

O SICCUBUS CLUB

a festa dos mortos



Liuro de Referência sobre Conspirações e Sociedade para Vampiro: A Máscara



S.O. SUCCUBUS CLUB

a festa dos mortos



por RICHARD CHILLOT e CHRISTOPHER KOBAR
VAMPIRO CRIADO por MARK REIN•HAGEN



Aquele que é incapaz de viver em sociedade, ou que não sente essa necessidade porque é auto suficiente, deve ser ou uma fera ou um deus.

-Aristotle, Política.

A não-vida dos Membros é uma maldição solitária ainda que sua natureza exija comunhão. Talvez seja porque a miséria adora companhia, como advertia o velho ditado, talvez seja algo mais sombrio - que reúne os Membros confraternizando e fingindo para a sociedade promover em si a ilusão de que eles são outra coisa que não monstros. Seja qual for a resposta. Sociedade como os Membros conhecem é cheia de perigos, e cada passo nos salões dos mortos-vivos tem o potencial para a recepção desastrosa entre seus pares Amaldiçoados.

CRÉDITOS

Escrito por: Richard Chillot and Christopher Kobar. Vampiro e o Mundo das Trevas criados por Mark Rein•Hagen.

Design do Sistema de Jogo: Mark Rein•Hagen

Material Adicional: Justin Achilli

Developed by: Justin Achilli

Editor: Allison Sturms

Diretor de Arte: Richard Thomas

Layout & Fontes: Mike Chaney

Arte Interior: Ken Meyer Jr. , Matt Mitchell, & Kirk Van Wormer

Ilustração da Capa: Matt Mitchell

Design da Capa: Mike Chaney

DEDICATÓRIA

*Gado morre, familiares morrem, todos os homens são mortais.
Palavras de louvor jamais perecerão nem mesmo um nobre nome.*

— A partir do *Havamal*, um Edda nórdico

Para Robin Strahan, uma das mais nobres almas que já conheci. Você está perdido, e recordado.

CRÉDITOS DA TRADUÇÃO

Tradutores: Bravo, ROR e Harsh

Diagramação: ???

Revisão: Harsh



735 PARK NORTH BLVD.
SUITE 128
CLARKSTON, GA 30021
USA

© 2000 White Wolf Publishing, Inc. Todos os Direitos Reservados. A reprodução sem a permissão escrita do editor é expressamente proibida, exceto para o propósito de resenhas e das planilhas de personagem, que podem ser reproduzidas para uso pessoal apenas. White Wolf, Vampiro a Máscara, Vampiro a Idade das Trevas, Mago a Ascensão, Caçador a Revanche, Mundo das Trevas

e Aberrant são marcas registradas da White Wolf Publishing, Inc. Todos os direitos reservados. Lobisomem o Apocalipse, Aparição o Esquecimento, Changeling o Sonhar, Caçador a Revanche, Lobisomem Oeste Selvagem, Mago a Cruzada dos Feiticeiros, Aparição a Grande Guerra, Trinity, e Succubus Club a Festa do Mortos são marcas registradas da White Wolf Publishing, Inc. Todos os direitos reservados. Todos os personagens, nomes, lugares e textos são registrados pela White Wolf Publishing, Inc.

A menção de qualquer referência a qualquer companhia ou produto nessas páginas não é uma afronta a marca registrada ou direitos autorais dos mesmos.

Esse livro usa o sobrenatural como mecânica, personagens e temas. Todos os elementos místicos são fictícios e direcionados apenas para diversão. Recomenda-se cautela ao leitor.

IMPRESSO NO BRASIL



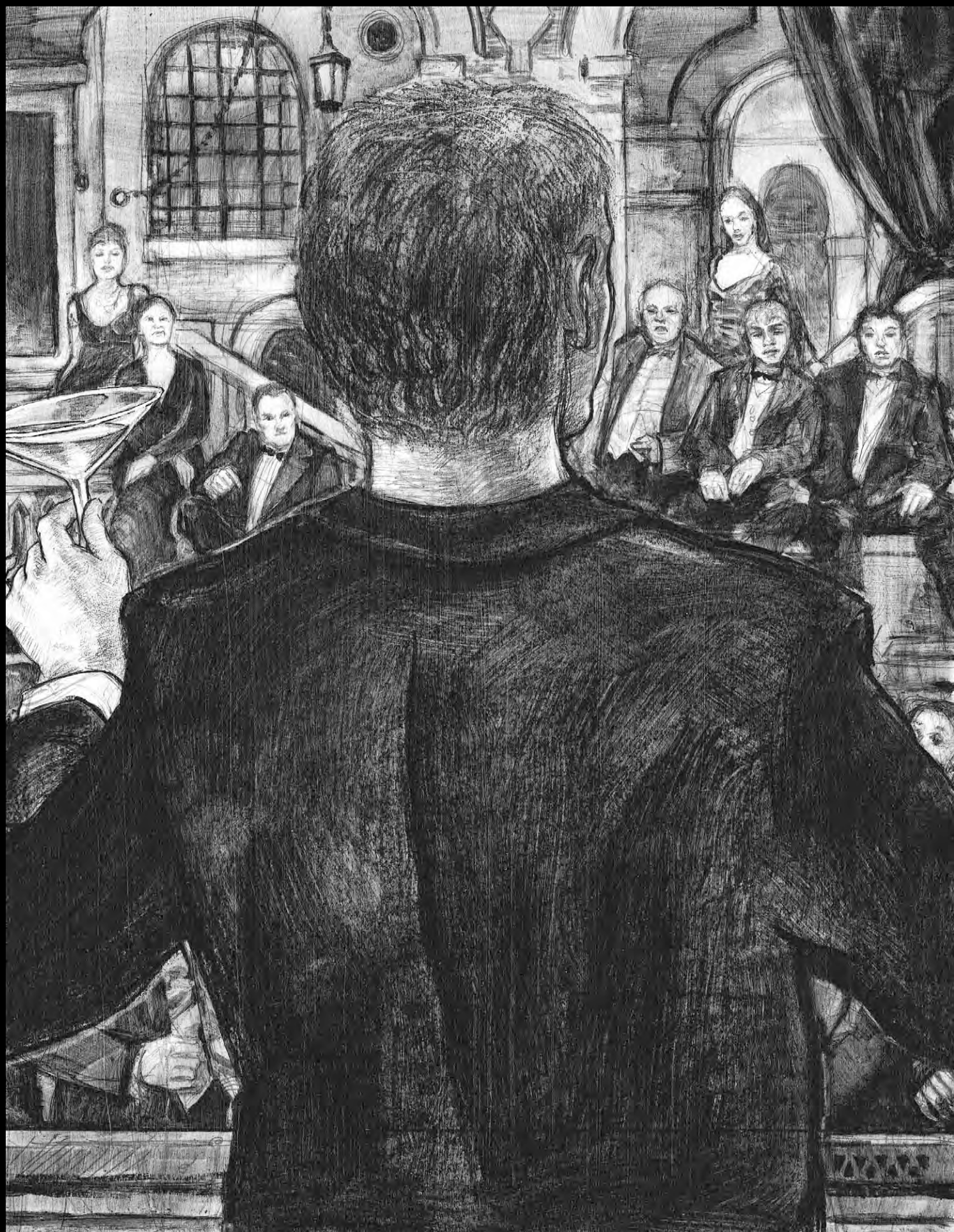
SO SUCCUBUS CLUB

a festa dos mortos



SUMÁRIO

INTRODUÇÃO: A FESTA DOS MORTOS	6
CAPÍTULO UM: QUANDO OS MORTOS-VIVOS SE REÚNEM	10
CAPÍTULO DOIS: CRIANDO UMA CENA	34
CAPÍTULO TRÊS: O SUCCUBUS CLUB	48
CAPÍTULO QUATRO: NARRATIVA	62
APÊNDICE: SISTEMAS SOCIAIS	78





INTRODUÇÃO: A FESTA DOS MORTOS

*A sociedade é uma vasta conspiração para esculpir
alguém como uma estátua semelhante, e então colocá-la
no nicho mais conveniente que se tem.*
— Randolph Bourne, *Juventude e Vida*

Dos salões Toreador às algaravias e raves dos Brujah, os Membros são criaturas sociais e assim têm oportunidades de sediar eventos. Estes podem ser qualquer coisa desde reuniões e debates calmos a ásperos conflitos. Este livro cobre seu uso em histórias — como são planejadas, como se desdobram, o que se passa nos grupos, como atacá-los e como os destruir. É cheio de ideias de histórias para Narradores, bem como retalhos e benefícios sociais para os jogadores (aumento de Status, jogar um grupo sobre um rival, e uma miríade de outras coisas). A ênfase aqui é sobre o que torna as relações sociais dos Membros únicas: os Membros são amplamente solitários, então as reuniões sociais são formas artificiais de manter o contato interpessoal, e as atividades numa recepção vampírica certamente são diferentes do beber e confraternizar dos eventos mortais. Cobrimos todos os lados aqui, por preferências de clã, ideias de seita (alguns daqueles *ritae* do Sabá são festas) e iniciativa pessoal (para o Membro que queira construir uma reputação).

Para aqueles familiarizados com outros títulos na linha de **Vampiro**, este livro não é completamente diferente do **Gaiola Dourada** que trabalhava com um princípio semelhante mas focado em reunir influência e usá-la. **Succubus Club: A Festa dos Mortos** foca em questões sociais. É importante ter em mente que nós não apenas consideramos reunir estas coisas como queremos que nossos personagens sejam legais o suficiente para que outras pessoas utilizem. Tire isso da concepção do evento para as consequências — considere tudo desde os estágios de planejamento até o resultado. Por que um Membro iria querer promover uma festa? Quem ele convida? O que ele faz quando seus convidados chegam? O que ele fará depois da festa?

Usamos o termo "festa" deliberadamente aqui. Este livro leva em conta tudo que envolve uma reunião de Membros, com razão. Nós não gastamos muitas palavras sobre encontros de primógenos, mas investigamos salões, *esbats* e outras reuniões do Sabá, festas/raves/o que for literal, "jantares", solenidades promovidas em



honra de dignatários, recepções para o dia do Abraço das crias, festas comemorando as realizações de alguém — todo tipo de coisa. Se os vampiros estão se reunindo e isso não é um encontro formal de uma seita para estabelecer política, está neste livro.

Este é um livro importante, pois dá a crônica uma razão para trazer estes eventos sociais à tona. Para muitos grupos, eventos sociais são simplesmente um pano de fundo para qualquer fio de enredo que estejam desenvolvendo no momento. Ir ao discurso Brujah e encontrar o ancião; Pegar o fragmento do *Livro de Nod* na *Palla Grande*; Descobrir com quem os Setitas estão lidando no Succubus Club. Este livro expande o papel da questão social para que seja sua própria razão de ser. Jogadores e Narradores pensem em suas próprias vidas: Vocês não vão em "missões" que constituem um "enredo" maior de sua existência. Vocês vão a bares. Vocês frequentam festas. Vocês vão dançar, saem para jantar, em encontros, com amigos. Este é o contexto do livro. A não-vida de um vampiro não é despertar, lutar com o Inimigo X e encontrar o Fulano Y. Se tudo que os personagens fazem é "trabalhar", por que eles se importam com a não-vida? Estas questões sociais são o lugar para relaxar, divertir-se (seja lá o que isso for para um Membro) e interagir com outros.

Em adição à interação social, contudo, os eventos sociais têm outros aspectos intangíveis. Um bom anfitrião constrói algum Status. É uma boa forma de introduzir-se à sociedade dos Membros (se é um neófito ou novo numa dada cidade). Esse é um lugar para trocar e discutir ideias, como com um salão ou um discurso ou uma arena política. Oh, e, ei, não vamos denegrir o evento-social-como-cenário, ou, dado que compreendemos que não é o fim disso tudo.

Quando narrar um grande evento ou retratar um personagem que busca promover ou comparecer a um, considere, também, os papéis que os não-Membros irão desempenhar neles. Personagens proeminentes podem trazer carniçais, etc., mas sobre os eventos *realmente grandes* que são frequentados pelos mortais? Uma cidade de 2.000.000 de pessoas pode sustentar talvez 20 Membros, e uma "casa noturna" frequentada por 20 vampiros (assumindo que todos queiram lidar uns com os outros) é um tanto desolada. Isso é bom para um grande salão ou outra festa, mas locais diferentes têm níveis diferentes. Como os mortais se adaptam? Como os Membros camuflam sua identidade de Vampiros num evento que é frequentado por não-Membros?

TEMA E CLIMA

O tema deste livro é o peso da não-vida. Os Membros se reúnem para afastar a solidão, o tédio, ou para alimentar a excitação ao encontrar novos rivais com quem atuar na Jyhad. Se o mundo fosse feito de estatísticas, não haveria necessidade de interação social,

mas por compartilharmos um Mundo das Trevas povoado por personagens reais com personalidade, e que precisam fazer coisas em seu tempo vago. Este livro cobre algumas dessas coisas. Sem interação social, por que um vampiro se importaria de se levantar a noite a menos que estivesse trabalhando em algum projeto próprio?

Perceba o sentido do clima para acelerar o ritmo de "está havendo algo" combinado com a ameaça onipresente às vésperas das Noites Finais. Lembre que este é um cenário de horror em que os personagens principais são vampiros. Algo vai surgir no horizonte e provavelmente não seja bom. Trabalhe isso cuidadosamente em suas histórias, pois nossos salões e debates intelectuais não necessariamente precisam ter um ritmo de filme de ação, mas precisam ter alguma contribuição com a história.

TOM E ESTILO

Quando interagir com um ambiente de história que envolva um cenário social, seu tom deve variar um pouco o assunto. Claro, você vai conversar, mas as descrições das recepções da alta sociedade/o prefeito está vindo não devem ter o mesmo sentimento que as festas ilegais em depósitos que tomam lugar nas docas. Construa seu cenário não apenas com as palavras que escolhe, mas com a forma pela qual você as apresenta ao grupo, ou aos membros de seu círculo.

Por questões de estilo, você terá de fazer novamente uma mistura. A alta sociedade deve parecer diferente da vida comum. Você definitivamente deve criar algum contraste entre anciões, ancillae e neófitos. Você não tem que apresentá-los em néon brilhante toda vez que faz um apontamento para os jogadores ou Narrador, mas considere o espectro completo das idades dos Membros. Também, você pode querer misturar e combinar níveis culturais com a idade dos Membros. Por exemplo, um jovem Ventrue Abraçado em uma família rica provavelmente terá um sentido mais "indigesto" no decoro social do que um Brujah que passou seus três séculos de não-vida entre os párias desordeiros da sociedade.

COMO USAR ESTE LIVRO

Leitores familiarizados com o formato de **Vampiro** sem dúvida já estarão bem acostumados com a quebra seccional de informações neste livro.

O **Capítulo Um** discute o amplo mundo das questões sociais dos Membros. O que significa ser Membro? Como eles se usam? Os Membros frequentemente estão nos bastidores destas coisas (assim como certos grupos particulares), estão apenas ocasionalmente envolvidos (casas noturnas), ou são apenas lugares convenientes para os Membros se encontrarem e são considerados rostos na multidão tanto quanto diga respeito à sua privacidade (festivais noturnos, concertos, etc.).

O **Capítulo Dois** foca em fazer as coisas acontecerem — o "como" para o "o que" do Capítulo Um. Ele inclui informação sobre planejamento de eventos sociais, observando as propriedades deles uma vez que estão a caminho e até mesmo lidando com sua conclusão (e ocasional resultado...).

O **Capítulo Três** é um tipo de ilustração dos princípios deste livro em ação. O Succubus Club é um cenário em que os vampiros podem se encontrar. Ele tomou a forma de uma casa noturna nômade, uma rave itinerante que passa de cidade em cidade trazendo sua rede de intriga consigo.

Agora que temos todos esses conselhos sobre como dispor de uma questão social, o **Capítulo Quatro** discute como usá-la numa história. Este capítulo logicamente toma a forma de conselhos diretamente ao Narrador — embora o resto do livro seja igualmente digestível para jogadores, nossa intenção é discutir histórias em andamento aqui.

Finalmente, o **Apêndice** apresenta sistemas e sugestões mecânicas pelas quais uma crônica que flui suavemente com questões sociais pode evoluir. Ele inclui um sistema opcional em que os jogadores mais ou menos experientes e que seus personagens possam resolver o conflito social, bem como um exame de Antecedentes e aplicação dos ideais deste livro a outras seitas além da Camarilla.





CAPÍTULO UM: QUANDO OS MORTOS-VIVOS SE REÚNEM

Festejar é uma doce tristeza
— Robert Byrne

Como apresentado nas palavras de Kateline Nadasdy, anciã do Clã Toreador e autodenominada Guardiã das Harpias. Na opinião de Kateline, a estrutura social, conforme definida pela Camarilla era o único meio pelo qual as Bestas que habitam todos os Membros poderiam trabalhar juntas – e apenas com uma dedicação estrita dessas estruturas sociais poderia manter a coisa toda e não desmoronar. Kateline rejeitou a idéia de democracia mortal e justiça de trabalho entre Membros, e falou contra isso muitas vezes. Uma de suas posições mais veementes foi a de que as regras e exigências sociais da Camarilla mantinham a Besta sob controle – e manteve os Membros detentores de suas não-vidas, apesar de um desejo muitas vezes avassalador e a inclinação para destruição.

Por outro lado, Kateline possuía um lado obscuro – ela empurrou cada Membro com quem teve um relacionamento pessoal em direção a uma maior compreensão da Besta, insistindo que era mais sutil e muito mais mesclado à uma parte de seu ser que a maioria desejava admitir. Ela aceitou que era monstruosa nisso, mas sentiu-se justificada no entanto – ela percebeu que sabia o que estava fazendo, e procurou explicar aos Membros à sua volta que a mancha dos mortos-vivos era a corrupção, e tocou tudo o que os mortos-vivos haviam sentido. Ela acreditava, e afirmou em mais de uma ocasião, que era impossível escapar da escuridão interior, e que todos os mortos-vivos acabariam por ser dominados por ela, mas alguns estavam dispostos a admitir, tentar abraçar e compreender o destino.

Elisio. Salões. Esbats. Algaravias e raves. *Saraus* Gangrel. Bailes dos Toreador. Recepções Nosferatu. Apresentação de Criança ao príncipe. Todos trazem à mente uma das partes mais importantes de toda a história de **Vampiro**, ou seja, a vida social do Amaldiçoado. Parece tão simples. Escolha um lugar, coloque um pouco de Membros lá, suprima-o e o assista partir. O problema é que o mundo social dos mortos-vivos – se Camarilla, Sabá, anarquista ou não – não funciona no piloto automático. Na verdade, é um dos aspectos mais difíceis para que toda a história corra bem. Claro, você pode apenas ter personagens conversando sobre o tema da semana, ouvir as mais novas e estilosas canções góticas e poses escoradas de frente um para o outro, mas esse tipo de narrativa não é apenas um exemplo bruto de estereótipos embrutecidos e sem criatividade, é também uma terrível injustiça com a história, com personagens e jogadores. Eventos sociais podem ser tão perigosos e imprevisíveis como qualquer tipo de violência física, estratégicos e delicados como qualquer jogo político, e tão dramático e francamente divertido quanto qualquer coisa que possa acontecer em uma crônica de **Vampiro**. Isso é, Apenas se for bem feito.

O que se segue é um olhar para uma variedade de

eventos sociais em que os Membros possam participar, com exceção daqueles de natureza puramente política ou marcial. Naturalmente, nem todos irão ocorrer em sua crônica, tendo menos espaço ou recurso, e alguns vão servir como pouco mais que um antecedente, mas muitos podem ser exatamente o que o médico receita e, talvez, até se torne o centro do mundo social de seus personagens.

ELÍSIO

Elísio: Esta única palavra evoca muitas coisas na mente dos jogadores e Narradores da mesma forma, para cada idéia que parece resumir o que é Elísio, outros contradizem ou turvam esse conceito. É um lugar? Uma tradição? Um conjunto de regras? Elísio é todas essas coisas e muito mais, mas a coisa mais importante a entender sobre este termo sagrado é que é a marca registrada e que a sociedade deveria estar entre os Membros como *pode ser visto* nos insatisfeitos, agitadores e imitadores da Camarilla.

O melhor é primeiro deixar claro a distinção entre Elísio e outros eventos em um domínio de posse-Camarilla. Enquanto os Membros podem se reunir em qualquer lugar, seus pequenos corações mortos, podem desejar qualquer fim que escolherem, Elísio é uma instituição que significa muito mais e, portanto, as regras exigem maior atenção, mesmo por aqueles Membros que zombam de sua prática continuada. Embora tenha muitas formas – de lotar salões para debates políticos acalorados – todos eles têm algumas coisas em comum que os distinguem de outros eventos fora do sacrossanto Elísio.

A distinção mais importante é que o Elísio é definido em parte por esses lugares particulares que tenham sido oficialmente declarados como Elísio, quase sempre pelo príncipe local. Se não for assim designado, um lugar e os eventos realizados lá, simplesmente não são Elísio. O Guardião do Elísio não têm a obrigação de salvaguardar estas premissas, o xerife não se preocupa com a proteção do Membro lá, e não há nada que impeça aqueles que se reúnem de uma manipulação sobrenatural naqueles que estão ao lado deles. Em essência, fora das estabelecidas terras sagradas do Elísio, é algo parecido com o Oeste Selvagem, com apenas as seis tradições deles (e a interpretação do príncipe ou a aplicação delas) que exigem qualquer tipo de respeito. Para aqueles que temem justamente as habilidades de seus pares ou superiores, isso então, se todos estão reunidos, tornaria o Elísio um lugar de escolha. Se uma cidade tem um único local designado como Elísio ou duas dúzias, estes lugares sempre desempenham um papel destacado e que o vampiro pode passar noite após noite, uma vez que os seus interesses pessoais forem atendidos.

Outra coisa que define o Elísio além de outros ambientes sociais é que mais do que qualquer outro lugar, a obrigação de observar as regras complexas e perigosas de etiqueta Cainita a interação é absoluta. Qualquer desvio

significativo ou desafio dessas regras traz consequências imediatas e duradouras do tipo mais terrível. Por esta razão, apesar da segurança física que o Elísio oferece, neófitos e ancillae menos experientes encontram nos salões de seus anciões algo semelhante a um campo minado, espalhado com perigos e armadilhas fatais no qual devem navegar ao seu próprio risco. Aqueles que ousam entrar neste jogo impiedoso e sobrevivem são condecorados com um status muito importante e há reconhecimento; aqueles que não conseguem ou simplesmente evitam o jogo por completo, encontram-se excluídos de qualquer real posição de influência e as melhores fontes de informação e de assistência são cortadas. Aprender as regras da conduta social adequada e, também ficar à tona em um Elísio não é algo realizado em uma noite. A menos que tenha a vantagem de um mentor socialmente hábil para mostrar o caminho, pode facilmente levar anos, décadas e até séculos para se tornar mestre o suficiente para pisar sem medo no Elísio e transformar as oportunidades para apresentar a sua vantagem. E mesmo um mentor não vai ser muito protetor, quando seu aluno defenderá seu próprio nariz? A coisa mais importante para se lembrar é que o momento da etiqueta e forma digna são bem-vindos em varias situações, no Elísio é a única forma aceitável de agir. Os Membros são rotineiramente ostracistas aos menores erros, só para que possam lhe ensinar uma lição.

A convenção que proíbe o uso de Disciplinas em Elísio também é uma notável exceção para outra interação social. Embora sempre considerado rude, ameaçador ou mesmo um sinal de fraqueza de um Membro que exhibe seus dotes mortos-vivos antes dos outros, o uso desses poderes é entendido como sendo totalmente proibido no santuário de Elísio. Certamente, é impossível garantir que nenhuma Disciplina seja usada, em particular quando se trata das de natureza discreta, passiva ou psicológica. No entanto, a menos que verdadeiramente qualificado o suficiente para usar esses talentos com a garantia de que ninguém poderá reconhecer o seu uso, o Membro quase nunca tem a chance e exercer esses poderes aqui. A punição por violar este costume varia de ser visto como um patife traiçoeiro pelos próximos anos, até a destruição do culpado, se o Membro foi tolo o suficiente para atingir um dos Primogênitos ou outros dignitários. Então fica forçado a parecer menor nas reuniões de Elísio a pouco mais do que um cão que ladra mas não morde, mas isso fica muito longe de ser verdade.

Elísio é o campo de batalha de escolhas para a maioria dos Membros, o lugar onde os anciões e outros com o bom senso necessário normalmente se enfrentam e se envolvem em sua eterna luta por poder e posição. Esse conflito social é muitas vezes referido como *esgrima* por alguns anciões orgulhosos, que o vê mais como um duelo de refeição fácil. Uma grande quantidade de bate-papos aparentemente inocentes ocorrem juntamente com as trocas mais dramáticas que envolvem todos os chefes

presentes, mas seria temerário pensar que as coisas ditas ou feitas nos limites desses encontros culturais não sejam feitas pela vantagem estratégica, com exceção, naturalmente, as débeis tentativas por aqueles que são novos para a cena e que ainda aprendem a apreciar os níveis infinitos da guerra social que ocorre ao seu redor.

Os Membros bem entendem que estão simplesmente se confrontando com a força de sua própria vitae e ao jogar o peso de seus lacaios e recursos em outros, não haveria nenhuma sociedade para falar. A Camarilla seria, com toda a probabilidade, desintegrada durante a noite. Na verdade, em primeiro lugar, foi em grande parte por esta razão que a Camarilla foi concebida. Certamente que era importante fazer cumprir a Máscara, mas igualmente importante foi a necessidade de garantir que os Membros não estariam distraídos pelo efeito de guerra aberta com outros. A Besta luta para sair de todos e cada um deles precisa de pouca provocação para estourar no panorama e colher sua recompensa carmesim, por isso é do melhor interesse de todos os Membros que façam o possível para evitar isso. A tradição de Elísio é a forma mais prática para alcançar este objetivo, pois fornece essencialmente uma forma ritualizada para o Membro alimentar a sua necessidade insaciável de competir, dominar e usurpar o lugar de seus pares sem arriscar tudo num golpe de sorte e conseguir um banho de sangue.

Elísio é o lugar onde esta guerra fria de *esgrima* não apenas permite a raiva, mas encoraja a produzi-la. Certas regras de etiqueta devem ser observadas, mas deixando isso de lado, tudo é um jogo justo. Não é incomum durante uma única noite de bate-papo, aparentemente sem intercorrências ao desempenhar plenamente uma importante batalha estratégica, alterar o equilíbrio de poder entre os anciões, de uma forma duradoura. Mesmo a mais inócua resposta engenhosa pode servir como o meio pelo qual dois ou mais combatentes sociais podem brigar por território, recursos, benefícios e status. Aqueles que não estão diretamente envolvidos, assistem ao jogo como falcões para saber o que está em jogo, identificam os vencedores e perdedores, e dimensionam os pontos fortes e fracos dos antagonistas, a fim de se preparar melhor para o momento em que terão de encontrá-los no campo de batalha. Cada tipo de tática marcial é empregada durante essas trocas, das fintas simples e defesas às *hesitações* mais complicadas e *enroladas*. Desde o momento em que um Membro coloca o pé dentro do Elísio ele efetivamente se declara pronto para assumir todos os indivíduos promissores e aproveitar o que puder até que o sol nasça para forçar um fim temporário para o competição. Membros jovens não compreendem totalmente isto e muitas vezes acabam aprendendo da maneira mais difícil.

Ao limitar os seus conflitos de Elísio e escolher travar uma guerra usando armas sociais contra físicas, os Membros construíram um sistema em que o status quo pode também ser salvaguardado. Aqueles que são os melhores para esses tipos de compromissos vão ganhar a

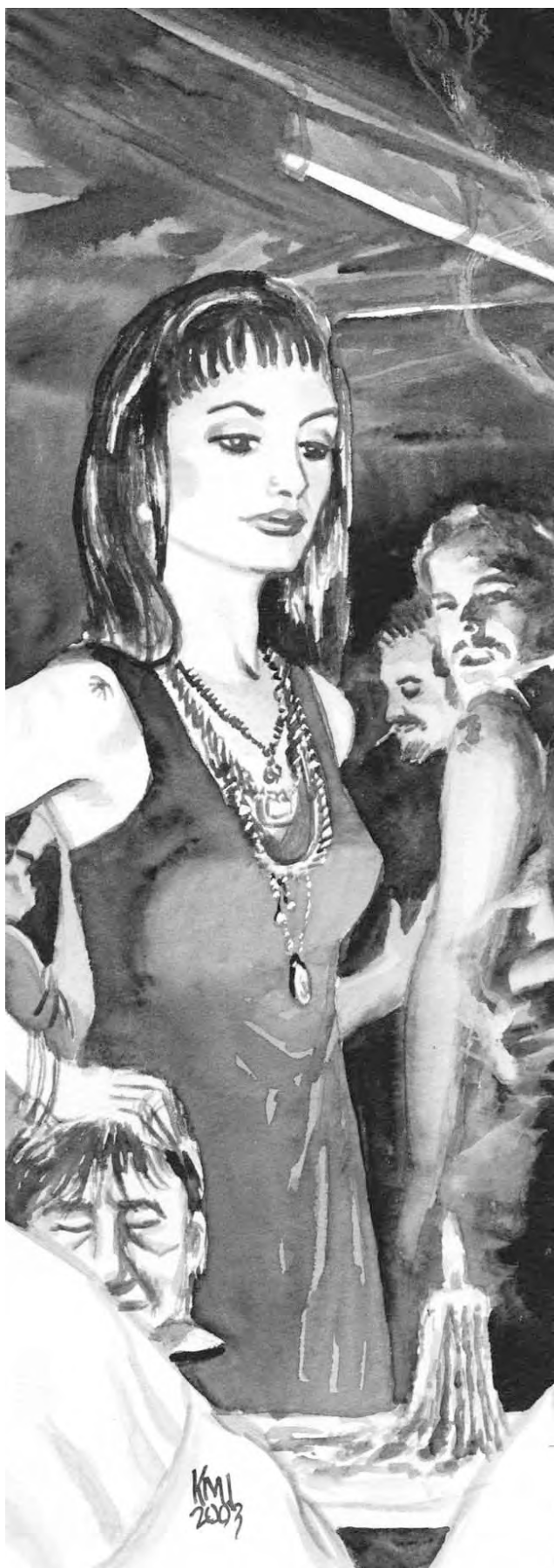
maioria dos conflitos e se manter no topo da pirâmide social. Os anciões vão continuar a compartilhar status e privilégios entre si, mantendo o poder real fora do alcance da maioria dos demais, que é exatamente como eles querem. Enquanto esta situação não muda, a maioria das explosões de dentes-e-unhas podem ser contidas, e a sobrevivência nas Noites Finais fica melhor garantida. Os neófitos da base e um número razoável de ancillae nem sempre concordam com esta avaliação e fazem o seu melhor para balançar o barco. No entanto, a menos que estejam dispostos a arriscar uma caçada de sangue real ou pior, esses descontentes costumam manter os seus comentários para si mesmos e aceitar as coisas como são.

O GUARDIÃO DO ELÍSIO

Então como os Membros cumprem a multiplicidade de regras, costumes, proibições e expectativas que são parte e parcela do Elísio? O primeiro método é a nomeação de um Membro para atuar como o Guardião oficial do Elísio. Totalmente responsável por garantir a segurança para danos físicos e da Máscara no Elísio, continua em vigor em todos os momentos, o Guardião também é o único que deve criar um ambiente propício para os tipos de eventos sociais que ocorrerão lá. Embora se o indivíduo anfitrião que promova um evento fica, certamente, envolvido na criação da atmosfera e escolhe a decoração, é o Guardião que presta atenção às necessidades mais cruciais. Garantir que as fontes estejam disponíveis conforme a necessidade é importante para manter a Besta saciada, e certificar que na medida que as chamas inflamem não represente qualquer perigo menor que o necessário. Menos óbvia é a tarefa de gerir os assentos, se os convidados estarão em uma mesa ou reunidos de uma forma casual, talvez em uma sala de estar com sofás, cadeiras e pufes. A hierarquia deve ser levada em consideração cuidadosa aqui, com os vampiros mais aptos para lutar mantidos no comprimento do braço, se possível. Esses participantes de maior estatura devem ser contemplados com assentos mais confortáveis e estrategicamente situados, enquanto lugares para convidados indesejados ficam devidamente localizados, deixando claro a insignificância de quem pode vir a usar esses lugares. Da mesma forma, a facilidade de acesso as fontes, talvez separadas em taças, a proximidade de luz e janelas, e outras preocupações devem ter a devida atenção do Guardião. Todas estas decisões sutis podem fazer uma verdadeira diferença no tom que se está definindo e a maneira com que esse tom é mantido durante toda uma noite de celebrações. Por estas razões, a seleção de um Guardião não é uma questão a ser tomada de forma tranquila e aliviada.

HARPIAS

Além do Guardião, as Harpias têm uma grande responsabilidade no Elísio. Apesar de não ser nomeada por decreto formal, esses célebres faça-você-mesmo, no entanto não são nada menos do que a polícia social, observando a todos os presentes desde infrações



personalizadas e ações que demonstrem a falta de respeito por um ancião, do Elísio ou das instituições sociais imperiosas da Camarilla. Onde eles farejam problemas, não hesitam em raptar e atacar suas presas, abandonando rapidamente o seu papel como meros policiais e tornando-se juízes, jurados e carrascos. Enquanto a maioria das Harpias menores adiam o julgamento da harpia preeminente, se houver uma, todas elas desempenham o mesmo papel em algum grau, e não deve ser esquecido que cada Harpia aspira assumir a posição superior, eventualmente, a quase qualquer custo. No entanto, geralmente é suficiente para as Harpias simplesmente estarem presentes para manter mínimas as transgressões sociais. Seus olhares mais exigentes e palavras ácidas são mais do que suficientes para manter a maioria dos membros na linha. Somente o príncipe pode suspender um indulto geral dos pronunciamentos escaldados das harpias, mas mesmo os poderosos príncipes devem ser cuidadosos onde pisam, ter "más notícias" o suficiente pode levar a uma queda rápida. Um agora ex-príncipe perdeu a posse do poder como resultado de uma campanha de propaganda feita por uma harpia menor, se o rumor deve ser crido, correu para além da cidade, simplesmente porque ele se recusou a participar do recital de piano de sua nova cria. E poucos conseguem esquecer o golpe desastroso que derrubou um príncipe alemão em 1977 após seu grosseiro tratamento dado a uma visita da harpia finlandesa. Um príncipe que vê as harpias como uma ameaça inerente, mas quer manter sua praxis reconhece o seu valor e é sábio em sofrer ao manter um sorriso.

As harpias não são exclusivas das câmaras rarefeitas do Elísio, mas é aqui, mais do que em qualquer outro lugar, que elas são capazes de exercer o seu maior poder, a sua capacidade para construir ou arruinar uma reputação. Goste ou não, a reputação de um vampiro é uma coisa preciosa e, ao contrário de um status geral da sociedade, que é mais uma questão de idade e experiência, a reputação pode subir ou cair drasticamente em um curto espaço de tempo. Pode levar meio século para um neófito ter concessão do status de ancilla pelos anciões da cidade e, uma vez dado, é improvável que o status do Membro mude por centenas de anos, salvo algum crime hediondo ou uma surpreendente ascensão ao poder. No entanto, um Primigênie de excelente reputação considerado culpado de um erro simples, medonho no juízo das harpias pode encontrar a sua reputação em frangalhos durante a noite. Apesar de ainda ser um Primigênie e ainda colher todos os direitos do cargo, de repente descobre que não será mais abordado por seus ex-aliados de favores, e sua opinião não tem muito peso entre os seus pares. Como uma batata quente, um vampiro que se torna vítima das harpias se encontra duplamente condenado — não é apenas um monstro para os mortais, mas também um pária de sua própria espécie. Mais do que apenas autarcas escolhem esse caminho depois de fazer inimizades com harpias locais.

OS MEMBROS

Finalmente, são os próprios convidados que aplicam e reforçam as tradições de Elísio e a tornam a instituição tão importante que é. É do interesse de todos os que frequentam os saraus nas casas de ópera, bibliotecas, museus e outros locais de estima cultural garantir que as regras de conduta e etiqueta permaneçam incontestadas. Se na noite seguinte essas coisas sofressem uma alteração, ninguém saberia se a contagem seria positiva. Um caos iria acontecer e, dada a falta de normas comuns reconhecidas, a ameaça de violência física aumentaria. Imagine a ausência de Membros civilizados em tal situação, e por isso, mesmo aqueles que acreditam que estão no topo das redes sociais, continuam, noite após noite, ano após ano, observando, respeitando e acompanhando essas convenções centenárias, isso porque esse é só o menor dos dois males.

Aqueles que não comparecerem ao Elísio o faz ao seu próprio risco. No entanto, quando se é um mero neófito, não há muito o que perder. Esses Membros normalmente não são bem-vindos nos pequenos bailes dos anciões mesmo e assistir a um salão e ser incapaz de sobreviver aos jogos perversos que estão sendo jogados é um convite ao desastre. Este enlouquecedor Artigo-22 parece sem solução, mas não é assim. É preciso lembrar que somente o mais raro dos neófitos pode se gabar de uma reputação de real importância. Existe apenas tanto mal quanto possa ser sustentado e as harpias devem fazer o seu pior. É somente quando a reputação já galgou um nível significativo que se deve realmente se preocupar em perdê-la. Esses são neófitos que reconhecem isso e estão dispostos a assumir alguns golpes, porém isso pode ser problemático, no curto prazo, o ganho de habilidades valiosas irão atendê-los muito tempo nas noites seguintes. Apesar da dificuldade de um rosto neófito se infiltrar no Elísio e sobreviver ao ataque social, a recompensa vale a pena. Mais o ancillae já aprendeu essa lição e, mesmo que continuem a sofrer o destino de ter de se prostrar diante de quem os ultrapasse em idade e privilégio, muitas vezes empenham uma grande quantidade de esforço para dominar as habilidades necessárias em uma noite para se tornar considerado um Membro.

Aquele Membro com maior posição que não opta por tornar-se conhecido no Elísio geralmente sofre dificuldades muito maiores. Ao evitar o Elísio por completo, ele pode ser capaz de contornar os conflitos diretos com seus pares, mas isso não o mantém seguro dos prejuízos. Incapaz de se defender pessoalmente, sua reputação é facilmente danificada e até mesmo se volta contra ele. Membros são rápidos em reconhecer o valor de um bem, traem à moda antiga, e eles se envolvem nessa prática, sem ressalva. No entanto, este tipo de ataque é velado e naturalmente sob camadas de

mesquinhez menos óbvia, mas acontece. Poucas harpias são tão moralmente superiores para deixar passar uma oportunidade de explorar a fraqueza do outro. Por estes Membros não estarem presentes, eles também não podem ganhar os despojos dos conflitos sociais, em termos de dádivas, favores e uma reputação fortalecida, e permite ao seu colega Membro, cada inimigo em potencial, fortalecer sua própria força, sem interferências.

SALÕES DE MEMBROS

Muitos numa cidade socialmente mais inclinada aos moradores mortos-vivos pertencem a facções distintas ou salões que se formam em torno de interesses sociais comuns ou passatempos compartilhados. O Membro mais motivado politicamente pode ser atraído para um salão criado com o objetivo de discutir, debater e resolver questões políticas, enquanto outro Membro com um maior interesse na realização cultural pode encontrar mais valor frequentando um salão que passou o tempo planejando uma festa elaborada, criticando performances artísticas e geralmente mantendo a conversa focada em temas culturais. O Membro que busca uma saída para os seus desejos mais básicos pode organizar um salão de entretenimento de espetáculos bizarros exibidos para se manter adequadamente entretido. Muitos outros tipos de salões podem existir em um determinado domínio, incluindo os chamados salões de xadrez, salões caça ao tesouro, salões marciais e outros, dependendo do gosto pessoal e das paixões dos Membros locais.

Superficialmente, um salão pode parecer semelhante a um círculo, este não é o caso, e é importante fazer a distinção. Quando um círculo é um grupo de Membros que mantêm a companhia de outro de uma forma ou de outra por uma série de razões — segurança, agendas ou crenças compartilhadas — um salão é apenas uma reunião de Membros com a mesma opinião, geralmente em um local convenientemente escolhido e para um propósito particular. Pode ser o caso de que um grupo similar de Membros que organiza e participa de um salão com o objetivo de manter o controle sobre os fenômenos locais inexplicáveis, mas estes Membros não precisam pertencer ao mesmo círculo social.

A maioria dos Membros que se considera cinéfilos ávidos já ouviram falar da Sala de Projeção, um salão semi-regular organizado a cada poucas semanas na residência privada de um ancião chamado Dane Caulfield com o objetivo de apresentar e discutir filmes independentes pouco conhecidos. Desde o início da década de 1970, quando o salão foi estabelecido, a lista de convidados vem crescendo, com Membros de lugares tão distantes como a Europa, que voam de vez em quando só para assistir ao próximo salão e participar da

hospitalidade de Dane. Alguns dos participantes mais regulares incluem um pequeno círculo de Toreador que faz uma viagem curta de cidades vizinhas, mas a maioria encontra-se na lista de convidados, simplesmente porque eles compartilham a paixão do anfitrião pela expressão celulóide. Um sorteio especial que mantém os membros do salão sempre retornando é a capacidade infalível de Caulfield em obter um dos atores do filme apresentado na noite, para servir como uma fonte de conhecimento artístico, bem como alimento para os convidados. O forasteiro não consegue perceber que o salão é muito mais do que parece, pois a sua finalidade mais importante é juntar os melhores intelectuais anarquistas para compartilhar idéias e transmitir informações aos seus companheiros rebeldes em todo o mundo ocidental. No entanto, por causa do potencial para espões, A etiqueta da Sala de Projeção proíbe a discussão aberta de política, deixando aos participantes encontrar maneiras sutis de comunicar sua verdadeira meta ao longo da noite, na maioria das vezes se expressando na linguagem do cinema e da arte.

Alguns salões acontecem nas salas de Elísio, por muitas das razões discutidas acima. No entanto, na maioria dos casos, os anciões e outros alpinistas sociais que optam por hospedar um salão geralmente preferem convidar seus hóspedes para um lugar que tenham maior controle, e que sirva como pano de fundo para um melhor entretenimento planejado na noite. Anfitriões podem usar o mesmo lugar novamente e repetir se servir aos seus propósitos, e não seria inédito para esses locais serem eventualmente apresentados ao príncipe como candidato ao Elísio e que na próxima vez decida expandir o santuário de seu domínio. Esse reconhecimento seria quase garantia do status do próprio anfitrião como uma harpia, se já não for de tal estima, que é algo que não se perde para um neófito atirador. Embora alguns salões já não são de grande interesse para os seus convidados quando se tornam muito público. Nesses casos, é comum a localização ser secreta, com convidados entendendo que se essa informação se torne de conhecimento público, pode significar o fim das atividades noturnas que acontecem no salão.

Salões são mais frequentemente considerados como sendo da competência dos anciões, pois quem mais tem a influência social necessária para garantir um bom atendimento e, quando necessário, é capaz de persuadir o Guardião do Elísio para permitir o acesso aos locais sagrados necessários? Quando um grupo de neófitos decidiu iniciar sua própria exploração "Salão X-Box" toda terça à noite no apartamento do Gangrel local em um porão do cortiço na parte decadente de New Haven, eles reconhecem que o uso do termo é tecnicamente incorreto — não que eles se preocupem. A própria palavra "salão" infere um grau de elitismo social, que

muitas vezes não se aplica além do círculo (e para alguns ancillae) ancião. Esta distinção pode ser uma linha fina, mas é aquela que carrega uma grande quantidade de peso, especialmente para anciões, que olham de cima para baixo e veem mais do que qualquer outra aplicação do termo como um absurdo, se não completamente difamatório.

