurança, permitindo que apenas alguém com uma chave entre na sala e suba as escadas, onde outra chave abre a porta para o refúgio. Cada porta de madeira pesada tem uma fechadura embutida bem como uma tranca externa que Conrad adicionou. Não existem janelas na porta ou no nível do chão. Embora Conrad usasse o metal mais pesado e equipamento que pudesse dispor para reforçar a porta do lado de dentro, muitos de seus suprimentos vieram das ruas, e ele foi forçado a trabalhar com materiais inferiores, tais como alumínio. Uma vantagem que os materiais coletados fornecem em substituição à proteção física, contudo, é que eles mantêm a ilusão de que o elevador e o refúgio estão num estado de ruína, ajudando a evitar que os curiosos percebam as mudanças que Conrad fez lá dentro.

Uma vez que um visitante passe do nível do chão e suba as escadas (das quais Conrad tem verificado e reverificado a estabilidade, para que não quebrem uma noite enquanto as estiver subindo), outra porta oferece entrada ao refúgio propriamente dito. A porta no topo das escadas é

semelhante àquela na parte de baixo, Conrad assegurou-se de que o metal e os pregos que seguram cada uma das trancas que as prendem às respectivas paredes sejam bem fortes. Uma criatura com força sobrenatural teria pouco problema em arrebentar a porta ou a parede, mas humanos normais (e Membros com força normal, a propósito) teriam dificuldade em quebrá-las ou destruir as travas sem algum tipo de equipamento mecânico.

Conrad mantém as chaves de ambas as portas num chaveiro grande, que ele guarda preso na ponta de uma grossa corrente que vai de seu cinto até seu bolso. Todas as chaves do refúgio do elevador de grãos e do trailer que mantém estão no chaveiro em ordem aleatória. Mesmo se Conrad conseguir reconhecer cada chave ao olhar, qualquer um não familiar com o chaveiro terá de gastar um tempo considerável tentando e retentando as chaves para invadi-lo (assumindo que de alguma forma conseguiu obter o chaveiro). Claro, arrombar a fechadura sempre é uma opção. Arrombar as fechaduras no primeiro andar exige um teste de Destreza + Segurança contra uma dificuldade 6, e arrombar as do topo da escada (as fechaduras que levam diretamente para o refúgio) exigem um sucesso com dificuldade 7. As trancas para o trailer são instaladas de fábrica, então apresentam dificuldade 6.

Dentro do refúgio no elevador de grãos, Conrad mantém pouco em termos de móveis. Ele mantém muito do que valoriza consigo o tempo todo, incluindo sua cama. Um dos poucos luxos que Conrad realmente aprecia é a habilidade de ocasionalmente dormir sobre um colchão de verdade. Furtando-o de um depósito de lixo de uma cidade não tão distante e gastando algum do pouco dinheiro que tem, ele trouxe uma velha caixa de molas e um colchão para seu refúgio, e usa-os sem um estrado. Este único luxo domina o canto mais próximo da porta e tem um espaço considerável entre as molas devido ao uso repetido.

O canto do escritório oposto à sua cama é desprovido de qualquer coisa para que Conrad possa largar seu equipamento de viagem sem cerimônias uma vez que entre no quarto. Conrad gosta da habilidade de entrar e imediatamente descartar seu equipamento de viagem, e seu comportamento beira o obsessivo no que diz respeito a manter aquele canto em particular de um dado refúgio livre de bagunça. Mesmo nas poucas vezes em que permitiu que outro Membro entrasse em seu refúgio, ele não poupou gritos e exageros para manter seu convidado longe do canto. Este hábito também ajuda a assegurar que suas posses mais prezadas estejam raramente fora de seu campo de visão imediato e menos prováveis de serem roubadas.

Próximo ao colchão, diagonalmente oposto ao seu canto vazio, Conrad tem uma mesa improvisada. Feita de pedaços de madeira, blocos de concreto e grandes rolos de cabos vazios, esta mesa é bastante simples e bem acabada, se bem que um pouco grande. Ele usa a mesa para manter alguns diários que ocasionalmente escreve quando não tem nada melhor para fazer. Nas páginas de seus diários, se pode encontrar suas observações clichê sobre a não vida, histórias maléficas e cruéis sobre algumas de suas vítimas (que Conrad parece achar engraçadas), e as experiências de seus encontros ocasionais com outros Membros. Também encravado nos diários estão pedaços aleatórios de papel

onde Conrad escreveu anotações importantes para si sobre onde encontrar bons campos de caça e quem já poderia ter reivindicado-os como domínio. Em parte alguma em suas anotações, contudo, estão avisos para si para ficar fora desses campos. Ao invés disso, ele listou dicas e sinais de alerta sobre como evitar outros Membros quando estiver caçando em seus territórios.

Além da mesa abarrotada no refúgio estão velhos livros de bolso cujos preços de capa vão de 50 centavos a quatro dólares. Conrad parece preferir literatura que se foca em viagens, pois muitos de seus livros são cópias dos romances de Jack Kerouac e John Steinbeck em vários estados de conservação por uso demasiado. Também se pode encontrar entre a pilha vários jornais amarelados datando em intervalos aleatórios até 1969, bem como muitas das peças de quatro quebra-cabeças diferentes. Às vezes, se pode até mesmo encontrar um quebra-cabeça meio terminado espalhado sobre a mesa entre montes de peças desconstruídas. Conrad também mantém um número de baralhos de cartas com as quais joga paciência repetidamente.

A última grande característica no lado de dentro de seu refúgio no elevador de grãos é uma grande jaula de metal e plástico que pode facilmente abrigar espécimes das maiores raças de cães. Conrad conseguiu esta jaula por acaso uma noite do lado da estrada no local de acidente de uma minivan. Ela também está bastante surrada por ser jogada na parte de trás do trailer em que estava, e os amassos na tela de arame que Conrad teve que remendar e prender com segurança são óbvios aos olhos não treinados. A jaula cheira a todo tipo de refúgio, desde dejetos animais até suor e sangue humano. Quando está em seu refúgio, Conrad normalmente caça dentro dos confins de uma cidade próxima, mas não exclusivamente. Seu modus operandi também é conhecido por incluir espreitar e capturar ao menos um animal de bom tamanho para prendê-lo na jaula para fornecer uma reserva de vitae. Embora o sangue animal (que é com o que ele normalmente termina) não seja tão satisfatório quanto a rica vitae de um humano, ele serve a seu propósito se Conrad achar que não vai sair esta noite.

Conrad prende qualquer criatura capturada na jaula com um fio grosso e isolado a um anel no chão que surge de um buraco na parte de baixo da jaula. Ele tenta evitar pegar animais de família ou de trabalho como reserva, mas se recusa a caçar por mais do que duas noites por algo que deveria agir como uma conveniência. Ele pegará quase qualquer coisa no fim dessa segunda noite.

Além disso, Conrad não desconsidera a ideia de raptar uma pessoa sem teto ou um bêbado indócil se a oportunidade se apresentar (embora ele normalmente precise do trailer para transportar estas vítimas humanas sem ser percebido). A despeito do que captura, ele não pretende permitir que vá embora uma vez que a traga para um de seus refúgios. Conrad não deseja comprometer sua segurança ao fazer com que um cachorro fugido leve alguém direto até ele, e é especialmente relutante em permitir que um humano viva após ver o interior de seu refúgio e descobrir o que ele é. Assim, mesmo que esteja muito cheio para se alimentar, ele morde o pescoço de qualquer infeliz criatura que tenha capturado quando parte, e livra-se do

corpo no depósito de lixo mais próximo ou outro lugar afastado. Se não estiver com muita pressa, ele jogará o corpo num duto de drenagem pelo lado da estrada distante de seu refúgio, então irá na outra direção.

Uma das maiores modificações que Conrad fez em seu refúgio no elevador de grãos é uma saída secreta. Seu refúgio não está muito distante da ferrovia próxima (que ainda está em uso, mas que obviamente não para mais no elevador); a saída modificada está há muitos metros acima desse trilho. Na parede que dá para o trilho, Conrad construiu uma porta oculta de um metro quadrado. A porta é feita para parecer como parte da parede, o que foi uma tarefa relativamente fácil devido à natureza conglomerada de seu refúgio.

Um risco que Conrad corre com esta saída é que a porta nunca é trancada, porque uma tranca poderia denunciar sua presença. Ao invés disso, Conrad confia em colocar uma mesa caindo aos pedaços na frente da porta para ajudar a disfarçar a saída. Sendo que a porta abre para dentro, ele também montou uma barra de metal para reforçá-la contra intrusão forçada de fora. Ele usa a pequena porta como uma rota de saída de última hora da qual ele pode cair no chão e então confiar nas Disciplina Fortitude para ajudar a evitar quaisquer ferimentos maiores. Se sua contagem do tempo estiver certa, ele também pode usar a porta para um fácil acesso ao trem enquanto ele passa por seu refúgio. Conrad ocasionalmente pega carona nos trens que passam rapidamente de uma parte da cidade a outra, pulando e caindo num monte malhando pernas e braços enquanto o trem acelera até seu destino. Ele é especialmente propenso a usar os trens locais quando estaciona o trailer muito longe de seu refúgio para evitar que alguém perceba que ele é seu.

O PACE ARROW 1981

A despeito do relativo isolamento e segurança do escritório do elevador de grãos, ficar continuamente num refúgio isolado começou a torrar os nervos de Conrad. Um andarilho por natureza, ficar num lugar por mais de algumas semanas só o aborrece. Conrad decidiu que sempre caçar na mesma cidade simplesmente não era uma grande ideia, e começou a procurar por uma forma de construir um refúgio móvel. No final, ele juntou alguns mil dólares em vários anos de fraudes moderadamente bem sucedidas e roubos de suas vítimas, e comprou um trailer usado que poderia modificar para seus próprios fins.

APARÊNCIA

Quando a sede de viagens de Conrad se faz sentir e ele não consegue ficar enfiado no escritório do elevador, ele usa seu trailer, um Pace Arrow 1981 encardido, para viajar pelo país. O trailer está lentamente se despedaçando porque Conrad comprou o veículo há quase 10 anos atrás quando já estava começando a mostrar o peso do tempo. O Pace Arrow é sujo, e vomita lufadas de fumaça pelo escapamento sempre que Conrad acelera, mas ele é um mecânico bom o suficiente para mantê-lo funcionando apesar de tudo. As janelas são profundamente coloridas e acortinadas por dentro, ambos detalhes que escondem o fato de que placas de compensado cobrem o interior do vidro para evitar que qualquer luz entre

enquanto ele estiver dormindo. A cabine e os fundos do trailer são completamente separados por uma porta improvisada que Conrad pode trancar por dentro todo dia.

TRAÇADO

Dentro do trailer há uma cama grande afundada no meio de tanto uso. O estrado é preso no chão e na parede do veículo, mas o colchão estava faltando quando Conrad o comprou. Ele teve de fazer outra viagem a um lixão e resgatar a almofada gordurosa e manchada de azul que tem agora. Conrad mantém um lençol sobre esta cama feito de pedaços costurados de panos que ele reuniu de várias vítimas nos domínios de outros Membros. Conrad particularmente preza o lençol em miscelânea como um troféu de suas muitas conquistas, e refere-se a ele frequentemente em seu diário no escritório do elevador.

Além da cama, uma velha cadeira La-Z-Boy domina boa parte do interior próximo à cabine. O assento apoliciado está perdendo o forro em alguns pontos notáveis, e uma mancha vermelha desbotada cobre o braço direito e um pouco das costas. Quando está viajando por distâncias particularmente longas, Conrad ocasionalmente prende uma vítima capturada nesta cadeira por uma noite ou duas; o forro está ficando solto nas áreas onde as vítimas lutam contra as cordas que as seguram. O interior do Pace Arrow cheira, também, devido à negligência e indisposição de Conrad em fazer mais do que arrumar quando acha que está limpando. Lanternas de acampamento iluminam o trailer à noite quando Conrad está dentro dele, e a iluminação deixa inúmeras sombras pelo interior bagunçado. Pôsteres de filmes que viu na estrada, mapas e manuais abafados da Associação Automobilística da América, e fotos Polaroid dos lugares em que esteve abundam nos espaços das paredes, criando uma atmosfera caótica. A fita segurando muitas destas decorações é velha e amarelada dos anos de flutuações de temperatura e umidade, então qualquer parada ou partida repentina (ou até mesmo viajando por uma estrada particularmente esburacada) provavelmente as fará cair no chão.

Conrad viaja de região em região no trailer, observando os pontos de caça tão logo entre numa nova cidade, mas normalmente não ficando mais do que algumas semanas. Ainda que não vagueie em campo aberto (o que acha que seria o equivalente a tocar o sino do jantar para os Lupinos), ele viaja principalmente pelas estradas interestaduais e estaciona em acampamentos populares ou áreas de descanso para viajantes próximos. Quando pode, ele estaciona perto de bosques ou sob um beiral que forneça outra camada de defesa passiva contra o sol mortal.

Este não é o primeiro veículo que Conrad usou, mas é seu primeiro trailer, e é o primeiro veículo do qual é proprietário. Ele viajou antes de carros ou vans roubados (quando ele conseguia colocar as mãos num), envolvendo-se em cobertores pesados no porta-malas para dormir. Contudo, estes métodos se provaram muito arriscados, uma vez que ele tinha que continuar trocando de veículos para evitar ser preso por dirigir carros que foram informados como roubados. Mas, mesmo em seus devaneios desconexos, ele ansiava por algo estável que pudesse chamar

de seu. Reconhecendo seu potencial em ser o que ele sempre quis, Conrad se apaixonou pelo Pace Arrow no momento em que o viu. Ele pode não ser capaz de tê-lo para sempre (considerando que o veículo está caindo aos pedaços além do fato de que pode eventualmente conectá-lo a algum assassinato que tenha cometido nas caçadas), mas ficará com ele o quanto puder. Uma vez que passe seu tempo, ele procurará por algum otário a quem possa convencer a comprar a coisa para renová-la como um automóvel antigo. Se conseguir resolver isso, começará tudo de novo com um trailer (mais) novo da mesma forma com que fez com esse.

SEGURANÇA

O maior perigo de ambos refúgios de Conrad é o sol. Em geral, muitas pessoas ignoram facilmente o elevador de grãos e o Pace Arrow indefiníveis, então ele não corre muito risco de ser descoberto. A aparência de baixa qualidade e em condição precária dos refúgios atuais de Conrad, contudo, significam que qualquer número de rachaduras e fendas podem permitir que eixos mortais de luz solar entrem enquanto Conrad está dormindo. Mesmo a vantagem de ter uma boa visão da paisagem é cancelada muitas vezes pelo fato de que as janelas são assassinas no refúgio de um Cainita. Por isso, Conrad passou incontáveis horas em incontáveis noites enquanto reformava os refúgios para ter certeza de que fossem a prova de sol.

A primeira linha de proteção contra o sol é o uso deliberado de calafetagem industrial e alumínio enrugado para tapar os muitos buracos nas paredes do elevador e no interior do trailer. O uso excessivo de Conrad da calafetagem deixou as paredes de metal em seu refúgio no elevador de grãos uma bagunça cheia de manchas brancas ao invés de seu antigo cinza industrial. Em cada junta onde uma parede encontra outra parede ou no teto, Conrad traçou e retracou os pontos com calafetagem. Além disso, quaisquer buracos na superfície que são maiores do que um lápis foram remendados com folhas de metal de vários tamanhos, todos maiores do que o necessário. Conrad deu ao interior do Pace Arrow o mesmo acabamento, o que empresta uma certa similaridade aos interiores de ambos os refúgios.

Nos dois, Conrad também mantém alguns rolos de fita adesiva para remendar imediatamente (embora temporariamente) quaisquer rachaduras que possam se formar sem sua atenção. Após chegar no elevador de grãos e arremessar sua mochila no canto especial, ele metódicamente verifica as paredes e teto procurando por novas rachaduras ou velhas que tenham escapado de seus remendos. Ele cuida de quaisquer novas rachaduras que descubra com fita adesiva, então imediatamente prepara-se para ver se pode meter as mãos em alguma calafetagem ou pedaços de metal. Ele é um pouco menos diligente quando inspeciona o trailer, mas se envolve numa manutenção de rotina semanal em que olha de cima a baixo o interior e o alojamento atrás de rachaduras. Naturalmente, ele concerta qualquer uma que encontre.

Também, passou um bom tempo consertando as janelas de ambos os refúgios. No refúgio do elevador de grãos, cada janela tem um pedaço correspondente de compensado que Conrad cortou e moldou com uma serra para que pudesse

encaixá-las quase que sem problemas nos painéis toda manhã. Cada pedaço de compensado é colocado num par de dobradiças no topo, que mantém a tábua presa no lugar e torna fácil tirá-las do caminho e prendê-las com um gancho no teto. Após deitar os compensados e empurrá-los no lugar, ele então cola as fitas nos cantos para ter certeza de que não há espaço aberto entre a tábua e a janela. Toda noite quando acorda, ele simplesmente retira a fita e ergue as tábuas daquelas janelas que quer olhar. Entretanto, apenas raramente ele abre mais do que duas janelas, pensando que ajustá-las e reajustá-las constantemente é um convite para que haja um erro.

Em ambos os refúgios, suas últimas linhas de proteção contra o sol são três grandes cobertores de incêndio que comprou da viúva de um bombeiro. Conrad dorme com cada um destes cobertores empilhado sobre os outros, assegurando que mesmo se acontecer de deixar passar uma rachadura nas paredes ou nas janelas, seu corpo estará bem protegido enquanto está sob a malha estreitamente tecida. Sem necessidade de respirar, ele pode facilmente manter-se sob os cobertores o dia inteiro. A única desvantagem desta medida é que se ele tiver de despertar porque alguém invadiu seu refúgio tencionando feri-lo, deslindar-se dos cobertores para se defender pode se provar um tanto problemático.

ALIMENTAÇÃO

Para a maior parte, Conrad tenta caçar próximo a seus refúgios (tal como onde seu trailer está estacionado), mas não muito perto a ponto de arriscar atrair atenção até eles. Ele não confia na segurança de ser capaz de fugir rapidamente para o ambiente controlado do campo aberto se algo sair errado, ele só não quer ter de se aborrecer em matar todo idiota que fizer barulho ao redor do seu refúgio quando quiser ficar sozinho. Afinal, há o suficiente para apenas um Membro comer.

Conrad confia na lenta expansão dos subúrbios dentro de alguns quilômetros do elevador de grãos para alimentar-se quando está em casa. Seu vestuário utilitário e as armadilhas da estrada que carrega transmitem a imagem de um pobre vagabundo ou um beerrão local – ou seja, alguém a ser ignorado. Conrad faz pouco para dissuadir suas vítimas desta impressão, e ele as usa para aumentar o efeito para obter a confiança de outros na área que sejam pobres. Ele usa estas pessoas como contatos na cena local para mantê-lo informado de quaisquer mudanças que possam ter acontecido enquanto esteve fora viajando.

Quando Conrad está com pouco dinheiro, ele se torna um predador social. Ele seleciona um alvo provável (normalmente um velho sozinho que não tenha medo de estranhos) e faz o que pode para atrair a confiança dessa pessoa. Ele então interpreta o papel de um veterano de guerra sem sorte na vida, procurando por dinheiro ou um prato de comida em algum lugar. Então, usando seu charme

e sua malícia predatória, ele tenta conectar-se emocionalmente a seu alvo e tenta encontrar uma forma de pegá-lo sozinho. O inevitável então acontece, e Conrad deixa seu alvo, muitas vezes morto ou próximo à morte, em sua própria cama e certamente mais pobre.

IDEIAS DE HISTÓRIAS

- O algoz da cidade da crônica informa ao príncipe que um Membro forasteiro tem atacado seu domínio e raptado pessoas. As evidências sugerem que o invasor ainda está em ação na cidade e operando há uma certa distância dos bairros, mas não está claro quem ele realmente é. Assim, o príncipe e o algoz autorizam um círculo de Membros dispostos a rastrear estes bairros e saber quem está violando a Segunda Tradição.

- Precisando desesperadamente fugir para a Costa Oeste pelo Meio-Oeste rural, mas aterrorizado com a ideia de ser atacado pelos Lupinos por seu problema, um pequeno bando de anarquistas calha de trombar com Conrad, que está no fim de uma viagem estendida. Considerando-o um viajante experiente que conhece não apenas os melhores pontos de alimentação na desolação das autoestradas entre as grandes cidades, mas também como evitar com segurança os raivosos Lupinos com que as florestas estão atulhadas. A viagem dificilmente é pacífica. Os lugares que Conrad os leva para se alimentarem são tecnicamente domínios de outros vampiros, e os Lupinos são bem mais agressivos e persistentes quando percebem que um bando inteiro de vampiros está viajando juntos do que quando um único vampiro está viajando sozinho. Além disso, a distância emocional de Conrad a respeito de coisas tais como consciência e sua humanidade podem dar nos nervos de Membros mais refinados ou humanos, tornando a viagem muito mais tensa.

- Uma noite enquanto Conrad está almejando uma cidade que é tecnicamente o domínio de outro vampiro, uma gangue de mortais rouba seu Pace Arrow. Ele dá uma olhada bem dada em alguns deles, mas é incapaz de evitar que eles fujam em seu refúgio com uma mulher raptada na traseira que supostamente seria seu jantar na noite seguinte. Desesperados e sem opção, ele se entrega ao primeiro Membro que encontra (ou seja, um ou mais dos personagens dos jogadores) e pede pela ajuda do personagem. Ele explica quem é e o que estava fazendo no domínio, e não guarda segredo de quais as consequências poderiam vir quando os ladrões encontrassem seu jantar na traseira do Pace Arrow. Embora ele não possa oferecer-lhes nada em troca, Conrad insta seus anfitriões indispostos a ajudá-lo pelo bem da preservação da Máscara. Se um dos personagens dos jogadores falar à polícia ou contatar o submundo para tentar descobrir se alguma carreira criminosa bate com a descrição que Conrad lhes deu, ele descobrirá que o Pace Arrow já foi levado pelos tiras com uma mulher morta na traseira.





FAZENDAS ZATOPK

Mãe é solo quente. É as ricas turfeiras, brilhantes de orvalho, mas que nunca absorvem água. É o negro profundo e fértil, e cheira distante nos pastos e estábulos. Abriga-se sob e em torno dos cantos de suas unhas, e cheira a terra podre quando você enfia o nariz. Mãe é uma caba de terra e vermes, recebendo-o de volta em seu ventre. Mãe foi seu primeiro lar.

O Tzismice tcheco Ilya Zatopek é realmente uma minhoca. Privado das lembranças de seus anos mortais, ele despertou como um bebê no solo negro e libertou-se para a superfície. Ele lembra de rastejar livre do ventre quente e negro, mas nada dos anos quando vivo que precederam seu Abraço e nascimento orgânico. Ele lembra apenas da terra prenhe na Europa cheia de vermes... os vermes famintos que comeram suas lembranças.

RESIDENTE

Enfiado numa parte de Detroit onde nenhuma criança ousaria brincar fica um parque industrial enferrujado, decrépito e abandonado. O concreto das ruas cheio de rachaduras e ervas daninhas exhibe quilômetros e quilômetros de cercas frouxas e enferrujadas,

estacionamentos vazios e abandonados, fábricas arruinadas e depósitos esqueléticos. É uma lembrança dos barões da indústria falidos do bairro e uma sombra de anos anteriores que agora maculam a cidade e recusam-se a se apagar. Talvez não seja surpresa, então, que esta seção da cidade ofereça um refúgio para uma criatura tão fria quanto muitas das janelas quebradas e prédios abandonados. Talvez seja de um barroco estereotípico encontrar um refúgio aqui, dado o fato de que o parque industrial está abandonado o suficiente para satisfazer as sensibilidades de criaturas que vivem todos os clichés da não vida. O que não é de se esperar, contudo, é que o parque industrial seja lar de um ambiente fecundo oculto que pulsa com vida.

Entre a bagunça de fortalezas de concreto e aço envelhecido descansa uma fábrica reconvertida que foi alegremente chamada de Fazendas Zatopek. De fora, o prédio parece ser como qualquer outra fábrica. Dentro, contudo, o pavimento da fábrica de teto alto é um andar pleno com as ricas turfeiras tchecas, minhocas europeias e outros vermes. Os administradores e empregados conduzem um negócio improvável e lucrativo ao vender vermes por toda a América do Norte para compostagens, como iscas comerciais e como alimentação de alto nível para

répteis/peixes/pássaros de zoológicos.

Como o nome sugere, Ilya Zatopek, agora alguns séculos mais sábio, possui este empreendimento único e próspero. Um Tzimisce do Velho Clã e membro da Liga Oradea, ele escondeu-se nas sombras da Rússia Comunista enquanto companheiros Demônios tais como Krezhinsky e Darvag jogavam mortais jogos de poder e manipulação contra os Ventruê. Para Ilya, contudo, sua principal preocupação sempre foi os vermes. Ele sentia-se mais próximo a estes organismos entocados do que à sua própria espécie, e certamente mais do que à humanidade. Ele criava os vermes e tornou-se intimamente familiar com suas necessidades enquanto vendia-os para o governo russo para suas fazendas (mesmo percebendo que uma boa parte encontrava seu destino na dieta dos gulags). Assim foi como ele contruiu um nome para seu empreendimento nos primeiros anos.

Após a queda pesada e escalonada da União Soviética, Ilya vendeu sua propriedade familiar para empreendedores ocidentais e negociou um pequeno lote de uma fábrica abandonada na América. Uma vez que seus leais carniçais obtiveram a licença para importar terra “tcheca” e minhocas europeias para os EUA, tanto Ilya quanto sua comitiva de carniçais Oprichniki se mudaram para seu novo lar em além-mar. Seu negócio foi o primeiro a oferecer legalmente a venda a granel de minhocas europeias aprovadas pelo Departamento de Agricultura dos Estados Unidos. O negócio foi um sucesso instantâneo uma vez que invertebrados de dez centímetros eram ricos em proteínas e instantaneamente populares numa variedade de negócios.

Atualmente, os Oprichniki administram as Fazendas Zatopek. Graças às compras por correios e Internet, ninguém visita a fábrica. Assim, os Oprichniki podem trabalhar em relativo isolamento, até mesmo de seus inocentes empregados mortais. Investigadores do Departamento de Agricultura já visitaram algumas vezes, mas nunca encontraram nada fora do normal acontecendo na fazenda. A despeito de algumas práticas incomuns, tais como encher o interior da fábrica com terra, o negócio opera legalmente e dentro dos padrões de segurança. Com exceção dos carniçais, contudo, ninguém percebe que o próprio Ilya está descansando sob a terra, ou que ele está se transformando. Desconhecido por todos exceto seus carniçais Oprichniki mais leais, ele está lentamente se transformando numa colônia de vermes ambulante.

APARÊNCIA

Na esquina de duas ruas mortas que estão rapidamente sendo cobertas com ervas daninhas jaz o complexo das Fazendas Zatopek. As duas partes distintas da estrutura incluem os escritórios da frente e o edifício industrial de dois andares e meio com um telhado de aço corrugado se erguendo por trás dele. A presença de carros no pequeno estacionamento próximo atesta os únicos sinais de “vida” lá dentro, enquanto um segundo estacionamento, maior e ao nível da rua, permanece vazio e lacrado por um alambrado. Atrás da fábrica há uma enorme garagem para caminhões que leva às docas. Essa também é lacrada por um alambrado, que força os motoristas a passarem pela frente do escritório antes que entreguem ou carreguem suas últimas cargas.

