

SÃO PAULO

BY NIGHT



VAMPIRE

A MÁSCARA

5ª EDICÃO

CONTRACAPA

Este livro é uma tradução narrativa de um artefato vivo: um site interativo com mapa, teias de relacionamento, facções, coteries e 124 NPCs — construído como um exercício de engenharia de escopo usando um agente de código no VS Code.

O resultado inicial era impecável como estrutura... e frio como máquina. A versão que você tem em mãos foi lapidada e expandida com o ChatGPT para ganhar voz, ritmo, densidade e legibilidade, sem quebrar o lore do projeto (conexões, seitas, clãs, domínios, nomes e vínculos).

Use como um 'Chicago by Night' paulistano: leia como cenário, jogue como ferramenta, e volte ao atlas sempre que precisar enxergar a cidade em rede.

Atlas online (mapa + teia + fichas):

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

Repositório do projeto (GitHub):

<https://github.com/RomanBrocki/SP-by-Night>

As artes foram geradas por inteligência artificial e retratos de NPCs vêm do diretório assets/portraits do próprio projeto.

Sumário

CONTRACAPA	2
Como usar este livro	11
Capítulo 1 — São Paulo Não É Uma Cidade. É Um Acordo.	12
1.1 — São Paulo em três camadas	13
1.2 — Quem está na cidade (pela lente do atlas)	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
Vitrines sociais.....	14
Rotas e corredores	14
Logística (fluxo real).....	15
Política de rua (baronato).....	15
Cemitérios e pedágio Hecata	15
O oculto e a memória.....	15
Risco (SI / rastro)	15
Fronteiras	15
Risco lupino	15
Rumor e exposição	15
1.6 — A cronologia comentada (marcos e consequências)	15
2012–2019 — Vigilância urbana e o fim do ‘erro grande’	16
2020–2025 — Operações mortais contra ‘cultos’ e sumiços em cadeia	16
2026 — Elysium fixo e restrição de Abraços	17
2028 — Baronias se consolidam e uma emboscada mortal redefine limites	17
2030 — Queda de um chantry Tremere e a paranoia como moeda.....	18
2032 — Pedágio Hecata: cemitérios e galerias como alfândega	18
2034 — Quase viral: incidente de Máscara e boons que doem.....	18
2035 — Apagão seletivo: a noite perfeita para traição	19
1.7 — Tramas em andamento	19
Capítulo 2 — A Corte: Método, Protocolo e Acesso	21
2.1 — Por que a Camarilla é tão forte aqui	21

2.2 — O acordo do Príncipe (e por que ele tolera ‘zonas cinza’)	22
2.3 — Elysium: vitrine, salão, satélite	22
Elysium (vitrine) - proximidades do MASP	22
Elysium (salão) - Instituto Tomie Ohtake	22
Elysium (satélite) - Centro Cultural Sao Paulo	23
2.4 — Núcleo da Corte (canônico)	23
Artur Macedo — Príncipe	23
Luiza Salles — Senescal / Harpia	23
Samira al-Haddad — Xerife	24
Raul Marques — Xerife (campo)	25
Aiko Tanaka — Harpia	25
Daniel Sato — Harpia	25
2.5 — Primogênitos: contenção interna	25
2.6 — Clãs na Camarilla (como hábitos, não como ‘cartilhas’)	26
Ventrue	26
Toreador	26
Nosferatu	26
Tremere	26
Lasombra	26
Banu Haqim	26
Malkavian	26
2.7 — Boons: a moeda que substitui ameaça	26
2.8 — Como a Corte pune (e por que isso funciona)	27
2.9 — A Corte em cena (seis entradas prontas)	27
Capítulo 3 — Baronatos: Território, Rotas e Sobrevivência	28
3.1 — O que é ‘baronato’ em São Paulo (sem romantizar)	28
3.2 — Por que o Príncipe tolera baronatos	29
3.3 — Bordas Verdes e o freio lupino	29
3.4 — POIs do baronato e da fronteira (mapa em ação)	30
Galpoes da Mooca (politica de rua)	30
EstaçãoTatuape (fronteira de baronato)	30
Parque Estadual da Cantareira (risco lupino)	30

Terminal Barra Funda (corredor logístico)	30
3.5 — Lideranças (canônicas)	31
Renata Ferraz — Baronesa da Mooca	31
Diego "Itaquera" Nascimento — Barão do Leste	31
Caua Martins — Executor (linha dura)	31
3.6 — Operacionais: política no nível do asfalto	32
Ester "Gato-Preto" — Operacional	32
Bia "Matilha" — Operacional	32
Ana "Carbono" — Operacional	33
Katia "Zero" — Operacional	33
Luan "Patch" — Operacional	34
Vivi "Fenda" Lacerda — Operacional	34
3.7 — Clãs nos Anarquistas (ecologia do baronato)	34
3.8 — Como o baronato pune (sem virar guerra interna)	35
3.9 — Em mesa: seis entradas para baronatos	35
Capítulo 4 — Independentes e Serviços: quem mantém a cidade 'funcionando'	37
4.1 — O que é serviço em São Paulo	39
4.2 — A regra do mercado: não existe neutralidade, existe contrato	39
4.3 — Corredores de Sombra: compra e venda de passagem	40
4.3.1 — Como eles funcionam	40
4.3.2 — Membros (canônicos)	40
Yusuf Rahman — Corredores de Sombra	40
Joao do Trem — Corredores de Sombra	41
Hector "Rodoanel" — Corredores de Sombra	41
Talita "Serpente" — Corredores de Sombra	42
Ravi "Truque" — Corredores de Sombra	42
Dante "Fumo" — Corredores de Sombra	43
Camila "Noite-Funda" — Corredores de Sombra	43
Beto "Mecânico" — Corredores de Sombra	44
Eli "Despacho" Araujo — Corredores de Sombra	44
Teresa "Balanca" Pacheco — Corredores de Sombra	45
4.3.3 — O que a Torre compra deles (e por que finge que não)	45

4.3.4 — Entradas prontas (Corredores)	45
4.4 — Correios do Subsolo: o sistema circulatório	45
4.4.1 — Regras tácitas dos Correios	46
4.4.2 — Membros (canônicos)	46
Raimundo "Rato-Rei" — Correios do Subsolo	46
Nico "Sombra" — Correios do Subsolo	46
Vovo Zilda — Correios do Subsolo	47
Ester "Gato-Preto" — Correios do Subsolo	47
Nara Sato — Correios do Subsolo	47
Keiko Sato — Correios do Subsolo	48
Pedro "Manutencao" Lins — Correios do Subsolo	48
4.5 — A Confissão Preta: absolvição como arma	48
4.5.1 — O que eles resolvem	48
4.5.2 — Membros (canônicos)	48
Padre Miguel Aranha — Confissão Preta	48
Irma Beatriz Lemos — Confissão Preta	49
Afonso Carmo — Confissão Preta	49
Jonas "Coro" — Confissão Preta	49
4.6 — Enclave dos Cemitérios (Hecata): pedágio, memória e nome	50
4.6.1 — Procedimentos do Enclave	50
4.6.2 — Membros (canônicos)	50
Donato Lazzari — Enclave dos Cemitérios	50
Soraia Nunes — Enclave dos Cemitérios	51
Celia Moura — Enclave dos Cemitérios	51
Iago Siqueira — Enclave dos Cemitérios	52
Lia Moraes — Enclave dos Cemitérios	52
Silvia "Funebre" Prado — Enclave dos Cemitérios	53
4.7 — Tabela de leitura rápida: serviço → custo → risco	53
4.8 — Em mesa: seis contratos que parecem pequenos (e não são)	53
Capítulo 5 — Geografia da Noite: domínios, distritos e zonas de atrito	54
5.1 — Como ler o mapa	55
5.2 — Zonas de atrito (clima e regra local)	55

Vitrine Camarilla (Centro Expandido).....	55
Baronias Anarch (Leste e rotas).....	55
Zona Autarquica (Centro Velho e ecos).....	56
Corredores (Zona Cinza de carga e sumiço)	56
Bordas Verdes (territorio lobisomem, sem dominio cainita)	56
Incursao Sabbat (pulsos em logistica)	57
Pressao SI (Lumen) - trilhas e triagem.....	57
5.3 — Domínios (o que cada um produz).....	57
Paulista/Jardins	57
Itaim/Berrini	60
Pinheiros/Vila Madalena	61
Moema/Vila Mariana	62
Morumbi/Campo Belo.....	63
Perdizes/Barra Funda	63
Bela Vista/Bixiga	64
Bras/Pari	65
Butanta/USP	65
Consolacao/Higienopolis	66
Ipiranga/Cursino	67
Santana/Tucuruvi	67
Centro Velho (Se/Republica)	68
Cemiterios (Centro/Oeste)	70
Tatuape/Mooca	71
Corredores Logistico (Barra Funda/Lapa).....	73
Liberdade	74
Bordas Verdes (Sul/Oeste)	76
Rodoanel e Rotas.....	77
5.4 — Nota de operação: cruzar fronteiras sem virar guerra	78
Capítulo 6 — Coterias e Redes: a unidade real do poder	79
6.1 — Duas palavras que mudam tudo: célula e guilda	79
6.2 — Como redes sobrevivem sem virar padrão	80
6.3 — Nós da teia: gente que aparece em mais de uma rede	80

6.4 — Redes da Torre: política, convite e contenção.....	81
Corte do Elysium (Camarilla)	81
Salão de Pinheiros (Toreador)	83
Chaves do Morumbi (Ventrue).....	85
Torre da USP (Tremere).....	86
Sangue e Selo (Banu Haqim)	87
A Confissao Preta (Lasombra)	88
Correios do Subsolo (rede Nosferatu).....	90
Os Ouvidores (Malkavian)	91
6.5 — Redes de rua: baronatos em movimento	94
Coterie Ferrugem (Mooca/Tatuape)	94
Matilha do Sul (Capao/Grajau).....	95
Leste de Aco (Itaquera/Extremo Leste).....	97
6.6 — Mercados e pedágios: redes independentes.....	99
Corredores de Sombra (conselho de corretores).....	99
Enclave dos Cemiterios (Hecata).....	100
6.7 — Como usar redes em mesa (sem virar lista).....	101
Capítulo 7 — Antagonistas: quando a cidade responde	103
7.1 — A regra do padrão (o que a cidade pune de verdade)	103
7.2 — Segunda Inquisição em São Paulo.....	104
Como ela entra	104
Métodos típicos (humanizados)	104
Fraquezas exploráveis (sem infantilizar a SI).....	104
Ganchos de crônica	104
Fichas rápidas — SI (SPCs)	105
7.3 — Caçadores: o mortal que não aceita coincidência	105
Três tipos comuns.....	106
Como caçadores sobem de nível.....	106
Fichas rápidas — Caçadores (SPCs)	106
7.4 — Lobisomens: a fronteira que não assina acordo	107
Onde eles pesam	107
O que dispara resposta.....	107

O papel do Sul e o nome que aparece nos boatos	107
Uso em crônica (a regra de ouro)	107
Ficha rápida — Lupino (ameaça)	107
7.5 — Sabbat: febre itinerante	108
Sinais	108
Uso em crônica	108
Fichas rápidas — Sabbat (SPCs)	108
7.6 — Fantasmas, foco espectral e a moeda da culpa	108
Manifestações	109
Usos em mesa	109
Ficha rápida — Foco espectral	109
7.7 — Cultos: infraestrutura de sentido	109
Tipos comuns	109
Ganchos	109
Checklist de uso (para o narrador)	109
Capítulo 8 — Elenco de São Paulo: índice vivo e fichas essenciais	111
8.1 — Sobre o nível de poder (D → S)	111
8.2 — Índice completo por facção e clã (uma linha por NPC)	111
Camarilla	111
Anarch	113
Autarquicos	114
Independentes	115
Segunda Inquisicao	115
Mortal	116
8.3 — Ghouls (índice rápido + domitor)	116
Camarilla	116
Anarch	117
Autarquicos	118
Independentes	118
8.4 — As 30 fichas essenciais (topo do tabuleiro)	118
Artur Macedo	119
Dario Kron	121

Donato Lazzari	123
Luiza Salles.....	125
Nico "Sombra"	127
Padre Miguel Aranha.....	129
Renata Ferraz.....	131
Samira al-Haddad	133
Bia "Matilha"	135
Camila "Noite-Funda"	137
Clara Montenegro	139
Diego "Itaquera" Nascimento.....	140
Helena Vasconcelos.....	141
Henrique Valadares	143
Irene da Luz	144
Isabel do Amaral.....	146
Joao do Trem	148
Marcia Falcao	150
Nadia Nasser.....	151
Nina "Costura"	152
Paulo "O Vidente".....	154
Rafa "Ferro"	156
Raimundo "Rato-Rei"	158
Soraia Nunes.....	159
Talita "Serpente"	161
Vovo Zilda	163
Yusuf Rahman.....	165
Delegada Helena Pacheco	167
Mariana Lobo.....	169
Ana "Carbono"	171

Como usar este livro

Este suplemento é o 'livro vivo' do projeto SP-by-Night.

