

Forjado em Aço

A cidade tem medo de mim porque conheço a sua verdadeira face... As são extensões das sarjetas cheias de sangue. Quando os canos dos esgotos se encherem de sangue, todos os vermes morrerão afogados.

- Diário de Rorschach, *The Watchmen*

O que se segue é um exemplo curto de uma crônica de **Vampiro**. Ela demonstra um pouco do trabalho de preparação que deve ser realizado antes de começo da crônica, e também detalha alguns dos produtos desse trabalho. Se você, como Narrador, quiser aproveitar este exemplo para a sua crônica, procure dedicar um pouco mais de tempo de preparação ao desenvolvimento do que for apresentado aqui. Embora a informação que se segue seja suficiente para começar, quanto maiores forem os detalhes que você desenvolver, maior será a tranquilidade com que a sua crônica transcorrerá.

Esta crônica foi criada pelo Narrador (Mark) especificamente para os seus jogadores (Stewart, Lisa e Steve). No começo ele não sabia quem seriam os personagens deles, de modo que algumas coisas mudaram depois que a crônica começou.

O nome desta crônica foi retirado do lema da cidade de Gary, em Indiana: *Construída em Areia, Forjada em Aço*.

Conceitos

Quando Mark começou a imaginar o cenário, ele redigiu uma lista de palavras para descrever que sentimentos e imagens ele queria que o ambiente evocasse. Isso ajudou-o

- Lago Michigan
- Porto arruinado
- Navios cargueiros
- Catedral gótica entre as ruínas
- Fome e letargia
- Armazéns vazios
- Câmara de deputados
- Projetos de reestruturação urbana abandonados
- Postes de iluminação com as lâmpadas queimadas
- Ambição
- Drogas
- Gangues
- Pichações
- Projetos
- Lojas abandonadas
- Desemprego
- Opulência e decadência
- Pessoas comportando-se como zumbis
- Mansões velhas e decadentes
- Rios poluídos

Premissa

Depois de ter algumas idéias, e usando a lista de imagens como base, Mark inventou a premissa geral da crônica. Ele decidiu que a envolveria com muita intriga, e que seria coroada por temas como traição e decadência. Ele esperava que este tipo de atmosfera se encaixasse bem no cenário da história.

Como Gary é pequena demais para possuir muita intri-

a delinear com mais cuidado o que queria que a crônica incorporasse.

Depois de escrever duas ou três palavras, Mark percebeu que suas imagens provinham de um filme que acabara de assistir, o documentário *Roger and Me*, que descrevia a decadência e a miséria na zona industrial americana. * Isto o fez pensar sobre Gary, uma cidade logo a leste de Chicago, a qual ele havia, no verão anterior, atravessado de carro a caminho de Milwaukee. Decidindo imediatamente fazer de Gary, Indiana, o cenário de sua crônica, Mark continuou a acrescentar palavras à lista, conjurando mais imagens de como a cidade seria no mundo Punk Gótico de **Vampiro**:

- *Outdoors* rasgados
- Ruínas
- Além da esperança, além do desespero
- Zona industrial
- Usina de aço, fábricas
- Poluição
- Cercas de arame farpado
- Ruas decadentes, pobreza por toda parte
- Casas abandonadas

ga, ele sabia que sua maior parte teria de se originar em Chicago. Dessa premissa veio a idéia de tornar as cidades de Gary e Chicago arqui-inimigas. Durante gerações, seus príncipes lutaram, cada qual com uma base de poder diferente, mas com o colapso da indústria do aço, o poder de Gary caiu. Não são apenas os viventes de Gary que estão miseráveis - os mortos-vivos da cidade também. Ao opor Gary a Chicago, Mark esperava criar uma situação dramática desde o começo. Como resultado deste conceito básico, ele engendrou várias idéias diferentes:

• A Gary do mundo Punk Gótico se encontra num estado ainda pior que sua correlata em nosso mundo. A cidade está num deplorável estado de decadência — um terreno de caça perfeito para os vampiros. Poucos percebem como aumentou o número de pessoas desaparecidas por ano. A indústria abandonou completamente a área, deixando um rastro de desolação conhecido como o Deserto.

• Gary é governada por um príncipe decadente. Modius é o arqui-inimigo de Lodin, o Príncipe de Chicago, e houve uma época em que um estava à altura do outro. Modius controlava as fábricas sindicalizadas enquanto Lodin controlava os grandes empreendimentos. Contudo, Lodin destruiu propositalmente a indústria do aço para arruinar a base de poder de Modius. Ele foi tão bem sucedido que Modius quase perdeu todo seu poder. Hoje ele não passa de um reflexo pálido do combatente que já foi. Lodin venceu.

• A vitória de Lodin sobre Modius chegou ao seu máximo quando Lodin conseguiu desmanchar um Conclave. Há vinte e três anos, como um último esforço para derrotar

Lodin, Modius convenceu o Justicar do Toreador a fundar um conclave a ser sediado em Gary. Ele terminou violentamente e foi remontado em Chicago no dia seguinte. Embora Lodin não tenha podido depor Modius, conseguiu forçar secretamente o Príncipe de Gary a “consultá-lo” em todas as decisões importantes.

- O Príncipe de Chicago proibiu a criação de neófitos durante os últimos quinze anos, na tentativa de obter mais controle sobre os anarquistas. Contudo, isto simplesmente fez com que os vampiros de Chicago levassem seus neófitos a Gary para libertá-los nessa cidade. É sabido que Modius recebe os recém-chegados de braços abertos.

- Chicago é conhecida pela veemência e pela intriga sutil de seus habitantes. A Jyhad está em movimento constante em Chicago; alguns até mesmo sussurram que há um Antigo em atividade na cidade.

Cenário

Depois de completar sua concepção básica, Mark iniciou o duro trabalho de planejar o cenário. Esta foi simplesmente a tarefa de criar a cidade de Gary. Os personagens poderiam portanto se envolver na tumultuada política de Chicago sem serem massacrados por ela.

Gary fica a leste de Chicago, já tendo sido uma área industrial próspera. Porém, no começo da década de setenta a indústria do aço abandonou a cidade, deixando-a sem uma base econômica. Tudo decaiu vertiginosamente e a área hoje já perdeu 50% de sua população. Gary é possivelmente a cidade mais miserável e decadente do país — e para os efeitos do mundo Punk Gótico, enfatiza-se essas características.

Os Membros de Gary viajam freqüentemente a Chicago para se divertir; mas eles são discriminados severamente pelos Membros de Chicago. O Príncipe de Chicago clama a grande Chicago como seu domínio, mas aceita Modius como um lugar-tenente, enquanto Modius declara em altos brados que é o Príncipe de Gary, não um dos “lugares-tenentes” de Lodin. Eles odeiam um ao outro e já não se vêem há anos.

São algumas “vizinhanças” importantes de Gary:

- **O Deserto:** Uma grande extensão de fábricas arruinadas conhecida como o Deserto ocupa a maior parte da zona portuária e do leste das estaleiros. É limitado pelo Lago Michigan ao norte e pela Rodovia Leste de Indiana ao sul. Da estrada é fácil ver a devastação, todos seus cinco quilômetros. Lascas de ferrugem cobrem tudo no Deserto e tambores de lixo tóxico podem ser encontrados em toda parte. O governo tentou uma vez identificar todos os proprietários e forçá-los a limpar o lugar, mas não foi possível encontrar nenhum que ainda vivesse nos Estados Unidos. Essas usinas de ferro, fábricas e armazéns já foram centros econômicos prósperos; agora eles se encontram quase completamente abandonados, exceto pela presença de várias gangues de rua que usam os prédios abandonados como suas bases de operação. Acredita-se que alguns dos anarquistas de Chicago também usam o Deserto como ponto

de encontro. É difícil precisar o que há no Deserto, considerando que nem mesmo a polícia ousa mais ir até lá.

- **Estaleiros:** As embarcações podem chegar a Gary através da Rota Marítima St. Lawrence. Praticamente toda a carga que chega de Chicago e que é despachada para essa cidade é descarregada em Gary. Nesses tempos difíceis, as docas constituem praticamente a o único mercado de trabalho em Gary. Porém, elas nem mesmo ficam em Gary, localizando-se no subúrbio da zona leste de Chicago, também reivindicado por Modius.

- **Gary Exports Co.:** Esta companhia mantém uma operação altamente bem sucedida de contrabando (principalmente drogas e armas) que os vampiros usam como meio de transporte. Os inspetores alfandegários são subornados para não olharem o recipiente, e os vampiros chegam a outro país à noite — sem nem mesmo verem a luz do dia.

- **O Leilão:** Toda noite de sábado, um carniçal chamado Williams realiza um leilão numa igreja abandonada — ali os humanos são mercadoria à venda. É um leilão de escravos, de um tipo que não se vê há uma centena de anos. Homens, mulheres, até mesmo crianças, são vendidos. A grande maioria constitui-se de desabrigados recolhidos pelos homens de Williams, mas ocasionalmente são pessoas raptadas de suas casas. Todos os humanos são mantidos dopados para não causarem problemas. Muitos Membros de Chicago comparecem a esse leilão para adquirir fontes que correspondam aos seus gostos peculiares.

O interesse de Williams reside tanto no dinheiro quanto no sangue dos vampiros — ele deseja preservar seus poderes carniciais. Contudo, ele não irá beber mais de duas vezes de qualquer vampiro, por medo de adquirir novamente um Laço de Sangue. Dizem que ele destruiu o vampiro que lhe deu sangue pela primeira vez. Seja a verdade qual for, a maioria o teme.

Este é um dos aspectos mais repugnantes e dementes da crônica de Gary: os personagens talvez se encarreguem de dar um fim a isso. Se os personagens usarem o leilão para se alimentar, precisarão de fazer testes de Consciência (dificuldade 10!) para evitar a perda de Humanidade.

Personagens

Com apenas algumas exceções, os jogadores podem escolher praticamente qualquer tipo de personagens. Diga aos jogadores antes de criarem seus personagens que eles precisarão fazer com que eles se enquadrem no conceito “Lords da Cidade”. Eles devem sentir-se responsáveis por Gary, e se esforçar para libertá-la dos Membros de Chicago. Este desejo pode crescer, mas a semente deve estar presente desde o começo.

Existem apenas mais outros sete vampiros em Gary. Eles incluem Modius, o príncipe; Allicia, sua progênita; Michael, que vive num cemitério; Juggler, o anarquista de Gary; Evelin, sua cria; Lucian, o ancião que controla as docas; e Danov, que é um simples peregrino.

A idéia geral desta crônica extremamente simples é estabelecer o ambiente e os fatos para os personagens, e em

seguida deixá-los perseguir e criar seus próprios objetivos e tramas. A melhor forma de fazer isso é conceder a cada personagem um inimigo particular, algum tipo de antagonista. Na seção "Elenco", descrevemos vários antagonistas potenciais, mortais e Membros. Escolha os apropriados para cada personagem e introduza-os na crônica nos momentos certos. No entanto, você não deverá se tornar muito impositivo. Cada prelúdio deverá ser conduzido em particular (embora isso possa provocar um clima de desconfiança entre os jogadores) e deve apresentar o cenário para o jogador. Isso lhe dará uma chance de implantar alguns dos elementos cruciais da crônica na persona do personagem e na mente do jogador antes que a crônica em si comece. Como a crônica é complicada e repleta de intriga, é quase essencial que os jogadores sejam estimulados a participar do grande "Jogo de Chicago".

Todos os senhores dos personagens são de Chicago. Lodin proibiu a criação de neófitos nos últimos 15 anos, de modo que os senhores dos personagens vieram para Gary para abraçar aqueles que escolheram (por uma razão ou por outra). Eles se foram contra a vontade de seu príncipe, mas seus crimes são difíceis de serem punidos.

Perto da conclusão do prelúdio, reúna os jogadores e apresente-os antes que a crônica comece realmente. Cada personagem conhecerá um ou dois outros; assim será formada uma rede.

Os personagens provavelmente vivem em Gary há pouco tempo, embora alguns deles certamente pudessem estar "vivendo" aqui há 10 ou 15 anos. Porém, para o conceito

• **Caridade** — O personagem conhece Michael, talvez ao notar uma figura estranha provida de aura pálida vagando pela cidade. A princípio ficará muito assustado se o personagem se apresentar a ele. O personagem poderá até mesmo querer se alimentar de Michael, se não perceber que ele também é um vampiro. Depois que sobrepujar o medo, Michael se tornará um amigo muito interessante. A lealdade de Michael não conhece limites, jamais podendo ser rompida depois que ele tiver oferecido seu amor e confiança. Contudo, há uma complicação. Sullivan Dane, o caçador de bruxas, está observando Michael há algum tempo, e pode começar a seguir também o personagem depois de vê-lo com Michael. Sullivan planeja descobrir todos os mortos-vivos de Gary e Chicago (ele não sabe quantos são) antes de caçá-los. Depois de descobrir o esconderijo de Modius, Sullivan iniciará a sua caçada e a culpa poderá recair sobre o personagem.

