

A noite é como um jogo de Xadrez

Crônica para Vampiro – A Idade das Trevas

Esta é uma crônica para personagens iniciantes de **Vampiro**, que se passa no ano de 1198 e enfoca, principalmente os temas da intriga política entre clãs, o mistério sobrenatural e o drama pessoal. Ao longo de seu desenvolvimento pode chegar a utilizar-se de novos estilos de narrativa, como ação e conflito místico, mas os interesses dos personagens e a influência que os mesmos sofrem da comunidade vampírica local jamais devem ser esquecidos na determinação dos eventos, da temática e do clima de cada aventura.

São permitidos 3 a 4 personagens de quase todos os clãs existentes e normalmente disponíveis para personagens-jogadores, com exceção feita aos *Assamitas*. O Narrador deve avaliar o grupo para determinar a permissão ou não de determinado clã a um PC: não deve haver combinações como *Tremere* + *Tzimisce*, *Ventrue* + *Lasombra*, *Ventrue* + *Caitiff*, nem qualquer outra combinação que o Narrador julgar destoante. É recomendável que os PCs permaneçam unidos como um Círculo vampírico, ou que seja possível a ocorrência de alianças ocasionais de interesse mútuo. Portanto, antes mesmo que a crônica comece, pode ser que o Narrador deseje persuadir os jogadores a fazerem personagens mais compatíveis entre si, que aceitem, por exemplo, aliar-se a uma mesma facção ou não fazer parte de facção alguma.

Também é importante que os PCs tenham cerca de 20 ou 30 anos vampíricos, tendo já sido liberados pelos seus Senhores e/ou apresentados ao Príncipe. Em se tratando dos últimos detalhes, o Narrador deve entender mais após ler a seção Prelúdio.

Uma viagem para a Markóvia

O reino da Markóvia está localizado ao nordeste da França, tendo a forma aproximada de um triângulo de lados desiguais e recortados, com sua maior face voltada para o mar.

Sua formação ocorreu em virtude de discussões políticas entre nobres da região, numa época em que batalhas contra tribos bárbaras ao leste da França eram comuns. Os nobres da região foram “isolados” para lutarem contra essas tribos por conta própria, mas essa forma estranha de independência não lhes foi desvantagem, pois eles conseguiram garantir a soberania de seu território e mantém o reino há quase três séculos.

O clima local é diversificado, mas bastante previsível. Cerca de 5 meses intensamente frios preenchem o ano; ventos suaves e uma temperatura agradavelmente amena caracterizam a primavera, enquanto o verão é marcado pela alternância entre chuvas fortes e rápidas e dias ensolarados e quentes. O mês que encerra o verão e aproximadamente um mês e meio de outono são época de colheitas e muito trabalho no campo.

A paisagem e o relevo são bem comuns: a maior parte do terreno são planícies e colinas de morros baixos, com matas densas rodeando as vilas, fazendas e cidades. O maior rio da região corta o leste do país e tem uma extensa faixa de pântano em sua margem esquerda.

Santa Maria dos Bons Ventos

– Capital da Markóvia –

A capital está localizada no centro o reino, à margem esquerda do Grande Rio.

O rei e seus familiares, juntamente com toda a sua guarda e serviçais, moram num grande castelo ao norte da cidade (mas não anexo a ela). Sua propriedade inclui uma arena para jogos da cavalaria, pomares, jardins, um bosque (onde o rei costuma caçar cervos e raposas), uma larga extensão de terra cultivável e uma grande igreja. Há também casas para servos que não moram no castelo, tudo isso rodeado por cercas e uma enorme muralha.

A área principal da cidade toma a forma de um hexágono, tendo as principais ruas convergentes para o centro, onde existe uma grande praça circular. Na praça existe um enorme palco, onde são feitos os pronunciamentos dos emissários da nobreza, os julgamentos populares e ocasionais apresentações de artistas itinerantes. Aqui, o povo se reúne para trocar e vender, bem como para realizar festas e cerimônias. Na praça está localizada uma igreja.

O administrador da cidade é o Conde *Hugo de Boavila*. Sua propriedade se localiza junto à cidade, no nordeste. Sua mansão é respeitável, e ele possui também pomares e um campo de cultivo, rodeados por uma muralha própria.

A área citadina é onde moram artesãos, mercadores e outros trabalhadores livres. A forma hexagonal da cidade é demarcada por uma muralha grossa, exceto na face sul (onde o muro foi depredado há muito tempo, e ainda não foi reconstruído). As faces oeste, leste e norte do hexágono possuem grossos portões e torres de vigília guardadas por soldados dos nobres.

No círculo externo da cidade estão as fazendas e pequenas propriedades do campesinato, ligados à área principal por muitas estradas estreitas, duas delas rodeadas por matas densas (ambas no sul). No anel externo, ao oeste, também existe uma grande propriedade pertencente à igreja, onde o clero cultiva a terra e mantém uma grande escola.

Dentro da área principal da cidade, a face sul é a mais decadente e nojenta. As casas são envelhecidas e de fundamentos fracos; sujeira e aglomeração são traços marcantes. Mendigos dividem as ruas com dejetos humanos e as tavernas lotam-se de criminosos e prostitutas. Os pobres desafortunados que se aglomeram no lixo a céu aberto são o resultado de fracasso nas lavouras ou em outros trabalhos, que os levaram à impossibilidade de pagar suas dívidas e manterem-se em lares decentes. Aqueles que têm suas casas nesse bairro, porém, não têm histórias de vida tão melhores.

Sociedade Cainita

Sete vampiros são os ‘figurões’ da sociedade imortal na noite da Capital Markoviana, **em 1198**. Suas histórias são bastante inter-relacionadas e servem como base para toda a crônica.

O mais velho vampiro a morar na cidade foi um Nosferatu de nome *Horácio*. Não se sabe sua origem ou sua idade exata, mas há duas certezas sobre ele: nesta época, ele teria por volta de quatro séculos, e ele não está mais na cidade desde a última batalha contra bárbaros do leste, em 976 dC.

Descende de Horácio o justo e sábio *Julies Armet*. De origem francesa, Julies foi frade, mas foi expulso da ordem eclesiástica após discussão calorosa com seu frade-superior, não tendo sido, por pouco, acusado de heresia. Na cidade, ele viveu durante um tempo pregando secretamente

para os pobres, até que chamou a atenção de Horácio, que o Abraçou, provavelmente, em 968 dC. Qualquer um que conversar com ele poderá descobrir muito disso e entenderá que ele percebe, na decadência da sua condição vampírica, a estrada para sua redenção.

Outro vampiro ancião é o Ventrue **Etoile Lefrèvre**. Sabe-se que tem seu refúgio no castelo do rei, mas poucos conseguem imaginar como se mantém disfarçado e escondido lá dentro. Cogita-se que ele controla a linhagem do barão *Mário Ordessa* (que reside com sua família nos domínios do rei) e disfarça-se como um de seus herdeiros de tempos em tempos. Fala-se, também, na existência de calabouços subterrâneos e labirínticos corredores secretos entre as paredes do castelo, onde ele se esconde. Somente ele conhece a verdade, já que até mesmo seus Lacaios só conseguem ter acesso a ele quando o mesmo deseja ser encontrado.