O atlas (site) é o canônico estrutural: teia, mapa, fichas e conexões.

Este livro não reescreve o atlas — ele o torna legível, jogável e memorável.

Regra de ouro: quando houver dúvida, a ficha do atlas vence.

O texto do livro existe para explicar o porquê (política, consequência, cultura), não para trocar o quê.

Período-base do material do narrador: 2035.

Se sua mesa se passa antes disso (ex.: 2026), trate 2028–2035 como relógios, presságios e ameaças futuras.

Se sua mesa se passa depois, trate 2012–2035 como camadas de cicatriz: o que 'passou' ainda define comportamento.



Capítulo 1 — São Paulo Não É Uma Cidade. É Um Acordo.



São Paulo funciona.

Essa é a primeira mentira — e também a primeira verdade.

A cidade parece estável porque nada explode. Porque não há manchetes sobre corpos exangues empilhados em hospitais privados. Porque as câmeras não falham duas vezes no mesmo quarteirão na mesma semana. Porque a polícia não conecta desaparecimentos dispersos em bairros diferentes. Porque jornalistas cansam antes de encontrar padrão.

A Camarilla governa.

E governa bem.

Mas governar São Paulo não significa possuir cada quarteirão. Não significa esmagar cada dissidência. Não significa transformar cada vampiro da cidade em súdito obediente.

Significa saber exatamente quais espaços não devem ser tocados.

São Paulo não é um castelo medieval. Não é uma corte barroca. Não é uma cidade que responde a demonstrações públicas de poder. Ela responde à concentração de responsabilidade.

E responsabilidade concentrada deixa rastro.

RECADO DE ROTA (mensagem apagada em 30s) — Aqui não é sobre quem manda. É sobre quem repetiu. Se repetiu, já perdeu.

1.1 — São Paulo em três camadas

O narrador do projeto resume a verdade central assim: São Paulo não é ‘uma’ cidade. São várias cidades empilhadas.

Para a crônica, pense em três camadas que se atravessam:

- A vitrine (instituições, dinheiro, cultura, mídia)
- A engrenagem (logística, rotas, serviços, desaparecimentos)
- O subsolo (memória, mortos, monstros e aquilo que ninguém quer nomear)

A Camarilla domina a vitrine.

Os Anarquistas dominam partes da engrenagem.

Autárquicos e Hecata dominam o subsolo quando querem.

A cidade ‘funciona’ porque essas camadas não colapsam em uma só narrativa.

1.2 — Quem está na cidade (pela lente do atlas)

Distribuição atual do elenco canônico (124 NPCs no atlas):

- Camarilla: 72 (predominância no centro e vitrine).
- Anarch: 28 (borda, rotas e baronatos).
- Independentes: 9 (serviços e amortecimento).
- Autárquicos: 11 (zonas de soberania própria).

Leia isso como ecologia, não como ‘times’.

Em São Paulo, facção é função.

Quem ocupa um espaço o faz porque aquele espaço exige um tipo de comportamento para não virar padrão mortal.

1.3 — As cinco leis da noite

Se você quer entender São Paulo, esqueça slogans.

Você precisa de leis simples — leis que cabem na cabeça quando o telefone vibra às 03:17 e você sabe que alguém te viu.

- Repetição mata. O erro pode passar. O padrão não.
- Logística é poder. Quem controla acesso controla silêncio.

- Dívida é linguagem. Boons substituem ameaças porque ameaças fazem barulho.
- Território é acesso, não posse. Domínio é o que você consegue manter discreto.
- Ninguém governa sozinho. Quem tenta centralizar risco vira alvo de todo mundo.

1.4 — Como se caça sem destruir a cidade

Em Chicago, você aprende ‘onde’ caçar.

Em São Paulo, você aprende ‘como’ caçar.

A cidade pune previsibilidade.

Caçar sempre no mesmo trajeto, sempre na mesma noite, sempre com o mesmo método, é pedir para alguém (mortal ou imortal) perceber o desenho.

Por isso, a cultura local favorece:

- caça difusa em fluxo (eventos, circulação, madrugada)
- refúgios com camadas (condomínio é proteção e risco)
- uso agressivo de descartáveis e mudanças de rotina
- resolução de problemas por terceiros (serviços, corretores, intermediários)

1.5 — Pontos de interesse (o mapa como texto)

O mapa do projeto não é ‘cenário’. É a prova do acordo.

Um ponto de interesse em São Paulo não existe porque é bonito.

Ele existe porque resolve um problema — ou cria um.

A seguir, os pontos de interesse do atlas, com leitura humana: o que é e por que importa.

Elysia (Camarilla)

- Elysium (vitrine) - proximidades do MASP — Domínio: Paulista/Jardins
- Elysium (salão) - Instituto Tomie Ohtake — Domínio: Pinheiros/Vila Madalena
- Elysium (satélite) - Centro Cultural Sao Paulo — Domínio: Liberdade

Elysium, em São Paulo, é filtro político e termômetro. O que acontece aqui define quem terá acesso — e quem será tratado como risco.

Vitrines sociais

- Japan House (isca social) — Domínio: Paulista/Jardins
- Praça da Liberdade (campo de fofoca) — Domínio: Liberdade
- Galeria do Rock (rotas, boato e encontro) — Domínio: Centro Velho (Se/Republica)

Rotas e corredores

- Estação República (corredor de sumiço) — Domínio: Centro Velho (Se/Republica)

- Terminal Barra Funda (corredor logístico) — Domínio: Corredores Logístico (Barra Funda/Lapa)
- Estação Tatuape (fronteira de baronato) — Domínio: Tatuape/Mooça

Rotas são o sangue da cidade. Quem controla corredor controla desaparecimento, entrega, fuga e surpresa. Aqui, o poder não é ‘ter’ — é ‘passar’.

Logística (fluxo real)

- CEAGESP (carga e madrugada) — Domínio: Corredores Logístico (Barra Funda/Lapa)

Política de rua (baronato)

- Galpões da Mooça (política de rua) — Domínio: Tatuape/Mooça

Cemitérios e pedágio Hecata

- Cemitério da Consolação (pedágio Hecata) — Domínio: Cemitérios (Centro/Oeste)
- Cemitério do Araca (consulta) — Domínio: Cemitérios (Centro/Oeste)

Cemitérios são infraestrutura do subsolo. Hecata tratam como pedágio: quem ignora perde contato com o mundo dos mortos — e às vezes perde mais do que isso.

O oculto e a memória

- Praça da Sé (subsolo e eco) — Domínio: Centro Velho (Se/República)
- Igreja Achiropita (Bixiga) - confissão e bastidor — Domínio: Paulista/Jardins

O oculto em São Paulo não é exotismo; é resíduo. Memória acumulada em lugares que ninguém consegue ‘limpar’.

Risco (SI / rastro)

- Hospital das Clínicas (risco SI / sangue e prontuário) — Domínio: Paulista/Jardins
- Cartório (Se) - registro, nome e rastro — Domínio: Centro Velho (Se/República)

Aqui estão as áreas onde rastro mortal aparece rápido: prontuários, câmeras, estatística. Se você erra aqui, a cidade te devolve em forma de relatório.

Fronteiras

- Parque Ibirapuera (borda de vitrine) — Domínio: Paulista/Jardins

Risco lupino

- Parque Estadual da Cantareira (risco lupino) — Domínio: Bordas Verdes (Sul/Oeste)

Rumor e exposição

- Beco do Batman (rumor e foto) — Domínio: Pinheiros/Vila Madalena

1.6 — A cronologia comentada (marcos e consequências)

A cronologia do projeto dá a coluna vertebral. Mas para o leitor humano, cada marco precisa virar ‘o que isso muda na vida dos vampiros’.

Use os blocos abaixo como capítulos curtos dentro do capítulo: eles explicam o que aconteceu, por que importa e onde isso aparece no mapa.

2012–2019 — Vigilância urbana e o fim do ‘erro grande’

O que foi: A vigilância urbana cresce e a Máscara vira problema de infraestrutura: não é mais ‘esconder o monstro’, é ‘não deixar o dado rimar’.

Como isso aparece em jogo:

- A Corte passa a punir padrão (repetição) antes de punir violência.
- Nosferatu ganham valor porque sabem onde a cidade registra você.
- A caça migra de ‘ponto fixo’ para ‘fluxo’: eventos, corredores, madrugada.
- Refúgios mudam: condomínio vira escudo — e armadilha de rastreamento.

Onde isso gruda no mapa:

- Cartório (Se) - registro, nome e rastro (Centro Velho (Se/Republica))
- Hospital das Clínicas (risco SI / sangue e prontuário) (Paulista/Jardins)
- Estação República (corredor de sumiço) (Centro Velho (Se/Republica))
- Terminal Barra Funda (corredor logístico) (Corredores Logístico (Barra Funda/Lapa))

Pressões associadas:

- Segunda Inquisição (método: correlação de dados).

2020–2025 — Operações mortais contra ‘cultos’ e sumiços em cadeia

O que foi: A pressão mortal cresce contra ‘seitas’ e ‘cultos’. Vários Cainitas somem. A cidade aprende que o inimigo não precisa entender vampiros para ser letal.

Como isso aparece em jogo:

- Desaparecimentos começam como boato e terminam como paranoia institucional.
- Coteries passam a operar em ‘células’: menos gente sabendo mais coisa.
- Independentes viram amortecedores: eles resolvem sem assinatura.
- A paranoia vira etiqueta: quem pergunta demais vira suspeito.

Onde isso gruda no mapa:

- Galeria do Rock (rotas, boato e encontro) (Centro Velho (Se/Republica))
- Praça da Liberdade (campo de fofoca) (Liberdade)
- CEAGESP (carga e madrugada) (Corredores Logístico (Barra Funda/Lapa))
- Estação República (corredor de sumiço) (Centro Velho (Se/Republica))

Pressões associadas:

- Métodos típicos: correlacao de câmeras e geolocalizacao; "acidentes" (incendio, gas, curto) em refugios; capturas silênciosas para interrogatorio; politica interna: querem resultados, não verdade

2026 — Elysium fixo e restrição de Abraços

O que foi: A Camarilla local decreta Elysium fixo e restringe Abraços. É resposta direta ao custo crescente de 'apagar rastros' e ao medo de repetição.

Como isso aparece em jogo:

- Elysium vira filtro mais duro: convite vira alavanca de controle.
- Abraço 'mal-feito' vira crime social e risco sistêmico.
- Boons ficam mais caros: a cidade cobra pela estabilidade.
- Os Xerifes se tornam 'administração de crise' — não só polícia.