É costume a presença ser apenas por convite, tendo o anfitrião do salão exclusiva responsabilidade pela lista de convidados. Em alguns casos, os membros estabelecidos podem ser autorizados a levar um convidado, mas isso deve ser providenciado com antecedência. Quaisquer novos hóspedes são medidos de cima a baixo pelos presentes para determinar o quão bem se sairá entre o grupo, quem passa na inspeção inicial provavelmente encontra o destino do seu próprio convite formal para a próxima festa. Entretanto, nem todos os salões são tão exclusivos. Alguns salões podem ser declarados abertos a qualquer Membro que tenha a cara de pau de entrar no ringue. Por exemplo, um Primogênito pode anunciar que vai sediar um salão em seu próprio refúgio (ou pelo menos o faz público) com o objetivo de discutir os benefícios e as ameaças colocadas pelos mais recentes avanços científicos e tecnológicos, declarando aberto a todo e qualquer Membro que tenha algo a contribuir. O anfitrião pode estar mais interessado em ouvir todos os pontos de vista possíveis, independentemente do status do locutor, e da reputação de seus convidados. Isto significa que não sugere que a reputação não possa ser reforçada e esmagada em um caso como este, mas que o anfitrião provavelmente não vai desempenhar o papel de árbitro social e pode até desencorajar as harpias que estão presentes para exercer toda a extensão de seu poder, especialmente para silenciar um Membro. Neste e em outros casos, o anfitrião pode acolher qualquer pessoa que queira participar, desde que não perturbe ou diminua o processo.

Declarar um salão como aberto ao invés de fechado ao ar livre tem outras vantagens. Um evento público dá ao anfitrião e participantes regulares a oportunidade de aprender mais sobre Membros que podem ver muito raramente, e aprender o que puder sobre eles. Esta oportunidade é enorme e satisfaz a maioria dos Membros, mesmo que só de vez em quando. Por todos os benefícios, um salão aberto pode estar tentando e até mesmo o arruinar. Os melhores planos do Nosferatu incitador local para uma visita especial ao histórico submundo da cidade pode rapidamente dar errado se algum bastardo Ravnos decide realmente aceitar o convite e aproveita a oportunidade para criar ilusões que por sua vez, deveria ter sido um instrutivo abrir dos olhos e vislumbrar um show de horrores induzindo ao frenesi. Meu Deus, como é simples usar Quimerismo e tornar o grupo suspeito de estarem sendo perseguidos

por uma matilha de Lupinos subterrâneos. Por esta e mais razões pessoais, a maioria dos salões são de natureza privada.

OUTROS CASOS FORMAIS

Enquanto salões tradicionais podem consumir muito do calendário social de um ancião, outros tipos de festividades interessantes também acontecem para os agitadores locais. Como é o caso com a maioria dos assuntos sociais elaborados pelos anciões, ancillae promissores e neófitos pródigos procuram venerar sua linhagem, esses eventos são geralmente de natureza bastante formal. A única diferença real entre um salão e mais outros eventos formais é que os últimos tendem a ser mais festivos ou comemorativos por natureza, ao invés de simplesmente reunir Membros com ideias iguais tendo um motivo para se socializar. A seguir, estão as sugestões para os tipos de festas formais que possam existir para além do âmbito limitado do salão. Note que estes não são todos exclusivos de um ou outro, o Narrador deve permitir o cruzamento onde pareça apropriado. Funções sociais podem ser complexas, e até mesmo o mais formal dos tópicos pode desviar a sua finalidade anunciada, especialmente se o anfitrião não for um mestre de sua arte.

JANTARES

A partilha de uma refeição com os colegas e outros convidados é um ritual poderoso que pode ser usado para comemorar qualquer evento ou realização, ou ser apenas uma desculpa para se reunir. Por causa das fortes dramatizações de sangue em suas não-vidas, a alegria do Membro agora e, em seguida, é ser capaz de satisfazer essa fome artificial com outros de sua espécie, ao invés de sempre buscar e alimentar-se de sua presa de forma solitária. Nem todos os Membros querem se alimentar na presença de outras pessoas, é claro, mas muitos encontram um prazer perverso nisso, e estes são exatamente o tipo de pessoas que se deleitam ao receber o convite para um jantar. Alguns são realizados em um ambiente luxuoso, muito confortável e formal, com uma decoração rica, a atmosfera reforçada por iluminação e, claro, uma mesa suficientemente grande. Taças de metais preciosos ou manufaturas, por vezes, acompanhadas em casos raros por outros instrumentos bonitos usados ou não para cortar, perfurar e abrir as veias das fontes. Outras festas são concebidas de forma quase aleatória em um porão ou na sala de jantar de uma infeliz família de mortais que não tinha ideia de que iriam ser servidos como jantar em sua própria mesa Ethan Allen. Seja qual for o gosto do anfitrião, contanto que o sangue seja compartilhado.

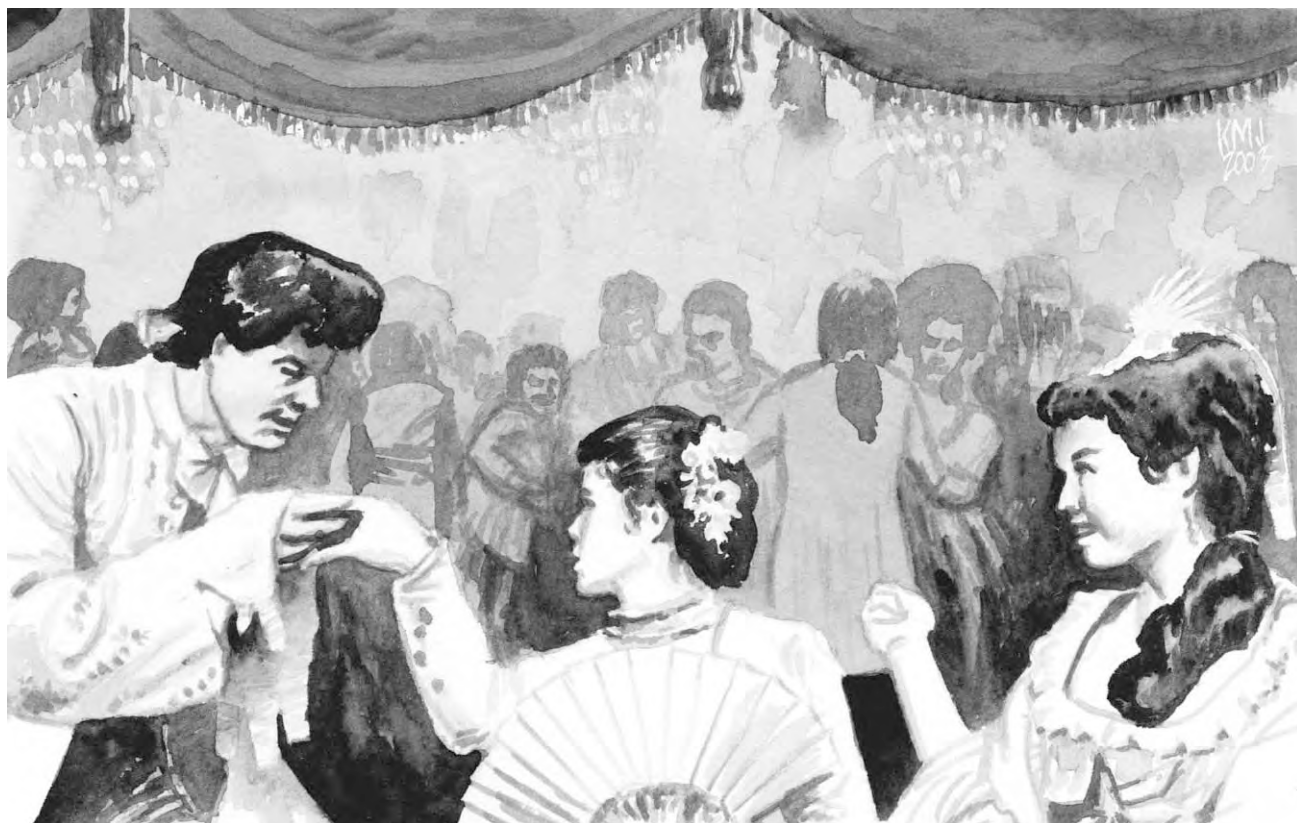
Naturalmente, não existe tal coisa como um jantar sem sangue, de modo que o fornecimento de mortais é uma necessidade absoluta. Um anfitrião geralmente não

mede esforços e dispêndio de recursos prodigiosos para adquirir a presa deliciosa, muitas vezes solicitando aos convidados o RSVP de suas preferências com bastante antecedência para ter certeza de que ninguém está insatisfeito com a sua parte. Quando determinadas pessoas podem ter reservas, quanto a revelar seus gostos particulares, é geralmente aceitável para eles que tragam o seu próprio. Enquanto o anfitrião estiver previamente ciente disso, isso não será visto como um insulto. Algumas festas são realmente realizadas por assim chamados "clubes de vintage," grupos de vampiros que gostam de identificar, localizar e produzir os sabores e aromas mais satisfatórios em suas vítimas. Quando este for o caso, os convidados do jantar podem esperar para saborear a alma de um número de mortais diferentes durante o curso da noite, tendo apenas uma pequena quantidade de cada um, a fim de deixar espaço para mais.

Às vezes, especialmente quando o evento é mantido longe de olhos curiosos, a festa pode ser precipitada por uma caçada real. Isso pode ser como uma caça de raposa, com o anfitrião liberando a presa e lhe fazendo começar a correr antes dos Membros serem autorizados a caçar. Outras vezes, é mais como uma caçada, com as fontes escondidas por toda uma propriedade e os Membros tendo de encontrá-los. É comum que o número de mortais seja igual ao número de convidados e, pelo menos, um dos mortais seja claramente de uma safra inferior (um mendigo sujo, uma velha doente), enquanto que um outro possa ser verdadeiramente notável (uma celebridade, um espécime físico perfeito), fazendo com que a caça fique ainda mais divertida e permita que um caçador reivindique um troféu especial, enquanto que um outro vai ficar se alimentando das sobras de comida de maneira eficaz.

Para muitos Membros, esses tipos de atividades de cruzar a linha do que é ou não seja um comportamento moralmente aceitável. É uma coisa para se alimentar em caso de necessidade, outra é brincar com a própria comida e ter prazer em aterrorizar a vítima. No entanto, há uma abundância de anciões tão calejados e insensíveis ao mundo em torno deles que sentem que se não fosse por esses entretenimentos ocasionais, logo seriam devorados pelo peso de seu próprio tédio. Em suas próprias mentes, pelo menos, eles acreditam que estão realmente mantendo a Besta sob controle eficazmente ao jogar um osso de vez em quando. Claro, este é exatamente o tipo de arrogância que ressalta a verdadeira maldição do Membro e ilustra por que é que são chamados de Amaldiçoados.

Certamente, o Sabá tem uma longa tradição em lançar os chamados jantares. Desde os veneráveis anciões da seita que usam esses eventos, em parte, como pretexto para politicagem insidiosa para os mais jovens subalternos do Sabá que olham tais eventos como festas



mais primitivas da sua natureza vampírica e afirmações pseudo-espirituais de seu papel como soldados de Caim, festins de sangue são tão importantes para a seita que é um dos 13 grandes ritos, ou *Auctoritas ritae*. Mesmo o mais depravado ancião Camarilla tem uma ou duas coisas a aprender sobre o que significa celebrar o poder profano da vitae de seus primos do outro lado do corredor político. Caçadas são comuns, com bandos que perseguem suas presas em propriedades isoladas e em cidades inteiras. A coisa toda é o mesmo que preliminares antes da alimentação final, o que muitas vezes ocorre de forma orgiástica sem nenhuma chance de sobrevivência para as vítimas.

FESTA DE DEBUTANTES

Quando um senhor apresenta sua cria para a sociedade dos Membros, o evento é frequentemente reconhecido como uma ocorrência merecedora de real celebração. Os Ventrue, Toreador e Tremere fazem habitualmente uma festa para marcar a ocasião, mas isso não é necessariamente uma regra rígida e pronta, especialmente nas cidades de menor conhecimento e no caso dos senhores que apostam na tradição. Bailes tanto ostentam a cria como lembram a todos os presentes do status do senhor, pois, em primeiro lugar, é raro ser concedida a permissão para Abraçar outro. Foliões bajulam o jovem, estimulando o novato recém-reconhecido com perguntas e apresentando-lhe a oportunidade de demonstrar suas possíveis falhas. Deslizes da cria refletem negativamente sobre o

orgulhoso senhor, assim o Membro só o joga nestes eventos quando tiver certeza de que sua Criança está pronta para ser apresentada à sociedade Camarilla. A festa de debutante é uma oportunidade para um senhor realmente brilhar e polir sua reputação no processo, se a cria está realmente pronta para sua estréia e impressiona seus novos colegas. Senhores de outros clãs podem dar uma festa também, mas se assim for, essas festas podem assumir formas muito diferentes, desde raves selvagens em honra do novo neófito para cerimônias inescrutáveis que lembram ao calouro que entrou de fato em um novo mundo.

O teste mais importante de qualquer baile, no entanto, é se o príncipe deve ou não aceitar a cria como um membro com plenos direitos em seu domínio e, por extensão, a Camarilla. Quando um senhor sente que é hora de apresentar sua cria, o sábio Membro primeiro marca um encontro mais íntimo com o Primigênie ou príncipe, se possível, obtendo uma autorização prévia ao invés do possível risco de rejeição em público. Como todas as coisas que o Membro faz, todo esse processo é o que geralmente implica numa série de favores e bênçãos sendo negociadas antes que qualquer aceno seja dado. Os favores são o lubrificante que faz com que a apresentação formal no Elisio corra como planejado, sem quaisquer dificuldades. A reputação de muitos senhores tem sido frustrada com velocidade alarmante quando a festa de debutante de sua Criança é ignorada pelo príncipe e os anciões importantes, deixando toda a

questão de apresentação por resolver e a cria ainda não reconhecida formalmente.

Alguns príncipes preferem ter uma data especial reservada a cada ano, dois anos, cinco anos ou mais, para ter um momento em que o baile se realize regularmente. Isto funciona bem em domínios maiores, onde podem haver um punhado de novos Membros se juntando a sociedade de uma vez, libertados da autoridade de seus reprodutores pela primeira vez. Às vezes, isso reduz a quantidade de disputas nos bastidores que passa a ter uma Criança apresentada, mas, além disso, pode fazer um negócio muito mais interessante, com a apresentação simultânea de vários novatos de uma só vez. Em todos os casos, a lista de convidados inclui quase sempre o senhor do senhor, dignitários do clã e Membros que esperam impressionar, para além dos Membros locais que tenham o direito a status próprio. Não ser convidado para um evento como esse é uma afronta clara que pode inflar ou inflamar ainda mais, uma rixa séria.

Apresentações formais podem ser acontecimentos de forma livre, sem agenda definida, ou eles podem ser eventos muito estruturados, com a criação ritual antiga num tom majestoso e ainda impressionar a cria recentemente reconhecida com a tradição completa do poder da Camarilla e os dignitários presentes. Para aqueles de natureza mais formal, não são desconhecidos os adereços, tais como espadas, cetros, velas e outros apetrechos ritualísticos que desempenham um papel na cerimônia, transformando o baile em algo muito mais próximo de uma cerimônia de posse numa sociedade secreta. Isso exige que o senhor ensine a cria o que esperar de antemão garantindo que o descendente transmita uma boa impressão aos Membros que a frequenta. Às vezes, um Primigênie cruel pode fornecer informações falsas para o potencial orador para que a cria seja inadequadamente preparada, lançando o horrorizado senhor às sombras. Embora a maior parte do tempo, o evento corra bem, pois é geralmente do melhor interesse dos Membros locais mostrar a todos os visitantes que o seu domínio e príncipe são retratados como os mais elevados exemplos da sociedade Camarilla.

Cerimônias de debutantes não são exclusivas da Camarilla. O Sabá tem sua própria quota de Cainitas que colocam valor neste tipo de introdução para suas crianças, especialmente entre os Lasombra, Tzimisce, Ventrue *antitribu* e clãs semelhantes tradicionalmente conhecidos pelo apego e quanto pelo menos uma aparente respeitabilidade e cultura suja e retorcida consegue ser. Diabólicos anciões saboreiam uma noite de depravação cerimonial ao acolher outro cavaleiro nas fileiras da Espada de Caim, especialmente no caso da Criança não demonstrar vontade de fazer algo pela seita e seus maus mestres. Como seria de esperar, bailes Sabá são eventos sangrentos

onde ritual, o mito e a atrocidade servem para criar um quadro de renascimento e danação concebido exclusivamente para incutir no novato um inabalável senso de importância épica de seu lugar na ordem eterna das coisas. Esses Cainitas tem "Sorte" o suficiente para merecer tal festa em sua honra que é concedida com certo prestígio que ou os ajuda na construção de sua própria base de poder dentro do Sabá, ou então os marca como um alvo fácil por aqueles que veem tal reconhecimento grandioso como exatamente algum tipo de lixo, a seita fica supostamente determinada a eliminá-los.

CERIMÔNIAS DE PROMOÇÃO

Metade das batalhas dos Membros que ocorrem uns contra os outros são por títulos valiosos concedidos a eles por seu príncipe, e quando um vampiro ganha um posto privilegiado, o momento é muitas vezes marcado por festa apropriada. Independentemente do título alcançado, tal celebração será quase sempre aberta a toda a cidade dos Membros, principalmente para que fique claro para todos os residentes apenas que o novo dignitário é, se xerife, incitador, guardião, primogênito ou alguém. A natureza aberta destas cerimônias também permite que os anciões saibam quem está satisfeito e quem não está com a nova nomeação, proporcionando-lhe uma boa lista dos seus próprios para usar e adicionar em mais esquemas para sua lista de coisas a fazer. Aqueles que optam por não participar desses tipos de eventos são tipicamente observados pelas harpias e Membros recém-promovidos, uma distinção que qualquer Membro sábio prefere não ter. Imagine que pular fora da festa organizada para o novo xerife e, em seguida, encontrar-se pego em um dilema de eventuais violações da Máscara. O que o xerife iria fazer? Ou, talvez, ainda pior, não aparecer quando um novo Guardião do Elísio for nomeado e, em seguida, ser tolo a ponto de pensar que você teria acesso novamente ao Elísio, na próxima vez que desejar organizar um evento lá?

Uma cerimônia de promoção ou prêmio é muito mais que uma cerimônia. Ritual e tradição são observados e a honra é concedida para Membros que atingem a nova posição. O príncipe tem domínio sobre o acontecimento e dirige as festividades da noite, supervisionando tudo com um ar de autoridade. Espera-se que todos os Membros presentes reconheçam o príncipe como quem concede ao convidado de honra e, pelo menos durante a noite, trata a nova celebridade como se ela fosse verdadeiramente digna de seu novo título. Discursos são considerados um artifício inútil que só destaca o ego, não conquista, e são raros, mas o príncipe pode observar algo, com o indivíduo em questão como tema e sua posição alcançada. Caso o titular anterior esteja presente (em mais do que alguns poucos casos, eles não existem mais), ele é tratado com graça e obrigado a servir ao príncipe usando sua capacidade em seu mandato. Usar esse evento como uma oportunidade de desgastar negativamente um antigo Guardião ou xerife é quase certo que se volte contra o tolo que pensa que é o momento certo para chutar alguém

quando está por baixo. As harpias estão ansiosas para atacar tais erros flagrantes em julgamento.

Um caso muito semelhante, mas com vasta grandeza e mais importante, é o reconhecimento de um novo príncipe. Tal como acontece com cerimônias régias semelhante entre os mortais, este é o mais memorável dos eventos por causa das consequências que tem para todos os Membros locais. A maneira precisa e atmosfera da declaração ou aceitação da práxis formal de um novo príncipe varia de um príncipe para o outro, mas geralmente são eventos muito sérios, mesmo que na superfície cheire à pompa e circunstância.

Todo Membro está ciente de quão importante é um realinhamento de poder. Em alguns domínios, é habitual que os anciões locais e outros Membros apresentem o seu novo príncipe como um símbolo que tanto simboliza seu reconhecimento de autoridade e lembra que eles também podem lhe oferecer coisas que pode precisar se quiser permanecer no poder. Tais presentes devem ser compatíveis com o status dos Membros que os apresenta e eles são geralmente de natureza pessoal. O Nosferatu Primigênie pode oferecer ao príncipe um livro muito raro do poder marítimo Etrusco, sabendo do tema a partir de conversas com a cria do príncipe. Um ancilla notável subiu rapidamente para o posto de Primigênie após um presente especial de boas-vindas ao novo príncipe, era um medalhão com uma fotografia de uma jovem. Ela, aparentemente, significava muito para o príncipe. Um Membro artisticamente dotado pode executar uma música ou escrever um poema especial, mas uma performance completa pode sofrer retrocesso, parecendo bajulação descarada. Por informação ser poder, alguns simplesmente apresentam um envelope contendo peças de dados vitais, que o príncipe recém-instalado pode usar. Os sorrisos de quem vê uma simples carta ser entregue ao seu príncipe rapidamente se transforma na aparência de intensa curiosidade, medo e novo respeito quando o príncipe lê a oferta, e sua expressão deixa claro que lhe foi dado algo de profundo significado.

FESTAS DE CONSUMAÇÃO

Quando um Membro realiza algo grande com sucesso ou conquista e é reconhecido como tal por outros, é bastante comum que dê uma festa com destaque para a consumação, de forma a aumentar a sua própria reputação. Isto é esperado e, em si, não é necessariamente visto como excessivamente egoísta ou snobe. Pois é muito frequentemente o caso que o Vampiro não pode conviver com algum outro Membro, na mesma cidade, esse tipo de festa é uma forma dos mortos-vivos deixarem claro para os outros, apenas o que conseguiram, e o que isso pode significar para todos. Um exemplo é quando um Brujah finalmente consegue garantir a obediência da maioria dos membros de sua cidade na Comissão de Luz & Energia depois de mais de dois anos de suborno, ameaças, coerção e tentativas de dominação sobrenatural. O ancião exultante organiza uma manifestação durante sua festa de

auto-congratulação na qual ele fez uma única chamada de telefone e tem uma seção de energia da cidade, completamente desligada por exatamente 11 minutos para provar sua reivindicação. Seus convidados Membros ficam devidamente impressionados e não tem escolha senão reconhecer a incrível influência que isso representa, regando o Brujah com um novo nível de respeito. No entanto, reputação favorável do rebelde não dura muito tempo. Dentro de duas semanas, ele foi lançado ao chão por um certo ancilla Tremere, com algumas aplicações da magia do sangue. Há rumores que o Brujah, desde então, permanece um escravo servil a este bruxo particular e perdeu qualquer reputação que tinha conseguido.

A festa de auto-engrandecimento pode executar a gama do mais formal ao mais informal, embora a maioria tende a inclinar-se para o tipo mais formal de evento, uma vez que serve para apresentar o anfitrião em melhor situação. Dependendo das preferências do anfitrião e o tipo de realização que se destaque, esses eventos podem ser realizados em Elísio ou em qualquer outro lugar. A maioria dos anfitriões esperam abater pelo menos algumas pequenas vantagens até o nascer do sol, enquanto a sua grande conquista tenha valor prático para outros Membros. No entanto, mesmo quando ele não serve a nenhum valor prático, uma conquista pode valer uma celebração. O conturbado Degenerado que esteve ausente da cena social por mais de uma década e, de repente declara uma festa selvagem para celebrar a sua conclusão e execução de uma peça de violoncelo sadicamente difícil tem motivos para cantar. E ele provavelmente vai encontrar seus convites bem recebidos, se não por outra razão os moradores querem ver apenas o que o artista recluso tem feito.

Os Tremere e Toreador são conhecidos por promover esses tipos de festas. O primeiro o faz de forma insular, convidando apenas companheiros Tremere ou membros próximos de sua confraria, pois assim são geralmente a cerca de demonstrar um novo pedaço arcano que criaram depois de longa prática e estudo, e gostariam de limitar o conhecimento dos forasteiros a esta nova capacidade. Devido à natureza da magia do sangue, vítimas são muitas vezes necessárias, e às vezes o efeito é sutil ou lento, e podem exigir uma festa suplementar para que o efeito completo do encanto seja totalmente apreciado. O Toreador, é claro, pode encontrar uma série de razões para promover um evento, e muitas vezes o fazem. Assim como muitas vezes eles podem brindar suas próprias realizações, o clã sempre faz um sarau para aplaudir a realização de um mortal, geralmente um laçao ou outro que ganhe suas atenções noturnas. O Toreador pode usar tal festa como uma forma de "marcar" um mortal, essencialmente, para informar seus colegas Membros que essa pessoa é sua propriedade pessoal e pode mesmo se tornar em alguma noite sua Criança. Qualquer interferência com o indivíduo por outro Membro é geralmente vista como um

ataque aberto ao Toreador e tratado com mais severidade.

Da mesma forma, qualquer Membro pode lançar uma festa em homenagem a conquista de outro Membro. Apesar de como possa parecer, não é necessário ter anfitrião mesmo como convidado de honra, e em alguns casos promove tal festa seja a fim de impugnar sutilmente um Membro sob o brilho dos holofotes. Isso deve ser feito com cuidado, pois a humilhação grosseira pode rapidamente se tornar a mordida na bunda nesta travessa, principalmente se o convidado de honra é capaz de ver e evitar as armadilhas sociais e realmente ganhar vantagem na estimativa dos convidados. Claro, esse tipo de emboscada social mortal e a réplica é precisamente o que o outro Membro passa a ver.

SERVIÇOS MEMORÁVEIS

Aos olhos de alguns Membros, é muito grosseiro não hospedar um serviço memorável em honra de um senhor, Criança, irmão consanguíneo, companheiro de círculo ou até mesmo um colega Membro que encontrou a morte final. Muitos Membros são pouco cuidadosos em tais exposições, mas para aqueles que o fazem, eles têm o seu valor. Estes eventos honram os Membros caídos e demonstram o respeito do anfitrião e dos outros hóspedes para com aquele indivíduo. Eles também fornecem um tempo e local para cuidar de qualquer ponta solta relacionada com o Membro perdido. Os serviços realizados vão desde lembranças sombrias realizadas no refúgio do próprio falecido até celebrações estridentes em sua homenagem numa boate lotada após polvilhar suas cinzas de uma passarela sobre os foliões desavisados abaixo. A idéia aqui não é mostrar remorso, mas demonstrar o entendimento de que a "imortalidade" não é necessariamente isso, e para celebrar o fato de que todos continuam a gozar dos frutos das eras.

Certos clãs têm uma predileção por transformar esses serviços em eventos muito formais — para citar três, os Ventrue, Giovanni e os Assamitas. O Clã dos Reis faz um bom negócio na morte de outro de sua linhagem e seus membros têm o hábito de jogar lembranças anuais menores, mais particulares por muitos anos após o falecimento do companheiro de clã. Os Necromantes organizam cerimônias muito ritualizadas e há rumores de que envolvam a invocação do espírito do Giovanni morto, a fim de vinculá-lo à servidão continuada apesar de preso do outro lado da parede da morte. Os Assamitas realizam uma cerimônia religiosa orientada que pode envolver jejum, testes de resistência e até mesmo o sacrifício de algo que o Membro ainda-não-vivo valorize.

Seja qual for o tipo de cerimônia, é uma certeza que após ou durante o serviço, Membros de influência — o príncipe, primogênitos, outros anciões, etc — se reúnam para discutir a divisão dos recursos anteriormente possuídos pelo Membro destruído. O desaparecimento repentino e completo de um Vampiro que deixa para trás uma casa com caixões, armas estranhas, artefatos antigos e

outras coisas que estão muito fora da realidade para um mortal aceitar, levando a uma quebra da Máscara. Tão importante é a determinação do que fazer com os fantasmas ou outros servos comandados pelo Membro. Em alguns casos, o príncipe pode decidir que a melhor política é eliminar alguns desses mortais, especialmente se eles possuírem disciplinas ou conhecimento, que possam representar uma séria ameaça para a Máscara, ao se tornar público. Outros podem ser cooptados por outros Membros, especialmente no caso dos lacaios de mérito. Não há necessidade descartar um bom servo, não é?

FESTAS PUNITIVAS

Quando um Membro está programado para receber algum tipo de punição além de uma mera repreensão verbal ou penalidade, como corvos carniçeiros, os Membros não podem ajudar, mas se reúnem para presenciar o espetáculo. É completamente aceitável essa função de mostrar desdém pelo culpado e demonstrar satisfação em seu sofrimento, especialmente se o seu crime de alguma forma envolve o Membro que testemunha a punição. No entanto, é apenas justificada ao mostrar alguma medida de compaixão e oferecer ajuda a quem está sendo punido. Qual a melhor maneira de ganhar uma vantagem rápido? As punições vão desde a separação de privilégios — perda de um área de alimentação pessoal, a perda do título — ao castigo físico — perda da mão, marcar a ferro, tortura — e pode até resultar no exílio imediato da cidade ou local à execução para o mais notório dos pecados. Apenas o mais cansado e anti-social dos Membros é capaz de ignorar a sua curiosidade mórbida e não comparecer. Como após a celebração memorial, os despojos da vítima podem ter de ser divididos, o que é outra razão pela qual essas coisas terríveis são um atrativo para a maioria dos Membros.

EVENTOS POLÍTICOS

A maioria das funções políticas também são eventos formais, como reuniões da Primigênie, conclaves com reuniões menos importantes e sessões de planejamento. Embora claramente focada na cidade e na política dos Membros, esses eventos também têm a sua quota de disputa social e merecem uma breve menção.

A típica reunião primigênie pode consistir de apenas uma meia-dúzia de Membros e geralmente inclui o príncipe. Todos os membros efetivos são considerados anciões, mas você deseja fatiá-lo, fazendo este o evento com a maior concentração de poder real e perceber que se realiza com alguma regularidade em um determinado domínio. Cada Membro presente provavelmente tem vastos recursos à sua disposição, de todos os tipos imagináveis, e em primeiro lugar, olham seus pares mais como uma ameaça em potencial, não importa o que eles possam pensar deles. Alguns acreditam que uma noite eles também devam estar sentados na cabeceira da mesa, e muitos passam cada momento de suas não-vidas de vigília considerando como irão fazer isso acontecer. Seus debates

e discussões tendem a se ater aos assuntos práticos e que eles ostensivamente atendem a considerar — a política, que é — mas uma batalha também começa a partir do momento da convocação da reunião em ordem até que o último primigênie deixe a câmara e recue perante ao nascer do sol.

O Sabá não difere muito da Camarilla quando se trata de reuniões políticas, usando-as tanto para ganho social como faz para resolver as questões importantes com a proximidade. Por causa da Vaulderie e porque a Espada de Caim pelo menos finge ser mais do que uma meritocracia como a Camarilla, as rixas sociais se fazem acontecer durante estes encontros e são menos nefastas e visam melhorar sua popularidade global em vez de realmente alcançar uma vantagem crucial à mais de um inimigo particular. O Sabá certamente tem seus mentores políticos, mas a maioria de seus membros se acham muito mais efetivos ao simplesmente acordar uma multidão, como se fosse, aproveitar a tribuna e gritar para aqueles que se opõem as suas opiniões. Este tipo de atizador político pode ser bastante eficaz em colocar a bobagem sobre as táticas sutis utilizadas pelos anciões tradicionais do Sabá, igualando suas maquinações para os métodos utilizados pelos anciões Camarilla e manter sua permanência no poder. Apenas nos níveis mais altos da seita, entre certos prisci e arcebispos, por exemplo, se faz este tipo de bater tambores revelar-se bastante ineficaz, pois esses Cainitas estão em última análise, preocupados com suas próprias metas pessoais antes às da seita. Eles não são facilmente seduzidos por simples apelos emocionais.

EVENTOS SOCIAIS INFORMAIS

Apesar das aparências, a grande maioria dos Membros não perde muito tempo participando de eventos formais. Os anciões representam apenas uma pequena, porém significativa, minoria, o maior número de ancillae e neófitos raramente estão dançando o suficiente na carta desses anciões para serem bem-vindos em convocações de primigênie ou nos raros salões. Em vez disso, eles continuam à sua maneira, encontrando suas próprias razões para se socializar com seus pares e os seus próprios caminhos e lugares para fazê-lo.

Os encontros mais comuns são aqueles organizados por vários círculos sociais, pela única satisfação dos próprios Membros. Não há necessidade de convites e os hóspedes são geralmente aceitáveis, a menos que expressamente proibidos pelos membros mais influentes do grupo. Alguns círculos sociais confiam o suficiente para abrir o seu próprio refúgio aos seus companheiros e organizam festas informais com alguma frequência. Outros preferem um local neutro para a sua diversão e jogos, talvez um clube favorito no Curral ou em algum lugar com ainda menos chances de chamar a atenção. A confraria dos novatos em uma cidade costeira usa o casco enferrujado de um navio de carga para os seus encontros,

apesar de que um armazém abandonado nos Barrens seja mais comum. Círculos sociais culturalmente sensíveis podem reunir-se em galerias de arte ou museus, imitando os anciões, mas eles devem ter um cuidado extra ao fazê-lo, pois nunca se sabe, tal lugar também pode vir a ser o escolhido por um certo ancião para seu próprio salão.

Mesmo a maioria dos sarasus formais podem ser reproduzidos pelo Membros menos socialmente conectados de uma maneira informal. Enquanto a apresentação da nova Criança do xerife Malkaviano seja um caso notável realizado em Elisio, um neófito pode querer apresentar um novo carniçal a seu círculo, promovendo uma festa privada e, em seguida, levar a festa para a estrada e para o coração do clube da cidade cenário em que todos os tipos de diversão podem acontecer.

Celebrações mais casuais são menos perigosas socialmente, embora elas certamente não estejam isentas de algum nível de intrigas e manobras ocultas para a vantagem. Não requer cortinas vermelhas exuberantes, lustres de cristal e as cordas efêmeras de Vivaldi para inspirar o conflito social, apenas tais coisas são mais propícias a limitar os acessos e, portanto, sérios problemas. Onde o ancillae (especialmente os neófitos) estão envolvidos, a arte do proveito e assassinato social não atingem o mesmo nível que alcança com os anciões. As agendas e as emoções de quem se enquadra fora da posição é mais visível, o que é de se esperar, pois é aqui fora do Elisio com o piso de mármore que estes jovens Membros aprimoram as habilidades sociais de que precisam, se quiserem ficar uma-noite por conta própria entre os anciões. Erros são uma questão de disciplina, mas pelo menos um fracasso tende a permanecer confinado a um do círculo e, provavelmente, não vai chegar aos ouvidos das harpias. Que preocupação eles realmente teriam sobre a disputa de alguns calouros?

Além de imitar os salões e festas dos anciões, há uma série de outros tipos de funções sociais que existem e servem para satisfazer as necessidades e desejos dos Membros noite após noite. Embora quase qualquer tipo de evento seja possível, são os seguintes os tipos mais comuns de encontros que merecem uma pequena atenção.

INSTRUÇÃO E PRÁTICA

Cada vampiro possui pelo menos algumas Disciplinas e visam aumentar mais a sua mestria daquelas que já possuem, bem como aprender e usar novas esteja momentaneamente fora de seu alcance. Algumas Disciplinas exigem apenas uma certa quantidade de prática privada, em particular as de um sabor mais físico. Para melhorar sua habilidade em usar Rapidez, um Membro só precisa se manter usando-a impulsionado-o a um limite ainda maior. Mas pode-se aprender tanta coisa por conta própria. Na maioria dos casos, o tempo chega quando um Membro percebe que

qualquer outra conquista exigirá um instrutor. Se um colega de um círculo ou clã, ou talvez um mentor, ancião ou senhor que julga oportuno, o professor vai ter que perder algum tempo demonstrando a disciplina a ser aprendida e supervisionar pessoalmente a prática e o progresso do aluno. Por causa do poder significativo que qualquer nova habilidade sobrenatural representa, a privacidade é muito importante e assim a instrução geralmente ocorre em um refúgio pessoal ou algum outro lugar que pode assegurar e evitar os olhares indiscretos. Muitos Membros não querem que outros saibam do que eles são realmente capazes, assim pelo menos algum grau de paranóia é útil. Não precisa haver qualquer tipo de procedimento formal estabelecido para a instrução, mas qualquer estudante entende que não importa o quanto ele possa igualar o status ou a reputação em relação ao seu professor, ele deve mostrar a maior cortesia e respeito se espera alcançar o domínio que procura. Mesmo o menor ou ligeiro ato inadequado pode significar o abandono do instrutor, e talvez até mesmo prejudicar a sua reputação.

Carniçais também exigem instrução no uso de Disciplinas para que possam realizar o seu potencial como servos verdadeiramente úteis. Por causa de suas fraquezas mortais — paixões facilmente excitáveis, a tendência a sofrer oscilações emocionais severas quando eles bebem e depois precisam de mais vitae — devem ser manuseadas com cuidado e, juntamente com o poder que pode atingir, a responsabilidade que vem junto à esse poder deve ser devidamente batida e usada com meios mais adequados. Um tolo mortal desesperado para mostrar sua capacidade de exercer o poder sobrenatural pode arruinar toda a Máscara, assinando a sentença de morte do regente, ao mesmo tempo.

No entanto, Disciplinas não são a única coisa que um vampiro pode procurar aprender. Muitos Membros apreciam palestras regulares em todos os outros tipos de coisas, desde os mitos mais antigos da linhagem à algo mundano, como carpintaria básica, ou algo útil, como a forma de limpar a cena do crime para evitar que a polícia pegue seu rastro depois de uma noite selvagem de depravação. Cada senhor deve ensinar sua cria e carniçais sobre a não-vida, desde o início, mas este tipo de instrução não termina automaticamente só porque o aluno aprendeu as coisas mais importantes. Membros com interesse em armas de fogo vão assombrar galpões de arma que ficam abertos até tarde, ou se dirigir para o mais sombrio submundo da cidade para certa prática de alvo menos estruturado. Aqueles com um pendor artístico realizam grupos de discussão ou palestras nas artes plásticas, na esperança de que seu conhecimento produza um grau ainda maior de iluminação cultural para o domínio. Os Tremere às vezes realizam suas próprias classes no oculto, que são eventos ainda mais formalizados com currículos de mil anos de idade, que continuam a ser utilizados sem anormalidade, como o

melhor meio para transmitir os segredos da magia do sangue.

CAÇA E ALIMENTAÇÃO

Os Membros são predadores e de uma forma ou de outra, eles vão ter que encontrar e consumir sangue em uma base regular. Não há necessidade de discutir todos os métodos de caça ou os tipos de presa procuradas, mas vale a pena mencionar o quanto esta necessidade fundamental é um instigador principal da vida social dos Membros.

Às vezes Membros preferem caçar em grupos, o Sabá é um exemplo óbvio, mas outros "clubes de caça" são comuns, alguns até atingem um elevado grau de notoriedade. Estes Membros sentem que compartilham a emoção da caçada - ou matam - com o seu círculo social ou outros. Além do total ângulo de orgia, há realmente algum benefício para a caça desta forma, assumindo que todos os participantes não são simplesmente animais furiosos com a intenção do caos e derramamento de sangue. Se os caçadores são sensatos, um ou mais do grupo pode atuar como vigia para garantir que suas atividades não sejam testemunhadas por mortais que possam decidir olhar o que está acontecendo. Eles também podem agir para limpar a cena mais tarde, ou eliminar as provas ou testemunhas convincentes que viram demais para esquecer ou manter a boca fechada. Se o grupo pretende derrubar uma ou duas pessoas com a finalidade de drená-los completamente, em vez de encontrar muitas vítimas e levar apenas um pouco de cada um - o último é um uso muito mais eficiente para seus números - em seguida, usar táticas de bando irá tornar muito mais fácil o aprisionamento das vítimas e levá-las para longe, sem comoção.

Mesmo quando se caça sozinho, o hábito dos Membros é buscar presas em lugares semelhantes, como o Curral, leva Membros a ter contato regular um com outro. Há provavelmente alguns clubes, bares ou outros estabelecimentos no Curral que são favorecidos por conta da variedade de clientela, a atmosfera, a pouca iluminação, facilidade de acesso e disponibilidade de cantos e recantos onde um gole de sangue de um patrono meio bêbado não vai causar um escândalo. Além de servir como um lugar para uma refeição, um lugar como este rapidamente se torna um ponto de encontro para caçadores regulares, dando-lhes um lugar de convívio antes de satisfazer os seus apetites mais básicos. Todos mesmo o Membro mais anti-social pode ser encontrado, pelo menos, as vezes vale a pena entrar, para ver quem está lá e talvez ter notícias sobre outros Membros da cidade.

Normalmente existe um desses lugares em uma cidade que se torna oficialmente reconhecida como o lugar para entrar em contato com outros Membros, uma espécie de serviço de correios e salão de reunião combinados em um. Às vezes referido como *conciergeries* por anciões,

ou "correios" pelo Membro mais vulgar, estes lugares possuem um ou mais lacaios na equipe que reconhecem os Membros locais e carniçais. Mensagens, convites, artigos e anúncios gerais são confiados a estes porteiros para a custódia até que o destinatário apareça para recuperá-los. Às vezes, um porteiro é um carniçal obrigado pelo laço para garantir a fidelidade, mas é mais provável que um porteiro seja um mortal bem pago para garantir a privacidade de seus clientes.

Mesmo os anciões da elite comparecem em tais lugares de vez em quando, saem de suas salas de estar fechadas e se misturam com os mortais na necessidade de alimentar a sua fome maldita. No entanto, estes Membros sabem que estão um pouco fora de seu ambiente aqui e tendem a evitar embaraços sociais com os mortais, tanto quanto possível, preferindo deslizar entre eles por apenas algumas horas para se lembrar de como era ser humano. Mesmo as harpias alardeadas reconhecem o seu poder limitado aqui, tendo alguns de seus bajuladores habituais e aduladores sicofantas para apoiar suas afirmações, mesmo correndo em Membros socialmente inferiores. Isso não quer dizer que os Membros possam dizer o que quiserem com os outros que se encontram aqui, mas não torná um pouco menos preocupante para aqueles que ainda estão lutando com os meandros dos jogos sociais maquiavélicos prevalentes na sociedade anciã.

Mais que alguns Malkavianos aproveitam isso e o transforma em algo como um jogo, talvez arranjar um "encontro casual" no Curral com um ancião que tem o

passado desacreditado. Os recursos do Lunático fazem uma cena terrível, talvez fingir ser a namorada abandonada do ancião e gritar todos os tipos de insultos ao ancião horrorizado. Com os mortais observando em fascinação extasiada o desenrolar da cena, o ancião fica completamente espantado e sem saber como lidar com o novo-rico sem arriscar um frenesi e a quebra da Primeira Tradição. O ancião muitas vezes é obrigado a entrar na encenação improvisada do Lunático na esperança de acalmá-la e retirar-se do centro das atenções. No entanto, antes que ele possa escapar da situação e pagar o Malkaviano por seu ataque bizarro, o Malkaviano muito convenientemente desaparece no meio da multidão, deixando o ancião em pé como um tolo para que todos os mortais o vejam. Em última análise, o ancião salta longe, furioso e determinado a conseguir sua vingança, mas ao mesmo tempo é lembrado que, apesar de toda a sua influência entre os mortos-vivos, ele é impotente quando entre o próprio rebanho a partir do qual se alimenta.

ENTRETENIMENTO

Seria absurdo pensar que só porque os vampiros não mais respiram e tem acesso a poderes diabólicos, eles deixariam de ter qualquer interesse na variedade ilimitada de entretenimento que gozam os mortais. Todos os Membros eram mortais e, com exceção do ancião, que chafurdam em uma espécie de tédio que impede um prazer maior, eles ainda gostam de se divertir, mesmo ao tentar fugir da sua monstruosa não-vida.