Etoile possui alguns carnicais, mas também é senhor de uma “jovem”, de nome **Melissa**. Ela já tem perto de 70 anos vampíricos e tem um quarto só seu, numa das casas de serviçais nos limites da propriedade real. Filha de um baixo nobre (um baronete, que residia na cidade), despertou a atenção de Etoile por sua audácia e aguçada perspicácia, aliadas a uma ambição fora de qualquer padrão medieval. De fato, Melissa sempre fora uma das raras mulheres medievais a contestar os conceitos morais e o papel destinado ao sexo feminino na sociedade. Além de uma mulher à frente de seu tempo, era, e ainda é, uma jóia de rara beleza: seus lindos e longos cabelos dourados encaracolados emolduram um rosto de belas formas, de zigomas proeminentes; seus olhos são agudos e sedutores, mas seu sorriso carrega malícia e insinua desprezo. Embora não seja mantida mais sob o Voto de Sangue por seu senhor, Melissa é bastante leal, já que Etoile lhe deu o dom de que precisava para mudar de vida. Atualmente, tem praticado os poderes que seu Senhor lhe concedeu, enquanto treina uso de armas e/ou equitação.

O Capadócio **Vitor** é outro dos Amaldiçoados da cidade. Em vida, foi coveiro, cuidando do cemitério que fica ao oeste da cidade. Possuía o estranho e secreto hábito de esculpir e ornamentar ossos que roubava de alguns túmulos e covas e, segundo dizem, aprendeu sozinho a ler e escrever, depois de persistentemente importunar, por muito tempo, os padres da região para obter tão valioso conhecimento. Tamanha persistência encontrou-se, por acaso, com os interesses de um capadócio italiano, que viajava com seus lacaios por essas bandas, por volta de 1070 dC. O capadócio permaneceu na cidade durante alguns anos, ensinando a Vitor os segredos da morte-vida e motivando-o para os interesses de seu clã. Vitor é carrancudo e teimoso, mas guarda segredos valiosos em sua mente e é astuto para barganhar. Ele mantém contato com seu senhor de tempos em tempos, mas aquele não vem mais ao reino da Markóvia desde 1140, aproximadamente.

O próximo na lista é o Malkavian **Alan**. Ele mora na região sul da cidade e tem um talento excepcional para poesia. Quando as festas mortais se estendem até o anoitecer, Alan faz declamações para o público, que o recebe, normalmente, com misto de admiração e assombro, já que ele costuma ser visto vestido em restos esfarrapados do que parece ter sido uma roupa nobre. Ninguém sabe sua procedência, mas não é markoviano. Dizem que sofre ocasionais surtos alucinatórios, alguns dos quais acompanhados de visões proféticas.

Na contramão da sociedade vampírica estão dois membros poderosos: o primeiro deles é **Marco Boavilla**. Tio-avô do conde, participou de uma cruzada, antes de tornar-se um Brujah. Ex-cavaleiro, defendeu a cidade contra algumas tentativas desprezíveis de ataques de alguns saqueadores, no último século. Muitos dos inimigos que enfrentou em sua pós-vida pertenciam ao clã Gangrel e eram, de fato, inimigos de seu antigo Senhor. Apesar disso, facilmente aliou-se à vampira **Majana**, Gangrel que se originou na área campestre, e atualmente vive nos pântanos,

ao nordeste.

Politicamente, os sete Membros descritos (assinalados com negrito/itálico) estão assim organizados:

O Ventrue *Etoile*, contando com seus próprios poderes e a força de seus Lacaios, declarou-se Príncipe de Santa Maria dos Bons Ventos. Obviamente, conta com o apoio aberto de sua leal Cria, *Melissa*. Também lhe jurou apoio fiel o Capadócio *Vitor*, em troca de *Etoile* manter controle sobre a guarda da nobreza, evitando que esta investigue suas ações no cemitério local (já que, nesta época em que a Inquisição ainda não se ergueu como braço-de-ferro da Igreja, investigações sobre fatos estranhos seriam conduzidas pelos nobres).

Julies Armet, *Nosferatu*, e *Alan*, Malkavian, não declaram apoio ou descontentamento ao Príncipe, preferindo dar atenção aos seus próprios assuntos. O *Nosferatu*, porém, reconhece a necessidade de ordem no caos da vida vampírica, preferindo a existência de um Príncipe à sua ausência.

Tanto *Marco Boavila*, Brujah, quanto *Majana*, Gangrel, discordam do poder nas mãos de *Etoile Lefrèvre*. Sabe-se que o Brujah entende a necessidade de liderança, mas considera a auto-proclamação de *Etoile* sinal de prepotência abusiva – um líder prepotente, ele não pretende seguir. Ele próprio não pretende tomar para si o poder, mas gostaria de escolher um líder (talvez o *Nosferatu*). *Majana* não pensa tão seriamente no assunto, preferindo apenas contestar e ver depois o resultado. Uma tentativa de ataque, por parte de *Etoile*, ao antigo refúgio de *Marco* foi rechaçada pelos dois opositores, mas ambos ainda não se encontram prontos para o combate de contra-ataque. É certo, porém, que estarão juntos se a guerra aberta ocorrer.

Como seu antigo Senhor, que vive na França, *Etoile* faz parte do seito grupo dos Inconnu. A seita costuma lhe manter a par de informes sobre as manobras de inimigos em todo o continente, mas esse é, de fato, seu único laço externo com outros membros da seita. *Melissa* também é uma patrícia dos Inconnu.

Julies Armet mantém contato, ocasionalmente, com membros de seu clã pertencentes à seita Prometeanos. Ele, porém, não é membro.

O malkavian *Alan* não está afiliado ou ligado a seita alguma e seu significado político é aparentemente pequeno. Aparências enganam, porém. *Alan* está na cidade para concretizar a vingança de seu Senhor contra erros passados de *Etoile*, e deve agir assim que as condições estiverem favoráveis.

Marco Boavilla e *Majana* são membros da seita dos Furiosos, cada qual com seus próprios contatos, dentro de seus próprios clãs, em outras cidades onde Furiosos existam. Eles estão, atualmente, tentando conseguir apoio físico armado para lutarem contra *Etoile*, mas seus pedidos tem sido infrutíferos.

A Divisão Territorial e as Áreas de Caça

De uma maneira bem grosseira e superficial, pode-se dizer que a cidade de Santa Maria dos Bons Ventos está dividida em três áreas, no que diz respeito aos vampiros:

O Leste da cidade é uma área de boa convivência com os mortais. O povo é tranquilo e bastante

trabalhador e honesto. Mas essa é a área de domínio do Brujah *Marco Boavilla*, o qual pode ser bem hostil quando lhe convier. O Brujah suspeita que uma guilda de arquitetos, engenheiros e construtores que existe aqui está sob controle de seres sobrenaturais e está interessado em investigar. Qualquer personagem que se fizer parte de sua facção pode acabar participando dessa investigação em algum momento da crônica. Além disso, Marco pode permitir a qualquer vampiro que cace nessa região, com exceção daqueles que jurarem fidelidade ao Príncipe Etoile (apenas apresentar-se ao Príncipe, como manda a Tradição, não é o mesmo que jurar fidelidade, mas é normalmente o primeiro passo). Quando aparece na cidade, a Gangrel *Majana* é vista na área Leste, mas ela costuma alimentar-se apenas de viajantes (que ela ataca no lado externo da cidade, para ser mais discreta).