Onde isso gruda no mapa:

- Elysium (vitrine) - proximidades do MASP (Paulista/Jardins)
- Elysium (salão) - Instituto Tomie Ohtake (Pinheiros/Vila Madalena)
- Elysium (satélite) - Centro Cultural Sao Paulo (Liberdade)

Pressões associadas:

- Pressão SI continua; a Camarilla tenta reduzir superfície de exposição.

2028 — Baronias se consolidam e uma emboscada mortal redefine limites

O que foi: Anarquistas se consolidam em baronias; um Barão cai em emboscada mortal. O recado é simples: periferia também tem olhos — e o mortal aprendeu a caçar.

Como isso aparece em jogo:

- Baronatos endurecem regras de rota e punição para quem 'repete' erro.
- A Torre tolera mais autonomia periférica: esmagar exigiria barulho.
- Paranoia vira doutrina: ninguém anda sozinho, ninguém fala em aberto.

Onde isso gruda no mapa:

- Galpões da Mooca (politica de rua) (Tatuape/Mooca)
- EstaçãoTatuape (fronteira de baronato) (Tatuape/Mooca)
- Terminal Barra Funda (corredor logistico) (Corredores Logistico (Barra Funda/Lapa))

Pressões associadas:

- Hunters (tipos comuns): Caçador de rua: reage ao que ve; perigoso em grupo.; Investigador: junta pecas; arma principal e informacao.; Celula confessional: acha que esta salvando almas; aceita dano colateral.

2030 — Queda de um chantry Tremere e a paranoia como moeda

O que foi: Tremere perdem um chantry; sobreviventes se dispersam. Conhecimento vira contrabando e ninguém confia em 'segurança ritual' como antes.

Como isso aparece em jogo:

- Qualquer fenômeno 'estranho' vira disputa de informação.
- Autárquicos e Hecata ganham espaço no subsolo: onde Tremere recuam, outros ocupam.
- Boatos de 'traição interna' se tornam desculpa para caça seletiva.

Onde isso gruda no mapa:

- Praça da Se (subsolo e eco) (Centro Velho (Se/Republica))
- Igreja Achiropita (Bixiga) - confissão e bastidor (Paulista/Jardins)

Pressões associadas:

- Sinais de oculto: vozes em tuneis e galerias; sonhos compartilhados; objetos que lembram o que foi esquecido

2032 — Pedágio Hecata: cemitérios e galerias como alfândega

O que foi: Hecata formalizam pedágio em cemitérios e 'galerias' (rotas do subsolo). Quem ignora perde contato com o mundo dos mortos — e com informações que só mortos guardam.

Como isso aparece em jogo:

- O subsolo deixa de ser 'místico' e vira burocracia sombria.
- Favores com Hecata se tornam inevitáveis para quem investiga o Centro Velho.
- O preço raramente é dinheiro: é acesso, nome, promessa.

Onde isso gruda no mapa:

- Cemiterio da Consolacao (pedagio Hecata) (Cemiterios (Centro/Oeste))
- Cemiterio do Araca (consulta) (Cemiterios (Centro/Oeste))
- Praça da Se (subsolo e eco) (Centro Velho (Se/Republica))

Pressões associadas:

- Fantasmas e oculto: informação perigosa, chantagem, armadilhas.

2034 — Quase viral: incidente de Máscara e boons que doem

O que foi: Um incidente de Máscara quase vira viral. A Harpia compra silêncio com boons tão caros que ainda doem — e com dívidas que atravessam décadas.

Como isso aparece em jogo:

- A cidade aprende que 'controle de narrativa' é tão vital quanto o de sangue.

- Quem tem acesso a mídia, contrato e bastidor vira peça central.
- Harpias passam a operar como ‘gestoras de crise’.

Onde isso gruda no mapa:

- Beco do Batman (rumor e foto) (Pinheiros/Vila Madalena)
- Japan House (isca social) (Paulista/Jardins)
- Parque Ibirapuera (borda de vitrine) (Paulista/Jardins)
- Galeria do Rock (rotas, boato e encontro) (Centro Velho (Se/Republica))

Pressões associadas:

- Sinais de exposição: foto, rumor, gravação, repetição.

2035 — Apagão seletivo: a noite perfeita para traição

O que foi: Um apagão seletivo (elétrico e digital) cria uma janela curta de vantagem. O narrador chama de gatilho da crônica: uma noite em que a cidade para de registrar — e todo mundo tenta mexer na teia.

Como isso aparece em jogo:

- Rotas mudam de dono em uma noite.
- Dívidas são cobradas ‘na unha’.
- Traições que seriam suicídio em dias normais viram ‘oportunidade’.
- Quem for visto no lugar certo na hora errada vira alvo por associação.

Onde isso gruda no mapa:

- Estação Republica (corredor de sumiço) (Centro Velho (Se/Republica))
- CEAGESP (carga e madrugada) (Corredores Logístico (Barra Funda/Lapa))
- Terminal Barra Funda (corredor logístico) (Corredores Logístico (Barra Funda/Lapa))
- Cartório (Se) - registro, nome e rastro (Centro Velho (Se/Republica))

Pressões associadas:

- Sabbat como febre: violência ritual que parece "mensagem"; corpos drenados e exibidos; rastro de fogo e símbolos improvisados

1.7 — Tramas em andamento

Estas tramas existem como motores no material do narrador. Aqui elas aparecem como gatilhos de campanha.

- O Apagão Perfeito: quem controlou o Apagão tem acesso a infraestrutura mortal ou a algo pior.
- A Lista da SI: um arquivo com nomes de vampiros circula em uma rede mortal clandestina.

- Guerra de Boons: a Harpia tenta quebrar o Xerife expondo uma divida antiga.
- O Buraco do Centro: fantasmas comecam a falar nomes de Cainitas que não deveriam existir.
- Thin-blood Alquimia: uma receita de sangue que engana sensores mortais aparece no mercado.
- Sabbat em Cargas: rituais em zonas logisticas; o alvo parece ser um unico anciaio escondido.
- Chantry Quebrado: Tremere disputam quem tem direito a um grimorio recuperado.
- Lobisomens no Cinturao Verde: uma tregua informal esta prestes a ruir por causa de uma caça mal feita.



Capítulo 2 — A Corte: Método, Protocolo e Acesso



Em São Paulo, a Corte não é uma mesa de conversa.

É uma máquina de contenção.

Quando ela funciona, você nem percebe que existia um problema. Quando ela falha, a cidade inteira aprende novos hábitos — e ninguém agradece.

MEMO DO ELYSIUM (circulação restrita) — Não elevem voz. Não mencionem bairros em voz alta. Não usem nomes mortais. Peçam pouco — ou peçam longe.

2.1 — Por que a Camarilla é tão forte aqui

Porque ela governa do jeito que São Paulo exige.

Não por carisma.

Por procedimento.

A doutrina paulistana é simples:

- conter crise cedo
- punir padrão (não só crime)
- terceirizar risco para reduzir assinatura
- manter a vitrine normal — sempre

A Camarilla não vence porque é 'mais cruel'. Ela vence porque é mais consistente.

2.2 — O acordo do Príncipe (e por que ele tolera 'zonas cinza')

O material do narrador deixa claro: o Príncipe mantém poder garantindo duas coisas:

- a Máscara não estoura onde isso viraria manchete global
- certos mortais poderosos não desaparecem 'por acaso'

Para cumprir isso, ele precisa de amortecedores.

Independentes próximos do coração da Camarilla existem porque absorvem tarefas que o trono não pode assinar.

Baronatos existem porque esmagá-los exigiria presença constante — e presença constante é barulho.

Esse 'tolerar' não é tolerância moral.

É engenharia social.

Artur Macedo (em voz baixa, num corredor) — Se eu precisar vencer todo mundo toda noite, eu já perdi. Eu preciso que a cidade não precise de mim para respirar.

2.3 — Elysium: vitrine, salão, satélite

Em São Paulo, Elysium é filtro político.

É onde a cidade mede risco.

É onde status vira acesso.

É onde boato vira sentença.

O atlas registra três Elysia com funções diferentes: vitrine, salão e satélite.

Elysium (vitrine) - proximidades do MASP

Domínio: Paulista/Jardins

Leitura humana: Tipo: Elysium Camarilla (vitrine). Controle (publico): Artur Macedo (Príncipe).

Protocolo: Mateus Cordeiro. Etiqueta/harpas: Luiza Salles. O que acontece: audiências, anúncios, cobrança de boons, punições sociais discretas. Como usar em cena: um convite vira moeda; uma palavra errada vira 'caso'. Riscos: câmeras, staff, segurança privada; qualquer escândalo puxa a atenção da Operação Lumen.

Em mesa: use como palco de 'teste social'. Quem fala demais perde. Quem observa bem ganha.

Elysium (salão) - Instituto Tomie Ohtake

Domínio: Pinheiros/Vila Madalena

Leitura humana: Tipo: Elysium Toreador (Pinheiros). Controle (publico): Luiza Salles (Senescal/Harpia). Curadoria: Clara Montenegro. O que acontece: etiqueta, arte como arma, julgamento social em voz baixa. Como usar em cena: pedir audiencia com Harpia; comprar rumor com status. Riscos: influencers, fotos, e rivais plantando 'prova' em midia social.

Em mesa: use como palco de 'teste social'. Quem fala demais perde. Quem observa bem ganha.

Elysium (satelite) - Centro Cultural Sao Paulo

Domínio: Liberdade

Leitura humana: Tipo: Elysium satellite (Liberdade/Paraíso). Controle (publico): Helena Vasconcelos (curadora/guarda de Elysium). O que acontece: encontros menores, audiencias discretas, acordos de bastidor. Como usar em cena: receber instrucoes sem se expor na Paulista. Riscos: segurança publica, guardas, e padrão de presença que vira pista.

Em mesa: use como palco de 'teste social'. Quem fala demais perde. Quem observa bem ganha.

2.4 — Núcleo da Corte (canônico)

Artur Macedo — Príncipe

Camarilla • Ventrue • Príncipe de Sao Paulo • Domínio: Paulista/Jardins • Tier S

Atlas: Artur_Macedo

Assinatura: voz baixa, contratos curtos, violência como ultima palavra.

Ambição: Manter Sao Paulo como vitrine Camarilla ate 2040.

Medo: Que a SI tenha provas publicas demais para comprar.

Segredo: Ele mantém um canal indireto com um operador mortal de vigilancia: recebe alertas de câmeras e trocas de relatorio. O canal tem um nome, um pagamento e um rastro (mensagens, comprovantes e horarios). [CANON-ADJACENT / HOME BREW].

Falso rumor: Ele esta sob a Beckoning e quer fugir.

Verdade perigosa: Ele autorizou um Abraco ilegal e apagou o rastro.

Ganchos de cena:

- Convida os PJ para 'um favor pequeno' que vira auditoria de boons.
- Usa os PJ como mensageiros para testar lealdade de um Primogeno.
- Oferece asilo temporario em troca de um nome.

Luiza Salles — Senescal / Harpia

Camarilla • Toreador • Senescal e Harpia principal • Domínio: Pinheiros/Vila Madalena • Tier S

Atlas: Luiza_Salles

Assinatura: elogio que corta, sorriso que condena.

Ambição: Ser o poder por trás do Príncipe sem tomar o trono.

Medo: Que alguém prove que ela quase quebrou a Mascara em 2034.

Segredo: No incidente de 2034, Luiza testou um arranjo (droga, arte e Presença) para medir reações da corte; um mortal desmaiou, foi levado para fora e voltou 'diferente'. Existe um vídeo bruto e um nome de enfermaria que ela apagou do circuito.

Falso rumor: Ela é amante do Príncipe.

Verdade perigosa: Ela tem uma rede mortal de influenciadores usada como isca.

Ganchos de cena:

- Oferece status aos PJ em troca de um segredo.
- Faz um PJ virar assunto para medir reações.
- Entrega um boon pequeno que vira algema.

