**"Fechem os olhos... ou mantenham-nos bem abertos, se tiverem coragem. Respirem fundo e escutem: a cidade nunca dorme... mas à noite, ela muda. As buzinas dos carros diminuem, os risos se tornam sussurros distantes e, aos poucos, tudo silencia. Menos vocês."**

**"O mundo humano continua lá fora, correndo atrás de sonhos que acabarão em dívidas, prisões ou túmulos... mas o mundo de vocês começou agora, quando o resto da cidade adormeceu."**

**"Há algo diferente no ar desta noite... talvez seja o cheiro de ferro, ou talvez o perfume azedo da decadência. Talvez vocês sintam o frio que vem de dentro, não de fora. Um vazio. Uma ausência. Um apetite."**

*(faça uma breve pausa, e fale mais baixo)*

**"Vocês não sabem onde estão. Não sabem quem trouxe vocês até aqui... mas sabem que não são mais como eram antes. Há sangue nas roupas. Há fome na alma. Há algo... incontrolável, esperando para ser solto."**

**"A noite os chama. A cidade espera. E as sombras... as sombras são o seu novo lar."**

*(Agora olhe para os jogadores, um por um, e diga:)*

**"Quando abrir os olhos, pense: quem você era… e quem é agora?"**

**------Introdução dos jogadores-------------------**

**"A escuridão é completa. O cheiro é de poeira velha, ferrugem e… algo mais... sangue seco. Quando tentam respirar, percebem que o ar entra, mas não é necessário. Os músculos doem, como se tivessem sido puxados e rasgados. Há correntes, talvez cordas, amarrando seus braços ou pernas. Um rangido ao longe, como uma porta de metal se fechando."**

**"O frio não vem da noite lá fora… mas de dentro de vocês. Um vazio. Uma fome que parece roer a alma, crescendo a cada segundo de consciência."**

*(Pause, permita que descrevam como reagem fisicamente: lutam? Gritam? Se debatem? Ficam imóveis?)*

**Percepções dos Personagens**

* O local está parcialmente iluminado por frestas de claridade da rua, que passam pelas tábuas quebradas.
* Há marcas de sangue e símbolos riscados nas paredes, algo como um “A” estilizado, mal desenhado.
* Objetos quebrados: caixotes, correntes, pedaços de madeira suja.
* No fundo, sons abafados: **passos**…

**Entrada dos NPCs – Erik e Lucas**

*(Os passos se aproximam. Depois, uma voz masculina ríspida.)*

**Erik (seco, profissional):**  
*"São eles. Ainda vivos… ou... o que sobrou."*

*(Outro homem dá uma risada baixa, quase divertida.)*

**Lucas:**  
*"Recém-criados. Isca. Dylan é mais esperto do que imaginávamos."*

*(Erik se aproxima, os sapatos ecoam no chão de concreto.)*

**Erik:**  
*"Devem estar confusos. Ou com fome… ou ambos. Não tentem nada estúpido."*

**Interação livre**

Os jogadores podem tentar:

* Falar.
* Tentar se soltar.
* Atacar (embora estejam fracos).
* Perguntar onde estão ou quem são os dois homens.

**Se perguntarem:**

**Lucas (com desdém):**  
*"Vocês não precisam saber quem somos. Só precisam saber uma coisa: A vida de vocês acabou.*

**Decisão dos NPCs**

*(Após um breve diálogo entre eles, Erik se vira para Lucas:)*

**Erik:**  
*"O protocolo diz: eliminar neonatos não autorizados. Mas… e se eles puderem servir?"*

**Lucas:**  
*"Hugo decide."*

**Erik (para os jogadores):**  
*"Levantem-se… se conseguirem. A noite só começou para vocês."*

*(Neste momento, eles soltam os jogadores — ou, se resistirem, os arrastam — e os conduzem até um veículo esperando do lado de fora: um* ***automóvel preto****, discreto, estacionado em uma rua vazia de armazéns.)*

**Encerramento da Cena**

**Narrador:**  
*"Enquanto o motor ronca e vocês são levados pelas ruas vazias e encharcadas da cidade, só uma coisa é certa: a vida que conheciam acabou… e o que vem a seguir, nem os seus piores pesadelos poderiam prever."*

O carro é um **sedan preto**, reluzente, modelo clássico da década de 1920. O motor ronca grave e constante, preenchendo o silêncio incômodo entre vocês e os dois homens à frente.

O couro dos bancos está gasto, rachado, e exala um odor enjoativo de **tabaco velho misturado com gasolina**. O vidro das janelas está fosco, manchado pela chuva fina que cai lá fora, distorcendo as luzes dos postes que passam rapidamente, como fantasmas dourados.

Vocês sentem o **peso das correntes** que até há pouco os mantinham presos. O corpo dói, mas não de exaustão — é outra coisa… um formigamento interno, como se as veias tivessem sido redesenhadas, como se algo dentro de vocês quisesse escapar pela pele.