O Sul é a face decadente desta bela cidade. Casas sujas, algumas sem tetos, outras sem paredes (que as pessoas substituem por panos ou caixas de madeira) fazem a maior parte da paisagem. As poucas casas descentes nunca são deixadas abandonadas, pois seus donos desejam fervorosamente preservar o pouquíssimo que têm. O povo daqui é desconfiado. Mas, obviamente, estamos falando daqueles que moram em alguma casa; quando se trata dos mendigos e leprosos jogados nas ruas, a história é ainda pior. É bastante comum que os mendigos estejam bêbados, pois beber para aplacar as dores de suas muitas feridas ou doenças é só o que lhes resta. Alguns poucos, porém, estão tentando viver com o mínimo de álcool possível, graças à influência do comentado “pastor popular”, *Julies Armet*. Sim, ele se identifica para os mortais com o nome verdadeiro, e ainda prega, ocasionalmente. Seu objetivo de manter acesa a esperança do povo mais sofrido parece não ter fim. Aliás, é aqui no Sul seu domínio e território de caça (se bem que ele não caça – segundo é dito, *Julies* consegue sangue como recompensa de seus devotos). Qualquer vampiro que deseje se fixar por aqui pode ter seu apoio, mas ele não tolerará que pessoas sejam mortas para satisfazer os caprichos das “criaturas das trevas”. Também é no Sul que *Alan*, malkavian, pode ser encontrado, mas ele não liga a mínima para a presença de novos vampiros, exceto membros de seu próprio clã (por exemplo, uma Cria gerada por ele mesmo).

O Oeste é território de caça de *Vitor*, Capadócio, mas ele não reside aqui. Seu refúgio é no cemitério fora da cidade, onde segue fazendo esculturas e pesquisas estranhas. Seus principais alvos de caça, no entanto, são viajantes, não moradores da cidade. Já *Melissa* é vista com frequência nas datas festivas, caminhando em companhia de uma aia. Ela não caça aqui, entretanto, pois se alimenta somente de membros de sua família ou parentes próximos.

A Propriedade Real, que fica bem longe da cidade, é território exclusivo do Ventrue *Etoile Lefrèvre*. Ele se mantém às custas do sangue de algumas famílias nobres, e controla o Oeste da cidade por meio da vigilância de seus Lacaios e da ajuda de *Melissa*.

Outros inimigos e ameaças

A região é bastante habitada por seres de natureza sobrenatural. Fadas de ambas as cortes rodeiam a cidade de Santa Maria dos Bons Ventos, principalmente boggans, pookas, sátiros e sluagh. Membros da nobreza Sidhe transitam nos bosques da propriedade do rei e até há alguns interessados nas terras do clero – seus representantes pertencem às Casas Fiona e Leanhaun.

Uma matilha Garou constituiu, recentemente, um Caern ao sul da cidade, no lado esquerdo de

uma das estradas de entrada para a cidade. São membros da tribo Filhos de Gaia. Há também um Roedor de Ossos que vigia a cidade. Ele sabe da presença massiva de vampiros na cidade e pretende auxiliar a matilha dos Filhos num ataque contra essa corja da Wyrms. Parece, entretanto, sentir grande confusão de sentimentos em relação aos Cainitas Alan e Julies Armet (a Humanidade deles é alta).

A Ordem de Hermes mantém patrocínio sobre uma guilda de ofício da cidade e possui um largo porão, onde mantém uma biblioteca valiosíssima. O barão Perri Forte integra a Ordem, assim como outros dois Iniciados. Eles também possuem muitos servos Adormecidos e alguns feiticeiros limitados ao seu serviço.

Não são poucos, também, os fantasmas ocasionalmente vistos em casas arruinadas do leste da cidade ou na vila desgraçada do sul. A Hierarquia tem poderosa influência aqui, mas mesmo seus membros costumam desrespeitar o Dictum Mortuum de vez em quando.

Prelúdio e Personagens

Talvez, o fator mais importante para o sucesso de uma crônica de horror (que difere de uma aventura simples e independente) seja o bom desenrolar do prelúdio. Para que isso ocorra, contudo, é necessário que o Narrador escolha a técnica de narrativa que melhor se associa ao seu estilo, pense bem a esse respeito e estabeleça um bom vínculo comunicativo com os jogadores participantes.

É importante lembrar que o prelúdio é uma narrativa resumida, com função de contar, tanto ao Narrador como ao jogador, sobre os fatos mais importantes da história do personagem criado, como desenvolveu sua personalidade, quais são suas motivações e objetivos. Um bom prelúdio fará o jogador *sentir* seu personagem, dando-lhe a certeza de como será mais a mais agradável e coerente interpretação do mesmo. Da mesma forma, ele perceberá o clima e o cenário, adquirindo apreciação e prevendo boas aventuras nas próximas sessões de jogo. Adicionalmente, o Narrador pode, através de um bom prelúdio, antecipar razoavelmente as ações dos personagens, ao avaliar o modo como os jogadores os interpretam e os visualizam. Com isso, torna-se possível a elaboração de boas aventuras consecutivas.

Um prelúdio simples e curto demais pode se tornar desanimador, pois não oferece ao jogador a oportunidade de entender seu personagem. O resultado possível é que ele não conseguirá definir uma maneira de interpretar o personagem (podendo variar a cada sessão de jogo), não entenderá as características descritas na ficha (podendo desejar a todo tempo alterar um ou outro nível em alguma habilidade ou disciplina), nem dará o devido valor ao cenário. Por outro lado, um prelúdio longo e/ou complexo demais pode ser enfadonho, principalmente se a maior parte do seu desenrolar fica a cargo da narrativa do Narrador. Ou seja, embora isso seja óbvio, é preciso dar atenção ao equilíbrio. E alcançar equilíbrio **não** depende somente do Narrador – ele deve contar com os jogadores para obter o sucesso: ao construírem seus personagens, eles devem definir histórias prévias bem estruturadas e pensar nas características da ficha como forma de representar o personagem imaginado, não no personagem como representação da ficha. Isso é algo que deve ser comunicado aos jogadores.

Também é importante ressaltar que o prelúdio tem a função de resumir toda a história do personagem que antecede o início da crônica. Especificamente, neste cenário, isso significa que,

se o prelúdio tem início na época do Abraço do personagem, cerca de **20 a 30 anos** das vivências do personagem serão contados na sessão de prelúdio. Por essa razão, é preciso dar mais atenção aos fatos como uma seqüência de eventos, deixando a interpretação de cenas longas e densas para os momentos mais importantes e para a crônica em si.

Uma técnica que pode se tornar interessante, *desde que o Narrador discuta sobre ela com o jogador*, é aquela em que Narrador e jogador alternam o exercício da narrativa. O Narrador pode começar com uma descrição de eventos ou cenas e deixar a cargo da imaginação do jogador dar seqüência à história, interrompendo quando suas idéias puderem aprimorar ou corrigir a ordem dos fatos. Também se pode usar de perguntas de respostas abertas ao jogador, criando pontos de partida para suas narrações. O ponto positivo dessa técnica é que o Narrador atento pode perceber o estilo de crônica da qual o jogador deseja participar ao observar o mesmo narrando. A desvantagem é que há pouca interpretação e maior densidade de descrições e narrações. Portanto, essa técnica deve ser substituída pela interpretação tradicional de cenas quando convier, por exemplo, quando se narra o momento do Abraço, seu primeiro encontro com seu inimigo máximo, etc.