Samira al-Haddad — Xerife

Camarilla • Banu Haqim • Xerife • Domínio: Santana/Tucuruvi (Xerifado; base de pressão e resposta) • Tier S

Atlas: Samira_al_Haddad

Assinatura: cirúrgica; ela fala pouco e some mais.

Ambição: Transformar São Paulo numa cidade onde quebrar a Mascara é suicídio.

Medo: Que a Camarilla a use como bode expiatório.

Segredo: Ela mantém um arquivo de pecados do Príncipe: datas, nomes e provas (prints, áudios, relatórios). O arquivo está duplicado em dois lugares e a existência dele é o que a mantém viva.

Falso rumor: Ela mata por prazer.

Verdade perigosa: Ela já negociou com Anarchs para evitar um banho de sangue.

Ganchos de cena:

- Recruta os PJ para uma captura discreta.
- Oferece anistia por um favor sangrento.
- Testa os PJ com uma ordem ambígua.

Raul Marques — Xerife (campo)

Camarilla • Ventrue • Hound do Xerife (cobrador) • Domínio: Santana/Tucuruvi • Tier C

Atlas: Raul_Marques

Aiko Tanaka — Harpia

Camarilla • Toreador • Harpia de bairro (Pinheiros) • Domínio: Pinheiros/Vila Madalena • Tier C

Atlas: Aiko_Tanaka

Daniel Sato — Harpia

Camarilla • Toreador • Harpia junior (fofoca de campo) • Domínio: Liberdade/Paulista • Tier B

Atlas: Daniel_Sato

Assinatura: gentil, rapido, sempre em eventos certos.

Ambição: Virar indispensavel para Luiza.

Medo: Ser descartado quando souber demais.

Segredo: Ele guarda backups de conversas comprometedoras.

Falso rumor: Ele e um thin-blood fingindo ser Toreador.

Verdade perigosa: Ele ja apagou um video de alimentacao em troca de sangue.

Ganchos de cena:

- Vira informante dos PJ por simpatia.
- Entrega rumor verdadeiro mas cobra protecao.
- E usado como isca pela SI sem saber.

2.5 — Primogênitos: contenção interna

Os Primogênitos existem para impedir que disputas de clã virem padrão mortal.

Em uma cidade logística, guerra interna é ineficiente.

Então a Corte transforma briga em procedimento.

Primogênitos(as) registrados(as) no atlas (lista curta, fichas completas no site):

- Isabel do Amaral — Ventrue
- Dario Kron — Tremere
- Marcia Falcao — Malkavian
- Clara Montenegro — Toreador
- Raimundo "Rato-Rei" — Nosferatu
- Nadia Nasser — Banu Haqim

- Henrique Valadares — Ventrue

2.6 — Clãs na Camarilla (como hábitos, não como ‘cartilhas’)

Os clãs presentes na Camarilla do atlas (ocorrência):

Ventrue (10), Toreador (9), Banu Haqim (3), Nosferatu (8), Lasombra (5), Tremere (6), Caitiff (2), Mortal (6), Malkavian (5), Gangrel (1).

Abaixo, leituras úteis para mesa — sem contradizer fichas individuais.

Ventrue

- Poder como acesso: contratos, síndicos, conselhos, ‘regra não escrita’.
- Preferem punição administrativa ao espetáculo.
- Medem pessoas por previsibilidade.

Toreador

- Poder como narrativa: vitrine cultural, evento como caça difusa, prestígio como arma.
- Movem opinião no Elysium com delicadeza cruel.

Nosferatu

- Poder como leitura: sabem antes, chegam depois, cobram caro.
- Vendem ‘onde o dado rima’.

Tremere

- Poder como contenção do estranho: contabilidade de risco, precisão, paranoia.
- Após 2030, conhecimento vira contrabando e ninguém confia em segurança absoluta.

Lasombra

- Poder como pressão: pouco barulho, muita gravidade.
- Negócios de bastidor e ‘confissão’ como ferramenta.

Banu Haqim

- Poder como execução: trabalho limpo, dívida clara, punição sem teatro.

Malkavian

- Poder como sinal: notam padrão cedo demais e pagam por isso.

2.7 — Boons: a moeda que substitui ameaça

Você não ‘pede’ algo em São Paulo.

Você contrata o futuro.

Boons funcionam porque ameaças fazem barulho. Barulho vira padrão. Padrão vira investigação.

Exemplos (registro do atlas):

- Major — Luiza Salles → Artur Macedo: silêncio comprado apos incidente de Mascara em 2034.
- Trivial — Samira al-Haddad → Nico "Sombra": acesso a câmeras e rotas de fuga.
- Minor — Dario Kron → Donato Lazzari: intermediacao com mortos para recuperar um item do chantry.

2.8 — Como a Corte pune (e por que isso funciona)

Em São Paulo, punição raramente é espetáculo.

É logística.

A Corte tira convite antes de tirar sangue. Corta acesso antes de cortar cabeça. Move você de distrito antes de quebrar sua coluna.

Funciona porque a cidade inteira depende de rotas e rotinas.

- Retirada de convite e isolamento social (ninguém te atende).
- Restrição de domínio (você perde rotina, caça e conforto).
- Cobrança de boon imediato (o favor vira dívida pública).
- Correção por terceiros (você vira 'problema' de alguém — e isso é pior).

2.9 — A Corte em cena (seis entradas prontas)

- Convite que chega tarde demais (você é testado na porta).
- Boato plantado por Harpias para medir reação.
- Auditoria mortal discreta (hospital muda protocolo, cartório 'puxa' registro).
- Um ghoul falou demais e agora precisa sumir sem virar padrão.
- Um domínio periférico encosta na vitrine por causa de um erro bobo.
- Um boon antigo é cobrado no pior momento possível.

Capítulo 3 — Baronatos: Território, Rotas e Sobrevivência



Os baronatos não são ‘a rebelião’.

São o modo como a cidade respira fora da Corte.

Quando a Camarilla fala em estabilidade, ela fala em normalidade.

Quando os Anarquistas falam em estabilidade, eles falam em não morrer.

São duas linguagens diferentes descrevendo o mesmo instinto.

CADERNO DE RUA (Anarch) — A Torre acha que manda no céu. A gente manda no chão. E quem cai do céu... cai no chão.

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

Baronato é infraestrutura informal.

Não é governo bonito. Não é democracia. Não é ‘liberdade’ como slogan.

É o conjunto de rotas, pontos de parada, abrigo, olheiros, oficinas, documentação, fuga.

É quem consegue impedir que o erro do bairro vire padrão na cidade.

Por isso, baronato pune rápido.
E por isso, baronato valoriza utilidade acima de discurso.

3.2 — Por que o Príncipe tolera baronatos

Porque esmagar baronatos exigiria presença contínua.

E presença contínua é barulho.

A Corte prefere que a periferia seja contida por quem vive nela.

Desde que duas coisas permaneçam verdade:

- a Máscara não estoura
- o conflito não sobe em cadeia para a vitrine

Se a Torre tivesse que assinar cada correção de rua, São Paulo viraria um padrão ambulante.

Luiza Salles (comentário venenoso, mas útil) — Eles gritam ‘liberdade’. No fim, querem o mesmo que nós: dormir sem incêndio no dia seguinte.

3.3 — Bordas Verdes e o freio lupino

Na borda onde o asfalto encontra terra viva, ideologia perde para biologia.

Lobisomens não negociam tratados administrativos. Eles reagem a invasão, cheiro, caça em excesso — e, sobretudo, à repetição.

Quem segura essa borda, na prática, é o baronato e suas células de patrulha. A Torre chama de *contenção*. A rua chama de *não provocar uivo*. E o nome mais citado nos boatos é Bia “Matilha”: dizem que ela reconhece trilhas, sinais e tabus que evitam um incidente virar guerra.

Isso ajuda a Torre. Ajuda os Anarquistas. Ajuda até independentes que não querem ‘assinar’ nenhum lado.

Não é altruísmo. É sobrevivência sistêmica: se a borda cai, a guerra não fica na borda. Ela desce para dentro da cidade.

Procedimentos (atlas, em termos de uso):

- cinturão verde, parques grandes, bordas da Serra do Mar
- limite geográfico: "não passe daqui"
- choque cultural: predadores diferentes, regras diferentes
- consequência: uma caça errada vira guerra
- boato recorrente: 'se o mato ficar quieto demais, recua do mesmo jeito'
- protocolo de borda: sem caça quente, sem descarte, sem provocação — e sem rotina

3.4 — POIs do baronato e da fronteira (mapa em ação)

Galpões da Mooca (política de rua)

Domínio: Tatuape/Mooca

Leitura humana: Tipo: base de rua Anarch (Mooca/Tatuape). O que acontece: reunião de baronato, distribuição de recursos, resolução de conflito. Como usar em cena: pedir proteção, comprar rota, negociar tregua. Riscos: confronto com Camarilla ou Autarquicos; testemunhas mortais demais.

Em mesa: trate este lugar como 'alavanca'. Aqui se decide rota, abrigo, rumor e punição — defina qual dessas quatro moedas está em jogo na cena (o que o lugar troca, o que ele nega e o que ele cobra).

Estação Tatuape (fronteira de baronato)

Domínio: Tatuape/Mooca

Leitura humana: Tipo: fronteira Anarch (Mooca/Tatuape). O que acontece: cobrança local, escolta, troca de recado. Como usar em cena: entrar no baronato sem ser confundido com invasor. Riscos: briga, abordagem mortal, e retaliação por 'pisar errado'.

Em mesa: trate este lugar como 'alavanca'. Aqui se decide rota, abrigo, rumor e punição — defina qual dessas quatro moedas está em jogo na cena (o que o lugar troca, o que ele nega e o que ele cobra).

Parque Estadual da Cantareira (risco lupino)

Domínio: Bordas Verdes (Sul/Oeste)

Leitura humana: Tipo: borda verde (alerta lupino). O que acontece: presença de predadores fora da política cainita; a área não é 'domínio', é aviso. Como usar em cena: perseguição termina na borda e você decide recuar ou pagar o preço. Riscos: confronto com lobisomens; caçada repetida vira guerra.

Em mesa: trate este lugar como 'alavanca'. Aqui se decide rota, abrigo, rumor e punição — defina qual dessas quatro moedas está em jogo na cena (o que o lugar troca, o que ele nega e o que ele cobra).

Terminal Barra Funda (corredor logístico)

Domínio: Corredores Logístico (Barra Funda/Lapa)

Leitura humana: Tipo: corredor de deslocamento e entrega (Zona Cinza). O que acontece: encontro de correios, troca de mala, pessoa e documento. Como usar em cena: chegar/partir sem chamar atenção; sumir na multidão. Riscos: câmeras, padrão de viagem, SI cruzando placa/horário.

Em mesa: trate este lugar como 'alavanca'. Aqui se decide rota, abrigo, rumor e punição — defina qual dessas quatro moedas está em jogo na cena (o que o lugar troca, o que ele nega e o que ele cobra).

3.5 — Lideranças (canônicas)

Renata Ferraz — Baronesa da Mooca

Anarch • Brujah • Baronesa da Mooca • Domínio: Tatuape/Mooca • Tier S

Atlas: Renata_Ferraz

Assinatura: falar pouco, agir rapido; protege os seus.

Ambição: Unir baronias sem virar Camarilla.

Medo: Que a SI use sua comunidade como chantagem.

Segredo: Ela ja negociou com o Xerife para evitar massacre.

Falso rumor: Ela e secretamente Camarilla.

Verdade perigosa: Ela mandou eliminar um aliado que traiu por medo.

Ganchos de cena:

- Propoe um pacto: protecao por informacao.
- Convoca os PJ para impedir uma taxa Hecata.
- Vira alvo de uma Operação mortal.