De tempos em tempos, Lucas olha para o retrovisor e prende o olhar em um de vocês. O olhar dele não expressa compaixão, nem raiva. Apenas uma **frieza profissional**, como quem avalia a qualidade de uma arma recém-fabricada.

Do lado de fora, as ruas de Nova York são apenas sombras e vultos. Alguns pedestres apressam o passo sob guarda-chuvas, alheios ao que acontece neste carro.

Lá dentro, o ar parece mais denso, **difícil de respirar** — mas, então, vocês se lembram: não precisam mais respirar.

**Erik (sem olhar para trás):**  
*"Estamos chegando. Não tentem nada... ou essa viagem acaba antes do previsto."*

**A Chegada ao Hotel**

O carro vira uma esquina e estaciona discretamente diante de um prédio antigo, de fachada escura e elegante, perdido entre outros edifícios industriais. Um letreiro apagado acima da entrada indica um antigo hotel, **“The Empire Grand”**, embora o tempo tenha corroído quase todas as letras.

Lucas desce primeiro, abrindo a porta traseira com um gesto rápido.

**Lucas (frio):**  
*"Andem."*

O ar noturno é úmido e cortante. A rua está vazia, exceto pelo som de um bonde distante e o latido solitário de um cão em algum beco.

Vocês entram no saguão do hotel. O piso de mármore está rachado, as cortinas pesadas cheiram a mofo, e um antigo lustre pende ameaçadoramente sobre a recepção, onde ninguém os aguarda.

As luzes são fracas e amarelas, criando sombras longas nas paredes. O silêncio é absoluto, exceto pelos **passos ritmados de Erik**, que os guia por um corredor estreito e claustrofóbico.

Finalmente, ele para diante de uma porta dupla de madeira escura, cravejada com um símbolo discreto: uma pequena estatueta de um **cão de caça** esculpido em bronze.

**Erik:**  
*"Entrem. Ele os espera."*

**Primeira Impressão da Sala de Hugo**

Ao abrir a porta, o ambiente é um contraste gritante com o resto do prédio: uma sala ampla, com **painéis de madeira polida**, móveis antigos e livros alinhados com precisão cirúrgica. Uma lareira crepita suavemente, preenchendo o ar com o calor seco da madeira queimada, misturado ao aroma leve de um **charuto recentemente apagado**.

No centro da sala, sentado em uma poltrona de couro escuro, com as pernas cruzadas e os dedos enluvados apoiados sobre uma bengala de prata, está um homem de traços austeros, olhos pálidos e sorriso quase imperceptível: **Hugo Van Baskerville**.

Ele os observa com a calma de um predador que não precisa correr atrás da presa, pois sabe que ela já está dentro da jaula.

**Hugo (em voz baixa, fria, calculada):**  
*"Recém-criados… inesperados, indesejados… e, ainda assim, aqui estão. Vamos ver… se servem para alguma coisa."*

*(Hugo os observa por alguns segundos em silêncio, medindo cada gesto, cada suspiro desnecessário.)*

**Hugo (calmo, preciso):**  
*"Vocês acordaram… mas será que despertaram de fato? Vamos descobrir."*

*(Ele se inclina levemente para a frente, apoiando o queixo sobre a mão enluvada.)*

**Pergunta 1: Identidade**

**"Diga-me… quem você era antes de morrer?"**

* *Se o personagem hesitar:*  
  \**"Já se esqueceu? Típico… ou talvez prefira não lembrar?"*
* *Se o personagem responder com orgulho:*  
  **"Interessante… e me diga: o que dessa sua velha vida ainda lhe serve, agora que não é mais humano?"**

**Pergunta 2: Controle**

**"E a fome? Já a sentiu? Já lutou contra ela… ou cedeu?"**

* *Se o personagem negar:*  
  \**"Não minta para mim. Não minta para si mesmo. Todos cedem… cedo ou tarde."*
* *Se o personagem admitir:*  
  \**"Ao menos é honesto… isso pode ser útil. Ou pode ser o seu fim."*

**Pergunta 3: Compreensão do Mundo**

**"Sabe onde está? Sabe o que é… agora?"**

* *Se o personagem demonstrar ignorância:*  
  \**"Perfeito… a ignorância molda-se facilmente. E morre facilmente."*
* *Se demonstrar arrogância ou conhecimento:*  
  \**"Então acha que sabe o suficiente para sobreviver? Veremos."*

**Pergunta 4: Medo**

**"Do que tem medo?"**

* *Se disser que não tem medo:*  
  \**"Então já perdeu o mais precioso dos instintos: o da sobrevivência."*
* *Se revelar algum medo:*  
  \**"Medos são correntes… mas correntes também podem se transformar em armas."*

**Pergunta 5: Propósito**

**"Por que deveria deixar você existir? Por que não acabar com sua miséria agora e poupar a todos do risco que representa?"**

* *Se implorar pela vida:*  
  \**"Patético… mas útil. Talvez."*
* *Se desafiar Hugo:*  
  \**(Um leve sorriso) "Coragem… ou estupidez? Descobriremos em breve."*

**Fechamento do Interrogatório**

Após o interrogatório, Hugo se afasta da poltrona e caminha até uma parede do escritório, pressionando discretamente um botão oculto. Um painel desliza, revelando uma porta metálica, fria e pesada.