Exemplo de Prelúdio:

Narrador: *Sua vida foi a do homem comum, dia-a-dia vendo suas mãos calejarem com o trabalho nos campos de cultivo, enquanto sua pele enrugava e queimava com o sol. Isso desde a juventude, certo?*

Jogador: *Certo. Eu comecei a trabalhar bem cedo. Saía de casa antes do amanhecer e retornava pouco depois do entardecer. Tinha dias cansativos e, por isso dormia cedo.*

Narrador: *Houve alguma mudança nessa rotina durante sua vida?*

Jogador: *Havia feriados religiosos, durante os quais aconteciam festas na cidade e procissões, às quais eu acompanhava. Numa dessas, conheci minha esposa. Passei a ficar até um pouco mais tarde acordado, para poder cortejá-la. Casei dois meses depois, aos 19 anos. Construí uma casa nos fundos da propriedade de meu pai, onde tivemos três filhos em cinco anos. Enquanto eles cresciam, eu continuava trabalhando na lavoura durante os dias inteiros, mas ficava com eles à noite, para ensinar-lhes coisas sobre Deus, sobre a vida e sobre o trabalho. Queria que fossem boas pessoas.*

Narrador: *Mas isso não duraria para sempre. Houve um desses feriados santos em que você se sentiu um pouco estranho, como se pudesse prever que algo horrível iria acontecer. Durante a procissão, foi ficando para trás da multidão e, enquanto a noite ia chegando e a procissão seguia, você encontrou-se com um homem estranho. Diferente das outras pessoas ali, ele não carregava tochas ou velas para acompanhar a multidão e, estranhamente, chamou-lhe a atenção para conversar. Ele parecia não gostar do evento, nem do padre ou daquele montante de gente. Quem era ele?*

Jogador: *Ele me disse que se chamava Algerian. Demonstrava grande indignação com o fato de o padre importunar as pessoas em suas casas, para convocá-las para juntarem-se à procissão, sendo que, depois, fazia todas as orações em um idioma que nem mesmo metade daquelas pessoas era capaz de entender ou repetir. Eu, a princípio, achei que era um herege desagradável, talvez um judeu, mas acabei me interessando em conversar com ele. No final das festas, ele me convidou para ir à taverna beber, onde conversamos até altas horas. Essa foi a noite de minha danação, quando ele me transformou na criatura amaldiçoada que hoje sou.*

Narrador: Seu mestre o escolheu por uma boa razão. Ele lhe disse que havia uma luz de sabedoria em você, algo como se sua alma tivesse uma marca de antigas vidas e estivesse presa à mediocridade da vida mortal, sem poder expressar seu verdadeiro poder. Ele acreditava que poderia fortalecer o seu destino tornando-o um Cainita. Foi isso o que ele lhe explicou no momento em que você despertou, após ter bebido as gotas de sangue que ele lhe ofertou em seu pulso. Vamos ver essa cena?

Jogador: Certo. Meu personagem ficou horrorizado. Eu sentia ainda o sangue de meu mestre escorrer em meus lábios e a dor profunda de meus órgãos se desfazendo dentro do abdome, mas gritei: “Maldito! Como pode julgar o que é melhor ou pior para minha alma? Você não é Deus! Não é também anjo, nem santo! É demônio e me tornou um demônio! Como minha alma pode ser mais forte, se agora serei um fugitivo da luz divina?” (Corte de Cena. O prelúdio segue por algum tempo, até alcançar o trecho seguinte).

Narrador: Você permaneceu com seu mestre por alguns anos, naquela cidadezinha. Ele comumente reprimia seus rompantes depressivos com severidade e lhe dizia da importância de manter o controle emocional para evoluir à força da alma. Apesar disso, ele mesmo, às vezes, parecia um maniaco descontrolado, quando lutava contra o vento com uma espada em mãos e declamava para a lua cheia poemas de dor ou sátiras da Bíblia...

Jogador: Por incrível que pareça, isso me fazia gostar um pouco dele, tanto quanto criticá-lo, assim me tornei uma cópia sua, dentro de meu ponto de vista. Mas, estranhamente, quando decidi apresentar-me ao Príncipe local, meu mestre disse que não desejava mais a minha companhia; que seria melhor que eu me afastasse, buscasse novos horizontes. Depois de apresentar-me ao Príncipe local em cerimônia solene, como era costume dos Cainitas dali, pediu-me um favor: falou-me de um inimigo seu, alguém que havia feito algo terrível contra seus descendentes e contra suas propriedades, e de quem pretendia vingar-se. Pediu-me que vigiasse essa pessoa e, se possível, reduzisse ao máximo seu poder e influência, até o dia em que ele se juntaria a mim novamente, para juntos lhe derrubarmos. Esse Cainita de que ele me falou era o auto-proclamado Príncipe da Capital, Etoile Lefrèvre. E, assim, cheguei até a cidade, onde tentei me estabelecer. A todos, apresento-me como alguém digno de pena, o que de fato sou, às vezes, graças a meus rompantes de insanidade, mas, no fundo, mantenho em mente sempre a indagação de como posso ajudar meu mestre. Embora odeie a condição na qual ele me transformou, aprecio sua filosofia de vida e desejo cumprir seus objetivos.

Sugestões de Prelúdios

Por mais que se façam restrições às escolhas dos jogadores, é impossível prever todos os tipos de personagens que surgirão, de modo que qualquer discussão racional sobre as possibilidades de narrativas para prelúdios deve ser genérica. Eis aqui, portanto, algumas sugestões, que podem ser combinadas ou modificadas, conforme os personagens presentes e o desejo do Narrador:

Personagens são Crias dos Membros da Capital: quando um jogador sugerir a idéia de fazer um personagem membro de um dos clãs já presentes na cidade de Santa Maria dos Bons Ventos, o Narrador pode sugerir que ele seja Cria de um dos Membros NPCs, os “figurões” da cidade. Embora nem Etoile, nem Julies pudessem se interessar em Abraçar novos indivíduos (não, ao menos, no início da crônica), os demais personagens descritos no cenário poderiam, sim, ter sido

responsáveis pela maldição de um dos PCs (um por NPC, no máximo). Cada um deles teria suas próprias motivações para a geração de uma cria, bem como daria um destino diferente ao seu pupilo, fazendo o prelúdio bem interessante. Nessa possibilidade, haveria os seguintes clãs disponíveis: Ventrue, Malkavian, Brujah, Gangrel e Capadócio.

* *A Cria de Melissa*: Melissa poderia abraçar um novo vampiro pelo desejo de ter companhia mais jovem do que seu mestre, podendo sobre a mesma ostentar sua nova condição de poder. Na época em que abraçar o PC, terá recentemente se libertado do Voto de Sangue com seu Senhor, desejando agora exercer seu poder sobre alguém, para sentir-se fabulosa. É óbvio que, tendo 40 ou 50 anos vampíricos na ocasião do Abraço (30 ou 20 anos antes do início da crônica), Melissa não está madura o suficiente para prever todas as consequências de gerar uma Criança da Noite, nem será a melhor das mentoras – afinal, ela própria seria apenas uma Neófita. Isso deve ser percebido pelo PC durante o prelúdio, que verá uma reprimenda severa, por parte de Etoile, sobre Melissa.