Ignorar as atividades que realmente estão além de seu



interesse ou necessidade - de refeições em restaurantes, participar de despedida de solteiro, assistir a missa domingo de manhã - o Membro participa de toda a gama de atividades de lazer, de acordo com seu gosto e preferência pessoal. Assistir a concertos, jogar sinuca, tocar violão, ver televisão (a recente chegada de gravadores de vídeo digital tem sido bem recebida por Membros viciados em televisão), pegar o filme mais recente, fazer um cruzeiro cênico até a costa, ao escrever um roteiro, presenciar uma palestra interessante, acabar uma escultura, comprar roupas novas e até mesmo pescar são todas as formas perfeitamente viáveis para Membros gastarem seu tempo.

Além das dificuldades práticas apresentadas por muitas vezes ter que associar-se com mortais quando envolvidos em atividades de lazer (veja abaixo), outros problemas se apresentam e fazem mesmo a diversão mais mundana complicada. Primeiro, imagine tentar jogar uma partida de golfe, quando o curso é fechado e a única luz é de uma meia-lua frequentemente obscurecida. Limitar-se as horas de escuridão é um grande impedimento, se não for o fator principal do negócio. Pode ser possível que o Membro organize especialmente "horas noturnas de operação", ou se contente com algumas mudanças na forma como participam da atividade, mas às vezes isso não é uma opção, e certos passatempos podem tornar-se nada mais do que memórias desgastadas. Isso também pode significar que a busca do vampiro pode chamar uma quantidade indesejada de atenção, o que é obviamente uma coisa ruim. Hmm, isso é estranho. Por que as luzes da joalheria estão acesas às 03:30? A polícia que por acaso passar e notar esse tipo de coisa, no mínimo, estaria inclinado a dar uma olhada com mais atenção, mesmo que apenas para se certificar de que não há nada de natureza criminosa em curso.

Finalmente, o Membro nem sempre procura por entretenimento sozinho. Os membros de uma confraria muitas vezes fazem alguma coisa juntos, não só porque é bom ter alguém para compartilhar as mesmas excentricidades pessoais, mas também porque é mais fácil para proteger a Máscara, se alguém está ajudando você a manter-se atento para possíveis ameaças ou lapsos de julgamento.

MISTURANDO-SE COM OS MORTAIS ...

Vale ressaltar os tipos de complicações e as considerações especiais exigidas na presença de mortais porque muitos tipos de atividades sociais envolvem estar na presença de mortais ou interagir ativamente com eles.

Se o vampiro está com fome ou possui virtudes fracas, a probabilidade de frenesi pode se tornar um risco muito grande para os Membros e o força a abandonar ou alterar seus planos sociais, a fim de evitar qualquer perigo. Considere o quão difícil seria para um dos Membros apreciar shows ao vivo, com todo o empurra-empurra, a

embriaguez e as paixões transbordando e atacando, e se ele sofrer de auto-controle ou consciência baixa? E não vamos esquecer o quão nervoso um Membro poderia ficar caso não for corajoso o suficiente para ignorar o perigo possível das erupções de isqueiros e cigarros casualmente brandados tão comuns em tais eventos.

Aqueles Membros além do caminho da danação exibem traços sutis e não tão sutis que os marcam como sendo algo diferente do humano. Conforme a Humanidade do Membro é corroída, sua pele torna-se cada vez mais pálida e seus traços assumem um tom selvagem que, eventualmente, traz toda a impossível pretensão de ser mortal. A menos que o Membro seja hábil em mascarar esses sinais mortos-vivos e, melhor ainda, de imitar os hábitos inconscientes da vida - respiração, espirros, fingir cansaço ou excitação - a estreita associação com os mortais pode levar a situações embaraçosas. As pessoas tendem a manter distância do Membro e da experiência de desconforto verdadeiro e o medo, o seu próprio subconsciente o alerta para a presença de um predador. Este problema é um dos principais motivos que quanto mais velho o Membro, menos provável é que continue seu envolvimento em muitas das coisas que tenha apreciado. Quando não é mais possível jogar dardos todas as noites no bar ou ler o jornal do dia na lanchonete tarde da noite, uma maior interação com outros Membros torna-se a opção mais atraente.

Membros também devem fazer o máximo para abster-se de demonstrar a sua verdadeira natureza, tanto quanto possível. Às vezes, é útil recorrer ao uso de uma Disciplina para preservar a Máscara, mas estas artes são geralmente preservadas ao mínimo, ao ler auras ou aumentando suas percepções. Rotineiramente, confiar em dominar e influenciar mortais ou usar outros poderes vampíricos para lidar com eles é uma maneira mais segura para não revelar a identidade sobrenatural do que usar os meios mais comuns. Após ter semi-hipnotizado ou aterrorizado pessoas ao redor, noite após noite deixa de ser muito sutil e eficaz.

Por fim, não importa quanta diversão um Membro seja capaz de desfrutar quando em companhia de mortais, o prazer não pode nunca voltar a ser o que era antes. Os mortos-vivos são apenas isso, eles estão sempre se retirando do mundo dos vivos, exceto como predadores e destruidores. Mesmo um Membro insensível é capaz de sentir uma pontada de solidão e saudade das coisas que são negadas à ele agora, especialmente a partilha de emoções e experiências com familiares, amigos e amantes que ele não tem nada de ruim pra falar. Exceto para aqueles que perderam ou abandonaram sua Humanidade, esses sentimentos podem sempre surgir. Muitos Membros sacrificaram passatempos favoritos e cortaram seus laços sociais, a fim de evitar essa possível dor.

FUNÇÕES DO CLÃ

DIAW' KHAN ASSAMITAS

Um costume antigo entre os membros da tribo árabe e outros povos desde o berço da civilização é o encontro noturno dos homens que serviram como ritual social primordial para o grupo. Os homens trocavam notícias, partilhavam chá ou café e discutiam todos os assuntos que precisavam ser discutidos. Nunca foi uma política formal de confraternização, esta importante tradição social durou até as noites de hoje, de uma forma ou de outra em toda a região entre todas as facções raciais, religiosas e políticas. Como um clã, os Assamitas também adotaram este costume, que eles chamam por seu antigo nome curdo, o *diwa'khana* (pl. *diwa'khan*). A prática não é universal, mas particularmente entre aqueles com raízes islâmicas, que ocupam um lugar de importância social.

Nas últimas poucas horas antes de o sol se levantar, os Assamitas que exercem esse costume — os cismáticos que se juntaram a Camarilla são um bom exemplo — estão em estreita proximidade com o outro, se residentes permanentes de uma cidade ou visitantes, buscam cada um dos outros e compartilham o *diwa'khana*. Seja participando de um tradicional cachimbo de água desfrutando suas emanções aromáticas ou, simplesmente, falando baixinho em um lugar que lembra um *hammam* ou um café árabe, os Filhos de Haquim usam esse tempo para prosseguir nos eventos e criar um senso de comunidade, onde quer que possam se encontrar. Forasteiros não são bem vindos, porém um outro Membro nunca deve se auto-convidar a juntar-se aos assassinos em *diwa'khan*, eles sabem que têm ido onde poucos foram, e são, provavelmente, o mais próximo de ser considerado um dos *rafiq*. Assamitas do sexo feminino também participam do *diwa'khan*, mas o fazem em separado dos homens, como a tradição dita há muito tempo.

ALGARAVIAS E RAVES BRUJAH

Poucos não ouviram falar das Algaravias e Raves dos onipresentes cabeça-quente Brujah, no entanto, as sessões de gritos escandalosos e festas agressivas magnificamente caóticas em buracos onde o sangue e a música são a única coisa na pauta. Enquanto essas visões não fiquem totalmente fora do contexto, o estereótipo não faz justiça a essas poderosas instituições do clã.

Algaravias podem executar a gama de exercício mais incompreensível e medido em debate forense para algo semelhante a uma definição de poesia atropelada em microfone aberto, com mais vaias e gritos que você encontraria no vestiário da equipe vencedora após o Super Bowl. Qualquer pessoa pode organizar um e é bem-vinda, se puder lidar com isso. Às vezes, os Brujah tentam permanecer no tema e assim realizar algo além de

emoções ventiladas. As algaravias políticas e os debates mais interessantes podem resolver as questões que precisam ser abordadas, bem como a construção de um sentido de clã, mas muitas algaravias tornam-se demasiadamente barulhentas para qualquer meta reconhecidamente produtiva ser alcançada. Brujah não tentam se esforçar para manter as coisas no caminho certo de qualquer maneira, eles estão plenamente conscientes de suas próprias capacidades de concentração e se alegram com o fato de que o companheiro Membro faz o suficiente se importava o suficiente para aparecer em primeiro lugar.

As raves, principalmente realizadas após um discurso retórico, são um meio de celebração e saem como uma parte incontrolável onde o Membro pode se deixar ir e beber aos prazeres da noite. Porque estas festas-vá-furioso geralmente são bem atendidas pela mesma opinião de um bêbado mortal com bebida e paixão, a tentação de se alimentar é quase impossível de resistir. As raves dos Membros não esquecem a Máscara só porque estão tendo um pouco de diversão, mas não os comanda, na medida em que normalmente poderia, sabendo que tudo o que acontece provavelmente não será lembrado por suas vítimas como algo mais do que o preço a pagar por toda a noite, preenchida de êxtase e perversão.

COISAS GANGREL

O Clã da Besta tem poucas tradições, como convém a uma linha de andarilhos, saqueadores e solitários, mas duas práticas sociais que duraram ao longo dos séculos e permanecem básicas aos membros mais transitórios do clã nas noites modernas.

A primeira é a "coisa", que é uma reunião entre colegas Gangrel. A coisa é de natureza informal, sem que a violência ostensiva seja a regra geral. Os Gangrel prestam-se mutuamente com qualquer informação que possa dar para passar ou sobreviver na área menos perigosa em sua perspectiva. Nomes, segredos e alguma inclinação política raramente são colocadas e raramente oferecidas, pois poderia levar a uma alienação que pode causar a retenção de partes da informação mais prática. Gangrel quando em um primeiro encontro com outros, permanecem em silêncio por um curto período de tempo, a fim de dar a todos os interessados a oportunidade de não serem considerados rudes e neste momento mostram as presas, estendem as garras ou as exibem "cheiram uns aos outros." — Mas não usam — outras armas potenciais; tudo isso é parte do "Eu vou te mostrar o que eu tenho, você me mostra o que você tem" fase que permite tanto a demonstração simultânea de força e da vontade de usá-la. Para que isso não aconteça sugerimos que o Membro pode estar escondendo algo, que nunca será uma maneira de construir a confiança. As coisas não costumam durar muito tempo, mas são um meio valioso de ficar a par dos reais perigos, além de

fornecer uma espécie de sistema de correio. Com a maior parte do clã ainda mais fragmentada que antes, este sistema é o único meio confiável de transmitir notícias dos muitos acontecimentos dentro do clã e da sociedade Cainita.

Muito menos frequentes são os "saraus", que são reuniões periódicas de natureza um pouco mais formal. Algumas delas tornaram-se tão comuns que todos os Gangrel na região sabem quando e onde vai ser realizada a próxima, e fazem pelo menos algum esforço para comparecer. Outros são mais improvisadas, mas a palavra se espalha rapidamente. Um sarau é como um conselho tribal, embora nenhum real e reconhecido líder o presida, a menos que algum lendário Forasteiro decida fazer uma aparição, e mesmo assim o antigo não tenta assumir qualquer domínio formal sobre os membros do seu clã. Os saraus geralmente são realizadas ao ar livre e longe de olhares indiscretos e podem durar mais do que uma noite se houver bastante material importante para ser discutido.

Quando o ancião Gangrel presente considera ser a hora certa, o sarau é convocado e iniciado de alguma forma, às vezes com um canto ou outro ritual de "abertura" realizado por um ou mais participantes. Outras vezes, o sarau começa quando um ancião começa a falar. É habitual não falar até este momento para todos que o frequentam, e esperam em silêncio até sua vez. Este tempo de silêncio pode durar mais de uma noite, especialmente se um altifalante importante é esperado. Praticamente qualquer tipo de negócio pode ser tratado aqui, desde o mais político aos prêmios de reconhecimento Gangrel que fazem algo merecedor de tal honra. Quando todos os negócios são concluídos, uma breve cerimônia de encerramento pode ocorrer, então os Gangrel partem, cada um levando o que ouviram com eles para passar aos outros em noites futuras.

GIOVANNI BACIO DELLA MORTE

Dada a sua natureza incestuosa e suas tendências mórbidas ritualísticas, os Necromantes mantêm hábitos sociais dentro de suas criptas que ajudam a manter a família unida o quanto possível através dos tempos. Jantares, pequenas celebrações deformadas e práticas perturbadoras compartilhadas pelos mortais e parentes do clã preenchem o calendário. A mais importante delas, mesmo porque cada membro do clã à experimenta, é o Abraço real, o *bacio della morte*, ou Beijo da Morte.

A criação de um Criança é um evento muito sério pressagiado por muitas noites, até anos, de maquinacões, de deliberação política e intriga. Eventualmente, no entanto, tudo isso não significa nada quando os anciões finalmente aprovam o outorgante do *bacio della morte*. Embora muitas vezes seja um evento privado entre senhor e futura Criança, o Abraço real é de tal

importância que é comemorado como um evento semi-público, com uma série de outros Giovanni próximos presentes, incluindo aqueles que aprovaram o ato. A futura-cria é trazida a frente em sua melhor roupa, como ao assistir sua Primeira Comunhão e ela é informada de seu lugar no clã e do "dom", que está prestes a receber. Depois de todo o hocus-pocus, ela tira a vestimenta e se ajoelha diante do futuro-senhor, se oferecendo de bom grado ao monstro à sua frente. Se, por qualquer razão, o senhor a desaprovar no momento final, pode destruí-la no local, assumindo para seus colegas Membros que reconheceu alguma falha e os salvou de problemas futuros. No entanto, se isso não ocorrer, os senhor cai sobre sua descendência escolhida com abandono selvagem, permitindo-lhe experimentar toda a agonia possível numa última vez antes que ela se torne algo muito menos... compreensivo. Após a ação ser concluída, é dada a ela uma túnica fornecida desde a primeira fonte, um mortal a traz para essa finalidade. Ela é então acolhida por todos e reunidos em um jantar formal encharcado de sangue é realizado em um salão próximo ao momento em que ela fica suscetível a começar a aprender mais do seu novo estado e formar suas primeiras alianças com aqueles que vieram antes dela.

TEMPO MALKAVIANO

Seria um exercício de futilidade a tentativa de fazer observações importantes sobre os hábitos sociais dos Lunáticos, mas uma faceta de sua natureza merece uma ligeira atenção. Alguns desses loucos afirmam que, por vezes, eles ouvem o que alguns se referem simplesmente como "o convite", que é um aceno para um determinado lugar em um determinado momento. A natureza precisa dessa mensagem varia de Malkaviano para Malkaviano, mas aqueles que podem ouvi-la só sabem que algo está acontecendo. Aqueles que optarem por atender ao apelo — e alguns nem sequer alegam que ouviram, e apenas se mostram — encontram-se acompanhados por outros de seu clã, assim como não tem certeza a respeito do porque vieram mesmo. Um dos presentes pode aproveitar a oportunidade para trocar notícias e resolver certos problemas, o que resulta em uma aparência de uma reunião que está sendo observada. Mas às vezes um Malkaviano pode deixar, seguir suas próprias psicoses ilegíveis onde quer que possa levá-lo, confuso quanto ao ponto da chamada. A crença mantida por muitos "lua-impressionados" sugere que estes tempos são organizados pelos antigos de seu clã, na esperança de reunir suas crias, a fim de forçá-las a reconhecer alguma situação ou ação que deva ser tomada. Se isso é verdade ou não, ainda é um mistério completo, até agora nenhum destes seres tem sido úteis o suficiente para sair das sombras e explicar o que esperavam que seus companheiros de clã mais jovens pudessem fazer uma vez reunidos. Talvez, dado aos crescentes presságios e outros auspícios, a noite que isso finalmente aconteça não está muito longe.

RECEPÇÕES NOSFERATU

Bem abaixo das ruas deterioradas e salpicadas com chuva urbana encontram-se os infernais e terríveis túneis semelhantes à intestinos protegidos por apenas um clã, o Nosferatu. Sempre que um desses rastreadores considera a necessidade de se reunir com outros de sua espécie, ele pode anunciar uma "recepção", que é uma reunião do pútrido num momento e lugar de sua escolha. Convites de todos os tipos podem ser enviados, mas penetras são muito bem-vindos: Se estiverem dispostos a nadar através dos profundos eflúvios do ventre negro da cidade, então ninguém lhe negaria um lugar à mesa. O anfitrião fornece o ambiente e a agenda, mas nada além disso está aberto para discussão. Os ratos de esgoto mostram respeito e hospitalidade ao outro em uma hospedagem. Numa primeira vez existe a possibilidade de ter um pouco de apoio de outras pessoas que entendem a sua situação.

Recepções às vezes são mais do que meras sessões de besteira. Alguns dão ao anfitrião uma chance de mostrar alguma realização artística ou algum outro trabalho apaixonado que tenha consumido a atenção do Rato de Esgoto por um ano. Algumas recepções são lançadas como prelúdios para alguma outra ação, se uma caçada selvagem que ventura de um extremo da cidade ao outro, ou uma remoção da escória da humanidade para desenterrar algumas informações necessárias para todos eles. Estes eventos também são usados para contar histórias, tanto das façanhas pessoais quanto dos contos mais alegóricos de seus ancestrais míticos. O bicho-papão do clã, o Nictuku, também é trazido para fora do armário agora e, em seguida, para assustar os novatos, ou para lembrar a todos os presentes que nem tudo é tão seguro quanto pode parecer.

PRÁTICAS RAVNOS

Os últimos anos têm levado este misterioso clã quase ao ponto da extinção e também os trouxe ao relento, desfazendo alguns mitos de longa data. Nem todos os Ravnos foram ciganos, como a maioria dos Membros ocidentais passaram a acreditar erroneamente. A ruína deste clã experimentada durante a Semana dos Pesadelos expôs a variedade de origens étnicas e culturais encontradas entre os Ravnos, tornando-se, finalmente, impossível dizer precisamente qualquer coisa sobre os hábitos sociais dos Enganadores. A constatação de que muitos deles são (e foram) de herança indígena e asiática, em vez do sangue Romani deixa claro que o íntimo de suas tradições sociais são verdadeiramente profundas. Que os costumes sociais que praticam dependem muito mais da cultura que foram criados como mortais do que qualquer outra coisa, com as complexidades da

sociedade indiana dominante. O Reconhecimento das Castas, e a idéia de "intocáveis", encontros religiosos, a tradição da *kumpaniya* e uma dúzia de outras práticas ainda formam a base para a maioria da interação social entre os enganadores, e eles devem ser procurados para idéias de como estes Membros passam as noites restantes em perigo.

SERVIÇOS SETITA

Os Seguidores de Set distinguem-se dos seus companheiros Membros não só por sua reputação como guardiões da sabedoria ou encantadores de serpentes, mas também por sua religiosidade. Como adoradores de um deus, seus hábitos sociais são formados em torno dos conceitos de observância e serviço religioso por motivos mais que seculares. Estas serpentes criam e ministram cultos de progênie e mortais fanáticos como se fosse uma segunda natureza. São as práticas rituais na miríade desses cultos que definem sua cultura de clã.

Serviços de culto geralmente ocorrem em um templo secreto e começam com uma montagem que é levada aos sermões, reforçando as crenças sectárias e retidão moral. As práticas específicas variam, mas a maioria é ritualística e envolvem alguma demonstração de poder sobrenatural, significando o poder e a presença do Deus Vermelho (ou qualquer outra divindade que professam e idolatram). O sacrifício também é comum, com a destruição de um animal, assim como uma oferta pessoal de vitae. Após o término de serviços formais, geralmente em uma hora, os seguidores muitas vezes passam o tempo de uma forma mais casual, levando uma mistura de negócios e prazer reforçando a sua determinação em continuar ao longo de qualquer caminho prático, pessoal e filosófico que trilhar.

BAILES TOREADOR

De todos os clãs, os Degenerados são aqueles que a estima social e a superioridade é mais comum e admirada. Isso nem sempre acontece, é claro, mas a maioria dos que afirmam ser membro do clã da Rosa adora uma boa festa e passa mais tempo se enfeitando e praticando sua arte social mais do que qualquer outro vampiro. O Toreador frequentemente recebe os chamados "eventos do clã", que vão desde encontros como-em-salões (onde a paixão mesquinha e elegância chamativa está na moda) para jantares formais e eventos culturais.

Nas cidades onde muitos Toreador podem ser encontrados, eles formam alianças — ou como um clã ou com base em interesses diferentes — e estabelecem saraus mensais chamados bailes (frequentemente programados para coincidir com a lua cheia). Como os outros eventos, os bailes tem ainda mais ostentação



e exagero do ego, sagacidade lâmina e grandiosidade. Às vezes, um Grande Baile é organizado para o Dia das Bruxas, que é novamente outra etapa superior em termos de escala na arte do jogo social. A festa mais exagerada de todas é o Carnaval, uma sobrecarga sensorial de uma semana que acontece a cada 23 anos, atraindo Toreador de todas as matizes para um único local, cuidadosamente escolhido. Além de toda a celebração esperada, *esgrima* e qualquer outro tipo de socialização que ocorre no Carnaval, é habitual ter um mortal, entre os convidados — o qual não sabe realmente o que está acontecendo — ao ser escolhido no final da semana para o Abraço. A "sorte" mortal é bem-vinda ao mundo dos Amaldiçoados pelos Membros orgulhosos, e todo o evento se encerra por mais 23 anos. Os vários Degenerados voltam aos seus domínios e se preocupam com o prestígio perdido e ganho como resultado da diversão. Os membros individualistas do clã ignoram essas festas extravagantes. E quando querem se socializar com seus companheiros de clã, preferem acolher e atender, eventos menos organizados e menores. No entanto, mesmo essas Flores-tímidas podem ser atraídas para o desfile de moda, e ocasionalmente, são embriagadas pela beleza tentadora de se colocar em pronta exibição nos tais eventos de luxo.

SOCIEDADES SECRETAS TREMERE

Na superfície, o Tremere pode até não parecer excessivamente social, e que não coloca tanto valor

em avanço social como fazem com o conhecimento taumatúrgico e o poder político. Mesmo assim, o poder social é o meio para esses outros objetivos e tem sido usado e abusado pelos feiticeiros do sangue. Dentro do clã, o poder social é usado para obter favores, colocar alguém em dívida com um Feiticeiro, ganhar uma promoção, proteger um artefato ou ritual, afastar os esquemas de um rival ou realizar qualquer outra coisa desejada. Não é um turbilhão de festas e salões que permitam isso, mas é em vez disso encontros cerimoniais e facciosos organizados por muitas sociedades secretas, ordens, casas e outras fraternidades que existem mais ou menos nas sombras.

Cada sociedade secreta (ou não tão secreta) tem suas próprias cerimônias, rituais e estilo de reunião social que melhor personifica os seus objetivos e que surgem como resultado de séculos de tradição e história. Imagine os maçons, você viu a ponta do iceberg. Mais útil é o sentido de camaradagem que engendra a associação. Não quer dizer que todos os Tremere que secretamente juram fidelidade à Ordem do Olho Nascente são amigos próximos e saem juntos no sábado à noite, mas é proibido o sentido de comunidade, especialmente entre as sociedades sinistras, proporcionando uma rede de indivíduos que pensam da mesma forma, que queiram ouvir e compartilhar recursos com os seus companheiros ocultistas.

SOCIEDADES SECRETAS, GEHENNA CULTOS E ASSOCIAÇÕES MENORES

Independentemente do clã, status, idade e filiação política, a participação em uma ordem secreta pode fazer com que um Membro entre em contato com muitos outros diferentes. O mais estranho do culto da Gehenna é o vintage dos clubes de vitae mais hedonistas, todos e cada um desses grupos tem suas próprias cortesias, costumes e expectativas. Alguns vão aos grandes cumprimentos e outros negam completamente sua existência quando fora de suas salas privadas, com membros nunca se dobrando menos a um outro que participa ativamente nos eventos da sociedade. Outros não são tão paranóicos e conhecidos, mesmo por pessoas de fora, como obrigação por algum tipo de fraternidade, que está negociando favores e privilégios facilmente entre eles, mais até mesmo que com aqueles Membros que, com exceção de uma falta de adesão na mesma sociedade, são, tradicionalmente, companheiros.

Alguns desses grupos estabelecem salões regulares e podem assim participar de hábitos e propósitos que os aproximem. Outros, em particular os mais preocupados em serem descobertos, raramente o fazem, preferindo evitar a detecção por sacrificar a conveniência, se necessário. Estes usam aparentemente eventos sociais Vampíricos normais, como fronteiras para sua agenda furtiva, contando com meios elaboradamente clandestinos de comunicação para

repassar informações a outros membros de seu culto, e bem debaixo dos narizes dos colegas inconscientes. Gestos sutis de mão, linguagem corporal, palavras de código, conversa alegórica e até mesmo certas Disciplinas são exemplos de como os Membros Podem continuar o trabalho de seu grupo, mesmo fingindo estar discutindo literatura ou rotas de comércio medievais com algum Sangue Azul chato.

O membro de uma sociedade secreta pode pagar, às vezes, especialmente quando um Membro influente também pertence ao mesmo grupo. Mesmo quando alguns colegas conspiradores que podem fazer de tudo para negar qualquer filiação em público, a fim de melhor proteger o seu segredo, usar algum poder para proteger ou ajudar um companheiro, desde que a assistência possa ser habilmente disfarçada ou justificada. Ironicamente, esse é o tipo de caridade social aparentemente inexplicável, isso que torna muitos Membros paranóicos, acreditando que há algum tipo de conspiração em curso, mesmo que não haja nada.

Se tal grupo desempenhar um papel importante em sua crônica, pode ser útil atribuir um Antecedente especial, Status Membro de Sociedade Secreta para esses personagens. Este substitui o status comum quando se lida com os seus companheiros cultistas, abertamente ou em particular.

Embora nem sempre seja uma parte importante da não-vida de um vampiro, vale a pena mencionar a um outro Tremere social personalizado que a tradição é de fóruns dialéticos. De natureza semi-casual, estas competições são pedagógicas, onde um ou mais anciões Tremere vão se envolver em um argumento formal uns com outros por conta dos seus observadores mais jovens. O objetivo é demonstrar como diversas fórmulas e teoremas rituais taumatúrgicos são desenvolvidos. As idéias concisas que levam a uma conclusão feiticeira para outra, mais complexas e úteis, são disfarçados de perguntas e respostas de modo que mesmo o aprendiz mais estúpido possa ver como as coisas funcionam e o porque. Os aprendizes presentes são convidados a participar, à qualquer momento, mas devem esperar para serem usados no máximo como exemplo, para aumentar a sua própria compreensão. Demonstrando a capacidade de acompanhar a lógica daqueles que organizam o fórum, e chegam a uma conclusão avançada, e fica devidamente constatado para as noites futuras, quando o aprendiz está sendo considerado para uma possível promoção.

CERIMÔNIAS VENTRUE

O Clã dos Reis celebra uma série de eventos especiais que outros clãs prestam pouca atenção ou

simplesmente não reconhecem. A noite do próprio Abraço, ou noite-mortal, é frequentemente objeto de grande trabalho, com festas espalhafatosas e saraus amigáveis, selando o fim da noite. Senhores cobram favores luxuosos sobre a Criança celebrada, e uma Cria também apresenta ao seu senhor um bonito presente na noite-mortal do senhor, lançando uma festa tão grande o quanto possível. Brindes, piqueniques e outras festividades de natureza alegre são comuns.

A apresentação de uma Criança à sociedade Vampírica perde o brilho se comparada à importância da admissão formal de um Sangue Azul em seu clã no final de seu longo período de educação, ou *agoge*. Quando chega a hora, o candidato aparece diante de uma reunião do conselho pleno de seus anciões e recita um longo período de informação sobre a sua linhagem, seu clã e sua educação. Se tudo for aceitável, o conselho vota ritualmente sobre a questão e declara o novato como sendo um membro efetivo do alardeado Ventrue. Nesse ponto, a verdadeira festa começa, com todo tipo de prazer apresentado ao convidado de honra, incluindo uma fonte escolhida especificamente para satisfazer seus gostos raros. Estes eventos são geralmente realizados em locais opulentos e seguros, destinados a tornar uma impressão mais forte e duradoura no novo membro do clã.

OS ANARQUISTAS

As várias faixas de anarquistas que existem — desde o entediado ancillae até os fanáticos revolucionários que procuram abalar os alicerces da torre de marfim — observam tradições e instituições sociais de forma semelhante à Camarilla, se um pouco menos formal ou consciente da tendência. Nas grandes e estáveis cidades, alguns barões têm mesmo ido tão longe a ponto de estabelecer o costume de um "Elísio anarquista", que é um pouco diferente do tradicional Elísio, designando à um guardião para manter a ordem, se necessário. Esta tendência ainda é uma raridade, no entanto, onde ela não existe, muitos anarquistas torcem o nariz assim como para a vaidade. Esta aceitação mediana significa menos ênfase carregada de sutilezas da instituição como na mera tentativa de criar um lugar onde a violência seja formalmente proibida.

Uma convenção amplamente adaptada é a do salão. Anarquistas anciões e filosoficamente motivados descobriram o fórum como útil para debates, discussões e desafios intelectuais tão importantes para eles e o avanço da causa anarquista. Embora, por vezes, um pouco seco e sistemático, salões têm a sua quota do social para suportar a mesquinha *esgrima*, mas aqueles que entram em sessões com a esperança de que vão poder usá-la como uma plataforma de lançamento para a celebridade social no Movimento muitas vezes se decepcionam.

Semelhante às instituições Brujah com os mesmos nomes, os anarquistas frequentemente abrigam estridentes algaravias e raves, que geralmente são abertas a todos os Membros, independentemente de filiação ou de comportamento, embora alguns anarquistas ou carniçais costumem atuar como vigias para se certificar que os estrangeiros estão lá para se divertir, e não para aproveitar a oportunidade e acabar com os encrenqueiros locais. Os mortais são tão bem-vindos quanto os mortos-vivos, contanto que nenhum deles deixe o local gritando sobre vampiros para cada pessoa que encontre. Por esta razão, estas festas se tornam buffets tudo-o-que-pode-comer. Isso não significa que eles mostrem suas presas e gritem: "Olhe para mim, eu sou um vampiro!" No andamento da festa mortal, mas provavelmente vão encontrar oportunidades para pegar um ou três goles, enquanto tiverem chance.

O SABÁ

Vejamos algumas diferenças entre as comemorações formais da Espada de Caim e sua contraparte Camarilla. Enquanto o Sabá não reconhece Elísio, seus refúgios especiais (e em qualquer outro lugar que se adapte o seu modo) servem muito a mesma finalidade. Onde o Elísio vem com um conjunto de regras e tradições sobre etiqueta e proibições com monitores vampíricos de poderosos e violentos, o Sabá cria formas altamente

ritualizadas que garantem que as festividades da noite não vão explodir em palhaçadas e que chegue a ameaçar os participantes de quebrar a pseudo-Máscara que a seita observa extra-oficialmente.

O mais formal do eventos Sabá são aqueles mantidos pelos bispos, arcebispos e seus superiores, mas mesmo o mais humilde sacerdote de bando pode organizar um evento elaborado com toda a genuflexão e protocolo litúrgico que se pode imaginar. Reconhecer que a sociedade Sabá não é dominada por comportamento caótico e aleatório da despreocupação da desordem indisciplinada. Claro, este material desempenha um papel, que proporciona uma tomada útil para a Besta e dá ao Sabá uma forma de celebrar a superioridade sobre os mortais que o alimenta. No entanto, ele não mantém o mesmo nível de veneração do *auctoritas* e *ignoblis ritae*, cerimônias sagradas e às vezes bastante elaboradas da seita. Sem esses rituais de construção da comunidade e fortalecimento, o Sabá seria pouco mais do que maníacos desorganizados e sem senso de justiça e destino. Este fato importante é a maior distinção entre a sociedade Camarilla e Sabá.

A seguir estão os eventos sociais mais reconhecidos do Sabá. Embora tanto quanto os Membros da Camarilla, o Sabá participa de inúmeros outros divertimentos, que vão desde uma noite em máquinas caça-níqueis à amaciar o motor de um Corvette '66 com companheiros de bando.

SAINDO COM O BANDO

O mais fundamental de muitas instituições sociais da seita é o esbat. É uma reunião ordinária na qual cada bando tem que manter a camaradagem e a identidade. Estes encontros estão abertos apenas para sócios de bando e acontecem muito frequentemente algumas vezes por semana. O sacerdote do bando geralmente abre a esbat com uma oração para Caim ou algum outro ritual e, em seguida, conduz seu colega Sabá em observância ao *ritae ignoblis*. Como cada bando cria os seus próprios rituais, eles podem consistir de quase qualquer coisa, desde a reverência mais espiritualmente sagrada para uma corrida desenfreada pela cidade. O esbat também é um momento de partilha. O bando participa do Vaulderie passando então aos negócios do bando quando reclamações, problemas, planos e preocupações estão sendo exibidas e tratadas.

Conceder os ritos de criação sobre um incipiente é muito memorável, e pode tomar praticamente qualquer forma, a partir de um teste de inteligência a um impossível desafio físico. Mas o vampiro que sobrevive consegue ver outro por do sol e ganha o título de um verdadeiro Sabá. Bandos perdem uma grande quantidade de tempo antes do evento trabalhando na elaboração de Ritos de Criação criativos e divertidos, antecipando e desfrutando cada momento de loucura.

Quando o bando está prestes a embarcar em um novo esquema ou missão perigosa, dá uma festa para edificar a moral e certificar-se que tem um último fôlego, apenas no caso de não tornar a voltar. A Dança do Fogo, onde membros do bando saltam por cima de uma fogueira ardente, é uma das favoritas, competições de boxe que aterrorizam os mortais. Às vezes, outros Sabá se juntam a eles e bandos inteiros são convidados a fazer com que o evento seja tão estridente quanto possível.

Um Sabá pode derrubar um desafio e desafiar um membro do bando companheiro para assumir o combate no lugar do ducto, ou sacerdote do bando. Monomacia, o duelo ritual, é sempre um grande esporte para espectadores, mas é por vezes adiado por algumas noites para permitir que outros Sabá escutem sobre ele e participem. Como uma luta de boxe, o confronto real pode não durar muito tempo, mas as festas de antemão, e aquelas que honram o único Cainita sobrevivente, são ainda mais aguardadas. Quando Sabás verdadeiramente estimados estão envolvidos – bispos, templários, prisci – a coisa toda adquire um nível maior para a participação. Bandos que viajam através do país são capazes de dizer que estiveram lá quando assim-for a sua função, e também para tomar parte no caos insano que de certo acompanha o evento principal.

Alguns Sabá completamente abandonados de qualquer humanidade que alegavam ter e tenham dedicado a sua existência morta-viva em uma "alta" Trilha da Sabedoria. Estes Cainitas costumam se reunir para além dos não-seguidores para manter reuniões privadas, com sermões, instrução, *ignoblis ritae* e outras práticas. Eles criam uma sensação única e inconfundível de união espiritual. Quantas vezes esses serviços são realizados, e exatamente o que acontece com eles, depende da Trilha particular em questão e as preferências daqueles Sabá que conduzem os serviços. Apesar da incapacidade de ser mais específico, para aqueles que se apegam a essas filosofias estranhas, estas reuniões são extremamente importantes, e em alguns casos, significam mais do que as esbats do seu próprio bando. Os seguidores da Trilha, por vezes, compartilham a Vaulderie, produzindo laços de sangue que podem mesmo vir a serem mais fortes do que aqueles que compartilham com o seu próprio bando.

Da mesma forma, os membros da Espada de Caim que juraram lealdade à insular Mão Negra se comprometeram a servir um líder da seita como um paladino, ou eles se comprometem a erradicar as práticas infernais da seita. Todos observam suas próprias funções sociais especiais. Narradores são encorajados a propor as práticas evocativas para esses personagens envolvidos em tais organizações, acrescentando outra camada para os muitos estratos de lealdade, a servidão e esperança.

GRANDES CELEBRAÇÕES

Além das convenções e práticas dos bandos individuais e subseitas dentro da sociedade Sabá, a

Espada de Caim tem suas próprias celebrações abertas a todos os Sabá que queiram participar. A mais foda de todas essas festas, é o *Festivo dello Estinto* sempre acontece na segunda semana de março, em todas as cidades onde a seita tem uma presença significativa. Todos os clãs se reúnem para a festa, assim como qualquer bando nômade que esteja perto o suficiente. Nada está fora dos limites, e festas orgiásticas de sangue e Vaulderies noturnas que mantêm o deleite tão tenso quanto possível. Durante este tempo, a pseudo-Máscara que a seita não oficialmente fomenta chega bem próxima de um colapso. O número de mortes de mortais sobe rapidamente na cidade com os vampiros deixando qualquer pretensão de civilidade e se empanturrando das assustadas e indefesas presas mortais que fogem desesperadas. A oportunidade de se associar ao Sabá em cidades distantes raramente é esquecida por aqueles cujo pessoal tem listas de tarefas e podem limpar um pouquinho, só para ter um pouco de tête-à-tête com o padre desta cidade ou o bispo daquela outra.

Um evento muito importante é a *Palla Grande*, que é uma celebração elaborada feita na maioria das fortalezas do Sabá na Véspera da Semana de Todos os Santos e é visitada por todos os Sabá que conseguirem, próximos ou de longe. Isso só numa noite caso seja muito mais formal do que o *Festivo dello Estinto*, com o derramamento de sangue ilimitado daquela festa e loucura substituída por uma exibição mais cultivada de devassidão e crueldade. Os jogos sociais decretam o fim da noite e todas as facções e enganadores políticos são trazidos para fora do armário e utilizados para obter vantagem e marcar um ponto ou dois. Enquanto os moldadores de carne mostram suas mais recentes criações macabras e os membros mais exibicionistas da seita demonstram seus talentos que desafiam a morte para prazer do seu público, muitos dos convidados no baile de máscaras completas e trajes secretamente (e não tão secretamente) tramados e coniventes para a posição. Porque o Sabá tem a audácia de encenar esse baile em um local público, os mortais inconscientes muitas vezes passeiam e encontram o sabor do momento, tornando-se parte da gloriosa Festa de Sangue, no auge de toda a celebração. A noite termina com um banho de sangue acima-do-topo, seguido por uma música pulsante que vai aumentando e pretende conduzir os vampiros a devorar um último frenesi exaustivo. Nenhum Sabá gosta de perder essa festa anual, visando o caso de março com os dois eventos anuais imperdíveis.

A seita não realiza muitas outras funções socialmente orientadas ao longo do ano em que todos oferecem a oportunidade de diversão, bem como a guerra social e política. Cerimônias de promoção, "jantares" de vitória depois de um Festim de Guerra bem sucedido, e a conclusão de uma Cruzada demanda celebração pública. A liderança Sabá esta muito feliz ao fazer um favor, oferecendo ao soldados-rasos algo para manter suas mentes distantes dos muitos problemas particulares que a seita

experimenta. Narradores são encorajados a criar quaisquer novas funções e obrigações sociais como puder para dar gosto e complexidade às histórias Sabá. Deixe os jogadores contribuírem no processo, tanto quanto for possível, também, bandos Sabá estão sempre inventando novos motivos para comemorar, e a criatividade não é de responsabilidade só do Narrador.

MEMBROS ANTISOCIAIS

Apesar de todos os exemplos de atividade social, nem todos os vampiros participam nestes eventos. Alguns, por qualquer razão, resistem ou nem sequer sentem a necessidade de interagir com a sua espécie, exceto quando absolutamente obrigados a fazê-lo por razões de sobrevivência. Outros tem a presença indesejável de seu colega Membro, talvez como castigo por algum pecado da sociedade, ou porque é desagradável estar perto do indivíduo. Estes Membros — os autarcas — têm dificuldade nisso. A solidão, a falta de relações sociais significativas e conhecimento de uma série de coisas que ameaçam acontecer por detrás e se tornam cruciais para esses párias que querem se ocupar com os mortais ou cultivar uma não-vida que os mantenha pessoalmente motivados. Se não o fizerem, o objetivo da sobrevivência vai alcançá-los e a Besta acabará por dominar o Membro inteiramente.

Além deste perigo, a pior consequência para o autarca é não ter ninguém a quem recorrer quando as coisas ficarem feias. Sem qualquer um dos laços comuns que os Membros tem — dívidas comuns, uma linhagem consanguínea, a responsabilidade política — o autarca tem que aceitar que vai chegar o momento em ele pode ser forçado pela necessidade de lidar com outros mortos-vivos, e estará em clara desvantagem. É absurdo pensar que ser educado é oferecer outra coisa de valor aos Membros — a informação, dinheiro, uma promessa de pagar uma dívida — será um substituto aceitável para uma relação construída em anos (ou séculos) de vantagem, *esgrima* e reconhecimento social.

Em última análise, autarcas devem chegar a um acordo com sua capacidade extremamente frágil de realizar qualquer coisa que possa reunir até mesmo o menor bocado de influência com outros vampiros. Ao escolher se agarrar à margem da sociedade e limitar suas atividades para os bairros e partes menos frequentadas do Curral, os autarcas sofrem de uma possível solidão eterna, quebrada apenas pela companhia inadequada dos mortais, se houver.





CAPÍTULO DOIS: CRIANDO UMA CENA

*Foda-se. Eu vou fazer isso de novo, não importa o que isso me custe.
Este vai matar o ano passado.*
— Larry Tee

Qualquer um pode dar uma festa. Basta convidar alguns amigos se reunir em um local comum em uma hora especificada e você a têm.

Para o Membro, no entanto, não é tão fácil. Seus propósitos são diferentes, eles realmente têm "amigos" para falar (por que um verdadeiro predador iria gostar da companhia de um outro com quem deve compartilhar recursos limitados?) de qualquer reunião e de como seu tipo representa um risco, tanto para os convidados em si, bem como para qualquer espectador próximo.

Membros que desejam acolher eventos sociais tem muito a considerar, desde a questão de quem vai ser convidado para a questão de quem vai limpar o sangue depois. Os Membros sábios planejam isso de antemão — os Membros tolos deixam tudo para última hora.

CONSIDERAÇÕES

Quando se trata de planejar um evento, certas considerações devem ser feitas através da fachada. Embora seja teoricamente possível manter o valor de uma festa em algo tão simples como um armazém abandonado, nem todo mundo tem esse grau de prazer, e o que havia sido planejado para ser uma festa de armazém pode constituir um punhado de Membros desapontados vagando em meio às dispersas panelinhas de mortais que chegaram para a festança falha. Sendo esse o caso, o

planejamento é a chave para fazer um evento social digno de tempo e esforço dos hóspedes.

PROPÓSITO

O Capítulo Um traz grande parte dos vários tipos de festas e outros eventos que os Membros organizam, mas vale a pena mencionar aqui. O anfitrião faria bem em considerar seus objetivos ao organizar o evento em primeiro lugar. Se a discussão é a intenção, uma rave é certamente o tipo errado de sarau como plano. Se o anfitrião deseja uma estridente, alta, vale-tudo "festa do ano," nenhum dos participantes ficaria encantado ao descobrir que eles realmente estavam esperando para observar um discurso intelectual Brujah. Com certeza, esses são exemplos grosseiros, mas o ponto que ressalta é válido. Um potencial anfitrião deve planejar para atender os gostos dos seus convidados.

Um jovem Ventruê buscando favores com as harpias provavelmente faria bem ao planejar uma festa comemorando a ascensão do seu senhor às fileiras dos Primogênitos que iria planejar um comer-e-saudar para jovens Membros. As harpias ficam, provavelmente, entrincheiradas entre as fileiras dos anciões — não só tem as atividades dos novatos sob seus cuidados, e isso pode realmente preocupá-las, pois podem observar como potencialmente perigosa é a reunião de crias rebeldes. A festa em homenagem a um senhor, no entanto, permite aos níveis da sociedade o respeito que merecem, o que só

acontece se as harpias pertencerem ao mesmo nível. Além disso, mostra que o jovem Ventruê foca as suas prioridades no lugar certo — ele quer exaltar os níveis mais altos da Torre de Marfim, em vez de agitar os calouros de outros ao redor dos escalões inferiores. Um Membro assim pode ir longe na Camarilla...