**Hugo (calmo, inexpressivo):**  
*"Todos os recém-criados que desejam servir passam pelo mesmo teste. Aqueles que falham… não passam de lixo. Entrem."*

*(A porta se abre, revelando um* ***corredor escuro****, iluminado apenas por pequenas lâmpadas a gás, lançando sombras longas e oscilantes nas paredes.)*

**Hugo:**  
*"Mostrem que sabem caçar… ou pelo menos, que sabem sobreviver."*

**Ambiente: O Labirinto Subterrâneo**

O corredor conduz a um **labirinto de túneis**, construído no subsolo do antigo hotel, usado há décadas pela Camarilla para treinos e execuções. O ar é úmido, impregnado de **mofo, sangue seco e ferrugem**.

As paredes são de tijolos velhos, rachados, e há várias passagens estreitas, muitas levando a becos sem saída ou a armadilhas.

**Ruídos**: goteiras, correntes rangendo, e… algo mais: respiração pesada e arrastada vindo de algum ponto não identificado.

**Desafio: A Caçada**

No centro do labirinto, solto e faminto, há um **ghoul** — um humano vinculado ao sangue vampírico, enlouquecido após semanas de privação. Sua mente está quebrada, mas o corpo, impulsionado pelo vitae, é forte e agressivo.

**Aparência:**

Um homem outrora robusto, agora consumido pelo vício do vitae e pela privação. A pele está **acinzentada**, colada aos ossos, e as veias sobressaem de maneira grotesca, como raízes negras sob a carne.

Os olhos são **opacos, esbranquiçados**, indicando cegueira parcial, mas o olfato e a audição se aguçaram com a insanidade.

As unhas cresceram em **garras irregulares** e os dentes estão quebrados, exceto pelos caninos, propositadamente afiados. O corpo é marcado por cicatrizes profundas, algumas **auto-infligidas**, outras feitas pelos treinadores do labirinto.

Viste apenas calças rasgadas e está coberto de sangue seco e sujeira.

**Comportamento:**

* Anda de maneira **instável**, como um animal ferido, mas se move rápido quando sente cheiro de sangue.
* Alterna entre momentos de **letargia total** e surtos de **fúria incontrolável**.
* Não fala palavras coerentes, apenas murmura frases soltas:
  + *“Fome… dor… quente… frio… mãe…”*
  + *“Eles disseram… não… mais… só…”*
* Quando ataca, foca em ferir e morder, como um predador desesperado.

**Hugo (antes de fechar a porta):**  
*"Um de vocês deve se alimentar… ou matar. Não importa como, mas resolvam. Rápido."*

**Opções para os Personagens:**

* Caçar o ghoul como presa, demonstrando força e controle da Besta.
* Trabalhar em grupo para derrubá-lo, mostrando estratégia.
* Recusar-se a matar ou se alimentar — arriscando a ira de Hugo.
* Tentar conversar com a criatura — embora ela esteja quase irracional.

**Se os personagens agirem rápido:**

* Conseguem derrubar e dominar o ghoul.
* Hugo os observa pelo sistema oculto de vigilância, avaliando cada gesto, cada hesitação.

**Se hesitarem ou falharem:**

* O ghoul ataca brutalmente.
* Podem sofrer ferimentos e expor fraquezas.
* Hugo pode intervir no limite, ou deixar que um ou mais caiam.

**Final da Cena:**

Após a resolução, a porta se abre novamente. Hugo os aguarda do outro lado, impassível.

**Hugo:**  
*"Vivos. Ou algo próximo disso. Alguns mostram força… outros mostram medo. Mas não se preocupem… a Noite aperfeiçoa todos nós… ou nos consome."*

*(Ele faz uma pausa, acendendo um charuto.)*

**Hugo:**  
*"Descansem… amanhã, a verdadeira caçada começa."*

*São levados a uma serie de quartos com grandes cadeados nas portas, cada quarto há 2 camas de solteiro e os jogadores se dividem da forma que preferirem, após alguns minutos Lucas chega segurando garrafas com sangue humano, entrega dois para cada um.*

*“Amanhã será um dia complicado para cada um de vocês, estão preste a conhecer um mundo totalmente novo, descasem e se alimentem, a besta dentro de vocês deve estar sedenta, Bem-vindos a sua Não vida.”*

*No dia seguinte, é oferecido um local para tomar banhos e roupas para cada um, são roupas elegantes com sobretudos pretos.*

*Erick é o responsáveis por acompanhá-los até um novo cômodo, uma sala bem iluminada onde Clarice se encontra juntos de outros vampiros, o esquadrão Pitbull.*