Diego "Itaquera" Nascimento — Barão do Leste

Anarch • Brujah • Barão do Leste (Itaquera e Extremo Leste) • Domínio: Baronato Leste (Itaquera/Extremo Leste) • Tier A

Atlas: Diego_Itaquera_Nascimento

Caua Martins — Executor (linha dura)

Anarch • Brujah • Executor da Baronesa (linha dura) • Domínio: Mooca (ruas) • Tier B

Atlas: Caua_Martins

Assinatura: sorriso curto; punho rapido; lealdade feroz.

Ambição: Ser o proximo Barão quando Renata cair.

Medo: Ser visto como mero capanga.

Segredo: Ele foi subornado por um Ministry para ignorar um culto.

Falso rumor: Ele é um Ventrue disfarçado.

Verdade perigosa: Ele tem sangue demais nas mãos para voltar atrás.

Ganchos de cena:

- Protege os PJ se eles provarem utilidade.
- Ameaça os PJ por pisarem no território errado.
- É acusado de um crime que não cometeu.

3.6 — Operacionais: política no nível do asfalto

Operacionais são onde o baronato vira concreto.

Eles carregam o que a liderança não pode carregar: risco diário.

Quando algo precisa sumir, quando alguém precisa atravessar um corredor, quando um mortal curioso precisa ser redirecionado, são eles que fazem acontecer.

Eles são importantes porque sem eles baronato vira discurso.

Ester "Gato-Preto" — Operacional

Anarch • Nosferatu • Courier de dados • Domínio: Zonas mistas (entregas) • Tier B

Atlas: Ester_Gato_Preto

Assinatura: moto, mochila, silêncio.

Ambição: Ser livre do controle de Nico.

Medo: Que a Camarilla a capture para pressionar Nico.

Segredo: Ela viu um operador mortal com símbolos da SI.

Falso rumor: Ela é um Caitiff infiltrado.

Verdade perigosa: Ela sabe um refúgio usado por Sabbat.

Ganchos de cena:

- Leva um pacote errado aos PJ.
- Pede ajuda para escapar de uma caçada.
- Vira ponte entre Camarilla e Anarchs por acidente.

Bia "Matilha" — Operacional

Anarch • Gangrel • Patrulheira de fronteira (cinturão) • Domínio: Oeste/Sul (bordas verdes) • Tier A

Atlas: Bia_Matilha

Assinatura: cheiro de chuva; olhos de caça.

Ambição: Manter uma tregua funcional com lobisomens.

Medo: Que a politica urbana arraste a periferia para guerra total.

Segredo: Ela tem um pacto de não-caça com uma matilha de lobisomens. [CANON-ADJACENT / HOME BREW].

Falso rumor: Ela é leal ao Príncipe.

Verdade perigosa: Ela já matou um vampiro por quebrar a tregua.

Ganchos de cena:

- Leva os PJ para fora da cidade por uma tarefa urgente.
- Avisa sobre lobisomens e cobra respeito.
- Oferece abrigo rural temporário.

Ana "Carbono" — Operacional

Anarch • Thin Blood • Alquimista (mercado cinza) • Domínio: Pinheiros e rotas • Tier B

Atlas: Ana_Carbono

Assinatura: laboratório improvisado; carisma de nerd.

Ambição: Criar um método de esconder vampiros de sensores por horas.

Medo: Ser capturada e usada como cobaia.

Segredo: Ela já vendeu uma fórmula para o Ministry sem entender o impacto.

Falso rumor: Ela é filha do Príncipe.

Verdade perigosa: Ela tem uma lista de compradores Camarilla e Anarch.

Ganchos de cena:

- Pode dar aos PJ um sangue que engana câmera por horas (com risco).
- É caçada por um operador da Operação Lumen.
- Pede ajuda para resgatar um thin-blood preso.

Katia "Zero" — Operacional

Anarch • Thin Blood • Técnica de sumiço digital • Domínio: Centro/Pinheiros (rede) • Tier B

Atlas: Katia_Zero

Assinatura: Apagão de dados; identidades descartáveis.

Ambição: Quebrar a correlacao de câmeras da SI por uma noite.

Medo: Ser doxxada e queimada publicamente.

Segredo: Ela tem um dump parcial de uma lista mortal de nomes.

Falso rumor: Ela e agente do Principe.

Verdade perigosa: Ela ja vendeu dados para pagar um favor Hecata.

Ganchos de cena:

- Pode limpar um rastro digital dos PJ (com consequencia).
- E chantageada por um Nosferatu rival.
- Descobre um padrão da Operação Lumen.

Luan "Patch" — Operacional

Anarch • Thin Blood • Medico de rua (limpa estrago) • Domínio: Oeste/Sul (bordas) • Tier B

Atlas: Luan_Patch

Assinatura: primeiros socorros; promessas quebradas.

Ambição: Criar um protocolo para evitar Frenesi em grupo.

Medo: Que a cidade vire um abatedouro e ele seja inutil.

Segredo: Ele sabe que existe uma Salubri na cidade.

Falso rumor: Ele vende orgaos para o Buraco.

Verdade perigosa: Ele tem acesso a sangue de doadores com perfil raro.

Ganchos de cena:

- Pode tratar um PJ (ou um inimigo) sem perguntas.
- E cobrado por um Hecata por usar material errado.
- Pede protecao para uma rota de atendimento.

Vivi "Fenda" Lacerda — Operacional

Anarch • Ministry • Recrutadora (Sul) • Domínio: Baronato Sul (Capao/Grajau) • Tier C

Atlas: Vivi_Fenda_Lacerda

3.7 — Clãs nos Anarquistas (ecologia do baronato)

Clãs presentes nos Anarquistas do atlas (ocorrência):

Nosferatu (1), Brujah (4), Ministry (2), Lasombra (1), Malkavian (1), Gangrel (2), Caitiff (1), Thin Blood (4), Ravnos (1), Mortal (1).

Em São Paulo, o baronato não ‘representa’ clãs. Ele os usa.
Cada clã traz uma competência, e competência vira valor.

3.8 — Como o baronato pune (sem virar guerra interna)

Baronato pune diferente.

Não há exclusão social sofisticada. Há consequência imediata.

Mas a punição ainda é política: ela precisa ensinar sem gerar guerra interna.
Se a punição virar espetáculo, ela vira padrão — e padrão chama mortal.

- Retirada de proteção (você fica ‘sem esquina’).
- Corte de rota (você não circula sem ser parado).
- Exposição controlada (seu erro vira aviso).
- Entrega para ‘outro problema’ (às vezes, a Torre).

3.9 — Em mesa: seis entradas para baronatos

- Missão de rota (levar algo/alguém sem repetir caminho).
- Conflito local que pode subir para a vitrine se mal resolvido.
- Negociação com independentes (serviço em troca de silêncio).
- Um mortal insistente (investigador/célula) fareja padrão na periferia.
- Pressão lupina: alguém caçou onde não devia.
- Sabbat como febre: um pulso em logística força alianças feias.



Capítulo 4 — Independentes e Serviços: quem mantém a cidade ‘funcionando’



Se você perguntar na Torre, vão dizer que independentes são ‘tolerados’.

Se você perguntar no baronato, vão dizer que independentes são ‘vendidos’.

Se você perguntar para um independente de verdade, ele vai rir e te corrigir: ninguém tolera o que não entende. Eles só usam. E pagam.

São Paulo não aguenta guerra aberta.
Não por moral, mas por estatística.

A cidade registra demais.

Se a política vira tiroteio toda semana, alguém — mortal ou não — começa a ligar pontos.

É aqui que o ‘mercado’ aparece.

Serviço é a forma socialmente aceitável de mover um problema sem assinar o movimento.

ÁUDIO DE FIXER (repassado 4 vezes, sem origem) — Você não quer vitória. Você quer uma noite que não vire relatório. Eu vendo isso.

Antes do serviço vem o operador. Em São Paulo, quem mantém a cidade “funcionando” fora do protocolo quase sempre cai em dois rótulos: Independentes e Autárquicos. Não são seitas; são jeitos de existir na economia cinza.

Independentes existem onde o protocolo falha: rota, carga, passagem, desaparecimento. Eles não querem governar a cidade; querem cobrar pela cidade. O território deles é corredor, horário, câmara e crachá — e quase sempre muda antes de você anotar.

Autárquicos é o nome que a cidade dá para quem senta em cima do subsolo antigo, do arquivo e do eco. Ninguém manda em tudo, mas todo mundo cobra um pedaço. Eles controlam serviços inevitáveis (cemitério, funerária, registro, passagem) e, por isso, são difíceis de empurrar sem barulho.

- Independente vende fluxo (rota, janela, silêncio móvel).
- Autárquico vende inevitável (cadáver, registro, memória, subsolo).
- Os dois vendem autorização. A diferença é o que eles conseguem fechar em você quando você quebra o contrato.

Por que a Camarilla tolera os **Independentes**:

- Porque usa esses serviços (correio, passagem, desaparecimento) quando não pode assinar nada em cartório.
- Porque retomar corredor logístico é caro e barulhento; barulho puxa SI.
- Porque um corredor “neutro” funciona como válvula: encontro, troca e descarte de prova.

Por que a Camarilla tolera os **Autárquicos**:

- Porque o Centro Velho é um campo minado de eco, arquivo e rotas antigas; reconquistar expõe demais.
- Porque eles controlam o inevitável que reduz crise de Máscara: corpo some direito, registro some direito.
- Porque o custo de derrubar um pedágio antigo quase sempre vira notícia (e notícia vira caça).

Como ler fichas e redes neste capítulo:

- O primeiro rótulo (Camarilla/Anarch/Independentes/Autárquicos) indica quem pode cobrar a dívida — e quem te persegue se você quebrar o acordo.
- Função indica o tipo de serviço que a rede entrega.
- Domínio indica onde a rede consegue impor custo.
- Nível (escala C/B/A/S) indica peso político/logístico. Não é dano; é capacidade de fazer a cidade responder.
- Se você topar com “Nível 99” em alguma lista do livro, trate como marcador editorial/pendência (ordenação), não como medida de poder.

VINHETA — No corredor você paga para atravessar. No Centro Velho você paga porque atravessou. A diferença entre Independentes e Autárquicos é essa: um vende passagem; o outro cobra passagem.

Nota de linguagem (para mesa): ‘porta’ é o ponto onde o acesso muda de mão; ‘chave’ é quem (ou o que) abre esse acesso; ‘rota’ é o caminho seguro entre portas; e ‘pedágio’ é o preço social que gruda em você (nome, segredo, promessa, silêncio ou tempo).

4.1 — O que é serviço em São Paulo

Em cidades menores, o serviço costuma ser ‘um favor’. Em São Paulo, é infraestrutura.

Serviços existem porque todo mundo tem o mesmo medo: virar padrão.

Quando você contrata alguém, você compra distância. Compra desacoplamento. Compra negação plausível.

Os serviços mais comuns na cidade (e por que existem):

- Passagem: atravessar um corredor sem ser notado por mortais nem por facções.
- Sumir: fazer alguém (ou algo) desaparecer sem deixar rastro administrativo.
- Correção de rastro: câmera, prontuário, cartório, condomínio — o dado que ‘rima’ com você.
- Custódia: guardar item, pessoa, segredo ou corpo por tempo curto e caro.
- Intermediação: vender paz temporária sem humilhação pública (boon bem escrito).
- Aviso antecipado: saber da crise antes que ela vire notícia.
- Ritual/pedágio: acesso ao subsolo, mortos e memórias (onde a Camarilla não gosta de assinar).

4.2 — A regra do mercado: não existe neutralidade, existe contrato

Independente não é ‘neutro’. Neutro é alguém sem poder.

Independente é alguém que cobra de dois lados e consegue sobreviver ao fato.

Para isso, o mercado paulistano tem três leis próprias:

- Sigilo é produto, não virtude: quem entrega informação sem preço está plantando armadilha.
- Atrásio planejado é mais valioso do que velocidade: tempo é o que impede padrão.
- Contrato substitui ameaça: a cidade aceita dívida, não aceita escândalo.