O prédio do escritório tem uma estrutura de um andar, quadrada e utilitária, com barras nas janelas. As persianas permanecem constantemente fechadas para evitar que qualquer um espie para dentro. A janela da porta da frente é igualmente coberta com persianas e ornada com uma tela metálica, mas um teste bem sucedido de Percepção + Segurança (dificuldade 7) revela sensores de alarme em torno da porta e da moldura da janela. A entrada da frente está sempre trancada, então é concedido ingresso aos visitantes apenas via pedido através do sistema de interfone. O alarme soa numa firma de segurança próxima se alguém abrir a porta mas falhar em inserir o código adequado dentro de 30 segundos. O alarme também soa se alguém quebrar uma janela. O prédio não tem sensores de movimento, dado que alguém está sempre andando dentro dele tanto durante a noite quando ao dia.

A fábrica em si é bem grande, ocupando aproximadamente 18.000 metros quadrados. Ao comprar o lugar, Ilya teve que emparedar e pintar as janelas do primeiro andar, mas uma característica de nível 3 de Percepção permite que os visitantes percebam vários pequenos escapes emergindo da parede a cada 3 metros numanel duplo em torno do perímetro. Há um conjunto de escapes ao nível do solo, o outro um metro e meio acima do primeiro. Estas aberturas têm um cheiro forte de terra fértil, e são grandes o suficiente para que um rato passe facilmente por elas, mas também são seladas por dentro com telas de aço (que exigem nível cinco em Força para morder se um intruso do tamanho de um rato tenta entrar por aqui). Além desse obstáculo há um sistema de dutos de malha fina que correm sob a terra com ventoinhas nos diferentes entroncamentos. Este sistema permite que os carniçais oxigenem o fundo da terra regularmente, enquanto a malha é fina o suficiente para evitar que vermes de qualquer tamanho passem por ela. Ela também evita que pássaros espertinhos peguem os vermes que ficam próximos do lado de fora.

Nos fundos da fábrica está uma doca elevada com duas grandes portas de garagem, bem como uma saída, que permanecem fechadas até que alguém no escritório da frente informe ao embarque que visitantes estão em curso. Caso contrário, estas portas não abrirão para ninguém, a despeito de quem seja. Afinal, os carniçais têm mais a temer de Ilya do que de qualquer estranho. As portas das garagens abrem para revelar uma área de espera comunal com um segundo conjunto de portas há 3 metros para dentro. (Sem exceção, não é permitida a passagem de caminhoneiros por estas portas.) Nesta alcova está uma mesa de transporte e o telefone.

TRAÇADO

Quase imediatamente, os visitantes podem perceber que a iluminação do interior do prédio é fraca, talvez apenas alguns poucos watts. Os escritórios têm poderosas luminárias de mesa para uso da gerência, mas as sombras se reúnem nos cantos como teias de aranhas, e tudo está apenas a alguns tons da escuridão completa. A falta de luz do sol só adiciona ao aspecto agourento do lugar. Se perguntados, os empregados simplesmente dirão que esta condição é a melhor para os vermes. Na verdade, contudo,

os Oprichniki detestam luzes fortes, assim como seu mestre. Eles acham mais confortável trabalhar na semiescuridão, mesmo que cause incômodo aos visitantes.

Os escritórios também são um pouco mais frios do que o nível de conforto, um efeito colateral dos pesados ar-condicionados que devem sempre operar no pavimento da fábrica (onde é francamente mais frio na maior parte do tempo). Novamente, esta temperatura é mais adequada para o crescimento dos vermes, especialmente durante o verão, quando as temperaturas se elevam e o telhado corrugado do prédio amplifica o calor.

ESCRITÓRIOS

Este escritório de projeto simples carece de requintes. O único corredor é um em forma de L invertido com várias salas ligadas a ele. A entrada se abre para uma sala que termina numa segunda porta interna blindada por persianas. Na sala, um escritório de secretária está situado à direita atrás de uma meia parede. Caminhoneiros e entregadores que vêm ao prédio das Fazendas Zatopek devem esperar aqui, e nunca entram na segunda porta (que pode ser aberta apenas por uma chave ou pelo interfone sob a mesa da secretária). Esta porta também está ligada ao sistema de alarmes.

Além da segunda porta está um longo corredor com três portas de escritório fechadas à direita. À esquerda estão uma porta de escritório e dois banheiros. Os escritórios de compra (abastecimento), contabilidade, encomendas e os escritórios do presidente e do vice-presidente estão situados aqui. Estas salas são todas decoradas apenas com as formas estéreis dos negócios. Cada escritório inclui duas cadeiras, uma mesa, um arquivo, um telefone, uma lâmpada, materiais de escritório e um computador que é ligado à central do escritório. Os escritórios carecem de toques pessoais como fotografias, embora hajam plantas de plástico aqui e ali nos corredores bem como alguns pôsteres da Europa Oriental. Fora isso, não há nada a mostrar que indicaria as personalidades ou interesses dos carniçais.

O corredor termina numa terceira porta com um painel de segurança eletrônica à sua direita. O painel exige a inserção de um código de cinco dígitos, mas pode ser contornado com um teste de Inteligência + Segurança (dificuldade 6). Além deste ponto fica um espaço aberto e um corredor que leva à direita. A parede à esquerda tem uma porta que se conecta à fábrica, bem como uma grande janela que observa o curral de vermes. Na frente da porta do corredor, junto com o corredor do lado oposto, fica um conjunto de janelas que revelam o escritório do administrador de produção.

O corredor à direita passa por quatro portas bem agrupadas no lado esquerdo. A primeira é o referido escritório da administração de produção com uma grande janela que também observa a fábrica. A segunda porta leva a uma pequena sala que serve como a central de informática, enquanto a terceira abre para um corredor curto que leva a uma cafeteria. A quarta porta pertence ao entomologista que supervisiona o laboratório. De todos os escritórios no prédio, este último é o mais distinto. Pôsteres e diagramas da anatomia de insetos pendem das paredes, e cápsulas de vidro

de espécimes preservados (alguns inteiros, alguns dissecados) ficam na mesa e sobre o arquivo. A despeito disso, até mesmo esta sala carece de qualquer detalhe de decoração pessoal.

No fim do corredor há um laboratório aberto no qual cientistas testam a acidez do solo e o protegem de proteínas venenosas (quando a comida dos vermes se decompõe e se torna venenosa) e escassa oxigenação. O laboratório também guarda lotes de vermes fecundados para posterior coleta (num almoxarifado refrigerado), e os trabalhadores devem constantemente cruzar diferentes espécies para produzir vermes maiores que sejam menos quitinosos e contenham mais proteína. As minhocas de doze centímetros exclusivas das Fazendas Zatopek (que são muito maiores do que a média disponível no mercado) já estão vendendo, e os coletores mal podem dar conta dos pedidos.

A cafeteria emprega um cozinheiro particular para lidar com os almoços dos trabalhadores. Ela também serve como entrada de empregados, mas as portas estão abertas por apenas uma hora durante a manhã, na hora do almoço, nos dois intervalos de meia hora (no final da manhã e no final da tarde) e por meia hora na hora da saída. Durante estes períodos, um supervisor Oprichniki permanece na cafeteria para se assegurar de que apenas trabalhadores da fábrica entrem ou saiam. Do lado oposto à entrada da cafeteria está uma terceira porta para um pequeno corredor que abriga os armários dos empregados alinhados na parede e é dividido por uma fileira de bancos. Além disso, outra porta, aberta apenas nos horários acima mencionados, oferece acesso ao pavimento da fábrica na seção do curral de vermes.

O PAVIMENTO DA FÁBRICA

O pavimento da fábrica é dividido em cinco seções principais, com muitas porções reconvertidas de suas antigas linhas de enchimento de perfumes e shampoos para seu novo empreendimento. A qualquer momento durante o dia, mais de 50 empregados podem estar trabalhando na coleta de vermes, mas as Fazendas Zatopek fazem girar seu quadro funcional em alguns meses para manter disponíveis apenas assalariados que manterão suas bocas fechadas. Na verdade, contudo, a fábrica tem uma alta taxa de rotatividade de empregados mortais simplesmente por que o ambiente os deixa nervosos. Ilya nunca se alimentou dos trabalhadores, claro, mas a administração Oprichniki e o ambiente austero deixam as pessoas doentes com facilidade. Para elas, a fábrica é um lugar peculiar e assustador, mesmo que nunca tenham visto as seções fora dos limites em que apenas os carniçais são permitidos. Se os trabalhadores não iniciados realmente vissem estas seções, provavelmente sairiam muito mais rápido.

O teto da fábrica é um labirinto de condutores de ar, canos de água e bombas de nutrientes (que são conectadas à sala de misturas). As bombas de nutrientes são ligadas a um cano de reforço que corre até um reservatório de 75 litros. O reservatório conecta-se a uma matriz de pulverizadores (como pulverizadores de pesticida) em mangueiras. Este aparelho octópode permite aos trabalhadores moverem-se até 6 metros do reservatório e ainda pulverizar nutrientes no solo. Borrifadores também pendem do teto, aguardando certas

áreas duas vezes por semana com uma ducha rápida.

A SEÇÃO DOS CURRAIS DE VERMES

Correndo em paralelo ao corredor do escritório está um amplo espaço aberto de aproximadamente 4.500 metros quadrados. Nos cantos deste espaço, dois corredores paralelos levam até os fundos da fábrica, enquanto uma arcada aberta que leva até a sala do misturador fica na parede à esquerda.

Os currais de vermes são torres de concreto de um andar com 4,5 metros quadrados estabelecidas num padrão de grade nesta seção. Os corredores que correm entre os inúmeros currais são grandes o bastante para pessoas caminharem por eles, a despeito dos obstáculos apresentados por um par de dutos de arejamento blindados (um metro e meio de altura entre um e outro) que correm pelos currais nos quatro lados. Para dar a volta, os trabalhadores usam passarelas de metal que margeiam as bordas dos currais um andar acima do chão. A passarela é acessível através de escadas de metal próximas às portas conexas aos escritórios, bem como da arcada da sala de misturas e dos corredores nos fundos. Os coletores de vermes trabalham neste piso elevado, selecionando os vermes na parte de cima dos currais.

Os currais também têm comportas na parte de baixo. Quase que semanalmente, os trabalhadores abrem-nas e drenam o solo da parte de baixo em containers, baixando os níveis do curral em alguns centímetros e coletando os vermes que de outro modo estariam inacessíveis. Os trabalhadores da carga então trazem turfeiras frescas para misturar com o solo, mantendo-o oxigenado e fértil.

A SALA DE MISTURA

Esta seção da fábrica abriga enormes containers em que se misturam lotes de fórmulas que os cientistas produzem no laboratório. Uma rede de canos e mangueiras conecta-se aos canos no teto para que as diferentes seções possam receber diferentes fórmulas de nutrientes ao mesmo tempo. Uma vez por mês, à noite, os Oprichniki criam um ou dois lotes especializados consistindo de uma sopa visceral de órgãos liquefeitos e sangue, que então pulverizam no refúgio de Ilya. Eles tomam muito cuidado para limpar estes containers após o uso para evitar deixar evidências para trás.

A SALA QUÍMICA

Situada no andar térreo da fábrica, esta área fica na parte de trás dos currais de vermes, entre os dois corredores nos fundos. Aqui se podem encontrar prateleiras com tambores que guardam vários produtos químicos orgânicos, bem como pallets com sacos de turfeiras, adubos compostados, alimento inicial de frango e compostos. Além disso, a sala à prova de explosão (normalmente usada em atividades que envolviam produtos químicos voláteis) foi convertida numa grande unidade de refrigeração, em que os trabalhadores armazenam os vermes coletados que estão prontos para o carregamento. Esta seção é aberta para ambos os corredores, e conecta-se à sala de mistura pelo corredor da esquerda. Como tal, todas as três áreas são desprovidas de encanamento ou dutos ao nível do chão para que a empilhadeira da fábrica possa mover os pallets entre o

embarque, as salas de misturas e a sala química sem canos.

Nos fundos da sala química está uma empilhadeira em modo de elevador conectada à seção da floresta de vermes por trás da parede. Por a floresta de vermes estar no segundo andar, esta maquinaria permite que os trabalhadores movam itens volumosos por aí sem ter de usar as escadas.

EMBARQUE

O embarque fica junto ao corredor à direita, e é duas vezes maior do que suas contrapartes. Este espaço extra permite que a empilhadeira manobre por aí e entregue material à sala química adjacente sem bloquear a passagem. Em adição às portas de garagem internas, existem três salas extras em cada lado. A primeira é a loja de máquinas, em que os técnicos consertam equipamentos quebrados. A segunda, uma sala maior guarda a sólida unidade de ar-condicionado, gerador de emergência e tanques de oxigenação, enquanto a terceira sala é um pequeno depósito para equipamentos de fábrica menores (tais como containers em que embarcam os lotes de vermes).

FLORESTA DE VERMES

No final de ambos os corredores fica uma escada de metal e um par portas de metal fechadas elevadas um andar e meio do chão. As portas são lacradas com chaves – o que exige um teste de Destreza + Segurança (dificuldade 6) para abrir – enquanto a porta do segundo andar do elevador pode ser aberta apenas do outro lado. Apenas os Oprichniki trabalham aqui, pois, como dizem as pessoas, aqui é onde as Fazendas Zatopek cultivam seu maior segredo, as exclusivas minhocas Zatopek. Na verdade, contudo, este espaço guardado é o refúgio de Ilya. Em 7.500 metros quadrados, esta ampla área aberta é um bloco de andar e meio cheio com um solo rico. É uma planície cheia de turfeiras, lotes incomuns de fungos e terra tcheca, em que Ilya pode dormir confortavelmente.

Diferente dos currais, não existem corredores aqui, embora uma grande plataforma retangular de metal seja suspensa trinta centímetros do chão e se estenda por metade da largura e do comprimento da sala. Das portas, passarelas gradeadas elevadas alcançam a plataforma. Hastes do teto suportam toda a estrutura e fazem com que a plataforma balance sempre que alguém caminhe sobre ela. Esta plataforma é realmente muito segura e estável, em conformidade com os padrões OSHA modernos. No topo da plataforma há uma fonte que emerge do chão por um buraco circular na passarela. Pulverizadores de nutrientes com mangueiras estendidas permitem que os carnicais borrifem a área inteira, mas a fonte também guarda o painel de controle para as pás em espiral.

A sala é excessivamente escura e fria, ampliada pela estranha alvenaria que cerca a câmara. O ambiente mal iluminado supostamente protege os vermes, mas ele realmente evita que as pessoas deem uma boa olhada na sala. Quando Ilya originalmente se mudou para cá, ele contratou arquitetos e um artista para transformar o interior desta câmara à semelhança de uma igreja. Um personagem que fizer um teste bem sucedido de Percepção + Prontidão (dificuldade 8) ou que possa ver claramente em condições de pouca iluminação deve perceber que o padrão

entretecido da plataforma realmente engrossa e afina, em teias e tramas para formar um crucifixo gigante cuja cabeça termina na fonte. As hastes de apoio curvam-se gentilmente sobre a escuridão para encontrar outro, formando arcos iguais àqueles que separam a nave (ou a câmara central) da igreja das arcadas laterais. De fato, a plataforma é o símbolo de uma nave, com sua fonte batismal emergindo da cruz de metal. Qualquer um que seja bem sucedido num teste de Inteligência (dificuldade 6) deve reconhecer que o interior da sala ostenta motivos de igreja, desde que essa pessoa já tenha estado dentro de uma igreja. A alvenaria rústica em pedra junto às paredes são suspeitamente parecidas com janelas em arco com elaborado rendilhado na cantaria, ou galerias em estilo romanesco que se erguem um tanto das paredes.

O corpo de Ilya descansa aqui, numa igreja feita por si próprio. Ele comunga com os vermes bem abaixo da superfície, talvez num esforço de compreender quem ele foi antes do Abraço ou talvez tentando fecundar o útero do qual ele próprio nasceu. A despeito disso, quando se manifesta, aparece como um cadáver cujas entranhas foram transformadas em vermes. Ele fala enquanto elas se esparramam de seus lábios esfarrapados e saem das órbitas vazias de seus olhos, e como um verme, ele consegue se mover para dentro ou para fora da terra com graça fluída.

Se precisar fugir de seu refúgio, Ilya pode mandar uma porção de seu corpo para a canalização sob o solo onde ele pode se esparramar por uma seção da malha projetada como sua rota de fuga. De lá, ele pode tomar refúgio no Curral de Vermes nº 34, que está aberto para os dutos e que sempre permanece intocado. De fato, Ilya sempre mantém parte de sua massa nesse curral, permitindo-lhe eventualmente reformar-se mesmo que 80% de seu corpo esteja destruído (embora os resultados desse grau de trauma sejam desconhecidos). Isso é muito bom, dado que a floresta de vermes tem um segredo mortal conhecido apenas pelos carniçais e por Ilya.

Mais de meio andar acima do nível do chão, ainda que sob o solo, estão filas de pás em espiral. Normalmente, os Oprichniki usam estas pás para virar a terra e arejar o solo. Fazer isso inevitavelmente mata alguns vermes, mas também produz terra fértil. Em velocidades maiores, as pás também trazem o solo do topo para baixo rapidamente, o que significa que qualquer um pego na plataforma quando

isso acontece rapidamente se encontra afundando rapidamente em areia movediça. Se o jogador de tal personagem falhar num teste de Destreza + Esportes (dificuldade 6), as pás dragam o personagem e infligem 15 dados de dano letal. Compreensivelmente, os carniçais Oprichniki de Ilya nunca usam esse truque a menos que seu mestre esteja fora dali, ou se uma maior parte de sua forma tenha escapado pelos dutos.

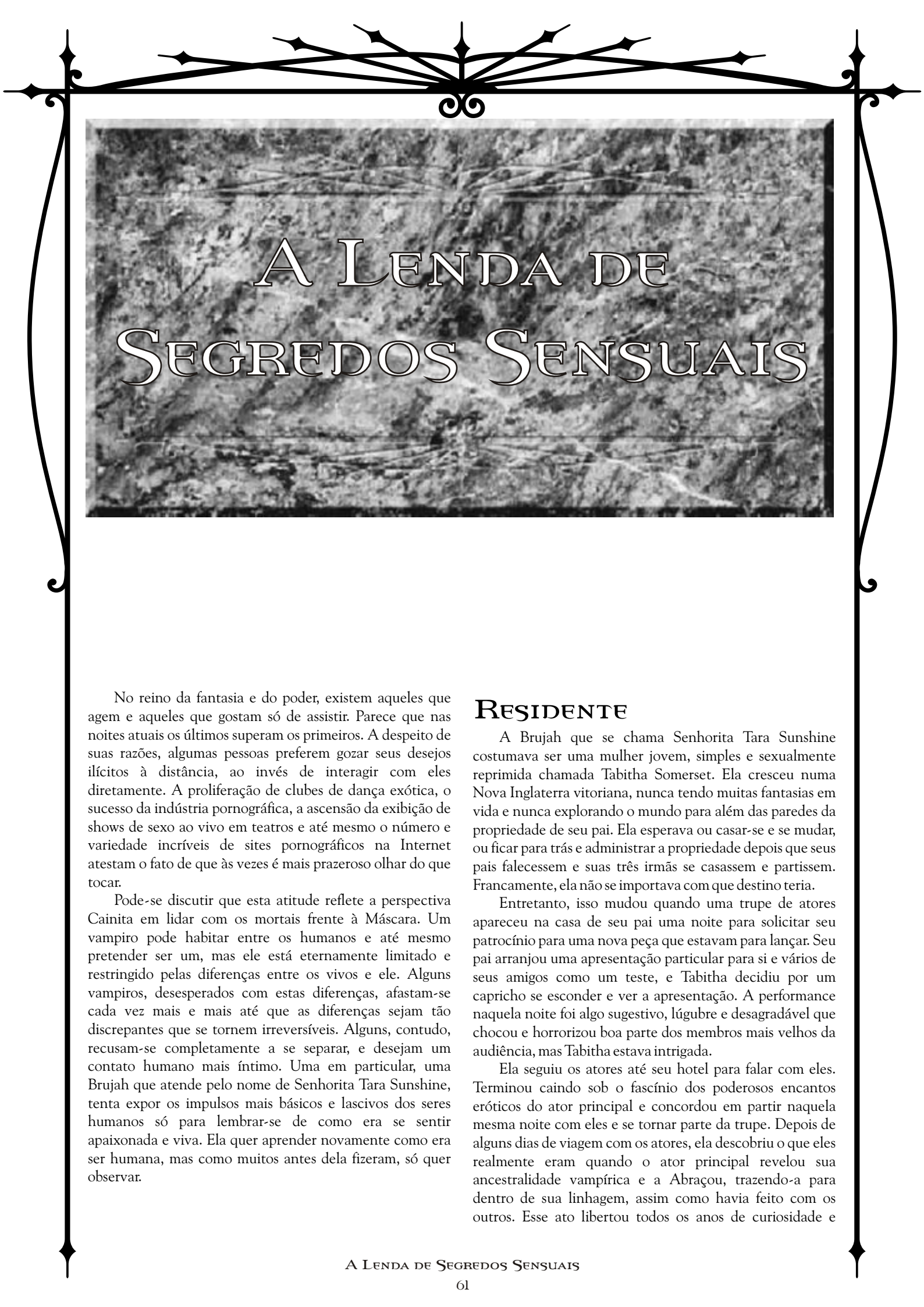
IDEIAS DE HISTÓRIAS

- Buscando iluminação na Trilha da Metamorfose, o mentor de um Tzimisce Sabá manda-o visitar Ilya nas Fazendas Zapotek e recomenda que seus companheiros de bando o acompanhem (tanto por segurança, quanto pela chance que terão de aprender algo). Os carniçais de Ilya melhor informados acompanham os personagens num tour e lhes permitem ajudar no momento da alimentação, mas Ilya oferece pouco conhecimento sobre a Trilha da Metamorfose. Ele sugere, contudo, que eles podem obter alguma informação sobre quanto longe ele está se puderem descobrir quem ele foi antes de seu Abraço.

- Há alguns meses, Ilya desenvolveu uma obsessão forte e não identificável que eventualmente reconhece como um laço de sangue ilícito. Não tendo compartilhado voluntariamente sangue com nenhum vampiro nesse tempo, contudo, Ilya suspeita que um de seus carniçais de algum modo caiu sob o poder de outro Cainita e o traiu misturando a vitae do intruso com suas refeições mensais. Ele alista os personagens a ajudá-lo a descobrir os culpados e determinar os motivos por trás do ataque dissimulado.

- Agindo sobre uma dica anônima de que as Fazendas Zatopek são um forte para organizações terroristas baseadas nos EUA e que está produzindo algum tipo de arma biológica avançada, uma equipe de investigadores federais fecha as Fazendas Zatopek e começa uma investigação. Quando conseguem descobrir Ilya, seus carniçais Oprichniki entram em pânico e cortam seu contato com o exterior, mantendo-os reféns na floresta de vermes. Os carniçais então chamam os personagens para ajudá-los a resolver esta enorme sujeira antes que a coisa fique mais complicada. Se forem capazes disso, cabe aos personagens imaginar quem foi responsável por soltar os cães do governo.





A LENDA DE SEGREDOS SENSUAIS

No reino da fantasia e do poder, existem aqueles que agem e aqueles que gostam só de assistir. Parece que nas noites atuais os últimos superam os primeiros. A despeito de suas razões, algumas pessoas preferem gozar seus desejos ilícitos à distância, ao invés de interagir com eles diretamente. A proliferação de clubes de dança exótica, o sucesso da indústria pornográfica, a ascensão da exibição de shows de sexo ao vivo em teatros e até mesmo o número e variedade incríveis de sites pornográficos na Internet atestam o fato de que às vezes é mais prazeroso olhar do que tocar.

Pode-se discutir que esta atitude reflete a perspectiva Cainita em lidar com os mortais frente à Máscara. Um vampiro pode habitar entre os humanos e até mesmo pretender ser um, mas ele está eternamente limitado e restringido pelas diferenças entre os vivos e ele. Alguns vampiros, desesperados com estas diferenças, afastam-se cada vez mais e mais até que as diferenças sejam tão discrepantes que se tornem irreversíveis. Alguns, contudo, recusam-se completamente a se separar, e desejam um contato humano mais íntimo. Uma em particular, uma Brujah que atende pelo nome de Senhorita Tara Sunshine, tenta expor os impulsos mais básicos e lascivos dos seres humanos só para lembrar-se de como era se sentir apaixonada e viva. Ela quer aprender novamente como era ser humana, mas como muitos antes dela fizeram, só quer observar.

RESIDENTE

A Brujah que se chama Senhorita Tara Sunshine costumava ser uma mulher jovem, simples e sexualmente reprimida chamada Tabitha Somerset. Ela cresceu numa Nova Inglaterra vitoriana, nunca tendo muitas fantasias em vida e nunca explorando o mundo para além das paredes da propriedade de seu pai. Ela esperava ou casar-se e se mudar, ou ficar para trás e administrar a propriedade depois que seus pais falecessem e suas três irmãs se casassem e partissem. Francamente, ela não se importava com que destino teria.

Entretanto, isso mudou quando uma trupe de atores apareceu na casa de seu pai uma noite para solicitar seu patrocínio para uma nova peça que estavam para lançar. Seu pai arranhou uma apresentação particular para si e vários de seus amigos como um teste, e Tabitha decidiu por um capricho se esconder e ver a apresentação. A performance naquela noite foi algo sugestivo, lúgubre e desagradável que chocou e horrorizou boa parte dos membros mais velhos da audiência, mas Tabitha estava intrigada.

Ela seguiu os atores até seu hotel para falar com eles. Terminou caindo sob o fascínio dos poderosos encantos eróticos do ator principal e concordou em partir naquela mesma noite com eles e se tornar parte da trupe. Depois de alguns dias de viagem com os atores, ela descobriu o que eles realmente eram quando o ator principal revelou sua ancestralidade vampírica e a Abraçou, trazendo-a para dentro de sua linhagem, assim como havia feito com os outros. Esse ato libertou todos os anos de curiosidade e

paixão reprimidas que a primeira performance da trupe tocaram, e Tabitha tornou-se uma criatura completamente diferente. Adotando o nome artístico de “Senhorita Tara Sunshine”, ela extasiou-se em seu poder e sua recém descoberta sedução predatória, e dedicou-se a suas performances com um zelo que impressionou seu senhor e seus companheiros mais velhos. A trupe viajou de norte a sul pela Costa Leste atuando, caçando e se escondendo dos vampiros mais poderosos, que não apreciavam as intrusões ocasionais em seus domínios.

Com o tempo, mesmo a paixão de Senhorita Tara arrefeceu, enquanto a novidade do que ela havia conseguido conquistar lentamente se apagava e a realidade do que havia se tornado começava a afundar. Passar suas noites insultando e tentando audiências de humanos degenerados e neófitos desesperados tornava-se entediante após inúmeras repetições, e suas atuações sofreram com isso. Finalmente, ela afastou-se da trupe e rumou para a Flórida, que estava fora de seus rumos usuais. Ainda, as noites solitárias, encerrada em quartos alugados, saindo apenas para caçar, lembravam-lhe muito da vida que havia abandonado na Nova Inglaterra. O triste tédio era insuportavelmente cansativo, mas ela não mais dispunha da energia ou orientação para buscar novos caminhos para aliviá-lo.