*Clarice irá responder as principais dúvidas dos jogadores.*

**Na noite seguinte, Clarice reúne os recém-criados na sala de reuniões, diante de um mapa da cidade. Ele aponta friamente para um ponto marcado com um alfinete preto.**

**Clarice:**  
*"Vocês passaram… ou pelo menos, sobreviveram. Agora, vamos ver se conseguem obedecer."*

**Missão: A Purga do Covil Abandonado**

**Objetivo:**  
Investigar e eliminar quaisquer traços de um **antigo refúgio anarquista**, localizado nos **subúrbios industriais de Brooklyn**. Informações indicam que lá pode haver **documentos, objetos ou até dissidentes escondidos**.

**Instruções:**

* **Queimem o lugar**, se necessário.
* **Tragam qualquer documento ou símbolo** relacionado à célula anarquista.
* Se encontrarem **sobreviventes**, decidam: interrogá-los ou eliminá-los.

**Clarice:**  
*"Não me importo com como fazem… apenas façam. E lembrem-se… não voltem de mãos vazias."*

*(Ela se afasta, voltando à sua poltrona, cruzando as pernas e derramando um liquido vermelho e denso em sua taça.)*

\**"Agora… vão. O tempo, assim como a paciência, é um luxo que não possuo."*

***1. Descrição Completa do Covil Anarquista***

***Localização:***

*Subúrbios industriais de Brooklyn, Nova York — um complexo* ***semi-abandonado de galpões****, próximo a uma linha de trem desativada.*

*A fachada exibe o nome desbotado de uma antiga fábrica de móveis:* ***"Hamilton & Sons Carpentry"****.*

*A entrada principal está trancada e protegida por* ***correntes grossas*** *e um* ***cadeado de ferro*** *— facilmente arrombável com força ou habilidade.*

***Atmosfera:***

*O interior exala o cheiro de* ***madeira podre, óleo velho e sangue seco****. O chão é de concreto rachado, coberto por serragem antiga e pedaços de madeira carcomida.*

*Nas paredes, símbolos anarquistas — o clássico* ***"A" estilizado****, algumas cruzes de espinhos e marcas obscuras, como sigilos ritualísticos de proteção ou intimidação.*

*Resquícios de vida humana e vampírica ainda estão presentes: garrafas quebradas, restos de roupas, seringas e algumas velas derretidas até o pavio.*

*Em um canto, um* ***gerador a gasolina*** *ainda funciona, alimentando uma única lâmpada pendurada, que balança lentamente e lança sombras distorcidas nas paredes.*

***Layout:***

* ***Entrada:*** *Porta de ferro enferrujada; corrente com cadeado.*
* ***Salão principal:*** *Amplo espaço de produção, com* ***máquinas antigas*** *(serras, tornos) cobertas por lonas sujas.*
* ***Escada lateral:*** *Leva a um* ***mezanino*** *com visão do salão.*
* ***Escritório:*** *Porta trancada atrás do mezanino, onde documentos importantes podem estar escondidos.*
* ***Porão:*** *Acesso por alçapão no chão, levando a uma área escura e úmida onde* ***armadilhas*** *foram preparadas.*

***Armadilhas:***

1. ***Arame farpado oculto:*** *Entre pilhas de madeira, esticados a meia-altura — quem não perceber pode sofrer* ***corte superficial ou lesão****.*
2. ***Estacas improvisadas:*** *Cravadas sob algumas tábuas soltas — pisar sem atenção pode gerar dano letal.*
3. ***Sistema de alarme rudimentar:*** *Cordões com* ***latas e sinos*** *próximos à escada e à porta do escritório.*
4. ***Explosivo artesanal:*** *No porão, há um pequeno* ***dispositivo com galão de gasolina*** *e um pavio preso a uma ratoeira. Se acionado por pressão, provoca uma* ***explosão limitada****, mas letal em área fechada.*

***✅ 2. Possíveis Interações ou Encontros***

***A. Sobreviventes anarquistas (NPCs):***

* *Dois neonatos anarquistas, escondidos no mezanino.*
* *Estão feridos e famintos, armados apenas com facas e pedaços de madeira.*
* *Reagem com* ***pânico ou agressividade extrema****, dependendo da abordagem dos personagens.*

***Possibilidades:***

* *Tentar negociar pela vida, oferecendo informações.*
* *Atacar desesperadamente.*
* *Implorar para serem deixados vivos ou oferecidos à Camarilla.*

***B. Animal de guarda:***

*No porão, uma* ***cadela de rua transformada em ghoul****, magra, agressiva, com olhos opacos.*

* *Defende o espaço instintivamente.*
* *Se acalmada com Animalism ou empatia, pode revelar-se uma aliada.*
* *Caso contrário, atacará brutalmente.*