Por outro lado, um vampiro que não deseja construir um pouco de mística nervosa ou uma reputação iconoclasta pode planejar o "baile de alta sociedade" como uma paródia aberta à cultura anciã. Enquanto isso certamente atrair alguns olhares desconfiados e murmúrios de desaprovação das fileiras mais elevadas, certamente teria a presença de vários outros jovens vampiros locais, que é mais do que provável que sintam os mesmos tipos de frustrações dos mortos-vivos com o teto de vidro do Lambedor que planeja o evento. De fato, algumas das camadas mais altas da sociedade dos Membros podem ouvir através dos boatos que tal festa paródia esteja acontecendo e aparecer para apenas ver quem a identidade do falsário (e provavelmente tenha um acesso de justa indignação ao se ver como sendo o objeto do ridículo).

Seja qual for o caso, o aviso de considerar a finalidade é largamente aconselhado aos Membros para pensar no que estão fazendo, em primeiro lugar quando decidem receber algum tipo de evento. É muito simples, os eventos sociais são muito mais trabalhosos do que parecem, e um Membro que deseja realizar tal coisa deve compreender todos os detalhes do processo, a partir da logística de como fazer isso acontecer até as formas das possíveis interpretações de outros Membros que podem ver o evento como danoso ou o exaltar e como poderia afetar sua reputação, no rescaldo da coisa toda.

A LISTA DE CONVIDADOS

Enquanto isto pode parecer ser uma consideração do senso-comum, muitos Membros fracassam em não levar isso em consideração.

Não convide pessoas que não querem participar.

Para muitos Membros, a hierarquia do domínio da sua casa se intromete sobre as realidades de planejamento do evento. Imagine a aflição do Toreador que convidou "todos os Membros do domínio" para participar do 20º aniversário de sua liberação da proteção do seu senhor, e só ser recebido no meio da noite por seis bandos do Sabá balançando-bastões.

Com certeza, isso é outro caso extremo, mas não demora muito para as coisas comessem a dar errado que entre os Membros egoístas e cáusticos. A menos que você deseje ver velhos rivais pularem nas gargantas uns dos outros durante a sua festa bem educada, não convidar dois Lambedores cuja inimizade seja o assunto das fofocas da cidade. Alguns príncipes levam isto para um grau exclusiva — não convidam anarquistas para as reuniões de moradores do domínio, mas ainda os considera como subordinados com qualquer política proferida naquela noite. O primogênito ocasionalmente também esnoba os

de seu clã que estão "de fora" se forem o tipo de clã líder que convoca reuniões de Membros consanguíneos.

Aqueles Membros que possuem ou são filiados a salas de espetáculos, casas noturnas, bares de prestígio conhecem os prós e contras da gestão da lista de convidados. Qualquer pessoa que seja totalmente indesejável pode fazer qualquer tipo besteira (ou realmente...) tenha razão que determinará estímulo para a exclusão — um lambedor detalhista não cumpre o código de vestimenta, o chefe dos bombeiros tem observado a capacidade da multidão e o pleno direito do clube agora, a cobertura é maior do que o suposto cliente pode pagar. Membros e mortais que correm e esbarram podem esperar na fila e pagar apenas a cobertura como qualquer outra pessoa. Os verdadeiros paradigmas da cena (ou a favor do proprietário) ignoram a fila e a recepcionista — apesar de ser uma figura deste calibre, o importante é saber com quem seria bom ser amigável, mesmo agindo como uma espécie de fashionista.

O controle sobre a lista de convidados constitui uma das únicas posições mais potentes e poderosas que um Membro pode exercer, desde que seu nome e sua reputação sejam suficientes para fazer com que as pessoas o queiram nisso. Mesmo para os Membros que não estão necessariamente na vanguarda do domínio da lista-A, e ao permanecer com as chaves por um bom tempo é uma posição a ser admirada. Assim, se Quem é Quem dos Amaldiçoados não está chegando a sua festa — quem dá a mínima? Na verdade, uma vez que não venham, você vai ser capaz de aproveitar a festa um pouco mais e se preocupar um pouco menos acerca de se algum figurão socialite está tendo um bom momento ou queimará a sua festança.

De certa forma, este aspecto do planejamento do evento coincide com o propósito considerado, acima. Se a atenção do alto status não é o que o Lambedor deseja, não tem que planejar isso. Muito parecida com a festa paródia que também discutimos anteriormente, um vampiro não pôde conscientemente desejar desfrutar, de qualquer maneira, do tipo de sarau da nata da sociedade. A festa organizada entre as elites da cena anarquista terá um timbre bastante diferente do que um sediado pelo reconhecimento e valor de um Gangrel que escolheu permanecer com a Camarilla depois que o resto de seu clã fugiu da Torre de Marfim. Um sacerdote Sabá que preside a observância conjunta dos Sermões de Caim à dois bandos pode pedir a um arcebispo que participe da cerimônia e ele pode ou não; tudo dependerá da sua vontade, de quanta influência possui e se quiser que o arcebispo saiba o que os bandos estão fazendo.

No final, os melhores conselhos são importantes quando uma lista de convidados nunca é suposta. Estendendo um convite a todos os Lambedores locais com a crença de que "a ralé sabe que eles não são realmente bem-vindos, talvez realmente significa isso - mas também significa que você sabe onde toda a ralé e seus odiados nemeses estarão naquela noite.

SEGURANÇA

Alguém tem que impor a lista de convidados, não é?

Em muitos casos, o anfitrião tem a sua própria segurança. Ele pode estar atendendo a porta no seu próprio refúgio ou apenas perguntar a senha aos Membros onde a festa vai acontecer. Em situações como estas, a segurança não é realmente uma preocupação, pois os convidados provavelmente agem civilizadamente e são poucos o suficiente para que desenvolvam alguma turbulência, o anfitrião pode simplesmente declarar a festa finalizada e colocar todos pra fora. Na verdade, a segurança geralmente se torna uma preocupação apenas em uma das duas situações.

Primeiro, quando informações sensíveis sejam o tópico ou a finalidade da festividade, só um tolo pouparia em segurança. No entanto, esta afirmação, na verdade é aplicada um pouco mais ampla, ao que parece à primeira vista. "Informação sensível" é uma ideia subjetiva. Alguns príncipes podem postar segurança quando todos os Membros do domínio convocam, por qualquer razão, o melhor para evitar que vampiros hostis aprendam qualquer coisa que não deveriam. A "Informação sensível" pode também significar entretenimento discreto ou privilegiado, como com uma harpia que concede um sarau destinado apenas para a crème de la crème e contrata segurança para clube para qualquer Membro menor que tentar invadir a festa em torpor. As informações confidenciais podem ser aplicadas a um salão de política, um debate de clã ou até mesmo um conselho de guerra, para que os segredos não vazem para os ouvidos impróprios. O Primogênito pode impor a segurança em suas reuniões com ou sem o príncipe, na esperança de manter a palavra de suas políticas que considera tranquila até que realmente cheguem a uma decisão.

Em segundo lugar, a segurança serve para ajudar a manter as coisas ordenadas, no caso de eventos em larga escala. Se o caso é uma grande festa, o anfitrião é quase certo que tenha alguém entregando-se demais para começar uma briga. É também provável que, em um evento "festa do ano", alguém vai estar vendendo drogas, e alguém que não seja o anfitrião vai estar se ressentido dele estar lá (isso pode ser atividade de gangues, ou pode ser simplesmente revendedores independentes de sangue). Alguns convidados ficam um pouco mais amorosos com a chegada da noite, e uma pessoa que se torna muito "amigável" com os outros hóspedes talvez precise ser ejetada antes que se torne um problema. (Consulte a página 36 para maior discussão sobre segurança.)

LOCALIZAÇÃO, LOCALIZAÇÃO, LOCALIZAÇÃO

A questão do tipo de evento para o anfitrião vai de mão em mão com considerações de onde promovê-la, como seria de se esperar. A configuração de uma reunião social ajuda a estabelecer o tom ou tema da festa, permitindo aos hóspedes determinar em que tipo de noite está por vir. Se



um evento black-tie ocorrer em um clube de campo, ele provavelmente vai ser um evento bastante tradicional (embora o tradicional tenha significados diferentes para vampiros e mortais). Se um evento black-tie for programado para acontecer em um armazém sem endereço de rua e apenas dentro do território de uma cidade, bem, algo incomum provavelmente vai acontecer. Os hóspedes devem esperar que sejam surpreendidos.

OS SUSPEITOS HABITUAIS

Usar um local teste-verdadeiro para uma festa é uma questão de logística e planejamento, e raramente é visto como uma falta de criatividade por parte do anfitrião. Salões em hotéis elegantes, clubes de campo, salões dos clubes sociais, salas reservadas em restaurantes de prestígio — todos estes são lugares excelentes para sediar uma reunião porque é para isso que são projetados. Estes estabelecimentos têm funcionários em suas equipes para ajudar um anfitrião com os deveres concomitantes com os eventos sociais, e se o planejador prefere não se preocupar com tais coisas sozinho, porque deveria se preocupar? Deixe que os Membros façam uma grande bagunça como queiram, a ajuda vai limpar tudo. É verdade que, pode passar um pouco do caução... mas e daí?

A desvantagem de usar um local relativamente público é que limita a capacidade do Membro de se afastar uma vez que o evento esteja acontecendo. Com servos mortais apressados (sendo honesto, qualquer Membro vai perder tempo e esforço usando Condições em cada polidor de colher Delmonico?), A conversa deve ser limitada a tópicos não-vampíricos ou mais voltada para a alegoria fazendo o suspeito valorizar a coisa toda. Definições como essas são muito mais valiosas para simples questões sociais, onde o vampiro pode sair e mostrar a sua plumagem, inversa (como Vampiricamente quiserem) em pequenos grupos e caso contrário, apenas "ser visto". Os Membros tem o sentido de auto-preservação de parar de falar sobre negócios vampíricos quando um garçom se aproxima para oferecer champanhe. O anfitrião deve ter a certeza de que os Membros reunidos também terão o bom senso de evitar o uso ostensivo de Disciplinas, limitando assim a possibilidade de sua festa degenerar em coisas desagradáveis. Em muitos aspectos, a "festa pública" é em grande parte um exercício para manter a Máscara, e continua tendo gosto porque mostra como magistralmente os mortos-vivos podem manter a sutileza necessária para sobreviver nas noites modernas. Muitas harpias, em particular, adoram esses tipos de festas e esperam ansiosamente por algum deslize do Lambedor infeliz, motivo pelo qual o espanca impiedosamente, por "Se ele não consegue manter o silêncio do sangue na presença dos seus, por que acreditar que pode fazê-lo quando deixado com suas próprias artimanhas?"

LOCAIS VERDADEIRAMENTE PÚBLICOS

Um passo além "dos Suspeitos", muitos Membros planejam seus eventos sociais em locais genuinamente públicos. Um típico Elísio num museu de Arte depois de

horas aberto é um exemplo disso, assim como a manifestação anarquista realizada nos recônditos de um parque público. Enquanto locais públicos podem parecer uma estranha escolha para realização de uma reunião de mortos-vivos, alguns princípios a tornam excelente opção.

Uma festa celebrada em um local público pode estar "escondida à vista de todos." Os anarquistas se reúnem no parque, por exemplo — com uma coleção de tipos obviamente agressivos em público fica suscetível de afastar qualquer um que queira problemas. Aqueles que *são* atraídos para o espetáculo são suscetíveis de acabar como parte do buffet na festa após o manifesto... ou como desejarem os próprios jovens anarquistas. Isso não dá aos foliões públicos liberdade para bagunçar as proximidades e agir "como vampiros", mas vão construir uma certa dose de recepção blasé, uma vez que nenhuma atividade verdadeiramente hedionda poderia estar acontecendo bem na frente do pessoal mundano. Poucos príncipes olham gentilmente para reuniões públicas descaradas, mas o que um príncipe pode fazer? Se ele reprime o evento, e lá, corre o risco de um resultado precário, pois poderia vir à violência. A não ser que as coisas tenham ido além do limite, o príncipe sábio permite que reuniões públicas se desenrolem, dando aos foliões uma chance de desabafar. Se for necessário para acabar com uma reunião pública, um príncipe deve ter conexão suficiente para chamar a polícia discretamente e desmantelar o evento, e ter bastante manejo com a mídia para fazer com que pareça um motim de protesto. Isto é precisamente o que os Membros reunidos *não* querem, que coloquem o escrutínio público sobre eles, a maioria dos vampiros entendem e, portanto, usam o melhor do seu comportamento em situações como estas.

Em outros casos, eventos realizados em "locais públicos" não são realmente isso. O Elísio no museu é um bom exemplo. Durante as horas em que os Membros podem frequentar o museu, que está fechado ao público. Enquanto fizer uso de instalações públicas, um evento como este não utiliza no mesmo horário em que o público tem acesso, só depois os Membros entram. O pessoal da noite e a equipe de limpeza são, provavelmente, sem surpresa Membros vagueando por certos corredores do prédio, mas, inicialmente, estas são as mesmas pessoas que terão tomado as medidas para que os Membros possam utilizar as instalações. Ainda assim, o Membro deve ser discreto em qualquer tipo de ambiente público, e falar sobre os próprios planos de assassinar um primogênito está suscetível de levantar a sobrelha da segurança se ele ouvir tais sussurros furtivos. Não se engane, poucos mortais que estão cientes da presença dos Membros em tais lugares sabem que estão lidando com vampiros, e provavelmente são aqueles carniçais de alguém importante. Para a maior parte, os vampiros são apenas mais um estranho grupo social distante da infraestrutura mortal de locais públicos. Afastando-se do exemplo de Elísio, uma vez que nem todas as funções de um lugar público seja um assunto recorrente ou constante, os

mortos-vivos podem hospedar sem a finalidade de outros eventos em tais lugares. Suponha que o museu de arte *não* seja Elísio — e faria um bom local para um Toreador revelar sua nova descendência. A biblioteca é um lugar excelente para Membros estudiosos debater ou discutir suas últimas descobertas. Um monumento da cidade ou local histórico torna um local admirável para uma recepção ou festa e até mesmo o menos glamouroso bem público, como os esgotos, pode lançar o anfitrião a uma variedade de reuniões de Membros. Novamente, os Membros terão de usar do seu melhor comportamento, mas desde que devam compor-se de tal maneira a qualquer momento ao se aventurar publicamente, e que deveria ser uma segunda natureza. E aqueles que não podem... não serão convidados para reuniões posteriores.

PREFERIDOS POR SEGURANÇA

Alguns locais são ostensivamente públicos, e suas instalações estão abertas a todos, mas eles oferecem um grau adicional de exclusão da multidão e funcionamento do mundo. Por exemplo, um Ventrue pode ter acesso a uma sala de conferências que poderia servir como um bom local para uma reunião para discutir o clã ou a política do primogênito. Um espaço funcional ou sala em um centro de convenções funciona bem, e muitas comodidades modernas não são tão estéreis como se poderia esperar. Em qualquer lugar um Membro tem uma influência ou contato que pode funcionar muito bem, a partir de reuniões furtivas planejadas a partir da mesa de envio do editor de jornal local ou quarto dos fundos de um posto de gasolina ou ainda numa loja de bebidas.

Mesmo um refúgio do Membro pode servir como uma preferência por segurança, como é provável que seja, pode moderar o acesso a sua casa (a menos que compartilhe um refúgio comunal, um covil Nosferatu ou algo similar). Os problemas com outros convidados dos Condenados no próprio refúgio, no entanto, são inúmeros. Primeiro, eles veem em primeira mão o padrão de "vida" do anfitrião. Embora isso não seja um problema para os ricos (ou ao orgulho dos indigentes), aqueles que querem manter um ar superior não terão nada a esconder, neste ponto. Em segundo lugar, permite que todos os presentes tenham acesso aos inúmeros pequenos "segredos sujos" que todas as pessoas mantêm escondidos em seu próprio espaço privado. Que vergonha para o anfitrião se os Membros convidados à sua festa descobrirem a cópia da *puta* que ele usa para estimular o seu fetiche mortal — e o anfitrião cuja casa contenha o torpe diário desaparecido do Tremere regente da Capela. Desnecessário dizer que, convidar outras pessoas para um refúgio equivale a convidá-los a plantar lá falsas provas também. Em seguida, e mais obscuro, é o fato que alguns Membros têm a capacidade de espionar ou invadir fisicamente um lugar no qual já tenha ido. É uma preocupação remota, com certeza, mas como um Membro em pleno juízo iria confiar em seu companheiros mortos-vivos? Junto a isso, dá aos seus convidados um acolhimento em primeira mão e o conhecimento do lugar onde o Membro se refugia do sol e

as outras ameaças impostas pelo mundo. Ainda assim, alguns Membros persistem em festas hospedadas em seus próprios refúgios, mas estes são geralmente Membros ricos que tem vários refúgios, (um dos quais pode ser designado como o 'refúgio festivo'), ou aqueles que simplesmente não se importam (certos Membros transitórios), aqueles que mantêm refúgios de bandos ou círculos, ou a legitimidade estúpida.

FORA DO NORMAL

Aqueles que estão verdadeiramente comprometidos com a noção de organizar um evento memorável, por vezes, planejam características exclusivas para o evento em sua localidade. Esta é uma maneira excelente para uma estrela em ascensão colocar seu nome nos lábios de todos os Membros presentes, uma vez que não (necessariamente) requer um grande negócio em dinheiro para produzir (embora influência significativa ou contatos que possam certamente ajudar no processo).

Imagine uma caçada realizada por Membros pela cidade, em que toda a cidade torna-se parte do evento na duração da caçada. Talvez um Malkaviano organize uma festa com uma performance privada de um circo itinerante, ou um Brujah convide todos para uma noite exclusiva em um parque de diversões. Um Membro pode reservar uma "festa no ônibus" e conduzir seus convidados através de um domínio vizinho rival; um vampiro pode organizar um evento no local da construção inacabada do novo condomínio inimigo. As possibilidades aqui são infinitas, começando com toques sutis em idéias de Membros normais e movendo-as completamente para o reino do "ninguém nunca fez isso antes." Mesmo eventos decididamente vampíricos podem assumir um tom sinistro com a introdução dos mortos-vivos: uma festa do Super Bowl, uma performance de stripper semelhante à uma despedida de solteiro, um jogo de pôquer, um bar *mitzvah*. A chave é planejar como um companheiro Membro reagiria. É improvável que muitos Membros não se importem com o quão desgastadas estão as suas preferências, e gostariam de assistir a uma festa *Tupperware*. Alterar a "festa *Tupperware*" para "extinguir as filmagens" faz alguns dos mais assustadores Membros escapulirem do evento. Mude-o para "Jantar de Ação de Graças" e provavelmente estarão rastejando para fora das tocas para ver o que o anfitrião tem planejado para uma ocasião tão saudável.

O problema com o movimento muito longe da tarifa padrão é que o vampiro pode ser sobrecarregado pelo evento. Como eles devem se vestir? Como devem agir? E se alguém fica fora do normal e quebra a Máscara? Caso o plano do Membro seja dar um bom tempo a si mesmo? Ou deveria pretender usar o evento como uma oportunidade pública para humilhar outro Membro? Se ele *planejou apreciar* o evento, o que dizer de alguém que não veio com a intenção de humilhá-lo? Qual é o programa, afinal?

REFRESCO

Este é sempre um assunto delicado, e para o qual a



melhor direção para o anfitrião é agir pensando em alguém que está se chateando a cada decisão que ele toma

Note que quando dizemos "Refresco", falamos, é claro, da preciosa vitae. Isto pode aparecer de várias maneiras, como na apresentação, fazendo um dos mais ousados comentários sobre os gostos do anfitrião. Permitir, o mais ousado comentário sobre o gosto do anfitrião é da natureza do sangue em si — trazer um barril de ratos para os convidados no jantar não vai agradar ninguém, exceto o faminto ou depravado. Suspender uma fonte humana no teto, e levantar ou abaixar quando um convidado tenha sede é grandioso e barroco, mas o obriga a ter suas próprias complicações, nunca menos que um convidado inesperado interrompe (polícia, mortais, um irmão ainda vivo) e vai ficar completamente despreparado para o que vai encontrar.

Se o anfitrião não oferece o refresco, ele é visto como imprudente e incapaz. Enquanto outros Membros sabem de antemão que o evento será "traga sua própria bebida", o anfitrião pode evitar esse constrangimento. Afinal, Membros não precisam saciar constantemente sua sede, e pedir com antecipação a um convidado para cuidar de si mesmo ou que mantenha sua compulsão em cheque durante um evento é razoável, especialmente em um encontro curto.

O método mais comum, sobretudo em festas maiores, é que o anfitrião forneça o refresco apresentando uma ampla gama de mortais presentes, de modo que os Membros possam escolher um ao seu gosto. Em alguns casos, estes são bonecas de sangue, pessoas que sabem sobre os vampiros e desejam experimentar o beijo — que são, elas próprias, violações da Máscara, e particularmente não deixam desaparecer. Outras fontes são festeiros desafortunados, esquecendo-se dos predadores ao seu redor, de modo que a alimentação deve ser feita com critério padrão.

Se o refresco do anfitrião toma a forma de fontes manipuladas (os Membros vulgares ocasionalmente os chamam de "barris") ou de outras fontes cativas de vitae, a decadência é certamente possível, se não for obrigatória. Em um evento como esse, mortais não podem estar presentes (e se você realmente deseja se consorciar com todo tipo que encontrar?), exceto por alguns poucos carnicais protegidos ou Bajuladores com laço de sangue.

É importante lembrar que a menos que o anfitrião planeje um jantar, não é o seu dever alimentar os convidados. É por isso que os vampiros se referem a ele como refresco e não repasto. Bem como os mortais ocasionalmente fumam ou bebem a fim de ter algo a ver com suas mãos em reuniões sociais, os vampiros também as ocupam nos mesmos tipos de situações. É um comportamento comum em todos os Vampiros, e o ato da alimentação funciona como um equalizador e como uma oportunidade para realizar uma ruptura com o resto das atividades da festa.

PAPARAZZI

A solução mais fácil aqui é *não fazer*. A sociedade vampírica é pequena o suficiente para que a palavra dita

sirva melhor do que a fotografia ou outras atividades jornalísticas, e é permanentemente muito menos condenatória. Se uma harpia diz ao anfitrião que é um cafajeste, que assim seja. Se algum fotógrafo pega o anfitrião batendo num convidado ou no meio de alguma ação sobrenatural, você pode imaginar o que acontece depois.

Ocasionalmente serve aos interesses do evento ter algum meio de comunicação presente, como num evento de caridade (vampiros os organizam, mesmo que apenas para promover seus próprios fins) ou outro grande evento público (como o aparecimento do Succubus Club numa noite em uma determinada cidade), mas eles devem ser tratados com cautela. felizmente para eles, a maioria dos vampiros compreendem a importância disso e se comportam com dignidade cautelosa — porém deve-se sempre estar atento ao imprudente.

A ARTE DA PRESTAÇÃO

Os diversos favores e dívidas mudando de mãos entre os Membros podem ser um sério entrave para se controlar. Para tornar isso mais fácil de manusear, primeiro lembre-se que apenas favores importantes da vida têm um efeito mecânico na interação do personagem. Isto não é para dizer que favores menores são irrelevantes, só que demanda alguns Membros ou são esperados a serem tratados de forma diferente pelos seus colegas Crianças de Caim por causa de um pequeno favor. Lembre-se também que termos como "Favor maior" são construções do jogo — os vampiros não têm qualquer terminologia formalizada a respeito dos favores. Um vampiro deve um favor a outro vampiro, e a magnitude não se encaixa perfeitamente em uma categoria, os vampiros concordam qual deve ser a natureza da dívida. Os seguintes sistemas ajudarão a gerenciar todas essas dívidas em uma forma viável e significativa.

FAVORES MENORES

Devido à sua natureza e a frequência de sua concessão ser passada, é raro o acúmulo de tais favores ser anunciado com qualquer formalidade pública, a menos que a situação seja tão incomum que seria de interesse para outros. O destinatário de um favor geralmente reconhece a sua existência ao devedor e o lembra agora e depois da dívida até que seja reembolsado. Caso as tentativas do devedor para pagar o favorecido seja indevidamente desprezada, o devedor pode recorrer à sociedade para uma reparação. Como resultado, o credor pode sofrer por exposição à convenção social, que sustenta que o reembolso de favores menores devam ser simples e aceitos sem muita dificuldade.

FAVORES MAIORES

Ao contrário de seus primos menores, favores maiores são quase sempre merecedores de reconhecimento público para garantir que deva haver algum mal-entendido sobre as condições de reembolso. A sociedade pode utilizar o seu peso para manter as coisas fervendo e

revirando desnecessariamente feias. A frequência de feudos de sangue brutais sobre favores não pagos transbordando para a sociedade mortal, eram comuns, assim tornou-se aceita a prática para fazer o que for possível para evitá-los.

Quando um Membro recebe um grande benefício, espera-se que logo após a bênção ser concedida — o que significa que o benefício real do favor foi recebido pelo devedor — ele vai apresentar-se ao seu credor em Elísio de maneira formal. A tradição implica que antes de iniciar qualquer outra conduta social é necessário (como reconhecimento do príncipe, se houver), o devedor se ajoelha brevemente diante do indivíduo a quem se deve o favor e abertamente o reconhece. Por exemplo, "eu estou em dívida com você e me submeto ao juramento de sangue se minha honra for falsa." Isto é ocasionalmente falado em latim, mas a linguagem coloquial é aceitável, embora possa não ganhar nenhum admirador entre os tradicionais anciões. Naturalmente, alguns endividados realmente esperam ter que aceitar um laço de sangue a um credor ao se recusaram, mas a oferta habitual de tal apresentação é suficiente para deixar claro a importância do endividamento do Membro.

Note também que isso é simplesmente como *supostamente* aconteceria. Grande parte dessa formalidade cai no esquecimento, e muitos Membros mantêm seus favores de forma privada.

Um favor importante, por vezes, surge como resultado de um acúmulo de dívidas menores que permanecem em aberto. Nestes casos, não seria inédito ao credor, em vez de devedor, declarar formalmente que a dívida cresceu em tal grau significativo. Como isso é tratado varia, mas é frequentemente feito em Elísio, com grande número de testemunhas e pode ser uma cena tensa com a perspicácia social de ambas as festas sendo posta à prova. Não é incomum que o credor não tenha reconhecido à sociedade, esta mudança formal no favor que é devido, mas o ônus da prova na maioria das vezes encontra-se com o devedor provando que a dívida não é tão grande como está sendo retratada.

Quando um favor maior está finalmente pago — ou o devedor acredita ser o caso — o Membro pode voltar a apresentar-se ao seu credor no Elísio e novamente ajoelhar-se brevemente. Desta vez, o devedor proclama a dívida absolvida, como com a declaração "pela marca de Caim eu ofereço-lhe este favor a cargo de minhas obras." A Tradição, determina que em seguida, o devedor apresente ao seu credor uma palha de trigo, símbolo da primeira oferta do próprio Caim à Deus, embora esta prática, também tenha caído em desuso. Se o credor aceitar o trigo, a dívida é formalmente reembolsada. Se não, o credor indica que a dívida é inaceitável e o devedor deverá piedosamente se levantar e se afastar das instalações pelo restante da noite.

O reembolso ou a tentativa de pagar uma dívida é um jogo perigoso com implicações sutis e não tão sutis. Primeiro, nenhum Membro deverá solicitar formalmente ser liberado de uma dívida até que tenha certeza de que ele fez o suficiente para pagar corretamente essa obrigação. Se

isso significar que fazer uma coisa importante para o credor for o resultado de muitos favores menores durante um significativo período de tempo é irrelevante. Se o benefício é insuficiente, o recurso do devedor não procede e resulta num golpe na reputação do devedor. Em segundo lugar, se ninguém sabe o que é realmente o benefício, seria útil declarar sua natureza, após as palavras tradicionais da oferta. Se isto não for feito, alguns Membros desonestos foram conhecidos por impugnar o valor real do benefício e recusá-lo sem mais comentários. Isso certamente pode sair pela culatra, mas depois, todo o caso se torna uma questão de *esgrima* mortal que pode não ser o forte do devedor. No entanto, se o favor é justo e for de conhecimento geral da sociedade, então cabe ao credor a quitação da dívida ou enfrentar sérios problemas partindo dos seus pares.

FAVORES AINDA MAIS SÉRIOS

Nada é mais importante do que um favor inesgotável, ganho por salvar outro da Morte Final. No caso raro em que um Membro se encontre muito endividado, o costu-me requer que o devedor aja de uma forma semelhante à aceitação de um favor maior. No entanto, os termos são muito mais graves, com a redação do tipo: "Meu coração de sangue é seu até que o fogo do inferno reclame a minha alma" é comum. Quando um favor é considerado pago — e espera-se que, *eventualmente*, seja — Cabe a alguém que possua o favor anunciar a sua liberação, e considere a exagerada audácia do devedor ao pedir a liberação.

CONSEQUÊNCIAS

Quando a festa vem e vai, a reunião é encerrada ou a cerimônia for concluída, é hora dos Membros cobrirem seus rastros. Ignorar os detalhes necessários que seguem a ocorrência de um evento pode deixar evidências na cena do crime, e essas coisas atraem a atenção que o Membro não quer.

PORTANTO, SEMPRE LIMPE

O anfitrião não tem que o fazer pessoalmente, mas deixar o local sem qualquer evidência da passagem dos Membros é importante. Limpar o sangue, eliminar os corpos, e tirar o lixo. Quanto às preocupações mundanas, alguns Membros podem querer pagar um serviço de limpeza para fazê-lo — e isso é bom. Mas ninguém quer que o faxineiro encontre um corpo dessangrado recheando um armário, seja minucioso.

AMARRANDO AS PONTAS SOLTAS

Limpar e cuidar das bagunças que foram feitas; amarrar as pontas soltas impede que futuros erros sejam cometidos, o que pode incluir revelar o filme de um repórter antes que chegue à câmara escura, apagar as digitais condenatórias dos meios de comunicação (sábios os Membros que não esquecem das imagens das

câmeras de segurança), convencer testemunhas que os eventos sobrenaturais não ocorreram, e na verdade, não testemunharam eventos sobrenaturais, certificando-se que nenhum conto poderia sobreviver e ser contado. Um anfitrião ganha a reputação de um evento memorável, mesmo que comece turbulento. Um anfitrião ganha a infâmia em eventos que incluem assassinato, tiros, e vampiros enlouquecidos arremessando limousines para o lado na pressa de fugir de um local em chamas. Essa infâmia pode em breve se transformar em detetives fazendo perguntas ou caçadores armados com estacas.

GORJETA PARA TODOS

É um costume decididamente americano, é verdade, mas quando em Roma... Antes que a equipe volte para casa, certifique-se que tomaram os cuidados. Gorjeta ao Garçom. Gorjeta ao porteiro que veio de táxi. Gorjeta para servidores e aos ajudantes. A Gorjeta do gerente que fez com que todo o seu povo fosse onde precisavam ir e gorjeta para a polícia ficar fora de serviço e que você contratou como segurança por ser atencioso, mas não *muito* atencioso. Se, ao longo do planejamento do evento, algum dinheiro chegou às mãos de uma pessoa que ajudou na elaboração da festa, gorjeta para essa pessoa. Inferno, até a ponta do traficante de drogas, porque isso vai fazer com que voltem na próxima vez. Não dê, por exemplo, ao gerente de negócios do hotel que reservou o salão de festas ou outro funcionário que visa o lado comercial das coisas — você pode ter que suborná-los para deixar a festa acontecer, mas não seja tão desajeitado ao entregar um envelope cheio de dinheiro na frente de todos. Agora volte e bonifique o fornecedor, o DJ ou MC, e o gerente da equipe de limpeza, porque você sabe que enfrentaram uma baita de uma bagunça. Não dê gorjetas a banda, mesmo tendo uma, porque eles já consumiram o valor da gorjeta com bebidas quando o bar estava aberto. Molhar todas as mãos faz com que as pessoas se tornem mais favoráveis a trabalhar com você no futuro, e também constrói um relacionamento que vai além apenas de estabelecer sua relação comercial. Isso significa que eles podem estar dispostos a fazer mais por você no futuro, ou podem vir a apreciar essa gorjeta e se calar quando veem você morder o pescoço da filha do senador na esperança de ganhar outra. Só não deixe que a gorjeta se torne moeda de chantagem.

EXALTANDO SUA REPUTAÇÃO

Desde que você tenha feito tudo certo e ninguém mais tenha feito nada de errado, você acaba de edificar seu próprio nome. Os vampiros em breve estarão perguntando quando será a sua próxima festa — e você não vai querer decepcioná-los, não é?

NÃO-VIDA SOCIAL

Vamos considerar o vampiro, ou Membro, pois eles quase que universalmente preferem ser chamados assim. Muito antes de minha situação atual, eu sabia muito pouco sobre essas criaturas, exceto pelo emprestado da literatura popular e mito. Eu raciocinei que, se fosse verdade que os Malditos necessitam de sangue mortal, para sustentar a sua condição morta-viva noturna, então a maior força motriz em suas não-vidas deveria ser o de procurar e adquirir esse alimento horrível antes de todas as outras preocupações. Mais tarde, depois da minha educação de primeira-mão quanto à verdade e os erros dessas suposições, eu descobri que não estava totalmente incorreto: Os Membros são predadores de primeira ordem e sangue é um imperativo fundamental. No entanto, eles não são meros animais. A maioria têm muitos anos, em alguns casos, séculos, aperfeiçoado a arte de matar. Poucos exigem mais do que uma hora ou mais a cada noite para satisfazer sua fome profana. Talvez uma outra hora ou mais é gasta na manutenção do seu refúgio, guarda-roupa e posses, e para aqueles que mantêm lacaios como eu — e a maioria o faz, ao que parece — talvez um outro trecho de tempo similar transmitindo instruções e supervisionando as atividades desses servos. A matemática deixa o Membros com pelo menos algumas horas para fazer o que bem entenderem. Grande parte desse "tempo livre" é gasto misturando-se com os mortais, a fim de dobrar a sua vontade aos desejos do Membro, seja por força direta ou influência sobrenatural ou por meios menos evidentes. No entanto, nem todos os Malditos têm a ambição de ganhar um grau de influência sobre a humanidade e suas instituições, mas a maioria o faz, e isso pode ser um exercício importante e demorado. Ainda assim, mesmo o Membro mais poderoso e louco acha que eles ficam com muitas horas de escuridão e fazem o que querem: desde aprimorar seus dons sobrenaturais ou educar-se de forma mundana, para perseguir nas ruas, beber sangue espesso ao ar livre e deleitar-se com a sua natureza sobrenatural, e até perder a noite toda em diversão solitária, ver televisão, navegar na Internet ou ler sobre as últimas obras de seus autores preferidos.

Se esta fosse a extensão de sua existência, os Filhos de Caim, como eu já ouvi alguns chamarem a si mesmos, parecem ser solitários por concepção ou por força de seu estado natural. Qualquer cientista comportamental lhe dirá que um predador é um caçador solitário no cerne. No entanto, exceto para os monstros raros diriam ter abandonado qualquer aparência de sua humanidade perdida para participar dos orgiásticos sabás das bruxas nos infernos

urbanos mais despojados, eu conheci Membros — e nos meus 70 e poucos anos, foi um número significativo — me pareceram muito individualistas e desconfiados de outros vampiros para caçar em um bando. Minha própria regente muitas vezes repete uma máxima sobre o seu tipo que vai ao âmago da questão: O único Membro que você vai encontrar são aqueles que desejam ser encontrados. Os Membros são solitários, mas por causa de sua situação única e sua remoção necessária da sociedade humana, encontram-se impulsionados e outra vez a procurar um ao outro e compartilhar dessa companhia. Na verdade, em todos os meus anos de serviço a uma dessas esplêndidas semideusas, não há nada em que eu posso pensar que os defina melhor e diz muito sobre o que eles não são (como sobre o que são) do que suas vidas sociais.

O mundo social do condenado, quando examinado com controle acadêmico, revela quão realmente essas criaturas perderam da humanidade que já foi delas. Certamente, pode-se dizer, sem muito debate que os salões de miríades, festas, reuniões e outros encontros que compõem a maior parte da sociedade de mortos-vivos consistem em grande parte dos jogos mesquinhos, discurso feral, desconcertantes diversões, guerra social, maquinações políticas e estratégicas. No entanto, esta observação é em alguns aspectos meramente periférica à monstruosidade real, que é revelada, o que é isto: em primeiro lugar Membros se socializando, porque eles vão fazer de tudo para agarrar até mesmo o mais fraco eco de suas humanitas perdidas. Toda a postura, patrocínio e festas é semelhante a uma dança ritualizada de hábitos que lhes permite fingir que ainda estão mais ou menos humanos, embora uma forma evoluída do ser humano, se assim quiser. Membros não negam um instante que não são mais os mesmos de quando ainda respiram ar por necessidade. Mesmo assim, eles desesperadamente agarram-se a ilusão de que eles não são monstros, são mais do que a Besta arquetípica, que muitos deles afirmam esconde-se nas sombras de seus corações não-pulsantes. Ao deixar correr as noites na companhia de outros vampiros, eles podem brincar de ser pouco diferentes das pessoas que já foram, chistes de negociação, troca de preciosos bocadinhos de sabedoria, experiência e ficar acima de seus colegas para ver o que estão fazendo.

Claro, seria insensato ao extremo sugerir que existam encontros sociais apenas para ajudá-los a manter essa pretensão de humanidade. Estes eventos têm outros fins úteis, artificiais quanto podem ser. Além dos eventos mais politicamente arregimentados — os Membros parecem estar tão interessados em artifício político como social — a

maioria dos encontros fornecem uma ampla e bem-vinda oportunidade para construir, gerir e dominar o mundo terrivelmente complexo de status, prestígio, influência e absolutamente poder que indiscutivelmente domina a não-vida de uma maioria significativa dos Malditos. A eterna luta por esses commodities é um substituto eficaz para o tédio e a solidão que, provavelmente, os oprime e se fossem de outra forma descomprometida ou de um modo intelectual ou social. E o tédio e a solidão é, senão mais, um convite aberto para a mencionada Besta substituir o que resta da personalidade maior do Membro, de nenhuma sorte seria bem-vinda. A interação social regular também tem uma função mais fundamental: a sobrevivência. Se um Membro gosta ou não, ele acaba sendo arrastado para os jogos de Membros mais experientes, e raramente é uma coisa boa. Mesmo aqueles Membros que abominam a interação social com outros de sua espécie acham difícil não participar de uma função social agora e, em seguida, se por nenhuma outra razão do que manter o controle sobre seus pares. Como saberia se as cordas estão sendo puxadas, se você não tem idéia de que tipo de jogo está sendo jogado por aqueles em posição de tirar vantagem de você? Ainda mais importante, como protegeria a si e seus interesses de outros Membros, se você nem sabe quem são os outros Membros?

Supõe-se frequentemente e incorretamente que em qualquer domínio onde os Membros se reúnam tudo o que sabem uns dos outros, ou pelo menos no que estão cientes um dos outros. É como se existisse alguma lista especial de Quem é Quem que todos os Membros locais teriam acesso e lhes permita estar familiarizado com todos os outros. Errado. Em minha própria experiência, mesmo nas cidades onde o número de Membros podem ser contados em uma única mão, nunca é o caso de todos os Malditos serem igualmente informados sobre as identidades de seus companheiros mortos-vivos. Na verdade, na maioria dos lugares que eu tive o benefício de visitar como consequência das viagens de meu mestre, é raro o Membro que de fato pode lhe dar uma contabilidade exata das Crianças de Caim locais. Em muitos domínios, até mesmo o príncipe aceito vai admitir que podem existir Membros ou "autarcas" não anunciados em algum lugar da região, vivem de uma existência tranquila pela orientação clara daqueles lugares onde os Membros estão acostumados a gastar seu tempo. Para ter certeza, muitas vezes é a praxis dos anciões livrar seus domínios desses intrusos, mas quando se pode honestamente comemorar vitória? E não é apenas para aqueles que perseveraram virando as costas para a sua espécie que podem reivindicar esse tipo de anonimato. Tenho escutado de muitos Membros,

embora talvez reconhecidos em algum ponto no tempo pelo príncipe local, terem sido desde então bom como foi para todos os intentos e propósitos, frequentar apenas os locais que atendam às suas necessidades pessoais e não fazer esforço algum para se misturar com outros Membros. Mesmo aquele que não faz questão de ser um forasteiro pode encontrar os anos deslizarem mais rapidamente do que eles poderiam imaginar e meses e anos podem passar entre as aparições públicas. Este aspecto de sua natureza significa que a menos que se faça um esforço conjunto para permanecer socialmente ativo, ele pode ter uma perspectiva difícil até mesmo saber quem é o outro Membro que está na cidade — para não mencionar os seus nomes, personalidades, interesses e qualquer ameaça que possam representar.

COISAS PARA FAZER EM DENVER QUANDO ESTIVER MORTO

Portanto, há muitas razões pelas quais os Membros se veem reunidos, mas o que eles fazem quando se reúnem? Mais uma vez, seria fácil dizer que eles socializam na mesma forma do geral, como a canaille, como eu ouvi de um decrepito ancião chamar os mortais. Talvez eles falem sobre o sangue ou que vão destruir o seguinte ou eles argumentam, riem e compartilhem experiências, pois eles deixam seu cabelo caído e deixam-se apreciar os frutos de suas muitas tramas e esquemas. Há, certamente, um pouco de verdade mensurável nessa suposição, mas é apenas uma pequena medida e que, se levada a ser mais do que é, iria pintar uma falsa imagem de como os Membros gastam suas horas sociais.

Em primeiro lugar, exceto na mais íntima das circunstâncias, os Membros raramente discutem abertamente os aspectos mais vulgares de sua preciosa condição. Eles não conversam sobre sangue, caça, seu medo da luz solar ou de quaisquer outras fraquezas consanguíneas ou pessoais, hábitos, defeitos, limitações ou problemas. Na verdade, eles simplesmente não discutem assuntos da Maldição em geral. Essa conversa é não só muito pessoal e, na maioria dos casos, já intimamente compreendida por todos para precisar de um discurso aberto, mas também estraga o show em certo sentido. Todos os Membros sabem o que são bem lá no fundo. Eles socializam em parte para esquecer tudo isso pelo menos um pouco agora e depois. Esse tipo de conversa é vista como grosseira, rude e uma dádiva óbvia que o falante é um pouco mais do que um filhote sem compreensão real do que ele ou ela é. O mesmo vale para todos, mas as alusões mais filosóficas para esses dons sobrenaturais que tenham sido concedidos aos Membros como uma espécie de compensação para as dificuldades que enfrentam. Falar dessas chamadas Disciplinas não é bem quisto por essas mesmas razões. Também, porque o uso efetivo desses poderes sobre ou na presença de outros vampiros é, na maioria dos casos, considerado instintivamente uma ameaça - e

muitas vezes é destinado a ser - e o Membro deve fazer um grande esforço para evitar a possibilidade de dar à Besta que o habita qualquer desculpa para que saia para brincar, mesmo a simples menção desses talentos não naturais na companhia social, pode aumentar a tensão de todos os presentes. Finalmente, o Membro é tão tolo a ponto de discutir suas próprias capacidades potenciais ou deixá-la ser conhecida quando procura aprender mais sobre como é o outro Membro?

Ainda sobre o tema da conversa que é o que não é aceitável, devo mencionar que durante os momentos em que eu estava a par das discussões sobre os Membros em um ambiente social, fiquei impressionado e outra vez pelo surpreendente grau de civilidade que prevaleceu, se a conversa era sobre a aplicação da Máscara ou o preocupante rumor da descoberta de um novo fragmento do lendário Livro de Nod. Excetuando-se apenas o mais privado e informal dos encontros, os Membros como um todo preferem manter um semblante definido de realização cultural. Etiqueta e tradição social são realmente mais importantes do que os tópicos a serem discutidos, pois é pelo grau em que eles observam as convenções sociais que o Membro julga o outro. Dada a sua imortalidade, esses julgamentos geralmente duram mais do que um mortal pode imaginar, dando razão adicional para o Membro continuar uns com os outros assim civilizadamente.