• **Amizade Perigosa** — Os personagens encontram Evelyn em algum lugar no Deserto. Ela está vagando por lá, gozando de seus novos poderes, percepções e desejos. Ela é a cria de Juggler, mas a princípio não irá se conformar com isso. Evelyn e os personagens poderão se tornar amigos, mas ela possui um impulso assassino que irá colocá-los em grande perigo. Através de Evelyn, os personagens conhecerão seu irmão, Gregory Stephens, um detetive da força policial de Chicago. Ao lhe contar sua condição, Evelyn rompeu a Máscara. Ela não compreende a gravidade do que fez; do contrário não contaria a nenhum Membro so-

do jogo funcionar melhor, dirija o prelúdio de forma que a maioria dos personagens não esteja familiarizada com os outros habitantes mortos-vivos da cidade. Isso não deve ser muito difícil, pois a maior parte dos Membros passa sua existência morta-viva em solidão quase absoluta.

Contatos dos Personagens

Segue-se uma lista dos diferentes contatos que você pode fornecer aos jogadores durante o prelúdio. Eles facilitam bastante para que eles se tornem parte da crônica. Pode ser difícil alinhar essas situações no prelúdio, mas elas certamente valerão o esforço despendido. Essas conexões são descritas em termos do tipo de contato que cada uma será, cabendo a você julgar cada personagem cuidadosamente ao decidir que conexão será usada.

• **Romance** — Depois que o personagem chegar a Gary ele poderá perceber que está sendo observado. Não apresente isso de forma a deixá-lo assustado ou paranóico, mas faça a situação parecer encantadora e romântica. É Allicia quem o está observando, embora inicialmente o personagem não saiba seu nome; ele verá apenas uma bela mulher usando um laço amarelo na cabeça. Se ela for abordada, sempre irá fugir, usando sua Ofuscação com eficiência. Ela nunca falará com o personagem. Mais tarde Allicia irá se revelar por inteiro ao personagem — usando os meios mais dramáticos para isso, talvez simplesmente esperando por ele em seu refúgio no fim de uma noite. Ainda assim não dirá nada, apesar de deixar óbvio que deseja compartilhar sangue.

bre o que Stephens sabe. Mais adiante, o Agente Especial Shepard poderá descobrir sobre os personagens através de sua conexão com o Detetive Stephens. Esses são contatos perigosos, que em momentos de crise se voltam contra os personagens (a quem irão usar para obter informações). Mas se um clima de amizade e confiança mútua puder ser criado, esses contatos serão úteis. Obviamente, se os personagens lhes disserem qualquer coisa isso será uma violação da Máscara, que se for descoberta, poderá deflagrar uma Caçada de Sangue contra os personagens.

• **Filho Adotivo** — Quando um dos personagens for apresentado a Modius, personifique o Príncipe. Represente o senhor muito cruel, mas enfatize o encanto e o bom gosto de Modius (ele está de bom humor). O plano é fazer com que Modius e o personagem se tornem bons amigos. Sem dúvida os pontos fracos de Modius acabarão por se revelar, mas eles já serão amigos a essa altura, de modo que o jogador compreenderá o comportamento do Príncipe de Gary. Modius adotará o personagem, tratando-o como se fosse sua própria prole. Ele até mesmo irá apresentar o personagem a Allicia, esperando que os dois se dêem bem (eles não irão - Allicia odiará o personagem). Mais adiante Modius contará ao personagem a história de Gary e Chicago e até mesmo revelará a sua derrota. Ele dirá ao personagem que está cansado de sua posição, e até mesmo irá sugerir abdicar em favor do personagem, se de alguma forma Gary puder recuperar sua independência do jugo do cruel Lodin.

• **Segredo Sinistro** — Esta é a conexão mais difícil de ser criada, mas provavelmente a mais interessante. Juggler precisa ser o senhor do personagem (e portanto o personagem precisa ser um Brujah da nona geração). Contudo, apenas ele e o personagem conhecem esse fato (apenas o Narrador e o jogador). Juggler deixa bastante claro para o personagem que, não importa a que custo, a conexão precisa ser mantida em segredo: “Se alguém descobrir que você é meu, você será destruído, e eu também”. Modius aceita o personagem como a prole de um ancião poderoso mas misterioso de Chicago, e portanto trata o personagem com um respeito exagerado (ele acredita que o personagem pertence a uma geração anterior). Juggler ameaçou matar o personagem se ele revelar quem é o seu senhor. Embora irá ajudar o personagem se isso for possível, Juggler não o fará se houver o risco de transparecer seu favoritismo.

Antagonistas

Existem muitos inimigos possíveis para os personagens. Esses antagonistas são descritos no final do Elenco. Em sua maior parte eles são caçadores, indivíduos que perseguem e exterminam vampiros. Porém, como esta é uma crônica impregnada de intriga, eles desenvolveram personalidades, de modo que não apenas podem caçar os personagens, mas também interagir com eles.

Plano

A crônica deve envolver os personagens em conflitos cada vez mais acirrados com os vampiros de Chicago. Mais tarde os personagens devem ser forçados a defender Gary dos vampiros de Chicago. Embora eles provavelmente não tenham nem um amor particular por Modius nem nenhum desejo real em proteger Gary, eles não têm para onde correr. No fim das contas os personagens precisam decidir se defendem seu lar ou não. Os personagens e os outros vampiros de Gary possivelmente irão se tornar aliados de conveniência. Portanto, o Narrador precisa fazer com que os jogadores cultivem uma repulsa por Chicago. A primeira história irá desenvolver esta idéia (veja o exemplo da história a seguir).

A princípio o conflito será pequeno, mas gradualmente irá se tornar mais e mais brutal. Lodin quer dominar Gary completamente, subjugando seus irascíveis habitantes de uma vez por todas. As guerras por territórios sempre derramam sangue da Família, e esta será especialmente sangüinária. Se os personagens agüentarem por tempo suficiente, um Conclave será convocado por um Justicar para resolver a disputa. Os resultados de uma reunião como essa dependerão de muitos fatores diferentes, não devendo ser pré-estabelecidos.

Com sorte, os assuntos e direcionamentos da crônica evoluirão naturalmente das histórias. As histórias devem possuir um enfoque e um direcionamento bem determinados, mas a crônica deve ser bem mais aberta (em contraste com alguns dos conceitos de crônica descritos no Capítulo Três, cujo enfoque é bastante restrito).

Motivo

A melhor forma de descrever o motivo é a palavra “podridão”. Não é tanto decadência que é o problema em Gary (esse é um problema de Chicago), e sim entropia pura. Os vampiros que habitam Gary estão na ponta da corda, não sentindo mais o desejo ou a motivação para mudar a situação. O ambiente em si está incrivelmente deteriorado, poluído, arruinado, estilhaçado. Nada na cidade é novo ou se encontra em condições perfeitas. Nem a cidade nem seus habitantes têm dinheiro nem qualquer esperança.

Na superfície, algumas coisas parecem fortes e vitais, contrastando enormemente com tudo mais, como o “Valente Príncipe Modius”. Mas sob o verniz, os personagens escodem a mesma decadência.

Isto oferecerá a oportunidade de chamar a atenção para a podridão do mundo real, usando Gary como um exemplo sombrio e exagerado. A infra-estrutura apodrecida, a evasão de divisas, a corrupção na política, a epidemia das drogas, a baixa qualidade da educação e a decadência da juventude são temas que a qualquer momento podem ser introduzidos numa crônica. Certamente o cenário básico incorpora esses conceitos; eles apenas precisam ser enfatizados através da narração.

Elenco

Os bons morrem cedo. É por isso que a imortalidade é reservada aos maiores dos males.

— Daniel Baldwin

Modius

Clã: Toreador

Natureza: Esperto

Comportamento: Cavalheiresco

Geração: Sétima

Abraço: 1806 (nascido em 1765)

Idade Aparente: Começo da casa dos quarenta

Descrição: Modius é um pouco mais baixo que a média, mas possui uma constituição física acima do normal. Suas feições lembram Albert Einstein, só que usa roupas mais vistosas e possui uma postura mais imponente. O cabelo é praticamente igual.

Comentários: Em muitas ocasiões Modius afirmou que usa seu nome não como uma afetação, mas como um símbolo de seu verdadeiro poder. Ele afirma que foi ativo na subcultura mística da Europa depois da Renascença, e que esteve presente durante a formação do Arcano. A verdade sobre seu passado certamente é obscurecida por suas crenças de quem ele é.

Modius é um estudo em contrastes, pois não é o que finge ser. Ele tem sede de poder, mas quando o obtém, sente-se aterrorizado pelo pensamento de que alguém poderá tomá-lo dele. Ele é o agressivo, mas covarde, Príncipe de Gary, e estaria mais feliz se não fosse um príncipe. Finge interesse pelas artes, e embora possua muitas pinturas de valor em sua mansão, na verdade perdeu seu amor por essas coisas. Embora não se aperceba disso, Modius não é mais capaz de apreciar a beleza.

Os boatos de que tenha sido ou esteja de alguma forma associado ao clã Tremere, ainda não foram provados. Ele mantém dois servos em sua mansão arruinada; ambos são velhos negros a quem Modius domina de forma tão violenta e absoluta que não são mais capazes de agir por conta própria.

Modius tenta controlar Gary com mão de ferro. Dessa forma ele conseguiu impedir que os jovens insatisfeitos se engajassem nas esporádicas explosões de violência e terror que assolaram Chicago. Contudo, ele não possui muito poder que possa ser exercido, sendo incapaz de controlar realmente o que ocorre na cidade de outra forma que não seja através de adulações e ameaças. Entre os Membros de Gary, apenas Juggler conseguiu compreender isso.

Dicas de Interpretação: Seja o mais gracioso, educado e sofisticado que puder, mas sempre acrescente alguns insultos mudos. Conjure a postura de um homem de berço nobre - inclusive sua arrogância. Deixe um pouco de sua natureza aparecer de vez em quando; simplesmente eleve a sua voz e os personagens captarão a mensagem.

Allicia

Clã: Toreador

Natureza: Mártir

Comportamento: Samaritana

Geração: Oitava

Abraço: 1938

Idade Aparente: Fim da casa dos vinte.

Descrição: Baixa e de constituição física normal, Allicia é um beldade de cabelos negros de descendência européia mista. Seus olhos grandes e arredondados são de um verde escuro que contrasta com sua pele pálida. Ela possui lábios finos, mas um sorriso amplo e franco. Porém, quando zangada, seu rosto torna-se uma máscara pétrea de ódio. Ela veste roupas fora de moda, aparentemente mais adequadas a uma mulher idosa, e quase sempre usa um xale.

Comentários: Allicia afirma que além de algumas lembranças esparsas de uma cortina vermelha e de uma mulher sorridente, ela não se recorda de nada de sua vida antes de sua Gênese. Para ela, a vida começou com sua Gênese em Gary, no final dos anos trinta, quando foi Abraçada por Modius. Durante algum tempo ela sobreviveu unindo-se a homens ricos e mais velhos, que cediam facilmente aos seus modos intrigantes e ao seu olhar encantador. Seu rebanho era constituído, de fato, pelos maiores industriais de Gary, que tratavam-na como a uma amante. Ela poderia ainda estar com eles, se houvesse restado algum na cidade.

Nos últimos 50 anos Allicia não disse uma palavra sequer. Ela pode falar, mas simplesmente não sente qualquer vontade de fazer isso. Se Allicia se apaixonar por alguém, como por um personagem, ela irá falar com ele, inicialmente com grande timidez e dificuldade, mas depois de algum tempo com felicidade e energia.

Ela é uma figura conhecida na parte leste de Chicago, sendo conhecida como uma rica excêntrica que se recusa a deixar Gary. Ela leva uma existência simples, usando os fundos que adquiriu antes de se refugiar em si mesma. Ela mantém conexões com uma ou duas das famílias mais proeminentes de Chicago, mas essas ligações se afrouxaram à medida que sua falta de idade se tornou cada vez mais aparente. Sua imortalidade passou a se caracterizar como um problema à medida que começou a perceber sua necessidade em romper as conexões que ainda mantinha com o mundo mortal. As chances de ser descoberta tornaram-se grandes demais.