4.3 — Corredores de Sombra: compra e venda de passagem

Os Corredores de Sombra são Independentes no sentido mais literal: não mandam no mapa; mandam no fluxo. Quando você compra ‘passagem’, você não está comprando proteção — está comprando uma janela em que a cidade finge que você não existe.

Os Corredores de Sombra não são uma coterie.

São uma bolsa.

Eles ficam onde o fluxo real passa: carga, terminal, oficina, corredor. Onde um caminhão pode existir sem história e uma van pode trocar de placa como quem troca de camisa.

A base declarada é Barra Funda/Lapa e eixos de carga — zona cinza por definição.

A base real é qualquer lugar onde alguém precise atravessar sem virar estatística.

TERMO DE SERVIÇO (versão oral) — Se você quer garantia, você paga por redundância. Se quer barato, você aceita azar.

4.3.1 — Como eles funcionam

O ‘conselho’ opera como corretores com especialidades diferentes. Um vende rota, outro vende documentação, outro vende distração.

Eles se protegem com um truque simples: fragmentação.

Ninguém conhece a operação inteira.

Cada pessoa segura só o suficiente para executar a sua peça.

O resultado é cruelmente eficiente: se um elo cai, o resto continua — e ninguém consegue ‘confessar’ o que não sabe.

- Entrada (pedido): um problema descrito sem nomes mortais, sem bairro dito em voz alta, sem detalhes desnecessários.
- Proposta (rota/solução): três opções — rápida, discreta, e ‘sem prova’. A última custa mais.
- Garantia: não é ‘sucesso’. É ‘não virar padrão’. Se virar padrão, desconto vira vingança.
- Pagamento: boons, acesso, silêncio, nomes. Dinheiro é detalhe — e, às vezes, risco.

4.3.2 — Membros (canônicos)

Fichas completas no atlas. Aqui, leitura humana e utilidade em mesa.

Yusuf Rahman — Corredores de Sombra

Independentes • Banu Haqim • Juiz itinerante • Domínio: Rotas (aeroporto/rodovias) • Nível A

Atlas: Yusuf_Rahman

Assinatura: aparece uma vez, muda destinos, desaparece.

Ambição: Manter a linhagem longe de políticas pequenas.

Medo: Que Samira se torne ferramenta da Camarilla.

Segredo: Ele já julgou um anciaio de outro cla e sobreviveu.

Falso rumor: Ele é um agente da SI.

Verdade perigosa: Ele sabe um refugio antigo abaixo do Centro velho.

Ganchos de cena:

- Chega para arbitrar uma disputa que vira guerra.
- Oferece uma sentença: perdão em troca de sangue.
- Tem informações sobre a SI em outras cidades.

Joao do Trem — Corredores de Sombra

Independentes • Brujah • Lenda de trilhos (ancaio de periferia) • Domínio: Corredores e estações (rumores) • Nível A

Atlas: Joao_do_Trem

Assinatura: aparece em lugares onde não devia existir.

Ambição: Impedir que baronias virem outra Camarilla.

Medo: Que sua cria vire tirana.

Segredo: Ele sabe onde há um acesso subterrâneo que evita câmeras.

Falso rumor: Ele é um Ravnos com história inventada.

Verdade perigosa: Ele matou um caçador e deixou rastro, anos atrás.

Ganchos de cena:

- Surge com um aviso sobre o Buraco do Centro.
- Pede que os PJ encontrem um thin-blood desaparecido.
- Entrega uma rota secreta para fugir da SI.

Hector "Rodoanel" — Corredores de Sombra

Independentes • Gangrel • Batedor de rotas (cargas) • Domínio: Rodoanel e corredores • Nível B

Atlas: Hector_Rodoanel

Assinatura: sempre em movimento; nunca aparece duas vezes igual.

Ambição: Ser reconhecido como algo além de cria da Bia.

Medo: Ser capturado por mortais em uma rota isolada.

Segredo: Ele já transportou um corpo para a SI sem saber (um frete). [CANON-ADJACENT / HOME BREW].

Falso rumor: Ele é um Ravnos com disfarce animal.

Verdade perigosa: Ele sabe um ponto de encontro Sabbat em cargas.

Ganchos de cena:

- Consegue tirar os PJ da cidade sem rastros.
- É pego com algo do Sabbat sem saber.
- Vira guia para um refúgio improvisado.

Talita "Serpente" — Corredores de Sombra

Independentes • Ministry • Pregadora do Vício (culto urbano) • Domínio: Pinheiros/baixa Augusta (celulas) • Nível A

Atlas: Talita_Serpente

Assinatura: promessa de alívio; custo escondido.

Ambição: Transformar boons em fe: dívida como devoção.

Medo: Que o Padre Lasombra a silencie como 'herege'.

Segredo: Ela tem um contato mortal dentro da Operação Lumen. [CANON-ADJACENT / HOME BREW].

Falso rumor: Ela é na verdade Toreador brincando de culto.

Verdade perigosa: Ela já usou thin-blood alquimia como 'milagre' para recrutar.

Ganchos de cena:

- Oferece aos PJ um abrigo contra SI (com preço).
- Tenta seduzir um PJ para uma célula do culto.
- Entrega um boato verdadeiro para causar caos no Elysium.

Ravi "Truque" — Corredores de Sombra

Independentes • Ravnos • Ilusionista de esquina • Domínio: Centro/Barra Funda (itinerante) • Nível B

Atlas: Ravi_Truque

Assinatura: truques curtos; sumiços longos.

Ambição: Ficar vivo num mundo que quer padrões.

Medo: Ser preso em uma história que não controla.

Segredo: Ele sabe como encenar um Apagão social (pessoas esquecem). [CANON-ADJACENT / HOME BREW].

Falso rumor: Ele e Sabbat.

Verdade perigosa: Ele já roubou um item de um Tremere e sobreviveu.

Ganchos de cena:

- Oferece um disfarce perfeito por uma noite.
- Vende uma rota invisível para câmeras.
- É acusado de um roubo que na verdade foi SI.

Dante "Fumo" — Corredores de Sombra

Independentes • Thin Blood • Correio e sumiço • Domínio: Corredores (entregas) • Nível B

Atlas: Dante_Fumo

Assinatura: some em esquina iluminada.

Ambição: Sobreviver mais um mes.

Medo: Ser usado como isca por qualquer lado.

Segredo: Ele viu o Apagão perfeito de perto e reconhece uma voz. [CANON-ADJACENT / HOME BREW].

Falso rumor: Ele é um Ravnos disfarçado.

Verdade perigosa: Ele sabe um caminho de fuga usado pela SI.

Ganchos de cena:

- Entrega aos PJ algo que ele não devia ter.
- Vira testemunha de um ataque mortal.
- Pede abrigo na baronia de Renata.

Camila "Noite-Funda" — Corredores de Sombra

Anarch • Lasombra • Dissidente (ex-Camarilla) • Domínio: Lapa/Barra Funda • Nível A

Atlas: Camila_Noite_Funda

Assinatura: Apagão local; voz no escuro.

Ambição: Quebrar o monopólio da Camarilla sobre narrativa e medo.

Medo: Que seu sire a puxe de volta com culpa.

Segredo: Ela sabe um segredo do crime em Elysium do Padre.

Falso rumor: Ela e Sabbat infiltrada.

Verdade perigosa: Ela já ajudou a sabotar um registro de boons do Príncipe.

Ganchos de cena:

- Oferece aos PJ um abrigo sem câmeras.
- Tenta provar que o Padre ainda serve a si mesmo.
- É perseguida por uma célula mortal após um erro pequeno.

Beto "Mecânico" — Corredores de Sombra

Independentes • Mortal • Mantenedor de rotas (garagem) • Domínio: Corredores e estações •
Nível B

Atlas: Beto_Mecânico

Assinatura: mão suja; memória de ferro.

Ambição: Manter seu senhor fora das guerras urbanas.

Medo: Que a garagem vire alvo de incêndio mortal.

Segredo: Ele guarda um mapa de túneis antigos em papel.

Falso rumor: Ele é um agente da Operação Lumen.

Verdade perigosa: Ele sabe como entrar em uma área sem câmeras por manutenção.

Ganchos de cena:

- Pode arrumar um veículo para fugir da SI.
- Entrega aos PJ uma chave que não devia existir.
- Sumiu e deixou um bilhete com presságio.

Eli "Despacho" Araújo — Corredores de Sombra

Independentes • Despachante (nota fiscal, placa e horário) • Domínio: Corredores (Barra Funda/Lapa) • Nível C

Atlas: Eli_Despacho_Araujo

Assinatura: Camisa social aberta, cracha velho, pasta plastica; fala rapido e some cedo.

Segredo: Ele forja documento para duas faccoes e mantem copia para se proteger.

Teresa "Balanca" Pacheco — Corredores de Sombra

Independentes • • Controle de doca (fila, balanca, câmera 'cego') • Domínio: Corredores (Barra Funda/Lapa) • Nível C

Atlas: Teresa_Balanca_Pacheco

Assinatura: Colete refletivo, prancheta, olhar de quem manda sem parecer.

Segredo: Ela sabe a senha de um DVR antigo que guarda meses de imagens.

4.3.3 — O que a Torre compra deles (e por que finge que não)

A Camarilla compra deles três coisas que não pode assinar:

- limpeza de rastro fora do protocolo
- 'acidente' administrativo (o documento some sem gritar)
- passagem de gente que não pode ser vista entrando no Elysium

O Príncipe tolera porque o custo de destruir esse mercado seria criar outro — pior, mais barulhento — ou assumir o risco diretamente.

A Torre chama isso de 'tolerância'. Na prática, é terceirização de pecado.

4.3.4 — Entradas prontas (Corredores)

- Um ghoul foi preso por coisa pequena — pequena demais para ser acaso. Você precisa tirar ele do sistema sem acionar 'padrão'.
- Uma coterie precisa atravessar a cidade com um item que não pode passar por câmara nenhuma.
- Uma Primogênita quer conversar com um Barão sem que isso apareça como gesto político.
- Um mortal criou um mapa de sumiços. Ele não sabe o que é, mas está perto demais. Você compra 'atrás planejado'.
- Um atacante (mortal ou não) está testando rotas: pequenos incidentes em sequência. Quem vende contra-rotas?
- Um pedido que parece simples demais: 'só entregar um envelope'. A cláusula de sigilo custa mais do que o envelope.

4.4 — Correios do Subsolo: o sistema circulatório

Os Correios do Subsolo não são românticos. Eles são necessários.

Em uma cidade onde celular é câmara e câmara vira evidência, mensagem vira veneno.

Então a noite volta para o antigo: bilhete, pendrive, mensageiro, sala técnica.

A rede Nosferatu funciona porque ela entende São Paulo como infraestrutura. Eles não 'moram' em bairro — eles moram no que conecta bairros.

BILHETE ENCONTRADO NUMA CAIXA DE FORÇA — Se você tem que escrever, escreva pouco. Se tem que falar, fale tarde. Se tem que mostrar, mostre outra coisa.

4.4.1 — Regras tácitas dos Correios

- Mensagens não são abertas. A rede entrega, não interpreta.
- A rota nunca é uma: toda entrega tem sombra (plano B).
- Pagamento preferido é acesso: uma porta, um corredor, uma chave, uma noite livre.
- Se alguém tenta usar a rede para 'plantar prova', a punição é logística: ninguém te entrega mais nada.

4.4.2 — Membros (canônicos)

Raimundo "Rato-Rei" — Correios do Subsolo

Camarilla • Nosferatu • Primogeno Nosferatu (cartografo do subsolo) • Domínio: Perdizes/Barra Funda (dutos e rotas de fuga) • Nível A

Atlas: Raimundo_Rato_Rei

Nico "Sombra" — Correios do Subsolo

Camarilla • Nosferatu • Corretor de informacao • Domínio: Bras/Pari + Corredores logicos (Barra Funda/Lapa) • Nível S

Atlas: Nico_Sombra

Assinatura: voz em audio, encontro em lugar errado.