Melissa só abraçará um novo Membro de origem nobre. Pode ser um parente distante, ou algum nobre vindo de outra cidade, por exemplo, para fazer negócios ou a passeio. Uma sugestão que deve complicar bastante a vida do PC é fazê-lo ser um parente de *Marco Boavila*. Isso deve ser combinado com o jogador. Quando for apresentado ao Príncipe, momento em que poderá se tornar conhecido de outros Membros da cidade, o PC será visado por seu parente Brujah. Marco virá até o PC em segredo, para persuadi-lo a unir-se a ele na luta contra Etoile. Dependendo da interpretação do jogador e de sua decisão final, O Brujah poderá reagir com decepção, entusiasmo, preocupação ou ódio.

Sendo ou não descendente dos Boavilla, o personagem será forçado a lutar a favor dos Ventrue na guerra contra os Furiosos. Se o personagem demonstrar descontentamento com essa condição, Melissa pode forçá-lo através de Voto de Sangue.

* *A Cria de Vitor*: o Capadócio está fazendo grandes pesquisas sobre a Disciplina Mortis – expandindo seus sentidos, ele descobriu uma nova Metadisciplina, capaz de fazê-lo saber quando alguém morre nas redondezas, intuitivamente localizando o evento, como se sentisse o “cheiro” da morte. Ele pretende compartilhar esse novo conhecimento com seu antigo Senhor, brevemente, mas, por hora, quer ir além. Para ir além, ele poderá desejar ter um novo aliado, alguém que compartilhe de suas visões, uma Cria. Se não puder encontrar alguém interessado no estudo da morte, o Capadócio poderá desejar ter um “guarda-costas” de confiança, a quem ensinará os segredos de suas Disciplinas apenas para garantir que seus estudos mórbidos prossigam. Ele poderia conseguir um Lacaios com facilidade, mas, na sua visão, Lacaios são muito dependentes de comandos e podem se tornar quase tão irracionais quanto zumbis, ao longo dos anos. E, por enquanto, ele não é capaz de controlar zumbis...

* *A Cria de Alan*: Alan está na cidade para concretizar os anseios de vingança de seu Senhor, de outra província, embora não acredita na vingança como algo certo a ser feito. Porém, Alan é uma pessoa muito insegura quanto a sua condição, e prefere manter-se imitando seu mestre para esquecer de seu drama pessoal – afinal, ele acredita ser uma cria demoníaca. Na sua própria visão, não seria certo abraçar um novo vampiro, mas isso não é o que pensaria seu mestre, portanto abraçar um novo vampiro é uma idéia interessante. Alan fará de tudo para que sua Criança seja devota aos preceitos de seu mestre, não aos seus. Ele fará um peão da vingança

surgir, e comporá poesias de dor e lamentação sobre sua trágica sina como disseminador da força do demônio na Terra.

* *A Cria de Marco*: talvez uma das possibilidades mais interessantes de jogo. Marco buscaria um pupilo para quem ensinar os poderes das trevas entre pessoas de valor, coragem e honra. Talvez encontrasse entre seus próprios descendentes alguém assim, ou tivesse de buscar entre artesãos da cidade. Um ferreiro, pedreiro ou cavaleiro teriam o mesmo valor aos seus olhos, desde que tivessem bravura e honestidade como características pessoais. As intenções de Marco para gerar um Amaldiçoado, porém, não seriam as melhores: ele estaria querendo braço armado para a futura luta contra Etoile. E, embora admire honestidade e veracidade como marcas da personalidade, Marco persuadiria seu pupilo a “abandoná-lo” depois de estar pronto para viver sozinho. O Neófito fingiria ser independente, um alguém neutro à guerra. Isso daria vantagem tática a Marco. Obviamente, um pupilo de Marco será proficiente em Rapidez e Potência.

* *A Cria de Majana*: a Gangrel teria de estar apaixonada ou em frenesi para gerar uma cria. No último caso, o Abraço ocorreria quando ela, sem querer, sugasse quase todo o sangue de sua vítima; arrependida por deixar sua vítima às portas da morte, Majana poderia lhe ofertar a maldição de Caim como compensação. Em qualquer caso, Majana se mostrará uma pessoa dócil e determinada, com surtos de fúria ocasionais, apenas. Mesmo iletrada e de origem simples, Majana é sábia e pode ser uma ótima tutora. Por fim, ela não forçará seu pupilo a aliar-se a ela na luta contra Etoile, a favor de Marco. Deixará que o Neófito escolha seu próprio destino.

Personagens são Membros dos Clãs já existentes na cidade, mas não Crias dos NPCs: Nessa outra possibilidade, é preciso avaliar de onde, afinal, saíram os personagens que se encaixarem na categoria.

São de outra cidade e vieram para a Capital? Se sim, vieram como fugitivos ou por espontânea vontade? Têm alguma missão aqui ou apenas desejam refúgio seguro e “tranquilo” (pobres tolos!)?

Se forem naturais da cidade (isto é, se já viviam aqui antes de serem Abraçados), quem foi o responsável pelo seu Abraço? Algum vampiro vagante, que permaneceu pouco tempo na cidade, apenas o suficiente para ensinar as Tradições e alguns macetes sobre os poderes das trevas? Um criminoso da noite, que Abraçou o personagem-jogador como forma de insulto/provocação ao Príncipe local? Os Membros da cidade conheciam o Cainita-Senhor forasteiro?

Também será importante pensar na reação do Príncipe e seus comparsas a sua chegada/seu surgimento, que dependerá da origem do personagem e de suas próprias intenções para com o Príncipe. Por outro lado, sua mais importante relação na cidade será, sem dúvida, com o NPC membro de seu próprio clã. Como será essa relação? Eles se aliam para um fim comum? O personagem pede auxílio/orientação/proteção ao NPC? Eles passam a fazer parte de facções diferentes e vão ser inimigos?

Repare que, nessa possibilidade, há mais uma opção de clã, totalizando os seguintes: Ventrue, Nosferatu, Malkavian, Brujah, Capadócio e Gangrel.

Personagens são de outros Clãs: Aqui se encaixam todos os personagens que vierem de outras cidades, ou tiverem sido Abraçados por forasteiros (que permanecem apenas durante o prelúdio, ou parte dele, na cidade) dos Clãs: Seguidores de Set, Toreador, Tremere, Tzimisce, Ravnos,

Lasombra. Em qualquer caso, é muito provável que a reação dos NPCs sejam a desconfiança e o isolamento, exceto, talvez, no caso de o (s) personagem (s) se apresentar ao Príncipe, que se mostrará satisfeito de ver as Tradições serem respeitadas e de ter novos aliados.

Lembre-se das relações entre os clãs para determinar o que ocorrerá ao personagem recém-chegado: Tremere e Tzimisce se odeiam; Seguidores de Set são vistos com desconfiança por todos, mas normalmente são deixados em paz para fazerem o que quiserem (desde que isso não signifique atrapalhar a não-vida dos demais ou manipula-los); Toreador podem ser aceitos sem problemas, tanto por Ventrue quanto por Brujah; Lasombra e Ventrue se vêem como competidores; ninguém confia em Ravnos.