Agora ela passa a maior parte de seu tempo na mansão de Modius, seu senhor, por quem ela sente grande carinho. Ele lhe lembra dos homens que ela amou um dia, e sua admiração é grande a ponto de não perceber o fraco que ele é hoje. Isso não é surpresa, considerando que ela e Modius são ligados por um Laço de Sangue. Allicia trabalha para tornar os outros Membros de Gary mais leais a Modius. Ele a encoraja a levar a cabo sua atração por alguns dos forasteiros mais bonitos na cidade, dizendo-lhe que "deve abrir seu coração para eles". Ela faz isso compartilhando sangue com eles. Depois de três vezes, eles adquirem Laço com Allicia, e através dela com Modius. Como Allicia ainda está submetida a Modius pelo Laço que pos-

sui com ele, ela não pode submeter-se aos forasteiros com quem cria novos laços. Ela conhece pouco da cultura vampírica, e não percebe com que fim é usada. Ela compartilha sangue porque está desesperada por amor de qualquer tipo, e ainda mais importante, pela beleza que fugiu de sua vida. Alicia realmente é uma inocente, embora os personagens possam acreditar no contrário durante algum tempo.

Dicas de Interpretação: Seja adorável e sedutor, e ao mesmo tempo recatado. Pense na sua avó quando ela era moça. Transmita a tristeza de Alicia por meio de olhares tímidos e melancólicos. Ela jamais olhará diretamente nos olhos de alguém, a menos que esteja a ponto de compartilhar sangue. Como ela não fala, você terá que retratar sua beleza frágil através de sua interpretação.

Juggler

Clã: Brujah

Natureza: Comediante

Comportamento: Esperto

Abraço: Desconhecido

Idade Aparente: Começo da casa dos trinta

Geração: Oitava

Descrição: Juggler é um pouco mais baixo que a média, e possui uma constituição física frágil. Seus cabelos são loiros, compridos até os ombros, e os olhos cinza-escuros com íris raiadas de verde. Possui feições comuns, pouco marcantes. Aqueles que permanecem junto a Juggler durante algum tempo podem ficar tensos pelo fato de que ele jamais pisca.

Comentários: Juggler possui poucos amigos em Gary, mas é tolerado devido ao seu estranho relacionamento com Modius. Suspeita-se que Modius, que obviamente não é o senhor de Juggler, deve-lhe alguma coisa ainda a ser paga. Juggler, que pode estar deliberadamente impedindo o pagamento dessa dívida, jamais fala desse assunto.

Juggler quase sempre pode ser encontrado caçando nas ruas da área de Lincoln Park (dentro do território de Chicago - uma prática arriscada) normalmente juntando-se a farristas de fim de noite, encantando-os com sua presença e em seguida obscurecendo as lembranças que guardam dele quando o nascer do sol se aproxima. A despeito disso, existem histórias entre certos círculos da área sobre o "folião" que aparece subitamente, deslumbra os farristas, e em seguida desaparece novamente na noite. Ele não possui nenhum respeito pelos humanos e dá pouco valor às suas vidas, sendo conhecido por recorrer à violência por quase qualquer coisa quando um mortal está envolvido. Juggler é pouco paciente com aqueles que o atrapalham.

Como muitos outros Membros, ele fala pouco de sua história. Seu dialeto anglo-americano é quase perfeito, mas em momentos de raiva ele deixa escapar um sotaque napolitano.

Juggler possui uma identidade secreta. Ele visita Chicago com muita frequência, sendo o líder dos anarquistas de lá. Como é de Gary, possui muito mais liberdade de ação que os outros anarquistas, todos residentes em Chicago. A

base deste grupo na verdade fica em Gary, numa usina de aço abandonada no Deserto. Juggler possui contatos com várias gangues no Deserto, estando no processo de subjugar seus líderes.

Dicas de Interpretação: Seja dramático e audaz em cada ação que desempenhar. Juggler será mais vívido se você criar uma forte rivalidade entre ele e o personagem mais dominante e agressivo do grupo dos jogadores. Durante a crônica você poderá representar e expandir essa rivalidade, e ela poderá oferecer novas viradas em suas histórias.

Michael

Clã: Malkaviano

Natureza: Criança

Comportamento: Criança

Abraço: Desconhecido, provavelmente ocorrido nos últimos 20 anos

Idade Aparente: Antes dos vinte

Geração: Nona

Descrição: Michael é alto e forte, com cabelos castanhos compridos. Seus olhos são grandes e castanhos, enquanto seus dentes são tortos e quebrados. Ele caminha mancando com a perna esquerda, o que lhe confere uma aparência marcante.

Comentários: Michael é um caso verdadeiramente triste. Ele é aparentemente retardado; há muita especulação sobre ter sido Abraçado como parte de uma piada de mau gosto e em seguida abandonado. Miraculosamente ele conseguiu não apenas sobreviver, como também atrair pouca ou nenhuma atenção no processo.

Ele reside no Cemitério Telton em Gary, onde dorme dentro de um mausoléu com o nome de Martin Greenman. Quando lhe perguntam quem era esse homem, Michael aponta para o nome e diz "Papai". Não existem registros que indiquem que o Martin Greenman que foi enterrado ali tinha na família alguém chamado Michael.

Michael é extremamente tímido e difícil de se conversar. Ele se revelará apenas a outro Membro que tenha passado pelo menos alguns dias procurando por ele no cemitério, a não ser que conheça a pessoa. Ocasionalmente Michael procura a companhia de Alicia e mantém-se sob os seus cuidados. Isto raramente dura mais que alguns meses antes que ele retorne ao cemitério e ao seu isolamento. Ele aparentemente forjou algum tipo de elo emocional permanente com Alicia, costumando aparecer quando ela se encontra emocionalmente abalada ou em perigo (ela é a Regente dele).

Ele é imensamente forte, mas não ataca para matar, apenas para imobilizar. Além disso, ninguém em Chicago, nem mesmo Alicia, jamais o viu caçar. Quando lhe perguntam sobre isso, ele simplesmente dá de ombros. Os personagens podem inicialmente compreender mal a Michael, tomando-o por um assassino ou mesmo por um membro do Sabá. Esse julgamento errôneo pode durar por algum tempo.

Dicas de Interpretação: Curve os ombros e caminhe

nervosamente enquanto fala, de modo a mostrar que manca. Personifique-o como um indivíduo de inteligência baixíssima, mas deixe transparecer um pouco de conhecimento e sabedoria.

Evelyn Stephens

Clã: Brujah

Natureza: Bon Vivant

Comportamento: Sobrevivente

Abraço: Há alguns meses

Idade aparente: Começo da casa dos vinte

Geração: Nona

Descrição: Evelyn Stephens possui altura média e constituição frágil. Ela é morena e seu cabelo é negro, batendo nos ombros. Seus olhos são de um inigualável verde acinzentado.

Comentários: Evelyn Stephens conheceu Juggler há quatro meses em Chicago. De algum modo ela soube instintivamente que havia mais nesse homem do que sua aparência externa e maneiras deixavam transparecer. Ela o pressionou, bajulou e finalmente seduziu-o para revelar-lhe seus segredos. Quando a verdade foi revelada, não havia nada que pudesse impedir Evelyn Stephens de se tornar um vampiro.

A transformação, contudo, foi mais traumática para ela do que Juggler previra. Depois de ter sido abraçada, Evelyn fugiu em pânico para o seu irmão William. Juggler recapturou-a, mas não antes do irmão dela descobrir a verdade.

Evelyn é impetuosa com seu poder. Raramente pondera sobre seus atos, não estando ainda convencida de que a cautela é o comportamento mais adequado a um vampiro. Juggler, como seu senhor, ainda é responsável por ela; ele costuma se divertir com suas infantilidades, mas sua paciência está chegando ao fim.

Modius não sabe ainda sobre Evelyn, mas quando souber que uma progênita foi criada sem sua permissão, sua fúria não terá limites. Certifique-se de que os personagens estejam presentes quando ele descobrir - será muito interessante.

Dicas de Interpretação: Seja extravagante e ousado com seus gestos manuais e corporais. Não deixe que os homens o intimidem — manipule-os também. Assuma que irá conseguir o que quiser deles, e em seguida certifique-se de que o fará.

Alexander Danov

Clã: Nosferatu

Natureza: Juiz

Comportamento: Arquiteto

Abraço: Antes de 1400 (?)

Idade aparente: 30 anos

Geração: Sétima

Descrição: Alto, com uma constituição forte, Alexander possui um rosto largo com olhos cinzentos e profundos. Os olhos são a única parte de Alexander que são atraentes; sob todos os outros aspectos, ele é uma criatura medo-

nha, com pele áspera e enrugada, um rosto contorcido e apenas alguns poucos tufo de cabelo na cabeça. É um perfeito exemplo de um Nosferatu.

Comentários: Danov não fala muito de sua história, mas suas lembranças de sua conversa com Lucian antes da Batalha de Tannenburg em 1410 e suas referências à sua "juventude" naquela época indicam que sua Gênese não ocorreu muito antes disso. Ele alega não conhecer seu senhor, mas desconfia que ele tenha sido apenas um ancilla, e acredita pertencer à sétima geração. Nunca se viu quem tenha contestado.

O nome que ele usa não é o seu nome de batismo, mas um que ele adotou na Rússia, entre meados e fins do século dezoito.

Embora não seja formalmente um ancião, Danov é muito conhecido entre os Membros da América do Norte. Durante a última metade do século ele tem se mudado de cidade em cidade naquilo que chama "uma simples busca pela existência."

Danov está buscando a Golconda, e já percorreu um caminho longo. Embora ele não cante isso aos quatro ventos, irá fazer comentários se lhe perguntarem. Ele irá guiar aqueles que considera possuir a maturidade para atingir a Golconda, e poderá no fim das contas oferecer-lhes instruções de como alcançar um dos Inconnu que possa fazê-lo passar pelo ritual do Suspiro.

Dicas de Interpretação: Você é muito quieto, mas extremamente observador. Você reage ao que acontece à sua volta, mas de uma forma muito disfarçada - apenas um pequeno sorriso, ou um leve casquinar. A não ser que os jogadores estejam observando-o cuidadosamente, eles não verão sua reação. A princípio eles acharão que o seu rosto é uma máscara imóvel.

Lucian

Clã: Gangrel

Natureza: Tradicionalista

Comportamento: Diretor

Abraço: antes de 1 d.C.

Idade aparente: Fim da casa dos quarenta

Geração: Oitava

Descrição: Lucian é um homem alto, de constituição vigorosa. Possui ombros largos, feições enrugadas e quadradas. Corta rente o cabelo preto e salpicado de cinza. Possui vívidos olhos castanhos escuros e uma voz de comando bastante grave. Faz tudo que pode para esconder a cauda curta, os pés peludos e o peito cabeludo (resultados de frenesim que sofreu durante as eras).

Comentários: Lucian é um vampiro mal-humorado e ocasionalmente arrogante, que possui um encanto acima do que parece possível para alguém com sua aparência. Não fala de seu passado, exceto pelo fato de que serviu sob as ordens do Júlio César, e que eliminou seu próprio senhor, a quem descreve como uma "criatura vil", por volta de 1100 d.C. Embora ele imponha respeito, muitos o evitam por admitir que costuma matar Membros. Lucian fez muitos inimigos em Chicago, e nutre grande antipatia pelo princí-

pe daquela cidade — Lodin.

Lucian nunca aceitou a Família como um grupo, e se opõe vigorosamente aos laços de clã, assim como a seitas como a Camanilla. Mantém-se deliberadamente isolado dos outros vampiros. Lucian foi Abraçado numa era em que havia pouquíssimos Membros, e aqueles que existiam raras vezes associavam-se.

Seu ódio pelo outros anciões talvez se deva à sua própria idade avançada. Embora ele seja velho, seu sangue é tão diluído quanto o de qualquer vampiro recém-criado.

No fim das contas, Lucian é um indivíduo bastante decente. Ele parece valorizar a compaixão e a piedade acima de tudo, tendo se envolvido com os assuntos da Família para se opor contra a crueldade e a desumanidade excessivas. Nessas ocasiões ele demonstrou a capacidade de limpar completamente a mente de uma pessoa, deixando-a como uma casca com a mente de uma criança.

Modius confia em Lucian, mas eles não são amigos. Lucian ainda controla o estaleiro e as docas, onde navios de outras nacionalidades embarcam e desembarcam materiais. Lucian não tem apenas o sindicato dos estivadores sob seu controle, mas também a administração absoluta da operação. Ele possui a Gary Exports Company, que serve como o principal meio de transporte para os vampiros que viajam de e para Chicago através do Atlântico. Ele quase sempre está a par das partidas e chegadas da maioria dos anciões, embora — devemos mencionar — essas viagens sejam raríssimas.