Finalmente, ela encontrou uma solução. Se não conseguisse construir e desfrutar de uma vida de fantasia que fosse sua, aprenderia a apreciar aquelas dos outros de forma vicária. Ela projetou um lugar no qual outras pessoas poderiam vir e viver seus sonhos proibidos, e ela assistiria e as experimentaria como o parasita que se tornou. Empenhando a moderada celebridade que havia reunido por anos em uma cadeia de favores e donativos entre os Membros da Camarilla do leste, ela comprou e remodelou a casa que agora é seu refúgio e playground emocional particular. No papel, o estabelecimento conhecido como A Lenda dos Segredos Sensuais é uma antiga escola de atuação e agência particular de modelos, mas na realidade, é muito mais.

APARÊNCIA

Tampa, Flórida, onde a Senhorita Tara estabeleceu sua loja, talvez seja um dos exemplos mais flagrantes da dicotomia socioeconômica que existe no portal de entrada de Sunshine State, para a rívera americana. Pode-se até mesmo dizer, como muitos disseram antes, que Tampa é o reflexo sombrio de Orlando, sua irmã rosa flamingo em tons pastel. Se Orlando é a Mecca dos sonhos ou do brilho de americanos em férias, raio brilhante da liberdade frente a pressão das corporações americanas, então Tampa é a sombra que esse raio lança.

Enquanto Orlando pode ser o local de férias para milhões de famílias americanas todo ano – e, em muitos casos, durante o ano todo para famílias que migram para lá de todo o mundo – Tampa é o playground e parque de diversões de adultos solteiros. Como tal, é muito boa em atrair tantos clientes quanto possível para seu tipo especial de “entretenimento”. Tampa tem sido chamada de a capital mundial dos clubes de strip, ostentando mais estabelecimentos baseados em entretenimentos adultos voltados à nudez do que restaurantes por quarteirão. Ainda

que a Câmara Municipal de Tampa tenha feito um esforço combinado para reduzir a capacidade de tais estabelecimentos em operar dentro dos limites da cidade, estes negócios – e as mulheres que empregam – geram um adendo generoso para a receita da cidade. Tampa foi considerada um ponto quente entre aqueles viajam pelo país como mariposas atraídas por chamas maiores e mais brilhantes feitas de luzes de neon vermelhas e vacilantes, a batida hipnótica e a repetição da house music.

No coração da cidade de Tampa, descendo a rua do super estádio subsidiado pelos contribuintes, fica Drew Park. Este bairro semi-industrial desgastado é o local de trabalho de dezenas de mulheres, e o antro de homens com pouco acesso ou muita necessidade de sexo (sem mencionar muitos dos pervertidos e predadores sexuais). Apenas um quilômetro das palmeiras e da aparência opressivamente bem disposta do vidro caro e do cromo brilhante do estádio existe uma subcultura sombria e depressiva incrustada numa fachada de mistério, fantasia e sexo. Na verdade, a próspera cultura de Drew Park é uma armadilha que seduz mulheres a barganhar sua juventude e beleza, então ilude os sedentos ou obcecados por sexo a comprar uma promessa vazia. É uma indústria construída sobre a ilusão e a complacência daqueles envolvidos em deixar passar esse fato.

Todos os bares na região têm estacionamentos mal iluminados e uma floresta de sinais apagados com nomes como “Tight Ends” ou “Puss & Boots”. Em muitas janelas, luzes de neon falhando recomendam cerveja caseira e barata. Garçonetes seminuas que só são atraentes à luz escassa servem bebidas aguadas, e algumas dizem fornecer um tipo de entretenimento mais pessoal se você pagar o preço certo. Normalmente tais mulheres são antigas empregadas dos clubes de strip, de lojas de lingerie ou de serviços de acompanhantes que foram rejeitadas devido ao desgaste. Muitas fazem esse tipo de trabalho (sem esperança de avançar e muito pouca segurança no emprego) pois não conseguem pensar em outra forma de evitar cair nas ruas.

Cada quarteirão abriga lojas de vídeos pornográficos com todos brinquedos sexuais que se possa imaginar, e alguns que deveriam ter permanecido trancafiados nos recessos de alguma mente perturbada. Algumas lojas de brinquedos adultos se especializaram na demonstração (por um modelo à escolha do cliente) de qualquer brinquedo que possa querer comprar. Tal demonstração custa um extra, claro, e muitas lojas exigem que o cliente compre o item primeiro.

Entretanto, não há razão para aqueles com menos recursos se desesperarem. Drew Park tem alguma coisa para todo mundo, mesmo aqueles com pouco para gastar. Para um cliente que seja capaz de ver suas próprias necessidades de forma rápida, um ou dois dólares fornecerão uma solução rápida em qualquer um dos muitos fliperamas ou peep shows que salpicam a área como catapora. Por trás de cortinas vermelhas esfarrapadas em decadentes lojas de armas estão filas de cabines de madeira pintadas com a mesma tinta látex negra industrial a cada mês para cobrir as manchas e mascarar o cheiro. É difícil achar atraente, mas os caras que frequentam tais lugares nunca parecem intimidados. Em alguns casos, se pode até mesmo ter a impressão de que o ambiente úmido e mofado destes lugares adiciona ao nível de excitação.

Na outra ponta do espectro está A Lenda de Segredos Sensuais. O estabelecimento da Senhorita Tara Sunshine é o local de trabalho que poderia ser considerado a aspiração de todas mulheres velhas e derrotadas que hoje são relegadas a servir cerveja no Puss & Boots (entre idas ao estacionamento para tocar uma por \$25).

Situada no meio da quadra entre os escritórios de uma firma de guinchos e sua simbiótica loja de autopeças está uma casa aparentemente modesta com uma vasta garagem e um sinal pequeno e agradável pintado na janela da porta da frente que diz, “A Lenda de Segredos Sensuais”. Muitas pessoas que conhecem o lugar acham tal nome um pouco comprido. Aqueles que sabem a que propósito serve a chamam simplesmente de A Lenda.

A frente da casa parece enganosamente como uma casa modesta de dois andares. A grama é aparada e bem limpa. As tampas de metal das discretas lixeiras embutidas são pintadas na mesma cor da grama, e desodorizantes em varas combatem o cheiro do lixo. Caixas de correio e jornais são bem conservadas, e os números do poste de madeira que os sustenta estão sempre polidos. A garagem que faz a volta por trás da casa é bem acabada e limpa graças ao pressurizador de água, e nenhuma rachadura em sua superfície ou ervas nos vãos a desfiguram. Uma cerca de madeira de dois metros, com manchas escuras, se estende pela margem da frente da casa e circunda os fundos da propriedade. A única quebra nela é o portão duplo com puxadores em ferro forjado polido.

A casa destaca-se dos prédios vizinhos apenas porque é limpo e mantido em boas condições. Seus dois andares são cobertos com tapume de alumínio resistente pintado com um marrom profundo e fosco que imita grãos de madeira à distância. As janelas, quatro retângulos escuros envidraçados, estão sempre intactas e limpas, ladeadas pelas venezianas decorativas de madeira. O telhado é muito inclinado, e parece ter sido recoberto recentemente. A frente da casa é dominada por um alpendre de madeira e um toldo ladeado por arbustos de azevinho bem aparados que são cercados por palha de pinho e limitados por dormentes escuros extraviados. Imbés em vasos pendem do lado oposto do toldo. A porta é em carvalho pesado com uma aldrava, e uma segunda porta de vidro com estrutura de madeira, em que o nome do negócio da Senhorita Tara está estampado em tinta dourada, fica na frente dela.

Uma pessoa astuta, contudo, pode perceber que nenhuma luz brilha por qualquer uma das janelas. Estas, de fato, foram pintadas e cobertas por dentro com venezianas de alumínio a prova de furacões que estão sempre fechadas. Outro indicador de que esta não é realmente uma residência particular é o fato de que a entrada da garagem não leva à porta da garagem, mas ao invés disso vai até os fundos da casa e leva a um estacionamento de chão batido. A parede sobre o que uma vez foi a porta da garagem foi fixada com blocos de concreto e coberta com lambris marrons que combinam com o resto da casa.

TRAÇADO

Mesmo percebendo quanto bem mantida a casa parece por fora, os visitantes estreatantes d'A Lenda normalmente são golpeados pelo contraste entre a vizinhança um tanto

degradada e a elegância do interior do prédio. Tapetes orientais e mobília de couro com aparência masculina, que seria típica de um estabelecimento mais respeitável, decoram o vestíbulo com painéis de madeira. Uma mesa gigante de cerejeira negra fica no fundo da sala num canto frente à porta. Adicione alguns retratos de homens velhos e pesados pendurados na parede e um odor duradouro de fumaça de cigarro, e o vestíbulo seria uma réplica de qualquer escritório de advocacia ou clube da alta sociedade no país. Retratos com moldura dourada agraciam as paredes, mas não de homens pesados e velhos; ao invés disso, eles são pinturas de todas as deslumbrantes garotas que atualmente estão empregadas n'A Lenda. Todas estas mulheres servem à Senhorita Tara Sunshine, como a recepcionista na porta rapidamente indicará ao novo visitante, e todas estão disponíveis a realizar as fantasias particulares daqueles que ousam imaginá-las.

Muitos dos novos clientes recebem um tour nas dependências d'A Lenda antes de iniciar uma sessão, e muitos fregueses tomam o tour repetidas vezes para apreciar a variedade do que A Lenda tem a oferecer. Durante este tempo eles podem falar em termos velados sobre preço e expectativa. Neste ponto a recepcionista também explica ao recém-chegado qual é a função d'A Lenda e suas garotas.

Primeiramente, A Lenda é um lugar em que os clientes podem explorar suas fantasias. Inúmeras salas temáticas foram construídas pela casa nas quais os clientes podem se perder por um tempo e se entregar num mergulho de fantasia. Graças aos incansáveis esforços de um grupo de cenógrafos que a Senhorita Tara mantém como lacaio, as salas simulam locais exóticos ou eras antigas que apelam à imaginação dos clientes. As garotas que trabalham n'A Lenda são atrizes bem educadas e talentosas, treinadas e encorajadas para encontrar as fantasias mais ocultas de seus clientes e atuar nelas. Fazer isso às vezes envolve transar com os clientes, mas as garotas deixam as coisas chegarem a tal ponto apenas se o cliente já discutiu o assunto com a recepcionista e pagou uma taxa bem exorbitante adiantado. Na maior parte do tempo, a garota ou garotas que o cliente escolhe encenam alguma rotina interativa prescrita para (ou com) ele com o tema da sala escolhida, e o cliente toma conta do negócio pessoalmente.

A única entrada para A Lenda é a porta da frente, que abre para a sala de espera da frente. Essa sala conecta-se a um corredor que leva a uma escada que sobe e uma porta que leva para o porão. O topo da escada entre o primeiro e o segundo andar abre para outro corredor que termina numa parede espelhada manchada de dourado. No meio do corredor há um alçapão no teto que se desdobra em uma sequência de degraus para o sótão. O chão é coberto com carpetes marrons escuros e macios que combinam com as portas nas salas temáticas e o acabamento das bordas do chão e do teto. As paredes são cobertas com um fino painel marrom, e luminárias de vidro translúcidas lançam uma luz quente e difusa que silencia todas arestas e faz os visitantes se sentirem mais confortáveis.

Comparando a fineza dos corredores em cada andar e o número relativamente pequeno de portas em cada corredor ao tamanho aparente da casa vista de fora, o interior d'A Lenda parece um tanto menor e mais limitado do que

deveria. Este traçado, contudo, permite que as salas sejam maiores e suportem armários cheios de adereços, fantasias e maquiagem que permite às garotas tornarem-se afinadas com os temas das salas. Uma vez que o cliente tenha entrado na sala de sua escolha, se faz sentir como se ele tivesse entrado em outro mundo.

O ANDAR TÉRREO

A primeira sala após a sala da recepcionista é a sala de vídeo. A menor câmara guarda um cabriolé de couro e uma televisão em alta definição equipada com sistema de som surround. Aqui, a recepcionista mostra aos clientes novatos cliques curtos de cada uma das garotas que trabalham n'A Lenda e estão disponíveis no momento. Segue-se a isso outra rodada de fotos de cada uma das salas temáticas para que o cliente saiba quais são suas opções. Este pode então escolher de qual garota (ou quais garotas) ele gostaria de desfrutar e qual sala gostaria de usar. Ele também pode realizar um passeio pelo resto dos quartos se estiver disposto, mas não pode encontrar as garotas pessoalmente até o momento da sessão começar.

Quando a recepcionista parte para fazer os arranjos necessários, o cliente pode trabalhar sua coragem (ou tentar encontrá-la) enquanto espera assistindo uma dúzia de vinhetas pornográficas na memória da televisão. As vinhetas variam de amadoras a profissionais em ação, e elas incluem curtas libidinosos de todos os tipos. Se o cliente dispõe particularmente de poucos recursos (ou simplesmente seja um covarde), ele pode passar uma hora nesta sala fruindo das cenas gravas, e então pagar à recepcionista uma taxa amplamente reduzida (embora não insignificante). Clientes novatos que façam isso, contudo, normalmente não são permitidos voltar à Lenda.

O QUARTO DE BANHO

A primeira sala temática na parte de baixo é o Quarto de Banho, essencialmente nada mais do que um banheiro com um chuveiro ornamentado e uma enorme banheira. O chuveiro é um gabinete azulejado grande o bastante para quatro pessoas de pé, ajoelhadas ou até mesmo deitadas. A banheira é um recipiente igualmente grande de porcelana negra com jatos de hidromassagem por toda a volta e um pequeno alto relevo no meio. Os acessórios são de cromo dourado, e dois armários negros envernizados ficam no outro lado do espelho na parede à esquerda da porta. Estes armários escondem um modesto som estéreo e guardam um conjunto de itens, desde sais de banho importados a esponjas do mar, toalhas macias, roupões folgados com a palavra Lenda bordada nos punhos. No canto perto da porta está um banco esmaltado em que o cliente pode ou sentar-se ou assistir às garotas trabalharem ou deixar suas roupas dobradas sobre ele se quiser envolver-se.

O VESTIÁRIO

A próxima sala temática é desenhada como um vestiário de garotas do ensino médio. Duas filas de armários de frente uma para a outra, e um longo banco de madeira entre elas. Na parede de trás há um grande balcão de fórmica com duas pias e um espelho de parede. As portas dos armários são decoradas com fotos de ídolos adolescentes e graffiti pintado

a mão, e nenhuma delas está trancada. Muitos dos armários têm inclusive roupas de garotas, como se suas proprietárias estivessem na aula de educação física e o cliente tivesse se esgueirado sem ser notado. Se um cliente prestar bem atenção, pode até mesmo encontrar um diário cheio de fantasias tétricas adolescentes ou algum brinquedo erótico que uma garota possa ter trazido escondido para a escola para se aventurar em fazer algo que seja contra as regras.

Alguns clientes entram na sala só pela emoção de se esgueirar por aí em um lugar que não seriam permitidos entrar, e eles não envolvem qualquer uma das garotas da Senhorita Tara. Muitos, contudo, pegam uma ou mais garotas aparentando serem mais novas para atuar numa cena. As garotas podem tratar o cliente como se ele fosse invisível ao se despirem e então, ou se masturbarem, ou experimentarem-se sexualmente como se o cliente não estivesse na sala. Ou as garotas podem “pegar” o cliente “espiando” e divertidamente “puni-lo” por ser tão malcriado.

As outras salas no primeiro andar são fora dos limites para os convidados. Elas incluem uma cozinha, um banheiro/vestiário para as garotas e uma sala de reuniões com uma mesa circular e cadeiras.

SEGUNDO ANDAR

As sessões nas salas do segundo andar são um pouco mais caras, mas estas salas são elaboradamente mais decoradas, e oferecem fantasias que são um pouco mais complexas

A SUÍTE DE LUA-DE-MEL

A primeira destas salas é feita para parecer como uma exagerada suíte de lua de mel num hotel. É decorada com brancos, rosas e vermelhos, e o papel de parede é um padrão de listras alternantes entre o vermelho e o rosa pontuado com corações brancos. A cama é um aparato circular com travesseiros em forma de coração e um grande coração vermelho no centro da colcha. Ela é acentuada por um semicírculo de cortinas de veludo, e pode ser aquecida, vibrar ou tornar-se lenta ao toque de um botão que fica na parede de trás. As almofadas e filigranas das cadeiras em torno da sala mantêm o motivo de corações, e a cadeira do amor contra a parede não é nada mais do que um grande coração com braços estofado com veludo. Até mesmo o espelho no teto, que pende sobre um pequeno bar, é cortado em forma de dois corações lado a lado com dois cupidos gravados atirando flechas um no outro. Enfim, a sala é muito brega e de aparência idiota, mas seu aspecto kitsch e xaroposo apela para o senso de humor irônico de alguns clientes.

No closet pendem muitos equipamentos de vários tamanhos, todos os quais projetados para aumentar a experiência interpretativa do cliente. Eles incluem smokings negros, vestidos brancos brilhantes, serviço de quarto, roupões de hotel e uniforme de empregada safada. Quando o tempo do cliente no quarto acaba, um telefone francês branco no criado-mudo em forma de coração toca e entrega a mensagem. Se o cliente ligar a televisão de 17 polegadas preta e branca que fica num bidê do lado oposto ao closet, uma tela dizendo “Bem-vindos Recém-Casados” alterna-se com um informe do tempo de cinco dias informando chuva torrencial.

O ANTRO ORIENTAL

A próxima sala é decorada no estilo de um antro de ópio chinês fantasticamente exagerado. Uma tubulação de cachimbos de água de bronze, alta e incrustada com jade com meia dúzia de mangueiras em torno da base domina o centro da sala e tem mais de um metro de altura. Não há ópio de verdade nele, mas uma taxa adicional pode abastecê-lo com maconha da mais alta qualidade se o cliente estiver interessado. Caso contrário, ele só queima incenso.

Estatuetas em bronze de Buda recostam-se nos cantos, e pinturas em seda de paisagens chinesas e monastérios ornados pendem das paredes. Sob uma grande paisagem, um aquário fino e grande cheio de peixes-anjos borbulha em silêncio. Almofadas de veludo e seda são espalhadas pelo chão, e o cliente é encorajado a preencher a sala com tantas das garotas da Senhorita Tara quanto puder bancar. Ele pode então sentar-se no grande trono de madeira num estrado atrás dos cachimbos no lado oposto da porta e ordenar que as garotas façam o que ele quer. Na parede por trás do trono há um mural com um dragão oriental enrolado que parece estar olhando sobre o ombro de quem está na cadeira. O dragão é pintado em verde, vermelho e dourado, e quatro pequenas luzes negras ocultas por trás dos panos de seda fazem suas escamas brilharem. Dois espelhos pequenos tomam o lugar dos olhos do dragão, para que o cliente possa olhá-los e ver a si próprio.

A CELA

A última sala temática neste andar é decorada para parecer como uma cela moderna. Os clientes entram pela porta do corredor para encontrar uma segunda parede com barras de ferro um metro à frente com uma porta de cela aberta no final. Dentro da cela há dois beliches, armações de metal presas na parede e seguras por pesadas correntes. Os colchões sujos e surrados são cobertos por cobertores de lã cinza-escuros, e um único travesseiro azul com listras descansa na cabeceira de cada um. A cela tem uma privada de metal sem tampa na diagonal oposta ao portão, próximo ao que está uma estante de metal vazia sob um espelho de 30 centímetros quadrados. Uma única luz pende do teto numa gaiola de arame, operada por um único interruptor próximo à porta da sala.

Nesta sala, o cliente pode querer ser um preso numa prisão masculina com apenas guardas femininas. Ele também pode ser o administrador (ou guarda) numa prisão feminina que está negociando com uma mulher desesperada por uma soltura antecipada. Uma fantasia popular é o de detentos no corredor da morte que recebem uma visita “inesperada” entregando sua última refeição. Se ele assim escolher, o cliente pode até mesmo agir como um espectador invisível, assistindo enquanto as duas presas entram em contato íntimo após as luzes se apagarem.

Neste andar, se pode também encontrar um armário de suporte, um meio banheiro para convidados e um quarto de reserva, sem adornos, em que as garotas podem ficar se não puderem ir para casa quando sua troca de turno acaba.

O SÓTÃO

O sótão d'A Lenda apenas recentemente foi convertido num espaço para entretenimento dos clientes. Ele era

originalmente dividido num pequeno quarto e um espaço de armazenamento não acabado. Desde que a Senhorita Tara o renovou, as vigas expostas e o isolamento foram cobertos por um piso de madeira bruta, e mais respiradouros foram abertos no teto para evitar que ficasse muito abafado no verão.

A TENDA

Tecidos grossos e caros pendem do teto no velho depósito para criar a ilusão de se estar dentro da luxuosa tenda de um xeique. Tapetes marroquinos e queimadores de incenso de bronze sobre mesas negras finamente entalhadas são acentuadas por silenciosas luzes vermelhas. O cliente dispõe de largos roupões de algodão e outras vestimentas com que se vestir para sentir-se como Laurence da Arábia, e as empregadas estão mais do que felizes em interpretar as garotas do harém em finas correntes de ouro e misteriosos véus de seda. O cliente também encontra uma velha cópia ilustrada de *As Mil e Uma Noites* numa mesinha nos fundos da tenda se estiver completamente desprovido de inspiração.

O CAMARIM

O antigo quarto foi convertido num camarim, e normalmente apela a clientes que queiram ser algo que não são. Uma penteadeira e uma banquetta de nogueira, duas enormes cômodas e um espelho articulado de sala de montagem são as únicas peças de mobília na sala. Ela também guarda um closet moderado cheio de fantasias e sapatos de todos os estilos e tamanhos. A ideia básica por trás da sala é que o cliente entre com ao menos duas garotas (mas não mais do que três) e escolha que tipo de roupas quer vê-las usando. As garotas então vestem e despem uma a outra enquanto o cliente as dirige. Às vezes o cliente também faz com que as garotas o vistam e o dispam de formas que ele nunca viu em público ou até mesmo tentou na privacidade de seu lar. Muitos clientes passam uma sessão nesta sala entrando numa fantasia (e em um personagem) para uma sessão em uma destas salas temáticas, mas alguns ficam contentes em passar o tempo todo aqui brincando de faz de conta.

O PORÃO

Na base dos degraus acarpetados que levam para baixo no corredor há outro corredor mais curto entre quatro salas. Este corredor é iluminado por uma única lâmpada numa corrente, seu chão de concreto nu é parcialmente coberto com carpete pardo barato. As portas de cada lado do corredor mais próximas dos degraus são de madeira bruta e inacabadas do mesmo padrão das lá de cima. Outra porta, espessa, feita de carvalho, fica no final desse corredor. Nenhuma fechadura é visível de fora, mas ela permanece firmemente trancada por dentro. À direita dessa porta há uma porta mais fina sem tranca alguma. Dentro desta sala está o aquecedor de água, lavadora e secadora de roupas conjugada e um gerador de eletricidade medíocre para evitar blackouts.

Os clientes só podem entrar nas duas salas mais próximas aos degraus quando vêm aqui embaixo. Ainda que não sejam as salas mais caras dentro d'A Lenda, elas certamente são duas das mais interessantes. Devido ao que se passa nessas salas, defletores escondidos foram construídos

nas paredes e teto para não deixar passar os sons dos clientes levados lá para dentro.

O RINGUE

A primeira sala é conhecida como o Ringue, e sua função é exatamente o que o nome quer dizer. No meio da sala há um quadrado sobressalente cercado por cordas construído para as especificações de um ringue de boxe. Uma sequência de degraus de metal leva até o ringue, e bancos de madeira ficam fora nos dois cantos opostos. Um par de armários de metal guarda um conjunto de roupas de ginástica e uma seleção de utensílios de boxe (desde luvas de dois quilos a boquilhas e capacetes acolchoados) em vermelho e azul. Se pode até mesmo encontrar itens incomuns como cordas pesadas, máscaras coloridas de luchador e almofadas de treino de boxe com fotos antigas de Fidel Castro e Saddam Hussen nelas.

Luzes brilhantes azuis e brancas no teto iluminam diretamente o ringue, o que torna mais difícil ver as paredes claramente do meio da sala. Este efeito é deliberado, pois as paredes são pintadas para se parecerem com uma arena de boxe (ou luta livre profissional) lotada. Elas foram condicionadas em um preto básico, com as formas vagas e coloridas de espectadores pintadas nelas. As formas diminuem de tamanho e distinção quanto mais se aproximam do teto, e pequenas luzes azuis foram equipadas entre eles para brilhar intermitentemente, simulando luzes de flashes. A sala tem um sistema de som que pode ser ajustado para reproduzir os sons de uma multidão animada enquanto o cliente luta contra uma das garotas, atua de árbitro entre duas garotas enquanto lutam, coloca uma das garotas num regime de treinamento rigoroso ou tem uma das garotas submetendo-o a tal treino.

O CALABOUÇO

A última sala temática é, de longe, a mais interessante. Suas paredes, chão e teto são de um cinza rochoso, e seus “móveis” são de uma madeira preta macabra. De pé ou colocadas sobre as mesas e bancos em torno da sala está um conjunto completo de réplicas autênticas de aparelhos da época da Inquisição. Estes aparelhos variam desde simples parafusos, um cavalete, um pelourinho e uma donzela de ferro de mentira. A sala tem até uma guilhotina falsa e um recém adicionado modelo de cadeira elétrica. A lâmina da guilhotina para poucos centímetros antes de atingir o pescoço da vítima, e a cadeira elétrica não é nada mais do que uma coisa brilhante e sinistra com algumas placas de metal estrategicamente colocadas para que vibrem em alta frequência quando o “torturador” baixa a chave. De fato, cada um dos aparelhos de tortura é equipado com embreagens, arreios de limitação e paradas mecânicas para garantir a segurança de quem os estiver usando. Sobre isso, cada uma das garotas que a Senhorita Tara emprega foram treinadas para operar os mecanismos e mostrar aos clientes como operá-las. A emoção de interpretar as fantasias nessa sala vem da habilidade das garotas em agir como se estivessem sendo torturadas, então se recuperar e pedir ao cliente por mais.

O REFÚGIO DE MISS TARA

A última sala no porão é tanto diferente quanto semelhante a cada uma das outras salas na casa. Ela é

A REALIDADE POR TRÁS DA FANTASIA

Tão elegante quanto uma experiência em uma das salas pode soar a um cliente em potencial, as lembranças constantes de quem um cliente é e onde ele está são difíceis de esquecer. Em cada sala, se pode encontrar toalhas de mão brancas e limpas, embalagens de lubrificantes líquidos, preservativos e um dispensador de lenços umedecidos, todos estrategicamente colocados para facilitar seu acesso. Quando as fantasias estão por toda parte e a garota ou garotas escolhidas pelo cliente completaram seus desejos, aquelas que não foram selecionadas por qualquer cliente naquele dia entram na sala com um par de luvas de látex, desinfetante em spray e toalhas descartáveis para limpar quaisquer resíduos. Em muitos casos, o que é jogado fora no lixo de dada noite é a única coisa que restou das fantasias realizadas dentro das paredes d'A Lenda.

completamente desprovida de adornos e escassamente mobiliada. As paredes são de concreto cobertas com tinta látex branca. Um único berço sem cobertores ou travesseiro fica num canto, um baú do Exército dos EUA cheio de calças jeans e regatas fica aos seus pés, e uma grande mesa de metal no lado oposto.

As gavetas da mesa guardam os registros financeiros d'A Lenda, e dois computadores pessoais de última geração ficam sobre ela. As luzes são simples lâmpadas fluorescentes numa calha retangular bem acabada. A única concessão feita à decoração é a cadeira de couro com costas altas na mesa, que reclina e gira na base. Um emaranhado de cabos desce pelo teto para a parte de trás dos computadores, e estes são ligados num protetor contra oscilações de energia no chão. Uma combinação de telefone/interfone fica sobre a mesa próxima aos computadores.

