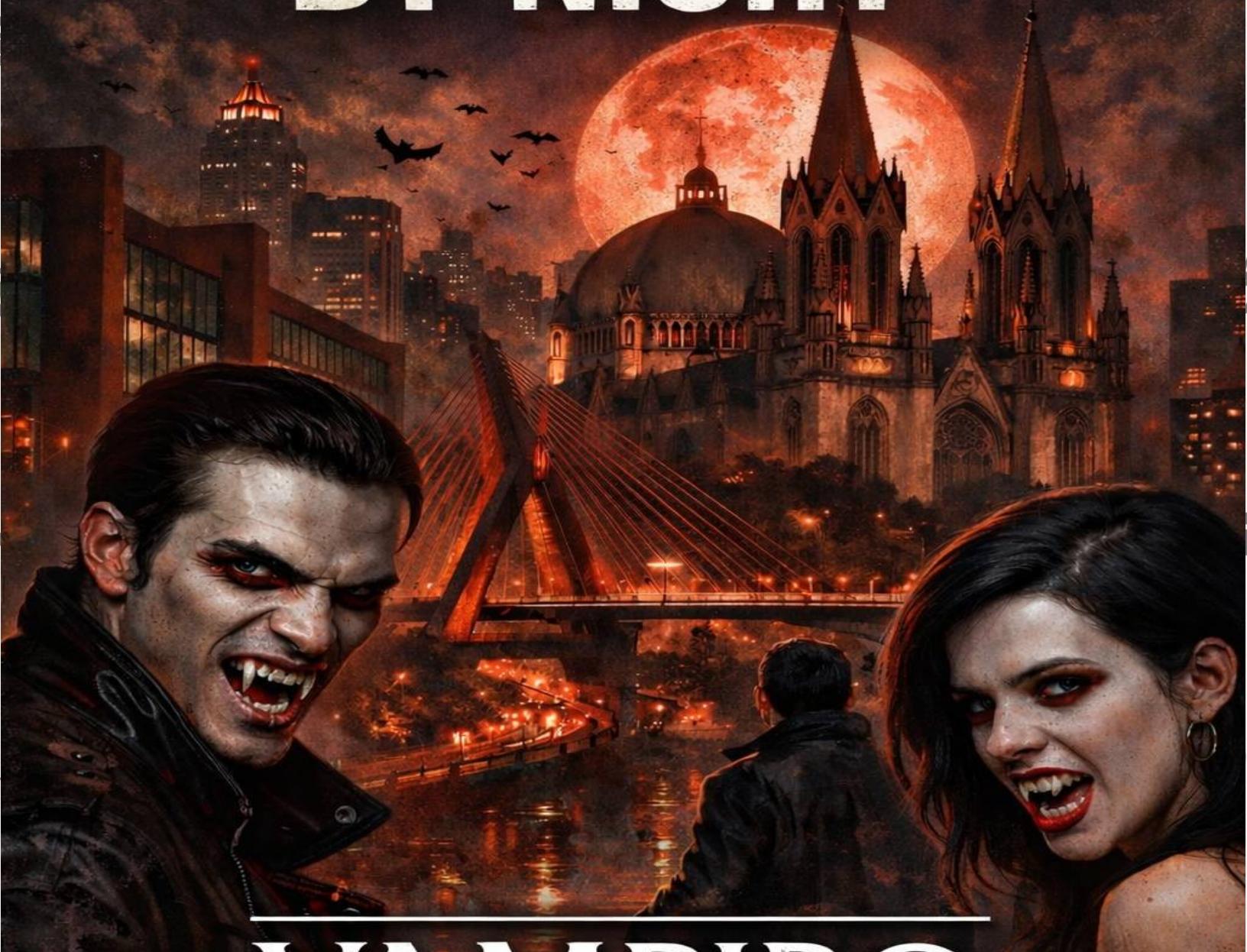


SÃO PAULO BY NIGHT



VAMPIRO

A MÁSCARA

5^ª EDIÇÃO



CONTRACAPA

Este livro é uma versão jogável e literária do cenário São Paulo by Night (V5): o mesmo esqueleto, mas com prosa clara, mecanismos explicados e ganchos prontos para mesa. Use como suplemento do Narrador para abrir cenas, conduzir política e manter a cidade coerente.

Link do site de SP by night, com mapas, descrições e teia de relacionamento:

<https://romanbrocki.github.io/SP-by-Night/book/index.html>

As artes foram geradas por inteligência artificial.





Sumário

CONTRACAPA.....	2
Como usar este livro.....	10
Capítulo 1 - São Paulo by Night.....	11
1.1 - Duas lentes para entender a noite: classe e território.....	12
Fachada e elite.....	12
Cidade de classe média: a rotina que registra.....	12
Bordas, quebradas e bolsões de abandono.....	12
Clãs e facções atravessam essas lentes.....	12
Como a noite se organiza em São Paulo (na prática).....	12
1.2 - Quem está na cidade (um retrato rápido).....	13
1.3 - As cinco leis da noite.....	13
1.4 - Como se caça sem destruir a cidade.....	14
1.5 - Pontos de interesse (o mapa como texto).....	14
Elysia (Camarilla).....	14
Noites de exposição (onde a cidade finge normalidade).....	15
A madrugada anônima.....	15
Política de rua (baronato).....	15
Mortos, memória e o preço do silêncio (Hecata).....	15
O oculto e a memória que insiste.....	15
Risco (Segunda Inquisição / rastro).....	15
Fronteiras.....	15
Risco lupino.....	16
Rumor e exposição.....	16
1.6 - A cronologia comentada (marcos e consequências).....	16
2012-2019 - A cidade aprende a registrar.....	16
2020-2022 - Rotina quebrada, caça reativada.....	16
2023 - Elysia fixos e restrição de Abraços.....	16
2024 - Baronias se consolidam; uma emboscada redefine limites.....	17
2024-2025 - Queda de uma capela Tremere; paranoia vira moeda.....	17
2025 - A taxa do silêncio: morte, memória e Eco viram negócio.....	17
2025 - Queda das Harpias: Lumen, exposição e uma corte ferida.....	18



2026 - O ano do ruído baixo.....	18
1.7 - Tramas em andamento.....	19
Capítulo 2 - A Camarilla.....	20
2.1 - Por que a Camarilla é forte em São Paulo.....	20
2.2 - O pacto do Príncipe e as zonas cinza.....	21
2.3 - Elysium (em termos práticos).....	21
2.4 - Núcleo da Corte (quem manda e quem executa)	22
Artur Macedo - Príncipe (Ventrue).....	22
Luiza Salles - Senescal (Toreador).....	22
Samira al-Haddad - Xerife (Banu Haqim).....	22
Raul Marques - Adjunto do Xerife (campo).....	23
Aiko Tanaka - Harpia.....	23
Daniel Sato - Harpia.....	23
2.5 - Primogênitos: contenção interna.....	23
2.6 - Clãs na Camarilla (como cada clã aparece em São Paulo)	24
Ventrue.....	24
Toreador.....	24
Nosferatu.....	25
Tremere.....	26
Lasombra.....	26
Banu Haqim.....	27
Malkavian.....	27
2.7 - Favores: a moeda que não deixa recibo.....	28
2.8 - Punições: como a Corte pune sem virar guerra.....	28
2.9 - A Corte em cena (seis entradas rápidas).....	28
Capítulo 3 – Os Baronatos.....	30
3.1 - O que é ‘baronato’ em São Paulo (sem romantizar).....	30
3.2 - Por que o Príncipe tolera baronatos (e quando deixa de tolerar).....	31
3.3 - Como baronatos se sustentam (dinheiro, favores e disciplina).....	31
3.4 - Máscara na periferia: o que é plausível (e o que é paranoia).....	32
3.5 - Os baronatos anarquistas (quem manda, por que manda, e o que está quebrando).....	32
3.5.1 - Mooca/Tatuapé: a Baronia da Ferrugem (Renata Ferraz).....	33

3.5.2 - Itaquera/Extremo Leste: o Leste de Aço (Diego 'Itaquera').....	35
3.5.3 - Capão/Grajaú e bordas verdes: a Matilha do Sul (Bia).....	36
3.6 - Relação com a Camarilla: guerra fria, favores e punição.....	38
3.7 - Escala de resposta (D-S) para o Narrador.....	39
3.8 - Pactos, rivalidades e linhas vermelhas.....	39
3.9 - Em cena: seis entradas para baronatos.....	40
Capítulo 4 – Os Independentes.....	41
4.1 - O que significa ser Independente em São Paulo.....	41
4.2 - Dívida, contrato e reputação: como se compra o impossível.....	42
4.3 - Despachantes da Noite: resolvedores sem bandeira (Barra Funda, Lapa e adjacências).....	42
4.4 - Deslocamentos e desaparecimentos: mensageiros, batedores e gente que some.....	44
4.5 - Vozes que pesam: juiz, oráculo e o culto que promete alívio.....	45
4.6 - Enclave dos Cemitérios (Hecata): morte, memória e o preço do silêncio.....	45
4.7 - Leitura rápida: o que um Independente cobra (e o que isso cria).....	47
4.8 - Em cena: seis contratos que parecem pequenos (e não são).....	47
Capítulo 5 – A Geografia da Noite.....	48
5.1 - Como ler o mapa.....	49
5.2 - Zonas de atrito (clima e regra local).....	49
Centro Expandido - a Camarilla sob holofotes.....	49
Leste e periferias - Baronatos e política de rua.....	49
Centro Velho - Independentes e a memória que não cala.....	50
Intermediários - quando ninguém quer assinar.....	50
Bordas Verdes - onde a cidade perde o controle.....	51
Incursões do Sabbat - ataques curtos, violência ritual.....	51
Pressão da Segunda Inquisição - a Lumen e a caça por correlação.....	51
5.3 - Domínios (caça, influência e rotinas).....	52
Paulista/Jardins.....	52
Itaim/Berrini.....	53
Pinheiros/Vila Madalena.....	53
Moema/Vila Mariana.....	53
Morumbi/Campo Belo.....	54
Perdizes/Barra Funda.....	54

Icon: Eye	Bela Vista/Bixiga.....	55
Icon: Rose	Bras/Pari.....	55
Icon: Square	Butantã/USP.....	55
Icon: Circle	Consolação/Higienópolis.....	56
Icon: Crossed Swords	Ipiranga/Cursino.....	56
Icon: Moon	Santana/Tucuruvi.....	56
Icon: Star	Centro Velho (Sé/República).....	57
Icon: Wolf	Cemitérios (Centro/Oeste).....	57
Icon: Crossed Circle	Tatuapé/Mooca.....	57
Icon: Crown	Barra Funda/Lapa (pátios e sumiços).....	58
Icon: Key	Liberdade.....	58
Icon: Dragon	Bordas Verdes (Sul/Oeste).....	58
Icon: Map	Entorno e rodovias (terra de ninguém).....	59
Icon: Stage Mask	Capítulo 6 – As Coterias.....	60
Icon: Keyhole	6.1 - O que é uma coterie em São Paulo (e por que isso importa).....	60
Icon: Crown	6.2 - O contrato invisível: cinco coisas que mantêm uma coterie viva.....	60
Icon: Key	6.3 - Por que coterias são a moeda de confiança da cidade.....	61
Icon: Stage Mask	6.4 - As coterias que definem a rua.....	61
Icon: Key	6.4.1 - Coterie Ferrugem (Mooca/Tatuapé).....	61
Icon: Stage Mask	6.4.2 - Leste de Aço (Itaquera/Extremo Leste).....	63
Icon: Key	6.4.3 - Matilha do Sul (Capão/Grajaú e bordas verdes).....	64
Icon: Key	6.5 - Em mesa: como criar uma coterie de jogadores que pertence a São Paulo.....	65
Icon: Stage Mask	Capítulo 7 – Os Antagonistas.....	66
Icon: Key	7.1 - A regra do padrão (o que a cidade pune de verdade).....	66
Icon: Stage Mask	7.2 - Segunda Inquisição em São Paulo.....	67
Icon: Key	Como ela entra.....	67
Icon: Stage Mask	Métodos típicos (o horror é a normalidade).....	67
Icon: Key	Fraquezas exploráveis (sem infantilizar a Segunda Inquisição).....	68
Icon: Stage Mask	Ganchos de crônica.....	68
Icon: Key	Fichas rápidas - Segunda Inquisição.....	68
Icon: Key	7.3 - Caçadores: o mortal que não aceita coincidência.....	70
Icon: Stage Mask	Três tipos comuns.....	70

Como caçadores sobem de nível.....	70
Fichas rápidas - Caçadores (SPCs).....	70
7.4 - Lobisomens: a fronteira que não assina acordo.....	71
Onde eles pesam.....	72
O que dispara resposta.....	72
O papel do Sul e o nome que aparece nos boatos.....	72
Uso em crônica (a regra de ouro).....	72
Ficha rápida - Lupino (ameaça).....	73
7.5 - Sabbat: febre itinerante.....	73
Sinais.....	73
Uso em crônica.....	73
Fichas rápidas - Sabbat (SPCs).....	74
7.6 - Fantasmas, ecos e a porta entreaberta.....	75
Manifestações.....	75
Usos em mesa.....	75
Ficha rápida - Foco espectral.....	76
7.7 - Cultos: fé, vício e comunidade que denuncia.....	76
Tipos comuns.....	76
Ganchos.....	77
Checklist de uso (para o narrador).....	77
Capítulo 8 – O Elenco de São Paulo.....	78
8.1 - Sobre o nível de poder.....	78
8.2 - Índice completo por facção e clã.....	78
Camarilla.....	78
Anarquistas.....	81
Independentes.....	82
Independentes.....	83
<i>Segunda Inquisição</i>	83
8.3 - Ghouls.....	84
Camarilla.....	84
Anarquistas.....	85
Mortais servos dos Hecatas.....	86



Mortais servos de Independentes.....	86
8.4 - As fichas essenciais.....	86
Artur Macedo.....	87
Dario Kron.....	89
Donato Lazzari.....	91
Luiza Salles.....	93
Nico "Sombra".....	95
Padre Miguel Aranha.....	97
Renata Ferraz.....	99
Samira al-Haddad.....	101
Bia "Matilha".....	103
Camila "Noite-Funda".....	105
Clara Montenegro.....	107
Diego "Itaquera" Nascimento.....	109
Helena Vasconcelos.....	111
Henrique Valadares.....	113
Irene da Luz.....	115
Isabel do Amaral.....	117
João do Trem.....	119
Marcia Falcão.....	121
Nadia Nasser.....	123
Nina "Costura".....	125
Paulo "O Vidente".....	127
Rafa "Ferro".....	129
Raimundo "Rato-Rei".....	131
Soraia Nunes.....	133
Talita "Serpente".....	135
Vovó Zilda.....	137
Yusuf Rahman.....	139
Daniel Sato.....	141
Aiko Tanaka.....	143
Delegada Helena Pacheco.....	145



Mariana Lobo.....

147

Ana "Carbono".....

149





Como usar este livro

Este suplemento é o livro jogável do cenário São Paulo by Night. Ele preserva a estrutura do projeto SP-by-Night, mas foi reescrito para leitura limpa e uso imediato em mesa. Existe um site do projeto como apoio opcional (mapa/índice e teia); ele não é necessário: tudo o que importa para jogo está aqui no texto.

Período-base do material do narrador: 2026. Se sua mesa se passa antes disso (ex.: 2024), trate 2023-2026 como movimentos recentes, relógios em andamento e alianças ainda instáveis. Se sua mesa se passa depois, trate 2012-2026 como camadas de cicatriz: o que já aconteceu ainda define comportamento.





Capítulo 1 - São Paulo by Night



São Paulo funciona à noite como funciona de dia: por hábito, por registro e por gente cansada fazendo o trabalho. Só que, quando a noite erra, a conta não chega em boletim - chega em caça.

Você não está narrando um castelo gótico isolado. Está narrando uma metrópole que registra padrão: aplicativo de condomínio, câmera em posto, segurança que lembra rosto, atendente de hospital, vizinho na janela e esquina com celular. Em São Paulo, o erro não precisa de testemunha na hora; ele ganha testemunha depois, quando alguém cruza imagem, horário e rotina.

Isso muda o tipo de poder que prospera na cidade. Artur Macedo entendeu isso cedo e montou a Camarilla local com lógica de gabinete — quase uma gestão lean/agile aplicada à política vampírica: responsáveis claros, tarefas segmentadas, revisão curta e cobrança por entrega. O verniz continua aristocrático; o motor é moderno. Em São Paulo, isso funciona porque reduz erro público, acelera resposta e mantém a cidade operando mesmo quando a noite entra em crise.

O ponto que define a cidade também é simples: a Camarilla precisa parecer impecável para sobreviver. O que não pode ser assinado por ela - violência, intimidação, desaparecimento, chantagem suja - acontece do lado de fora do salão, nas mãos de quem pode sujar as mãos sem manchar o brasão. Isso não é um acordo oficial. É um modo de funcionamento que os chefes entendem e os soldados fingem que não existe.



É daí que nascem os conflitos: guerra de fachada para manter imagem, disputa por nicho entre facções, e briga de rua entre gente que ainda acredita em discurso. A cidade é um organismo. Ela não gosta de ideologia; ela gosta de fluxo.

Mensagem (apaga em 30 segundos) - "A cidade não te caça pelo que você deseja. Ela te caça quando o seu vacilo vira rotina: mesmo lugar, mesmo horário, mesma desculpa, mesmo padrão."

1.1 - Duas lentes para entender a noite: classe e território

Se você tentar explicar São Paulo por slogans, você perde o tom. Explique por gente e por terreno. O mesmo vampiro custa caro ou barato dependendo de onde pisa - e de quem está olhando.

Fachada e elite

Na Paulista, no Jardins, no Itaim, no Morumbi, a violência não é impossível - ela só é cara. O perigo não é um emboscado; é uma pergunta feita na hora errada para a pessoa errada. Aqui a Camarilla prospera porque domina etiqueta, convite e consequência social. Um deslize vira comentário; comentário vira curiosidade; curiosidade vira investigação.

Cidade de classe média: a rotina que registra

No miolo da cidade - condomínios, universidades, bares de bairro, plantões e prédios com rotina previsível - o risco é o hábito. O que mata não é o monstro; é o padrão percebido por quem vive de repetir. É aqui que a noite costuma se entregar: entradas e saídas frequentes demais, sumiços em série, o mesmo rosto aparecendo no CFTV do condomínio, o mesmo carro estacionando em horários improváveis.

Bordas, quebradas e bolsões de abandono

Nas bordas - e nos buracos dentro do centro - a cidade tolera coisas que não tolera na elite. Violência, extorsão, desaparecimento, domínio por medo. Isso não significa liberdade. Significa outra forma de custo: crime organizado, polícia errada, comunidade que observa, e Barões que cobram disciplina com rapidez.

Clãs e facções atravessam essas lentes

Não existe uma regra do tipo "clã X cuida de lugar Y". Existe especialidade e oportunidade. Nosferatu não precisam estar em gala para controlar reputações - mas podem estar em um asilo, em um pronto-socorro, em um porão de igreja, ouvindo o que ninguém quer registrar. Malkavianos podem parecer perdidos no centro velho e, ainda assim, serem os primeiros a perceber um padrão mortal. A cidade não distribui papéis; ela oferece frestas.

Como a noite se organiza em São Paulo (na prática)

Domínio, em São Paulo, não é título nem mapa pendurado na parede. Domínio é sustentação. Não importa só onde você pisa — importa quem segura seu nome, quem cobre seu erro e quem cobra a conta depois.

- Quem banca você hoje? Quando alguém perguntar por você, qual nome vem antes do seu? Quem te apresentou, quem te tolera, quem tem motivo para dizer "ele está comigo"? Em São



Paulo, ninguém circula por muito tempo sem cobertura. Se você não tiver patrono, favor ou dívida útil, sua presença vira problema.

- Com quem você pode contar quando as coisas não dão certo?

Se uma caça der errado, se um mortal filmar demais, se um rumor subir para a pessoa errada, quem entra para apagar isso por você? Quem consegue calar testemunha, travar registro, mudar versão, comprar tempo? A cidade não perdoa erro exposto; ela perdoa erro bem contido.

- Quem vai cobrar você depois?

Sujeira não some de graça. Se alguém limpou sua sujeira, abriu caminho ou te protegeu, a cobrança vem. Às vezes vem discreta: convite que não chega, acesso que fecha, pedido que não pode ser recusado. Às vezes vem como serviço sujo. Em São Paulo, quase toda proteção vira dívida — e toda dívida um dia vence.

Essas três perguntas colocam a crônica no lugar certo: os personagens não enfrentam uma “cidade” abstrata. Eles lidam com pessoas, vínculos e interesse. Quando acertam, sobem porque alguém apostou neles. Quando erram, caem porque alguém decidiu que o custo ficou alto demais.

1.2 - Quem está na cidade (um retrato rápido)

Os números abaixo não são um censo. São o elenco que este livro consegue nomear, fichar e amarrar em teias. São Paulo tem mais vampiros do que isso - e esse excedente é parte do terror: gente sem nome, sem convite e sem dono.

Elenco (Cainitas, mortais importantes e ghouls):

- Camarilla: 72 - predominância no centro e nas áreas de fachada (dinheiro, cultura, influência).
- Anarquistas / baronatos: 28 - predominância nas bordas e territórios de pressão (onde a violência é ferramenta e o silêncio é imposto).
- Independentes: 20 - gente sem juramento fixo à Torre nem às Baronias. Aqui entram os Hecata (os mais coesos) e figuras soltas que sobrevivem vendendo serviço, segredo ou puro instinto.

Na rua, some ao elenco mapeado uma massa flutuante: neonatos sem status, Caitiff, thin-bloods, visitantes e refugiados. Eles existem aos montes - e quase nunca têm nome até o dia em que viram problema.

Use isso como regulador. Quer uma São Paulo “mais viva”? Deixe esse excedente aparecer: um desconhecido em Elysium, um abrigo improvisado, um rumor sem origem. Quer uma São Paulo “mais controlada”? Mantenha o foco no elenco nomeado - e faça a cidade punir quem foge da regra.

1.3 - As cinco leis da noite

O objetivo aqui não é soar bonito. É te dar regras que funcionem quando o celular vibra às 03:17 e você sabe que alguém te viu.



- Repetição mata: não é o erro isolado que derruba a Máscara; é o padrão. Some gente demais no mesmo raio, no mesmo dia, com o mesmo cheiro de história - e alguém conecta os pontos.
- Testemunha é poder: em metrópole, quem tem prova (ou quem convence os outros de que tem) manda mais do que quem tem força. A política da noite gira em torno de quem viu, quem ouviu e quem pode negar.
- Dívida fala mais alto que ameaça: ameaça faz barulho. Dívida cria hábito. A cidade prefere favores porque favores amarram - e amarram em silêncio.
- Território é influência sustentada: domínio é o que você consegue manter sem virar escândalo e sem abrir brecha para rivais. Se você precisa repetir força toda noite para “provar” território, você já está perdendo.
- Ninguém governa sozinho: quem tenta centralizar tudo vira alvo de todo mundo. A Torre sobrevive porque delega o feio. As Baronias sobrevivem porque absorvem pancada. Independentes sobrevivem porque vendem o que ninguém quer fazer com a própria mão.

1.4 - Como se caça sem destruir a cidade

Em Chicago você aprende muito sobre “onde” caçar. Em São Paulo, você aprende “como”. O que chama caçador não é a existência do vampiro. É rastro: repetição, prova, vítima que vira caso.

A cultura local favorece caçadas flexíveis e refúgios com cobertura. Três regras que mantêm o jogo coerente:

- Não faça da sua fome um horário fixo. Se você precisa de rotina, faça a rotina ser de outra pessoa: um contato, um doador, um encontro social, alguém que te traz sangue sem te expor.
- Evite cadáver. Cadáver vira pergunta, e pergunta vira trilha. Se a violência for inevitável, pense primeiro em contenção e em retirada - não em vitória. A cidade não perdoa cena prolongada.
- Planeje entrada e saída. São Paulo pune quem fica travado no pior ponto da retirada: elevador, hall, rua vazia, câmera no poste, gravação de CFTV que depois alguém revisa. O pós-cena é tão importante quanto a cena.

Quando dá errado, o problema raramente é moral. É social. Quem comentou? Quem filmou? Quem percebeu? A resposta define quem vai te caçar - e quanto isso vai custar.

1.5 - Pontos de interesse (o mapa como texto)

Os pontos abaixo não são “lugares obrigatórios”. São ambientes recorrentes onde a noite se mostra. Use como referência para dar coerência, não como roteiro fixo.

Elysia (Camarilla)

Elysium em São Paulo é palco controlado e contenção. É onde a Corte pode existir “à vista” sem virar evidência. Não é segurança. É responsabilidade: tudo ali tem testemunha e custo.

Os três Elysia fixos do livro (MASP, Tomie Ohtake e CCSP) funcionam como três formatos de encontro: exposição, negociação e triagem. O mesmo favor tem preço diferente em cada um.



Noites de exposição (onde a cidade finge normalidade)

Gala, vernissage, jantar de doação, lançamento, prêmio, clínica de elite. Aqui, a máscara é social antes de ser sobrenatural. Você não se esconde - você se mistura. E paga para que a mistura pareça inevitável.

A madrugada anônima

Rodoviária, estação grande, mercado 24h, posto, recepção de hospital, estacionamento de shopping fora de hora. É onde a cidade junta gente sem vínculo - e, por isso, é onde sumiços parecem mais fáceis. O preço é o registro: sempre tem alguém trabalhando, sempre tem um olhar cansado e um relatório que pode ser puxado depois.

Política de rua (baronato)

Baronato não é poesia revolucionária. É administração de violência e de silêncio onde o Estado falha - ou escolhe falhar. É onde o Barão decide o que pode acontecer sem virar guerra, e quem paga quando vira.

Mortos, memória e o preço do silêncio (Hecata)

Cemitério, funerária, necrotério e os lugares onde a cidade guarda seus nomes. É aqui que os Hecata crescem: não como "magos de uniforme", mas como uma família que transforma morte em moeda. Eles fazem duas coisas que ninguém quer fazer por conta própria: cuidar do que sobra e lembrar do que foi enterrado. Os Hecatas são estratégicos em São Paulo pois cuidam do Eco. Este evento que é um reflexo do mundo dos mortos no velho centro da cidade causa distúrbios e põem em risco a máscara constantemente, mas também é fonte de poder para eles.

Em mesa, trate Hecata como Independentes de verdade: rede, método e interesse próprio. Eles vendem silêncio, sim - mas vendem também informação, ritos, acesso a segredos que a cidade preferia esquecer. E cada serviço deles cria uma dependência.

O oculto e a memória que insiste

São Paulo não "esquece". Ela muda o assunto. O oculto aqui vive nas frestas: boatos que nunca morrem, ecos de violência que voltam em sonho, e dívidas antigas que reaparecem quando alguém acha que já está seguro.

Risco (Segunda Inquisição / rastro)

A Segunda Inquisição não precisa saber de vampiros para matar vampiros. Ela precisa de padrão e justificativa: sumiços repetidos, vídeos que circulam, relatórios que se acumulam, denúncias religiosas que encontram um ouvido armado. Em São Paulo a SI recebeu um nome, Lumen.

Fronteiras

Fronteira não é muro. É mudança de regra. Um bairro pode ser "Corte", outro pode ser "Baronia", outro pode ser terra de ninguém. Cruzar fronteira sem entender a regra é pedir para virar exemplo.



Risco lupino

O cinturão verde e certas bordas não são só cenário. São território de predadores que não negociam como vampiros. Qualquer pacto com eles é frágil - e qualquer erro vira retaliação que ninguém consegue pagar de volta.

Rumor e exposição

Rumor é sangue seco da política. Em São Paulo, reputação circula rápido porque a cidade é grande demais para você controlar - mas pequena demais para você sumir. A Harpia não precisa inventar mentira: basta decidir o que vira história.

1.6 - A cronologia comentada (marcos e consequências)

2012-2019 - A cidade aprende a registrar

A década de 2010 fechou a janela do improviso. A cidade ficou mais conectada, mais filmada e mais obcecada por prova. Para a noite, isso significou uma coisa: menos espaço para erro grande e mais punição para padrão repetido.

Consequência: a Camarilla investe em bastidores mortais (advogados, seguranças, assessorias) e em etiqueta rígida. As Baronias crescem onde essa etiqueta não entra. E Independentes começam a vender o que a cidade passou a exigir: silêncio com método.

2020-2022 - Rotina quebrada, caça reativada

Pandemia e ressaca pós-pandemia bagunçaram fluxo, fiscalização e paranoia. Ao mesmo tempo, aumentaram investigações e cruzamentos de informação. Cultos, sumiços e violência em série viraram pauta fácil - e o hábito de vigiar ficou mais forte.

Consequência: o mercado de segredos cresce. Ministry disputa influência sobre vício e fé popular; Lasombra se aproximam de redes religiosas; Hecata ganham terreno cuidando do que ninguém quer que apareça.

2023 - Elysia fixos e restrição de Abraços

A Corte formaliza rotina: Elysia fixos atuais, protocolo de entrada e restrição real de Abraços. Todo o Neonato precisa ter um “responsável”. Abraçar sem licença vira problema político, não apenas pecado.

Nesse período, a mudança de comando começou sem anúncio. Isabel ainda era o nome que organizava a deferência ventrue e o protocolo de salão, mas a cidade já chegava quebrada demais para ser governada apenas por prestígio. Artur, então Senescal, passou a aparecer antes da ordem formal: ele não discursava sobre crise, ele fechava vazamento, redistribuía tarefa e cobrava entrega como quem já estava governando sem usar o título.

A Corte tratou isso primeiro como ajuste temporário, quase uma etiqueta de bastidor para atravessar uma fase ruim. Só que São Paulo tem o hábito de transformar remendo em estrutura. Quanto mais a rotina apertava, mais o Senescal virava o centro real da máquina, e mais gente passava a medir poder pelo tempo de resposta - não pela pompa do nome.



Consequência: mais gente vira “perdida” - sem juramento e sem padrinho - e passa a sobreviver na sombra de Barões ou de Primogênitos.

2024 - Baronias se consolidam; uma emboscada redefine limites

Zonas que eram só influência viram territórios com regra e cobrança. Uma emboscada mortal (ou uma sequência de operações) expõe a fragilidade do controle na borda e deixa cicatriz.

Consequência: cresce a terceirização de missão. Em vez de guerra aberta, a cidade passa a usar coteries como ferramenta: um favor, uma entrega, um castigo que não aparece no jornal.

Foi também aqui que várias coteries deixaram de ser apenas agrupamentos de ocasião e passaram a agir como peças de governo informal. A Camarilla não 'entregou' território por generosidade: ela tolerou, reconheceu ou fingiu não ver quando certas coteries provaram que conseguiam segurar um bairro inteiro com menos ruído do que uma operação oficial da Torre. O que depois virou baronato começou, em muitos casos, como serviço repetido demais para continuar sendo favor.

2024-2025 - Queda de uma capela Tremere; paranoia vira moeda

Um evento no núcleo Tremere derruba o resto de confiança. Pode ter sido ataque, traição ou colapso interno - o efeito é o mesmo: magia passa a ter preço maior e risco maior. Todo serviço Tremere agora vem com cláusula invisível.

Consequência: Tremere recua para dívida e segredo. A Corte usa quando precisa, mas mantém distância. E rivais farejam fraqueza.

A queda da capela Tremere nunca ganhou versão única, e isso virou parte do trauma. Uns juram ataque externo; outros falam em disputa interna que estourou na hora errada; há quem diga que as duas coisas se encontraram. O que ficou conhecido é mais seco: a capela perdeu gente, arquivo e segurança operacional no mesmo golpe. Não caiu uma liderança visível da cidade; caiu o miolo que fazia os rituais acontecerem sem virar manchete sobrenatural.

A contabilidade que circula nos bastidores fala em onze baixas 'úteis' naquele ciclo - acólitos, ghouls de confiança, operadores mortais e pessoal de cobertura. Nenhum nome grande o bastante para virar capítulo. Todos importantes o bastante para custar anos de reposição. Depois disso, pedido Tremere passou a vir com atraso, checagem dupla e uma sombra de desespero que o clã odeia mostrar.

2025 - A taxa do silêncio: morte, memória e Eco viram negócio

Os Hecata consolidam domínio sobre pontos de morte, memória e sobre o Eco (evento sobrenatural que surgiu no centro velho): gente, rito, registro e o tipo de silêncio que não volta como prova. Eles não “mandam” na cidade. Eles cobram onde a cidade sangra.

Consequência: baronatos e Corte passam a depender de uma rede que não jurou lealdade a ninguém. E toda dependência cria ressentimento.



O aparecimento dos Hecata em São Paulo não foi uma chegada teatral; foi um acúmulo. Primeiro vieram como solução discreta para morte mal resolvida, herança complicada, corpo sem destino, memória que insistia em voltar. Depois veio o Eco no centro velho, e a cidade percebeu que precisava de gente capaz de conversar com ruína sem transformar ruína em espetáculo. Quando a Corte e os baronatos notaram, já estavam pagando pelo mesmo serviço que fingiam manter à distância.

2025 - Queda das Harpias: Lumen, exposição e uma corte ferida

2025 marcou a quebra mais visível do protocolo social da Camarilla em São Paulo. Mirella Baptista (Ventrue), Harpia ligada aos boons formais e à etiqueta de Elysium, foi caçada e morta depois de uma operação do Lumen que cruzou presença em eventos, registros de staff e um círculo de mortais usados como cobertura, num cenário de vigilância reforçada desde o pós-pandemia. Não foi “azar”: foi leitura de padrão, vigilância e isca bem montada.

Meses depois, Ícaro Moretti (Malkavian), que fazia o trabalho de anúncios e mediação de boons menores, cometeu um erro absurdo tentando apagar uma exposição: usou violência e ghouls de forma desordenada, deixou rastro, violou a Máscara e ainda atropelou regras internas da Corte para se proteger. O resultado foi público demais para ser encoberto. Consequência: a cidade perdeu duas Harpias no mesmo ciclo, Luiza segurou a máquina social com Aiko e Daniel, e duas cadeiras de Harpia ficaram vagas e politicamente sensíveis. A disputa por essas vagas virou uma tensão permanente da Corte, com pressão para trazer clãs não Toreador para a função e reabrir o debate sobre um segundo Elysium recorrente.

O ataque do Lumen deixou mais mortos do que a etiqueta da Corte admite em voz alta. Além de Mirella, a operação queimou cobertura e rotina: morreram três ghouls ligados ao circuito de eventos e segurança, cinco mortais de staff e apoio, e desapareceram dois ativos de bastidor que a cidade prefere contar como ‘rompimento de vínculo’. Foram perdas pequenas no papel e devastadoras na prática, porque eram exatamente as peças que faziam a máquina social parecer natural.

Politicamente, foi o ponto sem retorno. Artur já operava como regente de fato havia algum tempo, empurrado pelas crises acumuladas e pela incapacidade da velha etiqueta de responder na velocidade exigida. Depois do Lumen, a discussão acabou: a regência virou principado reconhecido, porque negar isso significava fingir que a cidade ainda tinha outro centro. Isabel saiu de cena em exílio discreto e amargo, preservando o status de primígene Ventrue por protocolo e peso de linhagem. Foi menos uma queda pública e mais um gesto de contenção: ela deixou o salão antes que o salão precisasse humilhá-la.

2026 - O ano do ruído baixo

Uma sequência de falhas pequenas (apagões, panes, confusão localizada, versões conflitantes) cria janelas perfeitas: menos registro, mais oportunidade, mais traição.

Consequência: dívidas mudam de mão, gente some sem explicação oficial e a cidade entra em 2026 com uma regra nova: o perigo não é a guerra. É a narrativa fora de controle.



1.7 - Tramas em andamento

Use estas linhas como botões de cena. Cada uma funciona melhor quando você amarra a um NPC e a uma consequência concreta.

- Favores “fantasmas”: alguém está cobrando boons em nome da Corte, com testemunhas compradas e promessas antigas fora de contexto. As Harpias precisam decidir se expõem o golpe - ou se usam o golpe.
- O olho mortal que enxerga demais: um gestor de segurança com acesso a muitos prédios percebe padrões noturnos e começa a vender alertas. Ele não sabe o que você é. Só sabe que você aparece sempre que algo dá errado.
- Confissão vazada: segredos de fiéis começam a circular como moeda. Lasombra querem controlar a fonte; Ministry quer transformar culpa em vício; a Corte quer que isso pare antes que vire escândalo.
- Cemitério contestado: um Barão decide quebrar a influência Hecata em um ponto sensível. A Corte quer que a briga não vaze. Os Hecata não aceitam “perda” sem resposta.
- Rebanho corporativo em crise: uma rede de doadores some ou muda comportamento. Pode ser predador interno, pode ser investigação mortal, pode ser armadilha política.
- Sangue adulterado: surge um lote que passa por teste e engana sensor. Isso vale ouro para quem precisa atravessar áreas vigiadas - e vale guerra para quem quer monopolizar.
- Grimório sem dono: Tremere disputam um artefato recuperado após a queda da capela. Quem ficar com ele fica com o problema - e com a perseguição.
- Trégua lupina ruindo: uma caça mal feita na borda vira retaliação. Ninguém quer assumir a culpa, então alguém vai precisar assumir o trabalho.





Capítulo 2 - A Camarilla



A Corte em São Paulo não é um clube. É um mecanismo de contenção. A Camarilla local existe para manter a Máscara, distribuir responsabilidade e transformar crise em “assunto resolvido”.

Elá funciona porque trata política como rotina. O Elysium é agenda. O favor é contrato. A punição é consequência. E, quando precisa sujar as mãos, a Corte raramente suja as próprias.