Dicas de Interpretação: Ignore os outros tanto quanto for possível; eles o entediam. Quando você aceitar tratar com eles, use os seus olhos com grande efeito, fitando friamente aqueles que dizem boboseiras. Se os jogadores não reagirem apropriadamente a isto, diga-lhes que sua Presença é forte, e que eles precisam gastar um ponto de Força de Vontade se não quiserem recuar.

Os Caçadores

Existem três personagens caçadores diferentes para que você introduza em sua crônica. Eles irão agir quando os personagens cometerem deslizes de modo a oferecer formas excelentes de manter uma tensão e um suspense contínuos. Eles decerto encorajarão os jogadores a serem excepcionalmente cuidadosos. Se eles forem mortos, isso irá apenas atrair a atenção para a cidade, trazendo ainda mais caçadores. Contudo, um “acidente” não seria tão óbvio.

Sullivan Dane

Nascimento: Mapperly, Grã-Bretanha em 1957

Ocupação: Ex-irmão jesuíta; caçador de bruxas

Natureza: Solitário

Comportamento: Sobrevivente

Fé: 8

Descrição: Dane possui uma altura e uma constituição acima da média, com feições finas e retas. O cabelo preto costuma ser cortado rente, de forma bastante prática. Seus olhos são estreitos e verdes escuros. Ele possui as cicatrizes de queimaduras severas em ambas as mãos e antebraços;

para escondê-las, costuma usar luvas.

Comentários: Desde a mais tenra infância, Dane acreditava possuir uma missão divina. Ele via o mal como uma força tangível no mundo; uma força que precisava ser confrontada e derrotada. Ele viajou bastante durante alguns anos até atingir a maturidade antes de se tornar um candidato à ordem jesuíta em 1980. Porém, jamais completou os estudos.

Acredita-se que durante o inverno de 1982 ele encontrou um Caitiff nas ruas de Georgetown, em Washington D.C. É mais que provável que Dane tenha interrompido a caçada de um vampiro que, no limite de sua sanidade, decidiu brincar com o jovem novico antes de consumi-lo. Dane mostrou-se mais esperto do que o vampiro esperava, caçando-o nas semanas que se seguiram, e finalmente capturando-o. Ele descobriu o medo que o vampiro tinha por fogo e usou-o contra ele. O vampiro, foi totalmente destruído, mas o próprio Dane ficou marcado pelas chamas. Agora ele não teme mais o fogo.

Dane abandonou a ordem menos de um ano mais tarde, incapaz de vencer seus superiores da experiência pela qual passara. Era claro para ele que, se havia um servo do mal como aquele, haveriam outros. Triste, mas não enraivecido pela descrença da Igreja, Dane passou a fazer por si mesmo a justiça do Senhor. Contudo, os membros da Inquisição souberam de seu caso e tornaram-no um deles. Eles conseguiram dar-lhe algum apoio, e lhe forneceram informações, assim como vários contatos em diversas cidades.

Apesar de violento, Dane mantém controle absoluto sobre suas faculdades. Ele aprendeu muito sobre os Membros e seus hábitos, e desde aquele encontro fatídico tem sido responsável pelas mortes de pelo menos seis outros Membros. Ele procurou provar a existência de vampiros para a Igreja, mas tem tido bastante cuidado em ocultar sua existência do grande público. Ele tem uma idéia bastante lúcida do caos que haveria quando o mundo descobrisse a existência dos Cainitas.

Dane é um caçador discreto e cuidadoso. Antes mesmo que o vampiro se aperceba de sua presença, ele ataca. Há cerca de cinco anos atrás ele destruiu dois vampiros na Argélia, depois de uma longa caçada. Acredita-se que na época o acompanhava ao menos um membro ativo da ordem dos Jesuítas, que testemunhou as atividades da dupla e sua posterior destruição. Existem fortes rumores sobre evidências físicas: restos, fotografias, talvez até gravações em vídeo. Desde esse incidente, ouve-se um número cada vez maior de rumores de que o Santo Ofício em Roma está envolvido numa controvérsia interna sobre o incidente e a existência de Membros.

Dane conhece muito sobre a Família e seu folclore, mas é um homem do século vinte. Seus recursos financeiros costumam ser escassos, a menos que seja capaz de encontrar algum benfeitor, mas sempre que pode usa as armas e a tecnologia do mundo moderno em sua caçada.

Ele estabeleceu uma base em Gary. Ele provavelmente começará seguindo os personagens, acompanhando cada

movimento que fizeram e aprendendo gradualmente mais e mais sobre eles. Os personagens devem ter oportunidade de saber que estão sendo seguidos, mas Dane é muito cuidadoso, de modo que isso será difícil. Dane pode ter entrado em contato com a Inquisição desde que chegou a Chicago, e portanto possuir recursos significativos financiando-o. Caso o Narrador considere interessante, poderia criar uma história em tomo da tentativa em evitar que Dane estabeleça contato com a Inquisição.

Dicas de Interpretação: Dane é cauteloso demais para jamais falar com os personagens diretamente, embora ele possa comunicar-se com eles por telefone para receber mais informações.

Agente Especial William Shepard

Nascimento: Detroit, em 1958

Ocupação: Agente do FBI

Natureza: Diretor

Comportamento: Fanático

Descrição: Possuindo uma altura levemente acima da média e uma constituição física média, Shepard mantém seu cabelo (negro como a noite) num corte militar. Seus olhos são de um azul profundo e de uma intensidade quase sobrenatural. Ele possui uma cicatriz pequena logo abaixo da orelha esquerda.

Comentários: Shepard sabe. Desconhece-se suas fontes, mas ele está a par da existência dos vampiros. Sabe que eles estão por toda parte, especialmente em Chicago. Sabe que eles são maus e que precisam ser destruídos. O que ele não sabe, é como convencer os outros desta verdade.

Como membro do FBI baseado fora de Chicago, ele está submetido às limitações de jurisdição. Oficialmente, o FBI apenas pode se envolver num crime se ele cair em sua jurisdição: rapto, assalto a banco, ofensas que envolvam propriedades ou funcionários federais, crimes interestaduais e outras áreas relacionadas. Shepard aguarda ansiosamente pelo dia em que um Membro cruzará essa linha. Shepard sempre tentará se envolver em assuntos da jurisdição local e continuará por perto até ser afastado.

Ironicamente, Shepard não é um membro da Assuntos Especiais, nem está ciente de sua existência.

Você irá querer tornar Shepard a nêtese dos personagens, de preferência depois deles terem cometido um grande erro e de alguma forma se exposto. O ideal é que você não o faça agir na crônica desde o começo, mas apenas no fim.

Se Shepard entrar em contato com o Detetive Stephens, os dois irão dar-se muitíssimo bem. Shepard terá um aliado nas forças locais com o poder de introduzi-lo no caso.

Dicas de Interpretação: Shepard falará com os personagens, mas apenas se ele estiver sendo observado por outros. Ele tem uma atitude bastante profissional, e não irá revelar o que pensa aos personagens com quem conferenciar.

Detetive Gregory Stephens

Nascimento: Chicago, em 1960

Ocupação: Detetive de polícia

Natureza: Cavalheiresca

Comportamento: Samaritano

Descrição: Stephens é mais alto que a média, possuindo uma constituição física também ligeiramente acima do padrão. Ele é moreno, com um rosto quadrado e feições marcantes, e usa o cabelo curto. Seus olhos são cinzentos, embora o direito seja ligeiramente mais escuro que o esquerdo.

Comentários: Stephens é um detetive do Departamento de Polícia de Chicago, Divisão Homicídios. É homem cuidadoso e cauteloso, com um bom conhecimento da polícia e da política de Chicago. Ele se juntou à força policial em 1980, mas estava apenas atrás de um trabalho, sem nenhum desejo em especial de manter a lei e a ordem. O tempo que passou na força amadureceu-o para o trabalho difícil e apaixonado da profissão de detetive.

Ele está ciente da existência dos Membros. Recentemente, Juggler abraçou a irmã de Stephens, Evelyn, a pedido dela. Durante os primeiros dias de sua transformação, Juggler foi descuidado e ela fugiu apavorada para o irmão. Ele sabe de sua condição desde essa época, e sente-se atormentado por isso. Sob muitos aspectos, ele a teme, e àquelas na cidade que são como ela. Ele a ama profundamente, e sente pena dela pelo horror pelo qual passou. Ao mesmo tempo, há alguma coisa perturbadoramente atraente em sua condição.

Durante os últimos meses ele tem feito tudo para encontrar uma "cura" para a irmã. Ele entrou em contato com todos os tipos de organizações fanáticas, e até mesmo seguiu sua irmã uma vez para descobrir mais sobre os outros vampiros. Ele sabe mais sobre os mortos-vivos que qualquer outro mortal na área de Chicago. Se for preciso, matará para proteger a irmã, ou para resgatá-la de sua sina.

Fora a preocupação com sua irmã, Stephens ocasionalmente ajudou vários Membros dentro da cidade. Ele também costuma agir contra eles, quando a sua consciência dita isso. Ele odeia Juggler e até mesmo já discutiu com ele certa vez. A única coisa que impediu o vampiro de matá-lo foi um edital de Lodin protegendo todos os membros da comunidade policial de Chicago. Isso não impediu Juggler de feri-lo gravemente em uma ocasião.

Para o caso de vir a ser morto no cumprimento do dever, Stephens estipulou que uma carta, guardada em cofre, seja remetida para um dos comissários de polícia, um dos colegas de classe de Stephens na Academia de Polícia. A carta revela tudo que ele descobriu nos últimos anos.

Dicas de Interpretação: Interprete o detetive durão, mas não se importe em fazê-lo parecer insensível. Greg se envolve emocionalmente em tudo o que faz, ele apenas não demonstra.

Batismo de Fogo

Por esses campos de destruição

Batismos de Fogo

Presenciei todo o seu sofrimento

Enquanto as batalhas recrudesciam

- Dire Straits, "Brothers in Arms"

A proposta de "Batismo de Fogo" é ser a primeira história que você narrará em **Vampiro**. Ela deve ser ao mesmo tempo um exemplo do que uma história de **Vampiro** pode tornar-se e uma boa introdução ao mundo Punk Gótico para os seus jogadores. Grande parte dessa história pode ser interpretada ao vivo, embora isso não seja necessário. Vários assuntos e conflitos diferentes serão deflagrados na festa de Modius, iniciando a crônica e envolvendo imediatamente os personagens.

Nós oferecemos apenas o primeiro capítulo; caberá a você concluí-lo. O capítulo trata de uma "festa" que Modius, o Príncipe de Gary, Indiana, está promovendo, e os eventos bizarros que ocorrem nela.

Existem vários caminhos diferentes que podem ser escolhidos pelos personagens: qualquer coisa desde caçar Sullivan Dane, um caçador de bruxas, até viajar para Chicago para entregar uma carta a Lodin, seu príncipe. Os personagens escolhem qual subtrama eles querem seguir; cabe a você, Narrador, como tecer uma história a partir de suas ações.

Para contar melhor esta história você deve integrá-la à crônica **Forjado em Aço**, descrita anteriormente. Todos os personagens envolvidos na história estão descritos nesta seção, assim como muitos assuntos centrais. Leia cuidadosamente. A conclusão desta história será afetada pelo que você tiver imaginado para o prosseguimento da crônica.

A Festa

Os personagens comparecem a uma festa oferecida por Modius, o Príncipe de Gary. Todos os vampiros de Gary estão lá, de modo que os personagens têm uma chance de conhecer os maiores luminares da cidade e de se envolver em algumas de suas intrigas. Dependendo de como você decidir concluir a história, eles podem gerar diversas subtramas diferentes.

É importante deixar os jogadores escolherem o curso da ação que eles irão desempenhar. Deixe-os seguir qualquer subtrama na qual caírem, estabelecendo o curso da crônica por si próprios. Embora a rivalidade entre Gary e Chicago seja apresentada como algo absolutamente abrangente, você pode suavizá-la um pouco, dando mais espaço para os personagens tomarem decisões.

Recomenda-se que esta cena seja realizada, se possível, através da interpretação ao vivo. A melhor forma de fazer isso é fazendo uma festa em sua própria casa, completa com luzes baixas, música e bebidas (não deixe os jogadores comerem nada — pelo menos até o fim da cena). Você pode até mesmo fazer os jogadores esperarem do lado de fora da

casa, no portão, e entrarem um por vez. Experimente providenciar para que algumas pessoas sejam novatas. Uma ou duas serão suficiente, mas se você puder reunir cinco ou seis, será melhor ainda.