***C. Presenças espirituais:***

*Sensitivos podem perceber um* ***eco espiritual****: o covil foi palco de rituais anarquistas, e o espaço carrega uma* ***ressonância de desespero e resistência****.*

* *Pode afetar Auspex ou outras habilidades sensoriais.*
* *Manifestação: sussurros quase inaudíveis:  
  "Ninguém nos salvará… só nós… ou a morte."*

***✅ 3. Documentos e Pistas que Podem Encontrar***

***A. O “Manifesto Negro”***

*Escrito à mão, com tinta preta, encontrado no* ***escritório trancado****.*

*Trecho destacado:  
"O tempo dos anciões acabou. O sangue novo deve comandar a noite. Alexander conhece o caminho... e nós seguiremos."*

* ***Valor narrativo:*** *confirma a ligação com* ***Alexander****.*

***B. Lista de nomes e símbolos***

*Um caderno rasgado, com* ***nomes codificados*** *e* ***endereços*** *em diferentes cidades:*

* *Chicago*
* *St. Louis*
* *Dallas*

*Ao lado de cada cidade, um* ***símbolo estranho****, que Hugo ou Clarice podem identificar como* ***marca pessoal de Dylan H. Darpa****.*

***C. Mapa rabiscado:***

*Preso na parede do escritório com uma faca enferrujada:*

* *Um* ***mapa parcial da ferrovia de Nova York****, com uma rota marcada em vermelho até um ponto fora da cidade, indicando uma possível* ***rota de fuga ou encontro****.*

***D. Fotografia antiga:***

*Na gaveta do escritório: uma* ***foto em sépia****, rasgada, mostrando um grupo de jovens — claramente humanos — sorrindo em frente ao mesmo galpão, décadas antes.*

*No verso, escrito a mão:  
"Nada nos deterá. Pela liberdade."*

*Esse item pode provocar* ***reflexão*** *nos personagens sobre o ciclo eterno de rebelião e repressão entre os Kindred.*

**Roteiro da Cena de Combate com os Neonatos e a Cadela Ghoul**

**Contexto:**

Após explorar o galpão, os personagens chegam ao **mezanino**, onde dois **neonatos anarquistas** — um **Brujah** magro e ferido e uma **Malkavian** trêmula — se escondem entre caixas e lonas.

Ambos estão desesperados, mas não irracionais: sabem que provavelmente serão mortos se forem capturados pela Camarilla.

Enquanto isso, no **porão**, a **cadela ghoul** fareja qualquer movimento suspeito e pode atacar se provocada ou se perceber movimentação brusca.

**Opções para os jogadores:**

* **Investigar silenciosamente:** podem surpreender os neonatos.
* **Entrar fazendo barulho:** os neonatos ouvirão e emboscarão.
* **Usar habilidades sociais:** tentar convencê-los a se render.
* **Ignorar o porão:** a cadela ghoul permanecerá adormecida.
* **Explorar o porão:** a cadela atacará imediatamente.

**Roteiro: Neonatos**

*(Se forem surpreendidos:)*

**Neonato Brujah (erguendo uma viga como arma):**  
*"Não vamos voltar! Nunca mais! Morram, cães da Camarilla!"*

**Neonata Malkavian (rindo e chorando ao mesmo tempo):**  
*"Vocês não entendem… vocês também são isca… todos somos isca!"*

*(Eles atacam com força desesperada. Brujah tenta golpear diretamente, Malkavian usa velocidade e confusão.)*

*(Se forem abordados com diplomacia:)*

**Neonato Brujah (hesitando):**  
*"Por que vocês acham que somos os inimigos? Só queremos ser livres!"*

**Neonata Malkavian:**  
*"Ele vai matá-los… como matou todos nós… Alexander… ele…"*  
*(Ela entra em um transe de loucura e desespero.)*

**Roteiro: Cadela Ghoul**

*(No porão:)*

Assim que alguém pisa na escada, ou abre o alçapão:

**Narrador:**  
*"Um rosnado gutural ecoa da escuridão… então, dois olhos brancos e opacos surgem, seguidos por dentes à mostra."*

Se alguém se aproxima demais, ela **salta para morder**, mirando pernas e braços.

* Pode ser **acalmada** com Animalism ou domada com Empatia + Manipulação (difícil).
* Se não for parada, **ataca até a morte ou ser abatida**.