Ambição: Ser indispensavel para todos e leal a ninguem.

Medo: Que a SI aprenda a caçar por padrões de dados.

Segredo: Ele tem acesso a um espelho de câmeras e logs: um servidor clandestino com backups e timestamps. Isso tem um local fisico, uma senha e um padrão de acesso. [CANON-ADJACENT / HOME BREW].

Falso rumor: Ele não existe; e uma rede de varios Nosferatu.

Verdade perigosa: Ele ja entregou um vampiro para a SI para salvar sua cria.

Ganchos de cena:

- Vende um dado crucial com preço moral.
- Ajuda os PJ a sumir por uma noite.
- Entrega prova de traicao e cria guerra.

Vovo Zilda — Correios do Subsolo

Camarilla • Nosferatu • Ancia subterranea (matriarca) • Domínio: Galerias do Centro • Nível A

Atlas: Vovo_Zilda

Assinatura: conselho como maldicao; cuidado como controle.

Ambição: Manter o cla unido contra SI e intrigas.

Medo: Que Nico vire traidor por necessidade.

Segredo: Ela sabe onde esta um acesso ao Buraco do Centro.

Falso rumor: Ela e Hecata disfarçada.

Verdade perigosa: Ela pode chamar ratos suficientes para matar um vampiro em torpor.

Ganchos de cena:

- Exige que os PJ devolvam algo ao subsolo.
- Oferece um caminho seguro por um favor futuro.
- Conta uma historia que e um aviso.

Ester "Gato-Preto" — Correios do Subsolo

Anarch • Nosferatu • Courier de dados • Domínio: Zonas mistas (entregas) • Nível B

Atlas: Ester_Gato_Preto

Assinatura: moto, mochila, silêncio.

Ambição: Ser livre do controle de Nico.

Medo: Que a Camarilla a capture para pressionar Nico.

Segredo: Ela viu um operador mortal com símbolos da SI.

Falso rumor: Ela e um Caitiff infiltrado.

Verdade perigosa: Ela sabe um refugio usado por Sabbat.

Ganchos de cena:

- Leva um pacote errado aos PJ.
- Pede ajuda para escapar de uma caçada.
- Vira ponte entre Camarilla e Anarchs por acidente.

Nara Sato — Correios do Subsolo

Camarilla • Nosferatu • Sombra de entrega (correio) • Domínio: Bras/Pari • Nível C

Atlas: Nara_Sato

Keiko Sato — Correios do Subsolo

Camarilla • Nosferatu • Sombra de entrega (correio) • Domínio: Bras/Pari • Nível B

Atlas: Keiko_Sato

Pedro "Manutencao" Lins — Correios do Subsolo

Camarilla • • Retentor (chaves, dutos e horarios) • Domínio: Perdizes/Barra Funda • Nível C

Atlas: Pedro_Manutencao_Lins

4.5 — A Confissão Preta: absolvição como arma

São Paulo é uma cidade católica até quando finge que não é.

A Confissão Preta entende isso.

Eles vendem o que todo mundo diz que não precisa: perdão.

Ou, em termos honestos, vendem o mecanismo social de transformar pecado em protocolo.

O serviço deles é simples e assustador:

- você confessa
- eles transformam sua confissão em dívida administrável
- e você sai vivo, mas preso

Funciona porque remove o impulso de vingança imediata e o substitui por contabilidade.

Padre Miguel Aranha — O pecado é só um fato. O que mata é quando ele vira público.

4.5.1 — O que eles resolvem

- Conter briga interna antes de virar escândalo (clã contra clã, coterie contra coterie).
- Converter ameaça em boon (a 'penitência' paga a paz).
- Produzir confissão útil: a verdade que salva você e condena outro.
- Fazer alguém aceitar derrota sem precisar de sangue no chão.

4.5.2 — Membros (canônicos)

Padre Miguel Aranha — Confissão Preta

Camarilla • Lasombra • Guardiao de confissoes (Camarilla) • Domínio: Bela Vista/Bixiga (Confissao; salas privadas) • Nível S

Atlas: Padre_Miguel_Aranha

Assinatura: conselho como chantagem; sombra como assinatura.

Ambição: Fixar os Lasombra como indispensáveis na Camarilla local.

Medo: Que a Camarilla o trate como descartável quando a SI apertar.

Segredo: Ele sabe quem apagou o rastro do Abraco ilegal do Príncipe: nome, método e local do arquivo adulterado. O problema é que ele também participou (mesmo que por omissão), e existe um registro que prova isso.

Falso rumor: Ele ainda serve ao Sabbat.

Verdade perigosa: Ele já destruiu um anão em Elysium sem testemunhas.

Ganchos de cena:

- Oferece absolução em troca de um boon.
- Pede que os PJ silenciem um culto que cresceu demais.
- Entrega um alvo para o Xerife e pede que os PJ confirmem.

Irma Beatriz Lemos — Confissão Preta

Camarilla • Lasombra • Confessora auxiliar (Bixiga) • Domínio: Bela Vista/Bixiga • Nível C

Atlas: Irma_Beatriz_Lemos

Afonso Carmo — Confissão Preta

Camarilla • Lasombra • Advogado da confissão • Domínio: Bela Vista/Bixiga • Nível C

Atlas: Afonso_Carmo

Jonas "Coro" — Confissão Preta

Camarilla • Mortal • Coordenador de abrigo e coral (facilitador) • Domínio: Centro • Nível B

Atlas: Jonas_Coro

Assinatura: voz calma; organiza pessoas como quem organiza caixas.

Ambição: Manter o abrigo de pé, custe o que custar.

Medo: Que o Estado queime o abrigo para 'limpar' a área.

Segredo: Ele guarda um caderno com rotinas e rostos (pode ser arma).

Falso rumor: Ele é um caçador infiltrado.

Verdade perigosa: Ele já apagou provas para proteger o Padre (sem entender tudo).

Ganchos de cena:

- Pode 'sumir' os PJ como voluntários por uma noite.

- Entrega um nome ouvido em confissão sem perceber o peso.
- Vira alvo da Operação Lumen por logística demais.

4.6 — Enclave dos Cemitérios (Hecata): pedágio, memória e nome

O Enclave é Autárquico: ele não precisa ser maioria para ser inevitável. Quando você entra no Centro Velho, você já está em dívida. A única pergunta é com quem — e quanto disso vai ficar com você depois.

O Enclave é a parte do acordo que todo mundo sente, mas poucos admitem.

Cemitérios são onde as histórias terminam — e também onde elas ficam.

A Camarilla tolera os Hecata porque precisa de duas coisas que odeia assinar:

- o destino de corpos (inclusive os que não podem existir)
- informação que só a morte segura

O pedágio Hecata não é ‘taxa’. É linguagem.

Você paga com nome, segredo, promessa.

E quando quebra o acordo, você não recebe uma ameaça. Recebe um exemplo.

RECIBO SEM PAPEL (Hecata) — Você não está comprando serviço. Está comprando silêncio do lugar onde silêncio é mais caro.

4.6.1 — Procedimentos do Enclave

- Acesso: você pede passagem como quem pede audiência — com humildade funcional.
- Preço: o Enclave prefere ‘coisas que não voltam’ (nome, memória, promessa).
- Penalidade: quebra de acordo vira bloqueio de rota e perda de consulta (o subsolo fecha para você).
- Vantagem: eles podem esconder o que a cidade inteira quer registrar.

4.6.2 — Membros (canônicos)

Donato Lazzari — Enclave dos Cemitérios

Autarquicos • Hecata • Coletor do pedágio (cemiterios e galerias) • Domínio: Centro Velho / cemiterios • Nível S

Atlas: Donato_Lazzari

Assinatura: educado, implacável; fala com mortos como quem liga para um amigo.

Nota de cenário — Buraco do Centro: para o Enclave, é um ponto de eco no subsolo que ‘registra’ pedidos de passagem e promessas quebradas; quem mente ou quebra acordo deixa rastro, e o rastro vira cobrança.

A ambição: Transformar o Buraco do Centro em moeda política — um registro de promessas e acessos que ele pode vender, negar ou usar como prova.

Medo: Que o Buraco se abra e arraste a cidade para uma guerra espiritual — e que o Centro pare de tratar isso como metáfora.

Segredo: Ele alimenta o Buraco com promessas quebradas (boons sabotados), porque cada quebra vira ‘entrada’ (nome, rota e dívida) que ele pode cobrar depois. [CANON-ADJACENT / HOME BREW].

Falso rumor: Ele é aliado do Príncipe.

Verdade perigosa: Ele sabe como aprisionar a alma de um vampiro em um objeto.

Ganchos de cena:

- Cobra pedágio de passagem aos PJ e oferece desconto por um favor.
- Pede que os PJ calem um fantasma inconveniente.
- Oferece informação de mortos sobre a SI.

Soraia Nunes — Enclave dos Cemitérios

Autarquicos • Hecata • Interprete de ecos (mediunica) • Domínio: Centro Velho (consultas) • Nível A

Atlas: Soraia_Nunes

Assinatura: fala com mortos como quem negocia com vivos.

Ambição: Fazer o Buraco responder perguntas em vez de gritar nomes.

Medo: Que Donato a use como ferramenta descartável.

Segredo: Ela já apagou um fantasma ligado a um crime Camarilla.

Falso rumor: Ela é na verdade uma Salubri.

Verdade perigosa: Ela consegue puxar uma lembrança de sangue de um vampiro em torpor.

Ganchos de cena:

- Oferece aos PJ uma conversa com um morto que cobra um preço.
- Pede ajuda para conter um eco agressivo do Buraco.
- Vira a única testemunha de um crime de Mascaras.

Celia Moura — Enclave dos Cemitérios

Autarquicos • Hecata • Agente funerária (enclave de cemitério) • Domínio: Consolidação (cemitérios, funerárias e chaves) • Nível B

Atlas: Celia_Moura

Iago Siqueira — Enclave dos Cemitérios

Autarquicos • Hecata • Banco de boons (cobrador) • Domínio: Centro Expandido (reunioes discretas) • Nível B

Atlas: Iago_Siqueira

Assinatura: educação impecavel; cobrança implacavel.

Ambição: Transformar boons em um sistema que ninguem pode negar.

Medo: Que a SI aprenda a rastrear dividas sociais.

Segredo: Ele manipula boons para alimentar o Buraco (sem dizer a Donato). [CANON-ADJACENT / HOME BREW].

Falso rumor: Ele e um Ventrue disfarçado.

Verdade perigosa: Ele tem registro de quem deve o Principe.

Ganchos de cena:

- Oferece aos PJ um adiantamento de boon em troca de risco.
- Vende perdao por um favor no Centro velho.
- Marca um PJ como devedor sem ele perceber.

Lia Morais — Enclave dos Cemitérios

Autarquicos • Mortal • Necroassistente (funeraria) • Domínio: Centro Velho/cemiterios • Nível B

Atlas: Lia_Morais

Assinatura: educação fria; trabalho sem nojo.

Ambição: Manter a funeraria intocada por mortais.

Medo: Que a SI queime tudo e ela vire cinzas junto.

Segredo: Ela ja viu o Buraco do Centro 'respirar'. [CANON-ADJACENT / HOME BREW].

Falso rumor: Ela e uma necromante mortal.

Verdade perigosa: Ela sabe quem paga o pedágio, quanto paga, e qual segredo foi entregue junto — e isso vira arma quando alguém tenta negar um acordo.

Ganchos de cena:

- Pode esconder um corpo.
- Pede aos PJ que calem um fantasma que a segue.

- Entrega uma mensagem escrita por um morto.