Trama

Anos atrás, Modius costumava promover, nas vésperas de Ano Novo, uma reunião de todos os Membros de Gary. Imediatamente depois do pôr do sol, todos os Membros da cidade deviam ir para sua casa e gozar de sua hospitalidade. Durante algum tempo Modius não fez essa festa, mas este ano decidiu que promoveria outra, e a notícia se espalhou entre os vampiros de Gary. De uma forma ou de outra, todos os personagens sabem da festa e compreendem que devem comparecer. Allicia, Michael, Lucian, Danov e Juggler (que chega tarde, com Evelyn), estarão presentes. Os personagens juntam-se aos convidados.

Esta reunião é uma oportunidade de ouro para os jogadores "entrarem no personagem" e se familiarizarem com a política das comunidades da região do lago. A progressão de subtramas diferentes na festa é descrita abaixo. Simplesmente ponha-as em prática na ordem e represente cada uma até que ela comece a ficar um pouquinho gasta; em seguida passe para a trama seguinte. Se você estiver jogando no sistema de Ação Ao Vivo e possuir alguns novatos no grupo, é provável que várias subtramas diferentes ocorram simultaneamente. Isto pode ser difícil de conduzir, mas será muito divertido de jogar.

Embora existam várias subtramas diferentes na festa, algumas são mais importantes que outras. Os eventos centrais que devem ocorrer estão relacionados abaixo em ordem de aceitação. Não pule nenhum deles:

- 1) Modius saúda os personagens à medida que eles chegam.
- 2) Allicia interage com um dos personagens.
- 3) Juggler e seus amigos invadem a festa.
- 4) A carta é entregue por Annabelle.
- 5) Modius pede aos personagens que levem uma carta para Chicago.

Será nesta festa que o seu grupo interpretará pela primeira vez suas personalidades vampíricas. Comece lentamente, conferindo aos jogadores a oportunidade de fazer coisas banais como olhar por trás das cortinas e falar com os "seguranças", mas aumente a intensidade aos poucos. Ao fim da cena, os jogadores devem estar preparados para alguma ação. Embora este capítulo realmente não ofereça muita chance para ação ou para drama (ele se concentra mais em estabelecer os fatos), você certamente irá querer incluir alguns de seus elementos em sua próxima sessão de jogo. Caso os seus jogadores exijam ação em cada história, não será muito difícil agitar um pouco este capítulo. Faça um personagem lutar contra Juggler, realize uma perseguição de carro com Sullivan Dane, ou uma discussão com os guarda-costas de Annabelle (os quais você terá de criar).

No começo da festa, você quer baixar a guarda dos jogadores. As coisas começam de forma bastante amigável e

aparentemente tranqüilas com Modius; apenas depois é que perceberão os verdadeiros motivos do príncipe. Esta festa deve oferecer duas lições aos jogadores: 1) não acreditar em nada ou em ninguém em **Vampiro**, e 2) neste jogo, as coisas jamais são o que parecem. Intriga e política permeiam cada palavra e movimento entre os Amaldiçoados, e é preciso lidar cuidadosamente com todo indivíduo.

O tema deste capítulo pode ser qualquer coisa que você queira, inclusive romance.

Cenário

A casa do Príncipe é uma mansão velha e decadente no centro de Gary. Tendo sido o lar de um rei do aço, ela foi construída na vizinhança mais ilustre da cidade em crescimento. Porém os tempos mudaram, e a maioria das mansões na vizinhança foram divididas em apartamentos. Restou apenas a casa de Modius, e ela aparentemente abrigou por tempo demais o Príncipe de Gary. A passagem do tempo começou a afetar a sua estrutura; de fato, o teto está quase ruindo. Acumulou-se neve no telhado, e agora é preciso espalhar baldes pela casa, para recolher a água que cai das goteiras. Os baldes são constantemente esvaziados e removidos pelo servos.

Se lhe perguntarem sobre o estado da casa, especialmente para um Toreador que passa tempo demais neste refúgio, o Príncipe Modius exibirá uma quantidade surpreendente de paranóia quanto à sua segurança. Os personagens terão a impressão de que Modius acredita que qualquer coisa tão notável quanto consertar o telhado da casa seria caos suficiente para chamar atenção indesejada para sua existência morta-viva.

A casa é bastante grande, com mais de 20 cômodos. A maioria deles são mobiliados com objetos que em algum momento foram considerados o máximo da moda — divãs, candelabros, piano de cauda e poltronas de couro — mas agora todos esses móveis estão gastos e quase impossíveis de serem usados. No primeiro andar ficam o salão, sala de visitas, sala de jantar, cozinha, escritório de Modius, e um estúdio de arte com as pinturas do Príncipe (que contém uma dúzia de pinturas parcialmente completadas, a maioria descrevendo o que parece ser uma visão dantesca do Inferno). Quando passa o dia aqui, Modius dorme numa cama no porão. Ele possui um segundo refúgio, localizado numa velha usina de processamento de taconita perto do lago. No fim da festa, Modius se retira diretamente para esse refúgio.

A casa é guardada por quatro homens grandes, brancos, de aparência violenta — todos eles pertencentes aos sindicatos locais. Armados com revólveres e cassetetes, eles foram instruídos a não falarem com os convidados. Estão sob o Domínio de Modius, assim como os servos. Vestem botas de trabalho, jeans, camisas de malha ou uniformes azuis.

A despeito da decadência do ambiente, a festa de Modius é tão elaborada e suntuosa quanto seria a festa de qualquer mortal abastado. Aperitivos e pratos principais

de aparência deliciosa estão dispostos em mesas nos cantos da sala, a salvo das goteiras (ainda que os vampiros nem possam tocar nessas coisas). Ouve-se música clássica tocando suavemente ao fundo, e uma pista de dança foi preparada para qualquer um que conheça passos de salão — o único tipo de dança que Modius irá permitir.

Diálogo

A cena é uma boa oportunidade para determinar mais sobre cada personagem e os laços que o prendem a Gary. Ocorrem várias conversas breves. Embora a maioria das interações possíveis entre Membros se darão por diálogo, há uma possibilidade de ocorrer também alguma ação. Veja nas cenas abaixo exemplos dos tipos de conversa que poderão ser realizadas, e interprete quaisquer momentos dramáticos que julgue apropriados.

• A Caçada

Antes dos jogadores chegarem à festa, você poderá sugerir que eles caçarão por algum sangue. Esta é uma oportunidade para os personagens que estiverem com sangue baixo se alimentarem, mas não permita isso a todos. Esta pode ser também a primeira experiência dos jogadores em conduzir os personagens através do processo terrível de caçar humanos. Não é aconselhável gastar sempre muito tempo nessas cenas, mas pelo menos a primeira deverá ser bastante detalhada e evocativa. Consulte a sessão Fontes no fim da história para sugestões sobre os encontros incomuns, embora você seja encorajado a criar situações que você sabe que irão evocar uma reação especial da parte do jogador em questão. Nos filmes isso costuma ser uma cena com algum tipo de ação violenta logo no início da história. Se você achar que um de seus jogadores gostaria desse tipo de coisa, comece a história com esse personagem tentando lidar com uma caçada condenada a tornar-se um fiasco. Faça-a muito empolgante, dramática e cheia de tensão, não apenas para os personagens envolvidos, mas para os jogadores que estejam assistindo (talvez outro jogador poderia estar passando pelo local e salvar o dia; essa é uma boa forma de interligar dois personagens). Isso, com toda certeza, despertará os jogadores.

• Saudação Formal

Modius saúda os personagens quando eles chegam à mansão. Esta introdução deve ser interpretada para cada personagem, em turnos. Pergunte aos personagens quando eles devem chegar: cedo, pontualmente, atrasados, ou muito atrasados. Faça os personagens "pontuais" chegarem cerca de dez minutos depois dos primeiros, e os personagens atrasados chegarem cerca de uma hora mais tarde (logo depois de Juggler chegar). Se estiver realizando a cena Ao Vivo, você precisará ajustar esses momentos.

Depois dos guardas permitirem entrar no vestíbulo da mansão, os personagens poderão aproximar-se do saguão frontal. Modius está parado ao lado da porta para essa sala. Veste um fraque (completo com caudas) totalmente fora

de moda. Ele aperta mãos e convida os personagens ao seu refúgio, sempre se comportando com extrema cortesia. Lembre-se que os personagens o encontraram ao menos uma vez antes, quando foram liberados por seus senhores e apresentados a ele. Talvez alguma coisa tenha acontecido com um dos personagens durante o prelúdio, a qual você pode fazer Modius comentar aqui, desta forma deixando o personagem mais à vontade. Depois que os cumprimentos tiverem terminado, os personagens serão capazes de interagir com os outros convidados da festa.

• O Enigmático Danov

Um vampiro permanece no meio da pista de dança, sorrindo vagamente para a parede. É Alexander Danov, um Nosferatu que há algum tempo percorre o país. Recentemente ele veio para a área de Chicago, e Modius concedeu-lhe permissão para permanecer em Gary. Alexander cumprimentará o personagem pelo nome, e murmurará alguma coisa como "Você é novo no jogo, tão inocente. Vou apreciar observá-lo amadurecer esta noite." Ele irá sentir curiosidade sobre os personagens, querendo saber tudo que puder sobre quem eles são como pessoas, e para esse fim fará perguntas sobre o que os personagens pensam sobre moralidade, crime, diablerie, Golconda, etc. Está mais interessado no tipo de pessoas que eles são, do que onde moram e o que fazem. Use essas perguntas como uma forma de fazer os jogadores pensarem sobre seus personagens.

Porém, quando Danov falar com um personagem, ficará claro que ele sabe certas coisas sobre o personagem que ele não sabia serem conhecidas por qualquer outra pessoa. Com sorte, isso deixará o jogador tenso, e o fará adquirir respeito por Danov. Isso deverá ser repetido com cada jogador em turnos, até que Danov tenha se encontrado com todos.

Ele ouvirá as conversas de outras pessoas, mas não as iniciará. Ele compreende tudo que ocorre, mas apenas irá observar o que está acontecendo, não interferindo de nenhuma forma. Os personagens ou irão pensar que ele é um doido varrido, ou compreenderão sua sutil sabedoria. Se Alexander afeiçoar-se aos personagens, ele poderá avisá-los com as palavras: "Cuidado para não serem sugados". Ele não explicará o que significa essa declaração codificada.

Lembre-se que Danov se encontra na trilha para a Golconda, de modo que pode guiar os personagens em sua busca para encontrá-la (se eles assim o quiserem). Este, obviamente, é um objetivo de longo prazo, mas Danov é o caminho que você poderá introduzir na crônica.

• O Tímido Michael

Um personagem pode reparar em Michael parado em algum canto da sala de jantar. Este Malkaviano de mente simples é muito relutante para falar com qualquer um, e se alguém fizer um teste de Percepção + Empatia (dificuldade 8), irá perceber que ele está muito amedrontado. Se de alguma forma conseguirem perguntar-lhe sobre o motivo

(também será difícil fazer isso), eles descobrirão que ele pensa que está sendo seguido. Se os personagens forem até a frente da casa irão perceber (com um teste de Percepção + Prontidão; dificuldade 7) que há um homem do outro lado da rua, dentro de um carro, observando a casa. Embora os personagens ainda não saibam quem é o homem, trata-se de Sullivan Dane, um ex-jesuíta caçador de bruxas que está seguindo Modius. Se eles tentarem perseguir Sullivan, dará a partida no carro e tentará se afastar. Caso tentem perseguir Sullivan, ele simplesmente irá despistá-los. Porém, todos que se revelarem a Dane entram em sua lista de alvos. Se Modius for informado sobre a pessoa que estava observando a casa, ficará muito amedrontado, podendo acusar os personagens de estarem por trás disso. Em seguida ele chama um de seus guardas, que sai por uma porta dos fundos. Dentro de minutos ouve-se sirenes, e um pouco depois cinco carros de polícia chegando à casa. Você pode usar isto como uma oportunidade para assustar os personagens, mas a polícia realmente está aqui sob as ordens de Modius. A polícia ficará em guarda do lado de fora até o final da festa. Esta também é uma pequena demonstração de poder da parte de Modius.

• O Imperioso Lucian

Outro vampiro pode ser encontrado na frente da lareira fria e vazia no salão, sentado numa das poltronas comidas por traças de Modius. É Lucian, que nem mesmo olhará para um personagem que se aproxima dele. Está com as mãos juntas, dedo com dedo, e seu olhar penetra o vazio.