*(Ao ser ferida, solta uivos tristes e volta a atacar, impulsionada pelo vitae.)*

**✅ 2. Diálogo Pronto para o Encontro com os Sobreviventes**

*(Quando os personagens encurralam os neonatos e apontam armas ou se preparam para atacar:)*

**Neonato Brujah (gritando):**  
*"Faz logo! A Camarilla não tolera os fracos… ou vai nos arrastar de volta para servirmos como carne de canhão?"*

**Neonata Malkavian (ajoelhando-se, com um sorriso melancólico):**  
*"Tudo é um ciclo… nós, vocês, eles… e então o fogo e o silêncio."*

**Se os personagens oferecerem clemência:**

**Neonato Brujah (olhar desconfiado):**  
*"E depois? Nos entregam? Ou nos deixam fugir para sermos caçados de novo?"*

**Se forem ameaçados:**

**Neonata Malkavian (com os olhos arregalados):**  
*"Sabem… ele… ele está vindo… para todos nós. Ninguém escapa."*

*(Esse diálogo pode provocar incertezas ou criar um dilema moral para os personagens.)*

**✅ 3. Reação de Clarice conforme o que os personagens trouxerem de volta**

**Se os personagens exterminarem os neonatos e destruírem o covil:**

*(Clarice recebe o relatório, caminhando lentamente ao redor deles.)*

**Clarice (fria, com um leve sorriso):**  
*"Obedeceram. E rápido… Hugo gosta disso."*

*(Ela passa o dedo sobre alguma mancha de sangue nas roupas de um dos personagens.)*

\**"O sangue deles… ou de vocês? Não importa. Estão prontos para a próxima caçada."*

**Se os personagens pouparem os neonatos ou hesitarem:**

**Clarice (cruzando os braços, com olhar penetrante):**  
*"Piedade… perigoso. Às vezes, mais perigoso que uma estaca no coração."*

*(Se perguntarem se fizeram mal:)  
Ela responde:*

\**"Mal… bem… não existe isso aqui. Só sobreviventes e cadáveres."*

**Se trouxerem documentos ou pistas importantes:**

*(Clarice os examina com cuidado, e um brilho de satisfação surge em seus olhos.)*

**Clarice:**  
*"Inteligentes… mais do que eu esperava. Isso pode levar a algo… ou a alguém."*

*(Ela se vira, jogando os documentos sobre a mesa de Hugo.)*

\**"Preparem-se. A caçada só começou."*

**Roteiro Emocional: Dúvida Moral após Poupar ou Matar os Sobreviventes**

**Caso tenham matado os neonatos:**

Enquanto seguem pelo galpão vazio, as últimas palavras da Malkavian ecoam na mente:  
*"Ele… ele está vindo… para todos nós."*

Alguns personagens podem sentir um **vazio ou arrependimento**:

* "E se tivéssemos poupado… poderiam ter nos contado mais?"
* "Será que somos mesmo diferentes de Hugo… ou já somos como ele?"

**O Narrador pode perguntar:**  
*"O sangue nas mãos de vocês… pesa ou fortalece?"*

**Caso tenham poupado os neonatos:**

A decisão causa **incômodo**:

* "Eles podem nos trair?"
* "Clarice ou Hugo descobrirão?"

Se souberem, Clarice pode lançar um olhar gélido e dizer:  
**"Espero que saibam o que fizeram… ou morrerão como eles."**

**Reflexão geral:**

Cada personagem deve lidar com a nova percepção:

* A vida (ou a não-vida) deles agora envolve decisões **sombrias**, onde **não há escolhas limpas**.
* A linha entre **sobrevivência e crueldade** começa a se apagar.

**Pergunta que o Narrador pode lançar:**  
*"Quantos mais vocês terão que matar… ou deixar viver… até não sentirem mais nada?"*

*(Clarice está diante dos personagens, sob a luz fraca de um poste nos trilhos. A chuva cai fina, e o apito distante do trem ecoa. Ela os encara com frieza e resolve falar.)*

**Clarice (em tom firme, porém sereno):**

*"Há uma linha tênue entre predadores e presas… e ela se chama decisão."*

*"Os anarquistas escolhem se rebelar, desafiar… e morrer. Vocês escolheram sobreviver, ou ao menos, fingem que sim."*

*"O trem está chegando. Lá dentro, há aqueles que acreditam em um mundo onde nós não precisamos nos esconder… e por isso, vão matá-los sem hesitar."*

*(Ela se aproxima, olhando cada um nos olhos.)*

*"Então, façam o mesmo. Ou fiquem aqui… e deixem que o tempo, ou a fome, os devore. A escolha, como sempre, é uma ilusão."*

*(Ela se afasta, olhando para o horizonte.)*

**"Vão. Cacem. Ou morram."**

**Desenvolvimento da Próxima Missão – “O Trem Fantasma”**

**Resumo da Missão:**

Após analisarem os documentos encontrados no covil anarquista, Clarice identifica uma **rota ferroviária clandestina** usada por anarquistas para transporte de materiais e pessoas.

Hugo ordena que os personagens interceptem um **trem de carga** que cruzará o interior do estado, levando potencialmente mais **pistas sobre Dylan H. Darpa** e **armamentos para células anarquistas**.

**Objetivos:**

* **Interceptar e invadir o trem** em movimento.
* **Capturar ou eliminar** quaisquer anarquistas a bordo.
* **Recuperar documentos, armas ou pistas** sobre a rede de Alexander.