2.1 - Por que a Camarilla é forte em São Paulo

A Camarilla se sustenta porque domina duas coisas que valem mais que força bruta em cidade moderna: o bastidor mortal e a narrativa social. Em resumo:

- Gente em lugar certo: assessores, advogados, seguranças, médicos, produtores, diretores e funcionários que fazem a cidade funcionar. Não é “acesso mágico”. É rede de dívida.
- Rotina e protocolo: Elysium com regra clara, audiência, etiqueta, cadeia de comando. Menos improviso significa menos rastro.
- Economia de favores: dívida substitui ameaça. O acordo fica de pé porque todo mundo sabe o preço de romper - e porque o preço quase nunca é pago de uma vez.
- Delegação do feio: quando algo precisa ser feito e não pode ser assumido, a Corte empurra para a zona cinza: baronatos, “contratados”, e gente que vive de resolver sem assinatura.

Isso não significa harmonia. Significa que o conflito é administrado como crise: escondido, diluído, comprado, ou terceirizado até deixar de ser pauta.



2.2 - O pacto do Príncipe e as zonas cinza

Artur governa como gestor de crise, não como monarca de salão. Ele segmentou a cidade em frentes de trabalho, nomeou responsáveis e cobra entrega em ciclos curtos, como se administrasse uma crise permanente. Isso trouxe resultado e rapidez, mas também ressentimento: aliados veem eficiência; rivais veem um Príncipe que transformou tradição em procedimento.

Como isso aparece na prática: cada frente (Máscara, boons, contenção de dano, negociação com clãs, resposta a ruído) tem dono, prazo e consequência. O Elysium continua sendo teatro político, mas por trás do verniz existe rotina: pauta, repasse, cobrança e correção rápida. O resultado é uma Camarilla menos barroca na operação e mais perigosa porque erra menos.

Esse modelo de governo não nasceu no dia em que Artur foi tratado como Príncipe. Ele foi construído antes, quando ainda atuava como Senescal e a Corte acumulava crise demais para o ritmo antigo. Primeiro veio a gestão do dano; depois, uma regência quase inevitável, apresentada como arranjo de emergência para manter a cidade funcional enquanto o topo ventrue perdia tempo e margem.

A formalização do principado veio mais tarde, já sob o impacto do Lumen e da quebra do circuito social que protegia a elite. A cidade preferiu chamar de transição; na prática, foi ratificação de um fato consumado. Isabel recuou para o exílio com a dignidade protocolar que o clã preservou para ela, mantendo seu status de primígine Ventrue. Artur herdou menos um trono do que uma engrenagem em chamas.

O conflito aparece por três motivos:

- Para manter a aparência: guerra performática, caça pública, punição exemplar. A Torre precisa parecer limpa; as Baronias precisam parecer ferozes.
- Porque a base acredita no discurso: soldados que não conhecem o arranjo velado transformam “política” em briga real.
- Porque existe disputa por nicho: quem controla um tipo de serviço (silêncio, rebanho, fé, informação) controla parte da máquina social da noite.

2.3 - Elysium (em termos práticos)

Elysium é território neutro com regra e testemunha. Em São Paulo, ele cumpre três funções: (1) impedir guerra aberta dentro da elite; (2) fazer negociação acontecer com custo; (3) registrar reputação.

Os Elysia recorrentes deste livro são:

- MASP (Paulista): exposição. A Corte aparece como elite cultural. Segurança pesada, imprensa por perto, mortal importante em circulação.
- Instituto Tomie Ohtake (Pinheiros): negociação. Menos holofote, mais conversa. Favor troca de mão aqui com cara de normalidade.



- Centro Cultural São Paulo (Vergueiro): recepção e triagem. Onde recém-chegados aprendem etiqueta - e onde gente útil é avaliada.

Em mesa, trate Elysium como lugar onde violência é proibida - mas punição social é constante. Perder a cara pode custar mais do que perder sangue.

2.4 - Núcleo da Corte (quem manda e quem executa)

Artur Macedo - Príncipe (Ventrule)

Artur não governa pela estética da nobreza. Ele governa pela estética do contrato. Em cena, ele raramente levanta a voz: ele corta acesso, muda regra, e faz a cidade virar contra quem insiste em dar trabalho.

Virtude: previsibilidade. Defeito: a ilusão de que tudo pode ser previsto. Ele teme um escândalo que não se compra e um inimigo que não negocia - por isso reage com frieza quando sente padrão.

Relação central: Artur confia na Senescal para filtrar o caos, e tolera as Harpias porque elas mantêm a reputação como coleira. Ele não gosta de magia. Ele usa quando precisa.

Como usar em mesa: Artur raramente pede "matar". Ele pede "resolver": recuperar prova, calar testemunha, transformar crise em silêncio. E sempre deixa claro quem vai pagar.

Camada mortal da mesma engrenagem: Mariana Lobo, chefe de gabinete e ghoul ligada ao núcleo Ventrule, segura a agenda, a triagem de audiências e a contenção de crise no eixo Paulista/Jardins. Muita gente acha que está tratando com a Corte quando fala com um nome elegante do salão; na prática, quase sempre já passou pelo filtro de Mariana.

Luiza Salles - Senescal (Toreador)

Luiza é a administração da noite. Se Artur é tese, Luiza é execução: agenda, protocolo, mediação e o tipo de memória que dói. Ela decide o que chega ao Príncipe - e o que é barrado na triagem antes de virar audiência.

Relação central: Luiza e Samira se respeitam por eficiência, mas discordam sobre método. Luiza prefere cortar acesso e isolar; Samira prefere encerrar a ameaça.

Como usar em mesa: a Senescal é quem dá caminho. Ela abre portas (audiência, abrigo, permissão, tarefa) e fecha portas com a mesma calma. Um "não" dela é sentença lenta.

Samira al-Haddad - Xerife (Banu Haqim)

Samira é contenção e método. O trabalho dela não é ser temida - é ser inevitável. Ela investiga, cruza relato, encontra contradição e escolhe punição que não vira espetáculo.

Elas prefere sanções que doem sem virar notícia: restrição de caça, confisco de recurso, isolamento social, vigília constante. Quando precisa de sangue, ela faz sem plateia.



Relação central: Samira tolera Raul porque ele resolve em campo, mas nunca esquece que ele tem linguagem de rua. Ela também observa Nadia Nasser de perto: lei demais pode virar política demais.

Como usar em mesa: Samira é parede e saída. Ela trava a escalada quando os PJs ultrapassam limite - e é também quem pode oferecer proteção oficial se os PJs fizerem o trabalho que a Corte não quer assumir.

Raul Marques - Adjunto do Xerife (campo)

Raul é o rosto da força onde o Príncipe não aparece. Ele conhece caminho, acesso, ritmo de madrugada e o tipo de gente que resolve problema sem virar caso.

Ele é útil porque fala a língua de quem faz trabalho sujo. E perigoso porque lembra: a Corte também sabe sujar as mãos - só prefere que isso não vire hábito.

Aiko Tanaka - Harpia

Aiko faz reputação virar consequência. Ela não manda bater: ela decide quem perde o direito de existir socialmente. Em Pinheiros, ela controla a festa e o pós-festa: convite, lista, foto, comentário, "você viu?".

Relação central: Aiko e Luiza precisam uma da outra - e isso gera atrito. Luiza quer estabilidade. Aiko quer alavanca. Quando estabilidade exige silêncio, Aiko escolhe quem paga por ele.

Daniel Sato - Harpia

Daniel coleta ruído e transforma em informação jogável. Ele aparece onde ninguém olha: bastidor de evento, recepção de hospital, entrada de clube, estação tarde demais.

Relação central: Daniel vive perto demais dos Nosferatu para ser inocente e perto demais dos Anarquistas para ser confiável. Ele é ponte - e toda ponte vira alvo quando a cidade quer cortar caminho.

Situação atual da Corte: Luiza coordena a máquina da Corte como Senescal, mas não ocupa cadeira de Harpia. Aiko Tanaka e Daniel Sato seguram o trabalho público das Harpias - boons, anúncios, mediação de disputa e leitura de reputação no salão. Duas cadeiras novas de Harpia seguem abertas depois da queda de duas antigas, e a Corte discute não só quem senta nelas, mas se São Paulo precisa de mais um Elysium recorrente para suportar o tamanho da cidade.

2.5 - Primogênitos: contenção interna

Os Primogênitos existem para impedir que disputa de clã vire rastro mortal. Em São Paulo, onde reputação é arma e prova é bala, o Primogênito é freio e ameaça ao mesmo tempo.

Os Primogênitos da Camarilla em São Paulo (com fichas completas em seus capítulos/clãs) são:

- Isabel do Amaral - Ventre (em retiro)
- Henrique Valadares - Ventre (finanças de guerra)



- Clara Montenegro - Toreador
- Dario Kron - Tremere
- Marcia Falcão - Malkavian
- Raimundo "Rato-Rei" - Nosferatu
- Nadia Nasser - Banu Haqim

Intriga útil: a Corte parece coesa até o dia em que um interesse cruza status, dívida e humilhação pública. Quando isso acontece, o Elysium vira arena de boons, e a Harpia vira mediadora, portavoz e memória viva de quem deve o quê.

2.6 - Clãs na Camarilla (como cada clã aparece em São Paulo)

Em São Paulo, clã não é “cargo”. É família com memória e método. A Corte funciona porque compra especialidade, distribui tarefa e cobra custo. Abaixo, o papel prático - e o atrito típico - de cada clã dentro da Torre.

Ventrue

Os Ventrue sustentam a Corte porque, em São Paulo, governar bem significa reduzir ruído. O clã transforma crise em procedimento, favor em obrigação e acesso em disciplina. Quando a noite ameaça sair do controle, é a linguagem Ventrue - agenda, triagem, caixa e blindagem - que impede um erro de virar rastro mortal ou guerra aberta.

Quem segura o clã: Isabel do Amaral continua sendo o eixo simbólico e político, mesmo em retiro; ela ainda pesa em memória, dívida e legitimidade. Henrique Valadares segura a máquina diária: orçamento, pressão econômica, operadores e resposta curta. A cidade lê os dois em planos diferentes - Isabel como autoridade, Henrique como execução.

Braço direito e instrumentos: Mateus Cordeiro funciona como ponte entre gabinete, rua e protocolo; os gestores de prédio, advogados e operadores Ventrue mantêm os ativos respirando sem chamar atenção. Essa camada intermediária é o que dá à Camarilla continuidade real: sem ela, o clã teria discurso de comando, mas não teria capilaridade.

Papel na Camarilla: comando e continuidade. Os Ventrue definem ritmo, sustentam caixa, blindam propriedades e convertem influência mortal em estabilidade vampírica. Em mesa, são o clã que consegue dizer 'isso vai acontecer' e fazer a cidade obedecer sem precisar transformar tudo em espetáculo de força.

Atrito típico: quando eficiência vira arrogância. O clã tende a tratar exceção como desvio corrigível, mas São Paulo é feita de improviso, culto, vingança e orgulho territorial. O choque aparece quando protocolo encontra uma crise que não cabe em planilha e alguém decide que preservar autoridade vale mais do que preservar paz.

Toreador

Os Toreador controlam a fachada da Camarilla: não só arte e festa, mas o enquadramento social da cidade. Em São Paulo, onde reputação vale tanto quanto território, eles definem o que parece



normal, o que parece elegante e o que parece escândalo. A Torre depende deles para converter violência política em convivência apresentável.

Quem segura o clã: Clara Montenegro sustenta prestígio e direção social; Luiza Salles, como Senescal, transforma etiqueta em governo; Helena Vasconcelos protege o Elysium com leitura fina de risco e presença pública. Cada uma ocupa um nível diferente da mesma engrenagem: salão, corte e contenção.

Braço direito e círculo útil: Daniel Sato, Aiko Tanaka e outros nomes da órbita Toreador operam lista, rumor, convite e humilhação com precisão. É esse círculo que mantém o salão funcional: quem entra, quem espera, quem ganha palco, quem sai preservado e quem entende, sem aviso formal, que perdeu posição.

Papel na Camarilla: narrativa e reputação. Toreador escolhem qual versão de um conflito vai sobreviver até o amanhecer, e isso protege a Máscara tanto quanto um bom guarda. Eles não substituem o Xerife nem o Príncipe, mas tornam o trabalho dos dois sustentável, porque uma cidade sem narrativa vira só sequência de crises.

Atrito típico: quando a forma protege o erro. O clã brilha enquanto a estética serve ao controle; vira problema quando o encobrimento fica bonito demais e lento demais. Nessas horas, Harpias, Senescal e Xerife entram em colisão: salvar a fachada ou amputar um ativo antes que a cidade pague o preço.

Nosferatu

Os Nosferatu guardam o sistema nervoso da noite. Em São Paulo, isso significa informação com contexto: quem viu, quem sumiu, quem repetiu padrão, quem está mentindo por medo e quem está mentindo por cálculo. O clã não vive de tecnologia por si só; vive de capilaridade humana, observação paciente e memória de rede.

Quem segura o clã: Raimundo 'Rato-Rei' sustenta legitimidade e regra interna; Nico 'Sombra' opera como corretor entre informação, entrega e utilidade política. Vovó Zilda dá profundidade e permanência, enquanto nomes de campo mantêm a coleta, a triangulação e o fluxo de recados vivos.

Braço direito e malha de rua: Keiko Sato, Tainá Aruana e outros operadores da rede fazem o trabalho que nunca vira discurso de Corte - vigiar, cruzar boato, achar caminho e testar rumor sem levantar poeira. Quando um Nosferatu entrega uma resposta 'simples', quase sempre houve três camadas de checagem antes.

Papel na Camarilla: aviso antecipado e remendo rápido. Os Nosferatu detectam trinca de Máscara antes de virar caso, localizam gente desaparecida, testam rumor e entregam rota segura quando ninguém mais quer assinar presença. Em mesa, são o clã que transforma investigação em jogo social, porque quase toda resposta vem com fonte, preço e implicação.



Atrito típico: verdade demais na hora errada. A Corte quer informação útil, mas nem sempre quer a informação inteira. O conflito surge quando um Nosferatu decide expor o que deveria ficar implícito, ou quando alguém tenta comprar silêncio como se segredo tivesse dono único.

Tremere

Os Tremere são o setor de contenção sobrenatural da Torre. Depois do colapso da velha ordem, a capela paulistana opera com menos pompa e mais controle de dano: ritual curto, acesso restrito, registro interno e paranoia funcional. O valor deles está em responder ao que os outros clãs não conseguem nomear sem piorar o problema.

Quem segura o clã: Dario Kron centraliza a política e o conhecimento útil; Bianca Saramago executa coleta e resposta de campo; Maira Koehler mantém disciplina, arquivo e coerência interna. Ao redor deles, analistas e assistentes sustentam a rotina que impede a magia de virar espetáculo - ou vazamento.

Papel na Camarilla: validação de risco. Quando surge culto eficiente, rastro estranho, morto insistente ou sinal de Segunda Inquisição tocando no oculto, a Corte pergunta aos Tremere o que é ruído e o que é ameaça real. A resposta deles molda estratégia, punição e aliança, porque erro de leitura aqui cobra mais caro que erro de etiqueta.

Atrito típico: utilidade que parece chantagem. Todo clã precisa dos Tremere e desconfia deles ao mesmo tempo. O choque cresce quando serviço arcano vira dependência, quando um ritual exige custo político, ou quando Dario decide que 'contenção' inclui esconder informação da própria Corte.

Lasombra

Os Lasombra ocupam o espaço onde a Camarilla precisa agir sem plateia. Em São Paulo, eles trabalham culpa, confissão, segredo e disciplina moral como ferramentas de contenção. Não são só clero sombrio: são operadores de crise que sabem transformar vergonha, medo e dúvida em obediência silenciosa.

Quem segura o clã: Padre Miguel Aranha é o Primógeno e eixo político e espiritual da presença Lasombra na Torre; ele pesa porque oferece solução para problemas que ninguém quer resolver em público. A Corte o usa, o respeita e o vigia - exatamente nessa ordem, dependendo da noite.

Braço direito e máquina diurna: Jonas 'Coro' segura abrigo, circulação e cobertura humana; Marcos 'Sacristão' garante acesso, rotina e controle de bastidor. Essa camada mortal e semimortal é o que torna o clã funcional no dia a dia: sem ela, restaria só simbolismo e ameaça.

Papel na Camarilla: administrar dano moral e reputacional. Quando a Corte não pode usar força aberta, os Lasombra oferecem um caminho: absorver culpa, deslocar foco, produzir arrependimento útil ou fechar uma crise por dentro. É um serviço valioso porque preserva a face pública da Camarilla sem exigir espetáculo.



Atrito típico: quando absolvição vira alavanca. Lasombra tendem a cobrar caro por sigilo, e a Corte sempre teme virar refém de quem escuta demais. O conflito nasce quando confissão parece chantagem, quando um culpado conveniente aparece rápido demais, ou quando a sombra começa a influenciar decisões que deveriam ser de Corte.

Banu Haqim

Os Banu Haqim dão forma jurídica e ritual à violência da Corte. Em São Paulo, eles são o clã que impede punição de parecer capricho pessoal: investigam, enquadraram, sentenciam e, se necessário, executam. A força deles não está só na lâmina, mas em transformar consequência em regra reconhecida pela cidade.

Quem segura o clã: Nadia Nasser mantém a linha de protocolo, sangue e legitimidade; Samira al-Haddad executa contenção com método e leitura de risco. Nomes como Farid Alvim sustentam a camada técnica e discreta do trabalho, onde auditoria e rastreio importam tanto quanto presença física.

Papel na Camarilla: justiça operacional. Banu Haqim verificam narrativa, cortam mentira útil, organizam punição e sinalizam limite para toda a noite. Em mesa, servem tanto como ameaça limpa quanto como proteção formal: se os PJs são úteis, o clã pode oferecer enquadramento; se viram ruído, o clã oferece sentença.

Atrito típico: excesso de forma num cenário feito de exceção. São Paulo exige improviso, e Banu Haqim desconfiam de improviso. O choque aparece quando protocolo atrasa resposta urgente, quando uma regra precisa ser dobrada para salvar a Máscara, ou quando justiça começa a ser usada como arma política.

Malkavian

Os Malkavian são o clã do padrão em uma cidade que mata por repetição. Em São Paulo, onde a Segunda Inquisição aprende hábito e caça desvio, a leitura Malkavian deixa de ser exotismo e vira ferramenta estratégica. Eles percebem a cadênciça de erro, a insistência de rumor e o ponto exato em que a crise nasce.

Quem segura o clã: Marcia Falcão é a Primógena e referência de leitura de padrão; ao redor dela, uma rede de observadores e operadores de rumor mantém o clã útil sem chamar atenção demais. A relação com Luiza Salles é central: etiqueta e presságio disputam o mesmo recurso, que é atenção da Corte.

Papel na Camarilla: inteligência preditiva e diagnóstico de ruído. Quando a Torre quer saber se um problema é caso isolado ou sintoma, recorre aos Malkavian. Eles ajudam a priorizar crise, apontar risco de Máscara e antecipar consequência social antes que o resto da Corte esteja pronto para admitir.

Atrito típico: falar cedo demais e acertar do jeito errado. Malkavian incomodam porque nomeiam o que a Corte prefere insinuar. O conflito nasce quando aviso vira acusação pública, quando um



presságio contraria interesse de clã, ou quando alguém tenta usar leitura de padrão como desculpa para perseguição.

2.7 - Favores: a moeda que não deixa recibo

Favores (boons) são contrato sem papel, mas não são fantasia. Eles funcionam porque têm testemunha, reputação e a memória social das Harpias. O favor só vale se alguém acredita que vale - e se alguém está disposto a cobrar.

Em São Paulo, o golpe mais comum não é “corrupção da Corte”. É buraco de memória: um favor antigo sem testemunha clara, uma promessa feita em noite caótica, um recado repassado por ghoul. Alguém aparece dizendo “você me deve” - e a Corte precisa decidir se a dívida existe ou se a mentira vira punição.

Em mesa, trate favores como três níveis:

- Menor: apresentação, informação, abrigo de uma noite, acesso a um evento.
- Maior: proteção diante de acusação, intervenção do Xerife, permissão de caça em território sensível.
- Sangue / Vida: encobrir um Abraço ilegal, apagar prova séria, impedir uma investigação mortal de virar caso, salvar alguém da Morte Final.

Regra prática: se um favor não tem preço claro, ele tem armadilha. O que a cidade vende barato hoje, ela cobra com juros amanhã.

2.8 - Punições: como a Corte pune sem virar guerra

A Camarilla prefere punição que não deixa corpo. Primeiro vem o social: tirar nome de lista, cortar acesso, fechar abrigo, bloquear caça. É morte lenta de status.

Quando isso falha - quando alguém insiste no padrão - entra o que a Corte não gosta de admitir: o Xerife, adjuntos, e a solução que some com o problema antes que ele vire notícia.

Punição é excelente motor de história porque não precisa matar ninguém. Ela muda a vida: onde se dorme, onde se caça, quem atende o telefone, quem fecha a porta.

2.9 - A Corte em cena (seis entradas rápidas)

Use as cenas abaixo como moldes. Troque NPCs conforme sua crônica, mas mantenha a lógica: fachada, segredo e consequência.

- Audiência curta: Luiza agenda cinco minutos com o Príncipe. O favor pedido parece simples - e vem com um custo que ninguém diz em voz alta.
- Elysium cheio: no MASP, um mortal importante aparece de surpresa. Todo mundo sorri. Samira observa como quem conta erros futuros.
- Punição elegante: Aiko apaga alguém da lista de convidados em público. Não há grito. Só silêncio e mensagens cancelando convite.



- Trabalho sem assinatura: Raul conduz os PJs por um caminho de serviço para recuperar uma prova antes que ela chegue em mão mortal.
- Rumor comprado: Daniel oferece uma informação que ainda não virou notícia. Se os PJs usarem, alguém vai notar a origem - e cobrar.
- Crise de Máscara: um vídeo surge. A Corte não pergunta “o que aconteceu”. Pergunta “quem viu” e “quem guarda”. E o culpado quase nunca é quem filmou.



Capítulo 3 – Os Baronatos



Baronato, em São Paulo, não é bandeira de revolução - é um acordo bruto para manter o bairro respirando sem pedir permissão à Torre. É a noite organizada por quem mora nela: gente que aprende a conter pânico, fome e vingança antes que virem manchete, inquérito e fogo.

Um Barão ou Baronesa manda porque entrega duas coisas que valem mais do que discurso: uma forma de os seus se alimentarem sem virar epidemia de desaparecimentos, e uma forma de punir excessos sem transformar o bairro num palco. Quando essa mão falha, não cai um trono; cai uma rede inteira - e a cidade cobra com crueldade.

CADERNO DE RUA (Anarquistas) - “A Torre manda no centro. A gente manda onde o centro finge que não enxerga. E quando a noite dá errado, é aqui que o sangue cai no asfalto - e sobra pra nós limpar.”

3.1 - O que é ‘baronato’ em São Paulo (sem romantizar)

Em São Paulo, “baronato” não é título nobre nem fantasia revolucionária. É o nome que a noite usa para um fato simples: alguém segura um pedaço de cidade porque consegue impedir que ele vire caos - e porque, se ninguém segurar, alguém de fora vai segurar por você.

Um baronato existe quando três coisas se juntam:

- um território que dá comida, refúgio e trânsito seguro;
- um núcleo de gente capaz de fazer cumprir decisões (no argumento ou na força);



- uma rede mortal que avisa, esconde, distrai e apaga rastros - nem sempre por amor, quase sempre por medo ou por dívida.

A ideologia anarquista aparece, mas não sustenta o baronato sozinha. O que sustenta é sobrevivência. A retórica muda conforme a plateia: em uma roda de bar, é “proteção do bairro”; diante de um Primogênito, é “controle de dano”; para a SI, é apenas ruído em área de risco.

A Camarilla chama de baronato porque diminui e enquadra: parece “desorganizado” e, portanto, inferior. Os próprios anarquistas raramente usam o termo entre si - falam em quebrada, casa, fronteira, ou no nome do bairro. O resultado é o mesmo: quem entra sem avisar vira problema, e problema vira exemplo.

3.2 - Por que o Príncipe tolera baronatos (e quando deixa de tolerar)

A Camarilla de São Paulo se vende como eficiência e contenção. Isso funciona no Elysium e na elite - mas a cidade real não é só gala, conselho e etiqueta. Existe violência, fome e gente demais para controlar com luvas de seda.

É aí que entra o pacto não escrito: a Torre mantém as mãos limpas, e a rua faz o trabalho que mancha. Não é uma “aliança”; é uma utilidade mútua que ninguém anuncia.

O Príncipe tolera baronatos por motivos práticos:

- Baronatos absorvem guerra pequena antes que ela vire guerra grande. Eles lidam com brigas de esquina, predadores soltos e conflitos de fome que a Corte não quer ver virar manchete.
- Baronatos funcionam como amortecedor contra caçadas mortais: quando a pressão aumenta nas bordas, eles sentem primeiro - e a Corte ganha tempo para ajustar resposta, regra e punição.
- Baronatos criam distância plausível. Quando a Corte precisa conter caça, cobrar dívida ou aplicar retaliação sem assinar o serviço, ela empurra a demanda para coteries, intermediários e operadores de bairro. Quase todo mundo entende de onde veio a ordem; quase ninguém consegue provar.

Mas tolerância tem limite. Quando um baronato ameaça a Máscara, começa Abraços sem critério, ou tenta disputar território que a Corte considera “sensível”, a resposta vem rápida - e raramente vem com discurso. Vem com isolamento, caça dirigida, e o tipo de punição que parece acidente.

Em resumo: baronatos são aceitos enquanto são úteis, previsíveis e discretos. Quando deixam de ser, viram lição.

3.3 - Como baronatos se sustentam (dinheiro, favores e disciplina)

A economia de um baronato não é contabilidade. É caixa, boca, comida e medo. Onde a Camarilla tem Elysium e protocolo, a rua tem gente que lembra e gente que cobra.

Quase todo baronato mistura três fontes de sustento:



- proteção territorial (a “taxa” que garante que ninguém caça onde não deve, e que certos problemas não cresçam);
- serviços sujos que a noite sempre precisa (desaparecer com coisas, com rastros, com testemunhas - e às vezes com vampiros);
- favores de sobrevivência (abrigo, transporte, medicação, arma, informação).

Disciplina interna é o que separa baronato de gangue. Sem disciplina, a violência chama atenção; atenção chama caçador; caçador chama fogo. Por isso, a maior parte dos barões - ou de quem segura o lugar - pune mais o imprudente do que o inimigo. O inimigo você escolhe. O imprudente te entrega.

Os favores existem, mas são menos formais do que na Corte. Não há “livro de boons” com selo: há testemunhas, memórias e gente que faz a conta na cabeça. Em alguns baronatos, um Malkaviano, um Nosferatu ou um mortal de confiança vira a pessoa que ‘sabe quem deve o quê’. Não porque é bonito - porque, sem isso, a rua vira traição em cadeia.

3.4 - Máscara na periferia: o que é plausível (e o que é paranoia)

A periferia é filmada, mas é esquecida. É esse paradoxo que sustenta a noite: muita câmera, pouca investigação; muita testemunha, pouca consequência. Só que isso não é licença. É uma corda bamba.

Em São Paulo, a Máscara cai por três motivos comuns:

- excesso de violência (corpo demais, sangue demais, tempo demais de cena);
- padrão repetido (mesma esquina, mesma vítima, mesmo horário);
- arrogância (achar que ‘ninguém liga’ - até alguém ligar).

Baronatos que duram entendem o básico: caçar não é só matar, é sumir. E sumir não é magia: é controle de cena. Quem chega, quem sai, quem viu, quem comenta. Isso se faz com gente, não com frases bonitas.

A regra de ouro da rua é simples: se você precisa explicar, já deu errado. Por isso, baronatos preferem resolver antes de virar história. E, quando não dá, eles queimam um culpado - às vezes um dos seus - para que a cidade volte a esquecer.

3.5 - Os baronatos anarquistas (quem manda, por que manda, e o que está quebrando)

O mapa oficial da Torre finge que baronatos são poucos e localizados. A verdade é mais suja: existem dezenas de pequenos domínios, ‘casas’ e crews que ninguém registra porque não vale a pena - até valer.

Este livro foca nos baronatos que têm nome, fronteira reconhecida e capacidade de sustentar histórias longas. Eles não são os únicos; são os que mais aparecem quando a noite dá errado.



Três baronatos se destacam no seu tabuleiro atual:

- Mooca/Tatuapé: a Baronia da Ferrugem (Renata Ferraz).
- Itaquera/Extremo Leste: o Leste de Aço (Diego "Itaquera").
- Capão/Grajaú e bordas verdes: a Matilha do Sul (Bia "Matilha").

Eles têm estilos diferentes, mas a mesma maldição: segurar gente demais, com fome demais, em uma cidade que registra tudo. O que quebra um baronato raramente é o inimigo externo. É o desgaste interno.

3.5.1 - Mooca/Tatuapé: a Baronia da Ferrugem (Renata Ferraz)

A Ferrugem nasceu onde São Paulo tem cheiro de metal velho e tempo acumulado. Mooca e Tatuapé misturam tradição, trânsito e transformação: bairros onde a cidade antiga ainda aparece, mas a cidade nova já tenta comprar tudo. Para vampiros, isso significa duas coisas: muita gente circulando - e muita gente reparando.

Renata Ferraz não é baronesa porque gosta do título. É porque alguém precisava dizer "não" quando a noite começou a virar caça desorganizada. Ela ganhou o posto na prática: segurando briga, cobrando disciplina, e fazendo a violência parecer 'controle' em vez de guerra.

Como esse domínio foi conquistado

Antes de a Ferrugem ter nome de baronia, ela era uma coterie de contenção. Gente chamada para resolver cobrança, sumiço e retaliação em bairros que estavam mudando rápido demais - comércio velho apertado por dinheiro novo, rua lotada de câmera e vizinhança cada vez menos disposta a tolerar 'coincidência' noturna. O que a coterie de Renata fez foi simples e brutal: parou de apagar incêndio isolado e começou a impor regra de sobrevivência em sequência.

A Camarilla não presenteou a Mooca para Renata. Ela tolerou a Ferrugem quando ficou claro que tomar aquele miolo à força custaria mais rastro, mais cadáver e mais humilhação do que reconhecer um domínio já conquistado na rua. Também havia ruínas de influência antiga - restos de métodos de terror e cobrança que lembravam demais o tipo de vazio que o Sabbat deixava para trás. Renata venceu esse espaço porque conseguiu trocar pânico por disciplina sem transformar o bairro em praça de guerra.

Quem é quem (núcleo da Baronia)

O núcleo da Ferrugem é uma mistura de comando, músculo e gente que faz o baronato funcionar quando ninguém está olhando:

- Renata Ferraz (Brujah) - a baronesa. Protege a comunidade, mas cobra obediência quando a sobrevivência exige.
- Cauã Martins (Brujah) - executor e linha dura. Leal por convicção e por ambição. Ele acredita que o bairro só respeita força organizada e se enxerga como sucessor natural se Renata vacilar.



- Rafa “Ferro” (Caitiff) - aspirante a corte própria. Útil, carismático, perigoso: junta gente que não se sente bem-vinda em lugar nenhum.
- Elias “Sal” (Ministry) - agitador e cobrador. Sempre aparece onde falta fé, dinheiro ou vergonha.
- Ester “Gato-Preto” (Nosferatu) - correio de dados e recados. A Ferrugem respira porque ela conhece caminhos que ninguém assume conhecer.
- Cecília “Linha-Dois” (Malkavian) - leitora de padrão e recadeira de crise. Ela não “prevê” o futuro; ela percebe o que está para estourar e entrega o aviso certo na hora certa - às vezes para salvar, às vezes para testar.
- Kátia “Zero” (Thin-Blood) - sumiço digital. Quando um vídeo ‘não existe’, é porque alguém pagou o preço certo.

Além deles, a baronia tem mortais e ghouls que dão forma ao território: Tiago “Tranca” (segurança), Rodrigo “Fiel” (cobrança), Maya “Backdoor” (câmeras e invasões), Nando

“Desmanche” (documentos e carro quente), e Douglas Ferraz (carros e favores na rua). Eles não são figurantes - são o baronato em carne e osso.

Cultura interna

A Ferrugem se apresenta como proteção de bairro: resposta rápida, cobrança previsível e disciplina de rua. Funciona enquanto a cobrança parece justiça. Se vira abuso, a comunidade corta informação, fecha portas e a baronia perde o chão.

Renata tenta manter um código simples: não caçar criança, não caçar perto de escola, não derramar sangue onde a cidade vai lembrar. Cauã concorda - até o dia em que isso custa uma guerra. Rafa concorda - até o dia em que isso limita o crescimento. Elias concorda - até o dia em que alguém tenta impor moral no vício dos outros.

Tensões e boatos

A Ferrugem está de pé, mas rangendo. Seis tensões que você pode puxar em mesa:

- Sucessão velada: Cauã testa limites e mede lealdades. Renata finge não ver, porque punir cedo demais pode dividir o baronato.
- Caitiffs e Thin-Bloods: Renata precisa deles; parte da baronia despreza. Rafa usa esse desprezo como combustível.
- A dívida com a Corte: há um acordo silencioso com o Xerife para evitar massacre. Alguns chamam isso de prudência; outros, de traição.
- Ministry infiltrando base: Elias “Sal” transforma necessidade em culto. Quem entra pelo alívio pode sair por obediência.
- Nosferatu vendendo silêncio: Ester ‘carrega’ mais do que pacotes. Quem manda no fluxo de informação pode mandar sem título.
- Pressão mortal: uma operação policial ‘acerta’ sempre o lugar errado, como se alguém apontasse. Se é SI ou só coincidência, ninguém sabe - ainda.



Como entra em mesa

Entradas rápidas para personagens jogadores:

- Os PJs precisam atravessar Mooca/Tatuapé com algo que não pode cair em blitz, câmera ou mão errada. Cauã oferece uma travessia discreta pelos pontos da Ferrugem - e cobra um favor pequeno demais para ser inocente.
- Um dos PJ (ou um aliado) é acusado de um crime em território da baronia. Renata dá 48 horas para 'limpar'.
- Cauã recruta os PJ para um serviço sujo, sem avisar Renata. Se der certo, ele ganha força; se der errado, eles viram bode expiatório.