Se um personagem falar-lhe, ele responderá às suas perguntas, mas com o menor número de palavras que puder. Se as perguntas ficarem pessoais demais, ele ficará com muita raiva, e ameaçará não falar mais com ele; esta, porém, será uma ameaça vazia — mesmo uma conversa enfiadonha ou hostil é melhor do que ficar sentado num canto. Se ele simpatizar com um personagem, especialmente se ele for insistente, Lucian poderá iniciar espontaneamente uma história de seu passado, recordando como serviu sob as ordens do Júlio César e foi forçado a exterminar o próprio senhor.

Falando em particular com o personagem, Lucian o avisará sobre o “espião traiçoeiro de Chicago”, aquele tal de Danov. Ele alega possuir evidências contra Danov, mas não irá revelá-las, explicando isso com as palavras: “Eu despertaria a fúria de... (neste ponto ele sussurra)... *Lodín*. Eu não viveria para ver a noite de amanhã.

Ele pode também fazer uma brincadeira com um personagem de quem particularmente não goste. Levando-o a um local onde possam ficar a sós, dirá: “Eu não lhe contaria isso se não confiasse em você. Você precisa tomar cuidado. Não faz idéia das coisas que estão acontecendo.” Ele em seguida irá parar, recuar um pouco e dizer que é perigoso demais continuar falando, que “seria melhor, talvez mais complacente, se você não soubesse da verdade.” Depois de ter convencido o personagem de que não deveria estar falando nada disso, Lucian continua: “Modius é um canibal: ele pratica diablerie. Alcançou a idade em que se precisa do sangue de Membros para se continuar vivendo. Ele já se

alimentou de vampiros da última reunião, e não demorará muito para caçar você também". Lucian mal pode esperar para ver o resultado de um jogo como este.

Mais tarde, Lucian perguntará a alguns dos personagens se eles sabem onde está Juggler. Ele rirá baixinho se eles pergutarem sobre Juggler, e dirá "Esta festa vai ficar um pouco mais animada depois que ele chegar, vocês verão." Contudo ele não dirá nada mais sobre o assunto, mandando os personagens serem pacientes.

• **A Armadilha**

Em algum momento durante a festa, Modius e um de seus servos irá se aproximar de cada personagem e travar um pouco de bate-papo. Ele será muito educado e amigável, talvez um pouco exagerado em seus maneirismos (não exagere ao personificar Modius; faça-o parecer realmente uma boa pessoa). Contudo, Modius possui um projeto secreto - ele deseja conhecer a localização de pelo menos um refúgio de cada vampiro de Gary. Ele explica que quer poder entrar em contato com o personagem caso ocorra um momento de crise. Na verdade, seu propósito é obter mais poder sobre seus irascíveis "súditos". Caso o personagem se recuse, Modius ficará cada vez mais zangado, e no futuro desconfiará de tudo o que o personagem disser e fizer. Ele é paranóico, e todos aqueles que não o agradam despertam seu ódio e seu temor. Se um personagem mentir sobre onde fica o seu refúgio, ele será capaz de levar a situação adiante, pelo menos por enquanto.

• **Esquentando**

Caso ocorra alguma coisa na festa que revele que um dos convidados é algo mais do que um ser humano (como um personagem usar Potência para levantar alguma coisa muito pesada), Modius ficará furioso e acusará o "perpetrador deste crime hediondo" de romper a Máscara. A não ser que ele possa ser acalmado rapidamente, mandará que o personagem infrator beba um pouco de seu sangue (aproximando-o desta forma de um Laço de Sangue com ele). Os outros vampiros não dirão nada nesse ponto, mas se os personagens atacarem Modius os outros se protegerão por trás de sua autoridade, ainda que relutantemente. Embora ele possa ser um tolo, é o príncipe, e durante a maior parte do ano não incomoda os Membros.

• **A Sedução**

Allicia pode sentir-se atraída por um dos personagens masculinos, normalmente o mais velho ou mais sensível deles. Ela pode aproximar-se de um personagem que encontrou durante o prelúdio para deixar o outro com ciúmes. No início da festa Allicia irá observar o personagem, mas ela sempre se desviará se ele a encarar ou tentar se aproximar dela. Mais tarde, ela se aproximará do personagem, o tomará pela mão e sairá com ele da festa. Ela furtivamente o conduz pela escada dos empregados até o seu quarto, onde há uma cama luxuosa. Ela fecha a porta e começa a tocar o personagem. Caso o personagem tente

falar, ela irá colocar o dedo sobre os lábios dele. Se as coisas esquentarem, ela começará a chorar lágrimas de sangue, mas assegurará, por mímica, que suas lágrimas são de prazer, não de tristeza.

Em algum momento ela fará, também por mímica, uma oferta para que troquem sangue. Isto não é apenas um prazer incrível para os vampiros, mas também significará que o personagem ficará mais próximo dela, porque uma troca de sangue é o primeiro passo para um Laço de Sangue. Contudo, como ela já está submetida ao Laço de Sangue com Modius, o personagem estará a um passo de cair no controle do Príncipe. Porém, você deve deixar o personagem readquirir toda sua Força de Vontade devido à intensidade da paixão, ou talvez até mesmo obter um novo ponto de Força de Vontade.

Modius fingirá ser um pai ciumento e protetor se surpreender o personagem com Allicia (o que ele tentará fazer, calculando o tempo de modo a pegá-los compartilhando sangue). Ele faz isto para levar o personagem a confiar ainda mais em Allicia, e portanto a ficar ainda mais sob o controle de Modius. Caso o personagem e Allicia compartilhem sangue mais duas vezes durante o curso da crônica, Modius terá o personagem sob seu controle absoluto - ou assim ele pensa.

Esta é a sua oportunidade de acrescentar romance à crônica, ou pelo menos tentar descobrir se quer inclui-lo nela. Se Allicia realmente se apaixonar pelo personagem (julgue pela profundidade da personificação), então ela ficará ao lado dele, e não de Modius. Depois de algum tempo, devido à profundidade dos sentimentos envolvidos, ela não irá mais estar submetida ao Laço de Sangue com Modius, e portanto será realmente capaz de adquirir um Laço com o personagem. Isto pode enfurecer Modius terrivelmente, levando-o a um frenesi longo que poderá durar semanas. Os dois amantes terão de se esconder por medo da ameaça às suas existências, pois Modius lançará mão de todos os recursos para encontrá-los. Os outros personagens provavelmente também não irão gostar muito disso, acreditando que o personagem está sendo manipulado (use a sua perícia narrativa para fazê-los pensar assim - anotações secretas, etc.) Essa provavelmente irá se tornar uma situação bem ao estilo de Romeu e Julieta, podendo terminar tragicamente.

Faça a cena no quarto de Allicia o mais romântica que for possível. Siga lentamente, descreva detalhes, fale com um tom de voz suave e baixo e tente ser bastante honesto e direto na forma com que falar. Quando você finalmente fixar os olhos do jogador (enquanto estiver personificando Allicia), faça-o brevemente, mas esforce-se para que o momento seja sincero e sensível. Não fique embaraçado descrevendo ou montando a cena durante a Ação Ao Vivo. Afinal, isto é apenas um jogo.

• **Brinde à Meia-noite**

À medida que a meia-noite se aproxima, Modius convoca todos para a sala de jantar e os servos oferecem copos

de champanhe aos convidados. Ele fica em pé formalmente diante de todos, e começa a falar dos futuros dias de glória de Gary, e do renascimento do movimento sindicalista. Modius anuncia que conseguiu reunir o poder para reabrir uma das usinas de aço. Dentro de alguns meses ela estará em funcionamento e Gary iniciará um período de crescimento.

Alguns minutos antes da meia-noite, Modius olha para a porta e subitamente pergunta onde Juggler se encontra. Se ninguém lhe responder ele diz "Aquele bastardo arrogante será punido por demorar a comparecer à minha corte. Não tolerarei tal comportamento."

Então um dos servos caminha para a frente com um relógio nas mãos e conta os últimos segundos do ano. Modius ergue seu copo e, ao som das doze badaladas, propõe um brinde muito estranho: "Que descubramos a beleza que não pode ser dividida."

Se quiser, descreva o relógio de pêndulo batendo doze vezes ao fundo - apenas para acrescentar um pouco de clima.

• Invadindo a festa

Um dos vampiros mais radicais de Gary, Juggler, chega bastante tarde. Ele irrompe a festa com um cortejo de mortais. Bêbados, os humanos puxam as mulheres para dançar. Juggler procura por Allicia com o mesmo propósito. Ele desliga a música clássica que Modius estava tocando e insere um CD *hardcore*. (Neste momento você deve efetivamente trocar de música clássica para punk ou heavy metal - conjuntos como Black Flag ou The Butthole Surfers seriam apropriados).

Modius, que estava fazendo um caloroso discurso contra a arte moderna, é pego completamente desprevenido. Depois de um momento longo de silêncio, ele reagirá exigindo que os mortais sejam mortos por essa ruptura da Máscara. Porém, ele nem sugere que Juggler seja punido. Está aterrorizado com a possibilidade dos mortais lembrarem de sua casa e do que viram dentro dela. Não se esqueça do quanto Modius é paranóico quanto a ser descoberto.

Caberá a mentes mais sãs (as dos personagens) sugerir que os mortais não sejam mortos, mas simplesmente tenham suas mentes apagadas. Todo personagem que participar desse massacre de vidas humanas será obrigado a fazer um teste de perda de Humanidade. Você pode querer enfatizar ainda mais o conflito entre Modius e Juggler, mas não esqueça que embora Modius seja o Príncipe, ele trata Juggler com respeito e temor, mais como a um igual que como a um subordinado.

Juggler apenas irá tirar do debate, não tomando parte dele. Depois que se tiver chegado a uma decisão, ele recua com um sorriso e deixa os eventos seguirem seu curso. Juggler não impedirá a execução dos mortais, embora ele não irá permitir que Evelyn seja ferida (veja abaixo).

Junto aos humanos está Evelyn, uma mulher abraçada por Juggler sem permissão. Se um dos personagens também for neófito de Juggler, ele lhe olhará rapidamente, como

quem diz "Fique calado". Durante a conversa entre Modius e Juggler, Evelyn, movida por curiosidade jovial, se aproximará de um ou dois personagens, podendo acidentalmente mencionar a identidade de seu senhor.

Juggler age com insolência com Modius, assim como com a maioria dos outros convidados, a quem chama de "escravinhos". Ele pergunta a um dos personagens (presumivelmente seu "rival") por que ele está presente. Antes que o personagem possa responder, ele dirá em voz alta: "Seu escravo nojento! Você não viu este ritual insignificante? Esta é a corte patética de um príncipe fanfarrão, senil, ultrapassado e fraco." A linguagem empregada por Juggler é ousada e direta, mas ele não partirá para a agressão física. Ele poderá conversar com os personagens depois, demonstrando um interesse que não sente e tudo o que ele disser será mais dirigido a Modius do que a qualquer outro.

• A Apresentação de Evelyn

Mais tarde, depois que os ânimos tiverem se acalmado, Juggler apresenta sua cria a Modius. Desligando a música subitamente, Juggler anuncia a todos que existe um outro convidado que deve ser recebido nesta reunião — "minha progênita, Evelyn." Ele em seguida se volta para Modius com um sorriso sardônico, e diz: "Ora, majestade, por que essa cara feia? Ela não é bela? Uma beleza bem esculpida como essa é difícil de ser encontrada hoje em dia, e o espírito faz juízo ao corpo!"

Modius não reagirá bem. Ele irá realmente sentir-se insultado, mas no fim das contas não fará nada. Depois de gritar e fazer ameaças por vários minutos, ele subitamente ficará quieto e dirá simplesmente "Tenho certeza que você lhe ensinou as tradições". Depois dessas palavras, Modius não falará mais nada sobre o assunto, e retomará o seu discurso sobre a decadência da arte moderna.

Quanto a Evelyn, ela age com grande coragem e ousadia, apresentando-se aos outros. Está curiosa sobre todos que se encontram ali, e sobre que tipo de pessoa são — tudo, obviamente, é novo para ela. Após algum tempo, ela até mesmo se dirige a Modius para falar com ele. Depois que tiver feito isso, Juggler gritará "Ótimo! Receberam-na entre vocês! Ela é uma de nós agora!"

• A Chegada de Annabelle

Mais tarde, chega uma mensagem do Príncipe de Chicago. A carta é entregue por uma mulher de beleza sem par. Ela é Annabelle Triabell, uma das anciãs de Chicago, assim como uma velha amiga de Modius (pertencem ao mesmo clã). Antes que ela entre na casa, um dos servos vem dizer a Modius que ela chegou. Modius parecerá extremamente surpreso, e os personagens perceptivos (Percepção de 4 ou mais) irão notar uma expressão de horror relampejar-lhe a face. Os personagens curiosos que olhem pela janela da frente notarão uma limusine branca estacionada diante da casa, e poderão até mesmo presenciar Annabelle saltando dela.