Quanto aos Caitiff, uma possibilidade remota de personagem, eles são vistos como párias ainda mais gravemente nesta época. Ninguém lhes reservará um domínio para caçada, nem mesmo se ele buscar o apoio do Príncipe (por exemplo, apresentando-se a ele). Entretanto, é mais provável que neófitos os recebam com menos hostilidade do que os ancillae e anciões.

É essencial, em qualquer das possibilidades de personagem, definir qual será o papel do personagem na “guerra” existente entre as facções da cidade. Ele tomará partido? Aliar-se-á ao Príncipe, como mandam as Tradições citadas pela maioria dos Senhores, ou agirá com rebeldia, aliando-se a Marco Boavilla e Majana? É claro que é possível que diferentes PCs se aliem a diferentes facções. Nesse caso, o Narrador deverá adaptar a narrativa e o rumo da crônica para se ajustar ao conflito existente. Também existe a possibilidade de os personagens desejarem permanecer em campo neutro, como o fazem Alan e Julies Armet. Se assim for, por quanto tempo poderão permanecer livres? Certamente, os NPCs tentarão dissuadi-los e alistá-los a suas fileiras, talvez através de discursos eloqüentes, ou mesmo de ameaças. É desse ponto em especial que depende o rumo da crônica.

Encerrando o Prelúdio

O prelúdio terá fim quando o Narrador considerar que as informações a respeito do passado distante e do imediato colhidas nessa narrativa já são suficientes. É preciso alcançar uma “cena de finalização”, que normalmente é do tipo que deixa ganchos de continuidade. Por exemplo, a cena final do prelúdio pode levar o personagem a definir seu objetivo de longo prazo, o qual ele começará a tentar cumprir a partir dos primeiros momentos da primeira aventura.

Em qualquer caso, um prelúdio terá sido bem sucedido em sua tarefa de esclarecer o início da crônica quando responder, ao menos, a maioria das seguintes questões sobre os personagens:

- Como foi a vida mortal desse personagem?
- Como, onde e quando ocorreu o Abraço do personagem (localize a data tomando a idade do personagem como referência, para facilitar)?
- Qual foi a sua primeira impressão/reação, com relação a sua condição vampírica? Essa atitude mudou ao longo dos anos como Criança da Noite? Qual foi a mudança e por que ela ocorreu?
- Como foi o seu aprendizado sobre os poderes das trevas (disciplinas, rituais taumatúrgicos, ocultismo...)?
- Quando e por que seu mestre lhe concedeu a liberdade (ou seja, quando ele se tornou um neófito)?

- O personagem foi apresentado formalmente ao Príncipe? Que visão teve dele? E o Príncipe, como reagiu?
- Qual é sua participação na hostil política vampírica da Capital da Markóvia?
- Como o personagem conheceu os demais PCs? Quais são as impressões deles sobre cada um?

Teatro dos Vampiros – **Aventura Introdutória** –

“Os assassinos estão livres. Nós, não estamos.”
(Legião Urbana – *Teatro dos Vampiros*)

Na calada da noite, uma comitiva de artistas chega à capital, vinda do oeste. À beira da muralha, os recém-chegados montam um acampamento. Na mesma noite, o Príncipe recebe uma visita, de um Cainita forasteiro, chamado *Ermand*. O Vampiro, pertencente ao Clã Toreador, diz ter vindo junto com a comitiva de artistas e que pretende ficar apenas enquanto houver apresentações da peça da qual participa. Ele fala que é o segundo filho de um Conde da França e que os demais Membros da comitiva artística também têm origens nobres, portanto são “confiáveis”. Por fim, pede direito de caça ao Príncipe, na região que for de seu domínio.

Assim, começa a aventura *Teatro dos Vampiros*, um intrigante jogo de mentiras que traz novos interessados ao poder sobre Santa Maria dos Bons Ventos.

É lógico que, sem conhecimento de que personagens atuarão na aventura, fica difícil conceber como ela ocorrerá, em todos os detalhes. Entretanto, é possível pensar em um roteiro “simbólico”, que pode ser mudado conforme a situação, para melhor adaptar-se aos tipos de personagens presentes.

Por razão de simplicidade, imaginei alguns personagens-jogadores para citar como o início da aventura pode ocorrer:

- Um dos personagens é Cria de Melissa ou aliou-se a Etoile por sua própria escolha: esse personagem ficará sabendo da chegada do forasteiro na mesma noite em que ele se decidir por apresentar-se ao Príncipe. Isso porque o Príncipe fará uma apresentação formal entre eles, como mandam as Tradições. Nessa ocasião, Ermand poderá fitar bem os olhos do neófito PC, avaliando-o como um caçador.
- Personagem neutro nos conflitos da cidade: esses personagens verão um palco teatral, com biombos para formar camarins e vestiários, e tudo o mais, ser montado na praça da cidade ou ouvirão burburinhos sobre a chegada de artistas teatrais à cidade, na noite seguinte, logo após despertarem. Se assistirem às apresentações, serão percebidos por um dos artistas (Ermand, óbvio), bem como terão a oportunidade de notar que ele é um amaldiçoado (aqueles que tiverem Auspícios 2, somente). Eles podem desejar conversar com ele, ou ele virá até eles. Nesse diálogo, Ermand se mostrará ingênuo quanto aos conflitos políticos da cidade e tentará saber a opinião dos personagens sobre o tema.
- Personagens que apóiam os Furiosos: esses personagens poderão vir a saber da chegada de Ermand da mesma maneira que os neutros, ou por meio de informação de Marco. Se esse for o caso, ele pedirá que os PCs tomem cuidado, principalmente com o que falam. Dirá

para não revelarem seu refúgio, nem seus objetivos na cidade. Ele suspeita que Ernand possa se tornar um problema.

O desenrolar da partida depende das ações dos personagens, de suas próprias motivações e de sua participação no jogo de intrigas da cidade.

Em algum momento da partida – por exemplo, quando um PC estiver caçando para se alimentar–, o Narrador deve informar ao jogador que seu personagem tem a impressão de ver uma mulher belíssima e nua, caída no chão de terra batida de uma rua escura. Sua pele é alva e brilha como se refletisse cada raio da luz lunar. Se o personagem se aproximar dela, a mesma desaparecerá. De relance, o personagem perceberá que ela anda, ao longe, em direção ao portão oeste da cidade, agora vestida em trajes transparentes.

O Narrador deve escolher um PC sem a disciplina Auspícios para essa cena, pois ele não deve perceber que se trata de uma ilusão. Se isso for possível, o PC será guiado até a margem da estrada, onde verá uma placa caída ao chão, com uma gravura em alto relevo do brasão do Clã Brujah.

O responsável pela ilusão (Quimerismo) é um vampiro Ravnos, de nome *Armand*, que segue o PC de perto, mas se afastará quando o PC alcançar a placa. Longe do PC, Armand caçará uma vítima (feminina) e sugará seu sangue de forma hedionda, enchendo-a de marcas e matando-a. A mulher será deixada largada ao chão, como sinal da “ação maligna de vampiros”, para ser encontrada por transeuntes. Sobre seu peito, ele deixará um elmo e uma espada enferrujados, de tipos comuns para cavaleiros das cruzadas.