3.5.2 - Itaquera/Extremo Leste: o Leste de Aço (Diego 'Itaquera')

~~~~~ O Leste de São Paulo é grande demais para ser controlado por etiqueta. É território de gente demais, distância demais, história demais. Quem segura o Leste não governa por glamour - governa por presença: alguém sempre está olhando, sempre está chegando, sempre está lembrando.

Diego 'Itaquera' Nascimento virou barão porque entendeu a lógica cruel do Leste: você não controla tudo, mas pode controlar o que atravessa. O Leste de Aço não é um castelo; é uma rede de abrigo, aviso e retaliação. Quando funciona, a cidade engole o problema antes que ele suba para o Centro.

#### **Como esse domínio foi conquistado**

O Leste de Aço nasceu da repetição de um trabalho que ninguém queria assumir por inteiro: segurar travessia, esconder deslocamento e responder rápido quando a borda virava oportunidade para predador ruim. Antes do nome, a coterie de Diego era chamada toda vez que um problema saía do eixo central e ameaçava subir para o noticiário ou para a mesa do Xerife. Eles não ganharam território por discurso; ganharam por frequência.

Havia também um vácuo político útil: crews menores cobravam taxa sem disciplina, velhos acordos de bairro tinham apodrecido, e fragmentos de domínio antigo ainda deixavam a região vulnerável a caça oportunista. Diego consolidou o Leste quando mostrou que podia controlar passagem, abrigo e retaliação sem estourar a Máscara. A Torre chamou de tolerância. Quem estava lá chama pelo nome certo: conquista.

#### **Quem segura o Leste**

O baronato do Leste se apoia em figuras que fazem o mundo mortal funcionar sem precisar de discurso:

- Diego "Itaquera" (Brujah) - barão. Direto, pragmático, mais preocupado em 'não morrer amanhã' do que em vencer debates.
- Maru "Vento" (Ravnos) - scout e mensageiro. Conhece atalhos, mentiras e caminhos que ninguém assume usar.
- Paula "Olheira" Nascimento (ghoul) - aviso e fuga. Ela vê primeiro e some depois.



- Lia "Comunidad" Souza (ghoul/contato) - cozinha, abrigo e notícia. Se a comunidade fecha a porta, o baronato perde oxigênio.
- Ana "Carbono" (Thin-Blood) - alquimia e mercado cinza. No Leste, remédio pode ser poder; e poder tem preço.

### ***História e tensão***

O Leste de Aço cresceu depois que a cidade começou a 'voltar a funcionar' pós-pandemia. Quando a rotina voltou, voltou também o registro: gente filmando, polícia batendo, milícia tentando ocupar, e caçadores aprendendo a observar padrões.

Diego entendeu cedo que baronato não se sustenta só na força. Ele construiu duas linhas de defesa: comunidade (gente que avisa porque confia) e medo (gente que cala porque sabe o preço). A tensão é que uma linha corrompe a outra. Se ele usa medo demais, perde a comunidade. Se usa comunidade demais, vira refém do humano.

O Leste tem ainda um problema específico: é eixo de travessia. Vampiros de fora atravessam o território para chegar ao Centro, à Serra, ao interior. Cada travessia é risco de fome, briga e rastro. E, quando dá errado, é Diego que paga o incêndio.

### ***Como entra em mesa***

Entradas rápidas:

- Os PJ precisam cruzar o Leste sem chamar atenção. Maru oferece 'o caminho certo' - e cobra que eles levem uma mensagem impossível.
- Uma célula mortal começa a caçar na região, disfarçada de ação comunitária. Diego precisa de gente que investigue sem provocar pânico.
- Uma crew menor, sem nome, começa a 'cobrar taxa' em território do Leste. Se Diego reage com violência, vira notícia; se não reage, perde autoridade.

### ***3.5.3 - Capão/Grajaú e bordas verdes: a Matilha do Sul (Bia)***

O Sul é onde a cidade termina e continua ao mesmo tempo. Tem rua que vira estrada, bairro que vira mato, e uma sensação permanente de que você está longe do socorro. Para vampiros, isso significa duas coisas: esconderijo e perigo. O Sul engole corpo - mas também engole quem acha que manda.

A Matilha do Sul não nasceu como baronato formal. Nasceu como necessidade: escolta, resgate, aviso, retaliação. Quando a coisa ficou grande demais para ser só 'amizade de quebrada', virou estrutura. E, quando virou estrutura, alguém teve que ser referência. Bia 'Matilha' virou essa referência - mesmo cuspindo o título quando chamam ela de baronesa.

### ***Como esse domínio foi conquistado***

No Sul, a origem do baronato foi menos política e mais geográfica. A coterie que virou Matilha cresceu fazendo escolta e retirada em área onde a cidade encosta em borda ruim: mato, estrada, lote vazio, ruído de caça e rumor de território lupino. Era serviço de sobrevivência, não de



prestígio. Cada acerto evitava uma tragédia; cada erro podia chamar coisa maior do que a Corte estava disposta a enfrentar.

Quando um antigo nicho violento deixou de se sustentar e virou problema espalhado - gente sem comando, predador oportunista, disciplina nenhuma -, Bia e os dela ocuparam o espaço pela única moeda que vale ali: presença constante. A Camarilla aceitou o fato porque precisava de uma barreira viva naquela borda e não queria sangrar quadros próprios em patrulha permanente. A Matilha não recebeu um título; arrancou reconhecimento do cansaço dos outros.

Existe um motivo para Bia ter virado referência tão rápido: a borda verde do Sul encosta em território que os cainitas só chamam de "mata" - e os Garou chamam de casa. Ali, um erro de fome não vira bronca de barão. Vira guerra. Por isso a Matilha do Sul funciona como fronteira viva: ela sente primeiro, segura primeiro, e apaga vestígios antes que o conflito suba.

Bia é escudo e ataque. Ela impõe uma disciplina que nenhum outro baronato consegue sustentar por muito tempo: não caçar onde a cidade vira trilha, não brincar com gente que some em área de proteção, não transformar 'aventura' em rastro. Quando alguém quebra a regra, a punição vem cedo - não por moral, mas para impedir que os lobisomens tenham motivo para atravessar.

Elá sabe mais sobre os Garou do que admite. Não é amizade, e ninguém chama de pacto em voz alta. Mas há noites em que a fronteira permanece quieta demais para ser coincidência. O Príncipe tolera (e, em privado, valoriza) essa função: Bia evita uma guerra que a Camarilla não quer assumir. Ao mesmo tempo, Samira mantém olho no Sul - porque quem conversa com o outro lado carrega informação demais, e informação vira poder.

### **Quem é quem (Matilha do Sul e aliados)**

A Matilha é uma coalizão. Ela funciona porque cada peça entrega algo que o Sul precisa:

- Bia "Matilha" (Gangrel) - liderança de campo. Protege fronteiras e dita as regras quando o sangue sobe.
- Jonas "Capim" (Gangrel) - batedor. Enxerga movimento antes que vire invasão.
- Sabrina Siqueira (Brujah) - organizadora. Mantém ocupações, abrigo e 'base' viva; sem ela, a Matilha vira só patrulha.
- Vivi "Fenda" Lacerda (Ministry) - recrutadora. Junta gente pela carência: culpa, afeto, vício e promessa de acolhimento. É útil para inflar culto e espalhar narrativa; é perigosa porque nunca entrega só reforço.
- Luan "Patch" (Thin-Blood) - médico de rua. É o tipo de pessoa que, numa guerra pequena, decide quem levanta amanhã.
- Bruna "Sinais" (Thin-Blood) - correio e drone. No Sul, informação chega tarde; ela faz chegar cedo.
- Vlado de Itapecerica (Tzimisce, sem juramento) - sobrevivente do Sabbat que não foi caçado até o fim. Dizem que quebrou o vínculo e vendeu o bastante do próprio passado para ganhar tolerância. Um aliado desconfortável: forte demais para ignorar, sujo demais para confiar - e útil demais para matar sem motivo.



Outros nomes circulam na sombra do Sul - gente de moto, gerente de esquina, olheiros - mas a Matilha se sustenta nesse núcleo. Quando eles brigam entre si, o baronato inteiro range.

### Tensões e boatos

O Sul é fértil para intriga porque todo mundo está cansado. Seis boatos/tensões jogáveis:

- Quem manda de verdade? Bia é a voz na rua, Sabrina é a voz na base, Vivi é a voz na tentação. Três lideranças, uma fronteira.
- Vlado é risco - e ferramenta. Ele oferece abrigo e métodos que resolvem rápido demais. A Matilha teme que aceitar demais transforme o Sul em algo que chama guerra: com a Torre, com baronatos vizinhos e com os Garou. Ao mesmo tempo, Bia sabe que, quando o pior vem, é melhor ter o monstro do seu lado do que do lado de fora.
- Caça e fome: o Sul tem espaço, mas tem menos 'alvo seguro'. Um predador imprudente vira caçador mortal em uma semana.
- Acordo na fronteira: dizem que Bia tem palavra com um "alfa" do outro lado - não paz, mas regra de não agressão. Se for verdade, ela é muralha. Se for mentira, ela está brincando com algo que não perdoa.
- Disputa com o Leste: áreas de influência e refúgios encostam. Uma briga de esquina pode virar briga de baronato se alguém quiser provar força.
- Ministry crescendo por baixo: Vivi promete alívio e pertencimento. Bia chama de armadilha. Sabrina teme dividir a base.
- Um rastro que não apaga: alguém está filmando sempre o mesmo quarteirão, nos mesmos horários, com ângulo de vigilância e sem motivo civil claro. Pode ser SI, gangue rival, imprensa ou preparação de dossiê. Parece coincidência até começar a produzir efeito.

### Como entra em mesa

Entradas rápidas:

- Os PJ precisam de abrigo por uma noite - e aprendem que abrigo no Sul vem com dever: escoltar alguém, resgatar alguém, ou punir alguém.
- Um ataque lupino (ou rumor de ataque) força a Matilha a fechar fronteiras. Quem ficar preso, passa fome.
- Vivi oferece aos PJ um 'atalho' social: um culto, uma comunidade, um lugar para caçar. O preço vem depois - em obediência.

### 3.6 - Relação com a Camarilla: guerra fria, favores e punição

Entre Corte e baronatos existe uma guerra fria. De dia, ninguém admite nada. De noite, todo mundo sabe onde pedir e onde ameaçar.

A Camarilla usa três ferramentas para manter baronatos 'no lugar' sem declarar guerra:

- isolamento (cortar acesso a Elysium, cortar favores, fechar portas sociais);
- punição dirigida (caçar um indivíduo como exemplo, não um território);



- pressão mortal indireta (deixar a polícia ‘olhar mais’ para certo bairro, ou ‘proteger menos’ quando dá ruim).

Baronatos respondem com as ferramentas que têm: fazer o problema ficar caro. A Corte não teme briga; teme custo. Quando um baronato é capaz de aumentar o custo de uma ação - com exposição, com ruído, com sangue - ele ganha margem de negociação.

Por trás disso, há o acordo velado que você descreveu: a rua faz o que a Torre não quer assinar. Isso cria favores que não podem ser cobrados em Elysium. São cobrados em silêncio, em permissão, em ‘deixar passar’.

### **3.7 - Escala de resposta (D-S) para o Narrador**

Baronatos não reagem igual a tudo. Use esta escala como termômetro de consequência - não como regra rígida:

- D - Aviso e recado: alguém aparece, pergunta, marca presença. Serve para ‘novato perdido’ e erro pequeno.
- C - Cobrança: agressão, confisco, humilhação. A ideia é educar sem virar notícia.
- B - Caça curta: perseguição local, emboscada, sequestro. A mensagem é ‘aqui não’.
- A - Guerra de bairro: ataques a refúgio, aliados, cadeia de favores. A cidade começa a lembrar.
- S - Incêndio: quando a Máscara já está em risco e todo mundo aceita que vai doer. É o nível em que até a Camarilla se mexe, porque o fogo pode subir.

Escolha a letra pelo que está em jogo: território, fome, reputação, ou Máscara. Se você escolher alto demais cedo demais, você acelera o colapso do baronato. Se escolher baixo demais, você transforma o baronato em piada - e piada vira conquista.

### **3.8 - Pactos, rivalidades e linhas vermelhas**

Baronatos sobrevivem por pactos locais. A maior parte não é assinada; é testada.

Pactos comuns no seu tabuleiro:

- Ferrugem e Leste mantêm paz operacional: atravessar território alheio custa aviso, não sangue - enquanto a Camarilla observa.
- O Sul funciona como fronteira viva: quando algo estranho vem de fora (lupino, SI, fome descontrolada), a Matilha sente primeiro e avisa depois.
- A Corte aceita ‘serviços’ sem assinatura, desde que o serviço não jogue luz sobre o Elysium. Quando joga, vira traição.

Linhos vermelhos que, quando cruzadas, quase sempre viram guerra:

- matar ou expor mortal importante de outro território;
- caçar de forma repetida no mesmo ponto, gerando padrão;
- Abraçar sem permissão e sem capacidade de sustentar o recém-criado;



- trazer caçada mortal para dentro do domínio de outro.

Rivalidades úteis (para você puxar em jogo):

- Cauã vs Rafa: sucessão e 'quem representa os rejeitados'.
- Bia vs Vivi: sobrevivência dura contra sedução e culto.
- Diego vs qualquer 'crew sem nome': o Leste odeia oportunista que cobra taxa sem segurar consequência.

### 3.9 - Em cena: seis entradas para baronatos

Use estas entradas para jogar baronatos sem preparação pesada:

- O corpo que não pode aparecer - Um mortal some em território barão; a família faz barulho. A baronia quer resolver antes que vire investigação e usa os PJs como mão externa.
- O Abraço errado - Um recém-criado aparece faminto e sem sire. A baronia quer achar o responsável antes que a Corte use isso como pretexto.
- A dívida invisível - Um favor antigo é cobrado em público e alguém recusa. A recusa vira desafio; o desafio vira sangue se ninguém mediar.
- A fronteira fecha - rumor de lupino ou SI faz o Sul fechar a saída. Os PJs ficam presos e precisam negociar com Bia ou Sabrina.
- O culto cresce - Vivi oferece alívio para fome e culpa; quer os PJs como rosto útil. Se recusam, viram obstáculo.
- A visita do Xerife - Samira aparece 'em rotina' no limite do baronato. Na prática, veio cobrar um silêncio quebrado.

Fechando: baronato é o lugar onde a cidade sangra sem alarde. Para mostrar isso em mesa, troque 'estrutura' por custo: o pacto que protege uma rua e condena outra; o aliado que salva você hoje e cobra amanhã; o barão que segura o bairro e, por isso, vira alvo.

No próximo capítulo (Independentes), muita coisa vai fazer mais sentido: boa parte deles sobrevive porque atravessa fronteiras - e porque sabe exatamente onde a Corte não pisa.





## Capítulo 4 – Os Independentes



Independentes são o que sobra quando você não jura bandeira - e, em São Paulo, isso não é poesia: é sobrevivência. Para a Torre, são 'tolerados' enquanto forem úteis e discretos. Para os baronatos, são 'vendidos' quando fazem serviço para a Corte. E para eles mesmos, são gente que aprendeu a viver no meio do fogo sem virar combustível.

Há um detalhe que define este capítulo: **\*\*nem todo Independente é uma facção\*\***. Os Hecata são a exceção - coesos, enraizados e reconhecidos como bloco. O resto é massa flutuante: nomes que circulam, enclaves que se escondem, promessas que duram uma noite. Isso não os torna fracos; torna-os imprevisíveis - e, em São Paulo, imprevisibilidade é um tipo de poder.

Use este capítulo como uma caixa de ferramentas narrativa: cada Independente tem preço, método e risco. Se você estiver procurando 'neutralidade', não procure aqui. O que existe é **\*\*trabalho sem assinatura\*\*** - e a conta sempre chega em forma de favor, sangue, exposição ou culpa.

### 4.1 - O que significa ser Independente em São Paulo

Ser Independente, aqui, não é 'ser livre'. É não ter guarda-chuva. Você não tem príncipe para te cobrir, nem barão para te reivindicar. Você negocia com ambos - e paga em dobro quando erra o tom.

Na prática, Independentes caem em três posturas (não são sub-seitas; são maneiras de existir):



- **\*\*O Enclave\*\*** - gente que sustenta um lugar e uma rotina própria (cemitérios, registros sensíveis, clínicas, refúgios).
- **\*\*O Itinerante\*\*** - gente que atravessa a cidade vendendo acesso, recado, julgamento, sumiço ou caminho.
- **\*\*O Perdido\*\*** - quem não se firmou em nada: ainda não tem rede, ou perdeu a rede, ou escolheu não ter. É o mais fácil de explorar - e o mais perigoso de subestimar.

Em mesa, Independente é ótimo para duas coisas: **resolver um problema que você não pode resolver abertamente** e **criar problema onde parecia haver solução**. Porque, quando você compra alguém sem bandeira, você compra também a possibilidade de ele vender o mesmo produto para o seu inimigo amanhã.

#### **4.2 - Dívida, contrato e reputação: como se compra o impossível**

Em São Paulo, o favor tem três camadas: o que foi pedido, o que foi entregue e o que ficou implícito. O registro de boons da Corte existe - mas a cidade vive do que **“não”** entra no livro. É aí que Independentes prosperam: no espaço entre o que é público e o que é necessário.

Três regras seguram esse mercado:

- **“Sem testemunha, sem segurança.”** Um serviço ‘limpo’ costuma exigir prova discreta: áudio, fotografia, envelope, nome, horário, recibo falso. O cliente odeia isso - mas é isso que impede traição gratuita.
- **“Contrato não é papel; é consequência.”** Se você quebra um acordo, ninguém te processa. Eles te isolam: convite some, porta fecha, fome aperta, e um rumor vira verdade suficiente.
- **“Reputação é moeda.”** Quem faz serviço grande sem deixar rastro vira caro. Quem faz serviço grande e deixa rastro vira morto - ou vira ferramenta de alguém.

Se quiser colocar tensão imediata em mesa, use isso: a Corte detesta caos porque caos vira padrão e padrão vira prova. Baronatos detestam ‘limpeza’ demais porque limpeza vira invasão. Independente vive espremido entre essas duas paranoias - e aprende a cobrar por isso.

#### **4.3 - Despachantes da Noite: resolvedores sem bandeira (Barra Funda, Lapa e adjacências)**

‘Despachante’ não é cargo, é apelido. É o tipo de gente que resolve sem aparecer: encontra médico, encontra carro, encontra acesso, encontra silêncio. Não são um clã, não são uma seita, não são uma coterie formal - são uma rede fraca de intermediários que sobrevive porque todo mundo prefere que eles existam do que ter que fazer o trabalho pessoalmente.

##### **Principais nomes (e o que cada um traz para a mesa)**

- **“Nina ‘Costura’ (Tzimisce)”** - clínica clandestina e oficina de pele. Para mortais, ela vende reparo e estética: cicatriz some, traço muda, a “melhoria” parece cirurgia - sem registro. Para cainitas, vende disfarce: troca marcas, muda um rosto reconhecível, apaga um detalhe que a Inquisição aprendeu a procurar. Ela cobra em boons e em carne: alguém sempre sai devendo.



- \*\*Irene da Luz (Salubri)\*\* - curandeira escondida que atende no eixo Oeste sem placa, sem "clínica" fixa e sem fidelidade automática a facção. Ela entra quando o problema é estabilizar ferido, conter colapso, reduzir rastro e manter a Máscara de pé. Cobra em proteção, silêncio e rota de saída; se sentir armadilha, some antes do cliente terminar a versão.
- \*\*Ravi "Truque" (Ravnos)\*\* - ilusão, distração, golpe e espetáculo. Ele faz um rosto virar outro no meio da rua, faz vídeo 'não existir', faz culpado aparecer no lugar errado. O preço é sempre social: gente confusa vira rumor - e rumor, cedo ou tarde, chama caça.
- \*\*Vlado de Itapecerica (Tzimisce)\*\* - sobrevivente do Sabbat que curvou a cabeça para continuar existindo (ou finge que curvou). Dizem que quebrou o vínculo e apagou o suficiente do passado para não virar execução automática. Hoje trabalha por contrato: abrigo em sítios na borda, intimidação, 'limpeza' brutal quando ninguém quer assinatura. Ninguém confia; todo mundo teme precisar.

Esses nomes não 'mandam' na Barra Funda. Eles **circulam** por ela. E isso cria atrito: baronatos chamam de invasão quando o serviço mexe no equilíbrio; a Torre chama de risco quando o serviço vira padrão.

#### **Boatos**

- Nina está 'salvando' gente demais - e alguém vai querer saber de onde vem tanto corpo que não vira notícia.
- Ravi já enganou caçador uma vez e sobreviveu; desde então, a Segunda Inquisição o trata como pista, não como mito.
- Vlado vive sob um acordo não escrito: ninguém o ataca pelo que ele foi - só pelo erro que cometer hoje. Barões e Torre preferem tê-lo vigiado e útil do que solto e vingativo. Ainda assim, há quem jure que ele está 'preparando terreno' para algo pior.
- Falam de um "pronto-socorro invisível" no Oeste que atende baronato, Corte e gente sem bandeira na mesma semana. Quando esse rumor sobe demais, Irene fecha portas - e alguém sempre tenta forçar a porta errada.

#### **Como entra em mesa**

- Um PJ precisa de cura/remoção de evidência sem hospital. Nina cobra em boons - ou em um 'favor de carne' que vai assombrar depois.
- Irene aceita atender um aliado dos PJs que chegou à beira do colapso, mas impõe condição: tirar um mortal do radar da Lumen e limpar um vínculo que pode levar até ela. Se os PJs falharem, perdem a cura - e ganham um inimigo que prefere desaparecer a negociar sob pressão.
- Um barão acusa os PJs de trazerem 'serviço de fora' para dentro do território. O teste não é moral; é político.
- Um cliente paga Ravi para sumir com uma testemunha. A testemunha reaparece viva no Elysium, com versão nova e proteção inesperada. Agora o problema não é esconder o serviço; é descobrir quem reescreveu a cena e por quê.



#### 4.4 - Deslocamentos e desaparecimentos: mensageiros, batedores e gente que some

São Paulo é grande demais para qualquer seita controlar cada esquina. Quem atravessa a cidade sem chamar atenção vira recurso estratégico. Essa rede não tem brasão - tem apelidos e trajetos. Quando a Torre precisa falar com a rua sem mandar um mensageiro oficial, ela usa isso. Quando baronatos precisam 'entregar um aviso' sem declarar guerra, usam isso também.

##### **Núcleo e fraturas internas**

- \*\*João do Trem (Brujah)\*\* - articulador de circulação noturna: conhece estações, terminais, acessos e horários como quem conhece cicatriz. Não é "correio". É fixador de fluxo: lê o humor da cidade por vigia, ambulante, motoboy, segurança e movimento de plataforma - e sabe quando uma travessia vai dar ruim antes de virar manchete.
- \*\*Dante "Fumo" (Thin-blood)\*\* - entregador de risco, abrigo e sumiço. Circula por pensões, oficinas, ocupações e pontos de entrega onde vampiro "oficial" chamaria atenção demais. Para muita gente é descartável; para quem conhece a noite, é o cara que entra, tira e some sem acender alerta humano.
- \*\*Hector "Rodoanel" (Gangrel)\*\* - batedor de estrada: cargas, trajetos, fronteiras e gente que desaparece entre acostamento e mata. Ele não promete segurança; promete \*chegada\*. E odeia quando vampiro transforma a borda da cidade em palco - porque palco chama caçador e chama Garou.

A fratura principal aqui é simples: João não gosta de ser 'contratado' pela Torre. Dante não gosta de ser 'usado' pelos baronatos. E Hector não gosta de ninguém que faça a estrada virar palco - porque palco chama caça.

---

##### **Regras não escritas**

- \*\*Não leve guerra para a estação.\*\* Conflito aberto em estação vira manchete, câmera e pânico.
- \*\*Quem paga decide o destino, não o caminho.\*\* Perguntar demais é ofensa - e risco.
- \*\*Se o Sul fechar, respeite.\*\* Quando rumor de Garou aparece, atravessar 'só para provar coragem' é jeito rápido de virar história de terror.

##### **Como entra em mesa**

- Os PJs precisam transportar algo que não pode ser revistado nem por humano nem por vampiro: só passa com João - e João cobra um segredo verdadeiro.
- Um Thin-blood some. Dante pede ajuda porque a caça que está vindo não é vampírica.
- Hector oferece trajeto seguro para fuga pelo limite sul, mas exige pagamento antecipado em trabalho: os PJs precisam resolver um problema que está chamando atenção demais antes que ele abra o caminho.



## 4.5 - Vozes que pesam: juiz, oráculo e o culto que promete alívio

Independente perigoso não é só o que mata. É o que \*\*define quem está certo\*\* - ou o que convence gente demais a aceitar o próprio fim. São Paulo tem figuras assim: não comandam território, mas comandam decisões.

### *Quem puxa os fios*

- \*\*Yusuf Rahman (Banu Haqim)\*\* - o xerife antigo que a Corte não matou. Quando Samira subiu (mais leal, mais conexões, mais ‘apresentável’), Yusuf foi empurrado para fora do Elysium - não do tabuleiro. Hoje é árbitro de disputas para barões e para quem não aceita julgamento da Torre. Cobra caro porque sua sentença vem com execução e porque ele ainda tem dentes para garantir que seja cumprida.
- \*\*Paulo “O Vidente” (Malkavian)\*\* - oráculo de túnel. Ele não prevê o futuro; ele percebe padrões antes de virarem prova. Quem escuta Paulo cedo demais vira paranoico. Quem escuta tarde demais vira notícia.
- \*\*Talita “Serpente” (Ministry)\*\* - pregadora de vício e fé, com células pequenas e móveis. Ela ainda não é facção coesa - é \*tentativa\*. Ela recruta onde baronatos perdem gente e onde a Torre finge que não vê. E isso cria inimigos: quem controla rebanho não gosta de concorrência; quem controla confissão não gosta de culto paralelo.

### *O que eles vendem*

- \*\*Yusuf\*\* vende um fim: ele corta a disputa antes que vire guerra. O preço nunca é só dinheiro - é favor registrado, reparação pública, sangue entregue, ou um ‘culpado’ que alguém precisa aceitar para a cidade não incendiar.
- \*\*Paulo\*\* vende aviso: um nome, um lugar, um horário - e um detalhe que ninguém deveria saber. O problema é que aviso cedo demais parece paranoia; tarde demais parece sentença.
- \*\*Talita\*\* vende alívio: fome, culpa, solidão - e uma liturgia que faz gente quebrada voltar a funcionar. O problema é que alívio vira hábito, hábito vira dependência, e dependência vira obediência. E isso mexe com território, com fé e com gente que não gosta de perder rebanho.

### *Como entra em mesa*

- Um barão e um primogénito querem resolver algo ‘fora do protocolo’. Yusuf é convocado como terceiro - e exige os PJs como garantia.
- Paulo entrega uma frase curta, quase ridícula, como se fosse piada. Três noites depois, a mesma frase começa a surgir em recados, brigas e boatos. Quando a cidade repete o presságio, alguém já está executando o roteiro.
- Talita oferece um refúgio para os PJs caçarem sem risco. Depois cobra: ‘agora vocês têm nome no meu culto’.

## 4.6 - Enclave dos Cemitérios (Hecata): morte, memória e o preço do silêncio

Se existe um grupo Independente de verdade em São Paulo, é este. Os Hecata não sobrevivem por simpatia; sobrevivem porque lidam com a única coisa que toda seita produz sem parar: \*\*cadáver,



luto e vestígio\*\*. Quando um corpo some, alguém ganha tempo. Quando um corpo fala, alguém perde a noite.

O Enclave não é ‘dono da morte’. Isso seria fantasia. Eles são donos de \*\*rotinas\*\*: funerária, necrotério, cemitério, registro funerário, vigília, cremação. Rotina é o que permite esconder, recuperar e cobrar - sem precisar de espetáculo.

Há um motivo para a cidade tolerar que eles finquem raiz ali: no coração do território existe um fenômeno antigo - um \*\*eco\*\*. Em certas noites, uma fresta se abre para o mundo das aparições: voz em gravador, sombra em foto, frio que atravessa parede. Para a Torre, isso é problema. Para os Hecata, é trabalho.

Quando a fresta abre demais, eles \*\*contêm\*\*: afastam curiosos, seguram boato, recolhem o que ficou preso. E quando convém - quando alguém paga - eles negociam o que o eco revela: um nome sussurrado, um segredo enterrado, uma lembrança que não aceita morrer.

### **Núcleo do Enclave**

- \*\*Donato Lazzari\*\* - Líder dos Hecatas, é o cobrador do silêncio. Donato não ameaça; ele lembra. ‘Você me deve’ é a frase mais perigosa que ele sabe dizer.
- \*\*Célia Moura\*\* - a face social da morte: acessos, contatos, velórios, famílias que não fazem pergunta. Ela é quem transforma horror em normalidade.
- \*\*Soraia Nunes\*\* - intérprete de ecos. Soraia é quem entra quando o ‘eco’ abre demais: ela escuta o que ficou preso, corta o que tenta atravessar, e cobra por cada palavra arrancada do outro lado.
- \*\*Iago Siqueira\*\* - o contador de favores. Ele não controla o livro da Corte; ele controla o \*\*livro invisível\*\*: a lista de quem precisou do Enclave para não virar manchete.

### **O que o Enclave entrega (sem mito)**

- \*\*Sumir com corpo - e com prova:\*\* arma, celular, bilhete, pendrive, dente quebrado. O que não existe não depõe.
- \*\*Reescrever a cena:\*\* trocar roupa, limpar resíduos, mover um objeto, apagar um detalhe que vira padrão para caçador. Sem teatro - só precisão.
- \*\*Mudar a história do laudo:\*\* tiro vira suicídio, estrangulamento vira infarto, espancamento vira ‘queda’, atropelamento vira azar. Não é magia; é rotina, contato e sangue-frio.
- \*\*Consulta de eco:\*\* uma pergunta ao morto, uma resposta incompleta - e o risco de algo responder junto.
- \*\*Quando precisa de costura fina:\*\* o Enclave chama Nina. Ela mexe na carne; eles mexem no mundo ao redor. O cliente paga duas vezes - e deve por três.

Relações que importam: a Torre finge desprezar o Enclave, mas usa quando precisa e cobra distância quando dá errado. Baronatos fingem odiar, mas pagam quando a rua sangra. O príncipe tolera o Enclave porque ele evita manchete - e porque ninguém mais quer encostar no \*\*eco\*\*



quando ele acorda. E a capela Tremere nunca esqueceu que ‘morte e memória’ encostam na mesma porta que ‘ritual e segredo’.

#### **O preço típico**

- \*\*Cena limpa:\*\* você quer que pareça acidente ou suicídio. Eles querem um nome útil, um favor claro, e o direito de cobrar de novo se alguém voltar a perguntar.
- \*\*Sumiço com garantia:\*\* você quer desaparecer com corpo e prova. Eles querem que você proteja um ponto do Enclave por 30 noites - sem discutir com quem vier cobrar.
- \*\*Eco por boons:\*\* você quer ouvir o morto. Eles querem que você carregue uma mensagem suja para alguém grande - e aguente o que isso acender.

#### **Como entra em mesa**

- Um morto ‘fala’ - mas não em boca: aparece em gravação e fotografia no território do Enclave. Soraia diz que o eco abriu demais. O Enclave oferece o que viu - mas exige que os PJs escolham quem será sacrificado para a Máscara não rachar.
- Um baronato quer usar os Hecata como lixeira. Donato recusa. A recusa vira conflito - e os PJs ficam no meio.
- O Enclave cobra um favor antigo justo quando os PJs estão quebrados. Se recusarem, a punição não é violência: é fome e isolamento.

#### **4.7 - Leitura rápida: o que um Independente cobra (e o que isso cria)**

Para narrar Independentes sem cair em ‘frase de efeito’, use esta fórmula simples: \*\*Serviço → Prova → Custo → Consequência.\*\*

- \*\*Serviço:\*\* o que o PJ quer que desapareça/aconteça.
- \*\*Prova:\*\* o que o Independente exige para não ser traído.
- \*\*Custo:\*\* boon, sangue, segredo, proteção, entrega, culpa.
- \*\*Consequência:\*\* quem fica sabendo, quem se irrita, quem acha que perdeu espaço.

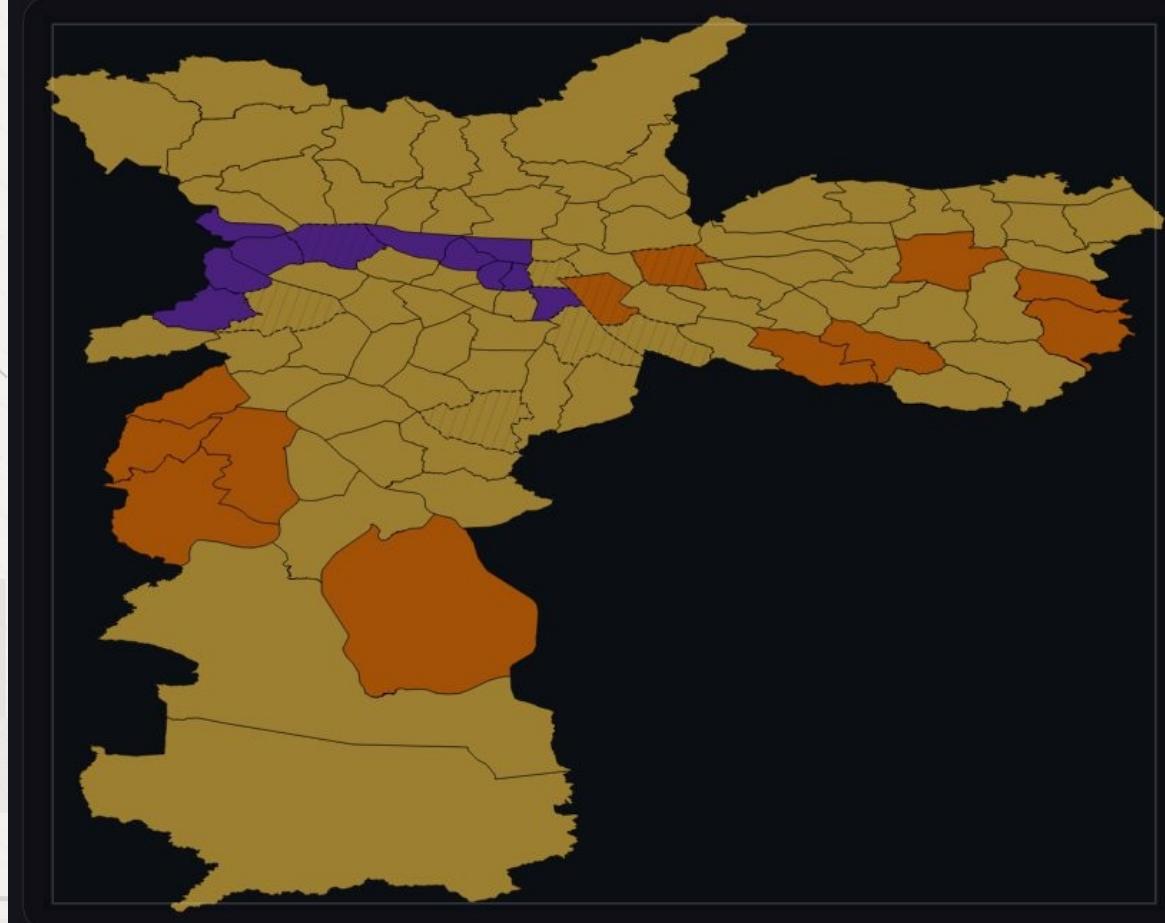
#### **4.8 - Em cena: seis contratos que parecem pequenos (e não são)**

- O corpo certo, no lugar errado - Um cadáver aparece em área de elite. A Torre quer silêncio; o baronato quer vingança. O Enclave cobra um nome em troca de sumiço.
- A sentença do juiz - Dois cainitas disputam um território de caça ‘neutro’. Yusuf aceita julgar, mas exige que os PJs escoltem o culpado até a execução do veredito.
- A cura que cobra depois - Nina salva alguém importante. Dias depois, pede ‘um pedaço’ em troca: acesso a um nome que só a Corte deveria conhecer.
- A malha fecha - João do Trem avisa que um trecho importante vai fechar por algumas noites. A razão: caça humana e operação policial. Se os PJs ignorarem, viram isca.
- O culto acolhe - Talita oferece caçada fácil e um lugar para dormir. Depois pede rosto e presença: ‘vocês são a prova de que aqui funciona’.
- O trajeto do Sul - Hector oferece saída segura pelo limite. O preço é simples: alguém do baronato de Bia está chamando atenção demais, e isso vai acordar coisa pior.



## Capítulo 5 – A Geografia da Noite

Mapa macro (faccões)



Legenda

● Camarilla ● Anarch ● Independentes

● Contestado (hachura)

São Paulo não se lê como mapa turístico. Na noite, cada bairro é um acordo: quem caça aqui, quem pode falar alto, e quem paga quando alguém erra.

A cidade moderna registra tudo - câmera, funcionário de condomínio, aplicativo, grupo de moradores, recepção de hospital, segurança de evento. O poder vampírico se esconde dentro dessa rotina, não acima dela. Por isso, “território” em São Paulo é menos cerca e mais consequência.

ANOTAÇÃO DE HARPIA (sem assinatura) - Você não chega num bairro. Você chega numa história. E história tem dono, testemunha e preço.



O mesmo endereço pode ser refúgio numa terça, armadilha numa quinta e palco de escândalo no domingo. Use este capítulo para sentir o cheiro do lugar antes de pôr os personagens em cena: quem observa, quem lucra, quem se ofende e o que vira rastro.

## 5.1 - Como ler o mapa

O mapa deste livro não serve para dizer “vá para tal rua”. Ele serve para decidir o que muda quando você atravessa um limite social. Antes de narrar qualquer cena, faça três perguntas:

- Quem tem autoridade aqui - e por que as pessoas obedecem? (medo, prestígio, proteção, hábito)
- O que é observado e registrado neste lugar? (o que vira fofoca, dossiê, denúncia ou caçada)
- Quem aparece quando dá errado - e qual punição essa pessoa prefere aplicar?

Com essas respostas, você improvisa sem cair em “departamentos” artificiais. São Paulo funciona por redes: um favor abre um salão; uma indiscrição fecha uma vida. Fronteiras no mapa são fronteiras de consequência, não de GPS.

## 5.2 - Zonas de atrito (clima e regra local)

As zonas abaixo são climas. Elas não têm muro; elas têm regra social. Quando os personagens mudam de zona, mudam o tipo de erro que custa caro - e quem fica ofendido.

### Centro Expandido - a Camarilla sob holofotes

No Centro Expandido, a Camarilla parece sólida porque o mundo mortal está olhando. Aqui a Torre governa por etiqueta, convite e silêncio. O sangue não é proibido; ele só não pode virar assunto.

Luiza filtra crise antes que vire audiência. Aiko e Daniel definem o tom do que “pegou mal”. Samira entra quando alguém insiste em transformar rumor em risco real. A maioria das guerras começa com um gesto pequeno demais para virar tiro - e grande demais para ser ignorado.

Em mesa:

- Use mortais importantes como obstáculo: aqui ninguém “resolve” com violência sem pagar em reputação.
- Troque briga por humilhação, exclusão e dívida: o castigo mais comum é perder acesso.
- Quando quiser tensão, faça uma imagem vazar: foto, áudio, registro de entrada - e alguém precisa ser culpado.

### Leste e periferias - Baronatos e política de rua

No Leste e nas periferias, os Baronatos têm nome, rosto e cobrança direta. Proteção existe, mas não é abstrata: é gente que aparece, arma que some, favor que fica na memória.

A violência não é glamour; é ferramenta. Um barão que deixa o bairro virar notícia perde autoridade. Um barão que reprime demais vira Camarilla demais e começa a perder os seus. É aqui



que a cidade mostra por que o Príncipe tolera baronias: alguém precisa segurar o impacto do que a Corte não quer assinar.

Em mesa:

- Dívida é pública: alguém viu, alguém comentou, alguém vai cobrar - e a cobrança vem com plateia.
- Conflito bom nasce de jovem querendo subir rápido e veterano cortando asas para manter o bairro em pé.
- Quando quiser ganchos: rivalidade por ponto de caça, proteção de mortais do bairro, ou “excesso” que atrai atenção mortal.

### **Centro Velho - Independentes e a memória que não cala**

O Centro Velho não é “terra de ninguém”. É terra de quem vive bem sem pedir licença: independentes, perdidos, gente antiga e gente quebrada. Aqui o passado não dorme - ele cobra.

A máscara é frágil não por câmera, mas por memória: alguém reconhece um nome, um símbolo, uma foto, uma história que deveria ter morrido. É onde se compra interpretação, se vende silêncio e se encontra coisa que a Torre prefere não nomear.

Em mesa:

- Faça o sobrenatural ter custo: informação vira dívida; dívida vira gancho; gancho vira perseguição.
- Use o Centro para chantagem e desaparecimento - e para encontros que ninguém quer admitir.
- Quando precisar de terror urbano: um eco, uma aparição ou uma coincidência impossível que aponta para culpa antiga.

### **Intermediários - quando ninguém quer assinar**

Existe um “subsolo” de São Paulo que não é bairro: é gente. Intermediários, corretores de favor, quem apaga detalhe, quem arruma documento, quem acha refúgio de última hora.

Eles sobrevivem porque não tomam partido em público - e morrem quando alguém decide que neutralidade é traição. Quando os personagens precisam de algo impossível sem o nome da Camarilla ou do Baronato na conta, é aqui que eles vêm bater.

Em mesa:

- Todo serviço vem com retorno: um pedido depois, um favor em aberto, uma ‘ajuda’ que vira chantagem.
- Não existe proteção permanente - existe janela curta de segurança, comprada com preço alto.
- Para complicar: dois clientes compram o mesmo serviço e os personagens viram moeda de troca.



### Bordas Verdes - onde a cidade perde o controle

Nas Bordas Verdes, a cidade perde o controle. Estrada escura, mata próxima, bairro que termina em silêncio. Aqui não é “aventura” - é limite. O instinto manda e o erro tem dono diferente.

É também onde Bia, a Matilha do Sul, vira parede e lança. Ela disciplina vampiros para não cutucar o território lupino. Se alguém faz barulho demais, ela pune antes que os Garou resolvam do jeito deles. Se algo atravessa a borda (caçadores, culto, coisa antiga), Bia costuma ser a primeira a sentir - e a primeira a responder.

Em mesa:

- Use Bia como termômetro: se ela aparece, é porque o risco passou do ponto.
- A fronteira não é só física: é de comportamento. Caçar errado aqui vira chamado de guerra.
- Quando quiser intriga: boatos de “entendimento” com Garou - uns juram que existe pacto; outros juram que é blefe.

### Incursões do Sabbat - ataques curtos, violência ritual

O Sabbat não governa São Paulo - ele morde. Incursões curtas, violência ritual, cadáver deixado como recado. O objetivo raramente é território: é pânico, teste de resposta, ou caça a alguém específico.

Esses ataques tendem a acertar onde a cidade é mais porosa: rotas do crime e do contrabando na periferia, margens, prédios vazios demais, lugares onde o barulho demora a virar notícia. A Camarilla usa isso para justificar sanções. Baronatos usam isso para justificar retaliação.

Em mesa:

- Faça o ataque ter assinatura: símbolo, método, escolha de vítima - algo que force investigação.
- Conflito nasce da resposta: quem ‘assume’ a caçada? Quem vira bode expiatório se der errado?
- Para amarrar com intriga: um sobrevivente do Sabbat pode estar à venda - ou preparando retorno.

### Pressão da Segunda Inquisição - a Lumen e a caça por correlação

A Segunda Inquisição não respeita domínios. Ela caça por padrão: repetição, correlação, rotina. Onde vampiros veem política, a Lumen vê estatística e hábito.

O perigo maior não é um tiroteio. É o dossiê que se fecha sem barulho: um vídeo guardado, um cruzamento de placas, um acesso a rede de câmeras, um e-mail errado. Quando ela entra em campo, é porque alguém já errou várias vezes.

Em mesa:

- Punição boa é lenta: vigilância, apagamento de contato, mortais ‘sumindo’ do círculo dos PJs.



- A Lumen adora atravessar fronteiras: se o PJ corre de um domínio para outro, ela segue a trilha.
- Para aumentar pressão: um aliado mortal vira isca sem saber - e a noite precisa escolher entre salvar e silenciar.

### 5.3 - Domínios (caça, influência e rotinas)

A seguir, alguns domínios e bairros úteis como palco. Não pense neles como “propriedade”. Pense como lugares onde certas rotinas favorecem certas facções - e onde alguns nomes são mais ouvidos do que outros.

#### Paulista/Jardins

Paulista e Jardins são o palco onde a Camarilla prefere existir: eventos fechados, arte, dinheiro antigo e dinheiro novo. Aqui a Máscara se quebra por vaidade - alguém quer ser visto demais.

A Corte funciona hoje em três engrenagens sobrepostas. Artur impõe direção e ritmo; a Primogenitura transforma pressão em negociação; é o gabinete (Senescal, Harpias remanescentes, Xerife e operadores) executa no dia a dia. O modelo é menos feudal do que parece: por trás da etiqueta, a cidade roda por pauta, triagem e entrega.

No plano humano, esse domínio depende de uma peça discreta: Mariana Lobo. Ela coordena agenda, lista, fornecedor, segurança e improviso, e costuma perceber a crise antes dos vampiros porque é quem vê o padrão mortal se romper primeiro.

Boatos e ganchos:

- Uma lista de convidados “paralela” circula - e alguém está vendendo acesso a um Elysium satélite.
- Um mortal influente pede “ajuda” sem entender o que pediu; a Corte decide quem assume e quem paga.
- Uma humilhação pública (util, mortal) vira guerra de favores - e alguém quer um culpado rápido.

#### Elysium principal (satélite do Centro Expandido)

O Elysium principal não é castelo: é instituição. Curadoria, segurança privada, etiqueta e o tipo de gentileza que corta.

Quem erra aqui não sangra na hora. Perde convite, perde voz, perde rosto. E, às vezes, perde direito de caçar sem supervisão.

Boatos e ganchos:

- Uma regra é quebrada de propósito (mortal entra, arma aparece, nome é dito alto demais) para medir a reação da Corte.
- Um PJ é “esquecido” da lista: ele precisa descobrir se foi erro, teste ou punição.
- Um pedido de Luiza chega como favor simples - mas é operação de contenção de escândalo.



## **Itaim/Berrini**

Itaim e Berrini cheiram a contrato. A influência aqui se mede em acesso: prédio, sala, diretoria, segurança, verba. É o domínio onde a Camarilla aprende a ser moderna sem virar caricatura corporativa.

Isabel do Amaral mantém o tom ventrue: disciplina e resultado. Henrique Valadares coopera quando a segurança patrimonial vira questão de sobrevivência da Corte. O risco constante é a rastreabilidade - repetir padrão aqui chama a Lumen.

Boatos e ganchos:

- Uma auditoria mortal começa a encontrar “coincidências” demais: alguém está mapeando dinheiro e rotina.
- Um contrato prende um aliado dos PJs; romper dá escândalo, cumprir dá controle - escolha ruim de qualquer jeito.
- Uma equipe de segurança “nova” chega com protocolos de filmagem estranhos: infiltração, Lumen ou competição.

## **Pinheiros/Vila Madalena**

Pinheiros e Vila Madalena são noite de conversa, arte e gente que registra tudo sem parecer. O lugar perfeito para reputação nascer - ou morrer.

Aiko Tanaka mantém o termômetro social: convite, lista, foto, comentário. Helena Vasconcelos circula por aqui como ponte cultural. É um bairro onde Camarilla e rua se esbarram sem admitir - e onde uma festa errada vira notícia rápida.

Boatos e ganchos:

- Um boato verdadeiro vaza e a briga vira “quem segura a narrativa primeiro”.
- Um patrocinador anônimo compra uma cena inteira (bar, artista, evento) - e alguém quer saber quem está por trás.
- Um mortal filmou algo que não devia; apagar é fácil, mas descobrir quem espalhou é a parte difícil.

## **Moema/Vila Mariana**

Moema e Vila Mariana são conforto, bom gosto e rotina limpa demais. Um lugar onde o erro parece menor - até virar padrão.

Clara Montenegro transforma eventos em tribunal elegante e usa mortais como sensores. Samira aparece quando “segurança” vira assunto sério. Aqui, o perigo é a normalidade: tudo parece sob controle até alguém sumir.

Boatos e ganchos:



- Um corpo aparece onde não deveria; o problema é fazer isso parecer banal sem virar investigação mortal.
- Prontuários e registros mudam sem explicação: alguém está apagando evidência - ou plantando outra.
- Um grupo mortal “de apoio” cresce rápido demais: caridade, culto ou recrutamento para caça?

### **Morumbi/Campo Belo**

Morumbi e Campo Belo são fortaleza de condomínio e dinheiro protegido. Onde a cidade dorme com vigilância e cerca.

Henrique Valadares mantém ordem por risco controlado: ninguém faz besteira que vire cadeia de eventos. Raimundo, o Rato-Rei, vende leitura de vulnerabilidade quando convém. Aqui entrar é caro; sair sem ser notado é mais caro.

Boatos e ganchos:

- Uma troca de empresa de segurança muda tudo de uma semana para outra: quem comprou a vigilância?
- Uma festa fechada reúne gente errada: culto mortal, caçada organizada ou aliança escondida.
- Os PJs precisam entrar num prédio “impenetrável” sem deixar rastro social - e isso vira dívida.

### **Perdizes/Barra Funda**

Perdizes e a borda da Barra Funda misturam classe média alta e eixos urbanos que ainda têm sombra. É lugar bom para esconder sob aparência normal.

Raimundo “Rato-Rei” controla fluxo de segredo e cobra em favor, não moeda. Nico “Sombra” disputa espaço sem guerra aberta: ele prefere vender o mapa do outro. Aqui informação vale mais que sangue - e costuma custar os dois.

Irene da Luz também circula por esse eixo, sempre em trânsito curto entre refúgios discretos, consultórios improvisados e apartamentos “emprestados”. No Oeste, ela virou recurso de crise: quem precisa de cura sem chamar atenção aprende rápido que o preço dela é sigilo - e que tentar rastrear rotina é a forma mais rápida de perder acesso.

Boatos e ganchos:

- Um refúgio ‘seguro’ se revela comprometido; a tensão é descobrir quem vendeu e por quê.
- Uma informação errada circula de propósito - armadilha para ver quem repassa.
- Um desaparecimento limpo demais aponta para mão competente: Hecata, intermediários, ou alguém cobrindo crime maior.
- Gente demais volta “inteira” de noite ruim sem passar por hospital. Pode ser Nina, pode ser Irene, pode ser golpe usando o nome delas - e descobrir qual dos três é verdade muda quem vira alvo no Oeste.



### Bela Vista/Bixiga

Bixiga é fé, festa e família - e isso dá poder a quem sabe ouvir. Lugar onde culpa é moeda sem precisar de sobrenatural.

Padre Miguel Aranha faz do domínio um confessionário sem púlpito: ele sabe, perdoa e cobra. Harpias observam o bairro como termômetro: quem aparece aqui diz muito sobre alianças e fraquezas.

Boatos e ganchos:

- Doações anônimas seguem padrão estranho: alguém está financiando ‘bondade’ para comprar silêncio.
- Duas pessoas contam a mesma história com detalhes idênticos: alguém plantou confissão para incriminar outro.
- Um favor antigo volta como penitência: ‘conserte isso sem sangue’ - e não dá para recusar.

### Bras/Pari

Brás e Pari são comércio, fluxo e noites que começam cedo. É lugar de troca - e de desaparecimento discreto.

Nico “Sombra” usa o bairro como rede de informação e mercadoria. Independentes sem juramento compram e vendem aqui porque ninguém pergunta demais, desde que você pague e não repita padrão.

Boatos e ganchos:

- Uma encomenda chega com nome errado; alguém está movendo item proibido e quer terceirizar o risco.
- Um contato mortal some do bairro - pressão da Lumen, caçada de culto ou cobrança de favor?
- Um objeto reaparece manchado de sangue e com ‘história’ demais; agora tem dono que não aceita devolução.

### Butantã/USP

Butantã e USP são conhecimento, vaidade e porta entre o racional e o oculto. Um lugar onde curiosidade vira perigo.

Dario Kron mantém disciplina tremere: segredo, utilidade e controle. Malkavians farejam padrão aqui antes dos outros. Se um ritual dá errado, a cidade chama de surto - e a noite chama de oportunidade.

Boatos e ganchos:

- Um grupo de estudo fechado cresce rápido: culto sob disfarce acadêmico.
- Livros raros somem e voltam marcados: alguém abriu algo que não sabe fechar.
- Um ‘surto coletivo’ vira cobertura perfeita para crime - e também para caça.



## Consolação/Higienópolis

Consolação e Higienópolis são consultório, prédio antigo e tradição. Um bairro que escuta demais e fala pouco.

Márcia Falcão usa intimidade como ferramenta: aqui segredos saem em voz baixa e voltam como sentença social. Harpias buscam escândalos antes de virarem público. É onde a Corte testa saúde mental - e usa isso como faca.

Boatos e ganchos:

- Um mortal pede proteção contra ‘alguém’ - e esse alguém é da própria Corte.
- Duas consultas marcam o mesmo nome em lugares diferentes: falsificação, duplo, ou alguém apagando presença.
- Uma herança vira guerra civil de influência com aparência de civilidade impecável.

## Ipiranga/Cursino

Ipiranga e Cursino têm tradição e cadeias de influência discreta. Um lugar onde “ordem” é máscara e arma.

Nadia Nasser aplica disciplina como política: se você é valioso, você é contido; se é indisciplinado, vira exemplo. Samira cooperava quando a punição precisa ser pública entre vampiros e invisível para mortais.

Boatos e ganchos:

- Documentos e registros mudam de um dia para o outro: alguém está reescrevendo história civil.
- Uma investigação mortal é aberta e engavetada ao mesmo tempo: disputa interna usando vampiros como peça.
- Um vampiro é acusado de quebrar a Máscara e precisa provar inocência sem parecer inocente demais.

## Santana/Tucuruvi

Santana e Tucuruvi são base de pressão. Menos glamour, mais controle. A região onde a Camarilla mostra que punição existe.

Samira mantém o domínio como ferramenta: ela não precisa ser amada para ser obedecida. Quando o Príncipe quer lição sem teatro, a resposta costuma nascer daqui.

Boatos e ganchos:

- Chamadas de rádio e rotina de viatura se repetem perto de um refúgio: a Lumen está mapeando hábitos.
- Um culto tenta recrutar no Norte e vira briga entre baronatos e Corte sobre ‘quem resolve’.
- Um mortal filmou algo; o problema não é apagar o vídeo - é apagar quem já viu.



### **Centro Velho (Sé/República)**

Sé e República são ruína bonita e dúvida antiga. Um lugar onde a cidade lembra o que você queria esquecer.

Donato Lazzari cobra preço em favor, silêncio ou sangue, dependendo de quem você é. Soraia Nunes lê ecos: ela não prevê futuro, ela interpreta o que ainda não foi pago. Aqui a política é feita com memória e medo, não com decreto.

Boatos e ganchos:

- Alguém ‘morto’ aparece em vídeo; fraude, necromancia ou armadilha social?
- Uma entrada some do mapa social: alguém fechou caminho e quer isolar um inimigo.
- Uma pessoa querida desaparece e todo mundo sugere a mesma frase: “fala com Donato”.

### **Cemitérios (Centro/Oeste)**

Os cemitérios e suas redondezas são território hecata por motivo simples: aqui a morte tem rotina - e, em São Paulo, rotina é poder.

Há um fenômeno de ecos no local: uma porta entreaberta para aparições e memória que insiste. A cidade tolera os Hecata aqui porque alguém precisa conter isso. Eles contêm - e cobram. Além disso, trabalham com o que ninguém quer ver: sumiço de corpo, sumiço de prova, ajuste de cena. Um tiro vira ‘suicídio’. Um estrangulamento vira ‘infarto’. Um atropelamento vira ‘azar’.

Boatos e ganchos:

- Um morto ‘fala’ algo que compromete um Primógenito; agora todo mundo quer calar o morto.
- Cremações em excesso e sem explicação chamam atenção mortal: contenção ou lucro?
- Nina Costura é chamada para “arrumar aparência” quando o trabalho exige delicadeza - mas os Hecata têm métodos próprios.

### **Tatuapé/Mooca**

Tatuapé e Mooca são baronia de rua com orgulho de bairro: lealdade, família escolhida e cobrança rápida.

Renata Ferraz governa com pragmatismo; Cauã Martins é braço duro quando precisa mostrar limite. Rafa ‘Ferro’ é exemplo vivo do que a Baronia tolera - e do que exige em troca.

Boatos e ganchos:

- Uma paz estranha numa rua aponta para proteção comprada - ou silêncio comprado.
- Um ‘remédio milagroso’ circula entre thin-bloods: droga de culto, experimento ou golpe.
- Um jovem baronato quer crescer invadindo ponto alheio; a retaliação precisa ser pública o suficiente para ser lição.



### Barra Funda/Lapa (pátios e sumiços)

Barra Funda e Lapa são pátios de madrugada: lugar onde coisa grande se move sem plateia - e onde sumiço parece normal.

Nico 'Sombra' transforma a região em mercado de informação. Camila 'Noite-Funda' usa a área como abrigo e palco para guerras pequenas. É um domínio perfeito para serviços que ninguém quer assinar - e por isso atrai caçadores, cultos e oportunistas.

Boatos e ganchos:

- Um lugar 'vazio' tem movimento demais: culto, Sabbat ou operação mortal.
- Um serviço feito para os PJs é revendido para outro: agora eles estão no meio da cobrança.
- Alguém compra silêncio em lote - sinal de crime grande ou limpeza depois do desastre.

### Liberdade

Liberdade é curadoria e comunidade: um bairro onde presença é notada porque todo mundo conhece alguém.

Helena Vasconcelos mantém ordem como quem organiza um palco: quem desrespeita o espaço vira exemplo sem entender como. Toreador usam o bairro para medir lealdade e gosto - e para ferir sem sangue.

Boatos e ganchos:

- Um artista vira fenômeno do nada: vampiro por trás, culto por trás, ou ambos.
- Presença inesperada em evento fechado sinaliza desafio sem dizer palavra.
- Um evento vira armadilha social: alguém precisa ser humilhado em público sem violência.

### Bordas Verdes (Sul/Oeste)

As bordas verdes do Sul e Oeste são o limite onde São Paulo fica pequena. Noite silenciosa demais, mata perto demais.

Bia 'Matilha' aparece como guardiã e disciplinadora. Ela corta excesso, pune imprudência e mantém a fronteira respirando. Se existe entendimento com Garou, ninguém admite. Se não existe, a disciplina dela parece ainda mais necessária.

Boatos e ganchos:

- Caçadores mortais montam armadilhas e aparecem com cães demais: milícia, Lumen ou algo pior.
- Corpos de animais em padrão estranho: aviso, desafio ou ritual de fronteira.
- Um PJ precisa atravessar a borda para escapar de uma caçada - e descobre que a caçada muda de dono.



### Entorno e rodovias (terra de ninguém)

O entorno e as rodovias são terra de trânsito: postos, pátios, motéis, estrada. Onde ninguém te conhece - e isso é perigo e vantagem.

Hector 'Rodoanel' conhece o perímetro por instinto e cicatriz. Yusuf Rahman, ex-xerife, aparece quando a cidade precisa de sentença fora do Elysium - especialmente entre barões e perdidos. Intermediários como Ester 'Gato-Preto' e Elias 'Sal' operam onde ninguém quer dever para ninguém.

Boatos e ganchos:

- O mesmo carro aparece em noites diferentes: caçada organizada.
- Um lugar 'normal' vira evitado de repente: algo aconteceu e alguém está escondendo.
- Um árbitro oferece solução rápida para disputa - mas cobra em favor que ninguém quer dever.





## Capítulo 6 – As Coterias



### 6.1 - O que é uma coterie em São Paulo (e por que isso importa)

Em São Paulo, ninguém “vira importante” sozinho. A cidade é grande demais, registra demais e pune demais. Uma coterie é a forma mais simples - e mais humana - de um cainita continuar existindo: um pequeno pacto de sobrevivência entre pessoas que se cobrem, se vigiam e se usam.

Coterie não é “panelinha”. É unidade de ação. Ela aparece quando alguém precisa de gente que entregue resultado sem fazer barulho: recuperar alguém, apagar um rastro, cobrar uma dívida, impor um limite, descobrir quem está vendendo nomes para caçadores. Se você não tem coterie, você é um alvo andando - ou um problema que alguém vai terceirizar para uma coterie resolver.

E o detalhe que define São Paulo: coteries aqui nascem de necessidade, não de romance. A amizade pode até existir - mas o que sustenta o grupo é função, custo e consequência.

Na Camarilla de São Paulo, a noite é clã-cêntrica. A Torre forma gente por linhagem, dever e disciplina; coteries são mais raras e, quando existem, costumam nascer como 'equipes de tarefa' montadas para resolver um problema específico. Quem busca pertencimento encontra isso no próprio clã; quem busca um time encontra uma coterie - e paga o preço da autonomia.

### 6.2 - O contrato invisível: cinco coisas que mantêm uma coterie viva

Toda coterie que dura mais de um verão aprende cinco verdades. Elas não são leis escritas - são cicatrizes.



- Um nome e uma reputação. Quando alguém fala de vocês, precisa saber o que vocês resolvem (e o que vocês não resolvem).
- Um método de caça que não explode a Máscara. Se toda noite vira sangue e sirene, vocês não duram.
- Um jeito de 'limpar' o que dá errado. Em São Paulo, o erro não é só matar: é deixar história, registro e padrão.
- Um teto - nem que seja emprestado. Abrigo é poder. Abrigo é dívida.
- Uma linha vermelha interna. A cidade testa até onde vocês vão. Se não houver limite, alguém escolhe por vocês - e geralmente é o pior tipo de líder.

### **6.3 - Por que coteries são a moeda de confiança da cidade**

Príncipe, barões, prestadores e até gente sem bandeira preferem lidar com coteries porque elas têm um formato fácil de cobrar: você sabe quem estava junto, quem deve junto e quem vai sangrar junto se falhar.

Isso cria um paradoxo bonito e cruel: coteries recebem trabalho porque são confiáveis - e viram confiáveis porque já receberam trabalho e sobreviveram. Entrar nesse círculo é difícil; sair dele quase sempre é violento.

Abaixo estão as coteries mais influentes e estáveis do cenário. Elas são pequenas o bastante para caber na mesa; grandes o bastante para mudar uma noite inteira quando se movem.

### **6.4 - As coteries que definem a rua**

#### **6.4.1 - Coterie Ferrugem (Mooca/Tatuapé)**

A Ferrugem é o braço que faz a Baronia da Mooca existir fora do discurso. Eles lidam com o que a rua cria de pior: cobrança, proteção, retaliação e a eterna guerra por respeito. Se a Mooca tem ordem, é porque alguém apanhou para ela continuar em pé.

#### **Como virou estrutura de baronato**

A Ferrugem não foi montada depois que a baronia apareceu; ela é a forma inicial da baronia. Antes de existir fronteira reconhecida, existia trabalho repetido: cobrança que não podia virar massacre, proteção que não podia virar milícia, retaliação que precisava ensinar sem filmagem. Renata e o núcleo dela transformaram esse padrão em método, e o método virou domínio.

Por isso a coterie ainda funciona como coluna vertebral da Mooca/Tatuapé. Ela conhece o território no nível da rotina - quem deve, quem mente, quem some, quem atrai problema. A política do baronato vem depois; a Ferrugem é o que mantém o chão firme o bastante para a política acontecer.

#### **Quem é quem (núcleo)**

- Renata Ferraz (Brujah) - Baronesa. Carisma de rua com senso de limite: ela sabe quando recuar para não perder a cidade inteira.



- Cauã Martins (Brujah) - executor. A resposta rápida. Ele resolve antes de virar problema público - e cobra lealdade como se fosse sangue.
- Rafa "Ferro" (Caitiff) - aspirante. Ambicioso, útil, perigoso: quer ser reconhecido sem virar "mascote" de ninguém.
- Elias "Sal" (Ministry) - cobrador e agitador. Ele entende vício, culpa e desejo; transforma fraqueza em contrato.
- Cecília "Linha-Dois" (Malkavian) - mensageira. A que chega com notícia ruim antes de a notícia existir.
- Éster "Gato-Preto" (Nosferatu) - dados e sumiço. Faz pessoas pararem de falar ou começarem a falar com a pessoa certa.
- Kátia "Zero" (Thin-Blood) - sumiço digital. Apaga rastro, cria álibi, falsifica rotina.
- Tiago "Tranca" (ghoul) - segurança e disciplina mortal. O tipo de homem que segura a entrada e mantém a boca fechada.

#### **Razão de existir**

A Ferrugem não é 'patrulha'. É o seguro da Baronia: quando alguém tenta avançar, quando uma gangue mortal vira grande demais, quando um cainita acha que pode caçar como se estivesse em 1998, é a Ferrugem que vai bater primeiro - e negociar depois, se sobrar tempo.

#### **Dramas internos**

Renata precisa manter a Baronia útil e unida sem virar caricatura de guerra. O problema é que utilidade e união são metas diferentes: uma cobra eficiência; a outra cobra pertencimento. Quando falta resultado, surgem cobradores. Quando falta pertencimento, surge facção.

#### **Boatos e disputas**

- A Camarilla estaria comprando gente na Mooca com promessas discretas. A Ferrugem quer descobrir quem está aceitando.
- Um 'protegido' da Renata voltou diferente - mais frio, mais obediente. Falam em sangue estrangeiro.
- Éster tem um dossiê que pode derrubar um baronato vizinho. Renata não decide se usa - ou se guarda como arma de último recurso.

#### **Como entra em mesa**

- Um PJ precisa de abrigo e proteção na zona Leste. A Ferrugem oferece - mas pede uma noite de serviço.
- Alguém está extorquindo mortais 'em nome da Baronia'. A Ferrugem precisa de prova e de exemplo.
- Um erro de caça virou vídeo. Kátia diz que dá para apagar - se o grupo recuperar o celular original antes do amanhecer.



#### 6.4.2 - Leste de Aço (Itaquera/Extremo Leste)

O Leste de Aço é a coterie que transforma território em resposta. Eles não dominam porque são 'donos' - dominam porque chegam antes, decidem rápido e deixam claro que há consequência. No Extremo Leste, a noite é longa e o dia é desconfiado; quem não tem gente, vira história.

##### **Como virou estrutura de baronato**

No Leste, a coterie virou baronato quando passou a decidir fluxo, não apenas resolver incidente. Diego e os seus começaram como resposta rápida para crise de bairro e travessia comprometida; com o tempo, perceberam que quem define abrigo, aviso e consequência define a própria soberania. O nome 'Leste de Aço' pegou porque descreve exatamente isso: resistência organizada, sem glamour e sem pausa.