Sua carência de adornos torna esta sala diferente de muitas das outras na casa, mas como elas, é um antro de fantasia e autoilusão. Aqui a Senhorita Tara senta-se toda noite organizando o entretenimento para seus clientes, administrando os negócios, espionando seus clientes e tentando reviver suas paixões perdidas através das cenas que eles interpretam com suas garotas. Ela espia seus clientes usando seus computadores, que são conectados a câmeras digitais em miniatura arrumadas dentro de cada uma de suas salas temáticas. Muitas delas são posicionadas em alcovas estrategicamente colocadas por trás de espelhos falsos; aquelas em salas que não têm espelhos são escondidas ou nos cantos escuros ou atrás de luzes particularmente brilhantes que as disfarçam com o clarão.

Aqui embaixo a Senhorita Tara paga suas contas, retorna ligações após anoitecer, avalia as performances gravadas de suas garotas e se alimenta. Quando não está realizando qualquer uma destas atividades (ou assistindo ao vivo enquanto alguns clientes encenam uma fantasia), ela está assistindo suas cenas favoritas previamente registradas que não conseguiu notar em toda essa diversão que seus clientes parecem estar tendo.

SEGURANÇA

A segurança n'A Lenda é uma questão bastante simples. A principal tática em manter o lugar seguro é não anunciar

sua existência tão abertamente. As garotas da Senhorita Tara abrem a boca apenas raramente, e o único anúncio impresso está listado como “Sunshine, Tara” na lista telefônica. A propaganda geralmente se faz de boca em boca entre os clientes satisfeitos. Uma vez que muitos clientes têm um interesse investido em não deixar seus colegas ou familiares saberem onde estão gastando tanto tempo e dinheiro, tal notícia se espalha lentamente.

Medidas de segurança física são mínimas também. As janelas profundamente pintadas foram todas trancadas, pregadas e seladas com tinta pelo lado de dentro, e pesadas venezianas de alumínio foram afixadas por dentro também. As janelas dentro de cada uma das salas temáticas foram camufladas pela adição de paredes falsas que isolam os clientes do mundo “real”. Há apenas uma porta para o prédio, a pesada porta de carvalho da frente que é duplamente aparafusada e acorrentada durante o dia enquanto o lugar está fechado.

O quarto pessoal da Senhorita Tara no porão é igualmente fortificado com paredes de concreto e o piso e alicerce de concreto nu. Sua porta é de carvalho como a porta da frente da casa, com um botão de bloqueio na maçaneta e uma trava nos dois lados. Uma vez que as travas não têm fechaduras exteriores e as dobradiças são escondidas pela porta, um determinado intruso teria de arrebentar a porta com um machado de incêndio para entrar. De fato, um determinado intruso poderia ter sorte em abrir caminho a pancadas pelo teto de madeira da sala a partir do chão da cozinha sobre ela. Ato de tamanha brutalidade e precipitação, contudo, provavelmente faria bastante barulho e levaria tempo bastante para despertar a residente morta viva que dorme lá dentro.

AS GAROTAS DA SENHORITA TARA

Uma nota final deve ser dada sobre as garotas que a Senhorita Tara emprega. Cada uma delas é uma jovem mulher, vibrante e núbil, de uma etnia diferente de suas colaboradoras, e nenhuma delas tem vergonha sobre fazer exatamente o que seus clientes querem. Elas são treinadas em maquiagem, atuação, indumentária e até mesmo um pouco de cenografia, e dominam um conjunto de habilidades entre elas que variam desde carpintaria, gastronomia, planejamento financeiro, programação de computadores e primeiros socorros avançados.

De volta quando ela ainda estava projetando A Lenda de Segredos Sensuais, Senhorita Tara procurou cada uma de suas garotas individualmente de trupes de atores, agências de modelos, escolas de artes performáticas, clubes de strip e até mesmo escolas de ensino médio em um dos casos. Ela usava os encantos hipnóticos de Presença e meios sutis de laço de sangue ao longo de várias semanas para seduzir as garotas a virem trabalhar para ela. Desde então ela as tem treinado a serem carnicais leais e valiosas, assim como bonecas de sangue de quem ela pode se alimentar sem ter de passar pelo problema de ter de caçar a todo momento.

Completamente viciadas ao seu sangue e à agonia

extática do Beijo, as garotas farão qualquer coisa pela Senhorita Tara. De fato, elas vão tão fundo nas performances com seus clientes porque elas sabem que Senhorita Tara as está assistindo e contando com elas para atizar as paixões que ela tão desesperadamente perdeu. A promessa de beleza, juventude e vida eterna (sem mencionar os enormes pagamentos que elas obtêm da Senhorita Tara toda semana) são bônus no pacote.

IDEIAS DE HISTÓRIAS

- Aliados, contatos ou até mesmo carnicais aleatórios dos personagens dos jogadores começam a realizar viagens frequentes e ilícitas à Lenda e a se envolver no pior tipo de comportamento sexual aberrante com as garotas da Senhorita Tara. Sabendo quem estes clientes representam, Senhorita Tara ameaça expô-los a menos que os membros do círculo a quem estão ligados comecem a fazer favores para ela ou apoiá-la frente às autoridades vampíricas locais. Atolados num conflito de interesses, os membros do círculo devem ir até A Lenda e tentar argumentar com Senhorita Tara.

- Senhorita Tara desperta mais tarde uma noite para encontrar A Lenda repleta de policiais e cercada por equipes de televisão. Uma das garotas, parece, foi selvagemmente espancada até a morte, e a análise da sequência de suas câmeras espiãs mais cedo naquele dia revela que o culpado era um notório caçador de bruxas. Ela chama aliados (ou seja, os personagens dos jogadores) na cidade para ajudá-la a eliminar qualquer brecha em potencial na Máscara e rastrear o assassino que invadiu sua casa antes que ele retorne para terminar o serviço.

- Três das garotas da Senhorita Tara aparecem tarde numa noite para trabalhar, e quando finalmente aparecem, elas foram Abraçadas. Encenando alguns impulsos bizarros (aparentemente programados), as três caem sobre as outras e as Abraçam enquanto Senhorita Tara assiste a tudo com um horror atônito. Elas parecem rasgar dois clientes d'A Lenda durante a noite, então descem para fazer todos os esforços para entrar na sala trancada de Senhorita Tara. Ela é capaz de fazer uma ligação desesperada para pedir ajuda antes que duas garotas comecem a queimar a caixa de fusíveis e desligar o gerador elétrico. Se conseguirem chegar a tempo, o círculo dos personagens dos jogadores deve entrar n'A Lenda, tentar chegar à Senhorita Tara antes que as garotas consigam, então achar um meio de saber o que está acontecendo e por que.

- Os personagens dos jogadores constituem um bando do Sabá que compreende um de dois dos Cainitas que originalmente seduziram Tabitha Somerset e formavam a trupe de atores com quem ela fugiu. Agora, depois de mais de um século, estes Cainitas encontraram honra e glória como parte da Espada de Caim, e acreditam que “Senhorita Tara” resultaria numa soma digna à causa. Eles também esperam curá-la do tédio remanescente que afastou-a deles no início. Após um tour (e talvez um exemplo) do que A Lenda oferece, os personagens devem tentar convencer Senhorita Tara a buscar a vitalidade e a excitação que perdeu, juntando-se ao Sabá.





O VENEZIANO

Em 1945, o gângster Benjamin “Bugsy” Siegel veio até a apática e desértica cidade de Las Vegas com um sonho. Ele sonhou em transformar uma cidade que era pouco mais do que uma breve escala para a Union Pacific Railroad em sua rota para Los Angeles num notável oásis onde a elite de Hollywood vinha para fugir das pressões de Tinseltown por um tempo. E se largassem algum dinheiro em seu Cassino Flamingo financiado pela máfia, não teria problema algum...

Infelizmente para Siegel, a realidade da situação foi muito pior do que seu sonho. Seu investimento infalível de \$1,2 milhões de fundos da máfia se transformou num fiasco de \$6 milhões. Siegel cobrou todos seus favores da máfia e dentre seus amigos em Hollywood para aumentar o dinheiro adicional, e, só para ficar no lado seguro, ele desviou uma pequena quantidade de dinheiro da construção para uma conta numerada num banco suíço.

A última mordida foi um grande erro, pois os chefes da máfia de quem havia pedido emprestado ficaram sabendo de seu esquema do fundo de construção. Foi apenas a velha amizade de “Bugsy” Siegel com o chefe da máfia Meyer Lansky que lhe garantiu um breve adiamento. Se o cassino se transformasse na fábrica de dinheiro que Siegel havia prometido, tudo seria perdoado.

Ainda a despeito das atrações de alto nível de Rose Marie, George Raft, Jimmy Durante, o mestre de cerimônias George Jessel e a orquestra de Xavier Cugat e a apresentação

de notáveis astros e estrelas de filmes tais como Clark Gable, Lana Turner e Caesar Romero, a grande abertura do Flamingo foi um fracasso. O hotel não estava terminado, e os possíveis hóspedes foram forçados a voltar com seus rendimentos do cassino para os hotéis do centro tais como o Frontier.

A despeito de outro adiamento que durou até a grande reabertura do Flaming em maio de 1947, o destino de Siegel foi selado. Em 20 de junho de 1947 aproximadamente às 22:30, “Bugsy” Siegel pereceu numa chuva de tiros disparados pela janela da sala de estar de sua casa em Hollywood. Mas embora ele não tenha vivido para ver, seu sonho tornou-se verdade. Os cassinos de Las Vegas trazem bilhões de dólares de lucro todo ano. “Bugsy” Siegel estava certo.

Cinquenta anos depois, alguém decidiu fazer de Las Vegas seu lar. Ele esteve lá alguns anos antes, quando Frankie e seu Rat Pack eram o assunto da cidade. Quando ele ainda respirava. Agora Dante Giovanni voltou à Cidade do Pecado. E assim como “Bugsy” Siegel antes dele, ele, também, tem um sonho.

RESIDENTE

Nascido em 1903, Dante Giovanni Putanesca veio de uma família pobre, e era o único moderadamente letrado.

Não querendo terminar como um perdedor como seu pai alcoólatra, Dante voltou-se para um dos poucos pontos de emprego lucrativos disponíveis para alguém com seus antecedentes no Lado Sul da Chicago dos anos 1920 – o crime organizado.

Não muito tempo depois que tomou esta decisão, Dante chamou a atenção de seu “tio-avô”, Lorenzo Putanesca, que então estava visitando Chicago vindo do velho continente. Lorenzo estava profundamente desapontado pelo triste estado da família na América. Contudo, em Dante, Lorenzo viu uma fagulha do potencial sombrio e terrível, o bastante para que se dispusesse a conceder ao homem o Beijo Fiduciário.

Pouco depois, Lorenzo deixou Chicago, estando farto da atitude do arrogante *bucaiòlo* Lodin, e levou seu jovem carníçal consigo. Os dois se estabeleceram em Los Angeles, cujo clima costeiro lembrava Lorenzo de seu lar em Nápoles. Ainda, a despeito de seus novos deveres como carníçal, Dante era um gângster por dentro, e em pouco tempo se envolveu com o elemento criminoso em LA. Ele rapidamente descobriu que os gângsteres eram refinados como os caras de Hollywood, então ele começou a frequentar todas as estreias de gala, as festas e as mostras de prêmios da indústria, que não estava em desacordo com o regente de Dante desde que lhe garantisse mais influência na indústria cinematográfica. Enquanto lidava com os caras de Hollywood, Dante encontrou outro gângster infame, Benny Siegel.

Os dois homens em pouco tempo se tornaram amigos, o que não foi de se estranhar considerando quanto eles tinham em comum. Ambos gostavam da companhia de belas mulheres e viviam no estilo de vida de um astro de filmes. E mesmo que ambos possuísem temperamentos fortes, prontos para explodir à mínima provocação, eles se deram muito bem. Assim, não foi surpresa que Siegel tenha abordado Dante por fundos adicionais quando o dinheiro para financiar seu sonho acabou. Dante tornou-se fascinado pelo potencial do Flamingo e convenceu Lorenzo a ajudar a alavancar milhões de dólares em dinheiro necessários para completar a construção.

Infelizmente, a inauguração do Flamingo foi um fracasso, e o retorno prometido ao investimento do Cainita não se fez sentir imediatamente. Este estado de negócios foi imperdoável para um vampiro frugal como Lorenzo, então ele recusou-se em deixar Dante intervir quando a sentença foi passada para seu amigo Benjamin. Lorenzo nem mesmo deixou Dante ter a dignidade de puxar o gatilho ele mesmo, mas assegurou-se de que Dante estivesse ciente do preço de falhar com seus novos mestres. Felizmente para Dante, o Flamingo finalmente tornou-se lucrativo quase ao mesmo tempo quando Sigel foi assassinado, validando a crença do carníçal na viabilidade do cassino.

Satisfeito com a performance (e obediência) de seu carníçal, Lorenzo expandiu os deveres de Dante para incluir a supervisão do investimento do vampiro no Flamingo. Durante boa parte do final das décadas de 1940 e 1950, Dante fez viagens frequentes entre Los Angeles e Las Vegas. Naquele tempo, ele se apaixonou pela vida noturna de Vegas – as luzes, as apostas, as garotas, o Rat Pack – e decidiu que, se um dia fosse Abraçado por seu regente, faria seu lar em

Las Vegas.

Entretanto, não era como se o influxo de turistas e dinheiro para Las Vegas já tivesse atraído para a cidade em meados da década de 1950. Estes vampiros, incluindo o novo príncipe, rapidamente consolidaram suas posições sobre a cidade, e Dante foi forçado a render sua influência, e a de seu mestre, sobre o Flamingo no início da década de 1960. Ainda assim, os lucros do cassino renderam mais do que o investimento inicial de Lorenzo naquele tempo, então Dante não foi punido por sua falha em segurar o Flamingo. Ao invés disso, Lorenzo recompensou Dante por sua astúcia em convencê-lo a investir numa aventura tão heterodoxa ao Abraçá-lo.

No início da década de 1980, Dante deixou LA para se estabelecer por conta própria. Desde então, ele operou por um tempo em várias cidades – Chicago, Baton Rouge, Atlanta – mas seu temperamento e sua atitude sempre pareciam colocar-lhe em maus lençóis com os poderes estabelecidos. Mais recentemente forçado a sair de Atlanta pela guerra entre o Sabá e a Camarilla, Dante decidiu que deveria existir um lugar neutro onde os vampiros de diferentes seitas pudessem ir e lidar uns com os outros sem toda a maldita confusão de fogo e estacas. Então lembrou-se de como havia se sentido todos aqueles anos falando com Benny sobre o que Las Vegas seria, e se deu por conta: Por que não Las Vegas?

Reunindo a pouca influência que tinha dentro de seu clã, Dante apresentou a proposta de uma coalizão de *anziani* Giovanni liderada por seu senhor. Lorenzo ainda tinha um fraco por sua cria de sangue quente – e lembrava como Dante estava correto sobre a rentabilidade de Vegas antes dele – então prestou seu apoio ao jovem vampiro. (Isso provavelmente não feriria a questão de que Shlomo Rothstein, o Giovanni dominante em Las Vegas, era a cria de uma rival de Lorenzo, Julietta Putanesca, e que a presença de Dante na cidade, um comportamento extravagante, quase certamente enfraqueceria sua posição como *capo*.)

Os outros Giovanni consentiram, nominalmente, pois a proposta era convincente (ao menos superficialmente) mas também sobre a possibilidade de que Dante Giovanni (e a responsabilidade constrangedora ao clã que ele representava) poderia finalmente encontrar seu fim. Afinal, eles pensaram, se os Brujah não conseguiram proteger Cartago e o Sonho de Miguel de Constantinopla não conseguiu perseverar, que chance um Giovanni cabeça quente teria em manter a paz entre os vampiros que se odiavam há séculos? Então, uma vez que Dante tivesse se retirado do quadro, eles poderiam transformar o lugar num investimento Giovanni mais respeitável e mais discreto.

Uma vez decidido, o Veneziano Resort Cassino Hotel abriu ao público em 3 de maio de 1999, e o sonho de um vampiro tornou-se realidade.

APARÊNCIA

O Veneziano é localizado centralmente na infame Vegas Strip (Las Vegas Boulevard) onde cruza com a Avenida Sands, próximo ao Casino Royale e diretamente na frente do Mirage. Foi construído no antigo lugar do Sands, um hotel e cassino popular das décadas de 1950 e 1960.

O Veneziano é modelado em Veneza, Itália, e sua fachada exterior representa detalhes da cidade. Uma calçada construída para assemelhar-se com a Ponte Rialto em Veneza cruza um canal artificial (com gôndolas passando por baixo) desde a réplica da Torre do Campanário até o próprio Veneziano. À esquerda da ponte fica o Ca D'Oro e o Palácio do Doge. À direita jaz um valet moderno feito no estilo de Veneza e audaciosamente chamado de Porte Cochère. E erguendo-se a 35 andares do centro de sua reverência à arquitetura Renascentista está a gigante torre em forma de Y do hotel Veneziano.

TRAÇADO

Construído ao custo de aproximadamente \$1,4 bilhão, o Veneziano é uma obra prima do design de cassinos. Ele foi bem sucedido em trazer o estilo e o luxo tradicionais europeus para Las Vegas, com reproduções das mais finas obras de arte e arquitetura de Veneza. Dentro da estrutura, o Grande Canal de Veneza e a Praça de São Marcos foram recriados nos mais finos detalhes.

Doze restaurantes de luxo nas instalações servem os hóspedes do Veneziano, incluindo o Postrio de Wolfgang Puck e a Churrascaria Delmonico de Emeril Lagasse. Um restaurante merece menção por mais do que apenas sua cozinha. WB Stage 16 é o favorito de Dante Giovanni. Sua reprodução da Sala de Regência do Sand o fez voltar a seus dias quando vivo e a Vegas pela qual se apaixonou. Ele também gosta de receber os hóspedes no restaurante de Velvet Lounge por causa da vista sem comparação que oferece da Strip.

Outros destaques do Veneziano incluem as Lojas do Grande Canal (um shopping de varejo temático interno de 150.000 metros quadrados com calçadas de paralelepípedos e uma reprodução do Grande Canal de Veneza, com gôndolas), o Canyon Ranch SpaClub (um "oásis de saúde e rejuvenescimento" de 20.000 metros quadrados na forma de um jardim veneziano), o Guggenheim Las Vegas, o Museu de Cera de Madame Tussaud e entretenimento na forma do V Bar, La Scena e o Showroom no Veneziano (cujos tabacaria e bar do terceiro andar são duas das outras estadas favoritas de Dante).

O HOTEL

O Veneziano é o primeiro hotel exclusivamente de suítes de Vegas, e tem 3.036 quartos. (A adição da Fase II, agora sob construção, tornará o Veneziano o maior hotel do mundo). O menor quarto é a Suíte de Luxo de 200 metros quadrados. De lá, as suítes progridem da Suíte Bella à Suíte Rialto, Suíte Piazza e, finalmente, as três Suítes Presidenciais do Veneziano com 16.000 metros quadrados. Estas suítes tipicamente são reservadas para os grandes da alta sociedade – conhecidos como baleias no jargão do cassino – e eles normalmente “concorrem” para ser considerados alta sociedade pela administração. (Esta prática pretende manter a alta sociedade voltando ao cassino e gastando enormes quantias de dinheiro lá ao invés de levar seus negócios para outro lugar.) Os Membros dignitários a quem Dante está tentando impressionar

normalmente terminam em uma destas suítes também, mas cabe pessoalmente a Dante organizar a gestão da suíte. Qualquer um que realmente pague o preço de \$10.000 pela estadia de uma noite em uma Suíte Presidencial que não seja reconhecido pela administração ou não seja hóspede certamente receberá a atenção de Dante.

Dentro da estrutura corporativa do Veneziano, Dante Giovanni age como um Vice Presidente de Operações do Hotel. Esta posição lhe permite acomodar um hóspede vampírico com qualquer suíte que desejar. (Ou não, se pensar que o hóspede em questão causará problemas.) Isso também lhe dá autoridade sobre todo o pessoal do hotel e do cassino. Se um arconte Toreador quer uma visita após o expediente à Galeria Bellagio de Belas Artes (ou até mesmo um Brujah *antitribu* no Elvis-A-Rama), Dante pode fazer com que o recepcionista do Veneziano receba o vampiro.

BAGGAGE WORLD

Quando os hóspedes chegam no hotel Veneziano e dão entrada, sua bagagem é desviada para os túneis que levam para o subsolo para uma porção do hotel chamada de Baggage World. Basicamente, este espaço permite que a bagagem dos hóspedes tome os elevadores de serviço para seus quartos num esforço para evitar o congestionamento nas áreas e elevadores públicos causado pelos carrinhos. Claro, o sistema também permite que as coisas que acontecem nos quartos do hotel fiquem longe dos olhos curiosos do rebanho. Num pior cenário, um cadáver pode ser contrabandeado do Veneziano e ser embarcado num carro sem que nenhum hóspede o veja. Só por segurança, serrotes são levados para tais cadáveres por carniçais do lugar para que as partes possam ser embaladas e mandadas para valises anódinas. Até agora nenhum hóspede precisou dessa contingência macabra, mas Dante está ansioso para informar a seus importantes hóspedes Membros de sua disponibilidade. Fazer isso é seu caminho para deixar que os hóspedes mortos vivos saibam que ele terá seus melhores interesses em mente, e também um método de pescar material com o qual chantagear seus clientes indiscretos, se surgir a oportunidade.

O CASSINO

Com um cassino de 35.000 metros quadrados, o Veneziano oferece aos jogadores, tanto humanos quanto Cainitas, uma ampla variedade de opções. As 110 mesas de jogos do cassino incluem pôquer, blackjack, roleta, dados, bazará, loterias – até mesmo guerra. Uma porção das mesas de jogos do cassino é devotada a jogos tradicionais asiáticos tais como *pai gow* e foram projetados pelos della Passaglia de acordo com princípios do *feng shui* que maximizam o *joss* para colocar os hóspedes asiáticos à vontade. (Dante também imaginou que não faria mal ter um lugar disponível para que os Cataios joguem, considerando as incursões que têm feito na Califórnia, mas nenhum Cataio em 1.000 quilômetros quadrados imaginou se aproximar do lugar.) O Veneziano também tem 2.500 máquinas caça-níqueis, variando desde prêmios de alguns centavos até 500 dólares, para jogadores apaixonados por estes bandidos de um braço só. E os hóspedes que gostam de apostar em esportes desde futebol até corridas de cavalos certamente apreciarão o

salão do estado da arte de corridas e esportes do cassino, onde podem simultaneamente apostar e assistir a todos seus eventos favoritos em grandes telões.

Os vampiros, assim como a alta sociedade, têm a chance de jogar em salas particulares longe das massas, e eles também têm acesso ao Salão Clube de Ouro do Veneziano. Estes são os únicos dois lugares nas áreas públicas não monitorados por vigilância pessoal, permitindo aos Membros falar livremente sem medo de violar a Máscara. Todas as regras do Príncipe Benedito a respeito de apostas são estritamente executadas. Assim, nenhum membro pode jogar pôquer, nem qualquer Membro pode perder mais de \$10 milhões numa única noite.

O REFÚGIO DE DANTE

Dante descansa numa versão modificada da Suíte Piazza do Veneziano no 17º andar de frente para a Strip. A suíte tem uma área de 395 metros quadrados (que é maior do que muitos apartamentos de dois quartos). Um par de portas duplas leva até a entrada em mármore italiano verdadeiro do refúgio. Durante o dia, estas portas são trancadas, pregadas e barradas, e um alarme eletrônico foi instalado para alertar o pessoal da vigilância (e através deles, a segurança do hotel) sobre qualquer tentativa de forçar as ditas portas. (O teclado eletrônico responsável por ativar e desativar o alarme está instalado próximo à cama de Dante.)

A suíte conta com uma área de jantar formal, uma sala de estar submersa e um bar completo (do qual Dante ocasionalmente bebe martinis que acabam sendo jogados fora). Ele também mantém uma reserva moderada de Rohypnol (Flunitrazepam) e Percodan (Oxicodona) escondida no bar para que possa batizar uma bebida para um hóspede que tenha atraído até sua suíte para um lanche particular. As duas janelas da sala de estar são feitas de vidro pintado e a prova de balas e pesadamente acortinadas. A sala contém um sofá conversível, mesa de café, quatro cadeiras estofadas (duas com divãs), um centro de entretenimento (com uma televisão de 36" e um sistema combinado de stereo e hometheater) e uma escrivaninha com telefone, laptop e multifuncional impressora/fax.

O quarto de Dante contém uma cama queen size, uma espreguiçadeira, uma TV de 27" num armário de quarto, um grande closet cheio de ternos de grife, uma cômoda e dois criados-mudos. As portas duplas que levam para o quarto são trancadas, pregadas e barradas durante o dia assim como as portas externas da suíte, e Dante descansa com um .45

com silenciador sob seu travesseiro. Ainda que a Suíte Piazza padrão tenha apenas uma cortina que separa o quarto da sala de estar, Dante tem uma parede em seu lugar para evitar que qualquer luz do sol o alcance durante o dia. A suíte também conta com um banheiro de 40 metros quadrados com acabamento de mármore italiano. À noite, contudo, é incomum encontrar Dante em seu refúgio. Embora ele ocasionalmente seduza vítimas ao atraí-las até sua suíte, é mais provável que ele entretenha os hóspedes ou tente impressionar Membros dignitários no Velvet Lounge ou na Sala de Regência.

OS EMPREGADOS

O Veneziano emprega centenas de membros de equipes que trabalham em empregos que vão desde capanga até carregador de bagagens. Com seus salários competitivos, atenção integral à saúde, creche local e equipes de serviço de portaria, o Veneziano não tem problemas em atrair empregados em potencial. Quase nenhum dos membros do resort está ciente da existência de um vampiro em seu meio, muito menos que o Veneziano, além de seus clientes comuns, atende a uma clientela exclusiva de mortos vivos. Se algum dos empregados suspeitar que Dante Giovanni é algo mais do que um "Vice Presidente de Operações", eles suspeitam que seja um gângster. Como em qualquer lugar em Las Vegas, a Máscara é estritamente executada entre os hóspedes vampíricos do Veneziano.

SEGURANÇA

A única seção do pessoal sobre o qual Dante mantém rédeas curtas é a segurança. A segurança do Veneziano cai em três subseções: Vigilância, oficiais uniformizados e investigadores. A vigilância é o menor departamento do pessoal no resort. A todo momento, apenas duas pessoas patrulham a Sala de Vigilância do Veneziano, mas elas permanecem em contato constante com os oficiais uniformizados e, quando necessário, fazem contato com os investigadores à paisana. A vigilância coordena o resto do pessoal de segurança e responde apenas ao Diretor de Vigilância (e, este, a seu regente, Dante Giovanni). Os oficiais uniformizados, armados com pistolas e cassetetes, constituem uma força de segurança particular empregada pelo cassino para manter a ordem. Eles podem deter suspeitos para a polícia, mas não têm autoridade legal fora do Veneziano.