**Desafios:**

* Subir no trem em movimento durante a noite chuvosa.
* Lidar com **anarquistas armados** protegendo os vagões.
* Sobreviver ao ambiente claustrofóbico e perigoso entre os vagões e os trilhos molhados.

**Elementos da missão:**

* Um vagão transformado em **arsenal improvisado**.
* Um prisioneiro vampiro (ou ghoul) mantido como moeda de troca, que os personagens podem escolher **libertar ou destruir**.
* Um cofre escondido com **rotas adicionais** e um bilhete criptografado com um símbolo já conhecido: o de Dylan.

*A noite é densa e a chuva cai fina, transformando os trilhos em lâminas escorregadias. Ao longe, o apito rouco anuncia a chegada do trem. O vapor quente se mistura à névoa. Vocês têm poucos minutos antes que ele cruze a ponte e se perca na floresta."*

**Cena 1: A Infiltração**

➤ **Opções dos personagens:**

* Correr ao lado e **subir pelos estribos laterais**.
* **Aguardar em emboscada** sobre a ponte e saltar.
* Utilizar habilidades como **Ofuscação** para abordar sem serem notados.

➤ **Desafio:**  
O aço molhado exige testes de **Destreza + Atletismo** para não escorregar.

**Complicação:**  
Um dos anarquistas está posicionado como **vigia**, com binóculos, próximo à cabine de controle.

**Cena 2: Combate no Vagão de Carga**

O primeiro vagão está cheio de **caixas de armas** e **explosivos improvisados**.

Dois **anarquistas armados** (submetralhadoras Thompson) guardam a área.

➤ **Ambiente:**

* Estreito, com caixas que servem de cobertura.
* Perigo real: disparos errados podem atingir caixas explosivas!

➤ **Combate:**

* Os anarquistas **atiram primeiro** se perceberem intrusos.
* Personagens podem optar por **neutralizar silenciosamente** ou enfrentar diretamente.

**Cena 3: O Prisioneiro**

No vagão seguinte, preso em correntes de aço, um **ghoul brutalizado** geme de dor.

Ele sussurra:  
*"Por favor… me tirem daqui… ou me matem."*

➤ **Dilema:**

* Libertar?
* Executar?
* Deixá-lo?

O prisioneiro pode conter **informações vitais**:

* Menciona que Dylan esteve nesse trem recentemente.

**Cena 4: A Cabine de Controle**

No último vagão, dois anarquistas tentam **desacoplar parte do trem** para fugir e explodir o restante.

➤ **Complicação:**  
Um deles carrega um **detonador**.

➤ **Desfecho:**

* Interromper a fuga e desarmar a bomba.
* Lutar contra o líder anarquista armado com uma faca cerimonial e revólver.

**Narrador:**  
*"O trem avança veloz… cada segundo é um risco, cada golpe pode ser o último… e no fim da linha, talvez mais perguntas do que respostas."*

**✅ 2. Descrição dos NPCs Anarquistas Presentes no Trem**

**A. Jackson "Jack" Mercer – Vigia**

* Aparência: homem negro, de cerca de 30 anos, vestindo chapéu fedora e casaco longo, encharcado pela chuva.
* Personalidade: **vigilante e leal**, mas desesperado.
* Armamento: revólver calibre .38 e binóculos.

➤ **Frase marcante:**  
*"Eu sabia… mais cedo ou mais tarde, vocês viriam. Não deixarei me pegarem vivo!"*

**B. Carla "Red" Alvarez – Líder do comboio**

* Aparência: mulher latina, cabelos curtos e vermelhos, olhar determinado.
* Personalidade: **inabalável**, crente no ideal anarquista até o fim.
* Armamento: faca cerimonial, revólver e explosivos.

➤ **Frase marcante:**  
*"Prefiro explodir tudo do que voltar a ser escrava da Camarilla!"*

**C. Samuel Price – Guarda do vagão de carga**

* Aparência: jovem branco, mal alimentado, com tatuagens anarquistas nos braços.
* Personalidade: **nervoso e impulsivo**.
* Armamento: submetralhadora Thompson.

➤ **Frase marcante:**  
*"A liberdade não é de graça… e eu pago o preço!"*

**Descrições Sensoriais Detalhadas para Cada Vagão do Trem**

**Vagão 1: Plataforma de Acesso**

➤ **Sensações:**  
O vento corta como lâminas, a chuva fina se transforma em agulhas geladas no rosto. O aço do corrimão está **escorregadio e congelante** ao toque. O som ensurdecedor das rodas de ferro contra os trilhos domina tudo, vibrando sob os pés.

➤ **Cheiro:**  
Ferro oxidado e fumaça oleosa da locomotiva.

➤ **Luz:**  
Pouca — os faróis da locomotiva lançam feixes brancos e leitosos que atravessam a névoa da noite.

**Vagão 2: Carga de Armamentos**

➤ **Sensações:**  
O ar aqui é **pesado, denso**, com o cheiro metálico das armas e a acidez do óleo de manutenção. O espaço é claustrofóbico, entre caixas empilhadas e cordas grossas. O piso de madeira está úmido e range sob cada passo, como se pudesse ceder a qualquer momento.