- ~~~ A tolerância da Camarilla veio quando já era tarde para chamar aquilo de improviso. O Leste de Aço tinha gente, memória e disciplina suficientes para segurar a região melhor do que qualquer operação centralizada. A coterie virou máquina local, e a máquina obrigou a cidade a reconhecer um baronato onde antes só havia periferia útil.

##### **Quem é quem (núcleo)**

- Diego "Itaquera" Nascimento (Brujah) - Barão. Ele segura a rua porque entrega proteção de verdade e porque sabe dizer 'não' sem virar tirano.
- Maru "Vento" (Ravnos) - exploradora. Mobilidade e engano: ela encontra saída onde a cidade só vê muro.
- Ana "Carbono" (Thin-Blood) - alquimista. Mercado cinza, remendo de Máscara, química de sobrevivência.
- Lia "Comunidad" Souza (ghoul) - abrigo e aviso. Cozinha, transporte, cama segura; o Leste confia nela mais do que em muita gente de sangue.
- Paula "Olheira" Nascimento (ghoul) - filmagem e fuga. Ela vê antes que vire emboscada.
- Rafaela Novais (ghoul) - triagem. Socorro discreto e 'sumir com ferido' quando a noite sangra.

##### **Razão de existir**

O Leste de Aço faz duas coisas: impede invasão e administra crise. Quando mortalidade, torcida, polícia e facções colidem, eles escolhem o que vai virar notícia - e o que vai virar silêncio. Ana resolve o que não tem nome; Maru resolve o que não tem caminho.

##### **Dramas internos**

O maior conflito do Leste é o tempo: a rua quer vingança imediata, mas vingança imediata traz luz demais. Diego segura os mais novos para não fazerem barulho; isso cria ressentimento. Ana vive no fio: útil demais para ser descartada, exposta demais para dormir tranquila.

##### **Boatos e disputas**

- Há um circuito de 'caça fácil' que alguém está vendendo para recém-chegados. Isso está trazendo caçador para perto.
- Uma facção mortal (torcida/segurança privada) começou a "cobrar taxa" na área - e não sabe com quem mexeu.



- Maru teria levado um segredo para fora do Leste. Ninguém sabe se foi fuga ou missão.

#### **Como entra em mesa**

- Um PJ precisa atravessar a cidade carregando algo comprometedor. O Leste oferece um trajeto seguro - em troca de um favor público.
- Um ghoul importante sumiu. A coterie quer os PJs como ‘força de busca’ antes que a polícia encontre.
- Ana oferece um produto raro (alquimia) - mas alguém quer roubá-la, e o Leste precisa decidir se mata por ela.

#### **6.4.3 - Matilha do Sul (Capão/Grajaú e bordas verdes)**

A Matilha do Sul é a coterie que mantém a borda respirando sem chamar predador maior. No Sul, a cidade encosta no verde - e o verde não perdoa arrogância. Bia aprendeu isso cedo: barulho demais vira visita indesejada. Por isso a Matilha é disciplina antes de ser coragem.

#### **Como virou estrutura de baronato**

A Matilha do Sul virou baronato porque ninguém mais queria pagar o preço da borda. Bia e os seus faziam o serviço que impede colapso: vigiar aproximação, apagar rastro de caça ruim, puxar gente de volta antes de cruzar limite que não tem negociação. Em qualquer outro lugar, isso seria trabalho secundário. No Sul, isso é governo.

O reconhecimento veio de forma torta, como quase tudo em São Paulo. Primeiro favor recorrente, depois pacto de conveniência, depois fronteira ‘tolerada’ porque funcionava. A Matilha herdou restos de problemas antigos - inclusive áreas que já tinham sido usadas por predadores mais barulhentos - e transformou aquilo em cinturão de contenção. Não há romantismo nisso. Há competência e custo.

#### **Quem é quem (Matilha e aliados)**

- Bia ‘Matilha’ (Gangrel) - Baronesa de fato. Lidera pelo exemplo e pelo instinto: ela sabe onde a cidade termina e onde começa o território que não é nosso.
- Jonas ‘Capim’ (Gangrel) - batedor. Nariz para emboscada, olho para trilha, paciência para esperar.
- Sabrina Siqueira (Brujah) - organizadora. Política de ocupação, alianças locais e mobilização: ela mantém gente unida - e sabe transformar indignação em ação.
- Vivi ‘Fenda’ (Ministry) - recrutadora. Promessa, culpa e acolhimento. Ela traz reforço e traz complicação no mesmo pacote.
- Luan ‘Patch’ (Thin-Blood) - médico de rua. O que ele salva hoje evita guerra amanhã.
- Bruna ‘Sinais’ (Thin-Blood) - drones e recados. Olhos no céu quando a noite fica grande demais.
- Jéssica ‘Biqueira’ Ramos (ghoul) - caixa e aviso. A pessoa que conhece todo mundo e ninguém nota.
- Vlado de Itapecerica (Tzimisce, sem juramento) - aliado desconfortável. Não é da Matilha, mas é o monstro que às vezes você precisa ter do seu lado.



### Razão de existir

A Matilha existe para impedir que o Sul vire duas coisas: campo de caça livre e ponto de contato com o risco lupino. Bia pune excessos porque sabe que o preço do exagero não cai só no culpado - cai na quebrada inteira. Quando alguém quer 'dar show', a Matilha corta pela raiz.

### Dramas internos

Sabrina quer construir poder social; Bia quer sobreviver. Vivi promete salvação e cria dependência. Patch segura a Máscara com curativo e fé. E Vlado é tentação: ele resolve rápido demais, de um jeito que deixa cicatriz na cidade - e cicatriz chama atenção.

### Boatos e disputas

- Dizem que Bia tem um entendimento com algo do outro lado da linha verde. Outros dizem que ela só sabe exatamente o que nunca deve ser feito.
- Um grupo novo quer 'expandir caça' para perto das bordas. Bia já decidiu que isso termina em sangue - a dúvida é de quem.
- Problema em mesa: Bia precisa parecer previsível para manter respeito, mas vive de se mover antes dos outros. Se ficar estável demais, perde vantagem. Se improvisar demais, vira risco para a própria Baronia. Ela vende controle; o preço é nunca poder parecer perdida.

### Como entra em mesa

- Um PJ caçou errado e o erro chegou perto da borda. Bia oferece uma chance: consertar - ou virar exemplo.
- Um mortal desapareceu perto de uma área proibida. A Matilha precisa de gente para encontrar antes que vire 'história' nos dois mundos.
- Patch pede ajuda: alguém que ele salvou está sendo rastreado. Se cair, leva a Matilha junto.

## 6.5 - Em mesa: como criar uma coterie de jogadores que pertence a São Paulo

Para a coterie de jogadores funcionar em São Paulo, ela precisa nascer com um lugar e um problema. Escolha um bairro (ou um eixo), um tipo de caça plausível e uma coisa que vocês resolvem melhor do que qualquer outra pessoa.

Três perguntas costumam bastar:

- Quem tolera vocês? (um barão, um primógeno, um prestador, um enclave - alguém que prefira vocês vivos a vocês mortos).
- Que tipo de bagunça vocês limpam? (Máscarada, dívida, violência, investigação, proteção).
- Qual é a tentação que pode rachar o grupo? (poder, fome, fé, vingança, amor, medo).

Uma boa coterie de São Paulo não precisa de 'destino épico'. Precisa de dilema recorrente. E a cidade faz o resto.



## Capítulo 7 – Os Antagonistas



São Paulo não tem “inimigos” no sentido simples da palavra. A cidade tem respostas - e elas aparecem quando um padrão se repete.

O erro clássico de um cainita aqui não é ser cruel; é ser previsível. A violência que vira rotina, a caça que sempre acontece no mesmo quarteirão, o corpo que sempre some do mesmo jeito, a câmera que “falha” com frequência demais. Em uma metrópole que registra tudo, repetição vira rastro.

Use este capítulo como mapa de pressão: cada antagonista abaixo é um jeito diferente da cidade dizer “eu vi”. E, quando São Paulo vê, alguém paga.

Recado rápido - São Paulo não te mata por existir. Ela te mata por chamar atenção. Quando a noite vira um hábito público, a resposta vem em forma de pergunta, relatório, boato, visita e, por fim, fogo.

### 7.1 - A regra do padrão (o que a cidade pune de verdade)

Antes de falar de facções, uma regra: São Paulo pune repetição. Um vampiro pode cometer um erro grande e escapar; pode cometer um erro pequeno toda semana e morrer.

O “padrão” que chama antagonistas costuma nascer de três coisas:

- Predação repetida: as mesmas vítimas, o mesmo tipo de vítima, o mesmo trajeto, o mesmo horário. Alguém percebe porque começa a faltar gente - ou porque alguém volta errado.



- Movimento repetido: o mesmo carro, o mesmo motorista, a mesma garagem, a mesma ‘visita técnica’ em dias diferentes. Em São Paulo, rotina é um holofote.
- Silêncio repetido: todo problema vira “acidente”, toda morte vira “nada a ver”, toda pergunta morre na mesa. Isso não apaga rastro; só empilha suspeita.

Quando o padrão aparece, a cidade escolhe uma resposta compatível com o lugar e com quem foi afetado. Se o rastro passa por hospitais e abrigos, a resposta tende a ser institucional. Se o rastro passa por periferia e violência, a resposta tende a ser caçador de rua. Se o rastro encosta na fronteira verde, a resposta tende a ser lupina. Se o rastro encosta no que está morto e ainda fala, a resposta vira eco.

Dica de tom: não anuncie o antagonista. Anuncie a sensação de que “alguém está juntando as peças” - e deixe a mesa entender que São Paulo nunca junta peça por curiosidade.

## 7.2 - Segunda Inquisição em São Paulo

A Segunda Inquisição, em São Paulo, não se apresenta como cruzada. Ela se apresenta como força-tarefa, auditoria, “procedimento” - e só depois vira caça.

No submundo cainita, o apelido que pegou é Lumen: não porque eles sejam iluminados, mas porque a sensação é de luz fria acendendo em cima de você, devagar, até não sobrar sombra.

### Como ela entra

Ela entra quando um incidente vira caso. Um vídeo curto demais, um incêndio limpo demais, um desaparecimento com assinatura repetida. O primeiro passo quase sempre é humano: uma pergunta bem feita no lugar certo.

Depois vêm as conexões: um mesmo nome aparece em dois relatórios; um mesmo número de telefone encosta em três ocorrências; um mesmo bairro começa a ter “coincidências” demais. A partir daí, a Lumen não precisa acreditar em vampiros. Precisa só de um alvo plausível.

### Métodos típicos (o horror é a normalidade)

A Lumen prefere métodos que parecem rotina urbana. O objetivo é fazer a cidade aceitar a explicação - e, assim, não questionar a ação.

- Pressão silenciosa por dados: hospitais, abrigos, clínicas e empresas terceirizadas viram fontes involuntárias. Não é “interrogatório”; é pedido de registro, planilha, log, filmagem.
- Cercos de hábitos: vigilância em horários fixos, carros que estacionam ‘só por alguns minutos’, visitas técnicas, fiscalizações, pequenas interrupções que empurram o alvo para a rua certa.
- Limpeza com cara de acidente: incêndio rápido, vazamento, curto, obra, interdição. O que mata não é a explosão; é a impossibilidade de ficar.
- Captura de intermediários: ghouls, fornecedores, motoristas, seguranças - gente que some sem virar manchete. A delegada Helena Pacheco (o rosto humano do Lumen - ou a máscara dele)



Helena Pacheco é o tipo de delegada que sobrevive a uma cidade que devora gente: ela organiza o caos e não dorme bem. Ela não precisa de fé para caçar; ela precisa de padrão para justificar.