O LUGAR CERTO NA HORA CERTA

Por a população de Membros na maioria dos domínios ser geralmente escassa por razões de segurança pessoal, alguns de seus eventos sociais são exagerados ou projetados para muitos. Considerando mortais pode-se esperar 50 ou mais amigos e convidados para participar da festa, mesmo comuns, eventos de Membros são quase sempre voltados para uma pequena multidão. Mesmo quando o Membros de além dos limites da cidade são esperados a comparecer, raro é que estes convidados superem os locais, se não por outra razão a segurança básica. Dada a propensão do Maldito buscar alguma vantagem sobre seus pares, convidar pessoas de fora, não importa o quão confiável elas pareçam, para uma função onde eles superem os Membros residentes não é a maneira mais sensata de uma festa. A maioria dos encontros que tive a sorte de assistir variou de quatro ou cinco a cerca de uma dúzia de Membros. Eu não duvido que alguns dos maiores domínios possam mostrar salões que fazem estes números parecerem insignificantes, mas isso não é uma regra. Também deve ser lembrado que alguns encontros sociais sempre têm a participação de toda a população Vampírica de uma cidade. Embora eu hesitaria em entregar algum princípio básico, como em que porcentagem podem ser normalmente representados, provavelmente não seria muito distante da base para sugerir algo próximo a metade. Este, naturalmente, não é o caso para as ocasiões mais cerimoniais, como quando o príncipe pretende apresentar sua própria Criança da Noite à sociedade dos Membros ou quando um dignitário Camarilla se digna a fazer uma visita e é

homenageado com uma festa madura para destacar a estima ao príncipe local, atribui este número. Nestes casos, a maioria dos membros provavelmente vão sair do seu caminho não só para participar, mas para dar uma boa e duradoura impressão. Pode até ser o caso do xerife local e os seus adjuntos bater nos arbustos para garantir que todos estejam presentes. Aqueles que não aparecerem certamente vão se tornar o alvo de mil noites de fofoca.

Os Membros preferem manter as funções em lugares que suprem conforto, ambiente, cultura e segurança, sendo o último o mais importante de todos. Eles também gostam de ter acesso à vida que desejarem, não só para evitar problemas que possam surgir, mas ainda mais porque o sangue é tão importante para quem são, como eles não falam abertamente dele. Seja em uma sala privada em uma boate lotada no Curral ou em uma sala de leitura luxuosa na ala de livros raros da biblioteca da cidade, essas coisas são essenciais quando se decide sobre o local certo onde vão se encontrar. Naturalmente, as preferências pessoais e o caráter dos Membros locais, em particular dos anciões entre eles, irá desempenhar um papel importante na seleção final. No entanto, independentemente de o príncipe gostar de se misturar com seus súditos nas adegas imensas de um antigo mosteiro, ou seja as harpias que escolheram o salão de baile petit sobre hotel histórico de sua cidade para o seu semanário "sangue casual," As necessidades listadas acima são sempre consideradas com seriedade. Jogar fora os convites para uma recepção à uma visita de um senhor sem pensar nestas coisas é uma receita certa para uma gafe de proporções catastróficas.

É simples o suficiente entender que um lugar deve ser confortável. Mobiliário adequado, espaço para se movimentar (incluindo lugares onde pequenos grupos de clientes podem retirar-se para, pelo menos, a ligeira impressão de privacidade), facilidade de entrada e saída e atributos similares são uma necessidade. A atmosfera é fornecida na maioria dos casos, em virtude do lugar em si, se é a iluminação surreal fornecida em um aquário da cidade, o mofo do couro de uma biblioteca particular, o barulho de uma rave em um armazém ou a vastidão que ecoa num grande museu depois do horário. Na maioria das vezes, o anfitrião ainda vai fazer pelo menos uma pequena contribuição para o clima, introduzindo sua própria seleção de arte, música e vistas. Fiquei muito surpreso quando descobri o quão importante a atmosfera aromática é para os Membros. Dado aos seus sentidos sobrenaturais aguçados, alguns servidores se esquecem e não garantem que, juntamente com toda a decoração visual e auditiva não dão igual peso ao que os aromas vão saudar os convidados da noite. Ainda me lembro com clareza como um Primigênie particularmente louco em Kansas City atormentou seus convidados mais sensíveis pela queima de um pedaço de alguma coisa que não me atrevo a descrever, sabendo muito bem que essas pessoas vieram para especificamente lhe perguntar sobre um favor importante e não



ousou mostrar desagrado.

O CÓDIGO "C"

A cultura é parte integrante de tudo o que se encontra em um sarau de Membros, desde que se esteja disposto a aceitar uma definição muito ampla da cultura. O anfitrião de qualquer evento social geralmente se afasta de sua maneira de apresentar uma reflexão cultural dessas coisas e prefere ou criar um sabor cultural para agradar a um ou mais de seus convidados. Isto pode significar selecionar um período de tempo ou um motivo nacional, étnico ou religioso para todo o evento, ou poderia ser tão simples como escolher um "evento principal", que define a cultura, como uma visão de O Poderoso Chefão. Pode parecer que os Membros que constantemente estão mudando este e outros aspectos de suas celebrações, se não por outra razão que a batalha contra o tédio. Verdade seja dita, os Malditos são criaturas de hábito e mudança e tudo, mas é um anátema para eles, especialmente para os anciões na maioria das vezes, responsáveis pela organização de tais coisas. Mesmo quando ele pode servir para impressionar um convidado importante, poucos organizadores-de-festas se desviam muito do que lhe é mais confortável. Tenha em mente que qualquer mudança é também uma oportunidade adicional de que o evento nunca vai ao encontro das expectativas daqueles que se pretendia impressionar, o risco de que quase nenhum Membro está disposto a assumir. Melhor

prevenir do que remediar, como diz o ditado. Apesar dessa predileção, cada Membro se esforça para garantir que seus encontros sejam tão diferentes dos de outros Membros o quanto possível. Risco é ruim, mas falta de originalidade é pior, e se a sua festa é semelhante à de outro, apenas um pode ser o melhor, e o que fez para garantir o que é seu? Então, para evitar esses tipos de comparações com outros salões, a maioria dos eventos são geralmente bastante diferentes. Embora eu não possa afirmar ter visto tudo o que há para ver do seu mundo social, ainda me maravilho com a natureza distintamente únicas das festividades dos Membros.

NÃO É BRINCADEIRA

Finalmente, a segurança deve ser abordada. Em última análise, nada é mais importante, apesar de toda a pretensão de fugir da realidade em pouco tempo. Membros devem ser capazes de proteger a Máscara antes de tudo. Reunindo-se em uma varanda particular ou numa massa vasta em vigília numa catedral lotada, ou uma reunião em uma estação de metrô abandonada muito abaixo das ruas da cidade, a necessidade de esconder a sua verdadeira natureza das percepções mortais é uma preocupação primordial. Naturalmente, quando o Elísio escolhido é um lugar normalmente desprovido de visitantes mortais e testemunhas, as precauções são mínimas, embora sempre presentes. Puxando as cortinas, mantendo as vozes baixas o suficiente para que não deixem o local, tendo alguns

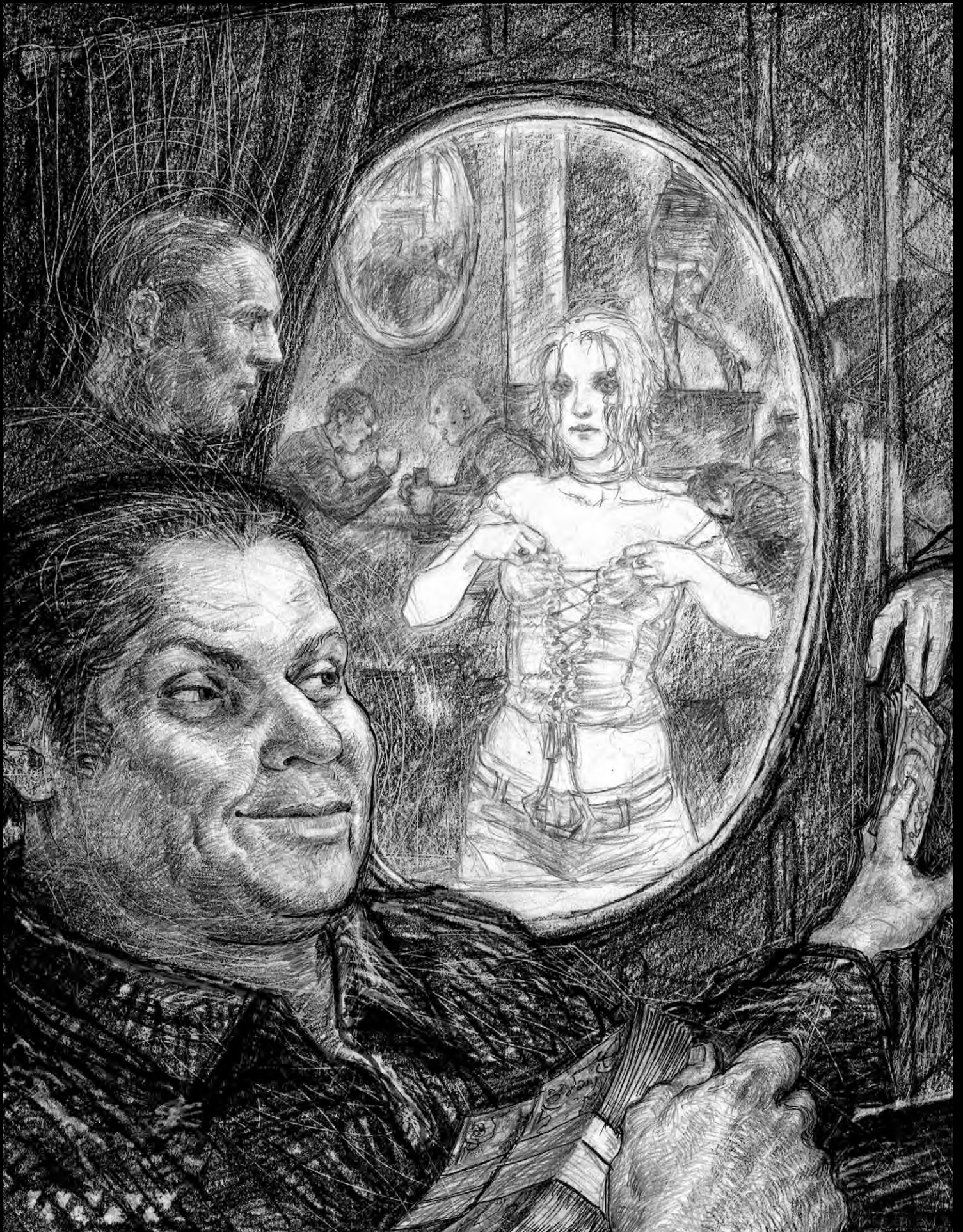
lacaio no perímetro para alertar sobre perigos e orientar os acidentais intrusos para se manterem fora, são todas práticas simples e comuns. Quando um evento é realizado em um local mais público, no entanto, as coisas ficam complicadas e podem exigir ainda mais atenção por parte do Guardião e seus asseclas. Se um salão for realizado em uma câmara privada separada do grande salão de baile da cidade durante o baile anual de Halloween, por exemplo, pode haver tantos quantos mil ou mais mortais mesmo nas proximidades. Certo, o membro menos monstruoso provavelmente vai querer em algum momento durante a noite misturar-se com os convidados mortais, mesmo que apenas para deleitar-se com o perfume inebriante de seu sangue, mas mais propensos a escolher uma fonte para aguçar o seu gosto. Estas situações exigem vigias vigilantes e a necessidade adicional de manter a celebração privada dos Malditos muito não-vampiresca, pelo menos para o observador casual, no caso lamentável que a segurança não consegue manter fora todos os intrusos. Raro é o momento em que o Membro empregaria abertamente uma das suas Disciplinas flagrantes tão perto da própria massa da humanidade que poderia facilmente se elevar como nas noites antigas para colocar um fim a seus predadores sombrios.

Da mesma forma o importante para qualquer negócio é a necessidade de salvar os reunidos a partir de qualquer ameaça que possa se apresentar, seja de algo tão raro quanto uma explosão Sabá ou agressão Lupina ou do mais comum, embora não menos terrível, perigo de incêndio, luz solar ou outros venenos tradicionais.

Como o conto dos Três Porquinhos nos ensina, os Membros não procuram abrigo em um lugar incapaz de suportar os elementos e seus inimigos. Múltiplas rotas de fuga, ferramentas e recursos para combater e resistir a incêndios, os meios para bloquear a luz solar e às vezes até um esconderijo de armas acessíveis são todos cuidados preciosos se for para o Maldito se sentir seguro. Por causa da proibição contra a violência entre os convidados no Elísio, e por conta da longa tradição de manter todos os móveis e objetos artísticos e preciosos atualmente intactos, Guardiões e os anfitriões também devem fazer o máximo para garantir que a festa se mantenha suficientemente calma para que Besta não se irrite. Ser retirado de uma reunião por constituir um risco para os outros ou o lugar em si é um tapa na cara que quase nunca será esquecido.

Não há muito mais a dizer sobre as atividades sociais e eventos dos Malditos, mas vou deixar isso para o meu leitor para aprender mais sobre a sua própria. Nenhuma palavra pode substituir a experiência em primeira mão, é claro. Basta dizer que os vampiros são paradoxais quando se trata de sociedade: mortais, bestas conspiradores, por um lado, mas atores de maior habilidade, que buscam preservar e chafurdar nas alturas da realização cultural do outro. Eu não acredito que nunca realmente entenderei esses belos deuses, mas o que eu não entendo me fornece partes iguais de prazer arrebatador e me tremo aterrorizado. Talvez suas experiências sejam as mesmas.

Nicholas Cardiff, Valet e Servo de Lictor Quentin Rand Gray





CAPÍTULO TRÊS: O SUCCUBUS CLUB

*Arrependimentos, eu tive poucos;
Mas, novamente, muito poucos para mencionar.
Eu fiz o que eu tive que fazer
E eu vi tudo, sem exceção.*

— Paul Anka "My Way" (traduzido para Frank Sinatra
de "hábito de segunda", de Claude François, Jacques Revaux
e Giles Thibault)

Lembro-me do Succubus Club. O antigo, quero dizer, aquele de Chicago. O clube era o nosso lugar. Poderíamos ir lá e sentir-se como se fosse os mortais que tiveram de fingir ser algo que não são, não nós. Não me entenda mal. Eu não estou dizendo que você poderia percorre-lo e rasgar qualquer garganta chamando a atenção, como um maníaco Sabá de má-conduta. Estou falando de algo mais sutil. Um sentimento que se inicia quando você entra pela porta, que estava tudo aceitável e você poderia parar de olhar por cima do ombro, parar de editar toda a palavra à sair de sua boca e dizer e fazer o que você tivesse vontade.

Esta era uma ilusão, claro, e você provavelmente não fez muito que não faria em qualquer articulação de reprodução mundana em qualquer grande cidade. Mas foi o que fez o lugar tão grande. A ilusão, a atmosfera, a fantasia de que você poderia baixar a guarda e soltar a Máscara por uma noite — se você quisesse. Você nunca o fez, mas a sensação de que era possível conseguir iluminá-la mais rápido do que uma banheira cheia de suco de enguia.

Isso é o que os Lupinos tiraram de nós quando atingiram o conjunto. Não importa todas as Mortes Finais e o dano material e os encobrimentos que tiveram de ser postos em prática. Esse é o custo de fazer negócios. O que eles realmente chutaram era uma idéia, uma fantasia, um

sonho. Ria, se você quiser, mas mesmo nós precisamos de sonhos. Talvez seja um beijo rápido em um beco escuro, talvez esteja ao expulsar o príncipe e líder da não-vida de Riley. Ou talvez você só queira uma lixeira sem muitos ratos na mesma. Seja o que for sua paixão, seria uma noite longa e solitária, sem algo para sonhar. Quando o Succubus Club sofreu o baque, muitos Lambedores tiveram um momento difícil para se manterem juntos. Quando a nova versão apareceu, você poderia ouvir um suspiro de alívio do Brooklyn para Burbank.

Então, você me pediu para colocá-lo a par quanto ao valor do clube. Anexei alguns recibos e as demonstrações financeiras que devem ajudá-lo a droga que, em termos de dólares e centavos. Mas o que você realmente deve saber sobre, eu acho, vai além de contas bancárias. Compre esta: Para possuir o Succubus Club e você deve ter uma entidade independente, que pode se transformar em praticamente qualquer cidade norte-americana, sem levantar a sobrançelha do estabelecimento, se você balançar a coisa certa. Um lambedor inteligente podia movimentar mercadorias, pessoas, drogas ou qualquer outra coisa usando o clube como uma tampa. Qualquer dois vampiros que não podem dar ao luxo de serem vistos juntos podem escovar os cotovelos no clube sem que ninguém identifique o fedor — e eles

vão pagar pelo privilégio. E, ao contrário destes grupos dos velhos tempos que estiveram ao redor desde a idade das trevas, o clube é popular entre os novatos e anarquistas. Assim, escute alguns com atenção e você pode pegar a pista que se propaga nas ruas, e que os meninos problemáticos estão se lamentando sobre.

Mas isso tudo são as pequenas batatas. Aqui está o prato principal: Se há qualquer coisa como boa vontade entre os Membros, o Succubus Club é um dos poucos estabelecimentos que conseguiu obtê-la. O que significa, entre outras coisas, na movimentação do clube você fica com muito espaço para manobra quando se trata de questões de território e decoro. Você se por acaso, muito especialmente quando alguém está esperando que você consiga trazer o clube em seus domínios. Você é convidado para festas que nunca seriam abertas aos gostos de sua bunda esfarrapada. A verdade sincera é, mover o clube lhe dá status. Ninguém está realmente certo de onde o clube se encaixa na estrutura social noturna, mas ninguém vai dizer isso, então todo mundo lhe oferecerá o benefício da dúvida.

1. O CLUBE ATÉ AGORA

Eu lhe digo, irmão, o clube de Chicago tinha estilo. Pessoas aparecem vestidas com esmero, smoking e peles, todo o Maguila. Sim, lá estava o porão onde o lixo fica pendurado para fora, mas principalmente o lugar era um ato de classe. Eu costumava gostar que houvesse Sinatra e Count Basie sendo bombeado para fora dos alto-falantes, em vez do rock 'n roll, ou rock sem graça, ou o que eles chamam, mas o clube não era realmente sobre a música. Era um lugar para ver e ser visto. Em seguida, o clube foi derrubado e a versátil Sennuwy o levou a atuar na estrada. Sua versão do Succubus Club, assim, à primeira vista, parece uma cópia pobre do original. Acontece em bairros que poderiam passar como zonas de guerra. Metade das pessoas na pista de dança parecem jovem demais para uma aula de álgebra, e os seus rostos carregam mais metal do que a gangue Capone em um ataque. A música. Você não pode dizer onde uma termina e a próxima canção começa. Depois, há a fumaça e os lasers... me dê um tempo. E as roupas. Essas crianças se vestem como se fossem um sem-teto em Marte.

Mas dê uma olhada mais de perto, e você perceberá que Sennuwy entende que o clube estava no ponto. Ela sabia como criar a sensação direita, um sentimento de interesse coletivo em manter o local unido. O clube estava repleto e ninguém iria mexer nisso, porque eles estariam se enroscando. Uma vez eu vi um de Bruno e um Degenerado que estavam martelando um ao outro com canos de chumbo na noite anterior apenas olhar um para o outro através do piso e voltar para os seus negócios. E Sennuwy usou um artifício que você pode levar ao banco: O clube pode aparecer em qualquer lugar, e apesar de ser geralmente em algum buraco de baixa renda que, provavelmente, será demolido, uma semana depois, o rumor que o constrói torna o lugar único por uma noite.

Ninguém sabe onde exatamente Sennuwy estava na noite dos Enganadores mas estava fora da trilha, e ela não foi vista desde então. Parece muito provável que tenha sido morta junto com a maioria de seus familiares, mas se sobreviveu, provavelmente, sem nenhum grande tremor. Onde quer que ela esteja, eu tiro meu chapéu para ela. Ela escapou como se ela fosse algo tipo volúvel, artsy-fartsy boêmia, mas o fato do clube ainda funcionar mostra que ela era uma garota muito mais experiente. Ela construiu uma organização sólida, forte o suficiente para se manter e progredir mesmo depois que estivesse fora do jogo.

QUEM É O CHEFE?

O novo cão chefe do SC é o Lambedor chamado de Hiram DeVries. Ele é um revolucionário Sangue Azul mordido em torno do início dos anos 90, quando os Ventruie engoliram todas as empresas iniciantes e estavam desesperados por gerentes de nível médio para dirigi-las. Hide — assim o chamam — foi inteligente o suficiente para ler a escrita na parede e começar a procurar um novo playground antes da bolha da internet estourar. Ele permaneceu com Sennuwy e acabou desenvolvendo um verdadeiro talento ao fazer malabarismos com os 8.000 pequenos detalhes que mantêm uma balada como o Succubus Club no auge. Hide é o tipo de cara que pode falar até arrancar suas orelhas e enterrá-lo em uma enorme pilha de palavras até que você dê a ele o que quer apenas para vê-lo ir embora. Ele também é o que se chama de bem relacionado, conseguindo para o clube praticamente qualquer coisa que precise com um telefonema ou dois.

Meu informante me disse que Hide está indo muito bem como operador do clube. Ele provavelmente está ganhando o dobro das moedas que Sennuwy estava lhe pagando, mesmo fazendo a maior parte do trabalho braçal, então não há muito mais trabalho. Mas eu também ouvi dizer que ele está tendo algumas dúvidas ao assumir o banco do motorista. Como imagino, Hide é o homem dos números. Tentando cortar três por cento do orçamento do bar, ou localizar um burocrata em Portland que pode providenciar uma conexão elétrica com 48 horas de antecedência por uma noite — este é o tipo de desafio que ele gosta. Mas decidir qual banda deve tocar no quarto dos fundos, com qual cor pintar a escada, ou descobrir a diferença entre a música House de Chicago, o Deep House ou o House Dub, não é sua praia. Ele tem sido capaz de costear seguindo os padrões estabelecidos por Sennuwy, mas os estilos mudam, os gostos mudam e manter o lugar no topo está começando a se tornar uma dor de cabeça a qual ele pode ficar sem. O dinheiro fácil diz que arrumará um parceiro em breve, ou venderá o seu imediato interesse e passará para outra coisa. A má notícia é que ele tem uma boa ideia de onde está sentado e quanto vale, por isso é improvável que ele deixe você convencê-lo. A boa notícia é que ele está distraído até que tenha um plano de jogo, o que significa que é um bom momento para atacar e derrubá-lo de sua pilha.

Quando Hide corre para uma parede ele não pode subir, ele se vira para o seu homem de confiança, um azedo

Nosferatu pequeno com o nome de Coisa. Este idiota não tem mais de um metro e vinte de altura, mas tem braços que alcançam o chão e as mãos grandes o suficiente para segurar uma bola de demolição. E ao contrário de Hide, ele não tem medo de jogar sujo. Coisa tem sua própria equipe, uma espécie de grupo de baixo nível de Ratos de Esgoto, vagabundos e mendigos que manipulam o material que ficaria empoeirando sob a gravata Armani de Hide. As conexões do Coisa são ao nível da rua e equivale a série de conexões de Hide, e a combinação dos dois pode ser saborosa. O que eu ouço, porém, é que Hide e Coisa não são exatamente os melhores amigos. Tempos atrás, Coisa costumava trabalhar diretamente para Sennuw, e ele não está satisfeito por Hide agora estar na poltrona. Da maneira como ele vê, Hide o trata como merda. Porém, por enquanto, Coisa está controlando sua paciência e contando a hora de pegá-lo.

IDEIAS PARA HISTÓRIAS

- Os personagens dos jogadores são contratados — ou chantagados — por Hide para reunir informações sobre um potencial comprador para o clube. O comprador acaba sendo um vampiro do Sabá que não está feliz de ser espionado. Ele e seus aliados tentarão capturar e eliminar os personagens antes que eles possam começar a contar para Hide ou qualquer outra pessoa.
- Coisa está cansado de ser tratado como cãozinho de Hide e tem planos para assumir o clube. Ele se oferece para colocar os personagens dos jogadores dentro do negócio se eles se livrarem de Hide e fizerem com que pareça um acidente. Os personagens são pegos pela segurança de Hide e Coisa nega qualquer envolvimento. Mais tarde, Coisa tentará arranjar um "acidente" para se livrar dos personagens e evitar que convençam Hide da verdade.
- Hide está negociando com o senhor de um dos personagens dos jogadores para uma parceria no clube. O senhor desaparece assim que as negociações chegam a um ponto crítico, e o grupo tem que descobrir se Hide fez algo, ou outros, ou não está relacionado às negociações.

TEMPO PRESENTE

Hide pode ser presunçoso, mas você tem que lidar com ele. Ele fez o clube voltar a funcionar novamente apenas dois meses após o desaparecimento de Sennuw. Talvez você se lembre de como as coisas eram tensas naquela época. Muitos Lambedores não tinham certeza de que era uma boa ideia Membros ficarem juntos em público, e todo mundo estava esperando para ver que tipo de desastre aconteceria em seguida. Mas saiu a notícia de que o clube estava de volta em turnê, o velho rumor estava surgindo. No final, as multidões não poderiam ficar de fora. Alguns voltaram só para ver que não tinham pedras para mostrar; outros foram para provar que não tinham medo.

No início, parecia que as coisas estavam de volta ao normal com o clube. Mas uma pequena inspeção e alguns vigilantes me faz pensar o contrário. Passe algum tempo no Clube observando e escutando ao invés de dançar ou exibir suas presas, e você pegará o cheiro do desespero. É mais

forte em algumas noites do que outras, mas ele está sempre lá, pairando sobre tudo, como fumaça. Vejo Membros entrarem pela porta inquietos, apenas frenéticos para livrar-se de tudo o que os está colocando para baixo. Se eles dançam, dançam como se nunca terão outra chance. Se eles estão à espreita, não estão satisfeitos até que encontrem o prato mais saboroso do local. E se por qualquer razão não encontram o que estão procurando, as coisas ficam feias. Eles começam a empurrar as pessoas ao redor, provocando brigas, assediando os funcionários. Você me pergunta, é a Gehenna no ar. Costumava ser como Joes e Janes que vinham para o Succubus Club e não são o tipo que engole todo conto de fadas das Noites Finais. Agora eles não têm tanta certeza.

Hide é mais experiente para esta tendência, especialmente depois que algum punk novato rasgou o teto do bar e balançou três convidados sobre ele. Ele usa muito mais seguranças nestas noites, com pelo menos um carnçal alto e robusto na porta da frente, além de alguns supervisores especialmente treinados que excluem os encenqueiros. Se ele está se sentindo particularmente nervoso, Hide fará todos serem revistados, ou instalará detectores de metal (os caipiras amam, faz com que sintam como se estivessem realmente vivendo no limite). Ele também aumentou os preços dos ingressos, encurtou a lista de convidados e não irá mais vender ingressos na porta. E na semana passada eu descobri que onde quer que o clube vá, Hide faz questão que haja uma rota de fuga conhecida apenas por ele e a equipe selecionada, e uma sala segura com monitores que cobrem todo o lugar. Mesmo com todas essas precauções, há noites em que o lugar se parece menos com uma discoteca e mais com um barril repleto de pólvora.

IDEIAS PARA HISTÓRIAS

- Os personagens dos jogadores são contratados como segurança extra em uma noite particularmente tensa no clube. Eles rejeitam um Cainita beligerante que tem amigos poderosos e deseja vingança.
- Um inimigo do grupo contrabandeia uma arma para dentro do clube, dispara algumas vezes na pista de dança e (usando Rapidez ou outra Disciplina se for o caso) coloca a arma na mão de um dos personagens dos jogadores. O clube tem que fechar, e o nome do personagem enquadrado é jogado na lama pelos Membros presentes. Até que ele possa limpar o seu nome, o personagem será um pária em seus círculos sociais habituais, um alvo da vingança de Hide, possivelmente terá problemas com o príncipe e talvez seja procurado para aplicação da lei.
- Um bando Sabá refugia-se no clube depois de agredir os personagens dos jogadores. Em poucas horas, seus aliados vão chegar e o bando será capaz de sair sem ser molestado, então os personagens não tem muito tempo para retaliar (ou serão vistos como fracos aos olhos dos inimigos e rivais). Eles precisam descobrir como fazê-lo sem que sejam expulsos pela segurança ou afrente os Membros que estão lá para ter um bom momento. Como alternativa, os personagens são do bando Sabá e tem que sair do clube sem serem notados e perseguidos por seus inimigos.



MATANDO TEMPO

Quando você mistura música alta, álcool, dinheiro, rebanho e Vampiros, está propenso a ter alguns corpos no chão quando o sol nascer. O Succubus Club não é exceção. Em qualquer noite, a equipe de varredores de Hide provavelmente virá atrás de um adolescente que teve uma overdose de drogas sintéticas, um Caitiff estripado que irritou o membro errado da Camarilla, um traficante de drogas apunhalado nas costas por um viciado desesperado, um cadáver ensanguentado deixado para trás por uma caloura desajeitada, um membro de gangue pego usando as cores erradas, até mesmo um viajante Cainita que gastou toda conta com um garoto drogado do clube. Hey, você quer jogar o jogo, você tem que limpar a bagunça. Mas nos últimos meses, há um novo perspectiva formanda que tem deixado Hide bastante incomodado.

Alguém, ou o grupo de alguém, parece estar usando o clube como as suas próprias poupanças pessoais e empréstimo — assim, eles estão pagando de volta algumas dívidas pesadas. Nos últimos três meses, cinco Membros receberam o sono eterno em "acidentes" enquanto estavam no clube, e mais dois desapareceram. Tanto quanto eu posso calcular, não há nenhuma conexão óbvia entre as vítimas. Todos os incidentes parecem ter ocorrido pouco antes do amanhecer, pouco antes das portas se fecharem. Até agora Hide manteve o assunto quieto, mas se os rumores vazarem poderia ser

ruim para os negócios, para dizer o mínimo. Eu investiguei um pouco sobre, e eu diria que quem está por trás disso tem um bom conhecimento de como o clube funciona. Eu sugiro um trabalhador interno, exceto se muitas pessoas entram e saem do lugar que seria simples para qualquer um observar por 10, 20 ou 100 noites seguidas até que aprendam as rotinas bem o suficiente para fazer o que tem que ser feito.

IDEIAS PARA HISTÓRIAS

- Contratados para investigar a morte mais recente no clube, um Tremere foi encontrado na parte inferior de uma escada com o pescoço quebrado, os personagens descobrem que havia uma testemunha mortal no incidente. Ela está tão traumatizada com tudo o que viu que está bloqueando todos os detalhes do evento. As tentativas de invadir sua mente ou o uso de Disciplinas apenas suprimem mais a memória, então os personagens devem encontrar outra forma de chegar à verdade.

- Os personagens descobrem que o assassino é Sennuwyl, que apresenta consideráveis cicatrizes físicas e mentais após ter escapado da diablerie durante a Semana dos Pesadelos. Ressentida pela não-vida de luxo que tinha criado para si mesma tomada para longe dela, é levada a uma perturbada vingança onde persegue e destrói Cainitas de beleza física excepcional. Quando os jogadores começam a pegar o seu rastro, ela faz um plano para incendiar o clube e destruir todos dentro.

2. ANATOMIA DE UMA RAVE

De certo modo, manter o clube no rumo é um pedaço de bolo; em outros, é tão confusa como uma tigela de espaguete. Primeiro de tudo, se você acha o Succubus uma espécie de circo errante que chega à cidade, faz suas coisas, e depois faz as malas e parte novamente, tire isso da sua cuca. É a ideia do clube que é nômade. Mas o clube físico é construído a partir de material local, na medida em que isso é possível. Esse é o único modelo que faz sentido, realmente, do ponto de vista de custo e praticidade. Entre eles, Hide e Coisa podem comprar, alugar, furtar, plagiar ou emprestar tudo o que precisam em qualquer cidade, então por que transportar por aí toda a criação, se esquivando de Lupinos e pagando gasolina e postagens?

LOCALIZAÇÃO, LOCALIZAÇÃO, LOCALIZAÇÃO

Pelo que posso imaginar, cada noite de folia no Clube leva cerca de dois meses de tempo de preparação. Tudo começa com a localização. Hide prefere edifícios que estão atualmente desocupados. Sua tática favorita é encontrar um armazém que acabou de ser desocupado por uma empresa que tomou um tombo (não faltam deles hoje à noite), sabendo que o proprietário vai estar desesperado por alguma grana e mais do que feliz em alugar o local para uma "festa privada". Às vezes ele vai atrás de um grande clube de dança ou salão de banquetes que recentemente fechou, para que ele possa tirar proveito de todas as licenças e autorizações que ainda estão ativas. Uma ou duas vezes ele alugou um prédio que acabou de ser comprado e esvaziado para reforma; geralmente o proprietário não tem problema em pegar algum dinheiro extra antes de começar o seu próprio projeto. Hide ocasionalmente compra um prédio definitivo e o vende quando as festividades terminam, mas ele prefere alugar ou pedir emprestado ao invés de comprar.

Hide gosta de prédios afastados de todos os bairros residenciais. Falhando, ele escolherá um perto de uma área de alta criminalidade. Ambas as escolhas são feitas para evitar que os bairros reclamem sobre qualquer ruído ou tráfego. Ele puxa todas as cordas necessárias para manter a polícia fora de seus assuntos durante a noite. Mas, mesmo assim, você nunca sabe quando algum policial bem intencionado pode resolver acompanhar uma queixa do Sr. e Sra. Nove-as-Cinco. Então é melhor ter alguma distância entre o clube e o público em geral. Pela mesma razão, o clube geralmente se localiza longe de outras casas noturnas ou engenhos de gin. Se você tem um bairro que parece ter passado a Grande Depressão, um par de guerras mundiais e um ou dois terremotos, você tem um local perfeito para o Succubus Club.

O clube geralmente se configura em um edifício com pelo menos três pisos, um dos quais é um porão. O primeiro andar tem a pista de dança principal e geralmente é apenas um grande espaço dividido por algumas áreas da equipe (como armazenamento do bar e um guarda volumes). O segundo andar vai abrigar uma sala VIP, algumas salas privadas, o que eles chamam de área de "relaxamento", uma sala da equipe, e por vezes um segundo espaço de atuação. O porão é para o armazenamento, o cofre do Hide, um segundo quarto seguro para o dinheiro e objetos de valor, e um lugar para intimidar quem precise ser intimidado. Hide também mantém alguns esconderijos à prova de luz nas proximidades, no caso dele estar preso no prédio ao amanhecer.

Uma vez que as negociações sobre o prédio estejam resolvidas, o próximo passo de Hide é a eletricidade. Se o local foi recentemente ocupado, e não é muito velho, ele pode precisar apenas de pequenas atualizações para atender às necessidades do clube (muito do equipamento de som e luz realmente puxa energia). Mas muitas vezes o único edifício adequado precisa de alguns grandes profissionais elétricos para trazê-lo a ativa. Hide tem um grupo de especialistas que voa para o trabalho, pois eles têm autoridade para contratar qualquer talento local que precisam para finalizar o trabalho. Esta é uma área que Hide não poupa – as falhas de energia não são apenas ruins para os negócios, fiação ruim pode provocar um incêndio, e eu não preciso lhe dizer o desastre que poderia causar.

O encanamento é o próximo da lista, mas não tão crítico. O clube pode conviver com água armazenada e banheiro químico se necessário, no entanto, geralmente não chega a esse ponto. Aquecimento e resfriamento também é uma preocupação, embora Hide possa resolver essa questão escolhendo a cidade certa no momento certo do ano. Se não houver qualquer acordo assassino neste ponto, Hide providenciará tudo o que a carpintaria necessitar para levantar rapidamente o lugar. Normalmente isso implica a construção de algumas divisórias para demarcar o bar, áreas de armazenamento, chapelaria, salas de descanso, uma cabine de DJ, e um palco simples se qualquer performance ao vivo for planejada. Eles também emplacam e pintam todas as janelas do edifício.

Hide tem um carpinteiro que sempre faz o planejamento, contratação e supervisão. Estou razoavelmente certo que o cara é um carniçal, embora nunca tenha o visto. A razão de eu pensar dessa maneira é que essa minha fonte me disse isso quando a principal carpintaria terminou, este supervisor sempre permanece no local e faz um trabalho adicional no porão. Do que eu posso juntar, Hide o tem criando uma ou mais paredes falsas e pisos, dando a Hide um lugar onde se esconder se o pior acontecer. Parece também que o cara disfarça uma das saídas, ou cria uma nova se necessário, portanto Hide pode sair se a porta principal estiver bloqueada.

As etapas finais de preparo do edifício acontecem apenas algumas noites antes do clube abrir. Como você pode ou não saber - provavelmente não - essas raves geralmente têm algum tipo de temas, e o Succubus Club sempre seguiu esta tradição. (O meu favorito de Sennuwy era "De volta ao Útero" Rave. Ela tinha todo o primeiro piso coberto com algum tipo de tecido vermelho, quente, pulsando, paredes e chão. Para entrar você tinha que caminhar por um longo e escuro túnel. Você pode imaginar.) Hide normalmente delega a escolha do tema e as decorações para uma espécie de comissão constituída pelas crianças que seguem o clube.

IDEIAS PARA HISTÓRIAS

- A última escolha de Hide para a configuração do clube passa a ser um edifício onde um ou mais dos personagens dos jogadores têm seus refúgios. Devido ao número de atrasos, ele está ansioso para começar a construção e não pode se dar ao luxo de encontrar outro local. Os personagens estão em perigo de serem descobertos pela equipe de construção durante o dia. À noite, Coisa e seus capangas vão aparecer para expulsá-los à força.
- A Ventrue dona da propriedade é uma rival de longa data de Hide e quer alugar a ele um de seus edifícios a um preço exorbitante. Para isso, ela contrata ou obriga os personagens dos jogadores para avaliar outras três localizações possíveis como inadequadas. Os jogadores devem descobrir como fazer isso, o que poderia envolver sabotar ou demolir os edifícios, chamando a atenção da mídia para os outros terrenos, obrigando os proprietários a recusar ofertas de Hide, ou até mesmo encher os prédios com posseiros.

FORNECEDORES

Muito cedo no processo de preparação, talvez depois que do edifício ser adquirido, Hide começa a pensar sobre o som. O som é tudo neste evento. As pessoas não querem apenas ouvir a música, elas querem sentir. Não é apenas uma questão de encontrar um som top de linha — que Hide faz. O que faz a coisa toda funcionar é combinar o som com o local. Para isso, Hide paga uma Toreador chamada Lark que supostamente é uma especialista em acústica. Ela geralmente aparece antes que qualquer fiação ou trabalho elétrico seja feito e dedica boas horas caminhando, medindo e balançando algum tipo de porcaria eletrônica no ar. Em seguida, ela recomenda para Hide o tipo de configuração que irá funcionar melhor no espaço. Eu não sei qual é a sua história, mas Hide parece confiar nela cegamente. Ela geralmente toca um ou dois sets de música durante a noite. E recentemente descobri que ela vem algumas noites antes de o clube abrir para configurar o sistema de segurança, incluindo as câmeras de vídeo que monitoram o cofre de Hide. Alimento para o pensamento.

Por falar em comida, enquanto Hide não oferece refeições para seus patronos, ele precisa de suprimentos para pelo menos três bares cheios, incluindo uma boa dose de petiscos para o bar, alojamento para os funcionários e todos os artistas mortais, e água potável (sem mencionar o gelo). Tudo isso tem que ser providenciado com antecedência. Encomendar muita cerveja e outras bebidas alcoólicas tende a atrair a atenção das autoridades civis (mais deles mais tarde), mas por outro lado não é normalmente um grande negócio. Hide também traz um pouco de sangue para convidados especiais se tiver um fornecedor em que pode confiar. A comida, bem como o equipamento de bar, iluminação, sistema de som e tudo mais que não veio com o prédio, geralmente é comprado ou alugado localmente (embora alguns itens críticos sejam enviados). Hide também contrata equipes locais para descarregar e instalar as coisas mundanas. Tenho notado que Hide não seleciona essas pessoas com muito cuidado. Um planejador ambicioso poderia colocar mais do que alguns de seus amigos nos lugares certos, se você entende o que quero dizer.

IDEIAS PARA HISTÓRIAS

- Lark está conduzindo contínuas experiências sobre os efeitos de determinadas frequências de som em estados de consciência alterada. Para isso, ela coleciona e registra sons incomuns e os mistura em suas performances. Ela está disposta a pagar aos personagens dos jogadores uma grande soma de dinheiro, dar-lhes algo que eles precisam desesperadamente ou lhes prestar um favor valioso, se eles gravarem determinados sons para ela: o cantar de um Tremere no ritual de laço de sangue, o discurso de um Malkaviano usando a Voz da Loucura, o cheiro de carne queimando de um Membro ao sol, a moagem de ossos sendo remodelado por um Tzimisce, o grito de um mortal sofrendo o abraço. Lark pode fornecer o equipamento de gravação, mas o resto é com os personagens.
- Um mensageiro que estava programado para entregar algum vitae especial para a festa privada de Hide não apareceu. Com apenas três noites antes de o clube abrir, o grupo dos jogadores é contratado para descobrir o que aconteceu. Aham que o mensageiro, um carníçal, foi desviado para fora da interestadual devido a um acidente bloqueando o tráfego, tentou pegar um atalho e se perdeu. O que eles não sabem é que ele foi até uma pequena cidade infestada por Lupinos e foi capturado. Os lobisomens esperam que alguém venha procurá-lo e estarão preparados quando os personagens dos jogadores chegarem.

BUROCRACIA

Traz à tona a questão dos alvarás, portarias, variações, leis de zoneamento e todo esse jazz irritante. Este é o lugar onde Hide realmente prospera. Seu crânio tem conhecimento do trabalho de quase todos os regulamentos municipais no país, e como contorná-los.

A abordagem mais simples, é claro, é apenas ignorar a lei e deixar as fichas caírem onde puderem. Você pode pensar que isso seria uma moleza quando só está em funcionamento por uma noite. Mas, agora você começa a ter ideia de que o estrondo de uma única noite é dependente de semanas ou meses de preparação. A desvantagem de usar o talento local para a preparação é que as pessoas falam. Você fica com um carpinteiro local, que não martela pregos há seis meses, e de repente ele lucra com poucos dias de trabalho que paga como de algumas semanas, debaixo da mesa e sem perguntas. Mais cedo ou mais tarde esse perdedor estará sentado em um bar pagando rodadas para todos os seus amigos e se gabando sobre quão bom ele é. Antes que você possa dizer Jack Robinson, a palavra fica em torno de algum líder sindical ou um aplicador de códigos que tem a orelha da Prefeitura.

Hide preferiria molhar algumas palmas a ter a chance de algum inspetor aparecer e atrapalhar os trabalhos. Mas, acredite ou não, há momentos em que ele pode montar a sua tenda sem distribuir quaisquer subornos a todos. Geralmente isso significa alugar um depósito de lixo, onde as dívidas já estão pagas: a construção já foi iniciada, ou está tudo pronto para iniciar, ou o lugar já é licenciado como um local de entretenimento. Ou pode fazer com que pareça que está organizando uma festa privada, e manipular os números aqui e ali para conseguir a papelada completa. Ou ele achará um canto tão afastado da cidade que nem mesmo os burocratas de zoneamento prestarão atenção ao que se passa lá. Essa última é uma situação mais irritante do que você pensa. Sobre cada centímetro quadrado de qualquer bairro existe a jurisdição de algum fiscal da prefeitura, e eles estão muito ansiosos para sugar tudo o que podem a partir de seu pedaço de território. Isso soa familiar?