➤ **Som:**  
O tilintar metálico de peças soltas, misturado ao rumor constante do motor do trem.

➤ **Perigo:**  
As caixas têm inscrições: **"Explosivos"** em tinta vermelha parcialmente apagada.

**Vagão 3: Prisioneiro Ghoul**

➤ **Sensações:**  
O cheiro é nauseante: **sangue velho, urina e carne apodrecida**. O ghoul está acorrentado a uma barra de ferro, as correntes enferrujadas cortando a pele. Ele respira com dificuldade, emitindo gemidos fracos.

➤ **Visual:**  
O vagão está escuro, salvo pela **luz fraca de uma lanterna pendurada** num gancho. O chão está manchado com sangue ressequido. Há marcas de unhas arranhando as paredes de metal.

➤ **Som:**  
Gemidos abafados, respiração fraca e o chocalhar esporádico das correntes quando ele se mexe.

**Vagão 4: Cabine de Controle**

➤ **Sensações:**  
O ar aqui é quente, impregnado de óleo queimado e vapor. O piso vibra constantemente sob os pés. A cabine é apertada, repleta de alavancas, válvulas e mostradores com ponteiros tremulando.

➤ **Som:**  
O apito da locomotiva reverbera incessantemente. Há gritos dos anarquistas tentando desacoplar os vagões.

➤ **Visual:**  
Dois anarquistas lutam para **desengatar os vagões traseiros** enquanto um deles segura um **detonador improvisado** — um tubo metálico conectado a fios que levam aos vagões de carga.

➤ **Perigo:**  
O trem se aproxima de uma ponte estreita. O tempo é curto.

**✅ 2. Consequências Narrativas conforme a decisão: destruir ou capturar o trem**

**A. Se os personagens DESTROEM o trem:**

➤ **Efeitos:**

* Grande explosão nos trilhos; fumaça e chamas visíveis a quilômetros.
* Elimina os anarquistas, mas também **destrói possíveis pistas** e o arsenal.
* Hugo **desaprova**, pois não terá como rastrear Dylan ou Alexander a partir das ruínas.

**Clarice:**  
*"Eficientes… mas tolos. As cinzas não falam."*

➤ **Consequência:**

* Ganham reputação de **implacáveis**, mas perdem oportunidades de informação.
* A Camarilla confia mais neles como executores, mas menos como estrategistas.

**B. Se CAPTURAM o trem:**

➤ **Efeitos:**

* Recuperam o arsenal: podem **fortalecer a Camarilla** ou negociar com outras seitas.
* Encontram documentos adicionais sobre **outras rotas** e possíveis esconderijos de Dylan.
* Hugo **elogia discretamente** a eficiência e a frieza tática.

**Clarice:**  
*"Vocês estão aprendendo... às vezes, é preciso manter viva a trilha."*

➤ **Consequência:**

* Aumentam seu prestígio como agentes de confiança.
* Ganham novos alvos, conduzindo a próximas missões em **Chicago** ou **St. Louis**.

**✅ 3. Roteiro da Cena de Desarme da Bomba**

**Contexto:**

Na **cabine de controle**, Carla "Red" Alvarez tenta acionar o **detonador** para explodir os vagões de carga e impedir que os personagens levem o arsenal.

**Ação:**

**Narrador:**  
*"Carla segura firme o tubo metálico, o polegar sobre o botão de ignição. O fio estendido vibra com a tensão elétrica. Um segundo de hesitação pode significar uma explosão que reduzirá vocês a cinzas… e ela sabe disso."*

**Opções dos personagens:**

1. **Ameaçar e tentar convencê-la a soltar o detonador.**
2. **Disparar ou atacar fisicamente, correndo o risco de ela apertar o botão por reflexo.**
3. **Usar poderes de Dominação ou Presença para forçá-la a largar o dispositivo.**
4. **Tentar alcançar o detonador e arrancá-lo das mãos dela.**

**Teste sugerido:**

* **Destreza + Prontidão** para reação rápida.
* **Manipulação + Intimidação** para convencê-la sob pressão.
* **Raciocínio + Tecnologia** para desconectar os fios se conseguirem alcançar.

**Desfecho:**

➤ **Se for bem-sucedido:**  
Carla hesita, largando o detonador, ou é neutralizada. A bomba é **desarmada**, e os personagens controlam o trem.

**Carla (derrotada, cuspindo sangue):**  
*"Façam… o que quiserem… mas não parem a revolução…"*

➤ **Se falharem:**  
Ela aciona o detonador. Explosão violenta no vagão de carga. O trem **descarrila**, causando ferimentos graves ou morte de NPCs, perda de carga e destruição de pistas.

**Narrador:**  
*"Um clarão corta a noite… e o mundo se enche de fogo, fumaça e gritos."*