Entre os mortais, ela é ‘competente demais’. Entre os cainitas, ela é um boato com nome e crachá: a pessoa que consegue transformar coincidência em protocolo.

Há duas leituras possíveis - e você pode escolher a que melhor serve sua crônica:

- Pacheco é Lumen: ela sabe mais do que diz, opera com um círculo pequeno e confia em ‘métodos de contenção’ que ninguém assina. Para ela, o segredo não é místico - é risco sanitário e segurança pública.
  - Pacheco é usada pela Lumen: alguém alimenta seus casos com pistas e ‘explicações’ para empurrá-la na direção certa. Ela acha que está combatendo uma rede criminosa; na prática, está abrindo portas para a caça.
- O que a torna perigosa não é arma; é acesso. Ela consegue fazer um hospital “cooperar”, uma perícia “priorizar”, um relatório “andar”, uma testemunha “reconsiderar”. E isso, em São Paulo, é mais letal do que um revólver.

Fraqueza: Pacheco precisa que a história pareça normal para permanecer de pé. Se a noite consegue fazer o caso parecer absurdo demais para o sistema - ou, pior, se consegue provar que alguém dentro do sistema está usando o sistema - ela perde cobertura e vira apenas uma pessoa cansada com inimigos demais.

#### **Fraquezas exploráveis (sem infantilizar a Segunda Inquisição)**

- Política e vaidade: forças-tarefa sobrevivem de resultado. Alguém quer crédito; alguém quer orçamento; alguém quer escândalo controlado.
- Dependência de registro: quando o dado vira ruído, a Lumen perde tração por algumas noites. Um apagão, uma chuva de falsos positivos, um escândalo paralelo - e a caça precisa replanejar.
- Cegueira para vínculos: eles mapeiam trajeto e prova; subestimam lealdade, boon, medo e vaidade.

#### **Ganchos de crônica**

- A Lumen escolhe um domínio ‘piloto’ e começa a testar resposta: uma semana de perguntas, depois uma semana de interdições, depois um incêndio que “ninguém entende”.
- Um operador oferece acordo: uma noite de paz em troca de um nome. O problema é que o nome pedido não é o do culpado - é o do útil.
- Pacheco pressiona um hospital por registros, e um contato dos personagens está no meio. A escolha não é salvar o contato; é decidir quem vai pagar o preço do silêncio.

#### **Fichas rápidas - Segunda Inquisição**

Use estes blocos como antagonistas prontos. Ajuste 1-2 dados para cima/baixo conforme a cena (um operador veterano, um novato, etc.).



### **Analista de Triagem (Lumen)**

|                                 |                                                                                                                                                                                                          |
|---------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Função</b>                   | Detectar padrão, amarrar nomes, abrir portas burocráticas; quase nunca aparece em cena.                                                                                                                  |
| <b>Pools principais</b>         | Investigação 6; Tecnologia 6; Perspicácia 4; Subterfúgio 3; Persuasão 3; Atenção 4.                                                                                                                      |
| <b>Saúde / Força de Vontade</b> | 4 / 6                                                                                                                                                                                                    |
| <b>Defesa</b>                   | 2 (evasão); sem Armadura.                                                                                                                                                                                |
| <b>Ataques</b>                  | Pistola (Pool 4, Dano 2) - último recurso.                                                                                                                                                               |
| <b>Poderes (táticos)</b>        | Varredura de Dados: 1x por cena, converte um detalhe (placa, rosto, horário) em um nome/endereço plausível. Rede Interna: quando tiver cobertura, chama reforço ou trava acesso (teste de Tecnologia 6). |
| <b>Equipamento</b>              | Notebook/telefone seguro, acesso a bancos de dados, crachá/ordem, kit de extração de mídia.                                                                                                              |
| <b>Complicações</b>             | Se exposto, vira alvo fácil: sem equipe, sem cobertura, sem proteção.                                                                                                                                    |

### **Equipe de Campo (Lumen) - 3 a 5 agentes**

|                                 |                                                                                                                                                                                                                |
|---------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Função</b>                   | Captura rápida, extração e apagamento do rastro; evita tiroteio longo.                                                                                                                                         |
| <b>Pools principais</b>         | Armas de Fogo 7; Atletismo 5; Briga 4; Furtividade 4; Atenção 5; Intimidação 4.                                                                                                                                |
| <b>Saúde / Força de Vontade</b> | 6 / 5                                                                                                                                                                                                          |
| <b>Armadura / Defesa</b>        | Armadura 2 (colete); Defesa 3.                                                                                                                                                                                 |
| <b>Ataques</b>                  | Carabina (Pool 8, Dano 4); Pistola (Pool 7, Dano 2); Taser (Pool 6, Dano 2 superficial + atordoamento).                                                                                                        |
| <b>Poderes (táticos)</b>        | Luz Branca: holofotes e strobes; vampiro que falhar em Compostura+Determinação (Dific. 3) fica cego por 1 turno. Cerco Curto: ao entrar em um local, a equipe impõe -2 dados a tentativas de fuga por 1 turno. |
| <b>Equipamento</b>              | Lanternas fortes, algemas, kit de incêndio, abafadores, rádio criptografado, spray marcador (UV).                                                                                                              |
| <b>Fraqueza</b>                 | Sem magia: se a cena vira sobrenatural explícito, eles recuam para replanejar.                                                                                                                                 |

### **Consultor de Perícia/Incêndio (Lumen)**

|                                 |                                                                                                                                                 |
|---------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Função</b>                   | Transformar o sobrenatural em narrativa aceitável para mortal: laudo, causa provável, 'acidente'.                                               |
| <b>Pools principais</b>         | Investigação 6; Ciência 6; Atenção 5; Persuasão 4; Armas de Fogo 3.                                                                             |
| <b>Saúde / Força de Vontade</b> | 4 / 6                                                                                                                                           |
| <b>Defesa</b>                   | 2; sem Armadura.                                                                                                                                |
| <b>Ataques</b>                  | Pistola (Pool 5, Dano 2).                                                                                                                       |
| <b>Poderes (táticos)</b>        | Cobertura Plausível: 1x por sessão, reescreva uma consequência mortal (incêndio, queda, curto) de modo a reduzir suspeita e travar investigação |



|                     |                                                                                                                      |
|---------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|                     | comum. Cadeia de Custódia: se controlar a cena, dá -2 dados para qualquer um que tente 'apagar' prova sem ser visto. |
| <b>Equipamento</b>  | Kit de perícia, acelerante, lacres, câmera, acesso a laboratório/IML.                                                |
| <b>Complicações</b> | Vaidade institucional: ele quer a versão 'bonita' dos fatos, mesmo que isso exija brutalidade.                       |

### 7.3 - Caçadores: o mortal que não aceita coincidência

Caçadores são o antagonista mais cruel porque são humanos. Eles começam com perda, medo e raiva - e aprendem rápido quando percebem que a cidade mente para eles.

#### Três tipos comuns

- A célula de rua: gente de abrigo, igreja, vizinhança. Não tem teoria; tem lista de desaparecidos e vontade de parar o próximo sumiço.
- O investigador: jornalista, perito, policial cansado, advogado. Ele não caça com arma - caça com pergunta e prova.
- O caçador terceirizado: segurança privada, "consultoria", milícia local. Ele não acredita em vampiro; acredita em pagamento.

Dois grupos notáveis: a Vigília Santa Clara, nascida de um abrigo que perdeu gente demais, e o Rastreador de Dados, um duo que correlaciona desaparecimentos e vende pista - até vender para o lado errado.

#### Como caçadores sobem de nível

Eles sobem quando sobrevivem ao primeiro erro. Depois do primeiro encontro, eles param de procurar 'monstro' e passam a procurar método: horários, trajetos, padrões de sedução, pontos de caça.

- Primeiro estágio: vigia, armadilha barata, câmera de peito, taser.
- Segundo estágio: isca humana, cerco curto, incêndio 'accidental' para forçar fuga.
- Terceiro estágio: contato com gente maior (Lumen, igreja, segurança), e então a caça deixa de ser pessoal e vira operação.

#### Fichas rápidas - Caçadores (SPCs)

Caçadores são humanos. Eles não vencem por dano - vencem por insistência, registro e oportunidade.

#### Vigilante de Abrigo (célula de rua)

|                                 |                                                                               |
|---------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Função</b>                   | Vigia, isca, emboscada curta; perigoso em grupo e em território conhecido.    |
| <b>Pools principais</b>         | Briga 4; Atletismo 3; Atenção 4; Intimidação 3; Sobrevida 3; Armas de Fogo 3. |
| <b>Saúde / Força de Vontade</b> | 5 / 4                                                                         |
| <b>Defesa</b>                   | 3; Armadura 0-1 (jaqueta/placa improvisada).                                  |
| <b>Ataques</b>                  | Facão (Pool 6, Dano 3); Espingarda (Pool 5, Dano 4, curta distância).         |



|                       |                                                                                             |
|-----------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>'Poder' humano</b> | Determinação: 1x por cena, ignore penalidade por ferimento por 1 turno (só humano teimoso). |
| <b>Equipamento</b>    | Lanterna, spray de pimenta, fita, rádio barato, crucifixo/amuletos (efeito psicológico).    |
| <b>Fraqueza</b>       | Preparo baixo: blefe bem-feito ou Dominação/Presença pode quebrar o grupo.                  |

### *Investigador Metódico (jornalista/perito/advogado)*

|                                 |                                                                                                                                                   |
|---------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Função</b>                   | Derrubar a Máscara por prova: nomes, horários, imagens, contradições.                                                                             |
| <b>Pools principais</b>         | Investigação 7; Perspicácia 6; Persuasão 5; Subterfúgio 4; Atenção 4; Armas de Fogo 2.                                                            |
| <b>Saúde / Força de Vontade</b> | 4 / 6                                                                                                                                             |
| <b>Defesa</b>                   | 2; sem Armadura.                                                                                                                                  |
| <b>Ataques</b>                  | Nenhum relevante; se armado: Pistola (Pool 4, Dano 2).                                                                                            |
| <b>Golpe</b>                    | Arquivo Vivo: quando obtém 3 pistas coerentes, ele cria um 'dossiê'; a partir daí, ações sociais contra ele sofrem -2 dados (ele já anotou tudo). |
| <b>Equipamento</b>              | Gravador, câmera, backups, contatos em jornal/perícia/polícia.                                                                                    |
| <b>Fraqueza</b>                 | Corpo frágil: se encurralado sem saída, ele quebra.                                                                                               |

### *Terceirizado Armado (segurança/milícia/'consultoria')*

|                                 |                                                                                                                     |
|---------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Função</b>                   | Violência rápida, sem pudor; faz serviço que ninguém assina.                                                        |
| <b>Pools principais</b>         | Armas de Fogo 6; Atletismo 5; Briga 4; Atenção 5; Intimidação 5; Furtividade 3.                                     |
| <b>Saúde / Força de Vontade</b> | 6 / 4                                                                                                               |
| <b>Armadura / Defesa</b>        | Armadura 2; Defesa 3.                                                                                               |
| <b>Ataques</b>                  | Pistola (Pool 7, Dano 2); Fuzil (Pool 7, Dano 4); Coronhada (Pool 6, Dano 2).                                       |
| <b>Tática</b>                   | Execução: se tiver surpresa/posição, ele tenta imobilizar e 'encerrar' em 1-2 turnos (não quer combate prolongado). |
| <b>Equipamento</b>              | Coletes, rádio, algemas, veículo sem placa, contatos locais.                                                        |
| <b>Fraqueza</b>                 | Ganância e ego: subestima o sobrenatural e erra feio quando acha que 'é só gente'.                                  |

### **7.4 - Lobisomens: a fronteira que não assina acordo**

Lobisomens não são 'mais uma facção'. Eles são a lembrança de que vampiros não dominam o mundo. Quando a noite encosta demais na mata, a cidade muda de escala - e a arrogância vira presa.



### Onde eles pesam

- Nas bordas do sul e do extremo sul: sítios, represas, áreas de mata e bairros que encostam no verde.
- Em parques grandes e faixas de mata: onde o ar muda e a cidade parece menos cidade.
- Em estradas secundárias e caminhos que humanos usam pouco: o tipo de lugar onde um corpo some sem câmera - e, por isso, vira tentação.

### O que dispara resposta

- Predação repetida perto da borda: sangue demais no mesmo chão.
- Corpos deixados como lixo: para a fronteira, isso é profanação, não 'crime'.
- Rituais e ecos mexidos sem respeito: quando o mundo espiritual fica inquieto, eles sentem antes de todo mundo.

### O papel do Sul e o nome que aparece nos boatos

No seu cenário, o Sul tem um amortecedor: Bia e o baronato que ela sustenta no limite da área lupina. Isso não é romantização; é função. Ela é escudo e lâmina.

Bia mantém a noite 'quieta' na borda por um motivo simples: ela sabe que um erro ali não vira punição política - vira massacre. Ela pune cedo para não virar guerra.

Ela sabe mais do que deixa transparecer. Não necessariamente por pacto formal, mas por convivência de fronteira: aviso, recado, sangue derramado em lugar errado, e a certeza de que existem linhas que não se atravessam.

O Príncipe confia nela? Do jeito que se confia em alguém que segura uma porta: não com afeto, mas com interesse. A Torre tolera o baronato de Bia porque ele é um para-raios. Se a fronteira explode, explode primeiro ali - e isso dá tempo para a Camarilla negar e se reorganizar.

Ganchos imediatos:

- Um cainita caça na borda para 'sumir com corpo'. No dia seguinte, Bia oferece uma escolha: pagar o preço dela ou pagar o preço da lua.
- A Lumen decide entrar na área verde atrás de uma pista. Eles não voltam inteiros - e alguém culpa a noite.
- Uma matilha exige reparação por algo que nenhum personagem fez. Em São Paulo, culpa é moeda: alguém vai pagar. A pergunta é quem.

### Uso em crônica (a regra de ouro)

Trate lupinos como fronteira e consequência, não como 'combate balanceado'. Eles servem para criar limite moral e geográfico.

- Aparição curta: cheiro, silêncio, aviso. O medo vem antes do ataque.
- Prazo: 'parem' ou 'saiam' - e a cidade entende que existe um relógio.



- Se virar guerra, vire guerra de verdade: sumiço, retaliação, território queimado. Nada de “briga justa”.

### Ficha rápida - Lupino (ameaça)

Lupinos aqui não são ‘combate balanceado’. Use como limite e consequência. Se virar briga, a briga é desleal.

#### *Lupino (ameaça de fronteira)*

|                                 |                                                                                                                                                                                                                                                                 |
|---------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Conceito</b>                 | Predador territorial; aparece como aviso, depois como sentença.                                                                                                                                                                                                 |
| <b>Pools principais</b>         | Ataque (garras) 10; Atletismo 7; Atenção 6; Intimidação 6; Furtividade 5.                                                                                                                                                                                       |
| <b>Saúde / Força de Vontade</b> | 10 / 7                                                                                                                                                                                                                                                          |
| <b>Armadura / Defesa</b>        | Armadura 2 (pelagem/instinto); Defesa 4.                                                                                                                                                                                                                        |
| <b>Ataques</b>                  | Garras (Pool 10, Dano 4 agravado em vampiros); Mordida (Pool 9, Dano 5 agravado em vampiros).                                                                                                                                                                   |
| <b>Poderes</b>                  | Regeneração: cura 2 dano superficial no fim de cada turno (não funciona após dano de prata). Surto de Fúria: 1x por cena, +3 dados em um teste físico. Uivo: quem ouvir testa Coragem/Compostura+Determinação (Dific. 3) ou sofre -2 dados por medo por 1 cena. |
| <b>Fraqueza</b>                 | Prata causa dano agravado e bloqueia Regeneração por 1 cena; fogo também é temido.                                                                                                                                                                              |
| <b>Uso em cena</b>              | Aparece, marca, some. Se perseguir, ele escolhe o terreno e a hora.                                                                                                                                                                                             |

### 7.5 - Sabbat: febre itinerante

Em V5, o Sabbat funciona melhor como tempestade do que como governo. Em São Paulo, ele aparece como surto: entra, marca território com horror, executa uma intenção e some antes que a resposta ‘limpa’ chegue.

O Sabbat não quer dominar o tabuleiro; quer quebrar o tabuleiro por um minuto - tempo suficiente para arrancar o que veio buscar.

#### Sinais

- Violência que parece recado, não briga: corpos expostos, símbolos improvisados, crueldade com intenção.
- Sobreviventes errados: alguém vive, mas não lembra direito, não fala certo, ou volta com a fé quebrada.
- Incêndios e apagões ‘cirúrgicos’: o tipo de caos que abre uma janela e fecha em seguida.
- Thin-bloods somem primeiro. Sempre.

#### Uso em crônica

Três jeitos de usar o Sabbat sem transformar sua crônica em sequência de batalhas:



- Como faca: uma única noite muda alianças e obriga rivais a cooperarem.
- Como desculpa: Camarilla e barões tentam usar o ‘pânico Sabbat’ para justificar execução política.
- Como espelho: eles mostram o que a noite vira quando perde qualquer vergonha - e o quanto os personagens ainda são humanos (ou não).

A existência de Vlado como sobrevivente do Sabbat é um ímã. Se o Sabbat volta, ele é pista, isca, suspeita e ferramenta - tudo ao mesmo tempo.

### Fichas rápidas - Sabbat (SPCs)

Sabbat como tempestade: use SPCs rápidos com Disciplines claras. Eles lutam sujo e deixam recado.

#### Batedor (Sabbat)

|                                 |                                                                                                                                                              |
|---------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Função</b>                   | Marca alvo, reconhece rota, chama a célula; evita confronto direto.                                                                                          |
| <b>Pools principais</b>         | Furtividade 7; Atletismo 5; Atenção 5; Briga 4; Intimidação 3.                                                                                               |
| <b>Saúde / Força de Vontade</b> | 7 / 6                                                                                                                                                        |
| <b>Disciplines</b>              | Ofuscação 2; Celeridade 2.                                                                                                                                   |
| <b>Ataques</b>                  | Faca (Pool 7, Dano 2); Pistola (Pool 5, Dano 2).                                                                                                             |
| <b>Poderes</b>                  | Desaparecer: pode se retirar sem ser perseguido se tiver cobertura/sombra (teste contestado Atenção). Velocidade: 1x por cena, ganha 1 ação extra defensiva. |
| <b>Fraqueza</b>                 | Covardia pragmática: se a cena sai do plano, ele foge.                                                                                                       |

#### Fanático (Sabbat)

|                                 |                                                                                                                                                 |
|---------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Função</b>                   | Choque e terror; usa fogo e crueldade como linguagem.                                                                                           |
| <b>Pools principais</b>         | Briga 7; Atletismo 5; Intimidação 6; Atenção 4; Resistência 6.                                                                                  |
| <b>Saúde / Força de Vontade</b> | 8 / 5                                                                                                                                           |
| <b>Disciplines</b>              | Potência 2; Fortitude 2.                                                                                                                        |
| <b>Ataques</b>                  | Marreta/porrete (Pool 8, Dano 4); Mordida (Pool 7, Dano 2 agravado em mortais; causa Frenesi em vampiros se houver oportunidade).               |
| <b>Poderes</b>                  | Golpe Brutal: ao acertar, pode empurrar/derrubar (o alvo testa Força). Resistência: reduz em 1 dano superficial recebido (não vale fogo/prata). |
| <b>Fraqueza</b>                 | Impulsivo: provoca Máscarada e chama atenção.                                                                                                   |

#### Ductus (Sabbat)

|                         |                                                                                  |
|-------------------------|----------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Função</b>           | Comando do pack; escolhe o alvo ‘importante’ e faz a noite girar em torno disso. |
| <b>Pools principais</b> | Briga 7; Liderança 6; Atenção 6; Intimidação 6; Subterfúgio 4.                   |

|                                 |                                                                                                                                                                                                                                                                                             |
|---------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Saúde / Força de Vontade</b> | 9 / 7                                                                                                                                                                                                                                                                                       |
| <b>Disciplines</b>              | Presença 2; Dominação 2; Potência 2.                                                                                                                                                                                                                                                        |
| <b>Ataques</b>                  | Lâmina (Pool 8, Dano 3); Pistola (Pool 6, Dano 2).                                                                                                                                                                                                                                          |
| <b>Poderes</b>                  | Tática de Matilha: aliados do pack ganham +1 dado quando atacam o mesmo alvo. Voz de Comando: 1x por cena, force um mortal a hesitar/baixar arma (Dominação, Dific. 3). Presença Ameaçadora: quem falhar em Compostura+Determinação (Dific. 3) sofre -2 dados para enfrentá-lo por 1 turno. |
| <b>Fraqueza</b>                 | Arrogância ritual: ele deixa pista de propósito.                                                                                                                                                                                                                                            |

## 7.6 - Fantasmas, ecos e a porta entreaberta

São Paulo tem mortos demais para ficarem quietos. Onde existe culpa coletiva, existe eco. Onde existe promessa quebrada, existe voz.

No seu cenário, isso não é só atmosfera: é um problema real que ‘mora’ perto do território Hecata. O lugar que eles receberam não é prêmio; é responsabilidade. Há ali uma porta entreaberta - um ponto em que o mundo das aparições encosta no concreto - e alguém precisa segurar a borda para não virar epidemia de assombração.

Os Hecata lidam com isso por dois motivos: porque conseguem, e porque lucram. Eles vendem silêncio, reescrevem o que a morte contou, e devolvem ao mundo uma versão mais útil.

### Manifestações

- Sensorial: queda de temperatura, cheiro de ozônio, água que “fica velha”, ruído de rádio onde não existe rádio.
- Memória: gente lembra errado, confunde datas, troca nomes, acusa a pessoa certa pelo motivo errado.
- Reputação: boatos verdadeiros com detalhe torto, fofoca que aparece antes do fato, notícia que parece plantada pelo próprio destino.
- Lugar: uma ala de serviço que não estava na planta, uma porta que abre para onde não deveria, uma estação que “ganha” um túnel por uma noite.

O Buraco do Centro - o foco espectral mais citado - reage sobretudo a dívidas quebradas e promessas traídas. Ele não te mata com garra; ele te desgasta com culpa.

### Usos em mesa

Fantasmas e ecos funcionam melhor quando entregam pista e cobram preço.

- Pista: um nome sussurrado, um endereço incompleto, um horário que só faz sentido depois.
- Preço: um favor que você não queria dever, uma lembrança que não volta, um boato que não desmente.
- Conflito: se os personagens resolverem um eco, alguém perde monopólio (Hecata, Malkavian, Tremere, Lasombra) - e reage.



### Ficha rápida - Foco espectral

Ecos e focos espirituais são ‘perigo social e mental’ antes de serem dano. Use como pista + cobrança.

#### *Foco espectral (porta/eco concentrado)*

|                               |                                                                                                                                                                                                                                                   |
|-------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Âncora</b>                 | Uma promessa quebrada, um local, um nome. Sem âncora, o foco enfraquece.                                                                                                                                                                          |
| <b>Pools principais</b>       | Assombrar 8; Manifestar 6; Poltergeist 6; Resistir 7.                                                                                                                                                                                             |
| <b>Corpus (Saúde) / Força</b> | 8 / 0 (não é criatura ‘viva’)                                                                                                                                                                                                                     |
| <b>Defesa</b>                 | Imune a ataques comuns. Afetado por ritos, nomes verdadeiros, sal/ferro, e disciplina apropriada.                                                                                                                                                 |
| <b>Ataques</b>                | Assombrar (Pool 8 vs Resolve+Compostura): causa 2 dano superficial à Força de Vontade e impõe uma Compulsão/medo. Poltergeist (Pool 6): 2 dano superficial físico por impacto/quebra.                                                             |
| <b>Poderes</b>                | Memória Torta: 1x por cena, troca detalhe de uma lembrança recente (nome/hora) se o alvo falhar em Resolve+Compostura (Dific. 3). Porta Errada: cria ‘desvio’ em um corredor/rua por 1 cena, separando o grupo se falharem em Atenção (Dific. 3). |
| <b>Fraqueza</b>               | Exposição: se alguém enfrenta a verdade do eco (confissão, pagamento de dívida, ritual), o foco perde 2 dados por 1 sessão.                                                                                                                       |
| <b>Como ‘vence’</b>           | Você não mata. Você muda o preço: resolve a dívida, quebra a repetição, ou sela a âncora.                                                                                                                                                         |

### 7.7 - Cultos: fé, vício e comunidade que denuncia

Cultos são antagonistas silenciosos porque oferecem abrigo. Eles salvam gente - um pouco - e cobram o resto em obediência, segredo e dívida.

#### Tipos comuns

- Culto cainita do Ministry: liberdade como discurso, vício como sacramento, dívida como devoção. Eles recrutam onde a cidade quebrou alguém.
- Cultos mortais paranoicos: vizinhança que vira milícia moral. Eles começam protegendo crianças e terminam caçando ‘predadores’ sem saber o nome certo.
- Culto do Buraco: pequenos, intensos, obcecados por ‘verdades’ que só aparecem em noites ruins. Eles alimentam ecos e viram motor de horror social.

Cultos geram antagonismo porque se metem no lugar onde a Camarilla e os barões preferem operar em silêncio: significado. Quando um culto explica a noite para um mortal, esse mortal começa a olhar.

#### Ganchos

- Um culto oferece esconderijo ‘seguro’ contra a Lumen. O preço é moral: entregar alguém, aceitar uma marca, participar de um rito.



- Uma célula de caçadores nasce dentro de um culto mortal - e nem o culto percebe até ser tarde.
- Um culto do Ministry disputa espaço com as confissões Lasombra e com o monopólio Hecata do silêncio: a cidade vira um tabuleiro de culpa.

### Checklist de uso (para o narrador)

- Escolha qual resposta está subindo (Lumen, caçadores, lupinos, Sabbat, eco, culto) e por quê.
- Mostre sintomas antes de mostrar ação: pergunta antes de fogo, boato antes de ataque, silêncio antes de massacre.
- Dê ao coterie escolhas feias: salvar alguém e expor outro; pagar uma dívida e criar outra; matar um problema e parir dois.
- Quando o antagonista agir, faça a ação “parecer normal” para os mortais - e absurda para quem vive a noite.
- Depois da cena, cobre consequência social: reputação, território, dívida, confiança. Em São Paulo, sempre sobra conta.





## Capítulo 8 – O Elenco de São Paulo

Este livro do site é o coração mecânico da cidade: conexões, teia, mapa, tudo consultável. Este capítulo é a tradução humana: o que você precisa bater o olho e entender em mesa. Primeiro, um índice completo (uma linha por NPC, por facção e por clã). Depois, fichas aprofundadas para os nomes que realmente mexem o ponteiro da cidade.

### 8.1 - Sobre o nível de poder

O nível mede alcance social e capacidade operacional no cenário, não poder bruto de combate.

- S: dita regra, ritmo e preço político da cidade.
- A: altera equilíbrio de um domínio ou rede importante.
- B: sustenta operação, media conflito e entrega resultado local.
- C: peça funcional de território, ofício ou cadeia de favores.
- D: presença periférica, útil para cor, boato e ganchos menores. Use a escala para priorizar foco de mesa: quem decide, quem executa e quem serve de ponto de pressão.

### 8.2 - Índice completo por facção e clã

Índice de leitura rápida. Cada linha resume quem a pessoa é, onde atua e no que ela é realmente útil em jogo.

#### Camarilla

##### *Banu Haqim*

- S | Samira al-Haddad - Camarilla • Banu Haqim. Xerife. Atua em Santana/Tucuruvi. Vínculo mais usado: Artur Macedo.
- A | Nadia Nasser - Camarilla • Banu Haqim. Primógena Banu Haqim. Atua em Ipiranga/Cursino. Vínculo mais usado: Samira al-Haddad.
- C | Farid Alvim - Camarilla • Banu Haqim. Auditor de sangue. Atua em Ipiranga/Cursino. Vínculo mais usado: Samira al-Haddad.

##### *Caitiff*

- B | Livia "Sem-Nome" - Camarilla • Caitiff. Informante tolerada. Atua em Centro Expandido. Vínculo mais usado: Samira al-Haddad.
- C | Caio "Papel" - Camarilla • Caitiff. Portador de recados. Atua em Centro Expandido. Vínculo mais usado: Rafa "Ferro".

##### *Gangrel*

- C | Bruno Arantes - Camarilla • Gangrel. Batedor de borda. Atua em Alto de Pinheiros/Butantã. Vínculo mais usado: Bia "Matilha".

##### *Lasombra*

- S | Padre Miguel Aranha - Camarilla • Lasombra. Guardião de confissões. Atua em Bela Vista/Bixiga. Vínculo mais usado: Isabel do Amaral.



- C | Afonso Carmo - Camarilla • Lasombra. Advogado da confissão. Atua em Bela Vista/Bixiga. Vínculo mais usado: Padre Miguel Aranha.
- C | Bento Carmo - Camarilla • Lasombra. Advogado da confissão. Atua em Bela Vista/Bixiga. Vínculo mais usado: Padre Miguel Aranha.
- C | Irmã Beatriz Lemos - Camarilla • Lasombra. Confessora auxiliar. Atua em Bela Vista/Bixiga. Vínculo mais usado: Padre Miguel Aranha.
- C | Severino Carmo - Camarilla • Lasombra. Advogado da confissão. Atua em Bela Vista/Bixiga. Vínculo mais usado: Padre Miguel Aranha.

### **Malkavian**

- A | Marcia Falcão - Camarilla • Malkavian. Primógena Malkavian. Atua em Consolação/Higienópolis. Vínculo mais usado: Luiza Salles.
- C | Celia Andrade - Camarilla • Malkavian. Cinegrafista de rumor. Atua em Paulista. Vínculo mais usado: Paulo "O Vidente".
- C | Miriam Kwon - Camarilla • Malkavian. Leitora de padrões. Atua em Itaim Bibi. Vínculo mais usado: Paulo "O Vidente".
- C | Patricia Andrade - Camarilla • Malkavian. Cinegrafista de rumor. Atua em Paulista. Vínculo mais usado: Paulo "O Vidente".
- C | Regina Andrade - Camarilla • Malkavian. Cinegrafista de rumor. Atua em Paulista. Vínculo mais usado: Paulo "O Vidente".

### **Nosferatu**

- S | Nico "Sombra" - Camarilla • Nosferatu. Corretor de informação. Atua em Brás/Pari + eixos logísticos (Barra Funda/Lapa). Vínculo mais usado: Artur Macedo.
- A | Raimundo "Rato-Rei" - Camarilla • Nosferatu. Primógeno Nosferatu. Atua em Perdizes/Barra Funda. Vínculo mais usado: Nico "Sombra".
- A | Vovó Zilda - Camarilla • Nosferatu. Anciã subterrânea. Atua em Galerias do Centro. Vínculo mais usado: Nico "Sombra".
- B | Keiko Sato - Camarilla • Nosferatu. Sombra de entrega. Atua em Bras/Pari. Vínculo mais usado: Nico "Sombra".
- B | Taina Aruana - Camarilla • Nosferatu. Sondadora de redes. Atua em Perdizes/Barra Funda. Vínculo mais usado: Nico "Sombra".
- C | Hiroko Sato - Camarilla • Nosferatu. Sombra de entrega. Atua em Bras/Pari. Vínculo mais usado: Nico "Sombra".
- C | Leandro Batista - Camarilla • Nosferatu. Operador de câmeras. Atua em Paulista/Jardins. Vínculo mais usado: Nico "Sombra".
- C | Nara Sato - Camarilla • Nosferatu. Sombra de entrega. Atua em Bras/Pari. Vínculo mais usado: Nico "Sombra".

### **Toreador**

- S | Luiza Salles - Camarilla • Toreador. Senescal. Atua em Pinheiros/Vila Madalena. Vínculo mais usado: Artur Macedo.



- A | Clara Montenegro - Camarilla • Toreador. Primógena Toreador. Atua em Moema/Paraíso. Vínculo mais usado: Luiza Salles.
- A | Helena Vasconcelos - Camarilla • Toreador. Guardia de Elysium. Atua em Liberdade. Vínculo mais usado: Luiza Salles.
- B | Daniel Sato - Camarilla • Toreador. Harpia. Atua em Liberdade/Paulista. Vínculo mais usado: Luiza Salles.
- B | Larissa Prado - Camarilla • Toreador. Curadora de sala. Atua em Liberdade. Vínculo mais usado: Luiza Salles.
- B | Aiko Tanaka - Camarilla • Toreador. Harpia. Atua em Pinheiros/Vila Madalena. Vínculo mais usado: Luiza Salles.
- C | Beatriz Pires - Camarilla • Toreador. Curadora de sala. Atua em Liberdade. Vínculo mais usado: Luiza Salles.
- C | Renata Freire - Camarilla • Toreador. Produtora de moda. Atua em Jardim Paulista. Vínculo mais usado: Luiza Salles.
- C | Sofia Pires - Camarilla • Toreador. Curadora de sala. Atua em Liberdade. Vínculo mais usado: Luiza Salles.

### **Tremere**

- S | Dario Kron - Camarilla • Tremere. Primógeno Tremere. Atua em Butantã/USP. Vínculo mais usado: Isabel do Amaral.
- B | Bianca Saramago - Camarilla • Tremere. Arquivista de campo. Atua em Pinheiros/Centro. Vínculo mais usado: Dario Kron (relação de cria; lealdade e medo).
- B | Igor Menezes - Camarilla • Tremere. Analista de risco. Atua em Butantã/USP. Vínculo mais usado: Dario Kron.
- C | Caio Menezes - Camarilla • Tremere. Analista de risco. Atua em Butantã/USP. Vínculo mais usado: Dario Kron.
- C | Maira Koehler - Camarilla • Tremere. Guardia de grimorios. Atua em Butantã/USP. Vínculo mais usado: Dario Kron.
- C | Rafael Menezes - Camarilla • Tremere. Analista de risco. Atua em Butantã/USP. Vínculo mais usado: Dario Kron.

### **Ventre**

- S | Artur Macedo - Camarilla • Ventre. Príncipe de São Paulo. Atua em Paulista/Jardins. Vínculo mais usado: Luiza Salles.
- A | Henrique Valadares - Camarilla • Ventre. Braço executivo Ventre. Atua em Morumbi/Campo Belo. Vínculo mais usado: Isabel do Amaral; ele opera por dívida antiga, respeito e caixa.
- A | Isabel do Amaral - Camarilla • Ventre. Primógena Ventre. Atua em Itaim/Berrini. Vínculo mais usado: Artur Macedo.
- B | Augusto Brito - Camarilla • Ventre. Gestor de prédio. Atua em Morumbi/Campo Belo. Vínculo mais usado: Artur Macedo.



- B | Eduardo Nogueira - Camarilla • Ventrue. Fornecedor de Elysium. Atua em Paulista. Vínculo mais usado: Artur Macedo.
- B | Mateus Cordeiro - Camarilla • Ventrue. Curador de prestígio e reputação. Atua em Jardins e circuito de influência. Vínculo mais usado: Luiza Salles.
- C | Helio Barros - Camarilla • Ventrue. Gestor de prédio. Atua em Morumbi/Campo Belo. Vínculo mais usado: Artur Macedo.
- C | Otavio Braga - Camarilla • Ventrue. Gestor de prédio. Atua em Morumbi/Campo Belo. Vínculo mais usado: Artur Macedo.
- C | Raul Marques - Camarilla • Ventrue. Hound do Xerife. Atua em Santana/Tucuruvi. Vínculo mais usado: Artur Macedo.
- C | Renato Vianna - Camarilla • Ventrue. Gestor de prédio. Atua em Morumbi/Campo Belo. Vínculo mais usado: Artur Macedo.

### Anarquistas

#### **Baronia da Ferrugem (Mooca/Tatuapé)**

- S | Renata Ferraz - Anarquistas • Brujah. Baronesa da Mooca. Atua em Tatuapé/Mooca. Vínculo mais usado: Samira al-Haddad.
- A | Rafa "Ferro" - Anarquistas • Caitiff. Aspirante a corte. Atua em Mooca e adjacências. Vínculo mais usado: Renata Ferraz.
- B | Elias "Sal" - Anarquistas • Ministry. Agitador de célula. Atua na Mooca e em circuitos de circulação e cobrança. Vínculo mais usado: Talita "Serpente" (relação de cria; devoção e ressentimento).
- B | Cauã Martins - Anarquistas • Brujah. Executor da Baronesa. Atua em Mooca. Vínculo mais usado: Renata Ferraz.

#### **Leste de Aço (Itaquera/Extremo Leste)**

- A | Diego "Itaquera" Nascimento - Anarquistas • Brujah. Barão do Leste. Atua em Baronato Leste. Vínculo mais usado: Renata Ferraz.
- B | Maru "Vento" - Anarquistas • Ravnos. Scout de baronia. Atua em Leste. Vínculo mais usado: Ravi "Truque".

#### **Matilha do Sul (Capão/Grajaú e bordas verdes)**

- A | Bia "Matilha" - Anarquistas • Gangrel. Baronesa da borda sul. Atua em Capão/Extremo Sul e mata urbana. Vínculo mais usado: Renata Ferraz.
- B | Bruna "Sinais" - Anarquistas • Thin-Blood. Correio e drone. Atua em Baronato Sul. Vínculo mais usado: Katia "Zero".
- C | Sabrina Siqueira - Anarquistas • Brujah. Organizadora de ocupação. Atua em Baronato Sul. Vínculo mais usado: Renata Ferraz.
- C | Jonas "Capim" - Anarquistas • Gangrel. Batedor. Atua em Baronato Sul. Vínculo mais usado: Bia "Matilha".
- C | Vivi "Fenda" Lacerda - Anarquistas • Ministry. Recrutadora. Atua em Baronato Sul. Vínculo mais usado: Talita "Serpente".