Armand é outro vampiro que veio com a comitiva de artistas, mas não se apresentou a ninguém para manter disfarce, e aproveita da distração gerada pela apresentação teatral para plantar as sementes do conflito na cidade. Ele fará o máximo possível para não se revelar a ninguém durante sua estada capital. Se for necessário que apareça, Armand fingirá ser Ernand, em algum local onde Ernand não esteja. Afinal, são irmãos gêmeos!

Como se vê, o objetivo da aventura é gerar dúvidas nos personagens, quando tiverem a oportunidade de avaliar a reação dos figurões da cidade aos eventos. A morte de uma pessoa de forma hedionda, tendo por responsável, nitidamente, um vampiro, atrairá a investigação de Etoile, embora sua primeira suspeita seja, de fato, que o responsável é Marco. Por outro lado, Marco pensará que o próprio Etoile foi responsável pelo ato inescrupuloso, já que uma ofensa nítida a seu próprio passado foi deixada como prova (as armas de cavalaria. Lembre-se: Marco participou de uma cruzada). Se isso não bastasse, um dos próprios PCs pode vir a ser acusado de causar medo e revolta na população, através da morte da moça. Conseqüentemente, o PC acusado, ou todos os PCs, deve investigar o caso, antes que liberte a ira dos anciões.

Aliás, a moça assassinada residia na área Sul, sob a proteção, portanto, de Julies Armet, que ficará bem zangado. Por outro lado, mesmo sendo pobre e trabalhando como auxiliar do taverneiro naquela área, a moça descendia de nobres. Seu pai, um baronete atolado em dívidas, vendeu a moça quando era criança para o dono da taverna. Se isso for descoberto, as suspeitas do ato hediondo podem cair sobre Etoile ou Melissa, que têm como vítimas de suas caçadas apenas “descendentes de nobres” (o Defeito do Clã Ventrue obriga a uma restrição de presas).

É importante para o rumo da aventura que o Narrador não dê muito tempo aos jogadores para resolverem seus problemas e investigarem o caso, não ao menos na primeira noite. Se for necessária alguma explicação sobre a rápida passagem do tempo, o Narrador deve informar que é verão, quando a noite surge mais tarde e o dia surge mais cedo...

Como a aventura se resolverá depende de muitos fatores. Por um lado, a aventura pode deflagrar, finalmente, a guerra aberta entre as facções da capital. Se isso ocorrer, vale lembrar que Etoile tem nítida vantagem, pois possui muitos Lacaios e seu refúgio é uma fortaleza quase impenetrável (mesmo os guardas que não sabem de sua existência lá dentro defenderiam o castelo contra um invasor ou tentativa de ataque). Por outro lado, os personagens podem descobrir que existem *dois* vampiros forasteiros na cidade, não apenas um, e revelar isso aos figurões da cidade (a quem quiserem, não fará muita diferença). Os vampiros, então, tentarão fugir, mesmo que desacompanhados da comitiva de artistas. É provável que pelo menos um deles não seja mais visto pelo resto da crônica (vítima dos Lupinos na fronteira da cidade). Por fim, pode haver luta entre um ou mais PCs e os vampiros forasteiros. Essa alternativa pode ser bem interessante, principalmente para jogadores que apreciam combates. O ideal é que os personagens vençam, mas que um dos vampiros forasteiros consiga fugir, e sobreviver...

Por detrás das cortinas

Armand e Ernand são irmãos gêmeos. Nasceram ambos na França, mas foram separados no berço. A mãe de Ernand o criou como um legítimo filho de nobres na França, enquanto Armand foi dado, em sinal de aliança familiar, a outro nobre da região. Estava sendo encaminhado àquela família, numa carroça, quando seus encarregados foram atacados, durante a noite, ao longo da estrada. O coxeiro e seu guardião foram mortos, mas Armand foi levado pelo atacante. Dessa forma, Armand foi criado por um vampiro, quase como um filho, com ajuda de uma bruxa da floresta. Esse vampiro era um senhor chamado Latoshe, do Clã Baali.

Latoshe criou Armand até os 21 anos, forçando-o a cuidar de seu refúgio na mata como sua própria casa. O rapaz colhia e cortava lenha, caçava, pescava e roubava viajantes na estrada. Quando atingiu 21 anos, Armand foi levado para encontrar um aliado de Latoshe, um vampiro do clã Ravnos, que o transformou.

Em todos aqueles anos, Latoshe manteve vigilância constante sobre a família de Armand. Descobriu sobre seu irmão gêmeo e decidiu manipular a vida daquela família. Quando Ernand estava prestes a fazer 21 anos, fez com que ele conhecesse uma vampira Toreador, chamada Anabelle, a qual o abraçou alguns anos depois. Foi ela a responsável por Ernand se interessar pelo teatro itinerante, para desgosto de seu pai e desonra da família. Ernand, então, tornou-se líder de um movimento de rebeldia artística, entre os “segundos filhos” da nobreza (ele tinha um outro irmão, mais velho), fundando a comitiva de “Nobre Arte Noturna”. Durante algum tempo, Ernand atuava apenas para a nobreza, junto daqueles artistas, mas desde que finalmente fora transformado em vampiro, passou a apresentar-se nas praças das cidades de vários lugares da Europa, a pedido de sua Senhora (na verdade, sua Senhora também estava sendo manipulada por Latoshe).

Há alguns anos, Latoshe fez com que Armand e Ernand se encontrassem e persuadiu-lhes

a atuarem a favor de seus planos. Latoshe pretende tomar o poder sobre todo o reino da Markóvia e sua primeira estratégia era plantar o caos no local. Aliás, antes mesmo que Ernand se revelasse na cidade, Armand já havia visitado a capital diversas vezes, assim como Lacaios de Latoshe, investigando os vampiros citadinos para fazer o ataque mais eficaz possível.

Durante o desenrolar da aventura, Armand e Ernand terão enviado cartas para Latoshe, por meio de um mensageiro da comitiva teatral. Essas cartas só podem ser enviadas se o caso não for resolvido na primeira noite. As cartas contém as impressões de Ernand e Armand sobre a cidade e informações sobre os neófitos PCs.

Esse é o pano de fundo não apenas para a primeira aventura, mas para a crônica inteira...

Depois dos Aplausos

A aventura teve fim. Depois de distribuir os pontos de experiência, o Narrador deve pensar em maneiras de dar seqüências à crônica, com base nos fatos ocorridos e nas decisões dos personagens. É certo, porém, que Latoshe continuará a tentar manipular a morte-vida dos PCs e NPCs da cidade, aproveitando-se da discórdia existente entre Etoile e Marco para gerar ainda mais fogo nessa fogueira. Os PCs, ao longo da Crônica, devem vir a descobrir sobre a relação existente entre Armand e Ernand, sobre a existência de Latoshe e seus planos. A essa altura, porém, Latoshe pode já ter feito contato com demônios poderosos, que usará para corromper ou derrubar os PCs e NPCs.

Enquanto isso, os PCs podem vir a se deparar com os demais seres sobrenaturais das redondezas. Se algum dos irmãos gêmeos forasteiros se tornar vítima de Lupinos no decorrer da primeira aventura, Latoshe estará alerta a sua existência, e poderá querer usar o poderio Garou a seu favor. Ele pode tentar incitar os Garou a atacarem a cidade, ou algum dos vampiros, a sua escolha. (Pode ser que um ou dois Garou ataquem o grupo inteiro de PCs).