Os investigadores são pessoal de segurança à paisana que cruzam o cassino procurando por qualquer um QPS (que pareça suspeito). Eles também agem como a guarda pessoal de Dante. O investigador líder e vários subordinados foram encarniçados por Dante, e aqueles que não são carniçais são, para um homem, membros da família Giovanni ou uma de suas inúmeras subordinadas. Tipicamente armados com pistolas leves, os investigadores que sabem que terão de lidar com vampiros podem ter algumas armas mais exóticas à mão, tais como estacas ou cassetetes elétricos compactos.

Como uma medida de segurança adicional, Dante usa membros da população *spirito* do Sands para manterem-no

O SANDS

Um efeito colateral inesperado da construção do Veneziano no antigo lugar do Sands Cassino e Hotel foi que a velha estrutura ainda existe do outro lado da Mortalha. Sua arquitetura fantasmagórica percorre todo o coração da nova construção, dando a Dante o poder de viajar pelo centro do Veneziano sem ser observado pelos clientes, sejam eles rebanho ou Membros. O Sands também fornece a Dante uma população abundante de *spirti* e *spettri* para comandar, presos como estão pela tempestade espiritual que está atualmente se abatendo sobre o Mundo Inferior.

informado da chegada de quaisquer Cainitas ou de algo que, para as aparições, seja algo QPS. Também, durante a onda de desaparecimento de vampiros dois anos atrás, Dante designou dois investigadores carnicais em sua suíte para observá-lo durante o dia. Além disso, a Suíte Piazza de Dante coincide com o local de uma cobertura do velho Sands do outro lado do *Sudario*. A proeza de Dante com a Necromancia é tamanha que ele pode caminhar através da Mortalha e usar o elevador até a cobertura do Sands, cuja localização física coincide com seu quarto, como um meio de sair em caso de emergência. A sala sob a suíte de Dante é sempre mantida vazia no caso de precisar dela.

O OLHO NO CÉU

De um pequeno quarto na profundidade das entranhas do Veneziano, o pessoal da vigilância usa um sistema de 1.000 câmeras para monitorar a atividade dentro do resort. Cada uma destas câmeras está escondida por um globo de fumaça e pode girar 360 graus em um segundo, permitindo que os clientes sejam seguidos pelo resort desde o momento em que entram no prédio até a hora que chegam em seus quartos, incluindo os elevadores. O Veneziano emprega tecnologia de reconhecimento facial de última geração, que mede a distância entre os olhos do sujeito para conferir com um banco de dados de criminosos conhecidos. À ordem de Dante, esta tecnologia está sendo aplicada para reconhecimento de Membros também.

Uma vez que o software de reconhecimento facial tenha capturado um criminoso ou vampiro, ou oficiais uniformizados, investigadores ou o próprio Dante é informado, e então ações apropriadas são tomadas. Por ordem oficial, os membros da vigilância do Veneziano são separados do resto do pessoal do cassino. Eles usam entradas separadas, e não convivem com outros empregados. Como tai, e devido à sua utilidade, não surpreende que a equipe de vigilância esteja completamente sob a influência de Dante, e o Diretor de Vigilância seja seu carnical sob laço de sangue.

IDEIAS DE HISTÓRIAS

- Os agentes Giovanni de Rothstein encarregam-se de depor Dante Giovanni (se não matá-lo) para as autoridades de Las Vegas. Eles incitam os *spirti* e *spettri* que se enfurnaram no reflexo do Mundo Inferior do Sands ao causar perturbações terríveis que afugentam os hóspedes e forcem Dante a lidar com eles. Trabalhando em equipes para um melhor efeito, estes agentes Giovanni forcem Dante ao limite, o que faz com que seu temperamento incendeie e seu

sentido de autocontrole seja corroído. Fica a cargo do círculo dos personagens dos jogadores (assumindo que os personagens dos jogadores sejam apoiadores das grandes ideias de Dante e não sejam agentes provocadores dos Giovanni) manterem Dante calmo, limpar sua sujeira e encontrar quem está tentando colocá-lo em problemas.

- Aceitando o convite de Dante firmado (mas não dito) para vir e desfrutar de um tempo em Vegas sem ter de ser parte de qualquer conflito de seitas, um bando de Cainitas Sabás com uma monstruosa quantia de dinheiro faz uma parada no Veneziano. Enquanto os personagens se aventuram na cidade, contudo, se encontram emboscados e sobrepujados por Membros hostis da Camarilla. Eles devem voltar para o Veneziano onde é ostensivamente seguro e tentar alistar a ajuda de Dante para sair em segurança da cidade.

- Começam a circular rumores em Las Vegas de que Dante Giovanni convenceu um velho e poderoso Cataio a visitar o Veneziano de seu “novo lar” em San Francisco sob os termos de uma trégua temporária. Os contatos Cainitas locais acreditam que este misterioso Cataio veio discutir uma aliança ou algum outro fim para os conflitos entre os Membros Orientais e Ocidentais na Califórnia. Duvidoso de todos estes rumores, um mentor ou figura de autoridade sobre o círculo dos personagens dos jogadores lhes pede para irem até o Veneziano investigar. Quando chegarem, os personagens têm razões para suspeitar que os rumores sobre um hóspede Cataio sejam mentira, e eles devem decidir se expõem o esquema de Dante ou o chantageiam com o que descobriram.

- Assumindo que o cenário seja o mesmo mas que Dante Giovanni realmente conseguiu *convencer* um diplomata Cataio a visitar o Veneziano, os personagens dos jogadores descobrem um tanto e fazem contato. Eles podem descobrir que o Cataio veio ao Veneziano apenas como parte de uma tentativa de golpe ou que ele está fugindo de anciões vingativos de sua espécie, a quem traiu na Califórnia. O círculo pode ajudá-lo em seu esforço, relutantemente concedendo-lhe confiança (e potencialmente conseguindo um novo e exótico membro de seu círculo), ou pode ver que ele falha na esperança de marcar pontos com as pessoas que se opõem a ele. De outro modo, os personagens podem saber que sua seita rival planeja assassinar o diplomata e colocar a culpa na seita do círculo para forçar essa seita num conflito de duas frentes por território. Finalmente, os próprios personagens podem ser os agentes provocadores que foram ordenados pelos anciões de sua própria seita a assassiná-lo.





O DOMÍNIO DO PORTEIRO

Muitos Nosferatu em qualquer cidade escolhem viver em áreas quietas e isoladas ou profundos subterrâneos longe de olhos curiosos e arrogantes. Ocasionalmente um Membro desse clã não consegue (ou não irá) viver nas grandes Ninhadas com seus irmãos. Maximilian Spanner do Clã Nosferatu é um destes Membros. Ainda assim, mesmo que não se misture com seus companheiros de clã em seus antros, ele ainda é um recurso valioso para o clã.

RESIDENTE

Maximilian é moderadamente claustrofóbico, o que não é uma fobia invejável para um Nosferatu, a despeito de sua gravidade. Por seu medo de locais fechados, Maximilian prefere evitar os esgotos e as Ninhadas tanto quanto possível, e ele recusa-se absolutamente a viver nas opressivas câmaras do subsolo que seus pares normalmente frequentam. Ao invés de se anular completamente, Maximilian estabeleceu um refúgio próximo à Ninhada de sua cidade com espaço interno aberto o suficiente para que evitasse as pressões de sua fobia. Muitos anos atrás Maximilian estabeleceu seu refúgio numa estação de tratamento de água.

As deformidades que afligem o Clã Nosferatu devastaram Maximilian. Seu rosto e corpo foram notavelmente transformados da norma humana, deixando-

o com pouca esperança de se envolver em interação normal com o resto da humanidade a menos que estivesse densamente disfarçado. A pele de Maximilian se solta dos ossos, fazendo-a parecer pronta para se desprender completamente sem aviso prévio. O efeito é pior em seu rosto, dando-lhe uma aparência terrivelmente abatida pelas intempéries e cicatrizes, muito macabra para ser confundida com alguém devastado pela idade extrema. A pele frouxa em torno de sua boca se agita quando ele move sua mandíbula, abafando suas palavras e fazendo da alimentação uma tarefa difícil.

As deformidades são tão intensas que parte do rebanho que enfrentou cara a cara Maximilian mal pode descrever o que viram, mesmo quando ele usa Ofuscação para poupá-los do horror do que ele parece. Uma vez que o refúgio de Maximilian é uma estação de tratamento de água em funcionamento, ele deve confiar na Ofuscação frequentemente para lidar com os humanos que trabalham na estação. Em particular, Máscara das Mil Faces serve bem a Maximilian, uma vez que ele trabalha como um administrador noturno da estação e é forçado a lidar com o rebanho regularmente.

Maximilian escolheu a estação de tratamento de água por inúmeros motivos, entre eles o fato de que ele trabalhava lá à época de seu Abraço, e forçou seu caminho até um cargo de gestão desde aquela noite fatídica. Ao ficar com a estação

de tratamento de água, ele poderia habitar relativamente próximo ao seu clã, ainda que longe o bastante para evitar viver realmente nos confins dos esgotos. Sua claustrofobia não é tão severa a ponto de não conseguir entrar nos esgotos, mas ele está constantemente na borda, sempre atento a cada gotejar ou gemido que a superestrutura emite. Maximilian também está ciente da antipatia dos outros clãs pelos Nosferatu, e deseja ficar fora do convívio com a Família assim como seus irmãos. Ainda, a despeito destas dúvidas, a natureza insular de seu clã ordena que ele fique perto de seus irmãos de sangue.

Outra vantagem da estação de tratamento de água é sua relação com o sistema de esgotos da cidade. A estação de tratamento serve a mais de meio milhão de pessoas na cidade ao pegar a água usada, purificá-la, adicionar componentes químicos, e prepará-la para o uso novamente (mesmo que não seja normalmente considerada água potável). A estação é conectada e monitora boa parte dos esgotos da cidade, o que coloca Maximilian numa posição para ajudar a assegurar a sobrevivência e bem estar dos Nosferatu locais que habitam esse lugar. Ele tem um relacionamento de trabalho decente com quase todos os humanos com quem entra em contato regular, especialmente os outros administradores e supervisores da estação. As pessoas na estação de tratamento de água são um tanto rudes, e o mínimo de tato e carisma de Maximilian lhe garantem vários amigos e subordinados leais em seu papel como administrador do turno da noite, mesmo que ele dificilmente fale. Com sua influência na estação, Maximilian pode cortar ou redirecionar inúmeros esgotos ativos, tornando-os seguros para uso por seu clã.

Uma vantagem final da estação é que muitas das pessoas vivem na cidade e em seu entorno a evitam. As águas residuais que fluem para a estação têm um cheiro atroz, e muitas pessoas saem de seu caminho para evitá-las. Apenas habitações baratas são construídas próximas à estação, e estas casas são difíceis de vender a despeito de seu preço baixo. Em geral, as pessoas não se importam com o que acontece na estação desde que sua água esteja limpa, seus banheiros funcionando, e seus esgotos carregando os detritos.

APARÊNCIA

A estação não é um prédio único, mas uma série de prédios interconectados por uma infraestrutura similar. Os prédios são compostos quase que completamente de alumínio, aço e concreto, tornando a estação muito robusta e não muito diferente de uma fortaleza. Ainda, mesmo que sua defensibilidade seja um dos aspectos mais atraentes da estação, não houveram incidentes até hoje sérios o bastante para constituir uma necessidade para tal defesa. Principalmente, a arquitetura robusta da estação apela para o desejo inato de Maximilian por segurança.

Os quatro prédios diferentes da estação são construídos em três hectares de terra. Além disso, inúmeros tanques de retenção ficam junto aos prédios em que o trabalho da estação é conduzido. Os tanques guardam quantidades de água variando de centenas a muitos milhares de litros. Muitos dos maiores tanques têm as bordas abertas, e é destes

enormes tanques que os indicadores de odor da estação se originam. Uma vez que as águas residuais dos esgotos são bombeadas para a estação, passam por uma série específica de tanques que primeiro filtram, então purificam, e só depois tratam quimicamente a água. Essa água é então reconduzida ao sistema de água da cidade ou para um lago próximo que serve como um enorme tanque de retenção para a área metropolitana.

O maior e mais importante prédio no complexo é o Primário, um bloco de concreto e vidro que é fisicamente comum exceto por seu tamanho. O Primário é onde muito do trabalho é realizado e, conseqüentemente, onde muitos dos trabalhadores podem ser encontrados tanto de dia quanto à noite. As únicas entradas para a estação são através do Primário.

TRAÇADO

Uma pequena sala de espera logo passando as portas é onde os visitantes e trabalhadores que chegam são recebidos e permitidos a passar pelas pesadas portas internas de aço do prédio Primário. Os trabalhadores dispõem de um cartão de identificação com uma tarja magnética nas costas, e o cartão oferece acesso a todos os prédios e muitas das áreas de serviço. Sem um cartão, o visitante pode sair de um prédio mas não consegue entrar em nenhum outro.

Além disso a única entrada de recepção, uma série de garagens dentro do Primário só podem ser abertas com o passar de um cartão de identificação. Três grandes garagens servem à pequena frota de caminhões e carros que os trabalhadores usam para se deslocar pela estação bem como para responder às chamadas por toda a cidade. As chaves para os caminhões estão sob o cuidado dos administradores da estação, um dos quais, claro, é Maximilian. Em sua posição na estação, ele é mais do que capaz de preencher (ou forjar) os documentos necessários para requisitar um ou mais destes caminhões se houver necessidade.

Além das portas da garagem e a entrada comum (na qual a guarda do turno normalmente pode ser encontrada), a única forma de entrar na estação é através do sistema de esgotos, em que boa parte está em uso a todo momento. Após escurecer, Maximilian se assegura de que um cano do esgoto esteja sempre aberto para permitir que os Nosferatu entrem na estação. Se precisar, Maximilian pode fazer com que os trabalhadores inundem aquele cano aberto em minutos para selar esta entrada. O cano é excepcionalmente pequeno, então Maximilian preferiria morrer ao rastejar por seus confins terrivelmente estreitos. Ao invés disso, sempre que deve entrar nos esgotos, ele usa outras entradas fora do complexo.

Muito do trabalho na estação corre no primeiro andar do Primário. O monitoramento do sistema de água é conduzido usando grandes mapas da estação e do sistema de esgotos da cidade. Múltiplos computadores velhos ajudam os trabalhadores na manutenção de rotina e revisão da estação. Também dentro do Primário estão as garagens e um grande depósito onde muitos dos equipamentos pesados são mantidos. Ocasionalmente, os engenheiros da cidade não associados com a estação de tratamento de água colocam problemas enquanto realizam seus trabalhos dentro e em

torno do Primário. Maximilian normalmente informa os Nosferatu da cidade sobre a situação e permite que seus companheiros de clã mais politicamente conectados sutilmente evitem qualquer problema em potencial.

Mais canos e tubos do que se pode contar correm pelo primeiro andar subterrâneo do Primário para que os trabalhadores possam ter fácil acesso aos sistemas e junções mais críticos. Junto com os muitos canos, um conjunto de interruptores de circuito e o quadro de telefone também estão neste andar. Do contrário, os únicos aspectos do subsolo dignos de nota são as portas grandes e trancadas que levam ao refúgio de Maximilian, que são disfarçadas como um armário mecânico. Embora as portas pareçam velhas e enferrujadas, elas estão em boas condições e são bastante fortes para o propósito a que servem. Para derrubar as portas reforçadas é necessário um teste de Força contra uma dificuldade de 10, e o personagem que tenta quebrar a porta deve ter ao menos um ponto em Potência. Arrombar a porta é muito mais fácil, pois exige apenas um teste de Destreza + Segurança (dificuldade 7).

Cada noite quando troca o turno, Maximilian usa Ofuscação para deixar o Primário. Fora dele, ele encontra uma alcova fora de visão, usa Máscara das Mil Faces para criar sua aparência “normal” e entrar na estação pela entrada. Bate o ponto, cumprimenta as pessoas que já estão em atividade e então vai trabalhar. Duas ou três horas após o início de seu turno, Maximilian toma conta de sua papelada e pode inspecionar a estação durante suas horas de folga. Após a meia noite, ele discretamente desaparece por algum tempo para tomar conta de quaisquer assuntos vampíricos com os quais seus companheiros de clã possam ter escolhido encarregá-lo. Apenas um punhado de pessoas que trabalham na estação conhecem Maximilian pessoalmente. Muitos o conhecem por sua reputação positiva. Aqueles que o conhecem pessoalmente estão em bons termos com ele, vendo-o como amigável, competente e um ouvinte marcadamente bom.

O REFÚGIO DE MAXIMILIAN

Maximilian dorme e passa a maior parte de seu tempo em uma das maiores salas na parte mais profunda do subsolo, à qual apenas os administradores têm acesso, e que supostamente serve como um closet mecânico sem uso e fora do caminho. Dos administradores da estação, apenas Maximilian tem as chaves para esta sala em particular. Sua localização, junto com o fato de que o equipamento realmente útil que os outros empregados podem precisar são guardados em outro lugar, assegura que os trabalhadores da estação fiquem longe. A despeito de sua fobia moderada com espaços apertados, a necessidade de Maximilian em estabelecer um refúgio seguramente longe do sol e fora de perigo de descoberta necessitou de seu uso do subsolo mais profundo. E a necessidade, neste caso, supera a conveniência.

O refúgio é uma sala grande do tamanho aproximado de um apartamento de dois quartos, com um teto de quase quatro metros. A falta de paredes divisórias e o teto alto ajudam a aliviar a fobia de Maximilian, mas o fato de que ele está confinado no subsolo ainda lhe acomete toda noite

quando acorda.

No refúgio, Maximilian mantém um berço de bom tamanho no qual dorme, mas ele não se importa com um colchão ou travesseiros, pois não desperta mais ou menos confortável do que quando foi dormir. O administrador diurno, Tony Athlex, sabe que Maximilian frequentemente dorme no closet mecânico, mas foi convencido a algum tempo atrás a olhar para o outro lado. Tony acredita que Maximilian está tendo problemas pessoais em casa e que ignorar a existência do berço é um grande favor que está fazendo para seu colaborador. A habilidade de Maximilian em persuadir Tony tão facilmente vem não apenas de uma história convincente, mas também do laço de sangue parcial que Max aplica ao misturar sua vitae com o café que oferece a Tony enquanto trocam de turno.

Além do berço no centro da sala, inúmeros computadores modernos se alinham nas paredes. Com estes, Maximilian monitora todos os acontecimentos da estação e pode acessar a série de câmeras que observam pontos chaves dentro do complexo. Em seu papel como administrador do turno da noite, Max passa a maior parte de seu tempo ajudando a programar as câmeras de segurança, então é fácil para ele estabelecer um acesso aos computadores em seu refúgio.

Outras mobílias que Maximilian tem no refúgio foram colocadas contra as paredes, ajudando a manter a sala aberta. Entre elas se encontram algumas estantes envelhecidas, um sofá desgastado, uma pequena mesa de canto que faz o papel de criado mudo, e um espelho alto e largo que Maximilian furtou de uma casa próxima que pegou fogo e teve de ser remobiliada. O espelho dá a ilusão de aumentar bastante a sala. A única mobília no meio do chão é o berço. Ele o mantém ali porque se o empurrar contra a parede ou num canto, a sensação de despertar com paredes sobre ele dispararia um ataque de pânico.

O sistema de reciclagem de ar estragou há alguns anos, e uma vez que Maximilian não precisa respirar, não viu necessidade de consertá-lo. Consequentemente, o ar no subsolo é velho e escasso, pois é refrescado apenas quando alguém abre a porta de aço para o andar superior. Em alguns aspectos, a atmosfera se assemelha à de uma tumba. O ar dentro permanece relativamente frio devido à sala ser tão funda, embora Maximilian ocasionalmente seja forçado a manter as portas abertas por noites sem fim durante o verão para ajudar a resfriar os computadores. Nestes tempos, ele fica sem muitas escolhas. Ele começou a considerar usar um sistema de resfriamento mais avançado para ajudar a aliviar quaisquer problemas de superaquecimento, mas por enquanto, a intrusão de seu espaço pessoal e o dinheiro envolvido para construir tal sistema são um empecilho.

A PORTARIA

Mais do que apenas um lugar para ficar, o refúgio de Maximilian serve a um propósito maior aos Nosferatu da cidade. Maximilian escolheu a estação de tratamento de água por inúmeras razões, sendo segurança a razão principal. Ainda, além de sua própria segurança física, a estação também pode regular grande parte da infraestrutura de abastecimento de água da cidade. Esta habilidade de

monitorar e afetar o fluxo de água através dos muitos esgotos tem servido aos Nosferatu bem e concedido a Maximilian uma boa quantidade de status dentro do clã. Por virtude da utilidade de seu refúgio, Maximilian é um valioso Nosferatu, e seu desejo excêntrico de viver fora dos esgotos é tolerado pelo serviço que presta.

Além do mais, Maximilian está em bons termos com quase todos os arquitetos Nosferatu, aqueles que modificam e expandem as Ninhadas que ornamentam a cidade. Suas visões dos labirintos subterrâneos são tornadas realidade com a ajuda de Maximilian e a estação de tratamento de água. Nos estágios de planejamento para expansão das Ninhadas, inúmeras das linhas de esgoto são identificadas como precisando ser bloqueadas para criar um ambiente seco. Ao invés de ter de fisicamente bloquear os canos, como muitos Nosferatu em outras cidades têm de fazer, os arquitetos simplesmente contatam Maximilian e lhe dizem do que precisam. Se conseguir, ele então redireciona a água destes canos.

Este método não apenas é mais eficiente para os Nosferatu, mas também ajuda a desviar a atenção do rebanho sobre o que interrupções inesperadas no abastecimento de água podem trazer. Ao trabalhar por meio da estação, Maximilian pode redirecionar a água seguramente com pouca interrupção do abastecimento para as massas fervilhantes lá de cima. Por meio de outros administradores da estação, Maximilian também tem a habilidade de solicitar que os trabalhadores evitem certas áreas sensíveis dos esgotos, assegurando-se de que haja pouca chance de alguma equipe de trabalhadores descobrir sem querer as Ninhadas. Por suas ações, os humanos permanecem ignorantes da construção contínua que está em andamento sob sua cidade.

ALIMENTAÇÃO

A maior desvantagem da estação de tratamento de água é o ambiente estático que ela cria, o que torna difícil para Maximilian reunir um rebanho grande para satisfazer suas necessidades de alimentação. Além dos cinco administradores da estação (que estão todos sob laço de sangue parcial), existem poucos mortais nos quais possa confiar para fornecer alimento. Como com muitos Membros, a preocupação principal de Maximilian é alimentar-se em relativa segurança e minimizar a chance de descoberta. Maximilian é bastante experiente para saber que não deve se alimentar de seus colegas de trabalho exceto nas emergências mais graves.

Assim, Maximilian alimenta-se quase exclusivamente das pessoas nas casas próximas à estação. Ele espera pelas noites quando pode aparecer com uma desculpa apropriada para deixar a estação, pois então ele poderá deixar suas paredes protetoras e aliviar sua claustrofobia inteiramente por um tempo. Normalmente, ele apenas usa Ofuscação e passeia pelas casas, mas em raras ocasiões ele dirige uma das muitas caminhonetes da estação. Mesmo então, ele toma cuidado para estacionar a caminhonete em algum lugar escuro e isolado das casas dentro das quais pretende jantar. Se calhar de matar sua vítima, não deixaria para trás uma evidência facilmente rastreável perto de onde testemunhas

poderiam encontrá-la.

SEGURANÇA

Parte da segurança da estação é passiva. Um alambrado grande de dois metros e meio circula a estação inteira. Arame farpado no topo da cerca em espirais médias, uma tentativa óbvia de manter os vagabundos longe, embora o fedor das águas residuais realizem esta função melhor do que qualquer cerca. O arame farpado não é uma característica nova, mas seu comprimento foi recentemente substituído na reação aos ataques de 11 de setembro em Nova York. Um assunto mais mundano e realista é a recorrente pequena criminalidade e distúrbios domésticos nas casas de baixa renda em torno da estação. A comissão municipal da cidade vê as cercas, o arame e as outras medidas de segurança como um gasto necessário para proteger os computadores usados para regular os esgotos e o processo de tratamento. Entre os atos criminosos ocasionais e o medo (exagerado) do terrorismo dos formuladores de políticas públicas, a cidade também contratou dois guardas pagos para observar a estação, um para o dia e um para o turno da noite. Maximilian estabeleceu uma boa relação com o guarda do turno da noite, e ele felicita a segurança adicional.

Mais importante do que as medidas de segurança para proteger a estação é a segurança fornecida pela estação às Ninhadas Nosferatu às quais está conectada. Afinal, inúmeras entradas maiores para as Ninhadas começam na, ou em torno da, estação de tratamento de água. Maximilian está mais do que feliz em monitorar estas entradas para sua própria segurança bem como para a segurança das Ninhadas. Ainda que Maximilian tenha pouco poder de parar um intruso determinado, ele pode contatar as Ninhadas através de uma linha telefônica segura e pedir por ajuda. Se qualquer coisa fora do comum ocorrer, o vigia noturno e os trabalhadores da estação sabem se reportar diretamente a Max. Com esta ajuda extra e suas câmeras, Maximilian tem uma boa ideia de tudo que se passa nas maiores entradas para as Ninhadas.

Se elas realmente forem sitiadas, Maximilian está preparado para vir ajudar as Ninhadas como puder. Mesmo que não seja fisicamente forte, Maximilian ainda pode ajudar seus irmãos Nosferatu de dentro dos confins da estação de tratamento. Ao inundar certos canos chaves, Maximilian pode cortar as rotas principais de ataque, retardando consideravelmente uma invasão. Além disso, a estação pode ser usada para uma contraofensiva. Maximilian pode inundar os canos que os invasores estão usando. Se eles respiram, muito provavelmente se afogarão. Se não respiram, o fluxo constante da água pode ser o suficiente para varrê-los dali e jogá-los fora dos esgotos, ou ao menos até uma emboscada preparada por Nosferatu furiosos.