### **Rede interbaronatos (centro, trânsito e zonas mistas)**

- A | Camila "Noite-Funda" - Anarquistas • Lasombra. Dissidente. Atua em Lapa/Barra Funda. Vínculo mais usado: Padre Miguel Aranha (relação de cria; ódio e dependência).
- B | Ana "Carbono" - Anarquistas • Thin-Blood. Alquimista. Atua em Pinheiros e trajetos. Vínculo mais usado: Daniel Sato.
- B | Katia "Zero" - Anarquistas • Thin-Blood. Técnica de sumiço digital. Atua em Centro/Pinheiros. Vínculo mais usado: Nico "Sombra".
- B | Ester "Gato-Preto" - Anarquistas • Nosferatu. Courier de dados. Atua em Zonas mistas. Vínculo mais usado: Nico "Sombra".
- B | Cecília "Linha-Dois" - Anarquistas • Malkavian. Leitora de padrão e mensageira de crise. Atua em Tatuapé/Centro. Vínculo mais usado: João do Trem.
- B | Luan "Patch" - Anarquistas • Thin-Blood. Médico de rua. Atua em Oeste/Sul. Vínculo mais usado: Irene da Luz.

### **Independentes**

#### **Hecata**

- S | Donato Lazzari - Independentes • Hecata. Líder dos Hecatas. Cobrador do silêncio. Atua em Centro Velho / cemitérios. Vínculo mais usado: Dario Kron.
- A | Soraia Nunes - Independentes • Hecata. Intérprete de ecos. Atua em Centro Velho. Vínculo mais usado: Donato Lazzari (relação de cria; dependência e proteção).
- B | Celia Moura - Independentes • Hecata. Agente funerária. Atua em Consolação. Vínculo mais usado: Donato Lazzari (servidão; operadora do enclave).
- B | Iago Siqueira - Independentes • Hecata. Banco de boons. Atua em Centro Expandido. Vínculo mais usado: Donato Lazzari (relação de cria; aprendeu a cobrar com o sire).

#### **Malkavian**

- A | Paulo "O Vidente" - Independentes • Malkavian. Leitor de padrões das galerias. Atua em galerias e estações. Vínculo mais usado: Vovó Zilda.

#### **Tzimisce**

- A | Nina "Costura" - Independentes • Tzimisce. Cirurgia e favores. Atua em Centro/clínicas clandestinas. Vínculo mais usado: Donato Lazzari.
- B | Vlado de Itapecerica - Independentes • Tzimisce. Exilado. Atua em Sul. Vínculo mais usado: Nina "Costura" (relação de cria; amor e repulsa).

### **Independentes**

#### **Banu Haqim**

- A | Yusuf Rahman - Independentes • Banu Haqim. Juiz itinerante. Vínculo mais usado: Samira al-Haddad.



### **Brujah**

- A | João do Trem - Independentes • Brujah. Fixador de circulação noturna. Atua em eixos urbanos e estações. Vínculo mais usado: Renata Ferraz.

### **Gangrel**

- B | Hector "Rodoanel" - Independentes • Gangrel. Batedor de borda e carga. Atua em Rodoanel e eixos de carga. Vínculo mais usado: Bia "Matilha" (relação de cria; lealdade e vontade de provar valor).

### **Ministry**

- A | Talita "Serpente" - Independentes • Ministry. Pregadora do Vício. Atua em Pinheiros/baixa Augusta. Vínculo mais usado: Luiza Salles.

### **Ravnos**

- B | Ravi "Truque" - Independentes • Ravnos. Ilusionista de esquina. Atua em Centro/Barra Funda. Vínculo mais usado: Nico "Sombra".

### **Thin Blood**

- B | Dante "Fumo" - Independentes • Thin-Blood. Entregador de risco e sumiço. Atua em eixos de entrega, pensões e pontos de passagem. Vínculo mais usado: João do Trem (protetor; o velho o protege por princípio).

### **Salubri**

- A | Irene da Luz - Independentes • Salubri. Curandeira escondida. Atua em Oeste. Vínculo mais usado: Paulo "O Vidente".

### **Segunda Inquisição**

- A | Delegada Helena Pacheco - Segunda Inquisição • Mortal. Coordenação de campo. Atua em Centro Expandido. Vínculo mais usado: Artur Macedo.

### **Mortal**

- B | Dra. Aline Moretti - Mortal • Mortal. Gestão hospitalar. Atua em Oeste. Vínculo mais usado: Irene da Luz.
- B | Padre Augusto Faria - Mortal • Mortal. Administração de abrigo/ong. Atua em Centro. Vínculo mais usado: Padre Miguel Aranha.
- B | Vivi Lacerda - Mortal • Mortal. Influenciadora e recrutadora. Atua em Pinheiros/baixa Augusta. Vínculo mais usado: Talita "Serpente".

### **8.3 - Ghouls**

Ghouls são a mão mortal da noite: fazem triagem, transporte, agenda, cobertura e dano de bastidor. O índice abaixo destaca função, zona de atuação e rede principal.



## Camarilla

- A | Mariana Lobo - Camarilla • Mortal. Chefe de gabinete. Atua em Paulista/Jardins. Vínculo mais usado: Artur Macedo.
- B | Carla Nogueira - Camarilla • Mortal. Assistente de curadoria de Elysium. Atua em Paulista/Pinheiros. Vínculo mais usado: Luiza Salles.
- B | Jonas "Coro" - Camarilla • Mortal. Coordenador de abrigo e coral. Atua em Centro. Vínculo mais usado: Padre Miguel Aranha.
- B | Leonardo "Aprendiz" - Camarilla • Mortal. Assistente de laboratório. Atua em Centro Expandido. Vínculo mais usado: Dario Kron.
- B | Rui "Barata" - Camarilla • Mortal. Técnico de campo. Atua em Barra Funda/Lapa. Vínculo mais usado: Nico "Sombra".
- B | Vitor Kallas - Camarilla • Mortal. Motorista e apoio tático. Atua em Centro Expandido. Vínculo mais usado: Samira al-Haddad.
- C | Ana "Terapeuta" Reis - Camarilla • Mortal. Retentora e cobertura clínica. Atua em Consolação/Higienópolis. Vínculo mais usado: Marcia Falcão.
- C | Camila "Flash" Siqueira - Camarilla • Mortal. Fotografa de evento. Atua em Pinheiros/Moema. Vínculo mais usado: Luiza Salles.
- C | Damião "Guarita" - Camarilla • Mortal. Segurança e controle de entrada. Atua em Morumbi/Campo Belo. Vínculo mais usado: Henrique Valadares.
- C | Igor "Sombra" Camargo - Camarilla • Mortal. Motorista de apoio e fuga. Atua em Paulista/Jardins. Vínculo mais usado: Artur Macedo.
- C | Lara "Contenção" Tavares - Camarilla • Mortal. Segurança de Elysium. Atua em Liberdade/Paulista. Vínculo mais usado: Samira al-Haddad.
- C | Marcela "Cartório" Guimarães - Camarilla • Mortal. Escritura e regularização discreta. Atua em Itaim/Berrini. Vínculo mais usado: Isabel do Amaral.
- C | Marcos "Sacristão" Vieira - Camarilla • Mortal. Sacristão e logística. Atua em Bela Vista/Bixiga. Vínculo mais usado: Padre Miguel Aranha.
- C | Paula "Compliance" Azevedo - Camarilla • Mortal. Advogada de crise. Atua em Morumbi/Campo Belo. Vínculo mais usado: Henrique Valadares.
- C | Pedro "Manutenção" Lins - Camarilla • Mortal. Retentor. Atua em Perdizes/Barra Funda. Vínculo mais usado: Raimundo "Rato-Rei".
- C | Renato "Bico" Sampaio - Camarilla • Mortal. Técnico de laboratório. Atua em Butantã/USP. Vínculo mais usado: Dario Kron.
- C | Ricardo "Protocolos" Nery - Camarilla • Mortal. Maitre de Elysium. Atua em Paulista/Jardins. Vínculo mais usado: Mateus Cordeiro.
- C | Samir "Escrivão" Haddad - Camarilla • Mortal. Escrivão e papelada discreta. Atua em Ipiranga/Cursino. Vínculo mais usado: Nadia Nasser.
- C | Sonia "Ateliê" - Camarilla • Mortal. Retentora. Atua em Moema/Paraíso. Vínculo mais usado: Clara Montenegro.
- C | Yuri "Curador" Sato - Camarilla • Mortal. Equipe de Elysium. Atua em Liberdade. Vínculo mais usado: Helena Vasconcelos.



- Apoio | Jonas Santos - Camarilla • Mortal. Correio e entrega rápida. Atua em eixos de carga (Zona Cinza de carga e sumiço). Vínculo mais usado: Nico "Sombra".
- Apoio | Silvia Kajiki - Camarilla • Mortal. Recepção e lista. Atua em Pinheiros/Vila Madalena. Vínculo mais usado: Luiza Salles.
- Apoio | Victor Pires - Camarilla • Mortal. Segurança e motorista. Atua em Paulista/Jardins. Vínculo mais usado: Artur Macedo.

## Anarquistas

### **Baronia da Ferrugem (Mooca/Tatuapé)**

- B | Tiago "Tranca" - Anarquistas • Mortal. Chefe de segurança da baronia. Atua em Tatuapé/Mooca. Vínculo mais usado: Renata Ferraz.
- C | Maya "Backdoor" Costa - Anarquistas • Mortal. Hacker e câmera. Atua em Baronato Mooca/Tatuapé. Vínculo mais usado: Katia "Zero".
- C | Nando "Desmanche" Alves - Anarquistas • Mortal. Desmanche e fuga limpa. Atua em Baronato Mooca/Tatuapé. Vínculo mais usado: Rafa "Ferro".
- C | Rodrigo "Fiel" Santana - Anarquistas • Mortal. Capanga. Atua em Baronato Mooca/Tatuapé. Vínculo mais usado: Renata Ferraz.
- Apoio | Douglas Ferraz - Anarquistas • Mortal. Logística e carros. Atua em Tatuapé/Mooca. Vínculo mais usado: Renata Ferraz.

### **Leste de Aço (Itaquera/Extremo Leste)**

- C | Lia "Comunidad" Souza - Anarquistas • Mortal. Contato mortal. Atua em Baronato Leste. Vínculo mais usado: Diego "Itaquera" Nascimento.
- C | Paula "Olheira" Nascimento - Anarquistas • Mortal. Olheira de rua. Atua em Baronato Leste. Vínculo mais usado: Diego "Itaquera" Nascimento.
- Apoio | Rafaela Novais - Anarquistas • Mortal. Socorro e triagem. Atua em Baronato Leste. Vínculo mais usado: Diego "Itaquera" Nascimento.

### **Matilha do Sul (Capão/Grajaú e bordas verdes)**

- C | Jessica "Biqueira" Ramos - Anarquistas • Mortal. Gerente de esquina. Atua em Baronato Sul. Vínculo mais usado: Bia "Matilha".
- C | Marcelo "Moto" Vieira - Anarquistas • Mortal. Courier. Atua em Baronato Sul. Vínculo mais usado: Bia "Matilha".
- C | Wesley "Faixa" Dias - Anarquistas • Mortal. Motoqueiro de entrega. Atua em Baronato Sul. Vínculo mais usado: Marcelo "Moto" Vieira.

## Mortais servos dos Hecatas

- B | Lia Morais - Independentes • Mortal. Necroassistente. Atua em Centro Velho/cemitérios. Vínculo mais usado: Donato Lazzari.
- C | Silvia "Fúnebre" Prado - Independentes • Mortal. Diretora de funerária. Atua em Consolação. Vínculo mais usado: Donato Lazzari.



- Apoio | Maria Zélia Ramos - Independentes • Mortal. Gestora de funerária. Atua em Cemitérios. Vínculo mais usado: Celia Moura.

#### Mortais servos de Independentes

- B | Beto "Mecânico" - Independentes • Mortal. Dono de oficina e operador de fuga. Atua em eixos de carga e pátios de apoio. Vínculo mais usado: João do Trem.
- C | Eli "Despacho" Araújo - Independentes • Mortal. Despachante e regularizador de carga. Atua em eixos de carga (Barra Funda/Lapa). Vínculo mais usado: João do Trem.
- C | Teresa "Balança" Pacheco - Independentes • Mortal. Conferente de doca e triagem de carga. Atua em eixos de carga (Barra Funda/Lapa). Vínculo mais usado: Eli "Despacho" Araújo.

#### 8.4 - As fichas essenciais

Fichas de uso direto em mesa, com função prática, vínculos e gatilhos de cena. A ideia é que o narrador consiga colocar cada NPC na sessão sem precisar decifrar frase de efeito.

Critério: núcleo de poder e peças de alto impacto (S/A + reforços que sustentam a engrenagem da cidade). Cobre Corte, Baronatos, Independentes e mortais/ghouls que mudam o rumo de uma noite.





Artur Macedo



S • Camarilla • Ventrue • Príncipe de São Paulo (Kindred)

Domínio: Jardins/Paulista. Função oficial: Príncipe. Função real: diretor de crise da cidade noturna. Artur reorganizou São Paulo com mentalidade de gestão moderna - gabinete enxuto, frentes segmentadas, responsáveis claros e revisão curta - porque acredita que um mundo monitorado exige uma Camarilla menos feudal na operação e mais precisa na execução.

Potência de Sangue: 4 • Humanidade: 6 • Predador: Osiris

Disciplinas principais: Dominate 5, Presence 4, Fortitude 4 • Competências: Persuasão 4, Liderança 4, Finanças 4

Paradas de dados uteis: Comando político 10 • Negociação fria 9 • Leitura de corte 8

História e comportamento:

Nasc.: 1888 • Abraço: 1929 • Idade aparente: 40

Sire: Isabel do Amaral

Childe(s): Mateus Cordeiro

Presença em cena: pessoa branca brasileira (pele clara, traços euro-brasileiros); aparenta por volta de 40 anos. Assinatura social: voz baixa, contratos curtos, violência como última palavra

Objetivo (o que ele quer): Provar que o modelo dele funciona: uma Camarilla que governa São Paulo como máquina de crise, com frentes segmentadas, responsável claro e revisão curta, sem perder o verniz aristocrático. Se isso falha, não cai só o Príncipe; cai a tese de gestão moderna que sustenta o governo dele.



Medo: perder o controle narrativo da cidade e ver a Corte regredir para feudos pessoais, boons opacos e reação lenta. O pesadelo de Artur não é uma derrota frontal; é a máquina que ele montou começar a falhar por dentro.

Segredo: tolerou pactos e exceções que negaria em público, inclusive alianças de periferia que preservaram a cidade. Isso encosta diretamente em Luiza Salles e Samira al-Haddad. Se vier à tona, vira cobrança de boon, sanção de Corte e disputa de autoridade.

Verdade perigosa: muitas 'decisões coletivas' da Camarilla foram imposições dele apresentadas como consenso. Hoje, quem está mais perto de descobrir isso é Luiza Salles.

Falso rumor que cola: o boato preferido é que ele já está caindo e só posa de firme; ainda não acharam o buraco real (cola porque a superfície da cidade mostra só um pedaço do trabalho real).

Como interpretar em mesa:

- Primeiro impacto: voz baixa, contratos curtos, violência como última palavra - Artur Macedo entra controlando o ritmo da conversa.
- Sob pressão, ele redistribui tarefa, encurta prazo e testa lealdade; quase nunca discute no tom.
- Na negociação, fala como gestor de crise: objetivo, responsável e prazo. Em Jardins/Paulista, isso parece eficiência para aliados e coleira para rivais.
- A postura endurece quando o assunto toca "perder o controle narrativo da cidade e ver a Corte regredir para feudos pessoais, boons opacos e reação lenta. O pesadelo de Artur não é uma derrota frontal; é a máquina que ele montou começar a falhar por dentro" ou "tolerou pactos e exceções que negaria em público, inclusive alianças de periferia que preservaram a cidade".

Ganchos curtos:

- Convida os PJs para 'um favor pequeno' que vira auditoria de boons. Entrada: Paulista/Jardins; custo provável: boon, cobertura ou silêncio.
- Usa os PJs como mensageiros para testar lealdade de um Primógeno. Entrada: Paulista/Jardins; custo provável: boon, cobertura ou silêncio.
- Oferece asilo temporário em troca de um nome. Entrada: Paulista/Jardins; custo provável: boon, cobertura ou silêncio.





Dario Kron



S • Camarilla • Tremere • Primógeno Tremere (Kindred)

Domínio: Butantã/USP • Redes: Corte do Elysium e Torre da USP • Função real: representa o clã na corte. Administra recursos, segura crise interna e traduz interesse de facção em decisões que possam ser executadas sem quebrar a rotina mortal.

Potência de Sangue: 3 • Humanidade: 6 • Predador: Scene Queen

Disciplinas principais: Blood Sorcery 4, Auspex 2, Dominate 2 • Competências: Ocultismo 5, Tecnologia 3, Subterfúgio 3

Paradas de dados uteis: Ritual e ocultismo 10 • Análise arcana 8 • Controle social 7

História e comportamento:

Nasc.: 1925 • Abraço: 1968 • Idade aparente: 40

Sire: - (origem mantida em silêncio ou irrelevante em cena)

Childe(s): Bianca Saramago

Presença em cena: pessoa branca brasileira (descendência germânica, pele clara); aparenta por volta de 40 anos. Assinatura social: rituais curtos; paranoia como liturgia

Objetivo: Reconstruir uma capela sem virar alvo fácil. Em cena, ele conduz a conversa por camadas: primeiro testa lealdade, depois mede exposição, e só então abre o jogo arcano.

Medo: Que a SI esteja mais próxima do que ele admite. Quando o tema encosta na mesa, a pessoa acelera decisão, reduz plateia e tenta controlar a versão antes da verdade circular.

Segredo: Ele mantém um acordo de silêncio com um Hecata para varrer rastros. O acordo tem contrapartida e prova material. Isso encosta diretamente em Isabel do Amaral (rivalidade; ela



odeia o imprevisível dos rituais) e Donato Lazzari (boon pendente; Minor, intermediação com mortos). Se vier à tona, vira cobrança de boon, sanção de Corte e disputa de autoridade.

Verdade perigosa: Ele tem um método de rastrear sangue pela rede de boons. Hoje, quem está mais perto de descobrir isso é Isabel do Amaral (rivalidade; ela odeia o imprevisível dos rituais).

Falso rumor que cola: Ele não é Tremere; é um impostor de outro clã (cola porque a superfície da cidade mostra só um pedaço do trabalho real).

Como interpretar em mesa:

- Primeiro impacto: rituais curtos; paranoia como liturgia - Dario Kron entra controlando o ritmo da conversa.
- Sob pressão, a fala encurta e o cálculo aparece; o foco vira contenção de dano.
- Na negociação, trabalha por consequência prática. Em Butantã/USP, o preço real importa mais que o discurso.
- A postura endurece quando o assunto toca "que a SI esteja mais próxima do que ele admite" ou "ele mantém um acordo de silêncio com um Hecata para varrer rastros. O acordo tem contrapartida e prova material".

Ganchos curtos:

- Pede aos PJs que recuperem um grimório em território anarquista. Entrada: Butantã/USP; custo provável: boon, cobertura ou silêncio.
- Oferece um ritual útil em troca de um nome. Entrada: Butantã/USP; custo provável: boon, cobertura ou silêncio.
- Tenta usar os PJs para expor um traidor no clã. Entrada: Butantã/USP; custo provável: boon, cobertura ou silêncio.





**Donato Lazzari**



~~ S • Independentes • Hecata • Cobrador de travessia (Kindred)

Domínio: Centro Velho / cemitérios • Redes: Enclave dos Cemitérios • Função real: Ele é o Líder dos Hecatas. Donato sustenta uma rede de cobrança de travessia com trabalho de bastidor e presença em cena. Quando a cidade precisa cobrar sem aparecer, é por Donato que o recado circula e a conta chega.

Potência de Sangue: 3 • Humanidade: 5 • Predador: Bagger

Disciplinas principais: Oblivion 4, Auspex 2, Fortitude 2 • Competências: Ocultismo 5, Subterfúgio 4, Medicina 3

Paradas de dados uteis: Cobrança e pressão 9 • Necromancia aplicada 9 • Leitura de mentira 8

História e comportamento:

Nasc.: 1897 • Abraço: 1936 • Idade aparente: 39

Sire: - (origem mantida em silêncio ou irrelevante em cena)

Childe(s): Iago Siqueira

Presença em cena: pessoa branca brasileira (descendência italiana, pele clara); aparenta por volta de 39 anos. Assinatura social: educado, implacável; fala com mortos como quem liga para um amigo

Objetivo: Transformar o Buraco do Centro em moeda política. Em cena, ele converte informação em dívida na mesma hora: cada pista vem com preço, prazo e uma cobrança futura embutida.

Medo: Que o Buraco se abra e arraste a cidade para uma guerra espiritual. Quando o tema encosta na mesa, a pessoa acelera decisão, reduz plateia e tenta controlar a versão antes da verdade circular.



Segredo: Ele alimenta o Buraco com promessas quebradas. Isso encosta diretamente em Dario Kron dívida de boon: Minor; intermediação com mortos e Yusuf Rahman. Se vier à tona, vira acerto de contas e perda de território ou rede.

Verdade perigosa: Ele sabe como aprisionar a alma de um vampiro em um objeto. Hoje, quem está mais perto de descobrir isso é Dario Kron dívida de boon: Minor; intermediação com mortos.

Falso rumor que cola: Ele é aliado do Príncipe.

Como interpretar em mesa:

- Primeiro impacto: educado, implacável; fala com mortos como quem liga para um amigo - Donato Lazzari entra controlando o ritmo da conversa.
- Sob pressão, encarece a conversa e exige prova antes de assumir posição.
- Na negociação, preserva utilidade e neutralidade. Em Centro Velho / cemitérios, cada favor vem com saída de emergência.
- A postura endurece quando o assunto toca "que o Buraco se abra e arraste a cidade para uma guerra espiritual" ou "ele alimenta o Buraco com promessas quebradas".

Ganchos curtos:

- Cobra taxa para cruzar seu território e oferece desconto por um favor. Entrada: Centro Velho / cemitérios; custo provável: boon, cobertura ou silêncio.
- Pede que os PJs calem um fantasma inconveniente. Entrada: Centro Velho / cemitérios; custo provável: boon, cobertura ou silêncio.
- Oferece informação de mortos sobre a SI. Entrada: Centro Velho / cemitérios; custo provável: boon, cobertura ou silêncio.





Luiza Salles



S • Camarilla • Toreador • Senescal (Kindred)

Domínio: Pinheiros/Vila Madalena • Redes: Corte do Elysium e Salão de Pinheiros • Função real: Luiza organiza o fluxo da Corte. Ela define quem entra, quem espera, quem é exposto e quem sai preservado. A força dela não está em gritar mais alto, e sim em controlar a sequência da cena até a versão útil vencer.

Potência de Sangue: 3 • Humanidade: 7 • Predador: Siren

Disciplinas principais: Presence 4, Auspex 3, Celerity 2 • Competências: Subterfúgio 4, Persuasão 4, Performance 4

Paradas de dados uteis: Etiqueta e acesso 10 • Influência social 9 • Performance e encanto 8

História e comportamento:

Nasc.: 1954 • Abraço: 1987 • Idade aparente: 33

Sire: Helena Vasconcelos

Childe(s): Daniel Sato

Presença em cena: pessoa branca brasileira (pele clara); aparenta por volta de 33 anos. Assinatura social: elogio que corta, sorriso que condena

Objetivo: continuar sendo o filtro indispensável da Corte e decidir quem ganha legitimidade antes que Artur precise se expor. Em cena, ela define quem entra, quem espera e quem sai menor do que chegou, sempre sem levantar a voz.

Medo: que uma falha pública de Elysium prove que seu controle é cenografia e abra espaço para rival interno. Quando o tema encosta na mesa, a pessoa acelera decisão, reduz plateia e tenta controlar a versão antes da verdade circular.



Segredo: mantém registros informais de humilhações, favores e erros de etiqueta que valem mais que qualquer ata oficial. Isso encosta diretamente em Artur Macedo e Nico "Sombra". Se vier à tona, vira cobrança de boon, sanção de Corte e disputa de autoridade.

Verdade perigosa: já segurou crise de Máscara no braço, reescrevendo a versão pública antes mesmo da polícia entender o caso. Hoje, quem está mais perto de descobrir isso é Artur Macedo.

Situação de Corte: Luiza é Senescal e sustenta a engrenagem social da Camarilla, mas não ocupa cadeira de Harpia. Aiko Tanaka e Daniel Sato seguram o trabalho visível de boons, anúncios e mediação. As duas vagas abertas vieram da queda de 2025: Mirella Baptista, morta após uma operação do Lumen, e Ícaro Moretti, derrubado por exposição grotesca, quebra de Máscara e crimes contra a própria Corte. Desde então, Luiza tenta manter a casa funcional enquanto a cidade disputa quem vai herdar essas cadeiras - e se isso exige um segundo Elysium recorrente.

False rumor que cola: alguns dizem que Luiza governa no lugar do príncipe; ela não corrige, só mede quem repete (cola porque a superfície da cidade mostra só um pedaço do trabalho real).

Como interpretar em mesa:

- Primeiro impacto: elogio que corta, sorriso que condena - Luiza Salles entra controlando o ritmo da conversa.
- Sob pressão, ela reorganiza a ordem da cena: quem fala, quem espera e quem sai menor do salão.
- Na negociação, trabalha protocolo, reputação e sequência. Em Pinheiros/Vila Madalena, a força dela é moldar a versão pública antes do boato fechar.
- A postura endurece quando o assunto toca "que uma falha pública de Elysium prove que seu controle é cenografia e abra espaço para rival interno" ou "mantém registros informais de humilhações, favores e erros de etiqueta que valem mais que qualquer ata oficial".

Ganchos curtos:

- Oferece status aos PJs em troca de um segredo. Entrada: Pinheiros/Vila Madalena; custo provável: boon, cobertura ou silêncio.
- Faz um PJ virar assunto para medir reações. Entrada: Pinheiros/Vila Madalena; custo provável: boon, cobertura ou silêncio.
- Entrega um boon pequeno que vira algema. Entrada: Pinheiros/Vila Madalena; custo provável: boon, cobertura ou silêncio.





Nico "Sombra"



~~ S • Camarilla • Nosferatu • Corretor de informação (Kindred)

Domínio: Brás/Pari + eixos logísticos (Barra Funda/Lapa) • Redes: Correios do Subsolo e Corte do Elysium • Função real: triangula informação e oportunidade. Ele(a) cruza rumor, rotina e falha humana para vender direção, não fofoca - e quase sempre cobra em favor futuro.

Potência de Sangue: 2 • Humanidade: 6 • Predador: Bagger

Disciplinas principais: Obfuscate 4, Animalism 2, Potence 2 • Competências: Furtividade 5, Tecnologia 4, Subterfúgio 4

Paradas de dados uteis: Coleta de dados 10 • Infiltração 9 • Chantagem limpa 8

História e comportamento:

Nasc.: 1971 • Abraço: 2001 • Idade aparente: 34

Sire: Vovó Zilda

Childe(s): Ester "Gato-Preto"

Presença em cena: pessoa parda brasileira (pele marrom media, traços miscigenados). Assinatura social: voz em audio, encontro em lugar errado

Objetivo: Ser indispensável para todos e leal a ninguém. Em cena, ele nunca entrega tudo: oferece o bastante para se tornar necessário e guarda o resto como seguro.

Medo: Que a SI aprenda a caçar por padrões de dados. Quando o tema encosta na mesa, a pessoa acelera decisão, reduz plateia e tenta controlar a versão antes da verdade circular.

Segredo: Ele tem acesso a um espelho de câmeras e logs: um servidor clandestino com backups e timestamps. Isso tem um local físico, uma senha e um padrão de acesso. Isso encosta diretamente



em Artur Macedo e Samira al-Haddad. Se vier à tona, vira cobrança de boon, sanção de Corte e disputa de autoridade.

Verdade perigosa: Ele já entregou um vampiro para a SI para salvar sua cria. Hoje, quem está mais perto de descobrir isso é Artur Macedo.

Falso rumor que cola: Ele não existe; é uma rede de vários Nosferatu.

Como interpretar em mesa:

- Primeiro impacto: voz em audio, encontro em lugar errado - Nico "Sombra" entra controlando o ritmo da conversa.
- Sob pressão, a fala encurta e o cálculo aparece; o foco vira contenção de dano.
- Na negociação, trabalha por consequência prática. Em Brás/Pari + eixos logísticos (Barra Funda/Lapa), o preço real importa mais que o discurso.
- A postura endurece quando o assunto toca "que a SI aprenda a caçar por padrões de dados" ou "ele tem acesso a um espelho de câmeras e logs: um servidor clandestino com backups e timestamps".

Ganchos curtos:

- Vende um dado crucial com preço moral. Entrada: Brás/Pari + eixos logísticos (Barra Funda/Lapa); custo provável: boon, cobertura ou silêncio.
- Ajuda os PJs a sumir por uma noite. Entrada: Brás/Pari + eixos logísticos (Barra Funda/Lapa); custo provável: boon, cobertura ou silêncio.
- Entrega prova de traição e cria guerra. Entrada: Brás/Pari + eixos logísticos (Barra Funda/Lapa); custo provável: boon, cobertura ou silêncio.





## Padre Miguel Aranha



S • Camarilla • Lasombra • Primógeno La Sombra (Kindred)

Domínio: Bela Vista/Bixiga • Redes: A Confissão Preta e Corte do Elysium • Função real: Padre sustenta guardião de confissões com trabalho de bastidor e presença em cena. Na prática, ele é o ponto onde culpa, fé e política se encontram — e quase sempre alguém sai devendo.

Potência de Sangue: 3 • Humanidade: 5 • Predador: Consensualist

Disciplinas principais: Oblivion 3, Dominate 3, Potence 2 • Competências: Subterfúgio 4, Persuasão 4, Política 3

Paradas de dados úteis: Confissão e coerção 9 • Política de corte 8 • Pressão espiritual 8

História e comportamento:

Nasc.: 1899 • Abraço: 1948 • Idade aparente: 40

Sire: - (origem mantida em silêncio ou irrelevante em cena)

Childe(s): Camila "Noite-Funda"

Presença em cena: pessoa branca brasileira (pele clara); aparenta por volta de 40 anos. Assinatura social: conselho como chantagem; sombra como assinatura

Objetivo: Fixar os Lasombra como indispensáveis na Camarilla local. Em cena, ele trata culpa como moeda: escuta, enquadraria, absolve em partes e sai com mais influência do que entrou..

Medo: Que a Camarilla o trate como descartável quando a SI apertar. Quando o tema encosta na mesa, a pessoa acelera decisão, reduz plateia e tenta controlar a versão antes da verdade circular.

Segredo: Ele sabe quem apagou o rastro do Abraço ilegal do Príncipe: nome, método e local do registro adulterado. O problema é que ele também participou, e existe um registro que prova isso. Isso encosta diretamente em Isabel do Amaral (aliança; acordo de integração) e Dario Kron



(relação tensa; rivalidade silenciosa). Se vier à tona, vira cobrança de boon, sanção de Corte e disputa de autoridade.

Verdade perigosa: Ele já destruiu um ancião em Elysium sem testemunhas. Hoje, quem está mais perto de descobrir isso é Isabel do Amaral (aliança; acordo de integração).

Falso rumor que cola: Ele ainda serve ao Sabbat.

Como interpretar em mesa:

- Primeiro impacto: conselho como chantagem; sombra como assinatura - Padre Miguel Aranha entra controlando o ritmo da conversa.
- Sob pressão, a fala encurta e o cálculo aparece; o foco vira contenção de dano.
- Na negociação, trabalha por consequência prática. Em Bela Vista/Bixiga, o preço real importa mais que o discurso.
- A postura endurece quando o assunto toca "que a Camarilla o trate como descartável quando a SI apertar" ou "ele sabe quem apagou o rastro do Abraço ilegal do Príncipe: nome, método e local do registro adulterado".

Ganchos curtos:

- Bela Vista/Bixiga. Oferece absolucão em troca de um boon. Entrada: Bela Vista/Bixiga; custo provável: boon, cobertura ou silêncio.
- Bela Vista/Bixiga. Pede que os PJs silenciem um culto que cresceu demais. Entrada: Bela Vista/Bixiga; custo provável: boon, cobertura ou silêncio.
- Bela Vista/Bixiga. Entrega um alvo para o Xerife e pede que os PJs confirmem. Entrada: Bela Vista/Bixiga; custo provável: boon, cobertura ou silêncio.





**Renata Ferraz**



S • Anarquistas • Brujah • Baronesa da Mooca (Kindred)

Domínio: Tatuapé/Mooca • Redes: Coterie Ferrugem • Função real: governa território. Isso significa segurar trégua, arbitrar cobrança, cortar abuso que chama polícia e manter a própria gente alimentada e obediente o bastante para a região não implodir.

Potência de Sangue: 2 • Humanidade: 6 • Predador: Alleycat

Disciplinas principais: Potence 3, Celerity 3, Presence 3 • Competências: Briga 4, Liderança 3, Intimidação 3

Paradas de dados uteis: Comando de rua 9 • Briga exemplar 8 • Intimidação 8

História e comportamento:

Nasc.: 1969 • Abraço: 1998 • Idade aparente: 35

Sire: João do Trem

Childe(s): Cauã Martins

Presença em cena: pessoa parda brasileira (pele marrom clara a media, traços miscigenados); aparenta por volta de 35 anos. Assinatura social: falar pouco, agir rápido; protege os seus

Objetivo: Unir baronias sem virar Camarilla. Em cena, ela costura alianças no improviso, mede risco de represália e só assume compromisso quando já garantiu saída.

Medo: Que a SI use sua comunidade como chantagem. Quando o tema encosta na mesa, a pessoa acelera decisão, reduz plateia e tenta controlar a versão antes da verdade circular.

Segredo: Ela já negociou com o Xerife para evitar massacre. Isso encosta diretamente em Samira al-Haddad e Bia "Matilha" (aliança; deslocamentos e refúgios na borda). Se vier à tona, vira acerto de contas e perda de território ou rede.



Verdade perigosa: Ela mandou eliminar um aliado que traiu por medo. Hoje, quem está mais perto de descobrir isso é Samira al-Haddad.

Falso rumor que cola: Ela é secretamente Camarilla.

Como interpretar em mesa:

- Primeiro impacto: falar pouco, agir rápido; protege os seus - Renata Ferraz entra controlando o ritmo da conversa.
- Sob pressão, testa lealdade de base antes de qualquer acordo.
- Na negociação, pesa território, retaliação e sobrevivência. Em Tatuapé/Mooca, palavra sem respaldo não vale.
- A postura endurece quando o assunto toca "que a SI use sua comunidade como chantagem" ou "ela já negociou com o Xerife para evitar massacre".

~~ Ganchos curtos:

- Propõe um pacto: proteção por informação. Entrada: Tatuapé/Mooca; custo provável: boon, cobertura ou silêncio.
- Convoca os PJs para impedir uma taxa Hecata. Entrada: Tatuapé/Mooca; custo provável: boon, cobertura ou silêncio.
- Vira alvo de uma operação mortal. Entrada: Tatuapé/Mooca; custo provável: boon, cobertura ou silêncio.





## Samira al-Haddad



S • Camarilla • Banu Haqim • Xerife (Kindred)

Domínio: Santana/Tucuruvi • Redes: Corte do Elysium e Sangue e Selo • Função real: Samira não é uma xerife de espetáculo. Ela assumiu o posto depois que o antigo xerife perdeu lastro político, e Artur preferiu alguém leal, metódica e mais fácil para ele manipular. Em mesa, ela fecha vazamento, confere versão, separa culpado de bode expiatório e só deixa violência aparecer quando já está calculada.

Potência de Sangue: 3 • Humanidade: 6 • Predador: Sandman

Disciplinas principais: Celerity 3, Obfuscate 2, Blood Sorcery 4 • Competências: Segurança 3, Ocultismo 3, Investigação 3

Paradas de dados uteis: Caça e protocolo 10 • Investigação 9 • Execução cirúrgica 8

História e comportamento:

Nasc.: 1941 • Abraço: 1979 • Idade aparente: 38

Sire: Yusuf Rahman

Childe(s): -

Presença em cena: pessoa árabe-brasileira (traços do Oriente Médio, pele oliva); aparenta por volta de 38 anos. Assinatura social: cirúrgica; ela fala pouco e some mais

Objetivo: manter a Corte previsível e útil ao príncipe, punindo rápido o bastante para evitar cascata de erro. Em cena, ela lê a sala antes de agir, corrige protocolo sem humilhar e transforma tensão em ordem útil.

Medo: ser usada como lâmina política e depois descartada quando a culpa pública precisar de nome. Quando o tema encosta na mesa, a pessoa acelera decisão, reduz plateia e tenta controlar a versão antes da verdade circular.



Segredo: conhece dossiês do antigo xerife e do período da transição; parte desse material explica por que Artur a escolheu e por que alguns veteranos nunca confiaram nela. Isso encosta diretamente em Artur Macedo, Nadia Nasser e Yusuf Rahman. Se vier à tona, vira cobrança de boon, sanção de Corte e disputa de autoridade.