Se Hide não pode se esconder do radar, ele driblará a lei realizando uma abordagem descendente e ascendente com atenção. Abordagem descendente significa lidar com quem está sentado no topo da pilha burocrática, ele tem de lidar com — um vereador, um prefeito, um chefe de polícia, o que tiver. Não há muito tempo para sutilezas, assim Hide geralmente encontra alguém que conhece — ou um amigo do amigo de um amigo — e aperta os parafusos até que retorne ao seu caminho. Se ele não tem um contato alto, ele vai trabalhar por baixo e balançar algo brilhante na frente dos policiais, inspetores ou quem deveria programar os inconvenientes estatutos. Um de seus truques favoritos é fazer algo que lhe de a vantagem, que Hide tenha de continuar a pagar e pagar para manter o seu lugar no mundo dos negócios. Claro que, quando o aceno vem por aí, farejando por mais alface, o prédio está vazio e ele partiu coçando a cabeça.

Como você sabe, uma das alegrias da eterna vida noturna é que você começa a lidar não apenas com uma burocracia, mas duas. E mais uma vez, quando se trata de lidar com os Membros locais, Hide pode operar em dois níveis. Os neófitos, ancillae e ralé que defendem o território onde Hide define a loja geralmente não são um problema. Em algum momento eles vão fazer barulho, Hide vai oferecer-lhes um lugar à porta, e eles vão recuar (se não, Coisa e seus associados irão mostrar-lhes o erro de suas condutas). Uma vez que estão a bordo, eles atuarão como segurança não

oficial, mantendo o lixo da vizinhança, gangues de rua ou quem perturbar os clientes pagantes. É uma vez que eles não têm como saber quanta grana Hide possui, eles acabam recebendo pouco e não sabendo.

Quanto aos anciões locais, as coisas podem acontecer de maneiras diferentes. Curiosamente, os dois extremos — um poderoso e bem estabelecido príncipe seguro em seu domínio, e um novo príncipe lutando por ordem — geralmente pedem o mesmo tratamento. Os príncipes de antigamente poderiam se importar menos sobre o salão de uma noite em que a plebe se reúne. Os mais novos estão muito ocupados vigiando suas costas para se preocupar com isso. Em ambos os casos, Hide apenas entra e faz o que quer. Ele pode enviar um pedido de lembrança para o príncipe, mas ele não precisa se preocupar com graves repercussões. É a situação em que ele mais se esforça: um príncipe que coloca a mão na massa em seu domínio é facilmente ofendido e tem os meios para criar problemas. Hide lida com isso caso a caso, convidando contatos e conexões para suavizar o caminho, pedindo permissões oficiais, saltando através dos aros certos e oferecendo uma parte dos ganhos (de novo, não revelando quanto o verdadeiro ganho realmente é).

IDEIAS PARA HISTÓRIAS

- Hide calcula os horários do clube abrir muito perto das eleições locais. O atual prefeito está concorrendo em uma campanha e mudou as leis de zoneamento na área onde Hide preparou o local do clube. Tornou-se impossível finalizar qualquer trabalho, então Hide contrata os personagens para convencerem o prefeito a conceder um alvará para o seu projeto. Porque o prefeito é uma figura pública, e os meios de comunicação (e seu adversário) estão seguindo de perto esta questão, qualquer ação flagrante dos jogadores estão determinadas a ganhar grande atenção e estarão, portanto, fora de questão. Mesmo que o prefeito conceda a permissão a Hide, se ele não tiver uma razão crível, a imprensa pode tomar conhecimento.

- Apesar das garantias dos contatos de rua locais de Hide, uma guerra de gangues em grande escala entra em erupção durante a noite que o clube é aberto. Hide leva alguns de seus capangas para lidar com uma das duas facções conflitantes, e os personagens dos jogadores são escalados para derrubar o outro grupo. Depois de colidir com punks de rua, os personagens acham que a quadrilha está sendo dirigida por um dos rivais de Hide, esperando para desacreditar ele e o clube. Ela vai dar-lhes uma chance de jogar com ele, ou os considerará obstáculos a serem removidos.

- O príncipe local está inseguro se deve ou não conceder a Hide a permissão para levar o clube para a sua cidade, então ele envia os personagens dos jogadores para explorar o bairro onde Hide quer criá-lo. Sua missão é a de conversar com os Membros locais e ter uma noção de sua resistência a deixar um estranho operar lá. Os personagens encontram um grupo de anarquistas beligerantes que têm desprezo declarado pelo príncipe e seus decretos. Eles não entendem as intenções dos personagens, pensando que eles estão lá para forçá-los a aceitar o clube, e eles respondem com hostilidade.

O RUMOR

Mais importante do que comida ou álcool, mais importante do que canalização, eletricidade, música, até mesmo o próprio edifício, é o rumor. Esse cochicho não dito no ar, aquela sensação de que algo vai acontecer, algo está vindo, algo incomum. Algo para realmente olhar a frente. Se o clube não tem esse tipo de rumor, nada mais importa. Com rumores assim, poderia fazer um buraco no chão se necessário. O rumor é o recurso número um do clube, e é o mais difícil de tocar e mais difícil de gerenciar.

Primeiro, é claro, há o ar de mistério. Hide faz o possível para manter em sigilo onde o clube aparecerá em seguida. Sua tática principal é uma cortina de fumaça. Ele sempre tem consultores em uma dúzia de cidades diferentes, realiza dez vezes mais consultas do que precisa, e quando começa a ficar perto de tomar uma decisão final, cobre seus rastros com uma nevasca de intermediários, nomes falsos e algumas identidades falsas. Claro, uma vez que ele começa a se fixar em um local, correm boatos de que algo está acontecendo. Mas ele sempre possui diferentes negócios imobiliários em uma dúzia de cidades ao mesmo tempo. Alguns serão utilizados para o clube, em algum momento, os outros serão vendidos ou trocados por favores ou usados para uma fraude ou outra (uma vez ele comprou uma garagem e convenceu um grupo de investidores que estava construindo um novo tipo de restaurante, onde seriam servidas as pessoas refeições de 4 estrelas em seus carros... que ridículo).

Apenas se está difícil de manter escondida a verdade, Hide deixa saberem que o Succubus Club está vindo para a cidade (ao mesmo tempo em que começa a negociar com algum Membro local). Ele nunca faz isso exatamente da mesma forma duas vezes. Ele tem esse estranho grupo trabalhando para ele — chamam a si mesmos de Coletivo Vidro Quebrado, e surgem com uma espécie de campanha para divulgar as coisas. Eles realizaram feitos complicados ao longo dos anos. Uma vez o seu Feiticeiro gerou uma espécie de sonho repetitivo fazendo com que metade dos Membros de uma cidade ficasse sabendo que o clube estava chegando. Em outro momento tapeou colocando crianças em transe e escreveu mapas do metrô e de ruas em seus braços indicando o local do clube. E depois houve um tempo em que enviou pomposas cartas para todos da vulgar classe alta da cidade explicando por que eles, seus filhos e filhas haviam sido removidos da lista de convidados do Succubus Club. Você pode apostar que tem pessoas tropeçando sobre outras para conseguir entrar.

Cerca de duas semanas antes das portas abrirem, Hide libera um monte de ingressos. Este lote passa principalmente em outras raves e clubes underground, e o preço é muito barato. A ideia é ter certeza de que haja uma boa dose da verdadeira cultura clubber no evento.

Eu não aprecio muito a sua música ou roupas, mas a verdade é que esses ravers realmente injetam alguma vida no local. Se apenas a nata aparecesse, o clube seria tão excitante quanto um copo de água. Você teria uma pista de dança vazia e uma multidão de esnobes mauricinhos olhando uns aos outros. Então Hide faz questão de colocar esses bilhetes baratos em circulação, e tem um monte de groupies do clube que trazem seus amigos. Eles também trazem grande comércio de drogas ao ambiente do clube. Você sabe — para aqueles Lambedores que gastam seu dinheiro com essa merda e para os Lambedores que gostam de beber sangue contaminado.

Apenas algumas noites antes, mais bilhetes saem, desta vez para os grandes interessados que estiveram incomodando e bajulando Hide e sua equipe durante semanas. Estes bilhetes custam mais — muito mais — mas incluem acesso à sala VIP, para quaisquer performances ao vivo em curso no segundo palco (se houver), e qualquer outro evento que Hide planejou — desfiles de moda, arte performática, jogos de azar, leilões, qualquer coisa que imaginar. Para dizer a verdade, mesmo se soubessem que foram cobrados 10 vezes mais do que os desempregados ratos de rave, a maioria desses esnobes não se importaria. Eles imaginam que quanto mais gastarem, melhores experiências terão.

IDEIAS PARA HISTÓRIAS

- O Coletivo Vidro Quebrado faz uma oferta a um membro apropriado do grupo dos personagens, se houver alguém particularmente artístico ou criativo, para se juntar a eles. O Narrador deve tornar o objetivo importante e desejável, demonstrando que o Coletivo tem recursos, status ou influência que beneficiaria o personagem. Para ser aceito pelo Coletivo, no entanto, o personagem deve ter uma estratégia para gerar entusiasmo sobre a nova aparição do clube e em seguida implementá-la com sucesso. Os detalhes são deixados para a imaginação do leitor, o Coletivo pode ajudar na execução do plano, mas a maior parte do trabalho deve cair sobre os ombros dos personagens.

- Boatos sobre um "clube rave nômade vindo a cidade" chegou aos ouvidos de uma escritora de entretenimento do jornal da cidade, que tem a intenção de visitar o clube e escrever uma revisão detalhada. Hide acha que a imprensa pode ser boa para o clube, então ao invés de tentar matar a história, ele recruta os personagens dos jogadores para ficar de babá da escritora e ter certeza que ela não veja coisas que poderiam ser problemáticas. O Narrador deve lançar uma série de eventos cada vez mais bizarros para os jogadores, desafiando-os a lidar, encobrir ou explicá-las.

A GRANDE NOITE

Você pode esperar que as portas do clube se abram ao pôr do sol, mas por mais inteligente que pareça, não daria a Hide a chance de inspecionar as instalações. Então as portas permanecem fechadas por algumas horas enquanto ele caminha pela pista. Normalmente, ele já

esteva na cidade há algumas de semanas, certificando-se que toda a construção terminou, as pessoas certas tenham sido contatadas, equipamento instalado e tudo funcionando. Ele conversa com cada membro da equipe pessoalmente, pega os nomes de quem ele não conhece, utiliza o seu charme para deixar todos de bom humor. Ele fala com os DJs para conhecer os seus planos e listas de músicas; mesmo que realmente não conheça a música, ele quer saber que todo mundo está pronto para trabalhar.

Cerca de uma hora antes das portas abrirem, Hide senta com Coisa para falar sobre segurança. Os dois discutem a situação local, o clima na rua, e decidem quão pesadas as coisas serão. Eles sempre têm alguns meninos em espera que podem chamar caso decidam que há problemas no ar. Se não são necessárias medidas extraordinárias, eles vão dividir atribuições — quem vigia a porta, quem está na pista, quem cuida da sala de dinheiro, quem faz a captação dos registros, e assim por diante. Fazer isso no último minuto torna mais difícil para alguém da equipe tentar algum negócio inesperado.

Oficialmente, o clube abre às 23 horas, mas Hide nunca dá ao pessoal da porta permissão até que haja alguma fila. Os excêntricos na porta vestidos com suas luvas, geralmente carregam alguma arma de fogo, e incluem pelo menos um carníçal, além de três ou quatro caras que poderiam atirar em um hidrante. Costumava ser possível pagar na porta, mas ultimamente Hide mudou a política, por isso eles não deixarão entrar quem não tiver

um ingresso ou não estiver na lista de convidados. E Hide ultimamente reprime a equipe, então você não pode tentar subornar qualquer um para a sua entrada. Um efeito colateral disso é que há sempre alguns cambistas empreendedores que circulam ao redor, prontos para vender seus bilhetes em três vezes o preço original. Ah, e subornar para a sua entrada ainda funciona, é claro, mas você só tem que ser discreto e saber quais membros da segurança e porta são trapaceiros.

Tão longe quanto o clube vá, não há muito que Hide possa fazer neste momento, apenas permanecer em seu lugar e aguardar as coisas seguirem o seu rumo. Mas você sabe como são alguns desses jovens Lambedores, tem que sempre mantê-los ocupados ou alguma realidade desagradável começa a afogá-los. Hide passa a primeira e segunda hora no lobby, ou o que se passa por um, cumprimentando os convidados e tentando ser simpático com a multidão. Depois disso, ele percorre o clube por um tempo, trocando informações com a equipe e tendo certeza que tudo está funcionando perfeitamente. Ele também passa o tempo observando os monitores de segurança, arrumando papelada e intermediando negócios clandestinos marcados para a noite.

Eu não posso dizer-lhe o que Coisa faz durante a festa; se misturar com pessoas bonitas realmente não é o seu estilo. Ele é conhecido por rondar o bairro em noites particularmente difíceis, mas parece ser a exceção. Normalmente ele some e só reaparece novamente quando



Hide tem mais trabalho para ele. Talvez Hide de a ele algumas noites de folga para lidar com assuntos pessoais, ou talvez simplesmente não aprecie a visão de pessoas se divertindo.

Há muitas coisas que podem azedar em qualquer noite, mas as confusões que mais preocupam Hide são as brigas. Como eu mencionei antes, ele tem um pelotão de seguranças que mantém o olho na pista de dança principal. Esses caras são bons, ao primeiro sinal de uma briga, eles correm para separar os combatentes e retirá-los da pista longe das pessoas antes que alguém perceba que houve um problema. Eles estão autorizados a lidar com desordeiros, o que geralmente significa xingar os infratores, e em seguida balançar o porrete, enquanto gemem amontoados no beco. Além de cinco ou seis caras que observam cada pista de dança — alguns dos quais são vampiros — também há até uma dúzia de outros tipos de segurança rondando todo o edifício. Normalmente eles trabalham em pares, mas todos eles têm rádios para pedir reforços ou entrar em contato com Hide se depararem com uma confusão que não podem lidar.

Um dos trabalhos das equipes de segurança é a cada hora recolher o dinheiro dos atendentes do bar. Acredite ou não, Hide puxa mais grana com a venda de bebidas alcoólicas do que com as entradas. Os preços são o dobro do que seria em qualquer outro lugar na cidade, mas quando você está no único lugar com eletricidade e calor em todo o bairro, onde mais você pode ir para manter-se carregado? Assim, as borboletas sociais pagam pelo nariz sem piscar. Os ravers que entraram com os ingressos mais baratos comprarão no chamado "bar inteligente." As bebidas são baratas, possui basicamente água, suco de frutas e vitamina a granel, o sabor permanece bastante doce. E quem quiser recebe gratuitamente garrafas de água, o que reduz o número de pessoas caindo de desidratação depois de dançar por uma ou duas horas sem interrupção.

Agora nós estamos entrando na parte da noite que eu realmente não entendo. Quero dizer, é antigo que os filhos e filhas de Caim saem observando o outro, analisando quem ainda está por perto, socializando e mantendo um ouvido aberto para fofocas. E eu fico atraído por passar uma noite cercado por ricos e bonitos rebanhos que ficam progressivamente mais bêbados e estúpidos ao passar da noite. O que eu não entendo é que uma parcela significativa dos Cainitas no meio da multidão não demonstra estar à procura de sangue ou fofocas. Eles parecem todos excitados e ansiosos por algo chamado de "a energia".

O que acontece é, em algum momento entre uma e três horas da madrugada, há uma massa crítica na pista de dança. Você tem uma multidão por uma hora, talvez duas. Tem música pulsando, sem pausa entre as canções, há música em tudo, na verdade, apenas um tipo de som sangrando até o próximo. O DJ vai acelerando o ritmo, em seguida, jogando para baixo, para depois bombeá-lo de novo, levando a multidão ao auge, em seguida diminuindo. E então, zás, em vez de abrandar as coisas ele acelera, em seguida, vai ainda mais rápido. E a multidão está ali

com ele, nem estão dançando mais, apenas se movendo. Eu vejo seus rostos e é como se estivessem em transe. Eu acho que são algumas de suas drogas e a exaustão combinadas com a adrenalina, mas dane-se isso não acontece com Membros da mesma forma do rebanho. E isso acontece em todos os quartos configurados para receber o som de um DJ ou artista ao vivo.

Perguntei a uma Brujah que conheço sobre isso, depois de vê-la agitando na pista de dança por uma meia hora. Tudo o que ela pode dizer foi que pegou "a energia" e como ela une a todos através da música e todo esse tipo de porcaria... Eu não poderia obter uma resposta direta dela. Mas eu não descartaria tão rápido esse encanto, seja ele qual for. Pelo menos alguns dos Cainitas que aparecem no clube estão procurando a experiência da energia, e eu vou dizer que alguns deles estão ligados a ela.

Normalmente há um pico "momento energia" (que se mantém por uma meia hora ou mais) por noite, e ocasionalmente há um segundo pico, menor. Depois disso, as coisas começam a desacelerar. Todo mundo sente isso. O DJ começa tocar a música mais lenta. A multidão dança separada em pequenos grupos e pessoas começam a cair no chão. O lugar começa a esvaziar. Por volta de seis horas da manhã, há menos de 200 pessoas no edifício. Este é o melhor momento para se alimentar, se é por isso que você está lá, já que é mais fácil pegar alguém sozinho em uma escada ou uma casa de banho. Além disso, a segurança não é tão rígida, as pessoas estão cansadas e as coisas ficam um pouco frouxas.

Uma hora antes do nascer do sol (que varia de acordo com a temporada — você deve se lembrar disso, Hide certamente se lembra), Hide retira todos os clientes do lugar e envia seus homens para fazer uma varredura completa do edifício para pegar qualquer retardatário. Então ele vai organizar as receitas da noite, pagar os funcionários e enviá-los para casa. Ele vai ter vários carros esperando por ele e seus assistentes, um deles vai levar o dinheiro para o fundo, enquanto os outros atuam como chamarizes. Se ele está se sentindo particularmente inseguro, vai usar conexões com clãs para obter uma escolta de segurança, mas ele não gosta de fazer isso já que custa uma bolada.

No momento em que Hide estiver pronto para fugir para o luxuoso quarto de hotel que está reservado, sua equipe do dia chegará e iniciará o trabalho. Eles não são da cidade, mas sim um grupo especialmente treinado e selecionado. Eles tirarão a bagunça em questão de horas, transportando para fora tudo o que não pertence ao local e desmantelam o que for necessário. Trabalhando a partir de instruções detalhadas de Hide, eles vão devolver o equipamento alugado, colocar tudo o que pode ser reaproveitado ou reutilizado em armazenamento, e limpar qualquer "desconforto" que poderia ter sido deixado para trás pelos hóspedes indisciplinados. Pode soar como um exagero, mas Hide entende que o clube vive ou morre em sua mística. Se algum convidado chegar perto na noite seguinte, ele quer que cocem a cabeça se perguntando se imaginou a coisa toda.

IDEIAS PARA HISTÓRIAS

- Os personagens dos jogadores estão desfrutando de uma noite no clube quando um deles é atraído por uma boneca de sangue que se oferece como disposta fonte de vitae. Infelizmente, ela já alimentou outro pelo menos uma vez naquela noite e o personagem acidentalmente a bebe até secar. Pior, ela era uma DJ muito popular, a atração principal da noite e deverá estar na cabine em 10 minutos. Se Hide descobre...

- Um informante traz boatos aos personagens dos jogadores que lança luz sobre a ausência de Coisa durante a abertura do clube. Aparentemente sua neta, uma vez esteve no clube, teve um vislumbre dele, e foi capaz de reconhecê-lo apesar de sua desfiguração. Agora, ela aparece em quase todas as aberturas na esperança reencontrá-lo. Se os jogadores puderem descobrir quem é a neta do Coisa, terão informações valiosas que poderão ser usadas contra ele ou vendidas para outra pessoa.

- Os personagens dos jogadores escutam um boato estranho circulando entre os Cainitas que frequentam o clube regularmente. Aparentemente um Malkaviano não identificado afirma ter experimentado um estado de quase Golconda, enquanto imerso na energia do clube uma noite. De acordo com o rumor, uma noite de dança sem parar lançou o vampiro em questão sob a influência da Besta por diversas horas. Enquanto ninguém mais fez uma reivindicação tão ultrajante, vários outros frequentadores do clube dizem ter experimentado breves lampejos de tal liberdade depois de perder-se na música e movimento. A participação no clube está crescendo, rumores estão voando e Hide está preocupado com Membros inundando o lugar e procurando por algo que ele não pode fornecer. Ele usa suas conexões, os personagens dos jogadores, seus senhores ou anciãos para encontrar o Malkaviano que começou toda essa confusão.

3. PENETRAS

Ok, então o Succubus Club ocupa um lugar especial nos corações mortos de muitos Membros, pelo menos daqueles que já ouviram falar sobre ele. Isso não significa que todo mundo é fã. O clube tem seus inimigos, que adorariam ver o local chegando ao fim.

A VELHA GUARDA

Você não encontra muitos tradicionalistas aguardando na fila de clubes noturno da cidade (embora eu não vá dizer que isso nunca aconteça). Para dizer a verdade, se você não conhecesse melhor, você poderia pensar que o SC foi projetado especificamente para irritar o Primigênie. Primeiro de tudo, ele abraça abertamente — se eu posso usar esse termo — o presente sobre o passado. A música, as roupas, a linguagem, tudo sobre o clube é alheio a esses anciões que passam a maior parte do seu tempo rememorando a Liga Hanseática, Montesquieu e as noites antes de tipos móveis e pasteurização. Então, naturalmente, eles vão desconfiar do clube se não o desprezar sem rodeios.

Seu estilo moderno por si só não atrai muito o fogo de seus típicos Maquiavélicos cansados do mundo, mas a outra coisa que fica sob a pele dos anciões é a forma como o clube brinca no limite da Máscara. Da forma como eles vêm, um evento social que incentiva Membros a deixar seu cabelo cair na companhia dos vivos é contra as regras. Uma coisa é usar um ponto de encontro mortal, seja uma casa de ópera ou um clube de strip, como área de alimentação, mas um clube que se constitui como uma instituição de Membros deve ser reservada apenas para os Membros, dizem eles, ou mais cedo ou mais tarde alguns mortais podem ver algo que não deveriam.

E depois há o fato de que o clube nunca está sob o Elisio. Agora retornará para as noites do clube de Chicago, e é uma jogada inteligente: Se a segurança está garantida, você perde o elemento de perigo e o clube perde seu limite. Da forma como os anciões veem, no entanto, colocar tantos Cainitas em uma sala sem Elisio e eventualmente alguns neófitos de cabeça quente resolverá uma questão na frente de metade do registro social. Ou algo assim. Adicione o fato de que é uma diversão popular para anarquistas, novatos, Caitiff e outros que não conhecem muito, é um barril de pólvora pronto para explodir um buraco na Máscara. É o que dizem.

Há alguns príncipes que também não gostam do clube. Não é difícil perceber por que. Você tem um interessado em trazer uma loja de fora para sua cidade, trazendo quem sabe o que junto com ele. Alguns suspeitam — corretamente, devo acrescentar — de que o clube é usado como cobertura para negociar bens roubados, vender drogas ou qualquer outra coisa que alguém queira manter em segredo. Eu sei de pelo menos um príncipe que está convencido de que o clube é uma fachada do Sabá; não tenho provas disso, mas isso não significa que alguns agentes do Sabá não usem o clube como ponto de encontro (e informantes da Camarilla poderiam fazer a mesma coisa em território Sabá). Hide tem ótima ideia de quais príncipes se opõem ao clube, é por isso que ele nunca apareceu em algumas cidades.



IDEIAS PARA HISTÓRIAS

- O Succubus Club está vindo para a cidade e uma facção entre os anciões não está feliz com isso, incluindo o senhor de um ou mais personagens dos jogadores. Para desacreditar o clube, eles enviam os personagens para começar uma briga ou trazer algum outro tipo de problema. O que eles não dizem aos personagens é que o príncipe estará no clube naquela noite. Seus guardacostas se intrometerão na anulação de qualquer violência que se inicie, e ele convocará uma pesada retaliação em quem estragar sua noite.

- Hide se aproxima dos personagens dos jogadores e se oferece para pagar-lhes generosamente se entregarem alguns pacotes no local da próxima abertura do clube. Não é muito difícil descobrir que o pacote em questão consiste de bens roubados. Depois de aceitar a oferta, os personagens são confrontados com três desafios. Em primeiro lugar, o "pacote" é volumoso e difícil de disfarçar, muito menos movimentar (detalhes são deixados para o Narrador, mas o item poderia ser qualquer coisa entre um piano de cauda e uma jaula de animais vivos). Em segundo lugar, eles não têm que se mover apenas dentro de uma única cidade, como Hide implícita, mas de uma cidade para outra. E em terceiro lugar, o item foi roubado do príncipe da cidade para onde estão indo (fato que descobrem quando agentes do príncipe vem procurá-los e presumem que os personagens o roubaram).

NOVATOS NO BAIRRO

Até agora, o Succubus Club tem sido a única diversão na cidade, pelo menos a única diversão de seu tipo. Mas ultimamente algumas sábias mentes tem copiado a ideia e estão iniciando empreendimentos próprios. Eles têm uma longa estrada a percorrer antes que possam se igualar ao SC, mas coisas estranhas têm acontecido. Aqui estão os principais concorrentes.

CLUB ILLUSION

Como o SC, Club I está tentando ser uma boate nômade que atende a multidão, o rebanho e os Membros. Seu plano é permanecer no mundo dos negócios não apenas por uma noite, mas sete. À primeira vista isso pode parecer uma boa ideia, mas da maneira como Hide vê, permanecer aberto durante uma semana é mais de sete vezes a dor de cabeça. Chama mais a atenção dos anciões locais e pessoas com rancor. Você tem que limpar o lugar todos os dias, e tem que se preocupar com badrneiros da noite passada voltando irritados. Além disso, você tem que ser mais cuidadoso com tudo funcionando completamente com a aplicação da lei local; há menos chance de ficar sob seu controle.

O Clube Illusion teve duas corridas até agora, e pelo que ouvi dizer eles não foram muito impressionantes. Na primeira, o piso para o armazém que eles estavam

usando desabou, arruinando alguns milhares de dólares em equipamento de som alugado e forçando o lugar a fechar três noites antes. Sua segunda aparição foi quase fechada quando alguns patrocinadores Giovanni retiraram o seu apoio no último minuto, de alguma forma, o promotor conseguiu raspar algum dinheiro para manter as portas abertas a semana inteira. Mas agora ele está em dívida até as orelhas e pode não ser capaz de pagar outra oportunidade. O tempo dirá.

NOD

Este é interessante. Aparentemente começou como um abrigo de imposto para uma Toreador chamada St. George que precisava de algum dinheiro quando seu senhor "aposentado" deixou o país. Então, eventualmente, a Receita Federal vem farejando, perguntando onde esta "empresa empreendedora" inexistente está localizada, e ela leva todos para um mergulho cobrindo seus rastros. E dane-se se as pessoas não começarem a aparecer, quanto mais ela tenta manter as pessoas longes, mais eles começam a derrubar a porta. Eventualmente, ela decide que dirigir uma boate é uma boa diversão.

Nod é, de muitas maneiras, o oposto do Succubus Club. É realmente mais aberta, ou "minimalista", se você quiser um termo moderno para ela. Não há frescuras, sem decoração, não muito mais do que um monte de quartos vazios, alguns equipamentos de som simples e um par de pequenos bares. É muito mais provável você encontrar entretenimento vivo — ou morto-vivo — no Nod do que no Succubus Club. Como seria de esperar, o proprietário conhece muitos músicos, alguns mais famosos do que talentosos, para não mencionar os poetas, artistas e paus mandados que eu não tentarei classificar. Assim, o lugar está se tornando um representante para a apresentação de atos que estão fora da curva.

No ano passado, o contrato de arrendamento do clube escapou e alguém — Hide acusa um ex-parceiro de negócios — colocou o rumor no ouvido de St. George para colocar o ato na estrada. Aqui está outra grande diferença entre Nod e o Succubus: St. George tem muito mais apoio dos membros de seu clã que Hide jamais teve. Basicamente, se quer mudar o clube para qualquer cidade com uma forte presença Toreador, alguns Degenerados provavelmente farão o trabalho braçal para ela (eu acho que é um motivo de orgulho, embora eu não ficasse surpreso se os figurões do clã tivessem as suas garras em parte do caixa). Normalmente, o clube se estabelece por um mês ou mais, em seguida, desaparece por mais um mês e transforma-se em outro lugar. Até agora é uma operação fácil, e como eu disse, muito mais discreto do que o SC. Mas poderia muito bem evoluir para algo maior, e posso ver as linhas de preocupação na testa de Hide quando alguém menciona isso.

IDEIAS PARA HISTÓRIAS

- Os personagens dos jogadores são abordados pelos proprietários do Club Illusion com uma proposta: descubra onde o Succubus aparecerá na sequência, e nós iremos colocá-los em nossos lucros. O truque é ter que descobrir isso pelo menos com dois meses de antecedência da venda dos ingressos, para o Club I poder se planejar e abrir primeiro na mesma cidade.
- Se um dos personagens dos jogadores tem qualquer talento ou inclinação para a performance, St. George se aproxima dele e lhe oferece o palco do Nod (para a abertura ou como apresentador, o que for apropriado para o personagem). Logo depois, um representante enviado por Hide (ou possivelmente Coisa) vai tentar convencer o personagem que é interessante recusar a oferta. Como a data da apresentação se aproxima, Hide usa cada vez mais táticas desagradáveis para manter o personagem afastado.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Então, agora você tem todo o Monte. Você sabe tudo o que sei sobre o Succubus Club. O que você faz com isso é problema seu. Eu só repartirei uma última placa de aconselhamento antes de fechar a minha cabeça: Não pense no Succubus Club como uma casa noturna. Pense nele como uma biblioteca, cujos livros só se reúnem por uma noite a cada vez. Ou talvez, como um quebra-cabeça, onde certas peças se encaixam e lhe dão uma imagem que você nunca verá em outro lugar ou a qualquer momento. Quase todas as vezes que passei algum tempo naquele lugar, consegui desenterrar algum fato suculento para me manter na correnteza. Talvez seja o detetive em mim — levará mais do que algumas décadas de exploração noturna para me fazer parar de pensar como um detetive particular. Como na outra noite em que esbarrei com uma harpia que conhecia e aprendi algo realmente interessante. Parece que certo xerife, que desapareceu há um tempo e não deixou endereço de contato, foi flagrado no clube na noite em que supostamente deixou o planeta. E essa harpia me disse que ele estava com alguém que ela não reconheceu, mas sua descrição me diz exatamente quem era. Agora me parece que esta pessoa não identificada foi o principal suspeito quando este xerife realizou o seu ato de desaparecimento. A única coisa que o salvou foi que ele tinha um alibi incontestável.

Até agora.

Mantenha essa história em mente quando você for enviar o meu pagamento.





CAPÍTULO QUATRO: NARRATIVA

Foda-se. Eu vou fazer isso de novo, não importa o que isso me custe.

Este vai matar o ano passado.

— Mickey Friedman

Este capítulo foi escrito tendo em mente o Narrador, por isso, se você é um jogador, considere não prosseguir a leitura. Não há grandes segredos ou surpresas no enredo, mas há muitas ideias e cenários que o Narrador pode estar planejando utilizar. Acredite em nossa palavra, você apreciará muito mais este capítulo se experiênciá-lo no jogo, do que se apenas sentar e ler. Se você é o Narrador de sua trupe, leia:

Dormir o dia inteiro. Festejar a noite toda.

Parece o caminho certo para passar a eternidade.

Claro, raramente a não-vida é tão simples assim. O vampiro que atende a uma reunião social à procura de nada mais do que diversão, ou um refúgio da Jyhad, ou mesmo um lugar conveniente para realizar uma caçada, pode estar cometendo um grave erro. Este capítulo discute as maneiras pelas quais você pode utilizar as festas e outros assuntos sociais como elementos da história, acrescentando variedade às suas crônicas e dando oportunidades dos jogadores interpretarem em ambientes sociais. Encontrará muitas sementes e ganchos que poderá adaptar para seus próprios fins, e alguns exemplos específicos para lhe mostrar o caminho.

Então, por que ter suas personagens trocando bons modos durante horas em uma festa, quando poderiam estar perseguindo seus inimigos sobre os telhados, ou à procura de um fragmento do *Livro de Nod* em uma catacumba infestada de carniçais? A resposta simples é que a maioria dos vampiros mantém algum tipo de vida social. Vampiros podem ser predadores solitários, mas dedicam uma quantidade significativa de tempo e energia para interações sociais com suas presas e com os outros. Sendo esse o caso, não há tanto potencial de perigo e intriga em uma reunião social como existe em outros cantos obscuros da noite.

Não está convencido? Aqui estão algumas das principais razões do porque colocar sua trupe em um cenário festivo podendo resultar em uma história desafiadora e gratificante.

Os jogadores abaixarão suas guardas.

Talvez — na verdade, provavelmente — você já tenha colocado, anteriormente, as personagens de seus jogadores em algum tipo de ambiente social: um chamativo sarau dos ricos e famosos, um sério encontro de notáveis do clã, um clube subterrâneo onde grupos rivais batem cabeça. Mas é provável que você tenha

utilizado os cenários como pano de fundo, ou um prelúdio para algo mais interessante, não como o elemento central da sessão de jogo. E isso é o que os seus jogadores estarão esperando quando você introduzir o próximo evento social — mas as coisas serão diferentes. Desta vez, a música e o riso escondem uma significativa ameaça de outro tipo, um dos personagens pode não ver chegando.

Multidões são perigosas.

Um vampiro que participa de uma elegante exposição de arte ou uma cervejada de fraternidade pode pensar em si como um lobo cercado por gado. Mas mesmo um lobo é vulnerável a uma debandada. A perda do autocontrole é muito mais perigosa em um salão do que em um beco sombrio. Pode-se dominar (ou eliminar) a única testemunha de uma alimentação, mas o que acontece quando um personagem não toma as devidas precauções e é visto por diversos convidados da festa? Além dos riscos de ser pego no ato, há um aumento da probabilidade de que um convidado transmita os efeitos de drogas ou álcool por meio de seu sangue. Para os vampiros, cada festa é um Baile de Máscaras, sem desmascaramento permitido. Pode-se utilizar um evento social para demonstrar aos jogadores que não devem subestimar as vulnerabilidades de seus personagens. Se eles não especificarem que estão tomando as medidas adequadas enquanto festejam, certifique-se que seus personagens sofram as consequências.

Outros Membros estão presentes.

Outra grande vantagem em utilizar festas como cenário em sua história é a excelente oportunidade dos personagens dos jogadores entrarem em contato com outros Membros. Além disso, pode-se usar esta oportunidade para plantar algumas ideias nas cabeças dos jogadores sobre os antagonistas. Será que o importador Ventrue, cujo escritório os personagens saquearam na noite passada, olha para eles com desconfiança, faz uma piada as suas custas ou simplesmente os ignora? Será que o Toreador anfitrião do evento parece nervoso, confiante ou distraído? Não entregue os detalhes aos jogadores, mas esteja preparado para recompensar observações e perguntas inteligentes com informações que permitam o avanço da história (o que poderia significar entregar aos personagens desinformação ou mentiras!). Claro que, enquanto os personagens observarem seus inimigos, eles também serão observados. Então, tome nota de quaisquer deslizos dos jogadores que serviriam de informação para os seus inimigos.

É a chance para uma boa interpretação.

Qualquer jogador pode improvisar diálogos de filmes de ação ao colocar suas garras através de um carnicial mal-humorado. Mas podem os jogadores chegar

a uma resposta para "Então, qual é a sua opinião sobre o problema anarquista?" ou mesmo "Não lhe vejo há um bom tempo, o que você tem feito?" Jogadores que realmente gostam de dar vida aos seus personagens, apreciarão a oportunidade de participar de diálogos com personagens de apoio. Dá-lhe também, o Narrador, a chance de se divertir interpretando mais papéis do que interpretaria se a história fosse criada em outro cenário.

É possível adicionar emoção.

Membros frequentemente utilizam compromissos sociais como distração aos horrores da não-vida. Mas, muitas vezes, reuniões podem ter o efeito oposto: tornam-se lembranças torturantes de prazeres eternamente negados aos filhos de Caim. Você pode utilizar os eventos sociais como uma ferramenta para lembrar os personagens dos jogadores que, mesmo com todo o poder e imortalidade, eles não podem desfrutar de prazeres simples como uma fatia de bolo de aniversário ou um beijo romântico sob o Visco. Você pode adicionar tons trágicos usando um assunto social para retomar ao personagem algum aspecto de sua existência mortal: um encontro casual com um amigo de infância, um convidado da festa que se assemelha a uma antiga amante falecida ou membro da família, um brinde que lembra o discurso realizado por seu pai em seu casamento. Vampiros não são apenas mortais com habilidades únicas, não são mortais e não estão vivos. Esse ponto nunca fica mais claro para um vampiro do que quando ele está cercado pelos vivos.

FESTAS COMO CENÁRIO

"Pensei você ter dito ser o melhor arrombador do ramo." Flyte olhou para o relógio, em seguida olhou para o pequeno trecho de escadas que leva para cima, para fora da cripta. Ele podia ouvir uma leve música e risadas flutuando no ar da noite.

"Foi quando eu estava vivo", o Nosferatu rosnou para ele. "Eu não arrombo um cofre há 10 anos." Ele se agachou sobre sua bolsa de ferramentas, facilitando para Flyte ver como Besourão ganhou seu apelido. Suas costas arredondadas, cabeça calva e membros finos o fazem parecer um insetoide. "Além disso", ele continuou, "isto não é um cofre, é um mausoléu".

"Um mausoléu construído como um cofre". Flyte olhou para o relógio novamente. O tempo seria mais apertado do que ele pensou. Em breve ele tem que retornar para a festa. Sob a luz do luar, o seu dublê poderia enganar qualquer um. Mas, desde que todos voltaram para dentro, o impostor seria óbvio e seu alibi seria arruinado. Se ele pudesse confiar em Besourão para abrir o cofre sozinho. Mas, o ganancioso ladrão poderia se mandar com tudo o que encontrasse. "Não há como



dizer o que 'Sua Eminência' está escondendo na câmara dos fundos", Flyte murmurou.

"É isso aí", Besourão disse de repente. "As cargas estão armadas." Andou para trás em direção à escada, colocando os cabos. "Diga a palavra e explodimos."

Flyte lambeu os lábios. Ele olhou para o teto do mausoléu, poucos centímetros sobre suas cabeças. "Você tem certeza que os explosivos não nos enterrarão aqui?"

"É melhor arriscar do que ficar no gramado com fogos de artifício explodindo no céu, se você me perguntar", o Nosferatu exclamou. "Mas, sim, eu tenho certeza. Pronto?"

"Espere silêncio", disse Flyte. Ele fechou os olhos e ouviu. Em seguida, ele ouviu um baixo ruído como um trovão à distância. Em seguida outro. E outro. "Bem na hora. Lá vai ele, o final. Cinco minutos contínuos de explosões. Ninguém vai nos ouvir. Vamos".

Besourão apertou o dispositivo na mão. "Acionando em Dez segundos", disse ele. "Nove, oito, sete..."

Alguma coisa estava errada. Flyte subiu correndo os degraus e levantou a cabeça sob a noite fria. Podia ver os convidados da festa em todo o gramado, silhuetas contra o céu. Mas, além dos murmúrios distantes da multidão, não havia nenhum som.

Os fogos de artifício haviam parado.

"Três", Besourão seguia dizendo. "Dois, um..."

... SOB QUALQUER OUTRO NOME

Nós usamos o termo "festa" com bastante frequência ao longo deste capítulo, mas não tenha a ideia errada. A maioria dos conceitos discutidos aqui poderiam ser aplicados a praticamente qualquer tipo de encontro. Festas, sim, incluindo eventos formais, raves, danças, galas, recepções e festivais, mas também um grau maior ou menor, assembléias, aberturas, rituais, concursos, salões ou convenções. Qualquer evento que o Membro escolher para se reunir com os seus, ou com mortais, se encaixa nos termos descritos nestas páginas.

A maneira mais simples de usar uma festa ou encontro social em sua história é a criação de uma cena. Mas não basta começar dizendo algo como: "Então você está no coquetel em um condomínio residencial, quando de repente..." Pergunte a si mesmo se a cena poderia facilmente acontecer em uma biblioteca, supermercado ou ponto de ônibus. Se puder, você está perdendo a oportunidade de aproveitar as qualidades especiais de um cenário festivo e tornar o evento mais importante para os personagens. Seguem algumas maneiras de como fazer isso:

A NÃO-VIDA DA FESTA.

Mesmo em uma pequena reunião, há uma gama ilimitada de interações que podem ocorrer. Aproveite, use o cenário como uma chance de fornecer aos seus jogadores pistas e informações que serão importantes ao longo da história. Mas, também tenha a oportunidade de alimentá-los com pistas falsas, dados conflitantes e encontros divertidos. Seguem algumas sugestões que podem ser modificadas para se ajustarem a sua cena.

- Uma jovem se aproxima de um dos personagens dos jogadores e insiste que já o encontrou anteriormente. O jogador nunca a viu antes em sua vida (ou não-vida). A não ser que tome medidas extraordinárias, a mulher não deixará o personagem sozinho durante a festa.

- Um dos personagens dos jogadores percebe um estranho olhando nervoso pela porta. Uma cuidadosa observação revela que ele é um vampiro. O estranho não vai querer iniciar uma conversa com os personagens, mas se eles forem persuasivos e inteligentes o bastante para mantê-lo falando, poderão colher pistas de que ele é um jovem do Sabá abandonado por seu senhor para encontrar um caminho para fora do território da Camarilla (ou o inverso, se o evento ocorrer no território Sabá). Os personagens podem reagir como quiserem, mas se o ajudarem, posteriormente ele pagará a ajudinha com um favor. Por outro lado, eles poderiam entregá-lo e receber uma recompensa... Se puderem provar que ele é do Sabá.

- Um dos personagens está engajado em uma conversa com um homem alto e barbudo, usando um anel com um selo gravado. Personagens com alguma familiaridade em Taumaturgia reconhecerão que a gravura é um obscuro, mas valioso, símbolo secreto. Se questionado sobre o anel, o homem referenciará ser algum tipo de mago. Se um personagem conversar com ele por 15 minutos ou mais, se tornará claro que o homem não é um verdadeiro feiticeiro, apenas um mortal que leu muitos, muitos livros.

- Uma indescritível convidada da festa colide e acidentalmente derrama vinho sobre um dos personagens dos jogadores. Ela pede desculpas insistentemente. Meia hora depois, ela faz exatamente a mesma coisa. Cerca de uma hora depois, ela faz novamente. Não há nenhum motivo oculto, apenas má sorte, mas os jogadores não sabem disso.

- Um dos personagens percebe alguém saindo da festa usando o seu casaco. No momento em que a persegue, a pessoa com o casaco não pode ser encontrada. Foi um erro honesto, mas que poderia ser inconveniente, dependendo do que o personagem carregasse em seus bolsos.

- Depois de passar algum tempo na festa, o personagem de um jogador percebe a mesma pessoa olhando repetidas vezes, sempre permanecendo dentro de sua visão periférica. Quando o personagem olha em volta para ver quem é essa pessoa, o estranho desapareceu. Mais tarde, o estranho torna-se novamente visível no canto do olho do personagem. Ninguém mais pode ver o estranho. Aparentemente é algum tipo de espírito, que pode ou não seguir o personagem quando ele deixar a festa (a sua escolha).