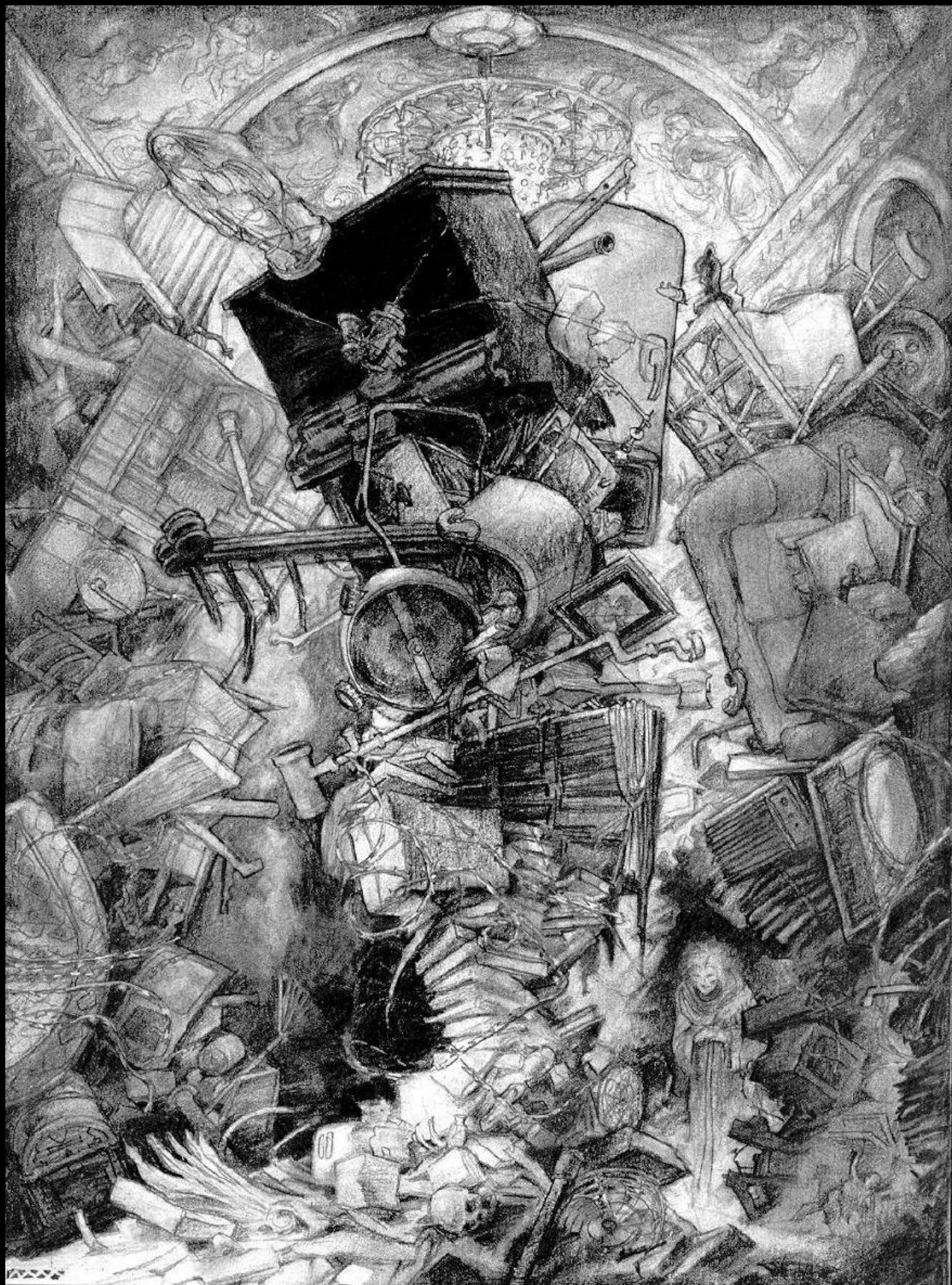
IDEIAS DE HISTÓRIAS

- Em preparação para a invasão da cidade, os líderes do Sabá esperam tomar o controle dos inestimáveis esgotos que levam para dentro e para fora em seu subsolo. Para testar as águas, por assim dizer, um bando de Cainitas é mandado para

os esgotos através da estação de tratamento de água numa missão de reconhecimento. Eles passam pela estação e entram nos esgotos bem facilmente, mas uma vez lá, eles acham que o lugar está praticamente tomando vida própria e se voltando contra eles. Percebendo que foram emboscados por alguém na estação e que eles têm de correr o mais rápido que podem, os membros do bando devem desafiar as expectativas e voltar até a estação de tratamento de água. Se puderem lidar com o que quer que esteja esperando lá, eles podem facilitar a captura do resto dos esgotos por seus compatriotas.

- Por várias semanas, o contato de Maximilian com os residentes da Ninhada diminui até ser finalmente cortado. Ele espera por outra semana cada vez mais alarmado até que finalmente um Nosferatu jovem e aterrorizado chega tropeçando na estação, olhos arregalados e falando sobre uma... *coisa* enorme e silenciosa que estava caçando os Membros da Ninhada. Indisposto a entrar nos esgotos (especialmente se algo perigoso está solto lá embaixo), Max rapidamente chama um círculo bravo e disposto a investigar para ele e lhe dizer o que está havendo.

- Num movimento projetado para pressionar os Nosferatu locais e figurativamente forçá-los até a superfície da sociedade vampírica (ao invés de esconderem-se lá em baixo planejando sabe-se lá o que), o príncipe local instala um carniçal sob laço de sangue como líder da estação de tratamento de esgoto. Este carniçal tem o poder de despedir Maximilian, e ele se mantém atento para cercar a habilidade de Maximilian em mexer com a água da cidade. Ao invés de se voltar para as informações e demandas subsequentes do príncipe, os Nosferatu são incitados, e tomam uma abordagem de guerrilha. Sua primeira tática é fazer com que Maximilian aprisione o carniçal do príncipe e corte a água de certas partes da cidade. Seu próximo passo, eles avisam, será começar a adulterar os filtros que limpam a água da cidade a menos que o príncipe os deixe em paz. Em resposta, o príncipe monta um círculo de jovens vampiros racionais para ir até a estação de tratamento para argumentar com os Nosferatu em seu nome através de Maximilian.





A CASA QUE O MEDO CONSTRUIU

Era uma vez dois irmãos mortais que viviam juntos numa casa em ruínas. Um era um inválido que confiava em seu irmão para todas as necessidades básicas de sua vida. O outro era insano e encheu sua casa com um labirinto desordenado de papéis, revistas e móveis. Temendo furtos, o irmão capaz de andar guardou sua coleção, transformando pilhas de papel e madeira em uma avalanche em potencial para soterrar ladrões confiantes. Entretanto, as armadilhas saíram pela culatra, quando o irmão fisicamente capaz tropeçou numa armadilha e ficou preso sob uma tonelada de papel. Ele morreu por que seu irmão inválido não pôde salvá-lo, enquanto que o irmão acamado por sua vez morreu de fome num posso com sua própria sujeira.

Amadores...

RESIDENTE

Toda cidade tem um bairro cujo único propósito é personificar a glória perdida do passado. Uma vez, as mansões barrocas e art deco se alinhavam nas avenidas. Árvores bem trabalhadas forneciam sombras para as crianças, e mulheres elegantes caminhavam nas ruas enquanto mostravam suas novas polainas à altura dos joelhos, moda de Palm Beach com bainhas baixas ou sapatos Dolcis recentemente comprados. Infelizmente, as lembranças destes anos dourados perdidos morreram com a Depressão ou se tornaram vítimas das sensibilidades pragmáticas da década de 1950. Tubarões imobiliários transformaram as antes luxuosas mansões em apartamentos menores para as multidões empobrecidas que se reuniam nestes bastiões decadentes da vida de colarinho branco como ratos para sair de um navio que afundava. Eventualmente, o único testemunho da antiga grandeza desses bairros jazia nos instantâneos em preto e branco apagados de tempos passados, o friso garbo ainda adornando alguns

apartamentos ou as fachadas cobertas de sujeira que apenas ocasionalmente traem algumas dicas de sua glória passada.

Harriet Perkins uma vez viveu na maior casa de um desses subúrbios, mas seu Abraço e subsequente queda até a insanidade Malkaviana espelharam o declínio da vizinhança durante a Grande Depressão. Abençoada com dinheiro antigo, sua família de sangue azul, que agora estava encarniçada aos seus caprichos, comprava todas mansões disponíveis que estavam à venda, até possuir tudo dentro de um conjunto de quarteirões que cercavam sua mansão. A família Perkins então transformou todas as mansões, exceto a sua, em pequenos apartamentos para suportar o gueto que estava florescendo em torno deles. Cada casa que convertiam desvalorizava a propriedade local, tornando mais fácil comprar mais prédios. Para Harriet, o papel dos tubarões imobiliários se provava lucrativo tanto financeiramente quanto em termos de vitae. Seus inquilinos, principalmente intocáveis da América do Norte, não eram mais importantes do que teias de aranha. Quando se foram, poucos se importaram em investigar ou se importaram.

Com os anos, Harriet habitou em sua mansão, se tornando cada vez mais isolada a cada década que passava. Ela ainda possui prédios pelo bairro, e vende-os casualmente quando as finanças assim exigem. Outros ela perdeu para traficantes ou para os tribunais quando um grupo de inquilinos teve coragem de se voltar contra suas condições de vida esqueléticas. Alguns prédios estão condenados pela negligência de quase um século. Ainda assim, as propriedades atuais de Harriet são suficientes para manterem-na e a alguns membros de sua família que ainda estão por aí. Graças ao uso em tempo de propinas bem localizadas e os esforços de alguns procuradores carniçais que agem como intermediários, seus prédios desfrutaram de relativa liberdade de inspetores da cidade ou da polícia.

APARÊNCIA

Da rua, a mansão de apartamentos de cinco andares de Harriet não parece diferente dos outros prédios que compõem o quarteirão. Um observador treinado em arquitetura, contudo, pode perceber que muitas de suas influências art nouveau ainda permanecem a despeito das décadas de negligência que o lugar tem suportado. Inspirada pela arquitetura natural e sem emendas, a fachada do prédio sustenta poucas linhas angulosas. Ao invés disso, as bordas se mesclam com afluências tais como as janelas de sacadas retangulares que se projetam, enquanto que as próprias janelas são verticais e finas com cantos suaves. Um beiral de borda larga se estende junto à margem do telhado, mas o friso clássico em padrão floral que os artesãos originais esculpiram na pedra há muito foi desgastado pela poluição e pela idade. Um bolo de sujeira e fuligem esconde o que indubitavelmente se tornaria um lugar histórico se alguém tivesse tempo de renová-lo. Poucos forasteiros se aventuram voluntariamente neste bairro com alto índice de criminalidade, então ninguém realmente percebe ou parece se importar com o que acontece por aqui.

A fluidez natural do estilo art nouveau empresta ao prédio um visual um tanto orgânico, mas as janelas quebradas e os portões de ferro forjado que cobrem a porta tornam sua qualidade agourenta muito mais aguçada. Os portões também são do mesmo estilo da estrutura, curvas de videiras e flores desabrochadas enegrecidas pela idade. Além disso, a família de Harriet deu padrões denteados às videiras e armações, afiou as pontas, e soldou os parafusos para que ninguém pudesse simplesmente desprender os portões. Consequentemente, qualquer um que tente remover os portões com uma Força de nível quatro teria de arrancá-los, o que por sua vez rasgaria suas mãos em tiras de sangue nas bordas dentadas (o que se traduz em três dados de dano por contusão).

Além de serem emparedadas, as janelas são bloqueadas por móveis pesados e anos de acúmulo de sucata. As únicas formas de entrar são ou passar pela porta da frente ou subir pelo único olho (janela oval) na parte de cima da frente do prédio.

TRAÇADO

Ainda que o exterior do prédio seja definitivamente no estilo art nouveau, o interior baseia-se em designs mais tradicionais. Infelizmente, quaisquer ornamentações que já possam ter adornado o interior, estas deixaram de existir ou estão escondidas sob as pilhas de lixo. Apesar disso, Harriet é mais do que uma colecionadora de coisas imprestáveis. Ela é amaldiçoada com as ilusões Malkavianas, e acredita piamente que deixa para trás porções de sua alma em qualquer coisa que toca (incluindo móveis, papéis, pedaços de lixo, quinquilharias e até mesmo membros da família). Para proteger-se, ela coleciona, compra, rouba ou rapta tudo que gosta ou possa vir a tocar, evitando assim que sua “alma” se espalhe em milhares de fragmentos.

Com os anos, este medo tem aumentado consideravelmente, e Harriet se isolou em sua casa para preservar o que resta de seu ser. Sua mansão é uma pilha terrível, esquelética e decadente de quase tudo que ela coletou em décadas. Além disso, ela protegeu sua propriedade de roubo ao instalar armadilhas em tudo. Seus carnicais podem morrer como resultado de passos errados ocasionais, mas ela está disposta a suportar este incômodo, seja apenas porque seus

corpos pertencem a ela também. Isto é, eles também possuem porções de Harriet através de seu serviço a ela. Eventualmente, as ilusões de Harriet alcançarão um ponto em que ela simplesmente mata ou rapta qualquer um que venha a entrar em contato com ela, tratando-os como propriedade armazenada.

Da própria mansão, pouca beleza resta. As paredes douradas e o papel de parede dourado há muito desbotaram em obscuridade listrada e com manchas de infiltração ou lascadas sob uma centena de pressões, enquanto que o piso e o forro de madeira perderam seu verniz brilhante e agora estão tortos ou se despedaçando. Boa parte das lâmpadas internas está queimada, e mesmo se um de seus carnicais estiver inclinado a trocar algumas delas, eles não as alcançam mais graças às pilhas de lixo. Os ratos estão constantemente sob os pés, enquanto que pombos conseguiram entrar por uma janela. Harriet não se importa com estes vermes, pois servem como um lanche rápido ou carnicais capazes se nenhum estiver mais ao alcance.

O ANDAR PRINCIPAL

A única entrada disponível para a mansão no andar principal é a porta da frente, que exige um teste de Destreza + Segurança (dificuldade 5) para arrombar. Um personagem também pode usar a porta dos fundos ou uma das janelas, mas ele precisaria de uma ou duas horas para tirar as pilhas de detritos do caminho. As janelas bloqueadas e as poucas luzes acesas lançam a mansão na escuridão e em sombras ubíquas. Harriet pode ver facilmente no interior não iluminado, e pode navegar pelos corredores apertados com seus olhos fechados. Ela está intimamente familiarizada com seu ambiente, bem como possui uma memória quase eidética de sua coleção e os locais de itens específicos.

Visitantes, incluindo os carnicais de Harriet, devem usar lanternas para circunavegar o labirinto, e mesmo assim, os carnicais sabem especificamente quais caminhos são seguros das armadilhas. Naturalmente, o labirinto começa na entrada do prédio.

O VESTÍBULO

O vestíbulo tipicamente é grande o bastante para três ou quatro pessoas ficarem confortavelmente, e é um dos poucos pontos no primeiro andar que é relativamente aberto. Um cabideiro em jacarandá em design revival vitoriano americano (1840-1880) está lá, sua madeira seca e rachada. Casacos e chapéus comidos por traças jazem sobre o cabideiro, em memória dos antigos visitantes que nunca deixaram este lugar. Procurar nos bolsos destes casacos pode revelar uma caixa de fósforos de um clube que fechou ou um recibo de um restaurante que fechou as portas há uns 20 ou 30 anos atrás.

A genealogia antiga do cabideiro denuncia a riqueza dos Perkins. Se Harriet tivesse cuidado deles devidamente, este e outros objetos teriam alcançado um alto preço em lojas de especialidades e possivelmente até mesmo museus. A família Perkins tinha classe e bom gosto, e a mansão agora é um tesouro de antiguidades. Muitas pertencem aos Perkins, enquanto compraram outros itens a preços ridículos das ricas famílias cujos móveis decaíram durante a Depressão. Harriet, contudo, atacará e matará qualquer um que tente roubar “uma parte de sua alma”, e ela já fez isso antes. Ela não se importa sobre sua condição, desde que o item em questão permaneça sob seus cuidados.

A SALA DE RECEPÇÃO

Uma vez, quando a mansão era nova e estava em bom estado, o vestíbulo abria para uma sala grande e arejada que tinha a altura de três andares. Uma arcada aberta para a esquerda levava para a sala de estar para convidados, enquanto que um conjunto de amplas escadas imperiais se opunha ao vestíbulo dividida no patamar em espiral ascendente, com duas escadas menores que levavam para o quarto andar. As portas de ambos os lados da escadaria levam para os quartos dos servos e para a cozinha. À direita, outra arcada revela uma sala de jantar suntuosa. No outro lado do vestíbulo descansa uma alcova de sacada retangular com sofás para conversas mais íntimas. As paredes douradas, frios florais, quatro colunas em espiral e o teto um tanto arqueado com seu afresco com motivos angelicais brilhavam, davam vida ao interior e aconchegavam os convidados.

Infelizmente, contudo, a idade, a escuridão e a desordem agora escondem o efeito geral, deixando os visitantes descobrir estes vários elementos apenas após tropeçar sobre eles por acidente. Um labirinto de curvas aleatórias e passagens laterais oblíquas se faz sentir atropeladamente pela desordem. Muitos destes caminhos são grandes apenas para que uma pessoa caminhar de cada vez, enquanto outros forçam as pessoas a se mover de lado por eles. O labirinto consiste de resmas de jornais, revistas empilhadas e caixas cheias de quinquilharias, prataria avulsa, roupas e móveis equilibrados que variam desde cadeiras até estantes e até alguns pianos de cauda. Este sortimento variado de itens forma paredes precárias que alcançam alturas irregulares de dois a três metros.

Subir estes obstáculos não é uma opção. Os carniçais de Harriet há pouco ataram muitas das paredes com linhas de arame farpado, e estas paredes cairão e transformação um grande espaço num verdadeiro dominó se alguém colocar muito peso sobre elas. Ainda que o estilo simples das armadilhas possa não parecer ameaçador a criaturas tais como vampiros, a combinação de móveis pesados e cantos afiados é o suficiente para causar grande castigo (sem mencionar a dor de se enredar em arame farpado). Uma queda de parede inflige oito dados de dano por contusão. Além disso, existe apenas um jeito seguro de passar pelos corredores, e muitas das passagens foram encordoadas com fios de arame que estão cuidadosamente presos para fazer desabar a pilha. Localizar e evitar estes fios exige um teste de Percepção + Prontidão (dificuldade 9).

O afresco do teto está apagado em muitos lugares, ou gasto pelo assoalho do andar de cima. Harriet muitas vezes espiona visitantes ou ladrões através dos buracos maiores, e ela possui uma excelente vantagem desta posição.

A escadaria, com sua balaustrada de metal florida e duas lâmpadas não iluminadas em postes grossos, também é coberta com caixas e pilhas de papel. Parece a cena de um desmoronamento de lixo. Subir as escadas, o que os carniçais evitam completamente uma vez que o andar de cima é domínio de Harriet, é um feito de acrobacia pelos poucos pontos limpos.

SALA DE ESTAR E SALA DE JANTAR

Estas duas salas grandes uma vez existiram apenas para o entretenimento dos convidados, enquanto a família Perkins ficava centrada no terceiro andar. Os Perkins usavam a sala de estar para bailes ocasionais, das quais Harriet lembra ternamente e às vezes força os poucos carniçais da família sobreviventes a reencenar com ela. Agora, estas câmaras são

pouco mais do que extensões do salão principal. O labirinto de detritos percorre todas estas áreas também, embora a sala de estar tenha um pequeno oásis de espaço relativamente organizado.

O ponto nu em questão está no centro da sala, onde Harriet mantém um espaço limpo de 3 metros quadrados. Aqui, o chão de mármore tem padrões de raios de sol incrustados em ouro que uma vez serviram como o destaque deslumbrante da câmara. Em um lado do espaço jaz uma velha vitrola com coleções de vinis empoeirados das décadas de 1920 e 1930. Muitos dos discos estão quebrados ou arranhados, mas isso não impede que Harriet dance nas batidas falhas e soluçantes. Sua coleção de música exhibe diversos talentos desde os metais e sopros da Banda de Percival Mackey e os Cinco Azes, até os compositores orquestrais tais como Beethoven e Prokofiev.

Estas duas salas guardam uma riqueza de antiguidades desgastadas e poídas. Alguns dos destaques incluem um gabinete vitoriano com um camafeu quebrado adornando sua frente, um conjunto de mobília de sala de estar de mogno em estilo federal completo datando de 1809, um armário Happlewhite do fim do século XVIII e prataria (bem como bronzes e outros metais) da Tiffany & Company e da International Silver Company. Ainda que esta variedade e distinção não signifiquem nada para ladrões comuns ou crianças das noites modernas, vampiros argutos podem bajular anciões ao oferecerem como presente antiguidades retrabalhadas resgatadas da mansão Perkins. O fator nostalgia destes itens é enorme, sem mencionar seu valor potencial em qualquer mercado. Mesmo alguém que tente vender algo tão inócuo quanto um ursinho de pelúcia Steiff ou um copo Amelung pode se achar sob escrutínio de colecionadores que compreendem o verdadeiro valor destes itens. Francamente, é uma maravilha que Harriet tenha conseguido manter seu tesouro de antiguidades em segredo por tanto tempo, dado que alguns ladrões astutos realmente escaparam do refúgio sem serem percebidos. Uns poucos dos mesmos são duros o bastante para retornar, roubando e furtando quinquilharias para lhes fornecer um dinheiro rápido de vez em quando.

O QUARTO DOS SERVOS

Um corredor pequeno e relativamente desobstruído – ainda que imundo – conecta três pequenos quartos, uma sala de estar comunal, um banheiro compartilhado e uma saída que leva para um beco. Uma arca alta neoclássica cheia de livros velhos barra a porta, mas os carniçais de Harriet podem abrir esta saída facilmente ao remover as gavetas cheias e empurrando o armário para o lado. Esta área uma vez serviu como quartos dos servos para a camareira, o cozinheiro e a babá, mas agora serve como covil para quaisquer mortais desabrigados que os carniçais consigam atrair até aqui. Ainda que os colchões sujos, encanamento quebrado e quartos frios amedrontarem pessoas mais sensíveis, os carniçais atacam viciados ou fugitivos que não conhecem nada melhor. Os convidados sortudos raramente duram a noite inteira, ainda que os azarados tenham de jogar um jogo perigoso de gato e rato com Harriet no labirinto de lixo. Até hoje, nenhum humano sobreviveu a esse ordálio mortal.

A COZINHA

Compreensivelmente, os carniçais de Harriet preferem viver em outro lugar, mesmo que devam viver nas favelas que cercam a mansão. Ao menos aquelas acomodações superam

este ninho infestado de ratos e pombos (se bem que escassamente). Quando os carniçais partem, a cozinha simplesmente se torna outro espaço de armazenamento para prataria e itens encaixotados. Claro, a bagunça bloqueia o corredor de saída da cozinha, mas os carniçais pregaram a porta e o batente anos atrás para incrementar a segurança.

Qualquer um que não seja familiarizado com as peculiaridades de Harriet pode ficar surpreso ao ouvir agitações e outros sons de movimento vindo de um grande refrigerador (agora desligado), ou da despensa. Se um convidado abrir, uma visão macabra aguarda na forma de pombos, ratos e o gato ocasional meio mortos, meio podres, e em decomposição, todos espalhados pelas amplas prateleiras ou pelo chão. Harriet pega bichos em seu tempo livre, encarniçando alguns quando pode dispor de sangue ou guardando-os no refrigerador e despensa para consumo posterior. Os animais em pânico se alimentam uns dos outros ou perecem quando Harriet os drena e joga suas carcaças para dentro de novo.

SEGUNDO PISO

Enquanto o primeiro piso é um labirinto, o segundo (quarto andar) é mais ou menos um matadouro. Quando os membros de sua família mortal faleceram, Harriet os colocou para descansar em seus quartos e simplesmente fechou as portas. Até agora, ela visita-os à noite (seja apenas para afugentar ou para cear os ratos). Ela até mesmo se dá ao trabalho de trocar suas roupas em alguns meses.

O segundo piso era a residência da família onde Harriet, seus pais e três irmãos viviam. Seguindo seu Abraço, contudo, Harriet convenceu os membros da família mais próximos (e então os mais distantes) a viver na mansão como uma comunidade gigante, feliz e apertada. A influência de Harriet os transformou em carniçais degenerados, e poucos conseguiram fugir de seu toque enlouquecedor. Aqueles que ainda estão por aí sobreviveram apenas ao deixar a mansão. Eles convenceram Harriet de que suas habilidades lhe servem melhor lá fora, embora seu condicionamento sanguíneo e sua influência sobre eles inexoravelmente traga-os de volta poucos dias depois para se alimentarem. Quando estão carentes de vitae, os carniçais trazem um ou dois sem tetos para alimentar Harriet.

O esplendor da mansão é muito mais evidente neste piso, com painéis de bordo e carvalho apagados, teto arqueado e tapetes persas Kirman cobrindo o piso de madeira de lei. Uma camada de poeira incrustada cobre as paredes douradas, algumas com um ar art deco nos padrões solares prateados da divisa que se estende pelo corredor. A idade ainda reivindica sua parte do brilho da mansão, claro, mas a extensão de seus ataques aqui está muito longe da dilapidação dos níveis inferiores.

QUARTOS

A mansão tem cinco quartos e um quarto mestre no segundo piso, essencialmente três quartos por corredor (que correm em paralelo um ao outro em ambos os lados das escadas). Em muitos quartos, meias colunas de estilo dórico emergem das paredes em bases de mármore, enquanto que uma lareira cavernosa agracia o quarto mestre. Com exceção de um deles, os quartos são mausoléus improvisados que agora abrigam ao menos quatro membros da família mortos por câmara. Os corpos dos falecidos descansam nas camas de

dossel, repousados sob cobertores puídos, ou desleixados em poltronas em estilo imperial francês. Harriet limpa as teias de aranha quando pode, mas ela nunca afugenta os ratos que ficam escondidos nos vãos das paredes. O chiado incessante dos ratos ecoa pelos quartos, mas Harriet acostumou-se com sua “conversinha alegre”.

O último quarto pertence a Harriet, e ela dorme nele desde a década de 1920. É seu refúgio propriamente dito. Desprovido de janelas e possuindo uma lâmpada funcionando oculta sob um manto de poeira, o quarto permanece num misterioso crepúsculo de luz fraca e sombras profundas. Seus brinquedos favoritos, desde bonecas de porcelana quebradas a ursos que estão perdendo estofó, adornam as prateleiras e cadeiras onde compartilham espaço com ratos e um ninho de pombos vazio. A toalha manchada da grande mesa de jantar cobre a cama de dossel como um mosquiteiro improvisado, enquanto que um gramofone descansa num criado-mudo.

Mesmo na escuridão quase perfeita que obscurece-o, Harriet sabe por onde caminhar seguramente dentro do quarto. Os visitantes, contudo, devem tomar cuidado para não cair em alguns buracos que ficam escondidos sob o carpete. O carpete é fácil de recolher, revelando tábuas do piso faltando e espias no teto abaixo (o afresco). Se Harriet souber que alguém está na casa, ela observa o intruso deste ponto, marcando sua passagem. Sempre que desce as escadas, ela observa casualmente em suas espias alguns minutos, como se tivesse se perdido em pensamento.

ESCRITÓRIO

Antes de sua morte, o Senhor Perkins conduzia os negócios da família de seu escritório. Sua velha escrivaninha de mogno Davenport é impressionante a despeito das pilhas de papéis amarelados que adornam sua superfície. Arquivos frágeis e se esfarelando enchem as gavetas, embora eles contenham pouca importância salvo as estranhas escrituras de um prédio local. Infelizmente, as gangues próximas e os traficantes de crack têm mais poder sobre os prédios da vizinhança do que Harriet, então reivindicar qualquer propriedade seria difícil na melhor das hipóteses.

Aparte a escrivaninha do Senhor Perkins, um globo de madeira gigante montado e um sofá de leitura ocupam a sala. As quatro paredes do escritório também guardam prateleiras cheias de livros. Sua condição varia desde o bom ao pobre, mas os livros são primeiras edições, ou possuem sobrecapas antes da padronização em 1910, ou são encadernados em capa de couro, ou são adornados com joias falsas nas lombadas na lombada e na capa. Novamente, esta coleção poderia valer uma fortuna aos gananciosos, mas o aparecimento repentino de itens raros no mercado atrairia atenção indesejada de colecionadores curiosos.

O QUARTO DA FAMÍLIA

Este quarto foi o centro da vida de Harriet quando era criança, pois era aqui que sua família se reunia à noite. A decoração original permanece, com assentos neogregos e sofás com acentos largos e braços enrolados. As lembranças mais apaixonadas de Harriet giram em torno desta sala, que ela mantém empilhada com itens nostálgicos como álbuns dispersos e caixas de fotos, um rádio Sparton 527-2 de 1936 (preto, estilo art deco, parece um pouco como um velho radiador) e um piano de cauda de salão Chickering de 1906. Harriet, uma pianista talentosa, ainda pratica e muitas vezes toca para seus carniçais, embora caiba a eles manterem o

instrumento afinado.