Verdade perigosa: assumiu a Xerifia porque demonstrou mais lealdade operacional ao princípio do que o xerife anterior, é a troca foi vendida como mera 'reorganização'. Hoje, quem está mais perto de descobrir isso é Yusuf Rahman.

Falso rumor que cola: circula o boato de que ela quer virar xerife permanente de guerra e empurrar a cidade para estado de exceção (cola porque a superfície da cidade mostra só um pedaço do trabalho real).

Como interpretar em mesa:

- Primeiro impacto: cirúrgica; ela fala pouco e some mais - Samira al-Haddad entra controlando o ritmo da conversa.
- Sob pressão, ela fecha perímetro e decide contenção primeiro; só depois vem discurso.
- Na negociação, troca amizade por margem operacional. Em Santana/Tucuruvi, tudo passa por risco de exposição e capacidade de resposta.
- A postura endurece quando o assunto toca "ser usada como lâmina política e depois descartada quando a culpa pública precisar de nome" ou "conhece dossiês do antigo xerife e do período da transição; parte desse material explica por que Artur a escolheu e por que alguns veteranos nunca confiaram nela".

Ganchos curtos:

- Samira convoca os PJs para confirmar uma versão antes que a Corte transforme o caso em punição pública. Entrada: Santana/Tucuruvi; custo provável: boon, cobertura ou silêncio.
- Ela oferece cobertura oficial se o grupo resolver um vazamento sem virar manchete. Entrada: Santana/Tucuruvi; custo provável: boon, cobertura ou silêncio.
- Um aliado do antigo xerife reaparece e força Samira a escolher entre lealdade ao princípio e estabilidade. Entrada: Santana/Tucuruvi; custo provável: boon, cobertura ou silêncio.





### Bia "Matilha"



A • Anarquistas • Gangrel • Baronesa da borda sul (Kindred)

Domínio: Oeste/Sul • Redes: Matilha do Sul • Função real: Bia virou baronesa de fato porque entrega o que o Sul precisa para sobreviver: fronteira segura, resposta rápida e limite claro para quem quer transformar a quebrada em campo de caça. Ela coordena patrulha, abrigo e retaliação, é a autoridade dela nasce do serviço prestado, não da etiqueta.

Potência de Sangue: 2 • Humanidade: 6 • Predador: Alleycat

Disciplinas principais: Protean 3, Animalism 2, Fortitude 3 • Competências: Sobrevivência 4, Intimidação 4, Manha 3

Paradas de dados uteis: Sobrevivência territorial 8 • Rastreio e caça 7 • Coerção de fronteira 7

#### História e comportamento:

Nasc.: 1981 • Abraço: 2008 • Idade aparente: 30

Sire: - (origem mantida em silêncio ou irrelevante em cena)

Childe(s): Hector "Rodoanel"

Presença em cena: pessoa parda brasileira (pele marrom media, traços miscigenados); aparenta por volta de 30 anos. Assinatura social: cheiro de chuva; olhos de caça

Objetivo: manter a Matilha do Sul viva, útil e respeitada, sem deixar a periferia virar zona de caça ou vitrine política. Em cena, ela decide rápido, protege os seus primeiros e resolve o resto com presença, custo claro e memória longa.

Medo: que uma guerra urbana atravesse a borda e destrua a trégua dura que ela sustenta com humanos e Garou. Quando o tema encosta na mesa, a pessoa acelera decisão, reduz plateia e tenta controlar a versão antes da verdade circular.



Segredo: segura um pacto local de não-caça e trânsito protegido que nenhum barão formal assinaria em público. Isso encosta diretamente em Renata Ferraz, Hector "Rodoanel" e Luan "Patch". Se vier à tona, vira acerto de contas e perda de território ou rede.

Verdade perigosa: já matou um vampiro que violou a trégua na borda e enterrou a crise antes de chegar à Corte. Hoje, quem está mais perto de descobrir isso é Renata Ferraz.

Falso rumor que cola: na Camarilla repetem que Bia já trabalha para o príncipe; no Sul, isso é lido como insulto (cola porque a superfície da cidade mostra só um pedaço do trabalho real).

Como interpretar em mesa:

- Primeiro impacto: cheiro de chuva; olhos de caça - Bia "Matilha" entra controlando o ritmo da conversa.
- Sob pressão, testa lealdade de base antes de qualquer acordo.
- Na negociação, pesa território, retaliação e sobrevivência. Em Oeste/Sul, palavra sem respaldo não vale.
- A postura endurece quando o assunto toca "que uma guerra urbana atravesse a borda e destrua a trégua dura que ela sustenta com humanos e Garou" ou "segura um pacto local de não-caça e trânsito protegido que nenhum barão formal assinaria em público".

Ganchos curtos:

- Bia leva os PJs à borda para conter uma caça que ameaça a trégua com os Garou. Entrada: Oeste/Sul; custo provável: boon, cobertura ou silêncio.
- Ela cobra respeito em território de mata e oferece abrigo temporário se o grupo aceitar a disciplina local. Entrada: Oeste/Sul; custo provável: boon, cobertura ou silêncio.
- Um cadáver errado aparece na fronteira e Bia precisa de gente neutra antes que vire guerra de bairro. Entrada: Oeste/Sul; custo provável: boon, cobertura ou silêncio.





## Camila "Noite-Funda"



A • Anarquistas • Lasombra • Dissidente (Kindred)

Domínio: Lapa/Barra Funda • Redes: Rede de Corretores • Função real: Camila sustenta dissidente com trabalho de bastidor e presença em cena. Na prática, ela faz a notícia certa cair no ouvido certo, no momento em que isso muda uma noite inteira.

Potência de Sangue: 2 • Humanidade: 5 • Predador: Sandman

Disciplinas principais: Oblivion 2, Dominate 2, Potence 1 • Competências: Subterfúgio 4, Política 3, Intimidação 3

Paradas de dados uteis: Leitura de risco 8 • Pressão silenciosa 7 • Sumiço tático 6

História e comportamento:

Nasc.: 1982 • Abraço: 2011 • Idade aparente: 32

Sire: Padre Miguel Aranha

Childe(s): -

Presença em cena: pessoa negra brasileira (pele retinta, traços negros evidentes); aparenta por volta de 32 anos. Assinatura social: apagão local; voz no escuro

Objetivo: Quebrar o monopólio da Camarilla sobre narrativa e medo. Em cena, ela testa a fome dos outros por notícia, vende acesso em parcelas e nunca revela quem abriu a porta.

Medo: Que seu sire a puxe de volta com culpa. Quando o tema encosta na mesa, a pessoa acelera decisão, reduz plateia e tenta controlar a versão antes da verdade circular.

Segredo: Ela sabe um segredo do crime em Elysium do Padre. Isso encosta diretamente em Padre Miguel Aranha (relação de cria; ódio e dependência) e Renata Ferraz. Se vier à tona, vira acerto de contas e perda de território ou rede.



Verdade perigosa: Ela já ajudou a sabotar um registro de boons do Príncipe. Hoje, quem está mais perto de descobrir isso é Padre Miguel Aranha (relação de cria; ódio e dependência).

Falso rumor que cola: Ela é Sabbat infiltrada.

Como interpretar em mesa:

- Primeiro impacto: apagão local; voz no escuro - Camila "Noite-Funda" entra controlando o ritmo da conversa.
- Sob pressão, testa lealdade de base antes de qualquer acordo.
- Na negociação, pesa território, retaliação e sobrevivência. Em Lapa/Barra Funda, palavra sem respaldo não vale.
- A postura endurece quando o assunto toca "que seu sire a puxa de volta com culpa" ou "ela sabe um segredo do crime em Elysium do Padre".

~~~ Ganchos curtos:

- Oferece aos PJs um abrigo sem câmeras. Entrada: Lapa/Barra Funda; custo provável: boon, cobertura ou silêncio.
- Tenta provar que o Padre ainda serve a si mesmo. Entrada: Lapa/Barra Funda; custo provável: boon, cobertura ou silêncio.
- E perseguida por uma célula mortal após um erro pequeno. Entrada: Lapa/Barra Funda; custo provável: boon, cobertura ou silêncio.





Clara Montenegro



A • Camarilla • Toreador • Primógena Toreador (Kindred)

Domínio: Moema/Paraíso • Redes: Corte do Elysium e Salão de Pinheiros • Função real: representa o clã na corte. Administra recursos, segura crise interna e traduz interesse de facção em decisões que possam ser executadas sem quebrar a rotina mortal.

Potência de Sangue: 3 • Humanidade: 6 • Predador: Scene Queen

Disciplinas principais: Presence 4, Auspex 3, Celerity 2 • Competências: Etiqueta 4, Persuasão 4, Performance 3

Paradas de dados úteis: Curadaria social 9 • Influência em Elysium 8 • Leitura de cena 8

História e comportamento:

Nasc.: 1966 • Abraço: 1999 • Idade aparente: 33

Sire: Luiza Salles

Childe(s): -

Presença em cena: pessoa branca brasileira (pele clara/oliva); aparenta por volta de 33 anos.
Assinatura social: presença contida, leitura rápida da sala, resposta medida

Objetivo: defender o interesse do clã em Moema/Paraíso sem romper o pacto de cidade. Clara trabalha para que o clã continue útil, temido e cobrado nos termos certos.

Medo: virar peça de reposição numa crise de Corte e carregar culpa de erro que veio de cima. Quando esse cheiro aparece, a pessoa trabalha primeiro para controlar dano.

Segredo (o que apodrece por dentro): Clara sustenta uma pequena rede de alimentação e deslocamento para neonatos Toreador fora da agenda da Corte. Ela chama isso de proteção; Artur



chamaria de estrutura paralela. Se vier à tona, vira disputa de autoridade com Luiza e cobrança pesada de boon.

Verdade perigosa: Clara já empurrou uma decisão de Corte para proteger função e território, sabendo quem pagaria o preço. Hoje, quem está mais perto de descobrir isso é Luiza Salles.

Falso rumor que cola: vendem a imagem de que é só burocrata de clã; cola porque o trabalho sujo quase nunca aparece no nome certo.

Como interpretar em mesa:

- Primeiro impacto: presença contida, leitura rápida da sala, resposta medida - Clara Montenegro entra controlando o ritmo da conversa.
- Sob pressão, a fala encurta e o cálculo aparece; o foco vira contenção de dano.
- Na negociação, trabalha por consequência prática. Em Moema/Paraíso, o preço real importa mais que o discurso.
- A postura endurece quando o assunto toca "virar peça de reposição numa crise de Corte e carregar culpa de erro que veio de cima" ou "clara sustenta uma pequena rede de alimentação e deslocamento para neonatos Toreador fora da agenda da Corte. Ela chama isso de proteção; Artur chamaria de estrutura paralela".

Ganchos curtos:

- Moema/Paraíso. Um encontro pequeno vira custo grande. Entrada: Moema/Paraíso; custo provável: boon, cobertura ou silêncio.
- Clara chama os PJs para resolver uma crise de bastidor antes que ela vire caso público. Entrada: Moema/Paraíso; custo provável: boon, cobertura ou silêncio.
- Um favor antigo cobrado por Clara coloca o grupo no meio de duas versões conflitantes. Entrada: Moema/Paraíso; custo provável: boon, cobertura ou silêncio.





Diego "Itaquera" Nascimento



A • Anarquistas • Brujah • Barão do Leste (Kindred)

Domínio: Baronato Leste • Redes: Leste de Aço • Função real: governa território. Isso significa segurar trégua, arbitrar cobrança, cortar abuso que chama polícia e manter a própria gente alimentada e obediente o bastante para a região não implodir.

Potência de Sangue: 2 • Humanidade: 5 • Predador: Alleycat

Disciplinas principais: Potence 3, Presence 3, Celerity 2 • Competências: Liderança 4, Briga 4, Intimidação 4

Paradas de dados úteis: Mobilização local 9 • Briga de impacto 8 • Pressão política 7

História e comportamento:

Nasc.: 1978 • Abraço: 2012 • Idade aparente: 34

Sire: - (origem mantida em silêncio ou irrelevante em cena)

Childe(s): -

Presença em cena: pessoa parda brasileira (pele marrom media); aparenta por volta de 34 anos.

Assinatura social: presença contida, leitura rápida da sala, resposta medida

Objetivo: segurar território e autonomia sem entregar o bairro para outra facção. Em cena, ele fala como dono do chão: negocia limite, marca consequência e deixa claro quem segura o bairro.

Medo: perder território para guerra interna ou represália mortal. Quando o tema encosta na mesa, a pessoa acelera decisão, reduz plateia e tenta controlar a versão antes da verdade circular.

Segredo (o que apodrece por dentro): Diego entregou um cargueiro e um nome para evitar uma guerra aberta no Leste, e até hoje só duas pessoas sabem o preço disso. Ele vende como



pragmatismo; os Anarquistas mais novos chamariam de traição. Se esse acerto reaparecer, ele perde rua antes de perder território.

Verdade perigosa: Diego já fechou acordo curto com rival para segurar uma noite de guerra e nunca admitiu isso em público. Hoje, quem está mais perto de descobrir isso é Rafa "Ferro".

Falso rumor que cola: espalham que já foi comprado pela Camarilla; cola porque negocia demais para quem sobreviveu tanto tempo na rua.

Como interpretar em mesa:

- Primeiro impacto: presença contida, leitura rápida da sala, resposta medida - Diego "Itaquera" Nascimento entra controlando o ritmo da conversa.
- Sob pressão, testa lealdade de base antes de qualquer acordo.
- Na negociação, pesa território, retaliação e sobrevivência. Em Baronato Leste, palavra sem respaldo não vale.
- A postura endurece quando o assunto toca "perder território para guerra interna ou represália mortal" ou "diego entregou um cargueiro e um nome para evitar uma guerra aberta no Leste, e até hoje só duas pessoas sabem o preço disso. Ele vende como pragmatismo; os Anarquistas mais novos chamariam de traição. Se esse acerto reaparecer, ele perde rua antes de perder território".

Ganchos curtos:

- Um encontro pequeno vira custo grande. Entrada: Baronato Leste; custo provável: boon, cobertura ou silêncio.
- Diego chama os PJs para resolver uma crise de bastidor antes que ela vire caso público. Entrada: Baronato Leste; custo provável: boon, cobertura ou silêncio.
- Um favor antigo cobrado por Diego coloca o grupo no meio de duas versões conflitantes. Entrada: Baronato Leste; custo provável: boon, cobertura ou silêncio.





Helena Vasconcelos



A • Camarilla • Toreador • Guardiã de Elysium (Kindred)

Domínio: Liberdade • Redes: Salão de Pinheiros • Função real: Helena sustenta guardia de elysium com trabalho de bastidor e presença em cena. Na prática, ela sustenta o verniz da Corte: decide o tom da sala e limita o dano antes que vire crise.

Potência de Sangue: 3 • Humanidade: 6 • Predador: Sandman

Disciplinas principais: Auspex 3, Presence 2, Celerity 2 • Competências: Etiqueta 4, Investigação 3, Persuasão 3

Paradas de dados uteis: Segurança de Elysium 8 • Etiqueta armada 8 • Investigação discreta 7

História e comportamento:

Nasc.: 1911 • Abraço: 1956 • Idade aparente: 40

Sire: - (origem mantida em silêncio ou irrelevante em cena)

Childe(s): Luiza Salles

Presença em cena: pessoa branca brasileira (pele clara); aparenta por volta de 40 anos. Assinatura social: cultura como arma; silêncio como castigo

Objetivo: Manter Elysium intacto, custe o que custar. Em cena, ela mantém a forma do Elysium com precisão: corta excessos, escolhe testemunhas e protege a aparência de controle.

Medo: Que o Elysium vire alvo da SI. Quando o tema encosta na mesa, a pessoa acelera decisão, reduz plateia e tenta controlar a versão antes da verdade circular.

Segredo: Guarda uma sala escondida para interrogatórios sociais. Isso encosta diretamente em Luiza Salles e Samira al-Haddad. Se vier à tona, vira cobrança de boon, sanção de Corte e disputa de autoridade.



Verdade perigosa: Ela já entregou um vampiro para o Xerife dentro de Elysium. Hoje, quem está mais perto de descobrir isso é Luiza Salles.

Falso rumor que cola: Ela é uma simpatizante dos Anarquistas.

Como interpretar em mesa:

- Primeiro impacto: cultura como arma; silêncio como castigo - Helena Vasconcelos entra controlando o ritmo da conversa.
- Sob pressão, a fala encurta e o cálculo aparece; o foco vira contenção de dano.
- Na negociação, trabalha por consequência prática. Em Liberdade, o preço real importa mais que o discurso.
- A postura endurece quando o assunto toca "que o Elysium vire alvo da SI" ou "guarda uma sala escondida para interrogatórios sociais".

~~~ Ganchos curtos:

- Liberdade. Oferece refúgio temporário em Elysium por um favor. Entrada: Liberdade; custo provável: boon, cobertura ou silêncio.
- Liberdade. Pede que os PJs recuperem uma obra roubada. Entrada: Liberdade; custo provável: boon, cobertura ou silêncio.
- Liberdade. Avista um vampiro proibido e testa a lealdade dos PJs. Entrada: Liberdade; custo provável: boon, cobertura ou silêncio.





## Henrique Valadares



A • Camarilla • Ventrue • Braço executivo do clã Ventrue (antiguidade e respeito) (Kindred)

Domínio: Morumbi/Campo Belo • Redes: Rede do Morumbi e Corte do Elysium • Função real: representa o clã na corte. Administra recursos, segura crise interna e traduz interesse de facção em decisões que possam ser executadas sem quebrar a rotina mortal.

Potência de Sangue: 3 • Humanidade: 5 • Predador: Osiris

Disciplinas principais: Dominate 3, Fortitude 3, Presence 2 • Competências: Finanças 4, Liderança 4, Persuasão 3

Paradas de dados uteis: Gestão de crise 9 • Comando corporativo 8 • Cobrança elegante 7

História e comportamento:

Nasc.: 1937 • Abraço: 1984 • Idade aparente: 40

Sire: Isabel do Amaral

Childe(s): -

Presença em cena: pessoa branca brasileira (pele clara); aparenta por volta de 40 anos. Assinatura social: educação de banco, cálculo rápido, ameaça sem elevar o tom

Objetivo: manter a máquina Ventrue estável em Morumbi/Campo Belo, com caixa, cobertura jurídica e resposta rápida, enquanto protege Isabel e preserva espaço próprio na sucessão.

Medo: virar peça de reposição numa crise de Corte e carregar culpa de erro que veio de cima. Quando esse cheiro aparece, a pessoa trabalha primeiro para controlar dano.

Segredo (o que apodrece por dentro): Henrique mantém um caixa de contingência Ventrue fora do fluxo oficial da Corte, montado para segurar crise de mídia, advogado e silêncio rápido. Ele diz



que é prudência; Isabel sabe que é poder acumulado. Se isso vaza, a discussão deixa de ser finança e vira sucessão.

Verdade perigosa: Henrique já empurrou uma decisão de Corte para proteger função e território, sabendo quem pagaria o preço. Hoje, quem está mais perto de descobrir isso é Isabel do Amaral.

Falso rumor que cola: vendem a imagem de que é só burocrata de clã; cola porque o trabalho sujo quase nunca aparece no nome certo.

Como interpretar em mesa:

- Primeiro impacto: educação de banco, cálculo rápido, ameaça sem elevar o tom - Henrique Valadares entra controlando o ritmo da conversa.
- Sob pressão, a fala encurta e o cálculo aparece; o foco vira contenção de dano.
- Na negociação, trabalha por consequência prática. Em Morumbi/Campo Belo, o preço real importa mais que o discurso.
- A postura endurece quando o assunto toca "virar peça de reposição numa crise de Corte e carregar culpa de erro que veio de cima" ou "henrique mantém um caixa de contingência Ventrue fora do fluxo oficial da Corte, montado para segurar crise de mídia, advogado e silêncio rápido. Ele diz que é prudência; Isabel sabe que é poder acumulado".

Ganchos curtos:

- Um encontro pequeno vira custo grande. Entrada: Morumbi/Campo Belo; custo provável: boon, cobertura ou silêncio.
- Henrique chama os PJs para resolver uma crise de bastidor antes que ela vire caso público. Entrada: Morumbi/Campo Belo; custo provável: boon, cobertura ou silêncio.
- Um favor antigo cobrado por Henrique coloca o grupo no meio de duas versões conflitantes. Entrada: Morumbi/Campo Belo; custo provável: boon, cobertura ou silêncio.





### Irene da Luz



A • Independentes • Salubri • Curandeira escondida (Kindred)

Domínio: Oeste • Redes: sem rede fixa registrada • Função real: Irene sustenta curandeira escondida com trabalho de bastidor e presença em cena. Na prática, ela existe onde o sistema falha: atende no silêncio, preserva sigilo e mantém gente útil de pé.

Potência de Sangue: 3 • Humanidade: 7 • Predador: Bagger

Disciplinas principais: Auspex 3, Dominate 3, Fortitude 3 • Competências: Medicina 5, Empatia 4, Ocultismo 3

Paradas de dados úteis: Medicina e triagem 9 • Leitura de trauma 8 • Defesa calma 7

História e comportamento:

Nasc.: 1938 • Abraço: 1971 • Idade aparente: 32

Sire: - (origem mantida em silêncio ou irrelevante em cena)

Childe(s): -

Presença em cena: pessoa negra brasileira (pele marrom escura, traços negros evidentes); aparenta por volta de 32 anos. Assinatura social: voz baixa; presença que acalma frenesi

Objetivo: Manter-se viva sem virar arma de ninguém. Em cena, ela age no sigilo: escolhe quem pode ser atendido, exige silêncio e cobra proteção em vez de gratidão.

Medo: Ser descoberta pelo Príncipe e vir propriedade. Quando o tema encosta na mesa, a pessoa acelera decisão, reduz plateia e tenta controlar a versão antes da verdade circular.



Segredo: Ela curou um vampiro do Xerife no passado e ele deve silêncio. Isso encosta diretamente em Paulo "O Vidente" e Luan "Patch" (mentoría; ensinou ética de sangue). Se vier à tona, vira acerto de contas e perda de território ou rede.

Verdade perigosa: Ela consegue sentir Vínculos de Sangue em uma sala. Hoje, quem está mais perto de descobrir isso é Paulo "O Vidente".

Falso rumor que cola: Ela é uma impostora thin-blood.

Como interpretar em mesa:

- Primeiro impacto: voz baixa; presença que acalma frenesi - Irene da Luz entra controlando o ritmo da conversa.
- Sob pressão, encarece a conversa e exige prova antes de assumir posição.
- Na negociação, preserva utilidade e neutralidade. Em Oeste, cada favor vem com saída de emergência.
- A postura endurece quando o assunto toca "ser descoberta pelo Príncipe e vir propriedade" ou "ela curou um vampiro do Xerife no passado e ele deve silêncio".

Ganchos curtos:

- Oeste. Pode salvar um NPC importante. Entrada: Oeste; custo provável: boon, cobertura ou silêncio.
- Oeste. É caçada por rumores e precisa de proteção. Entrada: Oeste; custo provável: boon, cobertura ou silêncio.
- Oeste. Pede aos PJs que destruam um culto que sequestra doadores. Entrada: Oeste; custo provável: boon, cobertura ou silêncio.





Isabel do Amaral



A • Camarilla • Ventrue • Primógena Ventrue (Kindred)

Domínio: Itaim/Berrini • Redes: sem rede fixa registrada • Função real: representa o clã na corte (na teoria). Administra recursos, segura crise interna e traduz interesse de facção em decisões que possam ser executadas sem quebrar a rotina mortal.

Potência de Sangue: 4 • Humanidade: 5 • Predador: Osiris

Disciplinas principais: Dominate 5, Fortitude 4, Presence 5 • Competências: Etiqueta 5, Finanças 4, Política 4

---

Paradas de dados úteis: Comando aristocrático 10 • Etiqueta de corte 9 • Finanças de clã 9

História e comportamento:

Nasc.: 1811 • Abraço: 1872 • Idade aparente: 40

Sire: - (origem mantida em silêncio ou irrelevante em cena)

Childe(s): Artur Macedo

Presença em cena: pessoa branca brasileira (pele clara, traços euro-brasileiros); aparenta por volta de 40 anos. Assinatura social: caridade calculada; ela manda sem aparecer

Objetivo: Garantir sucessão Ventrue sem guerra. Em cena, ela trabalha sucessão como cirurgia fria: aproxima rivais úteis, isola impulsivos e evita guerra antes que comece.

Medo: Que Artur caia e leve o clã junto. Quando o tema encosta na mesa, a pessoa acelera decisão, reduz plateia e tenta controlar a versão antes da verdade circular.



Segredo: Ela sabe o nome verdadeiro de um operador da SI e o guarda como arma. Isso encosta diretamente em Artur Macedo e Dario Kron (rivalidade; não confia em magia fora de controle). Se vier à tona, vira cobrança de boon, sanção de Corte e disputa de autoridade.

Verdade perigosa: Ela sacrificou um childe antigo para comprar paz. Hoje, quem está mais perto de descobrir isso é Artur Macedo.

Falso rumor que cola: Ela esta em torpor.

Como interpretar em mesa:

- Primeiro impacto: caridade calculada; ela manda sem aparecer - Isabel do Amaral entra controlando o ritmo da conversa.
- Sob pressão, a fala encurta e o cálculo aparece; o foco vira contenção de dano.
- Na negociação, trabalha por consequência prática. Em Itaim/Berrini, o preço real importa mais que o discurso.
- A postura endurece quando o assunto toca "que Artur caia e leve o clã junto" ou "ela sabe o nome verdadeiro de um operador da SI e o guarda como arma".

Ganchos curtos:

- Itaim/Berrini. Oferece um conselho que é um comando. Entrada: Itaim/Berrini; custo provável: boon, cobertura ou silêncio.
- Itaim/Berrini. Testa os PJs com uma tarefa moralmente cinzenta. Entrada: Itaim/Berrini; custo provável: boon, cobertura ou silêncio.
- Itaim/Berrini. Entrega um segredo e cobra um futuro. Entrada: Itaim/Berrini; custo provável: boon, cobertura ou silêncio.





## João do Trem



A • Independentes • Brujah • Fixador de circulação noturna (Kindred)

Domínio: Eixos urbanos e estações • Redes: Linhas e Sombras • Função real: João mantém a circulação noturna funcionando quando a cidade aperta. Ele lê rotina de estação, vigia, motoboy, ambulante e segurança privada, antecipa repressão e abre caminho para quem precisa atravessar a cidade sem chamar atenção mortal.

Potência do Sangue: 3 • Humanidade: 5 • Predador: Alleycat

Disciplinas principais: Celerity 3, Potence 3, Presence 1 • Competências: Condução 4, Briga 4, Intimidação 3

Paradas de dados uteis: Circulação noturna 8 • Briga 8 • Pressão de rua 7

História e comportamento:

Nasc.: 1934 • Abraço: 1974 • Idade aparente: 40

Sire: Renata Ferraz

Childe(s): -

Presença em cena: aparenta por volta de 40 anos. Assinatura social: fala como quem mede a cidade pelo ritmo das estações e pelo silêncio entre uma sirene e outra.

Objetivo: manter a circulação noturna viva e utilizável, sem deixar facção nenhuma transformar a rede de rua em curral. Em cena, ele organiza passagem, janela e cobertura: faz gente e carga circularem sem chamar atenção e sem prometer milagre.



Medo: ver sua rede de jovens e contatos virar instrumento de tirania, com a SI aprendendo a fechar linha por linha. Quando o tema encosta na mesa, a pessoa acelera decisão, reduz plateia e tenta controlar a versão antes da verdade circular.

Segredo: guarda um acordo antigo de silêncio sobre desaparecimentos ligados à malha noturna e só abre essa memória quando precisa salvar alguém. Isso encosta diretamente em Renata Ferraz, Cecília "Linha-Dois" e Dante "Fumo". Se vier à tona, vira acerto de contas e perda de território ou rede.

Verdade perigosa: sabe com antecedência quando um trecho vai fechar por pressão policial, caçada ou limpeza política, porque lê a cidade pela rotina das estações. Hoje, quem está mais perto de descobrir isso é Cecília "Linha-Dois".

Falso rumor que cola: dizem que ele está velho demais e perdido em delírio de túnel; o boato serve para subestimar quem continua ouvindo tudo (cola porque a superfície da cidade mostra só um pedaço do trabalho real).

Como interpretar em mesa:

- Primeiro impacto: fala como quem mede a cidade pelo ritmo das estações e pelo silêncio entre uma sirene e outra. - João do Trem entra controlando o ritmo da conversa.
- Sob pressão, encarece a conversa e exige prova antes de assumir posição.
- Na negociação, preserva utilidade e neutralidade. Em linhas e estações, cada favor vem com saída de emergência.
- A postura endurece quando o assunto toca "ver sua rede de jovens e contatos virar instrumento de tirania, com a SI aprendendo a fechar linha por linha" ou "guarda um acordo antigo de silêncio sobre desaparecimentos nas linhas e só abre esse registro vivo quando precisa salvar alguém".

Ganchos curtos:

- João avisa que uma linha vai morrer por algumas noites e pede intervenção antes que a SI feche a área. Entrada: Paulista; custo provável: boon, cobertura ou silêncio.
- Ele entrega um contato de estação em pânico e cobra dos PJs proteção para um thin-blood desaparecido. Entrada: Paulista; custo provável: boon, cobertura ou silêncio.
- João oferece um trajeto de fuga pelas linhas, mas exige que o grupo tire uma isca humana da mira. Entrada: Paulista; custo provável: boon, cobertura ou silêncio.



Marcia Falcão



A • Camarilla • Malkavian • Primógena Malkavian (Kindred)

Domínio: Consolação/Higienópolis • Redes: Corte do Elysium e Os Ovidores • Função real: representa o clã na corte. Administra recursos, segura crise interna e traduz interesse de facção em decisões que possam ser executadas sem quebrar a rotina mortal.

Potência de Sangue: 3 • Humanidade: 6 • Predador: Scene Queen

Disciplinas principais: Auspex 4, Dominate 3, Obfuscate 4 • Competências: Investigação 4, Persuasão 4, Ocultismo 3

Paradas de dados uteis: Leitura de padrão 9 • Investigação fria 8 • Controle mental 8

História e comportamento:

Nasc.: 1929 • Abraço: 1971 • Idade aparente: 40

Sire: - (origem mantida em silêncio ou irrelevante em cena)

Childe(s): -

Presença em cena: pessoa branca brasileira (pele clara); aparenta por volta de 40 anos. Assinatura social: frase calma, detalhe impossível, desvio que acerta

Objetivo: defender o interesse do clã em Consolação/Higienópolis sem romper o pacto de cidade. Marcia trabalha para que o clã continue útil, temido e cobrado nos termos certos.

Medo: virar peça de reposição numa crise de Corte e carregar culpa de erro que veio de cima. Quando esse cheiro aparece, a pessoa trabalha primeiro para controlar dano.



Segredo (o que apodrece por dentro): Márcia já desviou duas pessoas de um surto para uma clínica “amiga” antes de registrar o caso na Corte. Ela jura que evitou exposição; os Hecata dizem que ela apagou rastros demais. Se aparecer prontuário ou gravação, o salão inteiro passa a desconfiar de quem ela protegeu.

Verdade perigosa: Marcia já empurrou uma decisão de Corte para proteger função e território, sabendo quem pagaria o preço. Hoje, quem está mais perto de descobrir isso é Luiza Salles.

Falso rumor que cola: vendem a imagem de que é só burocrata de clã; cola porque o trabalho sujo quase nunca aparece no nome certo.

Como interpretar em mesa:

- Primeiro impacto: frase calma, detalhe impossível, desvio que acerta - Marcia Falcão entra controlando o ritmo da conversa.
- Sob pressão, a fala encurta e o cálculo aparece; o foco vira contenção de dano.
- Na negociação, trabalha por consequência prática. Em Consolação/Higienópolis, o preço real importa mais que o discurso.
- A postura endurece quando o assunto toca "virar peça de reposição numa crise de Corte e carregar culpa de erro que veio de cima" ou "márcia já desviou duas pessoas de um surto para uma clínica “amiga” antes de registrar o caso na Corte. Ela jura que evitou exposição; os Hecata dizem que ela apagou rastros demais".

Ganchos curtos:

- Um encontro pequeno vira custo grande. Entrada: Consolação/Higienópolis; custo provável: boon, cobertura ou silêncio.
- Marcia chama os PJs para resolver uma crise de bastidor antes que ela vire caso público. Entrada: Consolação/Higienópolis; custo provável: boon, cobertura ou silêncio.
- Um favor antigo cobrado por Marcia coloca o grupo no meio de duas versões conflitantes. Entrada: Consolação/Higienópolis; custo provável: boon, cobertura ou silêncio.





Nadia Nasser



A • Camarilla • Banu Haqim • Primógena Banu Haqim (Kindred)

Domínio: Ipiranga/Cursino • Redes: Corte do Elysium e Sangue e Selo • Função real: representa o clã na corte. Administra recursos, segura crise interna e traduz interesse de facção em decisões que possam ser executadas sem quebrar a rotina mortal.

Potência de Sangue: 3 • Humanidade: 6 • Predador: Sandman

Disciplinas principais: Blood Sorcery 3, Celerity 3, Obfuscate 2 • Competências: Investigação 4, Ocultismo 4, Subterfúgio 3

Paradas de dados úteis: Protocolo de sangue 9 • Investigação jurídica 8 • Intervenção rápida 8

História e comportamento:

Nasc.: 1979 • Abraço: 2003 • Idade aparente: 38

Sire: Samira al-Haddad

Childe(s): -

Presença em cena: pessoa brasileira de origem árabe (pele oliva media); aparenta por volta de 38 anos. Assinatura social: presença contida, leitura rápida da sala, resposta medida

Objetivo: defender o interesse do clã em Ipiranga/Cursino sem romper o pacto de cidade. Nadia trabalha para que o clã continue útil, temido e cobrado nos termos certos.

Medo: virar peça de reposição numa crise de Corte e carregar culpa de erro que veio de cima. Quando esse cheiro aparece, a pessoa trabalha primeiro para controlar dano.



Segredo (o que apodrece por dentro): Nadia segurou um julgamento interno e trocou punição formal por dívida privada para preservar a utilidade de um operador da Xerife. Foi cálculo de estabilidade, não misericórdia. Se os termos desse acordo vierem à luz, Samira perde margem e Nadia perde o discurso de pureza.

Verdade perigosa: Nadia já empurrou uma decisão de Corte para proteger função e território, sabendo quem pagaria o preço. Hoje, quem está mais perto de descobrir isso é Samira al-Haddad.

Falso rumor que cola: vendem a imagem de que é só burocrata de clã; cola porque o trabalho sujo quase nunca aparece no nome certo.

Como interpretar em mesa:

- Primeiro impacto: presença contida, leitura rápida da sala, resposta medida - Nadia Nasser entra controlando o ritmo da conversa.
- Sob pressão, a fala encurta e o cálculo aparece; o foco vira contenção de dano.
- Na negociação, trabalha por consequência prática. Em Ipiranga/Cursino, o preço real importa mais que o discurso.
- A postura endurece quando o assunto toca "virar peça de reposição numa crise de Corte e carregar culpa de erro que veio de cima" ou "nadia segurou um julgamento interno e trocou punição formal por dívida privada para preservar a utilidade de um operador da Xerife. Foi cálculo de estabilidade, não misericórdia".

Ganchos curtos:

- Ipiranga/Cursino. Um encontro pequeno vira custo grande. Entrada: Ipiranga/Cursino; custo provável: boon, cobertura ou silêncio.
- Nadia chama os PJs para resolver uma crise de bastidor antes que ela vire caso público. Entrada: Ipiranga/Cursino; custo provável: boon, cobertura ou silêncio.
- Um favor antigo cobrado por Nadia coloca o grupo no meio de duas versões conflitantes. Entrada: Ipiranga/Cursino; custo provável: boon, cobertura ou silêncio.





Nina "Costura"



A • Independentes • Tzimisce • Cirurgia e favores (Kindred)

Domínio: Centro/clínicas clandestinas • Redes: sem rede fixa registrada • Função real: Nina sustenta cirurgia e favores com trabalho de bastidor e presença em cena. Na prática, ela segura o pós-caos: fecha carne, some vestígio e devolve funcionalidade à noite.

Potência de Sangue: 3 • Humanidade: 4 • Predador: Bagger

Disciplinas principais: Protean 3, Dominate 2, Animalism 1 • Competências: Medicina 5, Ofícios 4, Subterfúgio 3

Paradas de dados uteis: Cirurgia clandestina 9 • Moldar carne 8 • Acordo por favor 7

História e comportamento:

Nasc.: 1918 • Abraço: 1959 • Idade aparente: 40

Sire: - (origem mantida em silêncio ou irrelevante em cena)

Childe(s): Vlado de Itapecerica

Presença em cena: pessoa branca brasileira (pele clara); aparenta por volta de 40 anos. Assinatura social: gentileza clínica; horror artesanal

Objetivo: Ser invisível para política e indispensável para sobrevivência. Em cena, ela resolve o que ninguém quer assinar: fecha ferida, limpa vestígio e cobra o favor quando a dor passou.

Medo: Que o Sabbat traga guerra até sua porta. Quando o tema encosta na mesa, a pessoa acelera decisão, reduz plateia e tenta controlar a versão antes da verdade circular.



Segredo: Ela já fez uma obra para um Lasombra Camarilla. Isso encosta diretamente em Donato Lazzari (relação tensa; mortos e carne se odeiam) e Dario Kron (rivalidade; magia vs forma). Se vier à tona, vira acerto de contas e perda de território ou rede.