- Um dos personagens encontra um mortal que parece ser a sua cópia exata. A semelhança é puramente ocasional, e não tão perfeita como gêmeos. Mas, personagens inteligentes, podem ver algumas úteis possibilidades em ter um sócia mortal.

- Há um flash de luz brilhante, em seguida, o personagem percebe que sua foto foi tirada. Alguém está tirando fotos dos convidados da festa. Dependendo da história do personagem, ele pode ou não se importar de ser fotografado.

- Um ou mais personagens dos jogadores ouve uma conversa entre alguns dos convidados mortais, um dos quais é um médico. O médico descreve dois ou mais casos intrigantes que presenciou, nos últimos meses, no Pronto Socorro, em que pessoas morreram pela falta de sangue, sem ferimentos evidentes. As mortes ocorreram perto de um dos refúgios do personagem; o Narrador deve deixar indefinido se eles são trabalho do personagem específico.

- Um mortal bêbado aborda um dos personagens lhe enfrentando e tenta iniciar uma briga. O bêbado é um fracote e ninguém poderia considerá-lo uma ameaça, mas ele não vai recuar e perturbará o personagem enquanto estiver na festa. Se o personagem exagerar, os convidados são suscetíveis a simpatizar com o bêbado, e Membros rapidamente espalharão sobre a falta de sutileza do personagem.

Use a festa para definir o clima.

Se você estiver usando a cena no início de uma nova crônica ou história, pode ajudá-lo a gerar um clima que servirá a história nas cenas subsequentes. Suponha que seus personagens estão prestes a ser colocados em uma situação difícil. Você tem uma história que os levará a perder tudo o que têm, estabeleça que correrão por suas não-vidas ou ameaçarão todos os recursos e status que trabalharam duro para ganhar. Comece a história com uma fabulosa festa, em que os personagens são tratados como convidados de honra e brindam com rebanhos e Membros. Leve-os a pensar que tudo está caminhando bem, e mais tarde serão surpreendidos quando a catástrofe iniciar. Como alternativa, use a festa para criar a sensação de morte iminente. Nada dá certo: os equipamentos da banda quebram, durante a tempestade o telhado tem vazamentos, os Membros presentes ficam nervosos e coçando para uma luta.

Use a festa para introduzir personagens coadjuvantes.

Como mencionado anteriormente, uma reunião é uma boa oportunidade para influenciar as percepções dos jogadores sobre os outros personagens da história. Poucas cenas frisam sobre a riqueza e status de um personagem, celebrações decadentes com multidões de celebridades, rios de champanhe e montanhas de caviar. Que conclusões tiram os personagens se o seu vampiro anfitrião lhes providencia um disposto rebanho oferecendo sangue à vontade, ou afirma explicitamente que nenhuma alimentação deve ser feita no local? Se o príncipe oferece uma recepção, devem as personagens dos jogadores ouvir anciões reclamarem abertamente sobre as acomodações, ou que agradecem profusamente embora a iluminação seja ruim e o prédio cheire a peixe? A festa é uma excelente oportunidade para os jogadores exercerem os seus poderes de observação e, para você praticar o "mostre, não diga" abordando a narrativa.

Faça da festa uma oportunidade.

Muitas vezes, uma festa é apenas uma festa. Mas outras vezes, é uma confluência de eventos que não ocorrem normalmente. Dependendo de onde, quando ou com quem ocorre o evento, a festa pode dar aos personagens dos jogadores a chance de realizar um objetivo específico. Talvez seja uma festa beneficente no Museu de Antiguidades, a oportunidade perfeita para entrar no prédio sem ter que lidar com o complexo sistema de alarmes que normalmente há no local. Ou suponha que o específico discurso Brujah, é perfeito para atrair cada baderneiro da cidade, se tornando uma excelente oportunidade para encontrar aquele com cicatriz que invadiu o refúgio do Nosferatu na semana passada... Muito mais fácil do que procurar em cada bar

decadente e clube underground da cidade.

Use a festa para complicar a não-vida dos personagens.

O outro lado do cenário acima. Não hesite em usar um evento social, como uma chave inglesa nos planos dos personagens. A festa geralmente vem acompanhada de luzes brilhantes, barulho, e um monte de potenciais testemunhas - três coisas que a maioria dos Membros prefere evitar. E se eles chegam para sequestrar a filha do senador e descobrem que há uma grande festa acontecendo - uma festa a fantasia, no local? Talvez o odiado inimigo que eles perseguiram até uma parte remota da cidade, não esteja retornando ao seu refúgio, mas se refugiou em um clube underground e agora está cercado por aliados.

Mesmo um evento mundano cheio de rebanhos pode ser um espinho para um membro. Você pode controlar o nível de incômodo da festa como quiser. Muitos Membros não gostam de serem perturbados por um vizinho realizando uma festa barulhenta durante toda a noite, eles provavelmente ficarão ausentes boa parte da noite. Mas e se ainda existem pessoas vagando ao redor do decrepito prédio com o sol prestes a nascer? E se os vizinhos comemoram a festa de aniversário de seu filho durante o dia, e uma criança intrometida encontra uma janela aberta na misteriosa casa ao lado? Ou se alguns adolescentes decidem dar uma festa no que eles acham ser um prédio abandonado - e começam a adentrar o refúgio do personagem antes do sol se por?

FESTA COMO DESAFIO

Sirena apertou o casaco ao redor dos ombros. Aquele cheiro, pensou. Eu nunca vou tirá-lo do meu cabelo. Gostaria de ter parado de respirar antes de virmos para cá. Durante a vida, ela raramente deixou sua cidade natal, e agora estava passando o aniversário de 10 anos do seu Abraço há milhares de quilômetros de casa, no meio da América do Sul, mas nem mesmo é capaz de falar espanhol. Era cuidado demais a tomar – a longa jornada, sempre correndo para chegar ao próximo refúgio antes do nascer do sol, se arriscando nas consequências de voos atrasados e escalas perdidas – só para acabar aqui, parada em um esgoto à espera que algo aconteça.

Ela olhou para o Senhor, que não conseguia tirar os olhos da horda de Nosferatus arrastando-se pelo túnel principal. "O que eles estão fazendo" ela perguntou, finalmente. Maximillian respondeu mantendo os olhos fixos nos Ratos de Esgoto, que levavam seu fardo enorme para o buraco no centro da câmara. "Observe", disse

Sirena. Ela observou que os vampiros carregaram a estátua direta à beira do abismo, e depois empurraram, caindo dentro dele. Uma estranha triste canção se levantou dos vampiros enquanto a observavam cair.

"O que foi isso?"

"Isso", disse Maximillian, finalmente virando-se para olhá-la, "era um ídolo de 2.000 anos de idade, uma escultura em pedra da quarta forma do demônio Baal-at. Uma obra de arte de valor inestimável, e um dos artefatos mais valiosos possuídos por qualquer Membro neste continente."

"Mas por que eles —"

"É chamado de Potlatch, minha querida. Uma tradição de antigas tribos nativas da área. Ela envolve a destruição ritual dos bens mais valiosos."

"Mas - mas por quê?"

Maximillian suspirou de maneira cansada, fazendo Sirena sentir-se de volta a escola. "É uma forma de melhorar o status. Os participantes continuam destruindo seus bens mais valiosos, aumentando as apostas até que ninguém se atreva a continuar. O último a sacrificar é declarado o vencedor."

"Bem, essa é a coisa mais estúpida que já ouvi."

"Pelo contrário, querida, é eminentemente lógico. Quem tem a coragem, a disposição de sacrificar tudo e qualquer coisa, é uma pessoa digna da obediência e respeito dos outros. Esta cerimônia acontece a cada 10 anos, e o vencedor mantém elevado status até a próxima cerimônia. Realmente, é notável que estes que detêm tão poucos confortos estão dispostos a sacrificá-los dessa maneira."

"Eles — eles estão olhando para nós."

"Sim. É a nossa vez. Eu fiz um considerável esforço para adquirir o direito de participar da cerimônia deste ano."

"Você fez? Mas por quê?"

"Esta é uma velha, velha linhagem. Eles guardam muitos segredos, Sirena. Eu recebi apenas dicas, mas é o suficiente para me obrigar a fazer qualquer coisa para ganhar influência aqui."

"Mas como? Você não trouxe nada de valor, trouxe?"

"Venha mais perto do abismo.»

Nem todas as festas são questões simples como dar uma volta, comer e beber (ou fingir) e conversar um pouco. Alguns eventos exigem que os convidados participem ativamente no entretenimento da noite. Quando os convidados são jovens (e mortais), jogos como prender o rabo no burro, dança das cadeiras, ou mais tarde, girar a garrafa, acrescenta o elemento

competição, desafio e imprevisibilidade ao assunto. No Mundo das Trevas, jogos em festas vão muito além do Twister ou Trivial Pursuit. Em um cenário de festa-como-desafio, o evento social inclui um concurso ou algum tipo de prova, qualquer coisa entre "batalha de bandas" à luta armada. Os personagens devem realizar uma tarefa para ganhar uma recompensa ou para evitar punição. Seu sucesso trará notoriedade, respeito, ou ganho material, mas o fracasso será uma experiência humilhante testemunhada por uma multidão de semelhantes e superiores, no mínimo.

Vamos ao físico.

De reuniões tribais a piqueniques em família, testes de força e habilidade têm sido considerados parte importante da relação social. Alguns desafios são informais e opcionais, mas o personagem que puder vencer um grande Brujah na queda de braço ou vencer uma corrida contra o Gangrel mais rápido da reunião, pode adquirir respeito vital que irá ajudá-lo a alcançar um objetivo maior. Em outros casos, você pode ter os personagens chegando a um evento esperando por uma noite de leves refeições (não consumidas) e conversa fiada, apenas para descobrir que eles serão obrigados a submeter-se a combate ritual ou concursos de força e resistência. O Sabá é conhecido por misturar violência com prazer, mas em qualquer cidade há sempre a possibilidade de que alguma misteriosa tradição da Camarilla seja revivida (talvez os anciões sintam saudade das noites de jogos dos gladiadores romanos). Ou talvez a liderança de um grupo anarquista decida que a melhor maneira de manter seus membros em suas mãos é instituir um "clube da luta" vampírico.

Uma maneira útil para levar perigo físico a um cenário social é submeter os personagens a algum tipo de iniciação. Uma cerimônia de iniciação é muitas vezes parte ritual, parte evento social: uma provação para aqueles que estão sendo iniciados e uma chance para quem já está no clube de desfrutar da companhia dos outros e infringir alguns dos castigos que eles próprios já suportaram. Não se esqueça de aumentar o tormento dos personagens cercando-os com um público adequado. Talvez um personagem tentando juntar-se (ou infiltrar-se) em um bando Sabá ou culto a Gehenna não deva apenas provar quanto fogo ele pode suportar sem sucumbir à Rötschreck, ele tem que fazê-lo mesmo suportando as vaias e risos dos iniciados que querem vê-lo falhar miseravelmente.

Personagens que não entendem as implicações de uma cerimônia de iniciação, ou não percebem que estão sendo testados e não apenas humilhados, podem cometer erros que terão graves consequências. O que torna uma iniciação diferente da provocação é a recompensa por superar o desafio, ou as consequências

do fracasso. Os riscos são maiores. Sucesso não traz apenas respeito e admiração, coloca o personagem no grupo (ou pelo menos prova que ele é digno de admissão). E o fracasso traz apenas a humilhação, mas afasta o personagem do coletivo. Afinal, deram-lhe a chance apenas para ver o seu tempo e esforço desperdiçado. Você pode complicar as coisas disfarçando as motivações de quem está desafiando os personagens. Se não estão certos do que está acontecendo, os personagens podem reagir com raiva ou indignação quando todos os membros na sala começarem a pisar neles, provando aos reunidos que eles são um bando de lamentáveis bebês chorões. Por outro lado, se eles permanecem firmes e os pegarem, talvez aceitem uma surra, que é totalmente alheia à verdadeira iniciação, o que vem depois nas mãos de um grupo diferente.

Ansiedade na atuação.

Nem todos os desafios precisam envolver Atributos Físicos. Uma reunião social é uma excelente oportunidade para os seus jogadores utilizarem características que simplesmente não entram em jogo quando se está lutando contra Lupinos ou investigando um cemitério assombrado. Um olhar cuidadoso sobre as fichas dos personagens de seus jogadores deverá permitir-lhe avançar com uma disputa que fará um jogador contar com (ou desejar que tivesse) Habilidades ou Conhecimentos que não se relacionam com o combate físico.

Esses tipos de testes são menos evidentes do que "Eu te desafio para um duelo" cenário (embora concursos de narração, duelos musicais e crítica poética não são desconhecidos entre mortais ou subculturas vampíricas). Seja criativo na forma como colocará os seus jogadores na competição. Você deve ser capaz de deixar explícita uma oportunidade do personagem ganhar status: Seu senhor tem planejado esse jantar de gala durante seis meses, e agora a soprano que ele contratou começou com pneumonia na noite do evento. Mas espere... O personagem não cantava em casas noturnas antes de seu abraço? Em outros casos, a atuação pode ser o custo do ingresso para o evento, mesmo que o personagem não saiba com antecedência. Quando você está desfrutando da hospitalidade do clã por algumas horas, e os outros Gangrel aguardam em silêncio e esperam você dar um passo adiante e contar uma história, é melhor você ter algo a dizer sobre si mesmo.

O desafio não precisa ser formal. Talvez haja uma pausa durante um evento Toreador, quando o anfitrião olha para o personagem de um jogador e diz: "Bem, neófito, você não conversa muito. O que pode fazer para nos entreter?" Com sucesso, na ocasião, o

personagem agradará o anfitrião, enquanto o fracasso provocará risos e enorme vergonha. Iniciações podem também seguir este tipo de modelo informal. Por exemplo, os membros de um círculo social poderiam ter a tradição de submeter um novo parceiro a uma noite de humilhações fulminantes, e instigar para ver como lida consigo mesmo.

O desafio social correto também dá aos jogadores a oportunidade de exercitar a Natureza de seus personagens (e talvez recuperar um pouco de Força de Vontade). Bon Vivant, Competidor e Galante são obviamente um fator durante desafios sociais. Mas o que dizer sobre o Excêntrico cuja escandalosa e chocante poesia captura a imaginação dos entediados festeiros? Ou o Tradicionalista, cujo conhecimento dos rituais Sabá lhe permite esnobar um bispo que tentou constrangê-lo na frente de seus companheiros? A habilidade de tocar piano, contar piadas ou fazer brincadeiras espirituosas são atrações óbvias quando tenta provar o seu valor no grupo. Mas um esboço magistralmente executado em um guardanapo pode ser particularmente impressionante para um Ventrue amante da arte que está cansado de conversar sobre negócios durante toda a noite. Talvez a facilidade com

ENTRANDO EM CENA

Se os seus jogadores estiverem prontos, um desafio social é uma oportunidade para eles expressarem a sua própria criatividade e não confiarem apenas na pontuação de seus personagens. Você realmente poderia fazê-los escrever Haiku (tradicionais poesias japonesas) exigidos pelos clientes da temática festa asiática, ou desafiá-los em uma disputa com enigmas inteligentes o suficiente para impressionar o Malkaviano que os prendeu durante um chá no manicômio. Jogadores que podem cantar ou tocar um instrumento musical podem aproveitar a oportunidade para combinar seus talentos com a interpretação. Como Narrador você pode entrar em cena participando da interpretação de um ou mais personagens. Você pode oferecer pontos de experiência extras para jogadores dispostos a agir em suas interpretações desta forma. Apenas certifique-se que os jogadores que não optarem por participar, terão a chance de ganhar pontos de experiência de outras maneiras. Além disso, geralmente é uma boa ideia não deixar a qualidade do desempenho da vida real afetar o resultado do desempenho do jogo. Afinal, a maioria dos jogadores não serão guitarristas virtuosos ou mestres do malabarismo. Se você estiver disposto a bonificar o sucesso do personagem pelo desempenho do jogador, certifique-se que todos concordam com este avanço.

linguística permita a um personagem conversar fluente com um Tzimisce em seu idioma nativo, ganhando sua confiança. Alguém com experiência em ocultismo pode gerar uma impressão favorável sobre o misterioso regente Tremere que ficaria entediado pelas futilidades de um ignorante novato.

FESTA COMO ARMA

"Devo dizer, Danielle, você me surpreendeu com este convite. "Hera retirou um fio de cabelo de seu ombro e entregou as chaves do carro para o manobrista." Quando eu retirei você do Strad, você parecia positivamente lívida, querida. Pensei que seus olhos saltariam diretamente para fora de sua cabeça." Ela afrouxou a caixa do violino no punho, como se fosse uma bolsa barata contendo nada mais do que delineador e alguns chicles.

Danielle riu ao apontar para Hera entrar primeiro no saguão. "Fiquei decepcionada, é claro. Mas o que eu poderia esperar? Ninguém pode parar Hera quando ela quer alguma coisa. Todo mundo sabe disso."

«Coitadinha", Hera balbuciou quando entraram no elevador. "Mas este violino parece tão belo na prateleira da minha sala de estar, como eu esperava que ficasse. Quase me faz querer ter aulas."

«Sim", Danielle concordou "você deveria fazer." Ela apertou o botão para a cobertura. "Em todo caso, agradeço por trazê-lo esta à noite. Os amantes da música em meu pequeno sarau ficarão bastante impressionados ao vê-lo."

"Eles podem olhar, mas não tocar," Hera respondeu. "Ah, já a cobertura? Este edifício tem menos andares do que eu pensava."

Quando o casal chegou ao apartamento de Danielle, Danielle abriu a porta e se afastou para Hera entrar. Hera virou a esquina da porta de entrada e parou. A espaçosa sala de estar da cobertura estava quase de parede a parede com convidados. Quase imediatamente, Hera identificou diversos membros no meio da multidão, inclusive muitos anciões. Sentiu Danielle chegando próxima a ela.

"Danielle", disse ela calmamente, "você não disse que seria uma reunião íntima para poucos amigos?" Ela trocou a caixa do violino de uma mão para outra.

"Eu disse isso?" Danielle ronzou. "Bem, você me conhece. Sempre mudando de planos no último minuto." Ela deu um tapinha no ombro de Hera. "Espere aqui, queria, há alguém que eu quero que você conheça."

Hera se esforçou para manter uma expressão

confiante, quase entediante, em seu rosto. Uma sensação incômoda lhe invadiu de que esta era a sua única chance de se afastar de qualquer armadilha que estava sendo armada. Mas diversas pessoas já a tinham visto entrar, virar as costas agora seria...

"Hera", Danielle disse, aproximando-se com um homem alto, aparentava um cavaleiro europeu, em seu braço. "Não acredito que conheceu Klaus Metternich".

Hera forçou-se a sorrir. Metternich – o novo Senescal. Acredita estarem apenas algumas semanas longe de empurrar aquele enfraquecido príncipe para fora do domínio. Ela trocou a caixa do violino para a mão esquerda e estendeu à direita.

"Encantado", Metternich disse suavemente, movimentando seus fracos dedos. "Muito obrigado por participar de minha festa de boas-vindas." Seus olhos olhavam sem piscar, como um lagarto, em seguida focou na caixa do violino. "Recebi muitos presentes magníficos esta noite, mas nenhum tão generoso como o que Danielle diz que você trouxe. Há muitas décadas que toquei um Estradivários. Posso pegá-lo agora?"

É dito que se você quiser dar uma festa, primeiro deve considerar quantas pessoas você quer usando o seu o banheiro. Para colocar de outra forma, festas geralmente significam deixar espaços privados acessíveis aos hóspedes. Poucos Membros, exceto os mais tolos ou confiantes, são capazes de sediar um grande evento em seu refúgio primário. Mas ainda é provável que eles usem um espaço que é de grande importância para eles. Isto levanta algumas possibilidades interessantes para sua crônica.

Na teia da aranha

Pode ser que participar de um evento coloque os personagens nas mãos de seu inimigo. Eles estão andando livremente em seu território, onde tem vantagem e eles provavelmente não têm aliados ou meios de fuga fácil. Talvez eles tenham razão para desconfiar, mas não podem dar ao luxo de recusar o convite de um ancião influente. Ou talvez eles nem sequer percebam que o evento está sendo realizado por um Paladino Lasombra que eles facilmente enganaram três anos atrás. Se você estiver usando um evento social para colocar os personagens nesse tipo de perigo, não se esqueça que é válido, no jogo, a justificativa do porque seu adversário escolheu este meio para decretar sua vingança, ao invés de simplesmente serem atacados por um Assamita em um beco escuro. O evento é uma forma de retirar os personagens do seu protegido território? Um truque para fazê-los abaixar a guarda? Ou foi por pura coincidência que os personagens compareceram ao evento, neste caso o inimigo tem limitado tempo para tirar proveito de seu azar? Talvez os

organizadores do evento não sejam vampiros, mas caçadores de vampiros traçando um longo e cuidadoso plano para usufruir, ou carniçais independentes buscando sangue vampírico.

Claro, a maioria dos membros é sutil demais para simplesmente convidar seus inimigos para o chá e, em seguida, matá-los enquanto servem o bolo. Por que fazer isso quando um evento social, oferece uma oportunidade inigualável para humilhar o inimigo? Manipular o seu rival a cometer uma *gafe* pode trazer muito mais danos do que uma lâmina afiada. A escala de constrangimento da vítima pode ser um simples aborrecimento — o anfitrião esqueceu-se de informar

aos personagens que a festa é um evento de gala. Ou poderia causar pura vergonha, como a vez em que um Ravnos disfarçado usou suas disciplinas para incitar seu adversário Giovanni ao frenesi durante uma reunião familiar.

Realizando um trabalho interno

Muitas vezes é o anfitrião, não o hóspede, que se torna vulnerável durante uma reunião. Um bando Sabá pode ter pouca esperança de invadir a propriedade de um poderoso ancilla da Camarilla, mas se fazendo passar por convidados da festa pode facilitar para esconderem suas estacas no coração do edifício, e talvez eliminar um grupo de inimigos em uma única

HOSTILIDADE OU HOSPITALIDADE?

Tradições de hospitalidade existem em ambas as sociedades mortal e vampírica. Em épocas passadas, permitiam que um convidado abrigado tivesse a certeza de que o anfitrião cuidaria da segurança do hóspede e garantiria que nenhum dano lhe fosse causado. Muitos dos sangrentos mitos antigos descrevem as terríveis consequências de violar a regra da hospitalidade. Embora a Quinta Tradição refere-se mais sobre a responsabilidade do hóspede do que do anfitrião, anciões tendem a manter a honra em relação ao bem-estar daqueles que aceitaram como convidados. E do ponto de vista prático, ganhando a reputação de péssimo anfitrião, onde os convidados não sobrevivem, torna-se difícil de manter relações e construir alianças. Aqui estão algumas maneiras para os Membros equilibrarem seus deveres de anfitrião com a sua necessidade de enviar um convidado especial para a Morte Final, e alguns conselhos que o Narrador precisa saber caso os seus jogadores precisem de alguma orientação.

Basta ser um bastardo. Se a raiva ou a necessidade se tornam inevitáveis, um anfitrião assassino pode simplesmente abrir mão das convenções e fazer o que precisa ser feito. Sua reputação sofrerá, talvez por séculos, mas muitas vezes esse é um preço que vale a pena pagar. Portanto os personagens que aceitarem o convite de um inimigo devem considerar cuidadosamente a quão cabeça quente ou desesperado é o adversário.

Organize um acidente. "Sim, é uma pena que a alvenaria desmoronou e um bloco de pedra de 225 kg caiu bem na cabeça desse Toreador. Mas este é um antigo castelo, afinal. Realmente sentirei saudade de nossa pequena rivalidade." Para diminuir as oportunidades deste truque, personagens inteligentes ficarão alertas, ficarão com a multidão (um anfitrião sábio evita causar danos colaterais) e observarão as costas uns dos outros.

Faça em outro lugar. Quando um evento ocorre em um espaço neutro - um salão de festas alugado, um clube noturno, um armazém abandonado - há menor estigma associado ao jogo sujo do anfitrião. Assim, paradoxalmente, pode ser mais importante estar em guarda quando um adversário o convida para um lugar diferente do seu próprio território.

Use um empregado. Se um convidado apunhala outro, é lamentável, mas essas coisas acontecem. E se ninguém descobre que o convidado que instigou a luta estava a serviço do anfitrião, a sua reputação permanece intacta. Personagens que se concentram muito em seu anfitrião, podem estar particularmente vulneráveis ao perigo representado por terceiros.

Pegue-os no caminho de casa. Suponha que os personagens dos jogadores passaram uma noite tensa na recepção Giovanni, completamente de guarda para um ataque que nunca chegou. Eles estão voltando para um refúgio seguro, felicitando uns aos outros por terem intimidado o seu adversário, quando são pegos de surpresa por um ataque de cambaleantes cadáveres. Jogadores inteligentes farão seus personagens tomarem precauções contra serem seguidos, e não retornarão para casa pelos caminhos óbvios.

Ataque seus status, não seus corpos. Isto pode ser muito mais gratificante para humilhar publicamente um inimigo. Você sempre pode matá-los mais tarde, então porque não fazê-los sofrer um pouco? O personagem adversário pode optar por fazer o seu convidado vítima de sua própria tolice - talvez o fazendo reagir antecipadamente a um ataque que na verdade é um inofensivo jogo da festa. Desta maneira, pode melhorar a reputação do adversário enquanto arruína o personagem.

noite. Apenas mantendo os olhos e ouvidos abertos, um personagem pode aprender muito sobre a disposição e segurança das instalações, permitindo-o, posteriormente, invadir facilmente para o roubo, vigilância ou outros propósitos.

Claro, Membros estão cientes dos riscos que correm ao permitirem outros vampiros em seus refúgios ou qualquer outro espaço que abrigue algo de valor. Não de aos seus jogadores passagem livre se estiverem planejando tirar vantagem de seu anfitrião. Os convidados que vagueiam longe de áreas públicas devem ser educadamente convidados a voltar para a festa, com a implicação de que uma aplicação rigorosa das regras pode ser utilizada, se necessário. Câmeras podem ser estrategicamente colocadas ou sistemas de alarme ativados. Cães de guarda, vigias armados e carnicais estão entre as medidas defensivas que os personagens podem encontrar. Proteções mágicas, armadilhas mortais e defensores vampiros podem também ser apropriados se o risco for alto o suficiente. Mesmo que o anfitrião seja mortal, desconfiar de um companheiro pode inspirar algum tipo de medida de segurança contra os convidados da festa. Personagens inteligentes tentarão subornar ou cooperar com os empregados da casa do anfitrião, ou colocar alguém de seu próprio grupo no interior, para ajudá-lo a identificar e ignorar as defesas mortais ou vampíricas.

FESTA COMO RECOMPENSA

"Diga-me novamente por que estamos fazendo isso?"

Não pela primeira vez naquela noite, Mitchell balançou a cabeça e revirou os olhos para a estupidez de seu grande companheiro. "Olha Dean", disse ele, "esta cidade não é lugar para Caitiff. Eu não sei quanto a você, mas estou cansado de ser jogado por ai e ser cuspidor por cada Lobo com um maluco nos ombros." Ele limpou as mãos nas mangas da camisa. "Eles dizem que as coisas são mais tranquilas na costa, então é para lá que estamos indo. Mas nunca conseguiremos se tivermos que lutar contra Lupinos durante todo o maldito caminho. Todo mundo sabe que os Gangrel sabem como manter os Lupinos fora do seu rastro. Se conseguirmos um convite para uma de suas reuniões tenho certeza que posso fazer algum tipo de acordo com alguém e fazê-los nos cobrir."

«Mas..." Dean franziu a testa, e Mitchell quase podia ver as engrenagens girando em seu cérebro. "Mas por que nós temos que fazer isso..."

"Ok, tente prestar atenção, porque eu não direi novamente, entendeu?" Dean assentiu. "Eu convenci Hairy Dave que temos um pouco de sangue Gangrel em nós", Mitchell continuou. "Então nós fazemos esse



trabalho para ele, e ele nos leva a reunião. Então podemos dar o fora desta maldita cidade e encontrar o nosso próprio lugar. Algum lugar por aí, onde ninguém poderá perturbar."

"Mas você tem certeza que isso é certo, Mitchell? Tem certeza de que estamos fazendo isso corretamente?"

Mitchell olhou para longe. "É exatamente o que temos que fazer. Agora cale a boca e aperte com mais força. Porque um ainda está vivo."

Nós já vimos como a festa correta pode ser uma oportunidade para os personagens melhorarem sua situação, bem como uma oportunidade para furto ou violência. Considere o que aconteceria se você fizesse a ocasião render mais do que o ganho em curto prazo. E se os personagens pudessem mudar suas não-vidas para sempre? Neste cenário, a história que leva até a grande noite se torna tão intrigante quanto o evento principal. Se a recompensa é grande o suficiente, você tem os ingredientes de um importante desafio para a Humanidade dos personagens. Até onde eles irão para entrar no negócio dos seus sonhos?

Não faça essa pergunta diretamente para eles, é claro. Alimente-os com uma série de obstáculos, cada um causando uma pressão maior sobre a sua moralidade. Talvez a sua primeira tarefa seja um desafio simples - faça um favor ao anfitrião rastreando uma rara obra de um compositor que será apresentada na festa. Mas a composição é perdida para permanecer em posse do idoso colecionador que tem um ataque cardíaco ao ser interrogado pelos personagens. Seu neto de oito anos de idade sabe onde a música está, mas na tentativa de encontrá-lo chamam a atenção de um outro grupo, também procurando a composição. Será que tomarão medidas para manter o menino a salvo de seus rivais depois que obtiverem as informações que precisam? Se o menino testemunhar algum combate entre os Membros, como eles o manterão em silêncio? Suponha que os personagens entreguem a composição ao seu benfeitor, e ele exige que eliminem todas as testemunhas do roubo?

No final, os personagens podem achar que sacrificaram mais do que ganharam. Aqui estão algumas ideias para motivar os personagens a fazerem escolhas difíceis para tornar a crônica memorável.

Conexões

A chance de estar ombro a ombro com os ricos e poderosos Amaldiçoados é um recurso valioso para qualquer Membro. O acesso a mortais influentes também pode ser uma forte tentação para um vampiro ambicioso procurando por uma celebridade, senador ou presidente para trapacear. Personagem de baixo status podem não ter esperança de conseguir uma

audiência com o príncipe local, anciões ou primigênie. Mas vamos supor que, em troca de "um pequeno favor", um conhecido lhe sente em uma localização estratégica na próxima abertura da ópera? Se você der indícios de que o ancião em questão está à procura de um novo protegido, ou um extraordinário comandante da indústria, por enquanto, incorruptível, o personagem tem ainda mais motivação enquanto persegue o seu objetivo.

Status

Talvez apenas sua função seja suficiente para marcar o personagem como alguém fora da multidão. Afinal de contas, apenas a nata da elite sempre o faz de portas fechadas, então o personagem será automaticamente tratado pelos presentes como igual. Ou poderia ser o status no nível da rua que um personagem busca: Imagine um Caitiff achando que finalmente poderá ser aceito pela gangue que reivindica o seu bairro. Se você, como Narrador, quer a participação em um evento social com objetivo de alto risco, deixe os personagens saberem sobre o convite, se puderem obtê-lo, poderá facilmente tornar-se uma introdução, ou servirá como uma iniciação a coisas maiores e melhores.

Recursos

Usar uma festa como disfarce para que você possa invadir o cofre do anfitrião é uma coisa, mas suponho que o assunto em si inclui um legado de caráter significativo para todos os convidados, sem perguntas? Ou, talvez, um evento recorrente tenha o potencial de tornar a não-vida de um personagem muito mais fácil através do acesso a um recurso cobiçado. Talvez o anfitrião seja fabulosamente rico e encha seus convidados com presentes. Talvez a festa seja organizada por um culto de sangue que irá conceder ao personagem uma oportunidade para alimentar-se livre de culpa. Talvez o clube social de um Membro forneça sangue para todos os membros - incluindo a difícil variedade que o personagem Ventrue se alimenta exclusivamente. Os Tremere em uma convocação de estudiosos podem compartilhar informações e conhecimentos que permitam a um personagem avançar por um caminho taumatúrgico muito mais rapidamente.

Diversão

Para personagens lutando para preservar sua Humanidade, participar de um evento pode ser uma maneira de manter contato com uma parte de sua existência antes de ser abraçado. Talvez, durante a vida, o personagem era um ávido apreciador de música. Agora ele tem a chance de se tornar membro de um clube de jazz privado frequentado por seus músicos favoritos. Um Nosferatu apaixonado por xadrez só quer desfrutar dos desafios do jogo do jeito que ele

costumava fazer, mas não pode participar de um clube de xadrez até que ele encontre uma maneira de esconder suas deformidades. Ou talvez, o evento seja uma forma de um personagem lidar com a perspectiva da eternidade existencial vampírica: a loucura fervilhante de um Malkaviano é aliviada através da participação como mestre na cerimônia japonesa do chá. Para recuperar a calma depois de ser atropelada por um rival, uma Setita aceita apenas o convite para sessões particulares com um mestre do yoga. Esses benefícios intangíveis podem ser os prêmios mais tentadores de todos, especialmente se os seus jogadores são bons atores.

A Grande Noite

Depois dos personagens saltarem através dos aros corretos, seguirem com o tributo certo ou executarem a tarefa correta - uma noite de trabalho ou uma missão de um ano - o que vem depois? Você poderia simplesmente fazê-los participar do evento de seus sonhos e gozar na glória de seu sucesso. Mas não, a não-vida sempre funciona dessa maneira? Talvez sua longa (ou curta) luta tenha sido apenas um prelúdio para maiores dificuldades. Depois de ter jogado uma festa como um cenário de recompensa, considere complicar as coisas, estabelecendo um dos outros cenários discutidos neste capítulo. Os personagens ainda podem alcançar a meta que estavam perseguindo, mas primeiro eles têm que lidar com um imprevisto, um desafio físico ou social. Ou, bem quando eles estão se congratulando e se preparando para a recompensa, descobrem que o evento está sendo organizado pelo seu maior adversário. Outra abordagem é dar aos personagens o status ou o recurso esperado, mas com uma surpresa (não existe sempre uma pegadinha?). Talvez para ficarem no clube, eles tenha que executar serviços para os membros superiores. Talvez tenham a oportunidade de falar e impressionar um ancião, assim como eles esperavam, mas agora se tornaram alvos de seus inimigos. Qualquer que decida, de aos seus jogadores uma recompensa por suas conquistas, mas certifique-se que não é bem a bonança que estavam esperando.

PENETRAS

"Olhe para eles", Lucas sussurrou. "Eles andam tão corajosos quanto quiserem, desafiando abertamente a ordem do príncipe." Ele entregou o binóculo para Asha, que lhes virou em suas mãos, cheirou-os e deixou-os cair sobre o telhado. "Eles temem o príncipe, mas temem mais a Gehenna", respondeu ela. "Essa é a consequência da não-vida no fim dos tempos. Ou isso é o que eles dizem; Eu, particularmente, não acredito nesse tipo de coisa. Posso ir agora?"

Lucas subiu a poucos centímetros de distância da Malkaviana. "Não até que possamos ver se esses seus 'amigos' cumprirão sua parte do trato. E você não quer o seu pagamento?" Ele estava ficando cansado das afetações de Asha. Pareceu-lhe que ela estava apenas encenando sua insanidade, não exibindo verdadeira loucura. Matá-la para encobrir seu envolvimento, não seria apenas uma questão prática, mas um prazer.

"Pagamento, é uma palavra engraçada para isto", disse Asha. "Mas não se assuste, temos diversos agentes entre os cultistas. Iniciarão a qualquer momento, e então todos esquecerão tudo sobre este líder carismático deles."

Espero que sim, Lucas pensou. Lembrou o tempo em que assistiu a uma das assembleias deste culto. Como ele esperava, a maioria dos participantes eram anarquistas e moradores de rua, atraídos pela promessa de sangue a vontade e facilmente manipulados. Mas, para sua surpresa, o líder da seita não era um maluco gritando ultimatoss para a multidão, mas tinha uma fala mansa, charmosamente estranha que realizou breves conversas com alguns convidados de cada vez. O próprio Lucas pegou-se considerando cuidadosamente alguns de seus bem fundamentados argumentos...

Suas reflexões foram interrompidas por um grito lancinante vindo do prédio do outro lado da rua. Havia outro, depois outro... soava quase como cantar. "Que diabos é isso?" Lucas interrogou.

"Essa é a interrupção que você pediu," Asha disse com orgulho. "Eles vão quebrar esse grupo como estilhaços!"

Lucas pegou os binóculos e tentou ver o que estava acontecendo. Pegou flashes de movimento através de uma das janelas, e quando focou as lentes...

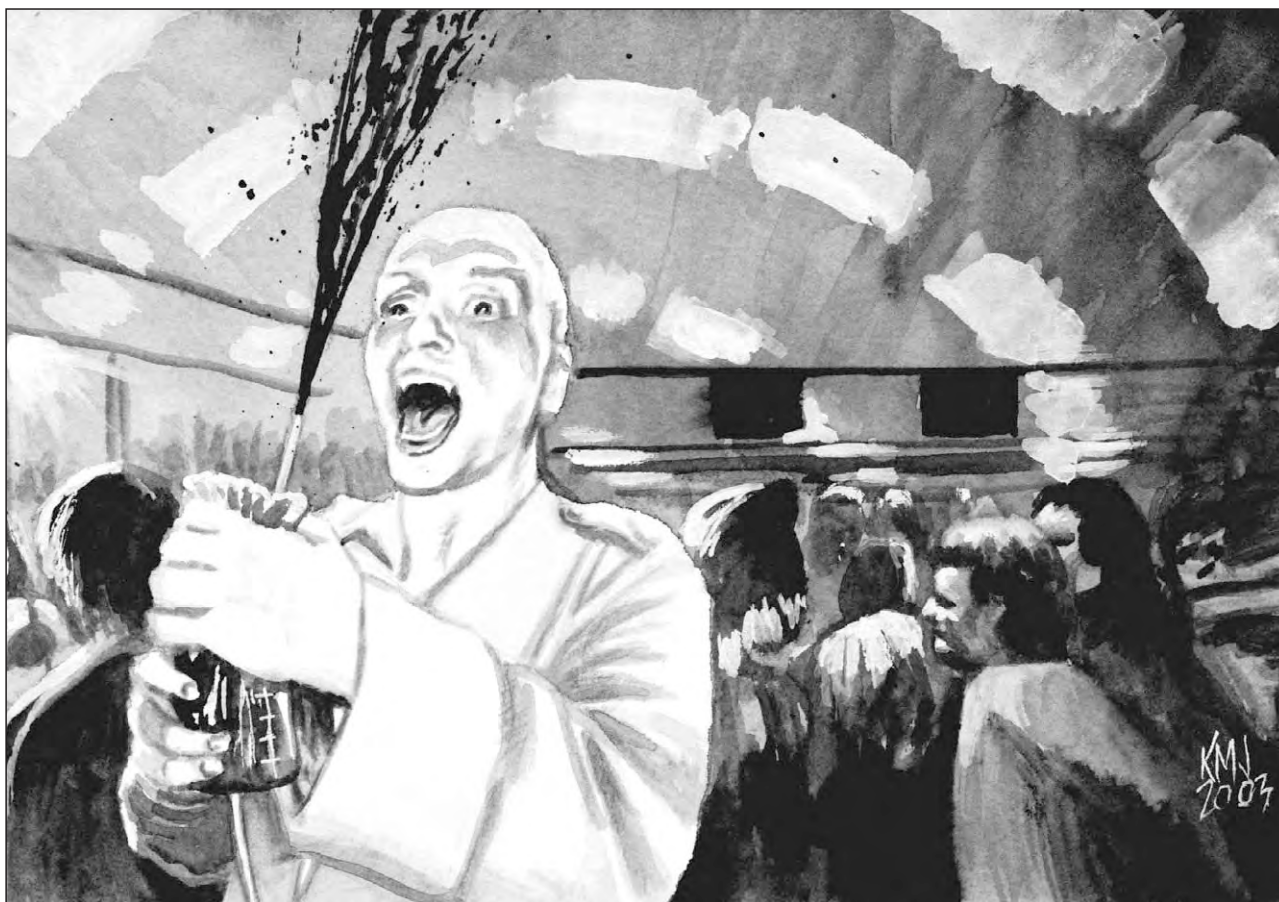
"Oh, meu Deus", ele sussurrou, então, "oh meu Deus! O que você fez!"

"Eu tenho que ir agora", disse Asha. "É hora para o meu 'pagamento'." Lucas a viu sair do telhado, e no canto de sua visão, a explosão Sabá vindo da porta da escada até ele.

Personagens podem participar de um compromisso social por diversas razões. Mas e se eles são contrários a ela? Talvez não seja pessoal: Eles simplesmente estão contratados por alguém para sabotar, destruir ou estragar o evento. Talvez seja um caminho para eles exercerem vingança ou desacreditar um rival. Quer se trate de sua própria iniciativa ou uma atribuição, aqui estão algumas formas que a história poderia tomar.

Interrompa Antes Que Comece

As consequências de deixar este evento ocorrer, o torna uma prioridade para impedir que aconteça.



Geralmente significa eliminar ou ganhar o controle de algum item fundamental, pessoa ou recurso. Talvez os personagens foram avisados de que um conclave Giovanni culminará em um ritual que libertará uma horda de furiosos espíritos em sua vizinhança. Os personagens não têm a força necessária para lutar diretamente contra os Necromantes, mas talvez eles possam interceptar os carniçais que estão entregando os ossos necessários para o ritual. Essa estratégia geralmente tem duas fases. Primeiro, os personagens devem elaborar maneiras de coletar informações sobre o caso para que possam determinar a melhor maneira de prosseguir. A seguir, eles devem programar o plano antes de seus adversários obterem o que precisam para realizar o evento.

Constranger o Anfitrião

Se a sua adversária tem recursos suficientes, ela pode achar que será fácil enfrentar qualquer sabotagem que os personagens dos jogadores tentarem durante os preparativos para o evento. Então, por que não deixá-la completar seus preparativos, só para ter tudo explodindo em sua cara? Este não é apenas um caso para fazer o anfitrião parecer tolo, mas para fazer de uma forma que lançará uma cortina de fumaça sobre toda a noite ou motivará

as pessoas a irem para outros lugares. Adulterar a comida ou a bebida, acabar com o entretenimento ou perturbar os convidados com "desagrados" são estratégias que podem levar um evento ao fim. O Toreador, que está se gabando há meses sobre o novo quadro que revelará, pode achar que há algo mais por trás da cortina. A confraria Brujah buscando impressionar os seus companheiros com uma rave explosiva, verá a multidão se afastando quando o sistema de som falhar. O truque para realizar com sucesso essa estratégia é fazer parecer que foi o anfitrião, não os personagens, cuja estupidez transformou uma bela noite em um desastre. Se os outros convidados perceberem quem foi que lhes roubou um bom momento, estarão propensos a se voltar contra eles.

Cause Desordem

Chute as coisas para cima e você não apenas constrangerá a anfitriã, você causará danos a ela, sua propriedade ou seus convidados. É uma estratégia menos sutil, mais perigosa, mas muitas vezes uma mão pesada é necessária. Talvez o príncipe queira enviar uma clara mensagem aos anarquistas que estão exibindo a sua independência, ou um bando Sabá é ordenado a suscitar terror como prelúdio para uma

guerra de territórios. A desvantagem é que o anfitrião da noite provavelmente tem defesas e contramedidas que serão chamadas: guarda-costas, armas, sistemas de segurança. Os outros convidados se forem vampiros, também podem responder à violência com violência. Se os mortais são pegos no fogo cruzado, é possível que os personagens sejam perseguidos por agências de aplicação da lei, bem como pelos inimigos. Por estas razões, é particularmente importante que os personagens não sejam pegos em flagrante, e que tenham uma rota de fuga eficaz.

LISTA DE CONVIDADOS

Dakota passou de um pé para o outro, enquanto observava a modelo de passarela Setita conversar com seus clientes. Então ela se virou para a parede e sussurrou: "Estou aqui há três horas, e tudo que vejo é a mesma chata ancillae comparecendo a cada encontro social da cidade."