O SÓTÃO

Escondido num corredor curto está uma porta trancada que leva para o sótão. Harriet tem a chave, mas qualquer um com determinação o suficiente (e um ombro forte, claro) pode facilmente arrombar a porta para alcançar a frágil escada de madeira. Um cheiro terrível invade o corredor, o odor de matéria fecal e apodrecimento.

O sótão aberto é parte espaço de armazenamento e parte ossuário para as vítimas de Harriet. Ela deposita seus corpos aqui uma vez que tenha terminado com eles, então permite que os ratos, pombos e baratas se alimentem da massa decadente. Ao menos duas dúzias de corpos estão espalhadas pelo sótão, todos em vários estados de decomposição. Se alguém com um olho bom para detalhes investigar, seria capaz de dizer que os corpos variam em idade post-mortem desde 70 anos até menos de um mês.

Harriet também guarda caixas e jornais no sótão, mas ela tem todos os itens preciosos cobertos com lonas e folhas plásticas. Nesse aspecto ela age com prudência, pois os ratos e pombos que habitam as vigas de madeira cobriram tudo com uma camada de resíduos fecais. Durante o verão, os carniçais constantemente espalham bicarbonato de sódio para diminuir o odor – caso contrário, o cheiro definitivamente atrairia atenção. Durante o inverno, o frio é o suficiente para margear a população roedora e eliminar o odor também.

O sótão possui a única janela pela qual se pode obter acesso desimpedido à casa, mas alcançá-lo implica galgar as colunas de apoio até as vigas de madeira, que são cobertas de fezes de pombos e ratos. Fazer isso durante o dia é quase um pedido para ser pego. Se esgueirar deste jeito pode ser mais fácil à noite, mas o invasor teria então de esconder-se pela casa no breu completo enquanto Harriet provavelmente estiver observando.

VOCÊ NÃO VAI ENTRAR?

Levando em conta as excentricidades de Harriet e sua “devção” à casa, é difícil acreditar que os Cainitas teriam qualquer motivo para visitá-la. Mas esse não é o caso. Harriet é filha de um Malkaviano de alguma reputação local, então ela desfruta de sua proteção. Além disso, Harriet não tem sido ativa na sociedade vampírica local por muito tempo para que poucos residentes de longo tempo provavelmente lembrem dela.

Percebendo que o isolamento é um fardo terrível de suportar, o senhor de Harriet decidiu que ela precisa de novos conhecidos para ajudar a mantê-la ocupada. Para esse fim, ele aborda crias Malkavianas ou outros neófitos, pedindo-lhes para “fazer companhia a uma velha mulher em suas horas de solidão”. Ele considera o consentimento a este pedido um favor pessoal, embora seja conhecido por procurar jovens Membros que tenham denegrido seu clã e colocá-los contra a parede com seu pedido na frente de seus respeitadas anciões. Ainda que Harriet não aprecie visitantes, ela sabe que é melhor não discutir com seu senhor, que lhe ofereceu considerável liberdade a respeito de seus hábitos de alimentação nas últimas

décadas. Ela concorda em entreter os visitantes sob a única condição de que eles sigam suas regras (um fato que seu senhor salienta aos neófitos). Harriet venda seus visitantes, então escolta-os pelo labirinto, dando-lhes instruções precisas sobre quantos passos darem em qual direção, bem como quando desviar ou onde colocar a mão para se equilibrar. Desta forma, ela leva-os até o piso superior no quarto da família. Se os neófitos se comportam e tratam-na com respeito, ela mostra-lhes os álbuns fotográficos (muitos dos quais não são seus), toca o piano e pede-lhes ajuda para trocar a roupa de sua família. Eventualmente ela até convida-os para dançar com ela no piso inferior numa pantomima sombria em que ela faz seu melhor para não tocar no recém encontrado parceiro. Se qualquer um de seus convidados estiver faminto... bem, sempre há comida no refrigerador.

IDEIAS DE HISTÓRIAS

- Um Membro ranzinza que foi pressionado a uma visita pungente com Harriet conta a um grupo de associados de fora da cidade (isto é, os personagens dos jogadores) sobre a riqueza de antiguidades e quinquilharias vintage que estão espalhadas por todos os lados no lugar, pedindo para serem roubadas. Ele se oferece para dar uma força aos personagens com uma cobertura respeitável e lhes dá os detalhes da configuração da casa se eles invadirem a mansão, coletarem alguns dos itens que ele sugeriu e colocá-lo no butim do assalto.

- Um negociante de antiguidades e livros raros, que também é um contato do senhor de Harriet, alerta-o de que um número invulgarmente grande de livros raros em primeira edição tem vindo até ele para certificação de autenticidade ultimamente do mesmo colecionador suspeito. O senhor de Harriet reconhece muitos dos títulos e edições da coleção de Harriet, e descobre depois que estes livros foram roubados dela. Desesperado para encontrar os livros e devolvê-los antes que Harriet perceba que foram roubados, ele alista o círculo dos personagens dos jogadores. Ele lhes dá uma lista dos Membros que pediu para passarem um tempo com Harriet ultimamente como um rol de suspeitos em potencial e apressa-os para serem tão minuciosos, discretos e rápidos quanto possível em sua investigação.

- Enquanto os personagens estão visitando Harriet a pedido de seu senhor, ela informa-os que seus carniçais pegaram dois garotinhos se esgueirando pelo andar de baixo naquele dia enquanto ela dormia. Os carniçais originalmente planejavam guardar as crianças para o jantar de Harriet naquela noite, mas quando eles lhe contaram sobre isso, ela teve uma ideia mais “legal”. Sabendo que estava esperando convidados, ela fez com que seus carniçais drogassem e escondessem as crianças em algum lugar na casa sem que lhes dissessem onde. Ela planeja dar aos convidados uma hora de vantagem e desafia-os a encontrar as crianças antes dela – o vencedor pode ficar com elas para fazer o que quiser. Ainda que ela não force seus convidados a jogar esse jogo consigo, os personagens com altas pontuações de Humanidade podem se sentir compelidos a aceitar o desafio só para tirar as crianças com segurança das garras de Harriet.





CVN 70, USS CARL VINSON

A Marinha dos Estados Unidos refere-se a seus porta-aviões como “cidades flutuantes”, e esse nome tem um quê de verdade. Com uma tripulação de mais de 6.000 pessoas e a capacidade de servir navios de escolta, aeronaves e manobras navais, estes gigantes dos oceanos qualificam-se não apenas como navios massivos, mas aldeias parecidas com catacumbas que rivalizariam com uma cidade medieval em tamanho e população.

Entre estes alojamentos, uma existência arriscada é possível para um vampiro, embora apenas as melhores perícias em ocultamento e o maior planejamento permitam a um Cainita escapar da detecção entre os alojamentos estreitos e da precisão militar. Influenciar o pessoal não é uma opção, uma vez que o comportamento aberrante entre os capitães do navio rapidamente atrairia as atenções e consequências.

Nas entranhas do navio, quilômetros de tubulação e isolamento através da sala de máquinas. Dutos de condicionamento de ar, passagens de segurança e espaços apertados constituem um conjunto labiríntico de passagens por múltiplas paredes e pavimentos. É até possível escalar os tubos e canos acima do pavimento nos altos compartimentos de engenharia, caminhando ou rastejando num conjunto ocluído de cilindros divididos, interseccionados e fundidos maiores que um homem. Um único Assamita move-se furtivo nesta propriedade labiríntica, alegando ser o coração de seu domínio.

RESIDENTE

Um turco otomano de 900 anos de idade faz seu lar nas entranhas dessa fortaleza flutuante. Burak, um antigo muçulmano sufi e excêntrico Assamita, escolheu sua casa de guerra como seu antro de paz.

Doutrinado no clã Assamita por sua forte devoção a seus ideais e seu ascetismo dedicado (que lhe deu uma poderosa força de vontade), Burak aprendeu a via Assamita no curso de um século durante os dias em que Constantinopla mudava de mãos. Para o desapontamento de seu senhor, contudo, ele não se tornou um bom assassino. Muito de seu treinamento religioso permaneceu, e sua consciência segurava sua mão sempre que sentia que podia seguramente evitar o conflito. Após três quartos de século, ele fugiu de seu senhor aborrecido e entrou num torpor voluntário. Convencido de que sua decepcionante cria havia perecido enquanto tentava escapar, seu senhor seguiu com sua não vida.

Preso em sonhos túrgidos e estranhos, Burak permaneceu em torpor um tempo estranhamente longo. Enquanto os séculos passavam, ele dormia nas velhas criptas turcas e não despertou até o final do século XIX. Ajustar-se à nova era industrial tomou-lhe a maior parte da década, e ele era pouco mais do que uma fera voraz quando despertou. Apenas galgar aos seus princípios lhe permitiu abrir caminho de volta à racionalidade. Embora o mundo houvesse

mudado, ele ainda acreditava em seu propósito, e manteve esse propósito como seu centro orientador.

Fugindo da Turquia num navio de passageiros, Burak se tornou um tipo de marinheiro nômade – conseguindo uma passagem sob um convés aqui, reservando uma viagem pela costa ali. De tempos em tempos, ele entrava em conflitos com outros membros, mas na maioria das vezes, eles lhe davam uma ampla atracação devido a sua linhagem. Eles assumiam que ele era o pior tipo de assassino sanguinário à espreita, e ele raramente se importava em corrigir suas impressões erradas.

Na idade moderna, Burak chegou a duas conclusões. Primeiro, ele percebeu que a sociedade vampírica era inatamente degradante e que serviria apenas para ruir a moral de alguém que participasse em sua Jyhad. Segundo, ele viu no ataque de poluição, a ameaça da guerra atômica e a impiedade das massas que o fim do mundo estava prestes a ocorrer. De frente com estas revelações, Burak decidiu confiar em suas antigas lições como asceta. Se o mundo se tornou corrupto, ele decidiu, então deveria afastar-se do mundo.

Após se esconder entre as dependências de uma base naval, Burak finalmente decidiu esgueirar-se a bordo do recém comissionado *Carl Vinson*. Nesta cidade flutuante autossuficiente ele sonhou em isolar-se de qualquer outro Membro. Ele navegaria os oceanos, longe do mundo decadente, e praticaria uma severa disciplina e austeridade, cercado por mortais que praticavam uma disciplina semelhante.

APARÊNCIA

As laterais do *Carl Vinson* são paredes cinza metálicas, seu convés pintado com listras e alinhado com luzes para guiar as aeronaves. Sua torre de observação de sete andares ergue-se da popa de bombordo como uma torre de aeroporto em miniatura que é. Pela proa, F-14D Tomcats e F/A-18 Hornets se espalham, preparados para atacar, e aviões de observação E2C Hawkeye e helicópteros HH-60H Seahawk prontos para ser chamados à ação. O lado de estibordo é uma pista de pouso com catapultas de lançamento e cabos. Tendo cerca de 300 metros de comprimento, o navio se parece com uma estrada metálica sobressaindo de um casco com cabos espalhados e inclinado.

Dentro, as salas são estreitas e baixas. Os marinheiros têm de baixar a cabeça enquanto caminham, o pessoal de manutenção constantemente se amontoa pelos cantos pequenos, e os quartos guardam beliches espartanos. Mesmo as salas de reunião e refeitórios são compactos. Os tetos raramente alcançam acima de dois metros em altura, e alguns corredores são até mesmo alguns centímetros mais baixos. As portas são escotilhas ovais de apenas um metro e meio de altura, e os quartos da tripulação apresentam beliches duplos com baús e espaço o suficiente para ficar de pé. Tudo é de um cinza militar. A conservação do espaço está na ordem do dia. Os corredores e portas comuns têm cantos arredondados, mas em outros lugares, as bordas ainda são proeminentes e é dever do marinheiro prestar atenção quando está com pressa, a menos que queira conquistar uma corrida para a enfermaria. Escadas verticais, e não

inclinadas, comunicam um nível com outro.

As salas de observação da torre e o convés de comando são caixas de equipamentos eletrônicos embalados com janelas de plástico cristalino que observam o convés e o mar. Os controles dão ao observador a sensação de claustrofobia presente por todo navio, enquanto que se voltar para as janelas permite olhar o horizonte. Nestes níveis, os operadores do navio e oficiais-generais trabalham, guiando o navio, supervisionando seus pilotos e operadores eletrônicos, e coordenando os movimentos do navio com comando de frota.

TRAÇADO

As embarcações navais devem, por definição, economizar. Não existe quase nenhum quarto de reposição, e cada centímetro é mapeado em algum lugar numa planta. Felizmente para um Membro empreendedor, as plantas mudam, anteparas são seladas devido a mudanças no projeto e o cabeamento da sala de máquinas é grande o suficiente para ser sua própria floresta de metal e plástico.

O hangar é um dos piores lugares para qualquer Membro estar. Ele é aberto e desprotegido, as pessoas estão sempre desabrigadas – geralmente, mais de 100 tripulantes de voo e manutenção – e basicamente tem todas as desvantagens de ficar ao redor de um aeroporto asfaltado, mais os problemas de ter de se esquivar de um guarda. A única coisa que poderia arrastar Burak para o hangar seria uma necessidade pungente de deixar seu refúgio apressadamente.

Dentro do navio o assunto é outro. Mover-se nos decks de comando ou viver nos quartos prova-se uma tarefa difícil. O interior é ombro a ombro, com as pessoas tendo de se espremer nos corredores para passar umas pelas outras. Mesmo o melhor praticante de Ofuscação teria problemas em fazer seu caminho sem ser notado. A congestão nos corredores de marinheiros ocupados correndo de um posto para outro, e a possibilidade de um alarme colocando *todos* para correr, significa que estes corredores apertados são outro lugar ruim para se estar.

Os compartimentos de engenharia, assim, são o lugar para uma emboscada passar despercebida e fora de visão. Quilômetros de canos carregam tudo desde ar condicionado até fluídos hidráulicos, combustível, gases especiais, armas e esgoto do navio. Pode não ser possível rastejar *dentro* destes canos, mas muitos deles são largos o suficiente para se rastejar *sobre*. (Rastejar dentro não seria uma experiência especialmente agradável, e seria muito mais difícil de se esconder após isso com o cheiro do que estes canos carregam nas roupas, cabelo e pele.) Uma vez que os compartimentos de engenharia abrigam estes canos na parte de cima, se pode encontrar uma verdadeira floresta de tubos na qual se espremer. Galgando e deslizando num labirinto tridimensional. Com um pouco de Potência, é até possível de entrar nos compartimentos isolados de algumas anteparas ou nos corredores de acesso para danificar o controle. Todas estas opções oferecem esconderijos nos quais as pessoas raramente vão exceto em emergências, e nos quais dificilmente alguém pensaria em procurar.

Burak dorme em áreas dispersas pelos espaços exíguos

no forro sobre vários corredores da sala de máquinas. Uma vez que deve ser capaz de se mover pelo navio, ele mantém vários destes espaços. Como um asceta ele mantém poucos luxos ou itens pessoais. Ele não se atreve a arriscar guardar sangue, devido às grandes chances de que seja encontrado ou caia de um compartimento e levante suspeitas. Sua única concessão ao materialismo é seu tapete de oração, uma peça desgastada que enrola e carrega numa pequena mochila militar (que não chama atenção mesmo quando ele está Ofuscado para parecer com outro tripulante).

LUXOS

Até mesmo oficiais das embarcações navais não têm muitos luxos. Há espaço o suficiente e suprimentos a bordo para a tripulação sobreviver por uma longa viagem, mas isso não tem de ser confortável. As notícias às vezes são encanadas pelo navio em canais de transmissão, e ao menos o ar é condicionado para que a tripulação não sufoque no convés de baixo. Além disso, tudo é exíguo: banheiros apertados (você tem que se esquivar para sentar-se), chuveiros coletivos, beliches, refeitório. As decorações são desaprovadas. As paredes permanecem no cinza regular. A uniformidade é quase suficiente para deixar qualquer um louco – especialmente uma vez que é muito arriscado subir até o convés à noite exceto com *extrema* cautela. Mesmo assim, não há lugar para se ir.

Usar um porta-aviões como refúgio, entretanto, tem um luxo significativo no que diz respeito aos Membros. É impressionante – até mesmo legendário. Muitos Membros zombariam dessa noção, considerando impossível até mesmo subir a bordo, quem dirá construir um lar para si. Mas pensar em um Membro escondendo-se secretamente, talvez influenciando as decisões da tripulação, talvez até mesmo com um dedo oculto sub-repticiamente próximo ao controle de armas... ou ao reator nuclear do navio... esse é o tipo de desprazer que vem à mente. Aparecer num Elísio enquanto o navio está no porto pode atrair risadas desconfortáveis e ser ridículo à primeira vista, mas quem *realmente* quer saber se você realmente tem influência nuclear?

Para os propósitos de Burak, claro, o arsenal militar do navio é simplesmente desencorajante. Seu verdadeiro tesouro fica na habilidade de cercar-se com as massas da humanidade, ainda que permaneça seguramente escondido. Ele não precisa lidar com outros Membros, e pode praticar a disciplina asceta livremente. De fato, apenas a firme disciplina evita que ele cometa um erro fatal. Cada noite que sobrevive é um testemunho de seu autocontrole de ferro – e, em sua mente, um passo em direção à salvação.

ALIMENTAÇÃO

A disciplina estrita é a ordem da noite para qualquer Membro que se movimenta com os militares. Se mesmo um marinheiro aparecer morto, uma caçada massiva certamente se seguirá, junto com uma investigação por todo o navio. Isso significa que apenas *grande* cuidado permite a Burak selecionar o calendário rotativo de marinheiros para alimentação. Trabalhar como um João Pestana (isto é, alimentando-se apenas de marinheiros que estejam num

turno de sono e movendo-se pelo navio sob a cobertura de Ofuscação) é o método preferido de Burak. Devido a boa parte da tripulação ter de dormir em quartos comunais, até mesmo esta prática é perigosa e propensa à detecção se Burak falhar em exercer a cautela. É possível pegar o engenheiro sozinho ocasional num compartimento distante com a ajuda de Dominação, mas adular sua memória nem sempre é totalmente confiável.

Também é importante manter um calendário rotativo de vítimas. Um marinheiro que apareça na enfermaria muito frequentemente, ou que vá para um físico e volte com pressão baixa, pode atrair muita curiosidade. Além disso, Burak nem mesmo tenta os oficiais. Ainda que muitos deles tenham seus próprios quartos, eles também têm mais guardas e atrairão mais suspeitas se aparecerem tontos, letárgicos ou anêmicos.

Os ratos ocasionais é quase uma parte inevitável do complemento do navio, especialmente no Mundo das Trevas. Ainda que os porta-aviões classe *Nimitz* sejam especialmente limpos, sempre há espaço para algo pequeno e inócuo se esconder. Afinal, se um vampiro pode se esconder entre a tripulação, alguns ratos podem se arrumar facilmente. Uma vez que os corpos cheguem na rampa de lixo ou sejam liberados para os porões, ninguém precisa passar por aperto quando Burak satisfaz seu apetite com o rato ocasional. É verdade, o sangue de ratos é muito fraco e ruim para os Membros, mas ao menos é um suprimento passável.

Felizmente, porta-aviões no mar viajam com navios de escolta, o que ocasionalmente traz uma nova tripulação ou troca a atual. No porto, os marinheiros saem do navio e os trabalhadores da manutenção vêm a bordo. Ambos momentos fornecem oportunidades para encontrar novas fontes. Enquanto atracado, é até mesmo possível sair para uma alimentação pela cidade. Porta-aviões do tamanho do *Carl Vinson* podem esperar passar um mês na doca seca para manutenção e aprimoramentos, e quando uma manutenção geral está agendada, este período pode facilmente se estender por seis meses.

DIFICULDADES

As dificuldades de se fazer um refúgio em lugar tão estranho são muitas e variadas. O deslocamento de soldados em patrulha regularmente. O potencial de um alerta militar poderia esfaquear a Máscara. Os quartos apertados mal permitem espaço para se mover. O ocupante deve passar seis meses num labirinto claustrofóbico de tubos, e virtualmente não dispõe de nenhuma fuga se qualquer coisa sair errado. Com um único passo em falso, o refúgio inteiro se torna uma armadilha mortal.

Assim, apenas a mais estrita disciplina emocional permite que Burak mantenha sua fachada. Autocontrole atento evita que o frenesi o ataque quando está faminto, e atenção rigorosa aos detalhes assegura-lhe que mude sua área de descanso e permaneça fora de locais onde o pessoal de manutenção está trabalhando. Ao se passar por um tripulante, ele pode se mover pelo convés inferior com um mínimo de autonomia, especialmente se ele parecer estar “sob ordens” de alguém. O truque é manter-se em

movimento e parecer como se já estivesse ocupado fazendo algo.

Claro, um porta-aviões tem outro problema em potencial – é uma embarcação militar. Se qualquer tipo de ação militar entrar em curso, ele está na linha de frente. Nenhum lugar num navio é cem por cento seguro nesse caso. Torpedos e projéteis de grosso calibre simplesmente não “erram” certos compartimentos. Qualquer coisa pode explodir, desmoronar ou de repente ser inundado se uma batalha total tomar lugar, e se Burak calhar de estar no compartimento errado, ele está até o pescoço com problemas. Mas ao menos um cadáver desfigurado provavelmente não atrairá atenção excessiva quando os marinheiros estiverem trabalhando no controle de dano.

O maior desafio do ambiente, contudo, é a luta constante para manter a sanidade. Não existem outros Membros aqui, e Burak não tem meio de contatar o mundo exterior. Nenhum humano é digno de confiança. Um laço de sangue é terrivelmente arriscado, se não completamente impossível. Se um servo começa a agir estranhamente, seu comportamento arrisca levantar muitas suspeitas. A Ofuscação pode ser capaz de disfarçar uma aparência desumana, mas ela não pode disfarçar o fato de que um Membro não tem documentos de identificação ou um uniforme, a menos que roube um da lavanderia – e mesmo assim tem de ser devolvido antes que seja notado faltando. Não há ninguém com quem falar, ninguém para lidar... Burak está cercado por milhares de pessoas mas está desesperadamente sozinho. Verdade, ao usar a Disciplina Ofuscação, ele pode realizar a incursão ocasional entre os humanos que o cercam, mas ele não come, não pode se arriscar a ser enviado para o convés superior ou ser trazido sobre escrutínio de um oficial, e sempre tem de se preocupar que mover-se entre humanos arrisca um frenesi perigoso e definitivo se a Fome tornar-se muito voraz.

Apenas um exercício de vontade suprema permite a Burak manter controle sobre a sanidade, pois ele sabe que um único momento de frenesi destruirá esta cuidadosa charada e lhe custará seu refúgio. A perda de controle significa ser localizado, o que significa uma caçada conforme as regras pelo navio inteiro. Ainda, manter controle sobre a humanidade se torna progressivamente mais difícil uma vez que ele dificilmente tem qualquer forma de identificar-se com os outros. Não apenas os soldados são engrenagens numeradas numa máquina militar, eles são suas vítimas despersonalizadas. Em tal situação, a erosão da humanidade é quase inevitável.

Talvez o único lado positivo da situação seja que Burak tem um meio quase infalível de fugir no evento de uma emergência catastrófica, desde que ocorra à noite: mergulhar no oceano. Uma vez que a pressão no fundo não seja tão grande e que ele saiba qual caminho tomar, ele pode (desconfortavelmente) sobreviver caminhando e dormindo no fundo. Se pressionado, Burak pode potencialmente roubar um bote e um colete salva-vidas, mas isso *seria* notado, e a Marinha rastreia o local do transponder do bote e manda uma equipe para recuperá-lo.

MANUTENÇÃO

Este tipo de refúgio não exige aluguel, contas e consulta a antecedentes, mas mesmo assim, o preço é alto. O truque não é tanto manter um refúgio deste tipo, como é deixar a manutenção ser feita sem ser pego. De alguma forma, é um exercício consumado da Máscara, pois ninguém pode suspeitar de nada. Mesmo um único pinga de sangue ou pedaço de roupa fora do lugar pode fazer com que todo o arranjo desabe em ruínas.

Enquanto isso, mesmo o exercício de Disciplinas nem sempre é uma coisa segura. Às vezes as pessoas lembram de coisas, mesmo quando as memórias são alteradas. Os marinheiros têm sonhos estranhos e meio reconhecidos, vislumbres fugazes de coisas no convés inferior. Barulhos estranhos atraem o olhar ocasional. Ninguém entre os oficiais daria crédito a isso, mas um rumor de assombração poderia se espalhar entre a tripulação como uma mania. Muitos podem rir dele ou não levá-lo a sério desde o início, mas outros seriam destemidos e levariam a sério seus deveres com a disciplina militar, mesmo na procura por provas do que temem. Ninguém fala sobre isso, mas quando as luzes vão para o turno da noite e os marinheiros voltam para seus beliches, eles costumam a deixar essa imagem.

Tudo do que se precisa é de uma prova em potencial.

SEGURANÇA

Um porta-aviões nuclear tem algumas das defesas mais formidáveis disponíveis no exército moderno. Combine isto com as rigorosas restrições do navio sobre atendimento pessoal e suas viagens marítimas de longa duração, e é virtualmente o refúgio mais seguro que se poderia imaginar. É tão seguro, de fato, que um único passo em falso dado pelo habitante é desastroso.

Militarmente, o *Carl Finson* carrega radares aéreos e radares de superfície em múltiplas bandas. Os sistemas de guerra eletrônica detectam a aproximação de radares inimigos e determina o tipo de exame, fornecendo uma análise instantânea do que se aproxima, incluindo de que tipo são, quantos são e de qual direção estão vindo. Todos estes sistemas fornecem inteligência às armas do navio. Para defesa próxima, o navio carrega sistemas de seis barris que disparam 50 rajadas por segundo a uma distância de um quilômetro e meio. Ruídos, chamarizes e chamas infravermelhas funcionam como contramedidas contra mísseis e torpedos. Sistemas antimíssil de curto alcance são parte dos arranjos recentes, e as asas das aeronaves de reconhecimento e combate, que podem lançar uma taxa de um jato a cada 20 segundos, fornece capacidades de longo alcance ou apoio próximo. O casco é embainhado com uma blindagem de sessenta milímetros de grossura, com sistemas redundantes de emergência e uma camada extra de Kevlar sobre os motores e compartimentos de munição. Isso sem contar as embarcações de escolta que tipicamente acompanham qualquer navio, trazendo mísseis e canhões pesados de apoio. Ninguém pega esse bebezinho de surpresa. Mesmo o cabeça de pá Sabá mais enlouquecido e iludido provavelmente não consideraria isso.

Uma vez que o porta-aviões passa meses no mar, é um domínio quase inacessível a outro Membro. Não há jeito de um Cainita típico chegar exceto por transferência especial de outro navio militar ou como um diplomata civil numa aeronave de transporte. Muito poucos Membros têm influência para empreender esse tipo de negócio, e menos ainda têm a inclinação de fazê-lo. Os quartos apertados e o contato constante com humanos exigidos de alguém recém chegado a bordo seria o suficiente para testar as habilidades de Máscara de qualquer vampiro. Combine estas condições com exercícios militares, navegação e burocratas servis exigindo documentos militares, e é quase o suficiente para levar o visitante ao frenesi.

No porto, transferência de pessoal é uma rotina razoável. Ainda, a Marinha não arrisca ter clandestinos ou loucos em potencial vagando por aí. Embarcar significa ter a identificação apropriada e passar pelos guardas em função na base, e talvez até mesmo pontos específicos no navio. Mesmo se alguém subir a bordo, entrar em áreas restritas significa passar por mais guardas armados. Apenas sustentando *muita* influência, ou usos pesados de Disciplinas mentais, podem fazer isso. Para um vampiro com capacidades de Ofuscação superlativas, esse não é um problema. Para outros Membros, é uma ocupação.