Para ver a ficha da personagem Annabelle, verifique o apêndice no final do livro

Depois que souber da chegada de Annabelle, Juggler deixará a festa, levando Evelyn com ele. Saindo pela porta dos fundos, não se despedirão de ninguém, e tentarão chamar o mínimo possível de atenção — em contraste direto com a forma pela qual entraram.

Depois que Annabelle entrar na sala, ficará claro que ela é uma mulher excepcionalmente poderosa. Ela olha para os convidados, sorri, e dá seu casaco a um dos servos de Modius. Em seguida caminha até Modius e espera pacientemente até que ele lembre de lhe beijar a face. Depois disso, lhe dará o braço e a conduzirá até o seu escritório, sorrindo polidamente para todos à medida que saem. Alguns minutos mais tarde, depois de alguns gritos e exclamações abafadas vindas do escritório (e de um silêncio perturbador nos outros cômodos), eles aparecem. Modius está gritando com selvageria e brandindo uma carta escrita num pedaço de pergaminho. “Como ele ousar dar-me ordens desse jeito! Com Justicar ou não, isso eu não tolerarei!” Annabelle, que sai do escritório em seguida, replica: “A linguagem dele é um pouco forte, mas vocês dois precisam fazer concessões.” Eles continuam a falar sobre a carta, deixando os jogadores saberem que ela foi remetida por Lodin, e que ele faz algum tipo de exigência.

Deverá ficar óbvio para os personagens que Annabelle usa de sua influência com Modius para abrandar sua raiva pelo ultimato de Lodin. Modius irá protestar veementemente contra as exigências de Lodin, mas irá acalmar-se aos poucos e dizer aos personagens que eles precisam se apresentar a Lodin. Se os personagens interromperem a conversa de Modius com Annabelle, o Príncipe ficará muito zangado, e irá usar a raiva como um escape para seu embaraço.

Mais adiante Annabelle convencerá Modius a retornar com ela para o escritório, onde ficarão durante algum tempo. Antes que façam isso, porém, Modius irá se desculpar e pedir polidamente que todos sintam-se em casa, e esperem “alguns momentos”, até que ele retorne. Os personagens terão cerca de 15 minutos para gastar discutindo o que aconteceu. Se alguém tentar sair, um dos servos chamará Modius, que “pedirá” vigorosamente que o personagem fique.

• Proclamação

Quando finalmente sai de seu escritório, Modius faz uma proclamação (Annabelle sai antes dele começar). Ele diz aos convidados que está “rejeitando esta pilha de besteiras, estas exigências ultrajantes”, e que irá se opor fortemente à tirania de Lodin. Em seguida ele pede aos “néfitos entre nós” que viajem para Chicago e entreguem uma réplica a Lodin. Parecendo furioso, Modius explica que não tolerará mais nenhuma interferência nos assuntos de sua cidade.

Ele oferece fazer dos personagens “meus emissários para Lodin, para que deixem claro que não sou servo dele”. Nenhum vampiro NPC responderá a essa oferta, de modo que os personagens provavelmente decidirão aceitá-la. Se

não o fizerem, Modius exigirá sua colaboração de qualquer jeito. Se ainda assim eles recusarem, Modius os ameaçará, bajulará, subornará e fará qualquer coisa para mandá-los para Chicago (ele não tem escolha). Ele dará ao líder do grupo uma carta fechada para ser entregue a Lodin. Se essa carta vier a ser aberta, os personagens descobrirão que ela contém apenas trivialidades e desculpas, cujo significado não é muito claro.

Para ajudar seus representantes oficiais, Modius fornece aos "voluntários" outra carta requerendo passagem segura para seus emissários oficiais. Modius assegura aos personagens que o documento permitirá aos seus representantes alcançarem Lodin sem muitos problemas - isso não apenas não é a verdade, como ele sabe perfeitamente bem que a carta não tem nenhum valor.

Antes que eles partam, Modius chamará um dos personagens para conversar em particular e lhe dirá: "Em nome da formalidade vocês precisarão apresentar-se diante dele. Entenda que Lodin, em sua mente iludida, verá vocês como súditos *dele*, e exigirá que vocês se apresentem a ele exatamente como se apresentariam a mim. Não vejo nenhum problema em agradá-lo - antes que lhe entreguem minha carta, é óbvio."

• **Conselhos**

Antes dos personagens saírem, Lucian irá se aproximar de um deles em particular e lhe dirá para irem ao Succubus Club se tiverem algum problema em Chicago. Ele lhes descreve um velho amigo que o visita com frequência, um vampiro de nome Sir Henry Johnson. Porém, enquanto explica isso, Modius intervém e diz aos personagens que o Succubus Club "nada mais é senão o reduto da escória de nossa espécie. É para aqueles que fingem possuir espírito, quando na verdade não o possuem." Contudo, o Succubus Club é a única referência concreta que os personagens possuem. Numa situação de perigo o Succubus Club é o único lugar que terão para ir.

Personagens

Consulte na seção anterior os detalhes sobre os Membros de Gary. Annabelle, uma anciã de Chicago, é descrita aqui.

Annabelle Triabell

Clã: Toreador

Natureza: Bon Vivant

Comportamento: Bon Vivant

Abraço: 1722

Idade Aparente: Começo da casa dos trinta

Geração: Sexta

Descrição: Possuindo altura mediana e uma constituição física um pouco acima do normal, Annabelle ostenta cabelos louros, estilisticamente cortados, que lhes batem nos ombros, e grandes olhos acinzentados. Somando-se a isso uma boca de lábios carnudos, a aparência de Annabelle é a de uma top model.

Comentários: Annabelle é a mais antiga representante do clã Toreador em Chicago, embora suas ações jamais indiquem isso. Hedonista, vive aos olhos do público sob o nome de Ellen Stanley-Greer, esposa de John Greer, *editor* do conglomerado de jornais Sentinel. Greer é um homem mais velho, no fim da casa dos sessenta, que aparentemente se encontra sob o pleno domínio de Annabelle. Os dois estão casados desde o início da década de sessenta, e a imprensa local já começou a comentar o quanto a Sra. Greer está conservada.

O excesso é o único estilo de vida que ela conhece. Sua existência é um redemoinho de decadência e sensações. Muitos dos Membros mais jovens de Chicago passam pelo menos durante algum tempo sob sua guarda, experimentando coisas - literalmente - jamais sonhadas pelo homem mortal. Lodin sempre a repreende por seu comportamento e pela ameaça constante de um escândalo na imprensa que ela representa.

Ela é amiga de Modius, o Príncipe de Gary, que se sente muito lisonjeado com suas atenções. Trata-se provavelmente de uma tentativa da parte dela de gerar atrito entre os dois príncipes, e portanto de obter muito poder. Ela manipula a ambos para aumentar a tensão entre eles, assim como para amenizá-la. Ninguém conhece suas motivações verdadeiras.

Comentários Finais

Depois de completar o **Batismo de Fogo**, suas opções serão três: Primeiro, concluir que a festa foi uma conclusão adequada para a sua primeira crônica de **Vampiro**. As coisas podem não ter saído bem e os jogadores podem já ter feito muita coisa em Gary. É possível começar novamente, concedendo a todos a chance de criar novos personagens agora que eles sabem o que está acontecendo. Isto também lhe dará uma chance de criar sua própria crônica, assim como suas próprias histórias.

A segunda opção é continuar a história criando suas próprias idéias sobre para onde seguir. Existem várias subtramas diferentes que podem ser usadas; na verdade, a maior parte da crônica poderia ocorrer seguindo todas as subtramas apresentadas acima.

VAMPIRO

A Máscara

Modius

Atributos

Físico

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

Sociais

Carisma _____ ●●●●○
 Manipulação Adulação _____ ●●●●○
 Aparência _____ ●●●●○

Mentais

Percepção _____ ●●●●○
 Inteligência Prática _____ ●●●●○
 Raciocínio _____ ●●●●○

Habilidades

Talentos

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

Perícias

Empatia com Animais _____ ○○○○○
 Condução _____ ○○○○○
 Etiqueta Aristocrático _____ ●●●●○
 Armas de Fogo _____ ●●●●○
 Armas Brancas _____ ○○○○○
 Música _____ ○○○○○
 Reparos _____ ○○○○○
 Segurança _____ ●●●●○
 Furtividade _____ ●●●●○
 Sobrevivência _____ ○○○○○

Conhecimento

Burocracia _____ ●●●●○
 Computador _____ ○○○○○
 Finanças _____ ○○○○○
 Investigação _____ ●●●●○
 Direito Internacional _____ ●●●●○
 Linguística _____ ○○○○○
 Medicina _____ ○○○○○
 Ocultismo _____ ●●●●○
 Política _____ ●●●●○
 Ciência _____ ●●●●○

Vantagens

Disciplinas

Auspícios _____ ●●●●○
 Dominação _____ ●●●●○
 Ofuscação _____ ●●●●○
 Presença _____ ●●●●○
 Tramaturgia _____ ●●●●○

Antecedentes

Status _____ ●●●●○
 Recursos _____ ●●●●○
 Lacaios _____ ●●●●○
 Rebanho _____ ●●●●○
 _____ ○○○○○

Virtudes

Consciência _____ ●●●●○
 Autocontrole _____ ●●●●○
 Coragem _____ ●●●●○

Outras Características

_____ ○○○○○
 _____ ○○○○○
 _____ ○○○○○
 _____ ○○○○○
 _____ ○○○○○

Humanidade

● ● ● ● ● ● ○ ○ ○ ○ ○

Força de Vontade

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

Pontos de Sangue

□ □ □ □ □ □ □ □ □ □

Vitalidade

Escoriado
 Machucado -1
 Ferido -1
 Ferido gravemente -2
 Espancado -2
 Aleijado -5
 Incapacitado

Experiência

Arma	Dificuldade	Dano

Atributos:7/5/3 Habilidades:13/9/5 Disciplinas:3 Antecedentes:5 Virtudes:7 Pontos de Bônus:15 (7/5/2/1)

VAMPIRO

A Máscara

Alicia

Atributos

Físico

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

Sociais

Carisma _____ ●●○○○
 Manipulação _____ ●○○○○
 Aparência Misteriosa _____ ●●●●●

Mentais

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

Habilidades

Talentos

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

Perícias

Empatia com Animais _____ ●●●○○
 Condução _____ ●●○○○
 Etiqueta _____ ●●○○○
 Armas de Fogo _____ ●●○○○
 Armas Brancas _____ ●○○○○
 Música Voz Lírica _____ ●○○○○
 Reparos _____ ○○○○○
 Segurança _____ ○○○○○
 Furtividade _____ ●●○○○
 Sobrevivência _____ ○○○○○

Conhecimento

Burocracia _____ ●○○○○
 Computador _____ ●○○○○
 Finanças _____ ○○○○○
 Investigação _____ ●●○○○
 Direito _____ ○○○○○
 Linguística _____ ●○○○○
 Medicina _____ ○○○○○
 Ocultismo _____ ●●●○○
 Política _____ ●○○○○
 Ciência _____ ○○○○○

Vantagens

Disciplinas

Auspícios _____ ●○○○○
 Rapidez _____ ●○○○○
 Dominação _____ ●○○○○
 Ofuscação _____ ●○○○○
 Presença _____ ●○○○○

Antecedentes

Rebanho _____ ●●●○○
 Recursos _____ ●●○○○
 Mentor _____ ●●○○○
 _____ ○○○○○
 _____ ○○○○○

Virtudes

Consciência _____ ●●●●●
 Autocontrole _____ ●●○○○
 Coragem _____ ●●○○○

Outras Características

_____ ○○○○○
 _____ ○○○○○
 _____ ○○○○○
 _____ ○○○○○
 _____ ○○○○○

Humanidade

● ● ● ● ● ● ● ● ● ○

Força de Vontade

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

Pontos de Sangue

□ □ □ □ □ □ □ □ □ □

Vitalidade

Escoriado
 Machucado -1
 Ferido -1
 Ferido gravemente -2
 Espancado -2
 Aleijado -5
 Incapacitado

Experiência

Arma	Dificuldade	Dano

Atributos:7/5/3 Habilidades:13/9/5 Disciplinas:3 Antecedentes:5 Virtudes:7 Pontos de Bônus:15 (7/5/2/1)