Verdade perigosa: Ela sabe como apagar uma identidade física. Hoje, quem está mais perto de descobrir isso é Donato Lazzari (relação tensa; mortos e carne se odeiam).

Falso rumor que cola: Ela esta em torpor.

Como interpretar em mesa:

- Primeiro impacto: gentileza clínica; horror artesanal - Nina "Costura" entra controlando o ritmo da conversa.
- Sob pressão, encarece a conversa e exige prova antes de assumir posição.
- Na negociação, preserva utilidade e neutralidade. Em Centro/clínicas clandestinas, cada favor vem com saída de emergência.
- A postura endurece quando o assunto toca "que o Sabbat traga guerra até sua porta" ou "ela já fez uma obra para um Lasombra Camarilla".

Ganchos curtos:

- Pode consertar alguém. Entrada: Centro/clínicas clandestinas; custo provável: boon, cobertura ou silêncio.
- Pede aos PJs um corpo sem perguntas. Entrada: Centro/clínicas clandestinas; custo provável: boon, cobertura ou silêncio.
- Oferece disfarce corporal para fugir da SI. Entrada: Centro/clínicas clandestinas; custo provável: boon, cobertura ou silêncio.





## Paulo "O Vidente"



A • Independentes • Malkavian • Oráculo de padrões das galerias (Kindred)

Domínio: Galerias e estações • Redes: Os Ovidores • Função real: Paulo sustenta um serviço de leitura de padrão, rumor e presságio com trabalho de bastidor. Ele cruza boato, horário, sumiço e comportamento de rua para transformar ruído em decisão prática antes que a crise estoure.

Potência de Sangue: 3 • Humanidade: 6 • Predador: Scene Queen

Disciplinas principais: Auspex 4, Obfuscate 2, Dominate 1 • Competências: Ocultismo 4, Investigação 4, Subterfúgio 3

Paradas de dados úteis: Presságio social 9 • Leitura de sinais 8 • Sumiço útil 6

História e comportamento:

Nasc.: 1960 • Abraço: 1993 • Idade aparente: 37

Sire: - (origem mantida em silêncio ou irrelevante em cena)

Childe(s): Cecília "Linha-Dois"

Presença em cena: pessoa parda brasileira (pele marrom média, traços miscigenados); aparenta por volta de 37 anos. Assinatura social: presságio como conversa; verdade como piada

Objetivo: entender o que está por trás do apagão perfeito de vozes, registros e rastros no Buraco. Em cena, ele fala pouco e no tempo certo: entrega um detalhe verificável, ganha confiança e puxa o resto pelo ouvido.

Medo: Que o Buraco coma vozes e deixe só silêncio. Quando o tema encosta na mesa, a pessoa acelera decisão, reduz plateia e tenta controlar a versão antes da verdade circular.



**Segredo:** Ele conhece um nome e uma cadência que acalmam os ecos do Buraco por alguns minutos. Isso encosta diretamente em Vovó Zilda (aliança; troca presságios por deslocamentos) e João do Trem (aliança; avisos e deslocamentos). Se vier à tona, vira acerto de contas e perda de território ou rede.

**Verdade perigosa:** Ele já conduziu a SI até um refúgio descartável para provar um padrão e desviar uma investigação maior. Hoje, quem está mais perto de descobrir isso é Vovó Zilda (aliança; troca presságios por deslocamentos).

**Falso rumor que cola:** Ele é um Nosferatu usando Máscara.

**Como interpretar em mesa:**

- Primeiro impacto: presságio como conversa; verdade como piada - Paulo "O Vidente" entra controlando o ritmo da conversa.
- Sob pressão, encarece a conversa e exige prova antes de assumir posição.
- Na negociação, preserva utilidade e neutralidade. Em Galerias e estações, cada favor vem com plano de retirada e margem para negar autoria.
- A postura endurece quando o assunto toca "que o Buraco coma vozes e deixe só silêncio" ou "ele conhece um nome que faz ecos do Buraco obedecerem".

**Ganchos curtos:**

- Diz aos PJs um nome que muda tudo. Entrada: Galerias e estações; custo provável: boon, cobertura ou silêncio.
- Entrega um croqui de padrões do Buraco do Centro (horários, ecos e pontos de risco). Entrada: Galerias e estações; custo provável: boon, cobertura ou silêncio.
- Se recusa a falar até receber um boon simbólico. Entrada: Galerias e estações; custo provável: boon, cobertura ou silêncio.





Rafa "Ferro"



A • Anarquistas • Caitiff • Aspirante a corte (Kindred)

Domínio: Mooca e adjacências • Redes: Coterie Ferrugem • Função real: Rafa sustenta aspirante a corte com trabalho de bastidor e presença em cena. Na prática, ele é presença de contenção: organiza corpo, território e resposta quando a Ferrugem precisa mostrar força.

Potência de Sangue: 2 • Humanidade: 5 • Predador: Alleycat

Disciplinas principais: Celerity 3, Potence 2, Presence 2 • Competências: Briga 4, Liderança 3, Intimidação 3

Paradas de dados uteis: Choque de rua 8 • Liderança local 7 • Mobilidade 7

História e comportamento:

Nasc.: 1980 • Abraço: 2013 • Idade aparente: 34

Sire: - (origem mantida em silêncio ou irrelevante em cena)

Childe(s): -

Presença em cena: pessoa negra brasileira (pele escura, traços negros evidentes); aparenta por volta de 34 anos. Assinatura social: carisma de rua; violência como último argumento

Objetivo: Ser reconhecido como Barão sem precisar de clã. Em cena, ele sustenta posição no corpo e na palavra: oferece proteção real, mas exige disciplina e retorno prático.

Medo: Que o Xerife o use como exemplo. Quando o tema encosta na mesa, a pessoa acelera decisão, reduz plateia e tenta controlar a versão antes da verdade circular.



Segredo: Ele sabe quem falsificou um registro de boons e guarda como arma. Isso encosta diretamente em Renata Ferraz e Ana "Carbono" (aliança; protege a rede alquímica). Se vier à tona, vira acerto de contas e perda de território ou rede.

Verdade perigosa: Ele tem um contato com caçadores de rua que vende informação barata. Hoje, quem está mais perto de descobrir isso é Renata Ferraz.

Falso rumor que cola: Ele é filho secreto do Príncipe.

Como interpretar em mesa:

- Primeiro impacto: carisma de rua; violência como último argumento - Rafa "Ferro" entra controlando o ritmo da conversa.
- Sob pressão, testa lealdade de base antes de qualquer acordo.
- Na negociação, pesa território, retaliação e sobrevivência. Em Mooca e adjacências, palavra sem respaldo não vale.
- A postura endurece quando o assunto toca "que o Xerife o use como exemplo" ou "ele sabe quem falsificou um registro de boons e guarda como arma".

Ganchos curtos:

- Pede aos PJs que validem sua corte com um favor público. Entrada: Mooca e adjacências; custo provável: boon, cobertura ou silêncio.
- Oferece abrigo para Caitiff e thin-bloods. Entrada: Mooca e adjacências; custo provável: boon, cobertura ou silêncio.
- Vira alvo de boato plantado por Luiza. Entrada: Mooca e adjacências; custo provável: boon, cobertura ou silêncio.





### Raimundo "Rato-Rei"



A • Camarilla • Nosferatu • Primógeno Nosferatu (Kindred)

Domínio: Perdizes/Barra Funda • Redes: Correios do Subsolo e Corte do Elysium • Função real: representa o clã na corte. Administra recursos, segura crise interna e traduz interesse de facção em decisões que possam ser executadas sem quebrar a rotina mortal.

Potência de Sangue: 4 • Humanidade: 5 • Predador: Bagger

Disciplinas principais: Obfuscate 4, Animalism 4, Potence 2 • Competências: Tecnologia 4, Política 4, Subterfúgio 4

Paradas de dados uteis: Rede subterrânea 9 • Segredo e sumiço 9 • Pressão de bastidor 8

História e comportamento:

Nasc.: 1903 • Abraço: 1964 • Idade aparente: 52

Sire: Vovó Zilda

Childe(s): -

Presença em cena: pessoa parda/negra brasileira (pele marrom escura). Assinatura social: humor curto, leitura de padrão, presença de túnel

Objetivo: defender o interesse do clã em Perdizes/Barra Funda sem romper o pacto de cidade. Raimundo trabalha para que o clã continue útil, temido e cobrado nos termos certos.

Medo: virar peça de reposição numa crise de Corte e carregar culpa de erro que veio de cima. Quando esse cheiro aparece, a pessoa trabalha primeiro para controlar dano.

Segredo (o que apodrece por dentro): Raimundo já vendeu trajeto de contrabando para dois lados no mesmo mês e deixou um terceiro grupo cair em emboscada para manter a própria rede viva.



Ele chama isso de equilíbrio de rua; quem perdeu gente chama de sentença. Se um sobrevivente provar a conexão, o subsolo fecha para ele.

Verdade perigosa: Raimundo já empurrou uma decisão de Corte para proteger função e território, sabendo quem pagaria o preço. Hoje, quem está mais perto de descobrir isso é Nico "Sombra".

Falso rumor que cola: vendem a imagem de que é só burocrata de clã; cola porque o trabalho sujo quase nunca aparece no nome certo.

Como interpretar em mesa:

- Primeiro impacto: humor curto, leitura de padrão, presença de túnel - Raimundo "Rato-Rei" entra controlando o ritmo da conversa.
- Sob pressão, a fala encurta e o cálculo aparece; o foco vira contenção de dano.
- Na negociação, trabalha por consequência prática. Em Perdizes/Barra Funda, o preço real importa mais que o discurso.
- A postura endurece quando o assunto toca "virar peça de reposição numa crise de Corte e carregar culpa de erro que veio de cima" ou "raimundo já vendeu trajeto de contrabando para dois lados no mesmo mês e deixou um terceiro grupo cair em emboscada para manter a própria rede viva. Ele chama isso de equilíbrio de rua; quem perdeu gente chama de sentença. Se um sobrevivente provar a conexão, o subsolo fecha para ele".

Ganchos curtos:

- Perdizes/Barra Funda. Um encontro pequeno vira custo grande. Entrada: Perdizes/Barra Funda; custo provável: boon, cobertura ou silêncio.
- Raimundo chama os PJs para resolver uma crise de bastidor antes que ela vire caso público. Entrada: Perdizes/Barra Funda; custo provável: boon, cobertura ou silêncio.
- Um favor antigo cobrado por Raimundo coloca o grupo no meio de duas versões conflitantes. Entrada: Perdizes/Barra Funda; custo provável: boon, cobertura ou silêncio.





**Soraia Nunes**



A • Independentes • Hecata • Intérprete de ecos (Kindred)

Domínio: Centro Velho • Redes: Enclave dos Cemitérios • Função real: Soraia sustenta intérprete de ecos com trabalho de bastidor e presença em cena. Na prática, ela transforma o Buraco em ferramenta de leitura política: o que sobe, sobe por escolha dela.

Potência de Sangue: 2 • Humanidade: 6 • Predador: Bagger

Disciplinas principais: Oblivion 2, Auspex 2, Fortitude 1 • Competências: Ocultismo 4, Persuasão 3, Medicina 3

Paradas de dados uteis: Leitura de ecos 8 • Negociação funerária 7 • Sustento ritual 6

História e comportamento:

Nasc.: 1978 • Abraço: 2005 • Idade aparente: 34

Sire: Donato Lazzari

Childe(s): -

Presença em cena: pessoa parda brasileira (pele marrom média, traços miscigenados); aparenta por volta de 34 anos. Assinatura social: fala com mortos como quem negocia com vivos

Objetivo: Fazer o Buraco responder perguntas em vez de gritar nomes. Em cena, ela trata o Buraco como instrumento: filtra o que pode subir, o que deve afundar e quem paga por cada resposta.



**Medo:** Que Donato a use como ferramenta descartável. Quando o tema encosta na mesa, a pessoa acelera decisão, reduz plateia e tenta controlar a versão antes da verdade circular.

**Segredo:** Ela já apagou um fantasma ligado a um crime Camarilla. Isso encosta diretamente em Donato Lazzari (relação de cria; dependência e proteção) e Bianca Saramago. Se vier à tona, vira acerto de contas e perda de território ou rede.

**Verdade perigosa:** Ela consegue puxar uma lembrança de sangue de um vampiro em torpor. Hoje, quem está mais perto de descobrir isso é Donato Lazzari (relação de cria; dependência e proteção).

**Falso rumor que cola:** Ela é na verdade uma Salubri.

**Como interpretar em mesa:**

- Primeiro impacto: fala com mortos como quem negocia com vivos - Soraia Nunes entra controlando o ritmo da conversa.
- Sob pressão, encarece a conversa e exige prova antes de assumir posição.
- Na negociação, preserva utilidade e neutralidade. Em Centro Velho, cada favor vem com saída de emergência.
- A postura endurece quando o assunto toca "que Donato a use como ferramenta descartável" ou "ela já apagou um fantasma ligado a um crime Camarilla".

**Ganchos curtos:**

- Oferece aos PJs uma conversa com um morto que cobra um preço. Entrada: Centro Velho; custo provável: boon, cobertura ou silêncio.
- Pede ajuda para conter um eco agressivo do Buraco. Entrada: Centro Velho; custo provável: boon, cobertura ou silêncio.
- Vira a única testemunha de um crime de Máscara. Entrada: Centro Velho; custo provável: boon, cobertura ou silêncio.





Talita "Serpente"



A • Independentes • Ministry • Pregadora do Vício (Kindred)

Domínio: Pinheiros/baixa Augusta • Redes: Rede de Corretores • Função real: Talita sustenta pregadora do vício com trabalho de bastidor e presença em cena. Na prática, ela converte desejo em dependência e dependência em influência, sem parecer que está cobrando nada.

Potência de Sangue: 2 • Humanidade: 5 • Predador: Siren

Disciplinas principais: Presence 3, Obfuscate 2, Protean 2 • Competências: Persuasão 4, Subterfúgio 4, Ocultismo 3

Paradas de dados uteis: Pregação e sedução 8 • Culto e rede 8 • Fuga e máscara 7

História e comportamento:

Nasc.: 1982 • Abraço: 2010 • Idade aparente: 31

Sire: - (origem mantida em silêncio ou irrelevante em cena)

Childe(s): Elias "Sal"

Presença em cena: pessoa negra brasileira (pele marrom escura, traços negros evidentes); aparenta por volta de 31 anos. Assinatura social: promessa de alívio; custo escondido

Objetivo: Transformar boons em fé: dívida como devoção. Em cena, ela transforma carência em vínculo: dá alívio imediato, cria hábito e depois define o preço da permanência.



Medo: Que o Padre Lasombra a silencie como 'herege'. Quando o tema encosta na mesa, a pessoa acelera decisão, reduz plateia e tenta controlar a versão antes da verdade circular.

Segredo: Ela tem um contato mortal dentro da Operação Lumen. Isso encosta diretamente em Luiza Salles e Padre Miguel Aranha (rivalidade; guerra de fé e controle). Se vier à tona, vira acerto de contas e perda de território ou rede.

Verdade perigosa: Ela já usou thin-blood alquimia como 'milagre' para recrutar. Hoje, quem está mais perto de descobrir isso é Luiza Salles.

Falso rumor que cola: Ela é na verdade Toreador brincando de culto.

Como interpretar em mesa:

- Primeiro impacto: promessa de alívio; custo escondido - Talita "Serpente" entra controlando o ritmo da conversa.
- Sob pressão, encarece a conversa e exige prova antes de assumir posição.
- Na negociação, preserva utilidade e neutralidade. Em Pinheiros/baixa Augusta, cada favor vem com saída de emergência.
- A postura endurece quando o assunto toca "que o Padre Lasombra a silencie como 'herege'" ou "ela tem um contato mortal dentro da Operação Lumen".

Ganchos curtos:

- Pinheiros/baixa Augusta. Oferece aos PJs um abrigo contra SI. Entrada: Pinheiros/baixa Augusta; custo provável: boon, cobertura ou silêncio.
- Pinheiros/baixa Augusta. Tenta seduzir um PJs para uma célula do culto. Entrada: Pinheiros/baixa Augusta; custo provável: boon, cobertura ou silêncio.
- Pinheiros/baixa Augusta. Entrega um boato verdadeiro para causar caos no Elysium. Entrada: Pinheiros/baixa Augusta; custo provável: boon, cobertura ou silêncio.





## Vovó Zilda



A • Camarilla • Nosferatu • Anciã subterrânea (Kindred)

Domínio: Galerias do Centro • Redes: Correios do Subsolo • Função real: Vovó sustenta anciã subterrânea com trabalho de bastidor e presença em cena. Na prática, ela é memória ativa do clã: conecta gente, corrige rumo e impede erro velho de voltar com nome novo.

Potência de Sangue: 4 • Humanidade: 5 • Predador: Bagger

Disciplinas principais: Animalism 4, Obfuscate 4, Potence 4 • Competências: Política 4, Furtividade 4, Intimidação 4

Paradas de dados uteis: Comando do subsolo 9 • Vigilância de rede 9 • Retaliação suja 8

História e comportamento:

Nasc.: 1880 • Abraço: 1943 • Idade aparente: 68

Sire: - (origem mantida em silêncio ou irrelevante em cena)

Childe(s): Nico "Sombra"

Presença em cena: pessoa negra brasileira (pele retinta, traços negros evidentes). Assinatura social: conselho como maldição; cuidado como controle

Objetivo: Manter o clã unido contra SI e intrigas. Em cena, ela parece dispersa só até o ponto exato; depois, nomeia o problema, aponta a origem e cobra respeito ao clã.

Medo: Que Nico vire traidor por necessidade. Quando o tema encosta na mesa, a pessoa acelera decisão, reduz plateia e tenta controlar a versão antes da verdade circular.



Segredo: Ela sabe onde está um acesso ao Buraco do Centro. Isso encosta diretamente em Nico "Sombra" e Donato Lazzari (relação tensa; cobranças de travessia e segredos se cruzam). Se vier à tona, vira cobrança de boon, sanção de Corte e disputa de autoridade.

Verdade perigosa: Ela pode chamar ratos suficientes para matar um vampiro em torpor. Hoje, quem está mais perto de descobrir isso é Nico "Sombra".

Falso rumor que cola: Ela é Hecata disfarçada.

Como interpretar em mesa:

- Primeiro impacto: conselho como maldição; cuidado como controle - Vovó Zilda entra controlando o ritmo da conversa.
- Sob pressão, a fala encurta e o cálculo aparece; o foco vira contenção de dano.
- Na negociação, trabalha por consequência prática. Em Galerias do Centro, o preço real importa mais que o discurso.
- A postura endurece quando o assunto toca "que Nico vire traidor por necessidade" ou "ela sabe onde está um acesso ao Buraco do Centro".

Ganchos curtos:

- Exige que os PJs devolvam algo ao subsolo. Entrada: Galerias do Centro; custo provável: boon, cobertura ou silêncio.
- Oferece um caminho seguro por um favor futuro. Entrada: Galerias do Centro; custo provável: boon, cobertura ou silêncio.
- Conta uma história que é um aviso. Entrada: Galerias do Centro; custo provável: boon, cobertura ou silêncio.





**Yusuf Rahman**



A • Independentes • Banu Haqim • Juiz itinerante (Kindred)

Domínio: trajetos (aeroporto/rodovias) • Redes: Rede de Corretores • Função real: Yusuf sustenta juiz itinerante com trabalho de bastidor e presença em cena. Na prática, Yusuf funciona como tribunal e lâmina dos independentes: arbitra disputa, cobra reparação e executa sentença quando a palavra já foi dada.

Potência de Sangue: 4 • Humanidade: 4 • Predador: Sandman

Disciplinas principais: Blood Sorcery 5, Obfuscate 3, Celerity 3 • Competências: Ocultismo 4, Intimidação 4, Investigação 4

Paradas de dados uteis: Juízo e sentença 9 • Ritual de sangue 9 • Execução precisa 8

História e comportamento:

Nasc.: 1869 • Abraço: 1918 • Idade aparente: 40

Sire: - (origem mantida em silêncio ou irrelevante em cena)

Childe(s): Samira al-Haddad

Presença em cena: pessoa sul-asiatica (descendência india/paquistanesa, pele marrom media, traços sul-asiaticos); aparenta por volta de 40 anos. Assinatura social: aparece uma vez, muda destinos, desaparece



Objetivo: Manter a linhagem longe de políticas pequenas. Em cena, ele entra para encerrar impasse: ouve pouco, mede quem mentiu e impõe um veredito que todos entendem — com execução imediata quando alguém testa os limites.

Medo: Que Samira se torne ferramenta da Camarilla. Quando o tema encosta na mesa, a pessoa acelera decisão, reduz plateia e tenta controlar a versão antes da verdade circular.

Segredo: Ele já julgou um ancião de outro clã e sobreviveu. Isso encosta diretamente em Samira al-Haddad e Donato Lazzari (relação tensa; detesta negócio com mortos). Se vier à tona, vira acerto de contas e perda de território ou rede.

Verdade perigosa: Ele sabe um refúgio antigo abaixo do Centro velho. Hoje, quem está mais perto de descobrir isso é Samira al-Haddad.

Falso rumor que cola: Ele é um agente da SI.

Como interpretar em mesa:

- Primeiro impacto: aparece uma vez, muda destinos, desaparece - Yusuf Rahman entra controlando o ritmo da conversa.
- Sob pressão, encarece a conversa e exige prova antes de assumir posição.
- Na negociação, preserva utilidade e neutralidade. Em trajetos (aeroporto/rodovias), cada favor vem com saída de emergência.
- A postura endurece quando o assunto toca "que Samira se torne ferramenta da Camarilla" ou "ele já julgou um ancião de outro clã e sobreviveu".

Ganchos curtos:

- Chega para arbitrar uma disputa que vira guerra. custo provável: boon, cobertura ou silêncio.
- Oferece uma sentença: perdão em troca de sangue. custo provável: boon, cobertura ou silêncio.
- Tem informações sobre a SI em outras cidades. custo provável: boon, cobertura ou silêncio.





Daniel Sato



B • Camarilla • Toreador • Harpia (Kindred)

Domínio: Liberdade/Paulista • Redes: recepções 24h, hotelaria, segurança privada, staff de eventos e ponte discreta com informantes Nosferatu • Função real: transformar ruído de bastidor em informação útil para a Corte.

Potência de Sangue: 2 • Humanidade: 6 • Predador: Sandman

Disciplinas principais: Auspex 3, Presence 3, Celerity 2 • Competências: Subterfúgio 4, Etiqueta 3, Insight 3

Paradas de dados uteis: Triagem de rumor 8 • Bastidor e acesso 8 • Leitura de intenção 7

História e comportamento:

Nasc.: 1992 • Abraço: 2018 • Idade aparente: 27

Sire: Luiza Salles

Childe(s): -

Presença em cena: homem nipo-brasileiro, postura de quem parece relaxado mesmo quando está trabalhando, roupa impecável e atenção espalhada pela sala. Assinatura social: gentileza precisa e memória de detalhes que ninguém acha que ele anotou.

Objetivo: ser indispensável para a engrenagem da Corte sem virar alvo central dela, mantendo Luiza informada antes que a crise chegue à mesa do Príncipe.



Medo: ser visto como ponte confiável demais entre Toreador e Nosferatu e acabar tratado como peça descartável quando os clãs precisarem culpar alguém.

Segredo: Daniel mantém um canal extraoficial de troca de contexto com Nico 'Sombra' para validar rumor antes de circular na Corte. O acordo evita erro público, mas cobra favores em momentos ruins.

Verdade perigosa: em uma crise recente, Daniel atrasou um anúncio de Elysium por horas para dar tempo de limpar um rastro mortal ligado a um aliado da Corte. Se isso vier à tona, o dano recai sobre Luiza. Quem está mais perto de juntar as peças é Taina Aruana.

Situação de Corte: Daniel segura o trabalho que parece pequeno e decide guerra grande: quem entra, quem espera, o que é ruído e o que vira pauta. Ele não manda no salão, mas define quanto dele chega intacto ao gabinete.

Falso rumor que cola: Daniel é apenas mensageiro elegante. (Na prática, ele edita fluxo, prioriza versão e muda consequência antes da fala oficial.)

Como interpretar em mesa:

- Primeiro impacto: tratamento impecável, tom baixo e a sensação de que ele já conhece o assunto antes da apresentação terminar.
- Ele testa confiança com perguntas simples e observa incoerência de horário, nome e motivo.
- Em negociação, Daniel oferece acesso e contexto; quase nunca oferece poder direto, mas isso já resolve metade da cidade.
- Quando decide agir, move gente, agenda e informação ao mesmo tempo, deixando o conflito sem plateia.

Ganchos curtos:

- Chama os PJs para verificar um sumiço ligado a uma recepção de hospital antes que o caso vire narrativa anti-Camarilla. Entrada: Liberdade/Paulista; custo provável: descrição, prazo curto e prestação de contas.
- Pede mediação com um contato Nosferatu que parou de responder depois de um favor mal pago. Entrada: bastidor de Elysium; custo provável: boon e neutralidade real.
- Entrega aos PJs um convite legítimo e um nome para observar, não confrontar. Entrada: evento de fachada; custo provável: relatório preciso e silêncio sobre o que virem.





Aiko Tanaka



B • Camarilla • Toreador • Harpia (Kindred)

Domínio: Pinheiros/Vila Madalena • Redes: produtores de evento, assessorias, listas de convidados, fotógrafos e staff de casa • Função real: medir temperatura social e decidir quem sobe, quem esfria e quem deixa de ser chamado.

Potência de Sangue: 1 • Humanidade: 7 • Predador: Scene Queen

Disciplinas principais: Presence 3, Auspex 2, Celerity 2 • Competências: Etiqueta 4, Persuasão 3, Performance 3

Paradas de dados úteis: Leitura de salão 8 • Curadoria de reputação 7 • Convite e exclusão 7

História e comportamento:

Nasc.: 1988 • Abraço: 2011 • Idade aparente: 28

Sire: Clara Montenegro

Childe(s): -

Presença em cena: mulher nipo-brasileira, elegante sem excesso, fala baixa e postura firme; raramente levanta o tom. Assinatura social: sorriso curto, memória longa e um elogio que já vem com custo.



Objetivo: manter Pinheiros e Vila Madalena como vitrine controlada da Camarilla, onde conflito vira constrangimento antes de virar escândalo.

Medo: perder o timing de uma crise e permitir que um boato feche primeiro do que a versão da Corte. Quando sente isso, ela encurta a lista, cancela presença e isola o foco do problema.

Segredo: guarda cópias discretas de fotos e listas de presença de noites problemáticas, inclusive de encontros que nunca deveriam ter deixado registro. Usa esse arquivo só quando precisa encerrar uma disputa sem barulho.

Verdade perigosa: Aiko já preservou a imagem da Corte sacrificando a reputação de um aliado menor que não era o verdadeiro responsável. Hoje, quem está mais perto de perceber o padrão é Mariana Lobo.

Situação de Corte: Aiko opera no terreno que Luiza não pode ocupar o tempo todo. Ela mantém o termômetro social de Pinheiros/Vila Madalena e decide, na prática, quem ainda entra no círculo útil da noite.

Falso rumor que cola: Aiko só repete ordens de Luiza. (Na prática, ela interpreta sinais e toma decisões próprias antes da ordem chegar.)

Como interpretar em mesa:

- Primeiro impacto: cordialidade impecável, olhar avaliando mesa, roupa e contexto em segundos.
- Ela raramente ameaça de frente; prefere mostrar que já sabe quem o personagem conhece e de onde veio.
- Quando pressiona, corta acesso social: convite, sala, contato, palco e foto deixam de existir para o alvo.
- Se os PJs entregam resultado limpo, Aiko paga com circulação, apresentação e porta aberta onde antes havia fila.

Ganchos curtos:

- Pede aos PJs para impedir um encontro em Pinheiros sem violência e sem cena. Entrada: lista vazada e convidado errado; custo provável: boon, discrição ou favor futuro.
- Usa os PJs como testemunhas discretas de uma reconciliação encenada em Vila Madalena. Entrada: agenda social tensa; custo provável: cobertura, etiqueta e silêncio.
- Entrega um nome que precisa desaparecer da noite por uma semana. Entrada: boato sobre foto comprometedora; custo provável: dívida social e resultado sem rastro.



## Delegada Helena Pacheco



A • Segunda Inquisição • Mortal • Coordenação de campo (Mortal)

Domínio: Centro Expandido • Redes: sem rede fixa registrada • Função real: Helena transforma investigação em operação. Ela não caça no escuro: monta equipe, define cobertura legal e aperta o cerco em etapas até o alvo errar sozinho.

Estado: mortal relevante • Risco: exposição e dano colateral no conflito noturno

Disciplinas principais: nenhuma (mortal) • Competências: Investigação 4, Liderança 4, Armas de Fogo 4

Paradas de dados úteis: Coordenação de operação 8 • Investigação de alvo 8 • Pressão legal 7

História e comportamento:

Nasc.: 1991 • Sem Abraço • Idade aparente: 40

Domitor/Patrocinador: não explicitado; operar pela rede e pela facção

Equipe e dependentes: apoios variáveis conforme demanda

Presença em cena: pessoa parda brasileira (pele marrom clara a media, traços miscigenados); aparenta por volta de 40 anos. Assinatura social: calma administrativa; violência por protocolo

Objetivo: manter-se indispensável dentro da máquina pública e da força-tarefa, sem virar descartável quando a pressão política subir. Em cena, isso aparece em escolhas frias de prazo, risco e custo dentro da operação.

Medo: ser isolada politicamente quando a cidade apertar e a operação precisar de um bode expiatório. Quando esse risco aparece, Helena encurta a conversa, fecha equipe e tenta controlar a versão antes que a história corra sozinha.



Segredo: Helena evita qualquer linguagem sobrenatural até em privado. Para ela, o que existe são padrões de incêndio, desaparecimento, adulteração de cena e gente demais protegendo as mesmas rotinas. Esse enquadramento a torna mais perigosa, porque permite mover a máquina mortal sem disparar resistência por 'fantasia'. Isso encosta diretamente em Artur Macedo e Nico "Sombra". Se vier à tona, o dano é operacional e imediato.

Verdade perigosa: Delegada já ignorou uma pista útil para proteger a operação maior e evitar vazamento interno. Hoje, quem está mais perto de descobrir isso é Delegada Helena Pacheco.

Falso rumor que cola: falam que a operação é pessoal e sem aval; cola porque a intensidade parece obsessão, mesmo quando o protocolo está em ordem.

Como interpretar em mesa:

- Primeiro impacto: calma administrativa; violência por protocolo - Delegada Helena Pacheco entra controlando o ritmo da conversa.
- Sob pressão, o protocolo aperta: prova, cadeia de custódia e equipe fechada.
- Na negociação, compra tempo e acesso. Em Centro Expandido, o foco é gravação, rastro e assinatura.
- A postura endurece quando o assunto toca em isolamento político ou em qualquer pista que force Helena a admitir, mesmo sem dizer, que existe algo além do crime comum.

Ganchos curtos:

- Pode oferecer acordo aos PJs via intermediário. Entrada: Centro Expandido; custo provável: boon, cobertura ou silêncio.
- Vaza um nome para forçar movimento. Entrada: Centro Expandido; custo provável: boon, cobertura ou silêncio.
- Coordena capturas cirúrgicas de ghouls, motoristas e contatos úteis sem fazer barulho. Entrada: Centro Expandido; custo provável: boon, cobertura ou silêncio.





Mariana Lobo



A • Camarilla • Mortal • Chefe de gabinete (Mortal)

Domínio: Paulista/Jardins • Redes: Corte do Elysium • Função real: Mariana é a engrenagem mortal da Corte. Ela organiza agenda, filtra crise e protege o entorno social do Elysium sem saber o tabuleiro completo - mas sente quando algo saiu do eixo.

Estado: ghoul ativo • Vínculo: dependência de sangue e função operacional no domínio

Disciplinas principais (ghoul): Dominate 1, Presence 1 • Competências: Persuasão 4, Subterfúgio 4, Liderança 3

Paradas de dados uteis: Gestão de agenda 8 • Contenção social 8 • Triagem de crise 7

História e comportamento:

Nasc.: 1999 • Sem Abraço • Idade aparente: 36

Domitor/Patrocinador: Ventrue

Equipe e dependentes: clã servido: Ventrue

Presença em cena: pessoa parda brasileira (pele marrom clara a media, traços miscigenados); aparenta por volta de 36 anos. Assinatura social: agenda perfeita; sorriso profissional

Objetivo: continuar indispensável para o gabinete da Corte, mantendo o fluxo do Elysium estável mesmo quando a política entra em crise. Em cena, isso aparece em escolhas precisas de prazo, acesso e dano controlado dentro da Corte do Elysium.



Medo: sobrar em gravação, planilha, mensagem ou rotina e virar o fio que puxa a Máscara inteira. Quando sente esse risco, Mariana abandona conveniência e entra em modo de contenção.

Segredo: ela mantém um canal mortal de vigilância e alerta fora do fluxo oficial, útil para proteger Artur e antecipar crise, mas politicamente explosivo. Se esse atalho vier à tona, vira prova de favorecimento, munição para rival, motivo de auditoria interna e disputa direta dentro da Corte.

Verdade perigosa: Mariana já alterou agenda, registro ou fluxo de acesso para conter crise da Corte antes que o problema virasse notícia. Hoje, quem está mais perto de descobrir isso é Luiza Salles.

Falso rumor que cola: alguns juram que Mariana sabe exatamente o que a Corte é. O rumor pega porque ela vive perto demais dos segredos e quase nunca se surpreende.

Como interpretar em mesa:

- Primeiro impacto: agenda perfeita; sorriso profissional - Mariana Lobo entra controlando o ritmo da conversa.
- Sob pressão, corta agenda e filtra acesso; a calma vira triagem.
- Na negociação, vende acesso e cobertura, não bravata. Em Paulista/Jardins, isso costuma valer mais do que ameaça.
- A postura endurece quando o assunto toca em rastro documental, auditoria interna ou qualquer atalho de vigilância que exponha o gabinete e transforme crise administrativa em crise de Máscara.

Ganchos curtos:

- É a porta de entrada para falar com o Príncipe. Entrada: Paulista/Jardins; custo provável: boon, cobertura ou silêncio.
- Entrega aos PJs um pedido com prazo impossível. Entrada: Paulista/Jardins; custo provável: boon, cobertura ou silêncio.
- Some por uma noite e vira alavanca política. Entrada: Paulista/Jardins; custo provável: boon, cobertura ou silêncio.





Ana "Carbono"



B • Anarquistas • Thin-Blood • Alquimista (Kindred)

Domínio: Pinheiros e trajetos • Redes: Leste de Aço • Função real: Ana opera no mercado cinza de sangue fraco. Ela fornece mistura, antídoto improvisado e solução suja para emergência que ninguém pode registrar em prontuário.

Potência de Sangue: 0 • Humanidade: 7 • Predador: Farmer

Disciplinas principais: Thin-blood Alchemy 3, Celerity 1, Obfuscate 1 • Competências: Tecnologia 3, Ciências 3, Subterfúgio 2

Paradas de dados uteis: Alquimia improvisada 7 • Gambiarra técnica 6 • Entrega discreta 5

História e comportamento:

Nasc.: 1999 • Abraço: 2022 • Idade aparente: 23

Sire: - (origem mantida em silêncio ou irrelevante em cena)

Childe(s): -

Presença em cena: pessoa negra brasileira (pele retinta, traços negros evidentes); aparenta por volta de 23 anos. Assinatura social: laboratório improvisado; carisma de nerd

Objetivo: Criar um método de esconder vampiros de sensores por horas. Em cena, ela mistura técnica e instinto de sobrevivência: testa em pequeno, mede risco de sensor e só escala o que funciona.



Medo: Ser capturada e usada como cobaia. Quando o tema encosta na mesa, a pessoa acelera decisão, reduz plateia e tenta controlar a versão antes da verdade circular.

Segredo: Ela já vendeu uma fórmula para o Ministry sem entender o impacto. Isso encosta diretamente em Daniel Sato (aliança; animato em troca de favores) e Talita "Serpente" (fornecedora; "milagres" por boons). Se vier à tona, vira acerto de contas e perda de território ou rede.

Verdade perigosa: Ela tem uma lista de compradores Camarilla e Anarquistas. Hoje, quem está mais perto de descobrir isso é Daniel Sato (aliança; animato em troca de favores).

Falso rumor que cola: Ela é filha do Príncipe.

Como interpretar em mesa:

- Primeiro impacto: laboratório improvisado; carisma de nerd - Ana "Carbono" entra controlando o ritmo da conversa.
- Sob pressão, testa lealdade de base antes de qualquer acordo.
- Na negociação, pesa território, retaliação e sobrevivência. Em Pinheiros e trajetos, palavra sem respaldo não vale.
- A postura endurece quando o assunto toca "ser capturada e usada como cobaia" ou "ela já vendeu uma fórmula para o Ministry sem entender o impacto".

Ganchos curtos:

- Pinheiros e circuitos do mercado cinza. Pode dar aos PJs um sangue que engana câmera por horas. Entrada: Pinheiros e rede de entrega; custo provável: boon, cobertura ou silêncio.
- Pinheiros e circuitos do mercado cinza. É caçada por um operador da Operação Lumen. Entrada: Pinheiros e rede de entrega; custo provável: boon, cobertura ou silêncio.
- Pinheiros e circuitos do mercado cinza. Pede ajuda para resgatar um thin-blood preso. Entrada: Pinheiros e rede de entrega; custo provável: boon, cobertura ou silêncio.