"Continue olhando ao redor", veio à voz suave no telefone celular. "Tem que haver alguma razão para este encontro ter sido mantido assim em segredo. Quem está aí que você não conhece?"

Dakota franziu a testa e desejou que Lawrence não tivesse fobia de multidões. Então, talvez ele estivesse aqui sob falsos pretextos e ela estaria sentada em uma confortável suíte em outro lugar do hotel. Ela examinou os convidados, aparentando estar à procura de alguém específico. Havia esse aflito senhor Tremere que alegou domínio sobre o museu no mês passado. No canto, este empresário Ventrue, que estava comprando propriedades como um louco, estava conversando com algum figurão Toreador. Alguém estava com eles, uma estranha Asiática. Ela parecia familiar, onde havia visto aquele rosto antes?

Em seguida, Dakota virou-se para esconder a expressão em seu rosto. Ela viu aquela mulher anteriormente, em Hong Kong. É uma Cataianos.

Dakota virou-se, lentamente, para observar o resto da sala. Havia diversas outras pessoas com feições Asiáticas, e eles estavam todos vestidos com o mesmo sério, formal traje de negócios. São todos Cataianos?

Sua mente lutava com as deduções. Membros de nível médio da Camarilla e Cataianos desconhecidos, em uma reunião organizada por uma Setita independente. Isso explica o sigilo extremo. Há algum tipo de acordo sendo negociado? Ou é algum tipo de emboscada? Talvez se iniciar uma conversa com um dos ancillae possa figurar o que está acontecendo. "Lawrence," ela sussurrou...

Sentiu uma mão em seu ombro. «Olá", a vampira que reconheceu estava dizendo. "Há muitas pessoas aqui - você está sendo um pouco rude." O telefone desapareceu da mão de Dakota antes que ela pudesse reagir. "Você me parece familiar", a vampira disse a ela. "Venha comigo para um cômodo mais privativo e tentaremos lembrar onde é que nos encontramos."

Criar a lista de convidados para uma festa é uma forma de arte. Há sempre escolhas óbvias, é claro. Mas convidar as mesmas pessoas todas às vezes pode levar ao tédio e monotonia. Boas festas precisam de um elemento imprevisível, especialmente quando alguns dos convidados podem ter séculos de idade. Muitos anfitriões fazem questão de convidar pelo menos alguns baderneiros, ou inclusive alguns convidados que desejam devorar a garganta ou do outro. Um personagem que demonstra uma propensão para dizer ou fazer o inesperado pode ser convidado para um evento que seus superiores talvez não sejam.

Aqui estão algumas outras maneiras que você pode utilizar a lista de convidados para conduzir sua história.

Quem está na lista?

Dependendo da natureza do evento, a lista de convidados deve ser um segredo bem guardado ou uma pista importante. Personagens dos jogadores podem ser contratados para descobrir quem exatamente estará nas festas de um determinado primigênie que se prepara para derrubar o príncipe - ou podem querer utilizar as informações para chantagens. Talvez uma série de assassinatos pareça menos aleatório se os personagens perceberem que o assassino está eliminando todos os participantes da cúpula interna de um clãs (eles alertarão os outros participantes, ou deixarão que o assassino elimine a concorrência local?). Talvez descobrir que os Nosferatu não estavam na reunião da noite passada torne mais fácil encontrar o Rato de Esgoto que atacou um dos rebanhos do personagem. Há uma ampla oportunidade para um trabalho investigativo, já que a lista de convidados pode não existir na forma de um registo escrito. Os personagens podem ter que retirar a informação de dentro da cabeça de alguém, ou podem ter observado quem participará do evento e, em seguida, tentar ligar nomes a rostos.

Quem está fora da lista?

Às vezes, quem não está na lista de convidados é tão interessante quanto quem está. Suponha que os personagens querem acirrar as rivalidades entre duas facções, ambas estão disputando um favor do antigo conselho. Se eles puderem manipular a lista de

convidados de um evento futuro, a facção que será cortada da lista pode culpar seus rivais e tomar medidas retaliadoras. E se os próprios personagens não são mais bem-vindos na noite vampírica que frequentam desde o seu abraço. É um sinal de que eles já cometeram algum crime, sem perceber? Um aviso de que alguém está se movendo contra eles? Uma indicação de que um novo poder se mudou para o seu território?



Identidade Roubada

Se não há como os personagens estarem na lista de

convidados, a melhor coisa a fazer é tomar o lugar de alguém que está. Em um grande evento, pode ser fácil se passar por um convidado sem ser notado como um impostor. Nos menores, encontros mais íntimos, onde todos se conhecem de vista, requerem mais habilidade por parte dos personagens. Se a representação não for possível, um personagem pode tentar fazer chantagem, dominar ou designar um convidado para realizar seu objetivo.







APÊNDICE: SISTEMAS SOCIAIS

Os verdadeiros amigos apunham-te pela frente.
— Oscar Wilde

Muitas vezes, os jogadores criam personagens maravilhosamente complexos que propositalmente evitam o estereotipado perigoso monstro de combate. No momento da criação do personagem, compram Atributos e Habilidades que descrevem de forma significativa um vampiro cuja força não reside em ser capaz de esmagar seus inimigos, mas em ser capaz de superar socialmente ou intelectualmente seus iguais. Pelo menos no papel, é assim. No entanto, quando chega a hora do personagem se envolver em uma cena social dramática — por exemplo, um confronto com a Harpia no Elísio — de repente parece que a maior parte, todos os pontos cuidadosamente alocados são insignificantes. Muitas vezes, não importa se o Toreador tem Raciocínio 4 e Expressão 5. Ao invés disso, o ônus recai sobre o jogador para impressionar o Narrador com sua própria e expressiva sagacidade. No entanto, raramente um jogador e seu personagem igualam-se quando se trata desses Atributos, deixando a maioria das situações sociais inerentemente desequilibradas para aqueles que se esforçam em criar um personagem social para descobrir que o esforço foi em grande parte desperdiçado.

As regras — *opcionais* — opcionais apresentadas a seguir são destinadas aos jogadores e Narradores que sentem que sem uma mecânica mais estruturada, algumas cenas sociais complexas podem ser difíceis de interpretar ou julgar. Estas regras opcionais são abstrações extremas que não devem tomar o lugar da boa interpretação, mas sim ajudar quando as coisas ficam

difíceis, e quando a disparidade entre o jogador e o personagem se torna muito acentuada. Muitos grupos não terão necessidade dessas regras, mas nos casos em que os jogadores realmente não sabem o que seus personagens seriam socialmente capazes ou em um momento crítico onde proezas sociais significativamente excedem ou ficam aquém da própria perspicácia do jogador, essas regras podem ser uma benção. Usadas corretamente, elas ainda ajudam a transformar cenas sociais potencialmente sem brilho em muito mais dramáticas e emocionantes, onde cada palavra e cada gesto sutil pode ter consequências poderosas para os personagens e o enredo.

Tal como acontece com muitas novas mecânicas de jogo, essas regras exigem que o Narrador acompanhe algumas coisas adicionais não abrangidas em outros lugares. No entanto, são feitas para não haver qualquer necessidade de melhorar ou modificar personagens para serem capazes de utilizar este sistema.

SEQUÊNCIA DE COMBATE SOCIAL

Uma significativa interação social ou esgrima, como alguns idosos preferem chamá-la, é semelhante ao combate físico em alguns aspectos, pois se divide em uma sequência regular de eventos que o tornam mais fácil de entender e resolver. Esta sequência ocorre uma vez a cada turno do relacionamento, dando a cada personagem uma chance de participar e responder se necessário. No entanto, devido a maior ênfase na interpretação como um componente da esgrima em



comparação ao combate físico, um único turno pode durar de 10 segundos à uma hora ou mais. A duração de um turno deve ser estabelecido no início de cada esgrima e deve ser ditada pelo estilo do seu grupo de jogo, preferências pessoais e a necessidade dramática. Às vezes, a "disputa" tática pode ser divertida, com cada palavra falada tendo um impacto real, enquanto outras vezes pode ser melhor simplesmente permitir que toda a noite no Elísio consista em apenas cinco turnos. Isto proporciona a todos algumas chances de realizar algo sem a história se tornar monótona desnecessariamente.

Uma única rodada de interação social é composta por quatro fases distintas:

Atitude: No início de cada rodada, um teste de Carisma + Etiqueta (dificuldade 6) é feito para cada personagem participando da interação social. Se pelo menos três sucessos são marcados, esse personagem é premiado com um ponto de Aprovação. Se o teste falhar, o personagem recebe nada, enquanto uma falha crítica resulta em um ponto de Reprovação. Esta rolagem não é uma ação e é, portanto, afetada pelo número atual de Aprovações e Reprovações do personagem. Pontos de Aprovação e Reprovação são explicados abaixo.

Iniciativa: Depois que a Atitude foi resolvida, cada jogador lança um dado e acrescenta o resultado ao total de Raciocínio + Prontidão de seu personagem. A pontuação final é a iniciativa social do personagem para esta rodada do intercâmbio.

Declaração de Ação: A ação social de cada personagem para o turno atual é declarada na ordem de iniciativa, começando com a menor pontuação. Tal como acontece com o combate físico, a maioria das ações requerem que um alvo em particular seja identificado neste momento. Se um jogador deseja dividir a parada de dados de seu personagem, a fim de realizar diversas ações, também é indicado agora.

Resolução da Ação: Agora cada personagem resolve sua ação social escolhida na ordem da iniciativa, da maior para a menor. Se um Membro deseja resistir à ação de outro personagem — seja dirigida a si mesmo ou outra pessoa — o Membro pode abortar sua ação anteriormente anunciada para realizá-la. Ao menos que este Membro tenha declarado várias ações, sua outra ação neste turno está perdida. Uma vez que os resultados de todas as ações são aplicados, o turno é considerado encerrado.

Nota sobre Turnos: Se a interação social é tática onde cada turno é equivalente à duração de um turno de combate, em seguida além das novas ações sociais detalhadas a seguir, quase qualquer tipo de ação pode ser realizada, de usar uma Disciplina a fisicamente atacar outro personagem. Se turnos mais estratégicos estão sendo utilizados, esses tipos de ações são melhores representadas caso a caso, com alguns sendo resolvidos

taticamente, outros talvez apenas influenciando a interação social modificando a parada de dados conforme determinado pelo Narrador.

TIPOS DE AÇÕES SOCIAIS

Os cinco tipos de ações sociais disponíveis durante uma interação social são:

Aprovar: Quando um personagem tenta reparar ou aumentar a sua reputação ou a de outro personagem. Defendendo as ações dos outros, elogiando alguém, prestando respeito (devido ou não), oferecendo assistência, convidando alguém para uma festa e mesmo demonstrando um grande interesse e apreço por gostos do outro são todos excelentes exemplos de Aprovações. Além disso, sempre que um Membro tenta impressionar o outro, vangloriar suas próprias realizações ou ainda perseguir elogios, ele também está tentando uma ação de Aprovação.

Reprovar: Quando um personagem tenta prejudicar a reputação de outro personagem. Fazer comentários maldosos, insultos sutis, acusações grosseiras, comentários maliciosos e sarcásticos são exemplos de Reprovações, assim como dar a alguém o desprezo, tornar entediante quando alguém está falando, "acidentalmente" esbarrar em alguém, interromper um discurso e vir para a festa de alguém indevidamente vestido.

Obrigiar: Quando um personagem tenta fazer outro responder de forma particular ou realizar uma ação particular. Algumas ações Obrigadas não são bem vindas, como forçar alguém ao silêncio, humilhar alguém o suficiente para levá-lo a sair e até mesmo intimidar alguém a fazer-lhe um favor. Outros são mais neutros, como convencer o xerife a lhe contar o que sabe sobre o neófito Malkaviano ou levar a Harpia às lágrimas em resposta ao seu conto trágico.

Observar: Quando um personagem escolhe não iniciar a ação social nesta rodada. O observador pode decidir, posteriormente, resistir à ação de outro Membro, ou pode optar por abortar esta ação.

Retirar: Quando um personagem tenta sair completamente da interação social, geralmente deixa fisicamente as instalações.

RESOLUÇÃO DA AÇÃO

Muitas das ações sociais são ações resistidas. O procedimento básico para a resolução de ações sociais é o personagem do jogador primeiro descrever em detalhes o método adequado que o personagem utilizará para realizar a ação. Cometer a Reprovação de fazer uma piada sutil sobre o senhor de alguém é bem diferente de apontar abertamente o seu vergonhoso senso de moda. O método descrito irá determinar o Atributo e a Habilidade mais apropriada a ser usada, a critério do Narrador. Na maioria dos casos, o rolagem tem a dificuldade de 6, mas tanto esta como a pilha de dados

podem variar dependendo de uma série de considerações apresentadas a seguir.

Se outro personagem deseja resistir à ação, uma rolagem é feita para esse personagem usando o mesmo Atributo e Habilidade utilizada pelo personagem que realiza a ação. O personagem que conseguir mais sucessos vence. No entanto, se o personagem agindo atingir três ou mais sucessos, a ação é considerada um sucesso completo e um ponto de Aprovação ou Reprovação é concedido para o alvo da ação. Mesmo se não houver resistência à ação, três sucessos ainda são necessários para que a ação seja um sucesso completo e para receber Aprovações ou Reprovações.

Falhar em uma rolagem social indica que o personagem em questão cometeu uma grave gafe social aos olhos de seus colegas, anciões ou quem está presente, e nada de bom pode vir disso. Ao personagem é imediatamente atribuído um ponto de Reprovação e não pode realizar qualquer outra ação social no restante do turno a menos que seja uma tentativa de sair o mais rápido possível.

PONTOS DE APROVAÇÃO OU REPROVAÇÃO

A aqueles Membros com pontos de Aprovação dizemos ter uma reputação favorável, enquanto aqueles com um ou mais pontos de Reprovação dizemos ter uma reputação desfavorável. Porque são incompatíveis, pontos de Aprovação cancelam um número igual de pontos de Reprovação, e vice-versa. Nenhum personagem pode ter os mesmos pontos, ao mesmo tempo.

Também, porque Membros são rancorosos, criaturas vingativas que não esquecem rancores ou desprezos, reputações favoráveis e desfavoráveis não mudam apenas de acordo com sua vontade. A única maneira de se livrar de pontos de Reprovação ou ganhar mais pontos de Aprovação é iniciar ou ser alvo de mais uma ação de combate social.

Finalmente, nenhum ponto de Aprovação ou Reprovação é concedido como resultado de uma ação social que ocorre fora da significativa sociedade. Isto significa que se não houver o público adequado — Membros que realmente se preocupam com tais coisas são capazes de comunicar as suas opiniões a respeito de quem eles acham que é legal e quem é deplorável — ou se a interação ocorre somente na presença de Membros distraídos demais para se preocuparem com tais distinções — eles podem estar incapacitados, mortos, saciando sua fome, etc. — pontos não são recebidos, independentemente de quantos sucessos são pontuados nas ações sociais.

Narradores também podem considerar ajustar a reputação dos personagens entre as histórias e até mesmo capítulos para refletir ações sociais acontecendo "nos bastidores". Nem tudo o que acontece socialmente precisa acontecer na presença dos personagens dos jogadores.

As regras específicas para cada tipo de ação são as seguintes:

Aprovar: Quando o Membro agindo obtém sucesso completo (três sucessos na rolagem de dados como descrito acima), ao alvo da ação é atribuído um ponto de Aprovação. As dificuldades de todas as ações sociais realizadas na sociedade são reduzidas em 1 para cada ponto de Aprovação que um personagem possui. Pontos de Aprovação são cumulativos e nenhum personagem pode possuir mais do que três desses pontos.

Reprovar: Quando o Membro agindo obtém sucesso completo, ao alvo da ação é atribuído um ponto de Reprovação. As dificuldades de todas as ações sociais realizadas na sociedade são aumentadas em 1 para cada ponto de Reprovação que o personagem possui. Como pontos de Aprovação, pontos de Reprovação são cumulativos e nenhum personagem pode possuir mais do que três desses pontos.

Obrigar: Quando um sucesso completo é obtido, o alvo desta ação é Obrigado a responder da maneira desejada pelo Membro executando a ação ou então ganhar um ponto de Reprovação por escolher ignorar a compulsão social.

Enquanto um Membro pode certamente ser Obrigado por outro a fazer quase qualquer coisa, a sociedade não reconhece a validade de uma compulsão considerada autodestrutiva ou além dos limites do decoro e decência. Tentar coagir o flagelo da cidade a se desculpar por uma advertência a um Caitiff sangue-fraco é quase tão improvável de acontecer como pressionar o príncipe a abdicar seu título. O poder por trás da ação Obrigar, como outras ações sociais, não vem do Membro que age, mas dos outros Membros nas proximidades, em particular, as Harpias, que prestam apoio social e político. Assim como a compulsão é considerada pelas testemunhas a ser socialmente adequada, a ação tem o peso da sociedade para aceitá-la. Quando este não é o caso, uma ação de Obrigar perde força e, como tal, nenhum ponto de Reprovação aguarda o Membro que escolhe resistir à compulsão. Sim, Narradores, isso exige muito de você, mas aplicá-la de forma justa lhe permitirá contar melhores histórias com resultados lógicos ao invés de mudar radicalmente a paisagem política só porque alguns neófitos tiveram sorte com uma jogada de dados.

Retirar: Sair de uma função social sem agradecer adequadamente o anfitrião e dizer adeus aos anciões necessários é uma falha grave para pagar com o próprio respeito. Para deixar a cena, um personagem deve fazer um simples teste de Raciocínio + Etiqueta contra uma dificuldade de 6 ou arriscar consequências negativas. Apenas um único sucesso é necessário para partir sem demora, mas o fracasso significa que o personagem se encontra preso na conversa ou obrigação e incapaz de realizar a sua fuga neste turno (o tempo que durar). Se o personagem decide deixar apesar do fracasso, trate como uma falha crítica.

Complicações

Ações Grupais: Em situações em que mais de um Membro pretende executar a mesma ação social e atingir o mesmo personagem, os Atributos do personagem com a parada de dados mais vantajosa será utilizada para a jogada. Um dado adicional é somado a esta parada de dados para cada Membro adicional na ação, até um máximo de três dados. Isto pode parecer uma ótima tática, mas há um perigo. Cada participante sofre a mesma pena que o Membro executor se a jogada falhar.

Da mesma forma, um Membro pode vir em auxílio de outro personagem para ajudá-lo a resistir a uma ação visando-o. O bônus e o risco são o mesmo que ajuda alguém iniciar uma ação. No entanto, qualquer personagem pode abortar sua ação declarada a qualquer momento perceba ter uma melhor utilização do seu turno.

O boato: Um personagem não precisa estar presente para ser alvo de uma Aprovação ou Reprovação. Espalhar boatos sujos ou fofocas são táticas comuns usadas todas as noites pelos Membros, e também pelo rebanho. A vantagem óbvia é que não há ninguém para resistir à ação, por isso a chance de sucesso parece muito mais fácil. No entanto, apunhalar alguém ou lamber demais é arriscado. Uma falha nesse teste remove 1 ponto de Aprovação do personagem, se ele possuía algum (embora isso não faça com que o personagem ganhe Reprovação). Se o fofoqueiro realmente falhar na jogada, ele perde todos os pontos de Aprovação que ainda possui, ganhando um ponto de Reprovação se não tiver Aprovação antes da falha crítica. O boato não pode ser uma ação em grupo.

STATUS E CARGOS

O Status de um Membro é mais precioso do que qualquer outra coisa e é uma medida geral de como ele é importante aos olhos de seus companheiros vampiros. Ao contrário de sua reputação, que sobe e desce com frequência relativa, o Status muda com menor instabilidade. Ele também é o principal indicador de quanto respeito o Membro merece. Para refletir isso, um Membro pode adicionar um dado a todas as ações sociais para cada ponto do Status que possua.

Além do benefício de uma maior parada de dados - o que não é pouca coisa - o Status também é importante ditando códigos de conduta. Muitas vezes é esperado que os Membros enfrentassem seus superiores de uma maneira formal, não deve interrompê-los, deve demonstrar respeito e nunca deve contradizê-los abertamente sob quaisquer circunstâncias. Estas regras de etiqueta mantêm o status quo, garantindo que em geral anciões socializem apenas com anciões, ancillae com outros ancillae e neófitos com seu próprio tipo.

Certos cargos oficiais da Camarilla vêm com privilégios especiais, que têm efeitos sobre as interações sociais da seguinte forma:

Príncipe: O príncipe da cidade pode conceder automaticamente um ponto de Aprovação ou Reprovação

a outro Membro, gastando temporariamente um ponto de Força de Vontade. Ele não é limitado quanto à frequência que pode fazer isso e não pode ser combatido ou resistido. Não conta como uma ação e ocorre sempre que o príncipe desejar.

Senescal: O Senescal pode exercer o mesmo poder que o príncipe. No entanto, a qualquer momento, o príncipe pode contrariar a ação do Senescal e rescindir quaisquer pontos de Aprovação ou Reprovação agraciados por seu subordinado. Como consequência, o Senescal recebe um ponto de Reprovação por seu fraco julgamento, mas não recupera imediatamente a Força de Vontade gasta.

Harpia: A Harpia possui um poder semelhante ao príncipe, exceto que pode ser dado a um Membro um único ponto de Aprovação ou Reprovação apenas uma vez por noite. Se houver uma ou mais Harpias menores, elas também podem usar o poder. No entanto, se cometerem um erro de julgamento, a Harpia mais proeminente pode revogar os efeitos de suas ações, o que resulta em um ponto de Reprovação concedido para a Harpia menor que está sendo revogada.

Nem mesmo o príncipe pode contrariar diretamente este poder da Harpia, pois fazê-lo seria como um político ridicularizando seu contribuinte mais favorável em um fórum público. Apesar de uma Harpia não contribuir com dinheiro para o príncipe, seu apoio social e seus esforços para reforçar o status quo social é muito importante para o príncipe continuar reivindicando o seu domínio; danificar esta relação é um suicídio político. A única opção sensata para um príncipe lidar com uma Harpia problemática é usar métodos para erodir sua influência e elevar outro para sucedê-la nos bastidores.

Guardião do Elísio: O Guardião tem uma responsabilidade especial concedida a ele pelo príncipe, que lhe permite exercer o seguinte poder no Elísio. Sempre que o Guardião acreditar que um personagem tenha violado a tradição do Elísio, ele poderá adjudicar ao transgressor um ponto de Reprovação, sem nenhum custo para si mesmo. Além disso, sempre que o Guardião quiser Obrigar um Membro a se Retirar do Elísio, sua parada de dados é aumentada em dois.

Anfitrião da Festa: Não é na verdade um cargo formal, os Membros anfitriões da noite tem um privilégio especial, mas junto com ele vem à responsabilidade. Primeiro, a dificuldade do teste nas jogadas que ocorrem no início de cada rodada de uma interação social é reduzido para 4, pois é muito difícil para o anfitrião não ser apreciado em sua própria festa. Além disso, o anfitrião pode substituir a Habilidade necessária quando for resistir a uma ação social para outra que ele possui que pode ser mais apropriada, como Expressão ou Performance; qualquer coisa que o Narrador considere adequada é permitido.

Nem tudo é luar e rosas para a bela do baile, no entanto. Se o anfitrião é tão infeliz que estraga a jogada

durante o teste, toda a noite é considerada um desastre absoluto, com alguém importante pegando o caminho mais curto para a saída. Não é necessária, nesse caso, uma ação de Retirada. Pior, o anfitrião deve ter sua parada de dados reduzida em futuras tentativas de Obrigar os outros a participar de qualquer outra festa que ele realize (assumindo que este sistema opcional é usado para garantir a presença dos demais). Só quando ele organizar outro evento semelhante sem incidentes esta pena será removida.

Promoções: Sempre que um Membro é pela primeira vez promovido para um novo cargo, recebe 2 pontos de Aprovação. Se o personagem sofre a infelicidade de ter em uma noite o seu título retirado, ele sofre 2 pontos de Reprovação e não poderá obter qualquer Aprovação pelo resto da história. Tão grave são essas coisas aos olhos da Camarilla. Note que isto não se aplica para cargos desocupados voluntariamente. De fato, em muitos casos, príncipes e outros luminas oferecem aos titulares a chance de deixar graciosamente suas posições ao invés de tirá-los publicamente do título. Então novamente, muitas vezes, realizar um exemplo público de um ladrão descendente é exatamente o ponto.

Nas cidades controladas pelo Sabá ou anarquistas, o Status é tratado da mesma forma, embora ele se refira, é claro, a posição social nessas seitas particulares, ao invés da Camarilla. Um Bispo Sabá ou seus superiores, bem como um Barão anarquista, possuem o mesmo privilégio de um príncipe em termos de sua capacidade de conceder Aprovação ou Reprovação. No entanto, pelos atos contarem mais do que o Status honorário em ambas as seitas, normalmente não há o equivalente às Harpias da Camarilla.

OUTROS ANTECEDENTES

Além do Status, outros Antecedentes também podem influenciar a mecânica das interações sociais. A seguir estão alguns dos melhores exemplos:

Fama: Celebridade entre os rebanhos não necessariamente significa algo para os Membros. Em alguns casos, no entanto, a Fama de um personagem pode afetar sua interação com outros Membros. Isso geralmente ocorre quando o famoso Membro é reconhecido devido a alguma realização em uma área onde outro Membro tem relação ou interesse pessoal. Um ancilla que acaba de publicar um livro sobre a verdadeira história da Guerra Civil (sob um pseudônimo, é claro) pode achar que o Primigêni Brujah que passou sua vida mortal em Charleston é mais fácil de impressionar devido ao seu interesse de longa data nesse conflito. Quando aplicável, o famoso vampiro pode substituir o Status pela Fama, se este for maior, quando se trata de verdadeiros admiradores.

Recursos: Dinheiro e riqueza material são, sem dúvida, muito eficazes como ferramentas para melhorar sua reputação e aumentar a capacidade de atingir



objetivos sociais. O problema é que alguns não podem ser seduzidos por meros enfeites e podem, de fato, ver como uma simples desculpa para o poder real. Como a Fama, os Recursos de um personagem podem ser usados no lugar do Status ao lidar com os Membros que respeitem o todopoderoso dólar. Exatamente quem estes Membros são é um critério do Narrador, mas geralmente inclui aqueles vampiros que também tem um significativo investimento em Recursos, bem como os clãs ou fundos que tradicionalmente colocam uma grande quantidade de valor em sua carteira financeira - ou aqueles caídos em tempos difíceis que têm a ganhar com uma infusão repentina de lucro.

Prestígio de Clã: Se este Antecedente opcional é usado em sua crônica, ele substitui Status sempre que um membro de um clã ou linhagem especial está envolvido em situações sociais com outra linhagem consanguínea. Porque muitos Sabá e Anarquistas se preocupam mais com a reputação em sua seita do que sobre as opiniões dos Membros relacionados a eles por mero acaso, o Narrador pode criar regras para os membros dessas seitas.

HABILIDADES

Os Talentos, Perícias e Conhecimentos de um personagem desempenham um papel muito importante no combate social, em grande parte determinam quão capaz um Membro é quando joga a esgrima. Como já foi observado, um punhado dessas Habilidades são "obrigatórias" para Membros que desejam fazer do Elísio seu refúgio. Claramente, Etiqueta é necessária quando se lida com seus superiores, mas Expressão, Lábia, Intimidação, Empatia e Liderança também são muito importantes. Algumas sugestões de como usar essas e outras Habilidades podem ser encontradas na seção Sistema e Dramas de **Vampiro: A Máscara**.

Além disso, uma série de Habilidades Secundárias é de natureza social distinta e são apropriadas em muitas situações. Graça e Estilo são bons exemplos de como a ação não verbal pode afetar as opiniões dos outros. Diplomacia é uma escolha óbvia quando envolve negociações de qualquer tipo, especialmente com Membros de outra seita. Interrogatório não exige que o sujeito esteja amarrado a uma cadeira sob luzes quentes, mas pode referir-se a quase todo o modo pelo qual um Membro faz perguntas a outro, o que é uma habilidade útil para usar em alguns momentos. Estilo e Graça podem ser uma grande ajuda quando se tenta impressionar os outros em um ambiente social. Muitas outras Habilidades também podem ser usadas, desde que a sua aplicação faça sentido. Quando uma Jogadora X diz-lhe que a sua Caitiff usará Carisma + Armas de fogo para impressionar uma Harpia mente fraca, com a intenção de sua personagem conversar com ela sobre sua habilidade com armas, é hora de colocar os pés no chão.

DISCIPLINAS

Só porque o uso de Disciplinas é uma grande quebra de etiqueta no Elísio não significa que não aconteça, e fora dos salões dos anciões é quase desnecessário dizer que o Membro usará quaisquer Disciplinas que puder para ganhar vantagem no combate social, assim ocorre em confrontos de natureza mais física. Dezenas de Disciplinas podem afetar o resultado de uma ação social e são capazes de alterar todo o campo de jogo, por assim dizer, portanto, seria impossível dar uma lista detalhada de como cada uma pode ser melhor utilizada. Em vez disso, as orientações abaixo são destinadas a ajudar Narradores e jogadores a determinarem melhor qual o tipo de efeito, se houver, o uso de uma disciplina terá no combate social, concentrando-se nas Disciplinas com maior probabilidade de serem usadas em tais situações.

Presença: Sem dúvida, a disciplina social mais óbvia que vem à mente é a Presença e as suas diversas — e teoricamente ilimitadas — aplicações. Mesmo o simples uso de Fascínio pode ter um tremendo impacto do sujeito sobre o seu poder, fazendo com que o inimigo mais ferrenho pelo menos seja receptivo ao vampiro exercendo sua Presença. Devido à sua flexibilidade, uma maneira de tratar o uso de Presença é fazer com que aqueles que estão sob o seu efeito sejam incapazes de iniciar a Obrigar ou Reprovar o Membro usando a Disciplina. Adicionalmente, o número de sucessos obtidos podem ser utilizados para complementar a parada de dados social do Membro ao interagir com seus novos admiradores. Por exemplo, alguns dados adicionais podem ser necessários para aumentar a parada de um Toreador utilizando Olhar Aterrorizante sobre um casal de neófitos e tentar Obrigá-los a deixar as armas e dizer-lhe onde o seu senhor está. Uma regra dura e rápida é inadequada; Narradores devem se sentir livres para encontrar o que funciona melhor para suas crônicas. Não importa o que funciona em sua história, Presença, quando usada, certamente terá impacto sobre todos os compromissos sociais.

Auspícios: Seria tolice ignorar o potencial do Auspícios em combates sociais, sobretudo dada à facilidade de usá-lo disfarçadamente, tornando-o a Disciplina mais fácil de utilizar no Elísio apesar das proibições tradicionais. Outros Membros com percepções semelhantes podem ser capazes de detectar a sua utilização se alertas o suficiente, portanto, usar Auspícios ainda envolve alguns riscos, mas os benefícios podem ultrapassá-los. A detecção de humor, emoções e pensamentos de um indivíduo é uma vantagem significativa quando se tenta Obrigá-lo ou ser Aprovado por ele. Dependendo da quantidade de informação que pode reunir, o jogador pode ser capaz de escolher qual modus operandi é melhor para a situação. O Narrador pode talvez sugerir a melhor combinação de Características para usar contra a vítima em questão, ou permitir ao jogador adicionar um número de dados igual aos sucessos obtidos com a parada de dados social de

modo a refletir a percepção adquirida ao usar Auspícios.

Dominação: Claro, Dominação também pode ter um efeito dramático e imediato sobre os vampiros com a infelicidade de encontrar-se sob o seu poder. Na maioria das vezes, devido à natureza de comando da Disciplina, o uso bem sucedido da Dominação pode tornar os testes de combate sociais desnecessários. Se o Narrador ainda acreditar ser necessário, siga as sugestões de Presença. A maior diferença é que uma vez que a Dominação falhe, é muito provável que o indivíduo tenha uma reação extremamente negativa e provavelmente será muito mais difícil lidar socialmente com ele no futuro, apesar do uso de Dominação. Para simular este efeito retroativo, o Membro usando Dominação pode sofrer uma penalidade de um a três dados em ações sociais ao lidar com seu escravo de uma forma não ameaçadora. (Também se aplica aos usos exploradores de Presença, se um Membro, uma vez sujeito a seu poder mais tarde reconheça esse fato.)

Ofuscação: Enquanto espera-se que o Membro se despeça apropriadamente antes de deixar uma interação social, a capacidade de simplesmente desaparecer da vista e da mente é muito útil quando está na hora de ir. Porque esta Disciplina afeta a mente, bem como percepções físicas, até mesmo um anfitrião atento pode não perceber que o Nosferatu ou Malkaviano foi para o seu refúgio antes da festa terminar. Enquanto o vampiro usando este poder tiver sucesso e não chamar a atenção indevida para si, ele pode se Retirar automaticamente, sem penalidade, ou pelo menos deveria ser mais fácil.

RELAÇÕES ESPECIAIS ENTRE MEMBROS

As relações pessoais sempre tem um forte impacto sobre a forma como os Membros se relacionam em um ambiente social. Alguns exemplos das relações mais importantes e sugestões para interpretação são:

Senhor e Cria: A relação entre um Senhor e sua é uma das mais fortes que podem existir entre os mortos-vivos. Mesmo depois que a Cria é liberada para a sociedade e o senhor está livre de qualquer outra responsabilidade oficial, salvo alguma exceção importante, os dois são considerados aos olhos dos demais vinculados para sempre, seus destinos sociais estão inexoravelmente interligados para o melhor ou para o pior. Isso significa que a sociedade espera que a Cria sempre respeite seu Senhor; qualquer exibição do contrário é severamente desaprovada. Por outro lado é esperado que o Senhor fale bem e defenda sua Cria na medida do possível. É bom para um Senhor repreender uma Cria em privado ou mesmo reconhecer falhas da Cria com seus companheiros, mas efetivamente reprová-lo ou expô-lo à desgraça dos outros é uma desonra para os conceituados Filhos de Caim.

O Narrador pode desejar ter essa relação especial reforçada pelas regras. Sendo assim, sempre que o Senhor ou Cria ganhar um ponto de Aprovação ou Reprovação o

outro também ganhará. Role um número de dados igual ao Status daquele cuja reputação mudou contra uma dificuldade de 6. Sucesso significa que a própria reputação do personagem mudou e o Membro ganha o ponto adequado, enquanto uma falha indica que não há mudança.

Laços de Sangue: No caso de um laço de sangue completo entre um regente e um escravo, o escravo sofre uma completa pena de três dados sobre as ações sociais que possam ferir a reputação do regente ou coagi-lo a realizar uma ação contra a sua vontade. Ao mesmo tempo, o regente ganha três dados que podem ser usados para quaisquer ações sociais dirigidas a seu escravo. Se o Narrador desejar, o mesmo sistema pode ser usado quando existe apenas um único passo ou dois passos para o laço de sangue, utilizando-se um modificador de um e dois dados, respectivamente.

Um sistema semelhante pode ser usado para o Vínculo do Sabá. Um Cainita adiciona ou subtrai um único dado de sua parada de dados sociais para ações que envolvam um personagem com quem ele compartilhe um Vínculo para cada três pontos completos da pontuação de Vínculo.

Prestação: A arte requintada da Prestação pode em muitos aspectos ser um fator importante na forma como dois Membros tratam um ao outro. Um Membro que possua um favor significativo terá sempre um dado adicional a ser usado para ações sociais envolvendo o devedor, enquanto o Membro em dívida sofrerá uma recíproca de -1 dado para todas as ações sociais a ele dirigidas e não será bem recebido pelo seu beneficiário. Membros também respeitam favores menores, mas como eles podem mudar de mãos com frequência e são, portanto, nem sempre tão bem divulgados para outros Membros, eles não têm efeito mecânico real.

Ainda sobre o tema, deve-se notar que se um Membro for covarde quanto à inadimplência de uma dívida, outros Membros irão persegui-lo e ele pode encontrar rapidamente a sua reputação em perigo. Há pouca misericórdia reservada para um devedor e é provável que ele ache impossível fazer outra dívida em muitos anos, se nunca mais. Nenhum sistema é necessário para retratar essa resposta; o Narrador só precisa ter as Harpias, anciões e outros Membros para irem à cidade do canalha a cada oportunidade, a fim de ensinar-lhe uma lição muito importante. Um personagem que pode ter pensado que realmente não é importante pagar uma dívida agora vai pensar duas vezes quando encontrar todas as ações sociais futuras efetivamente bloqueadas em cada turno e ninguém disposto a ouvi-lo mais, e muito menos convidá-lo para o Halloween Ball.

O SABÁ

As regras acima tocaram em algumas das maneiras que as mecânicas sociais podem ser usadas em crônicas Sabá, usando Status do Sabá no lugar do habitual Status da

Camarilla, por exemplo. Narradores e jogadores devem sentir-se livres para adaptar outras facetas da Espada de Caim em tais regras, sempre que servir melhor a história e necessidades do grupo. Aqui estão algumas sugestões que podem ser incorporadas para personagens do Sabá:

Testes de Coragem: De pular sobre fogo a ajudar espantar um Lupino desagradável, o Sabá não seria o Sabá sem os terríveis testes de coragem e impetuosidade que sujeitam eles e os outros de tempos em tempos. Como é esperado de um Sabá participar, não há recompensa especial. No entanto, se um Cainita decidir ficar de fora do próximo desafio, sem uma desculpa razoável, enquanto seus companheiros de bando se agarram pelos chifres, o indivíduo normalmente recebe um ponto de Reprovação (a critério do Narrador). Muitas vezes, um teste é considerado tão perigoso que somente os aventureiros mais fanáticos tentariam. Estes insanos devem ganhar um ponto de Aprovação se sobreviverem ilesos; tentando, mas falhando, especialmente de forma espetacular, provavelmente só resultará em espectadores explodindo em gargalhadas histéricas sobre o infeliz companheiro.

Realizando Rites: Os Auctoritas e Ignoblis Rites são a espinha dorsal espiritual da seita e aqueles Cainitas que podem realizá-los corretamente recebem um lugar especial no Sabá. Uma jogada Ritual usada para executar um Ritus é tratada simultaneamente como uma ação de Aprovação, significando que se 5 ou mais sucessos são acumulados, um ponto de Aprovação é ganho pelo Sabá liderando o ritual. Certos rituais muito importantes, como presidir um Banho de Sangue ou conduzir o sermão durante a Palla Grande pode resultar em ainda mais pontos de Aprovação, a critério do Narrador.

Trilhas Exemplares: As Trilhas da Sabedoria são reverenciadas como filosofias sagradas compreendidas e adotadas apenas pelos mais dedicados Cainitas. Entre os próprios companheiros partidários, um praticante pode substituir metade do seu nível de Trilha pelo Status, se o primeiro der uma maior vantagem nas paradas de dados para situações sociais. Isto significa que mesmo o menor dos soldados rasos é capaz de obter um enorme respeito daqueles que seguem a mesma Trilha da Sabedoria, desde que sejam fiéis às crenças que defendem.

OS ANARQUISTAS

Assim como o Sabá difere da Camarilla em termos de instituições sociais, conduta e expectativas, assim também são os vampiros que se dizem membros do Movimento Anarquista. Para a maior parte, no entanto, as diferenças não são tão drásticas, a grande maioria dos anarquistas são membros desiludidos da Camarilla que têm uma queixa sobre algumas de suas tradições ou armadilhas políticas. Apenas uma pequena minoria são anarquistas dedicados à destruição completa da Torre de Marfim.

A diferença mais significativa, e muito reveladora, é a contestação da idade ser o principal fator que determina

quem deve liderar e quem merece o respeito do Movimento. Muitos anarquistas aderiram ao ideal de meritocracia, onde a realização pessoal é valorizada acima de tudo. Isso não significa que tratam os seus anciões como indignos de admiração, mas sim que a realização sempre será mais importante. O Status de um anarquista depende de como ele usa seu poder e o que ele aprendeu com suas experiências, não do fato de ser tecnicamente um neófito ou ancilla. Muito de seu Status é derivado do que seus companheiros anarquistas sabem sobre o que ele tem feito em nome da causa, o que é uma razão muito importante dos anarquistas gostarem de festas para anunciar suas vitórias. Se o anarquista frequentemente transita entre a Camarilla e a sociedade anarquista - talvez ele seja intermediário ou diplomata - pode fazer sentido ter duas classificações de Status separadas, uma para cada seita para refletir o reconhecimento diferenciado que o anarquista recebe em cada uma.

Além disso, devido seus antecedentes e perspectivas filosóficas semelhantes, as minúcias do Elísio são muitas vezes sem sentido para aqueles que se dedicam ao Movimento Anarquista. Vestir-se no auge da moda ou vir para o discurso semanal vestida com parcimônia tem pouco efeito sobre a forma como será tratada. Na maioria dos casos, certas Habilidades como a Graça, Estilo e até mesmo Etiqueta devem ser anuladas a propósito de ações sociais.

Outras regras especiais podem ser criadas para levar em conta o sabor peculiar do estabelecimento anarquista local. Desde que o Movimento não reconhece

formalmente quaisquer rituais compartilhados, tradições e códigos de conduta, cada cidade e cada baronato pode ter sua própria etiqueta que os recém-chegados devem aprender antes de gerar impacto sobre os locais. Nenhuma mecânica pode fazer justiça a esta situação, mas um bom Narrador considera as implicações quando um Membro conhece outros anarquistas pela primeira vez e tenta socializar com eles.

CLãs INDEPENDENTES E LINHAGENS

Tal como acontece com o Sabá, os clãs independentes e linhagens são muitas vezes de natureza insular e dão pouca atenção aos códigos de conduta promulgados pelas principais seitas. A maioria tem suas próprias regras de etiqueta que variam muito e podem parecer um pouco confusas, se não totalmente bizarras, para os forasteiros. Diversas boas ideias de como essas exclusivas sociedades podem funcionar podem ser encontradas nos respectivos livros de clã, bem como nas escritas dos livros básicos.

BONS E VELHOS TEMPOS

As regras estabelecidas aqui são destinadas a tornar sua crônica e toda a experiência de Narração melhor, não se afunde com uma inundação infinita de minúcias e mecânicas. Sinta-se livre para adotar alguns, a maioria, ou todos os itens acima se ele trouxer drama e diversão adicional para o seu jogo, ou modificá-lo para torná-lo efetivo. Mantenha a Regra de Ouro em mente e divirta-se descobrindo que combates sociais podem ser tão dramáticos, mortais e memoráveis como as batalhas físicas mais viscerais, talvez até mais.



O SUCCUBUS CLUB

a festa dos mortos

Todos estão Convidados

Os condenados são monstros solitários, sempre planejando elaboradas situações sociais para negar a proeminência da Besta. Festas e outros assuntos sociais, a partir de noitadas graciosas até a brutal ritae Sabá, formam os blocos de construção de reputação dos morto-vivos. Hospedar tais negócios, seja como sacerdote de bando ou como um príncipe emergente, pode ser uma tarefa tão árdua como um processo de reivindicação de um domínio. Para os jogadores que procuram melhorar o status ou a reputação de seus personagens, Succubus Club: Festa dos mortos é um recurso inestimável. Abrangendo todas as etapas do planejamento da questão social, a partir do conceito à implementação (ou consequência...), este título tem um valor inestimável para aqueles jogadores que querem participar da grandiosa estrutura social dos mortos-vivos. Este livro contém informações úteis para Membros de todos os clãs, seitas, idades e gerações.

O Succubus Club: A Festa dos Mortos Inclui:

- Conselhos Narrativos – e recomendações para os personagens dos jogadores! – Sobre como construir uma crônica nos salões da sociedade
- Detalhes sobre os vários cargos sociais dos clãs e seitas, como as harpias, os bispos e as ligações com a ordem estabelecida
- Um cronograma para saber como montar acontecimentos sociais de todos os tipos – e como arruiná-los