VAMPIRO

A Máscara

Juggler

Atributos

Físico

Força _____ ●●○○○
 Destreza Gracioso _____ ●●●●●
 Vigor _____ ●●●○○

Sociais

Carisma _____ ●●●○○
 Manipulação Astuto _____ ●●●●●
 Aparência _____ ●●●○○

Mentais

Percepção Sondagem _____ ●●●●○
 Inteligência _____ ●●○○○
 Raciocínio _____ ●●●○○

Habilidades

Talentos

Representação _____ ○○○○○
 Prontidão Cruzada _____ ●●●●○
 Esportes _____ ●●○○○
 Briga Agarrar _____ ●●●●○
 Esquiva _____ ●●●○○
 Empatia _____ ○○○○○
 Intimidação _____ ●●○○○
 Liderança Impetuosos _____ ●●●●●
 Manha Anarquista _____ ●●●●○
 Lábia _____ ●●○○○

Perícias

Empatia com Animais _____ ○○○○○
 Condução _____ ●●○○○
 Etiqueta Ganges _____ ●●●●○
 Armas de Fogo _____ ●●●○○
 Armas Brancas _____ ●●○○○
 Música _____ ○○○○○
 Reparos _____ ●○○○○
 Segurança _____ ●●●●○
 Furtividade _____ ●●●○○
 Sobrevivência _____ ○○○○○

Conhecimento

Burocracia _____ ●●●○○
 Computador _____ ○○○○○
 Finanças _____ ○○○○○
 Investigação _____ ●●○○○
 Direito _____ ○○○○○
 Linguística _____ ●○○○○
 Medicina _____ ○○○○○
 Ocultismo _____ ●●●●○
 Política _____ ○○○○○
 Ciência _____ ○○○○○

Vantagens

Disciplinas

Rapidez _____ ●●●○○
 Dominação _____ ●●●●○
 Fornitude _____ ●○○○○
 Ofuscção _____ ●●○○○
 Potência _____ ●●○○○

Antecedentes

Contatos _____ ●●●○○
 Rebanho _____ ●●●●○
 Aliados _____ ●○○○○
 _____ ○○○○○
 _____ ○○○○○

Virtudes

Consciência _____ ●●○○○
 Autocontrole _____ ●●●●○
 Coragem _____ ●●●●○

Outras Características

_____ ○○○○○
 _____ ○○○○○
 _____ ○○○○○
 _____ ○○○○○
 _____ ○○○○○

Humanidade

● ● ● ● ● ● ● ○ ○ ○

Força de Vontade

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

Pontos de Sangue

□ □ □ □ □ □ □ □ □ □

Vitalidade

Escoriado
 Machucado -1
 Ferido -1
 Ferido gravemente -2
 Espancado -2
 Aleijado -5
 Incapacitado

Experiência

Arma	Dificuldade	Dano

Atributos:7/5/3 Habilidades:13/9/5 Disciplinas:3 Antecedentes:5 Virtudes:7 Pontos de Bônus:15 (7/5/2/1)

VAMPIRO

A Máscara

Evelyn

Atributos

Físico

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

Sociais

Carisma _____ ●●○○○
 Manipulação Controle _____ ●●○○○
 Aparência Atraente _____ ●●○○○

Mentais

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

Habilidades

Talentos

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

Perícias

Empatia com Animais _____ ○○○○○
 Condução _____ ●●○○○
 Etiqueta _____ ●●○○○
 Armas de Fogo _____ ●●○○○
 Armas Brancas _____ ○○○○○
 Música _____ ○○○○○
 Reparos _____ ○○○○○
 Segurança _____ ○○○○○
 Furtividade _____ ○○○○○
 Sobrevivência _____ ○○○○○

Conhecimento

Burocracia _____ ●●●○○
 Computador _____ ●●○○○
 Finanças _____ ●●○○○
 Investigação _____ ○○○○○
 Direito _____ ●○○○○
 Linguística _____ ●○○○○
 Medicina _____ ●●●○○
 Ocultismo _____ ●●○○○
 Política _____ ●●○○○
 Ciência _____ ○○○○○

Vantagens

Disciplinas

Rapidez _____ ●○○○○
 Potência _____ ●○○○○
 Presença _____ ●●○○○
 _____ ○○○○○
 _____ ○○○○○

Antecedentes

Aliados _____ ●●○○○
 Contatos _____ ●○○○○
 Recursos _____ ●○○○○
 Rebanho _____ ●○○○○
 _____ ●○○○○

Virtudes

Consciência _____ ●●●○○
 Autocontrole _____ ●●○○○
 Coragem _____ ●●○○○

Outras Características

_____ ○○○○○
 _____ ○○○○○
 _____ ○○○○○
 _____ ○○○○○
 _____ ○○○○○

Humanidade

● ● ● ● ● ● ○ ○ ○ ○

Força de Vontade

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

Pontos de Sangue

□ □ □ □ □ □ □ □ □ □

Vitalidade

Escoriado
 Machucado -1
 Ferido -1
 Ferido gravemente -2
 Espancado -2
 Aleijado -5
 Incapacitado

Experiência

Arma	Dificuldade	Dano

Atributos:7/5/3 Habilidades:13/9/5 Disciplinas:3 Antecedentes:5 Virtudes:7 Pontos de Bônus:15 (7/5/2/1)

VAMPIRO

A Máscara

Danov

Atributos

Físico

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

Sociais

Carisma _____ ●●○○○
 Manipulação _____ ●●○○○
 Aparência Nosferatu _____ ●○○○○

Mentais

Percepção Atento _____ ●●●●○
 Inteligência Astuto _____ ●●●●○
 Raciocínio _____ ●●●●○

Habilidades

Talentos

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

Perícias

Empatia com Animais _____ ●●●○○
 Condução _____ ●○○○○
 Etiqueta _____ ●●○○○
 Armas de Fogo _____ ●●○○○
 Armas Brancas _____ ○○○○○
 Música _____ ●●●○○
 Reparos _____ ○○○○○
 Segurança _____ ○○○○○
 Furtividade Perseguição _____ ●●●○○
 Sobrevivência Montanha _____ ●●●○○

Conhecimento

Burocracia _____ ●○○○○
 Computador programador _____ ●●●●○
 Finanças _____ ○○○○○
 Investigação _____ ○○○○○
 Direito _____ ●○○○○
 Linguística _____ ●●●○○
 Medicina _____ ●○○○○
 Ocultismo Golconda _____ ●●●○○
 Política _____ ●○○○○
 Ciência _____ ●●○○○

Vantagens

Disciplinas

Animalismo _____ ●●●●○
 Auspícios _____ ●●○○○
 Ofuscação _____ ●●●○○
 Potência _____ ●●●○○
 _____ ○○○○○

Antecedentes

Recursos _____ ●●●●○
 Recursos _____ ●○○○○
 Status _____ ●●○○○
 _____ ○○○○○
 _____ ○○○○○

Virtudes

Consciência _____ ●●●●○
 Autocontrole _____ ●●●○○
 Coragem _____ ●●●●○

Outras Características

_____ ○○○○○
 _____ ○○○○○
 _____ ○○○○○
 _____ ○○○○○
 _____ ○○○○○

Humanidade

● ● ● ● ● ● ● ● ● ○

Força de Vontade

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

Pontos de Sangue

□ □ □ □ □ □ □ □ □ □

Vitalidade

Escoriado
 Machucado -1
 Ferido -1
 Ferido gravemente -2
 Espancado -2
 Aleijado -5
 Incapacitado

Experiência

Arma	Dificuldade	Dano

Atributos:7/5/3 Habilidades:13/9/5 Disciplinas:3 Antecedentes:5 Virtudes:7 Pontos de Bônus:15 (7/5/2/1)

VAMPIRO

A Máscara

Sullivan Dane

Atributos

Físico

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

Sociais

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

Mentais

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

Habilidades

Talentos

Representação _____ ●●○○○
 Prontidão Sobrenatural _____ ●●●○○
 Esportes Ginástica _____ ●●●○○
 Briga Boxe _____ ●●●○○
 Esquiva Escorregadio _____ ●●●○○
 Empatia _____ ○○○○○
 Intimidação _____ ○○○○○
 Liderança _____ ○○○○○
 Manha Ruas _____ ●●●○○
 Lábia _____ ○○○○○

Perícias

Empatia com Animais _____ ●○○○○
 Condução _____ ●●○○○
 Etiqueta _____ ●●○○○
 Armas de Fogo Assas _____ ●●●○○
 Armas Brancas Egrima _____ ●●●○○
 Música Violino _____ ●●●○○
 Reparos _____ ●○○○○
 Segurança _____ ●●●○○
 Furtividade Escuro _____ ●●●○○
 Sobrevivência _____ ●●○○○

Conhecimento

Burocracia _____ ●○○○○
 Computador _____ ○○○○○
 Finanças _____ ○○○○○
 Investigação Dedução _____ ●●●○○
 Direito _____ ●●○○○
 Linguística _____ ●●○○○
 Medicina _____ ●○○○○
 Ocultismo Vampiros _____ ●●●○○
 Política _____ ○○○○○
 Ciência _____ ○○○○○

Vantagens

Disciplinas

Auspícios _____ ●○○○○
 _____ ○○○○○
 _____ ○○○○○
 _____ ○○○○○
 _____ ○○○○○

Antecedentes

Contatos _____ ●●●○○
 Recursos _____ ●●○○○
 Status _____ ●○○○○
 _____ ○○○○○
 _____ ○○○○○

Virtudes

Consciência _____ ●●○○○
 Autocontrole _____ ●●●○○
 Coragem _____ ●●●○○

Outras Características

Fé (8) _____ ○○○○○
 _____ ○○○○○
 _____ ○○○○○
 _____ ○○○○○
 _____ ○○○○○

Humanidade

● ● ● ● ● ● ● ○ ○ ○

Força de Vontade

● ● ● ● ● ● ● ● ● ●
 □ □ □ □ □ □ □ □ □ □

Pontos de Sangue

□ □ □ □ □ □ □ □ □ □

Vitalidade

Escoriado
 Machucado -1
 Ferido -1
 Ferido gravemente -2
 Espancado -2
 Aleijado -5
 Incapacitado

Experiência

Arma	Dificuldade	Dano

Atributos:7/5/3 Habilidades:13/9/5 Disciplinas:3 Antecedentes:5 Virtudes:7 Pontos de Bônus:15 (7/5/2/1)

VAMPIRO

A Máscara

ANNABELLE

Atributos

Físico

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

Sociais

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

Mentais

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

Habilidades

Talentos

Representação _____ ●●●○○
 Prontidão _____ ●●●○○
 Esportes _____ ●○○○○
 Briga _____ ●○○○○
 Esquiva _____ ●●○○○
 Empatia Motivos _____ ●●●●○
 Intimidação _____ ○○○○○
 Liderança _____ ●●○○○
 Manha _____ ●○○○○
 Líbia Sedutora _____ ●●●●○

Perícias

Empatia com Animais _____ ○○○○○
 Condução _____ ●○○○○
 Etiqueta Alta Sociedade _____ ●●●●○
 Armas de Fogo _____ ●○○○○
 Armas Brancas _____ ●○○○○
 Música _____ ●●○○○
 Reparos _____ ○○○○○
 Segurança _____ ○○○○○
 Furtividade _____ ○○○○○
 Sobrevivência _____ ●○○○○

Conhecimento

Burocracia _____ ●●●○○
 Computador _____ ○○○○○
 Finanças _____ ●●○○○
 Investigação _____ ○○○○○
 Direito _____ ●●○○○
 Linguística Saudação _____ ●●●●○
 Medicina _____ ●○○○○
 Ocultismo Pol. Familiar _____ ●●●●○
 Política _____ ●●○○○
 Ciência _____ ○○○○○

Vantagens

Disciplinas

Auspícios _____ ●●●●○
 Rapidez _____ ●●●○○
 Dominação _____ ●●○○○
 Fortitude _____ ●○○○○
 Presença _____ ●●●●○

Antecedentes

Fama _____ ●●●●○
 Influência _____ ●●●○○
 Recursos _____ ●●●●○
 Lacaio _____ ●●○○○
 _____ ○○○○○

Virtudes

Consciência _____ ●●○○○
 Autocontrole _____ ●●●○○
 Coragem _____ ●●●○○

Outras Características

_____ ○○○○○
 _____ ○○○○○
 _____ ○○○○○
 _____ ○○○○○
 _____ ○○○○○

Humanidade

● ● ● ● ● ● ● ○ ○ ○

Força de Vontade

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

Vitalidade

Escoriado
 Machucado -1
 Ferido -1
 Ferido gravemente -2
 Espancado -2
 Aleijado -5
 Incapacitado

Combate

Arma	Dificuldade	Dano

Pontos de Sangue

□ □ □ □ □ □ □ □ □ □

Experiência

Atributos:7/5/3 Habilidades:13/9/5 Disciplinas:3 Antecedentes:5 Virtudes:7 Pontos de Bônus:15 (7/5/2/1)