Burak, por sua vez, entrou a bordo do navio durante parte de sua rotina de manutenção na noite. Graças a seus talentos ofuscatórios, ele pode facilmente caminhar pela prancha de manutenção, parecendo-se com um trabalhador contratado, e se esgueirando até a sala de máquinas. Uma vez que os empreiteiros respondem à lista de chamada *fora* do navio pela manhã, ele nunca teve de provar sua identidade numa lista. Outro grupo de Membros pode ser capaz de se esgueirar a bordo da mesma forma, se conseguirem chegar numa base enquanto o navio estiver atracado e embarcar sob pretensões similares (ou com Dominação para se passar por “autoridade militar”).

Mais importante para o ocupante, a rede fechada de pessoal combinada com a necessidade de procedimento militar e documentos adequados significa que qualquer novo passageiro a bordo, especialmente não militares ou incomuns, atrairão atenção imediata. Burak quase certamente saberá da chegada de outro Membro imediatamente.

FUTURO

A Marinha dos Estados Unidos comissionou o *Carl Vinson* em 1982, mas todos os porta-aviões da classe *Nimitz* estão submetidos a reparos. Isso significa bastante tempo no porto, mas também significa engenheiros e mecânicos rastejando pelos dutos ou lugares sem uso. Às vezes significa mudar a configuração das passagens ou corredores de manutenção. De qualquer forma, significa que Burak deve sair debaixo do convés e manter-se em movimento para evitar a detecção. Revisões acontecem nos estaleiros, ao invés de no mar, então ao menos é possível *caminhar* sob cobertura de Ofuscação. Claro, voltar a bordo depois disso e aprender como o traçado de seu refúgio mudou seria então uma proposta assustadora.

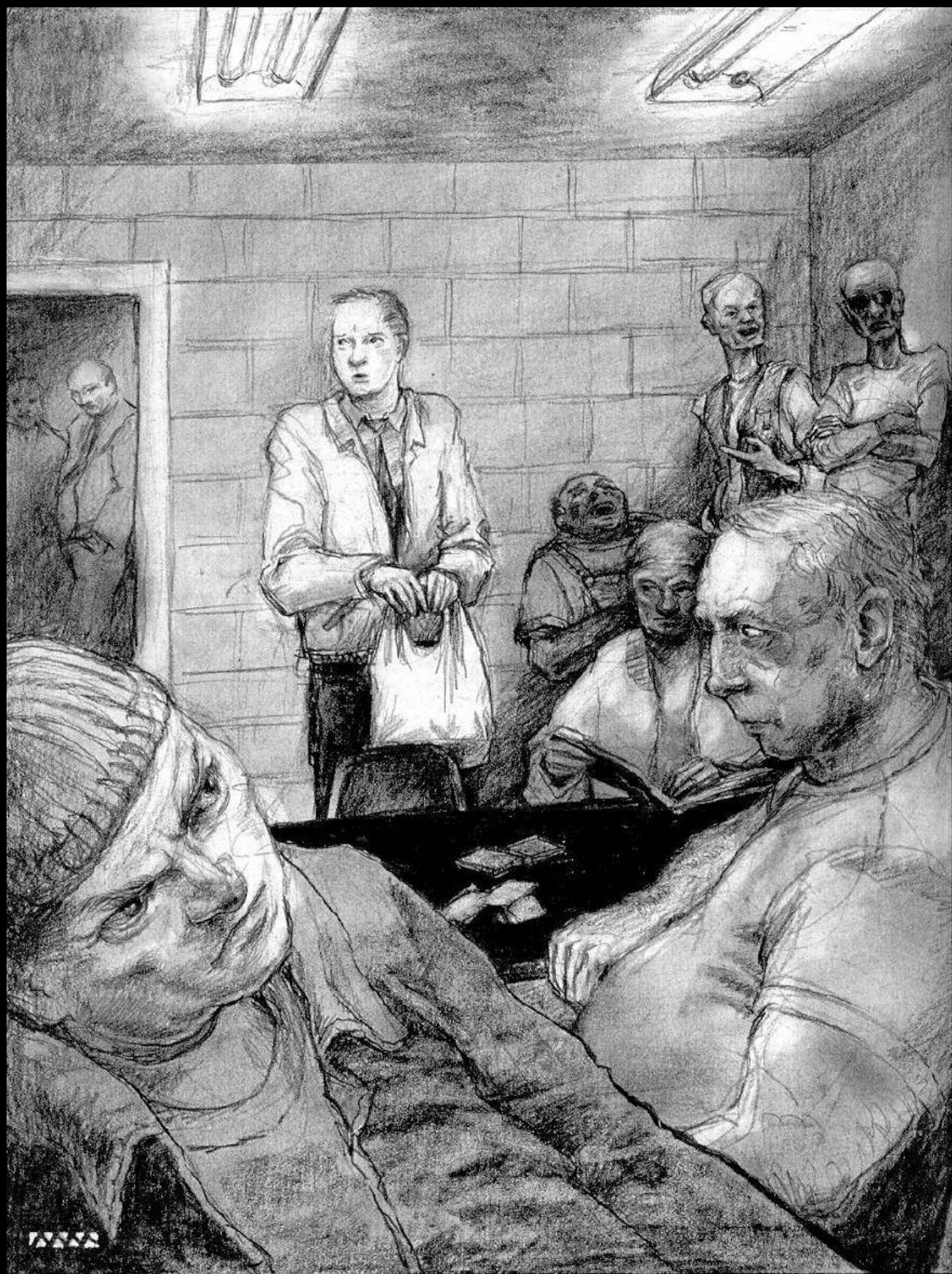
Enquanto o navio envelhece, até mesmo os reparos de tecnologia nem sempre conseguem se manter. A marinha – e as mudanças na política frente as forças militares menores – dizem que os dias dos velhos navios em breve terminarão. Eventualmente o USS *Carl Vinson* terá de ser desativado, e então, será hora de Burak procurar por um novo lar.

IDEIAS DE HISTÓRIAS

- Com a recente repressão de Ur-Shulgi sobre o clã Assamita, o desaparecimento de Burak entra em escrutínio mais próximo do que era dado quando ocorreu. O círculo dos jogadores recebe a proposta de uma recompensa em troca de rastreá-lo e trazê-lo para uma consulta com seus anciões.

- Enquanto o *Carl Vinson* está em desenvolvimento padrão, Burak acidentalmente mata alguém a bordo. Ele consegue fazer com que a morte pareça acidental, mas existe um inquérito naval completo a despeito disso. Ele consegue roubar um rádio forte o bastante para enviar uma mensagem criptografada pedindo ajuda para um contato Nosferatu que fez da última vez que esteve em terra. O círculo intercepta a mensagem e deve imaginar o que está acontecendo, e então determinar como usar sua influência para arranjar a papelada na base naval mais próxima para prender o navio tempo suficiente para matar a investigação.

- Um membro do círculo buscando a Golconda ouve de um asceta oculto que pode mostrar o caminho para viver pacificamente entre a humanidade. O círculo busca Burak por sua experiência e conhecimento.





O CENTRO RECREATIVO CHATTANOOGA

Não é segredo entre os mortos vivos que os Cainitas são criaturas sociais que se reúnem e se congregam sem serem observados entre a humanidade. Diferente de um grupo de humanos unidos trabalhando frente um objetivo comum, contudo, a sociedade vampírica tende a desencorajar qualquer tipo de camaradagem ou associação entre seus Cainitas que não seja estritamente autorreferente ou diretamente predatória. Este tipo de laço emocional é prejudicial para a segurança de um Cainita, pois fornece uma trilha para fraquezas potenciais que um vampiro mais experiente (e menos humano) pode explorar. É verdade que os Membros cooperam por proteção mútua, força avassaladora na caçada ou para solidificar influências não competidoras sobre o mundo mortal, mas nada é de graça no mundo vampírico, e no final, é cada vampiro por si.

Esta abordagem esquizoide ao trabalho em equipe exige imensa resistência mental e constante autocontrole. Ela também erode os poucos vestígios de humanidade que todos os Membros devem preservar contra as depredações da Besta. Os seres humanos são criaturas sociais também, mas em algum nível os humanos almejam e confiam numa certa verdade inquestionável em seus relacionamentos

interpessoais. Na falta desse sustentáculo fundamental, os Cainitas eventualmente sucumbem à paranoia insana ou caem vítima daqueles seus pares que sabem mais do que colocar uma esperança vazia na verdade.

Considere o destino de um vampiro idoso que, para preservar sua humanidade (e falta de qualquer outro recurso) deseja interação honesta que não exija quid pro quo para cada favor. O que ele tem de fazer? No caso do Doutor Phillip Andrews, a resposta fica no conjunto de pés de chinelo que assombram os confins do Centro Recreativo Chattanooga.

RESIDENTE

Como muitos homens e mulheres sem sorte antes dele, o Doutor Andrews sabe o que é existir como um pária numa sociedade que deveria aceitá-lo. Antes que fosse Abraçado, ele era um médico respeitável e bastante influente com uma prática crescente. Ele não era casado, mas namorava com frequência durante seus momentos de lazer, e não era infeliz guardando para si o resto do tempo. Seus pacientes o respeitavam, assim como seus colegas.

O conforto e a relativa facilidade de sua vida ruíram quando ele foi perseguido e atacado por um assaltante desconhecido enquanto voltava para casa de seu escritório tarde da noite. Num borrão de violência e êxtase repentino e inesperado, algum vampiro o agarrou, nocauteou e drenou-o completamente. O vampiro então abraçou o Doutor Andrews, mas algo saiu errado. Ao invés de despertar imediatamente, Andrews permaneceu em torpor, aparentemente morto, por horas. Ninguém sabe quanto seu senhor esperou por ele, mas eventualmente perdeu as esperanças e abandonou seu rebento abortado.

O Doutor Andrews não acordou até o próximo amanhecer. Embora estivesse inconsciente disso no frenesi que rapidamente tomou conta dele, havia sido levado para um hospital local e dado como morto, e um infeliz plantonista o encaminhou para o necrotério para aguardar sua autópsia. No encobrimento vampírico que tomou lugar na noite seguinte, a sujeira que o Doutor Andrews fez foi intitulada um quebra-quebra resultando no assassinado e no roubo de seu cadáver. O algoz do domínio localizou Andrews aproximadamente uma semana depois e trouxe-o diante das entediadas autoridades vampíricas locais.

Voltando a si e ficando horrorizado em se esconder, Andrews tentou alistar a ajuda dos Membros para imaginar quem era seu senhor e o que ele deveria fazer daqui para frente. Nenhum dos vampiros locais, contudo, se importou em ajudar. Sua facilidade com as Disciplinas Presença e Auspícios sugeriram que ele poderia ser o experimento rejeitado de um Toreador local, mas nenhum deles admitiu tê-lo criado. Sua habilidade no uso dos rudimentos da Disciplina Dominação sugeria que ele poderia ser uma progênie Tremere, mas a ninhada local dos Feiticeiros recusou até mesmo testar seu sangue, e o príncipe não estendeu o assunto. Uma vez que ninguém se apresentou para levar o crédito pelo Abraço de Andrews, ele foi considerado Caitiff e solto para fazer seu próprio caminho (após um breve aviso sobre as Tradições e uma promessa de que seria sumariamente executado se violasse qualquer uma delas).

Depois disso, Andrews rapidamente aprendeu o que significava ser Caitiff num domínio da Camarilla. Ninguém agiria ou falaria por ele a menos que pudesse oferecer algo diretamente em troca, e ele era um vampiro muito jovem e ingênuo para ter algo a oferecer. Além disso, como não era manhoso o bastante para saber como conseguir dinheiro ou forjar identificação ou de outra forma conservar qualquer um de seus luxos (ou até mesmo amenidades básicas) ele desfrutou como quando estava vivo. Finalmente, desesperado, ele engoliu o último orgulho e tropeçou no Centro Recreativo Chattanooga se passando por um vagabundo que havia perdido tudo.

Aqueles que vagavam por lá, supôs, eram um bando sujo e oprimido, variando desde simples vadios e batedores de carteiras à esquisitice Technicolor de pessoas não suficientemente insanas para conseguir ser institucionalizadas. A despeito do que os torna únicos, contudo, os residentes eram todos muito rigorosos sobre manter as atividades ilegais fora do prédio. Atos criminosos tais como vender ou utilizar drogas, roubar uns dos outros ou brutalizar outras pessoas seria considerado uma passagem só

de ida para a rua, se não para a cadeia. Além disso, se um padrão de atos criminosos se desenvolvesse no abrigo, a cidade poderia retirar seu financiamento, e então todos seriam deixados ao relento.

A pequena dose de civilidade forçada por esta discrição começou a guiar o rude exterior dos residentes, e isso teve uma impressão imediata em Andrews. Os residentes não eram Escoteiros, certamente, mas as condições impostas sobre eles em troca de abrigo criaram um tipo rude de comunidade entre os inquilinos. Ainda que muitos deles fossem pequenos e desagradáveis aos olhos de um observador de classe alta, os inquilinos compartilhavam o pouco que tinham uns com os outros. Assistir uma TV limpa na sala multiuso ou compartilhar a cama com outros é um grito distante da mentalidade sobrevivente das ruas. Dr. Andrews, por sua vez, encontrou a honestidade entre aqueles que não tinham nada a perder como uma reciclagem de boas-vindas dos lábios fechados e corações dos mortos vivos.

APARÊNCIA

O Centro Recreativo está localizado nos arredores do centro da cidade, espremido contra a antiga área industrial no lado sul do rio. Enquanto Chattanooga crescia, as armadilhas urbanas das quais os habitantes originais da área procuravam escapar cercavam cada vez mais esta antiga primeira linha do subúrbio. A primeira impressão da área para aqueles que a visitam deve ser de uma *mesmice* esmagadora, com casas quase idênticas e jardins mal cuidados intrometendo-se em lojas de fast food desgastadas pelos operários que as utilizam. Esta parte da cidade é um grito distante dos projetos de “revitalização” atualmente em curso nas proximidades do Aquário Tennessee no coração da cidade.

O prédio em si é um monumento ao modernismo de concreto produzido em série, no estilo que uma vez foi chamado de “moderno” pelos insípidos planejadores da cidade de antigamente. O prédio é essencialmente um bloco de dois andares, com um ginásio amalgamado nos fundos sem nenhuma consideração estética. Ainda que a construção física seja boa, o layout deixa muito a desejar. Esta fundação ignóbil não é ajudada pela falta de conservação, resultado da diminuição dos donativos da comunidade enquanto aqueles que podem se dar ao luxo de serem caridosos saíram da jogada e se mudaram, indo ou para o lado norte do rio ou para o sul, na fronteira com a Georgia. A pobre classe trabalhadora que tomou seu lugar não tem tempo nem dinheiro para ajudar o Centro Recreativo a se manter, embora confiem na equipe escalada para coisas tais como atenção após as aulas e clubes atléticos para seus filhos.

Até recentemente, a equipe compreendia principalmente voluntários, alguns dos quais eram antigos residentes do abrigo. Algumas pequenas melhoras foram feitas no prédio, sob a direção de Terrell Buell, o diretor do centro (coisas tais como substituir o aquecedor d'água que mal sobreviveu a administração Carter e substituir todas as janelas quebradas do ginásio), mas a falta de financiamento tem sido um problema persistente. Desesperado por

dinheiro, o Centro Recreativo começou a fornecer quartos para os sem-teto e outros sujeitos sem rumo para receber fundos de um programa de concessão da cidade. Os quartos para homens foram criados no segundo andar do prédio principal.

TRAÇADO

O escritório para os funcionários e os controles internos para o sistema de aquecimento e resfriamento, bem como três salas multiuso, tomam lugar no primeiro andar. As salas multiuso são no estilo tão popular na arquitetura pública, combinando a decoração sombria de luzes fluorescentes e azulejos verdes com a mesmice estupidificante de cadeiras dobráveis e mesas compradas a granel. No final do corredor principal, um par de portas duplas leva para o ginásio, que compreende uma quadra de basquete (mal) regulada e um conjunto de halteres gastos. A área da quadra é mal iluminada, com a pintura das arquibancadas e das seções superiores das paredes descascando. O odor de 40 anos de suor se acumulou na atmosfera, e aqueles que assistem ao jogo de basquete ocasional apelidaram a sala de “meia de ginástica” pela descrição.

O segundo andar guarda as áreas de estar para boa parte dos inquilinos do Centro Recreativo. Apenas um pouco maior do que o closet do primeiro andar ocupado pelo Doutor Andrews, estas são desculpas esfarrapadas para salas de estar. Cada quarto tem uma cama puída, uma pequena cômoda judiada (muitas das quais são marcadas com graffiti e pontas de cigarro), e uma ou duas das dezenas de cadeiras reclináveis adquiridas durante um antigo programa de verão de aulas de artesanato. O piso é de cerâmica arenosa coberta por tapetes grandes comprados a granel em Dalton, Georgia, e as paredes são blocos de concreto pintados. Foram repintadas tantas vezes que entalhes profundos muitas vezes revelam várias camadas de cores sem expor o material cinzento sob elas. Muitas também têm listras de dedos humanos sujos dos inquilinos fumando em suas cadeiras próximas às suas janelas.

Os homens que moram aqui podem personalizar seus quartos em certos aspectos, mas dada a falta de recursos e a frequente troca de inquilinos, os quartos tendem a permanecer em sua condição original. Um retoque de tinta e uma cena de porcelana da Natividade comprada no saldo do Exército da Salvação iluminam o quarto de um velho senhor, e alguns dos outros residentes antigos começaram a seguir seu exemplo.

O Sr. Buell tomou nota desta bem-vinda iluminação do ambiente, e ele está encorajando seu desenvolvimento ao aumentar o número de atividades do grupo de hóspedes. O Doutor Andrews prendeu-se no aumento da ação coletiva, falando particularmente com o diretor sobre atividades sugeridas pelo grupo. Eles estão começando a seguir sua opinião mais frequentemente também, pois eles apreciam suas opiniões surpreendentemente educadas sobre como apoiar o desenvolvimento da camaradagem.

O quarto que o Doutor Andrews mantém é o único quarto no primeiro andar do Centro Recreativo. De acordo com o resto do prédio, ele é profundamente deprimente de um ponto de vista arquitetônico, e a cama e cômoda são

mais próximas do que nas câmaras do segundo andar. A porta é o único meio de sair, pois não há janela ou basculante que levam para fora. O quarto uma vez foi uma despensa próxima à saída de incêndio à esquerda do prédio, transformada numa residência por insistência de um pobre homem numa cadeira de rodas que antigamente o ocupava. Esse homem morreu antes que o Doutor Andrews aparecesse, então garantir o quarto para si foi apenas uma questão de emitir alguns comandos de Dominação e reforçá-los com o poder Transe de Presença.

Quando o doutor está no quarto, o único espaço aberto é a pequena área entre a cama e a cômoda. O lugar não tem cadeira para sentar. O antigo inquilino tinha espaço o suficiente para andar com sua cadeira de rodas entre os dois móveis, mas não para fazer a volta na cadeira. Mesmo agora, o quarto é pequeno e pobre, seu tamanho um espelho do ego e esperança reduzidos de seu ocupante. O Dr. Andrews recém começou a cuidar o suficiente do abrigo para decorar seu espaço de estar, e a sala serve como um barômetro para o redensenvolvimento de sua alma. Aquele pouco dinheiro que consegue trabalhando em empregos noturnos de merda na cidade é gasto na compra de algumas mudas de roupa de segunda mão, romances de bolso usados (de Robin Cook, James Patterson e Dean Koontz), artigos de higiene pessoal genéricos, um espelho pequeno para sua porta e uma lâmpada de leitura à pilha.

O resto das decorações no pequeno espaço são coisas pessoais que ele está guardando para lembrar-se do que era ser humano. Elas incluem uma garrafinha de uísque sem o rótulo que encontrou na grama lá fora, um maço aberto de Marlboro mentol que o antigo inquilino do quarto deixou sob a cama, um isqueiro Zippo preto fosco que um vizinho de cima lhe deu, uma pilha de jornais velhos e guias de TV, e um ticket para o filme *Rudy* (um souvenir de um Natal quando o diretor levou os hóspedes para um jantar num fast food e um show no cinema popular). Ele também comprou e guarda um kit de primeiros socorros Johnson & Johnson bem abastecido em sua cômoda, e tem encorajado seus companheiros residentes a vir até ele quando tiverem ferimentos menores que precisem de atendimento. Embora até mesmo os residentes mais antigos não saibam nada sobre sua vida antes dele vir para o Centro Recreativo, todos os hóspedes o têm chamado de Doutor Andrews como uma piada.

SEGURANÇA

Tendo sido desprezado pelos Membros melhor estabelecidos da região, o Doutor Andrews está muito preocupado em manter seu refúgio em segredo. A despeito de sua falta de qualquer influência real sobre ele e sua incapacidade de defendê-lo se algum outro vampiro chegar causando problemas, ele considera o lugar como seu. A primeira coisa que percebeu quando descobriu este refúgio foi que ele tinha de evitar atrair atenção dos outros Membros para si. Assim, a ação mais importante que tomou para manter seu novo lar em segredo foi não tomar qualquer ação evidente. Ele não procurou por qualquer contato vampírico, e mais ou menos desistiu de tentar descobrir quem foi seu senhor (embora o mistério ainda o perturbe).

Como para manter em segredo que ele está dentro do abrigo, tirou vantagem da segregação de fato que ficar no andar de baixo e trabalhar apenas à noite fornece. Os quartos de estar separados lhe dão privacidade quando ele precisa dela, ainda que se mantenha próximo do fluxo e refluxo da pequena sociedade formada pelos outros residentes. Ele fala com eles nos quartos comuns antes de sair “para o trabalho”, aparece para assistir os jogos de basquete, e assiste o grupo patrocinado saindo depois que escurece, mas ele passa a maior parte do tempo em seu quarto com a porta trancada. Assim, o fato de que ele não sai de seu quarto durante o dia e dificilmente responde quando as pessoas batem não parece especialmente estranho.

O doutor também usa seus poderes em Disciplinas para ajudar a manter seu segredo. Em poucos meses, ele faz as rondas pelo grupo e por inquilinos antigos para nublarem suas memórias sobre há quanto tempo ele está no quarto do andar de baixo. Todos eles sabem que ele é um residente “há anos”, mas além disso eles não conseguem dizer com certeza. Seu raro uso de Transe evita que recém-chegados e moradores de vontade forte se tornem perigosamente suspeitos. A frequente troca de sem-tetos e casos de bem-estar que voltam rapidamente também ajudam o Doutor Andrews em seu esforço.

Onde diz respeito à alimentação, o Doutor desempenha um papel perigoso de estrito autocontrole e constante pastoreio de memórias. Uma vez por semana, ele invade os quartos dos outros inquilinos enquanto eles estão dormindo, bebe um pequeno gole de vitae de cada um deles, então ordena-os a esquecer a experiência e voltar a dormir. Ele então captura quaisquer ratos (ou o ocasional vira-latas) que puder pegar e dispõe deles no pátio do Centro Recreativo. Nunca tendo sido ensinado a caçar devidamente, nunca lhe foi dito como pode ser perigoso caçar no mesmo prédio onde se dorme (mesmo caçando como um João Pestana ou predando animais). Ele nunca perdeu o controle sobre si, pois seu segredo está seguro até onde ele é capaz de dizer.

DESCOBRINDO DOUTOR ANDREWS

A estratégia de segurança do Doutor Andrews é baseada em torno da inação, então o modo mais fácil dele ser exposto é se tiver de tomar ações que não antecipou. Por exemplo, o Centro Recreativo não precisa de maiores reparos em algum tempo, mas se surgir algum gasto (a caldeira quebra e não tem conserto no rigor do inverno, ou estoura o acesso à água), o Centro não tem fundos para corrigir tal problema. Esta situação exigiria que o Doutor Andrews ajudasse em alguma forma ou então assistisse seu

refúgio ser fechado, uma vez que o estado ou as autoridades locais provavelmente não estariam dispostos a arcar com as despesas. Por ele ter poucos ativos pessoais e nenhum peso na comunidade local, o Doutor Andrews pode, em desespero, buscar um dos Membros locais e pedir por ajuda.

IDEIAS DE HISTÓRIAS

- Procurando por um ponto rápido para fazer um lanchinho, uma gangue de anarquistas nômades (isto é, os personagens dos jogadores) para no Centro Recreativo. Eles estão prestes a partir, mas descobrem o Doutor Andrews enquanto ele está caçando uma noite. Eles devem decidir se simplesmente o deixam em paz (o que pode se provar uma responsabilidade depois se pretenderem causar problemas sem serem pegos) ou se tentam convencê-lo a se juntar a eles em sua busca por igualdade vampírica. O doutor preferiria a primeira, mas não será avesso à última se os personagens fizerem o estilo de não-vida do Movimento Anarquista soar bom o bastante.

- Um Membro mais velho e mais poderoso decide coincidentemente usar o Centro Recreativo como um refúgio secundário naquelas noites quando a caçada o leva muito longe de seu refúgio principal. Entusiasmado para encontrar o Doutor Andrews lá, ele sumariamente o expulsa, levando-o de volta à cidade desesperado por abrigo. Ultrajado e em pânico, o doutor corre para um ou mais membros do círculo, que são amargos rivais do Membro mais poderoso. Em troca por chutar o Membro rival para que o Doutor Andrews possa retornar para casa, ele oferece contar ao círculo exatamente onde encontrar o usurpador e como chegar nele sem levantar as suspeitas do grupo do Centro Recreativo ou seus atuais residentes.

- Num capricho, o algoz do príncipe local decide saber quem é o senhor do doutor. Ele manda agentes mortais durante o dia coletarem amostras de sangue, então o círculo leva-os a um aliado dele numa capela fora da cidade para testá-lo taumaturgicamente. A resposta se torna uma surpresa, e se a notícia se espalhar, pode seriamente desestabilizar a base de poder do senhor na cidade. (Talvez o Doutor Andrews fosse cúmplice de alguma informação importante antes de sua morte, e seu senhor o abraçou esperando manter controle sobre ela.) Dependendo da dinâmica política da crônica, o círculo pode então precisar pegar o doutor, descobrir o que ele sabe e mantê-lo seguro dos capangas de seu senhor. Por outro lado, eles podem precisar ir até o doutor em nome de seu senhor e eliminá-lo antes que seus segredos vazem.

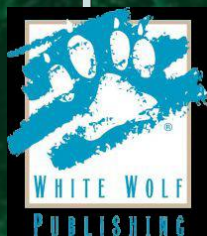
Refúgios dos Amaldiçoados

onde ficam os mortos vivos

Quase todo Membro tem um refúgio, e aqueles que não têm são muito infelizes. Desde a gigantesca mansão de um príncipe ao túneis de vapor de um Nosferatu, um refúgio diz muito sobre seu proprietário. Esta coleção de refúgios únicos olha para as necessidades específicas dos Membros que os mantêm e dá conselhos sobre como incorporá-los numa história.

Refúgios dos Amaldiçoados inclui:

- Um fólio de refúgios interessantes que caracterizam os Cainitas que os habitam
- Dicas para Narradores e jogadores sobre como usar os refúgios de seus personagens em histórias
- O novo Antecedente: Refúgio, que ajuda a quantificar este recurso único e indispensável



VAMPIRO[®]
A MÁSCARA

Jogadores
de Papel