Por outro lado, Latoshe pode aliar-se à Corte Feérica Unseelie para derrubar os vampiros da cidade. Ele pode fazer isso, já que tem como aliada uma bruxa da floresta (de fato, um tipo de fada medieval).

Além disso, por seus próprios motivos, os PCs podem vir a ter problemas com a Hierarquia de Caronte, ou serem persuadidos pelos poucos Renegados das redondezas a fazerem coisas a seu favor.

Por fim, se o mestre Hermético Perri Forte tiver acesso a muitas informações sobre a guerra dos vampiros, pode querer interferir. Ele não tomaria qualquer partido, sendo ameaça séria a qualquer das fileiras vampíricas.

Descrição dos NPCs

Fichas ficam a cargo do Narrador.

- **Julies Armet.** Nosferatu de 7ª Geração. 230 anos vampíricos (270 reais; 40 aparentes). Seus olhos são azuis e sua cabeça tem pouco cabelo. Um enorme “inchaço” debaixo de seu queixo obriga-lhe a andar com a cabeça ladeada e erguida. Sua perna esquerda é menor que a direita, levemente, sem prejudicar seus feitos físicos (mas faz ele andar de forma esquisita). Tem apenas quatro dedos em ambas as mãos e excesso de pêlos nas costas. Apesar de tudo isso, é difícil perceber suas características monstruosas, pois costuma usar roupas pesadas (manto de padre). Personalidade: embora não seja o tipo de pessoa que fala pouco, costuma usar apenas de palavras escolhidas e fala em ritmo pausado e sereno, exceto quando furioso. Costuma observar por longo tempo os olhos de um estranho antes de, amigavelmente, iniciar uma conversa.
- **Etoile Lefrèvre.** Ventrue de 8ª Geração. 212 anos vampíricos (230 reais; + ou – 18-20 aparentes). Alto e de corpo atlético, com cabelo castanho encaracolado. Costuma vestir-se com as roupas mais elegantes possíveis, sobre as quais usa uma armadura incompleta de placas de aço. Personalidade: um gênio de natureza dominante, pensa estar acima de tudo e todos, assim como vê a raça vampírica como suprema sobre os mortais. Apesar disso, não é incomum que tenha lembranças de sentimentos humanos e sinta pesar por não “poder sentir tais sentimentos mortais”, outra vez. Seus rompantes de ira parecem revolta de adolescente dos tempos atuais.
- **Melissa.** Ventrue de 9ª Geração. 70 anos vampíricos (86 reais; 16 aparentes). Seus lindos e longos cabelos dourados encaracolados emolduram um rosto de belas formas, de zigomas proeminentes; seus olhos são agudos e sedutores, mas seu sorriso carrega malícia e insinua desprezo. Personalidade: sempre foi uma pessoa determinada e esperta, com a mente livre para idéias que pudessem fazê-la evoluir, ir adiante. Sua discordância com a filosofia da época sobre o modo de comportar-se das mulheres é pouco mais que sutil, de forma que é nítida o suficiente para causar desagrado e espanto aos tradicionais homens medievais. Apesar disso, mesmo sendo birrenta e teimosa, orgulhosa e cheia de pompa, é carismática e sabe seduzir, o que lhe dá grandes vantagens.
- **Vitor.** Capadócio de 8ª Geração. 128 anos vampíricos (164 reais; 36+ aparentes). Cabelos curtos desgrenhados, roupas surradas, corpo magérrimo, mas ainda esboçando músculos proeminentes nos braços. Seus olhos profundos parecem apenas olhar para a noite, jamais para as coisas e pessoas a seu redor. Personalidade: uma pessoa capaz de aprender a ler sozinho, por pura teimosia, é certamente alguém determinado. Mas seus dotes artísticos e interesses mórbidos lhe dão um quê de lunático. Ele não hesitaria em matar, se preciso for, para dar seqüência à busca por conhecimento sobre a morte. Mas pode servir de grande fonte de favores ou informações, que ele aprecia barganhar.
- **Alan.** Malkavian de 8ª Geração. 98 anos vampíricos (120 reais; + ou – 22 aparentes). Veste-se, comumente, num farrapo de roupa de corte, daquelas que têm enfeites nas mangas e o quadril largo. Usa chapéu e carrega consigo um alaúde, que não sabe tocar. Personalidade: há muito tempo já se perdeu. Hoje, é um remendo de quem foi e da personalidade de seu mestre. Costuma deprimir-se com facilidade e sofre de ataques alucinatórios, que às vezes se confundem com visões proféticas.
- **Marco Boavilla.** Brujah de 8ª Geração. 101 anos vampíricos (119 reais; + ou – 18-29 aparentes). Marco tem as feições de um garoto envelhecido pelas agressões da vida. Embora seu rosto seja quase juvenil, tem uma barba estranha, um cavanhaque repartido em dois montantes e seus cabelos são “precocemente” grisalhos. Uma cicatriz marca sua face,

no lado esquerdo, como lembrança do sabre de um sarraceno que o atacou na cruzada.

Personalidade: observe os olhos de Marco e você verá a dor em pessoa; ele jamais olha para alguém sem demonstrar desconfiança, mesmo que deseje do fundo de seu coração tê-lo como amigo. Seu passado cruel parece brilhar por trás de seu olhar e ele demonstra ser alguém instruído e culto, embora intempestivo.

- **Majana.** Gangrel de 8ª Geração. 97 anos vampíricos (113 reais; 16 aparentes). Essa linda menina de cabelos arrepiados e caninos sempre salientes tem olhos verde-claros e lábios finos. Sua roupa é simples, normalmente suja. Ela tem cheiro de cachorro molhado e pântano. Personalidade: sua linha de raciocínio é a da moça camponesa sem instrução. Sobreviver e vencer a cada dia é sua forma de vida. Não há por que fazer grandes planos, e todos os planos são simples. Ela não se uniu a Marco por qualquer razão em especial, apenas porque gostou dele.
- **Ernand.** Toreador de 9ª Geração. 30 anos vampíricos (51 reais; 21 aparentes). Olhos finos e negros, nariz grande e fino, arrebicado. Cabelos lisos curtos, sempre bem penteados. Roupa bem cuidada e limpa. Personalidade: aprecia a boa-vida, festejos e piadas. Trata qualquer assunto com malícia e fala com vocabulário rebuscado, de forma quase poética. Suas palavras jamais demonstram o que está pensando, mas induzem as pessoas a pensarem algo sobre ele. Ele aprecia a arte como nada mais no mundo, mas é ambicioso e maquiavélico.
- **Armand.** Ravnos de 9ª Geração. 30 anos vampíricos (51 reais; 21 aparentes). Sua fisionomia é idêntica à de seu irmão gêmeo, porém, ele tem olhos ainda mais agudos, sempre perscrutando o ambiente em busca de algo para surrupiar. Além disso, nunca se afasta de uma adaga cigana que ganhou de seu Senhor. Ele tem vocabulário mais simples, mas há algum tempo vem “ensaiando” o modo de falar de seu irmão, para ser convincente ao se disfarçar como ele. NOTA: durante a aventura, é possível que Armand apareça, em algum momento, fingindo ser Ernand. Considere que ele obtém 4 sucessos nos seus testes de atuação e disfarce e adote esse valor como objetivo para o teste de um PC que tente perceber (mesmo que involuntariamente) a farsa.