Silvia "Funebre" Prado — Enclave dos Cemitérios

Autarquicos • • Diretora de funeraria (agenda, sala, 'preparo') • Domínio: Consolacao (cemiterios/funerarias) • Nível C

Atlas: Silvia_Funebre_Prado

Assinatura: Tailleur preto, lenço cinza, perfume de formol disfarçado; olhar sem pressa.

Segredo: Ela guarda um corpo que não pode ser enterrado nem queimado, por ordem dos Hecata.

4.7 — Tabela de leitura rápida: serviço → custo → risco

Use isto como 'câmbio' narrativo. Em São Paulo, o custo real é sempre um destes: acesso, silêncio, nome, tempo.

- Passagem (Corredores): custo = boon médio / acesso de rota; risco = você vira 'cliente' e passa a ser lembrado.
- Mensageria (Correios): custo = chave/porta/turno (quem abre, por onde, e em qual janela de tempo); risco = se você tenta usar a rede como arma, ela te isola.
- Confissão (Confissão Preta): custo = dívida formal; risco = sua fraqueza vira protocolo e te prende.
- Pedágio (Enclave): custo = nome/segredo; risco = sua história passa a morar com os mortos.
- Correção de rastro (qualquer): custo = redundância; risco = mexer em dado mortal chama atenção se repetir.

4.8 — Em mesa: seis contratos que parecem pequenos (e não são)

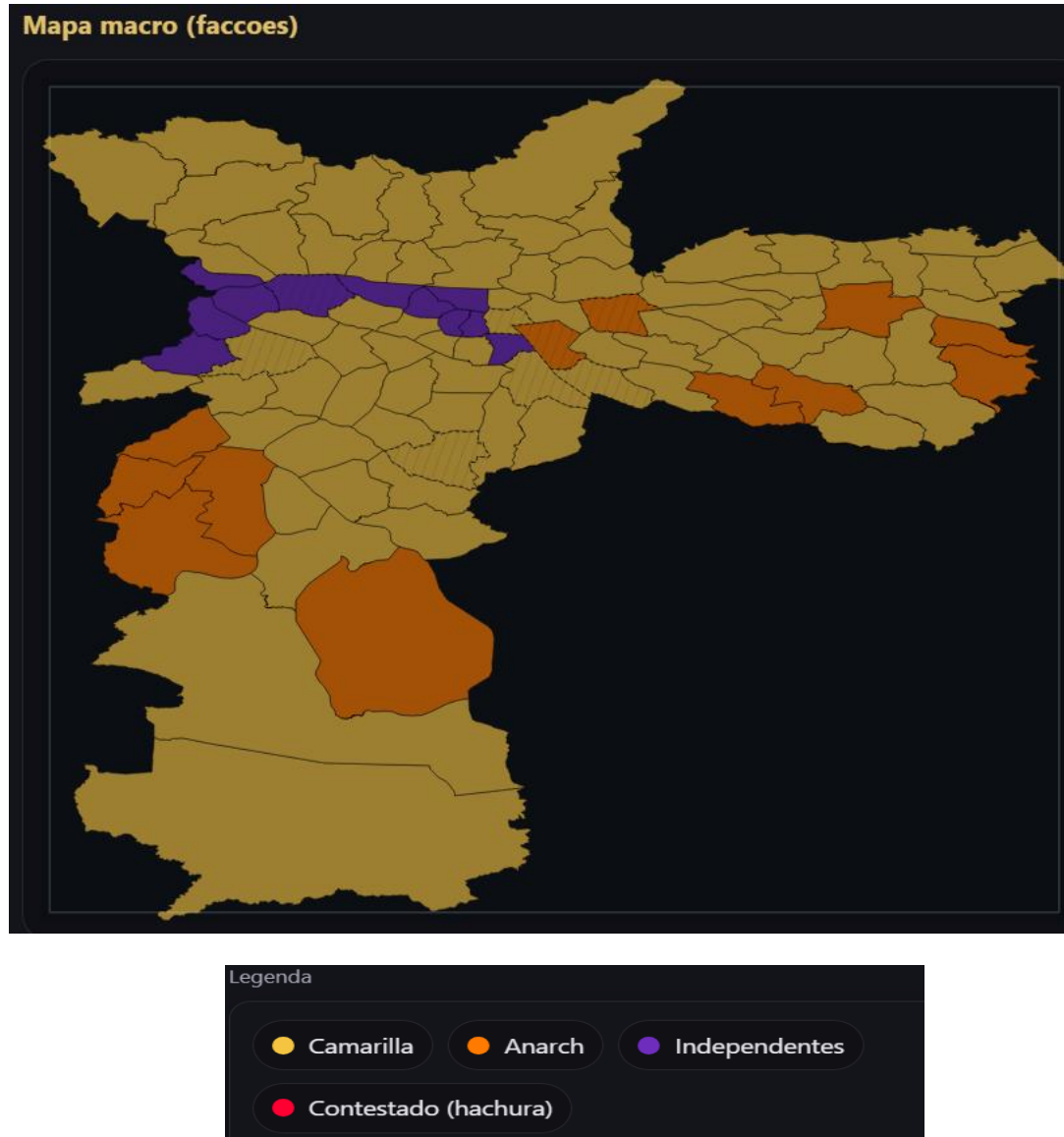
- 'Só' apagar uma câmera — mas a câmera é de condomínio de juiz.
- Levar um envelope para um Elysium — mas o envelope cheira a sangue antigo.
- Fazer um corpo sumir — mas o corpo tem implante e rastro hospitalar.
- Conseguir documento — mas o cartório 'lembra' de você e isso é o problema.
- Comprar consulta com mortos — mas o morto tem inimigos vivos.
- Confessar um erro — mas a confissão verdadeira derruba uma pessoa importante.

Se a Corte é a máquina do centro, os independentes são o óleo.

E óleo sempre deixa mancha.

Para usar São Paulo como cenário vivo, você precisa saber onde as manchas aparecem. Isso exige geografia.

Capítulo 5 — Geografia da Noite: domínios, distritos e zonas de atrito



O mapa do projeto é perfeito por um motivo simples: ele não é decoração.

Ele é regra social.

Em São Paulo, território não é 'orgulho'. É custo.

Você só chama algo de domínio quando consegue pagar para manter aquilo discreto.

Este capítulo traduz o mapa para linguagem de mesa:

o que cada domínio significa, o que ele produz (caça, informação, risco) e onde as bordas rangem.

ANOTAÇÃO DE HARPIA (sem assinatura) — Bairro não é endereço. Bairro é consequência.

5.1 — Como ler o mapa

O atlas usa três camadas que o narrador deve tratar como ferramentas:

- Domínios: áreas com ‘gravidade’ política (alguém paga o custo de manter)
- Zonas: climas de poder (onde facção domina por hábito)
- Pontos de Interesse (POIs): alavancas — lugares onde o mundo muda mais rápido

Domínio responde à pergunta: ‘quem consegue manter aqui sem virar padrão?’

Zona responde: ‘qual cultura predomina aqui?’

POI responde: ‘onde uma cena muda a campanha?’

5.2 — Zonas de atrito (clima e regra local)

As zonas não são fronteiras oficiais. São clima.

Quando você entra numa zona, muda o que é ‘normal’.

E o que é normal define o que chama atenção.

Vitrine Camarilla (Centro Expandido)

Facção predominante: Camarilla

Regra local (humanizada): Regra: notícia vira caso. Caso vira padrão. Padrão chama Lumen.

Etiqueta e arma e alibi.

Em mesa:

- Se uma cena aqui vira barulho, a resposta chega rápido (mortal, facção ou ambos).
- As pessoas que vivem aqui têm hábitos defensivos específicos — copie isso na descrição.
- Use a zona como ‘filtro’: o mesmo ato gera reações diferentes dependendo de onde acontece.

Baronias Anarch (Leste e rotas)

Facção predominante: Anarch

Regra local (humanizada): Regra: proteção tem custo. Se você falha, a rua cobra antes do Estado. Infiltração de culto e risco constante.

Em mesa:

- Se uma cena aqui vira barulho, a resposta chega rápido (mortal, facção ou ambos).
- As pessoas que vivem aqui têm hábitos defensivos específicos — copie isso na descrição.

- Use a zona como 'filtro': o mesmo ato gera reações diferentes dependendo de onde acontece.

Zona Autarquica (Centro Velho e ecos)

Facção predominante: Autarquicos

Regra local (humanizada): Regra do Centro Velho: nada entra e nada sai sem custo. Para jogadores: no Centro Velho, cada porta tem um vigia, cada corredor tem um dono e cada silêncio tem preço. A sensação é de caminhar num lugar onde a cidade antiga ainda manda. Para narrador: o pedágio pode ser dinheiro (raro), mas quase sempre é social: um favor futuro, um nome entregue, uma mentira sustentada em público, ou um 'acordo' para que um erro de Mascara não vire relatório. O Buraco do Centro registra quem pediu passagem, quem negou, e quem mentiu.

Em mesa:

- Se uma cena aqui vira barulho, a resposta chega rápido (mortal, facção ou ambos).
- As pessoas que vivem aqui têm hábitos defensivos específicos — copie isso na descrição.
- Use a zona como 'filtro': o mesmo ato gera reações diferentes dependendo de onde acontece.

Corredores (Zona Cinza de carga e sumiço)

Facção predominante: Zona cinza

Regra local (humanizada): Regra: tudo parece trabalho. Rotas mudam de dono por noite. Dados valem mais que sangue.

Em mesa:

- Se uma cena aqui vira barulho, a resposta chega rápido (mortal, facção ou ambos).
- As pessoas que vivem aqui têm hábitos defensivos específicos — copie isso na descrição.
- Use a zona como 'filtro': o mesmo ato gera reações diferentes dependendo de onde acontece.

Bordas Verdes (território lobisomem, sem domínio cainita)

Facção predominante: Lobisomens

Regra local (humanizada): Regra: não cace aqui sem permissão. Permissão pode não vir de vampiro. Predação repetida vira guerra.

Em mesa:

- Se uma cena aqui vira barulho, a resposta chega rápido (mortal, facção ou ambos).
- As pessoas que vivem aqui têm hábitos defensivos específicos — copie isso na descrição.

- Use a zona como ‘filtro’: o mesmo ato gera reações diferentes dependendo de onde acontece.

Incursoao Sabbat (pulsos em logistica)

Facção predominante: Sabbat

Regra local (humanizada): Regra: aparecem como tempestade. Ritual, mensagem, sumiço. Use como pulso de terror e consequencia.

Em mesa:

- Se uma cena aqui vira barulho, a resposta chega rápido (mortal, facção ou ambos).
- As pessoas que vivem aqui têm hábitos defensivos específicos — copie isso na descrição.
- Use a zona como ‘filtro’: o mesmo ato gera reações diferentes dependendo de onde acontece.

Pressao SI (Lumen) - trilhas e triagem

Facção predominante: Segunda Inquisicao

Regra local (humanizada): Regra: eles não precisam acreditar. Precisam correlacionar. Cada incidente aumenta o relógio.

Em mesa:

- Se uma cena aqui vira barulho, a resposta chega rápido (mortal, facção ou ambos).
- As pessoas que vivem aqui têm hábitos defensivos específicos — copie isso na descrição.
- Use a zona como ‘filtro’: o mesmo ato gera reações diferentes dependendo de onde acontece.

5.3 — Domínios (o que cada um produz)

Abaixo, cada domínio do mapa.

Para cada um, você recebe:

- leitura sensorial (o que a cidade ‘parece’ de noite)
- consequência política (por que importa)
- POIs do domínio (com descrição jogável)
- elenco proeminente (seleção automática a partir do atlas; fichas completas no site)

Paulista/Jardins

Facção predominante: Camarilla

Leitura sensorial: Vitrine alta: vidro, lobby, segurança privada, luz fria. A noite aqui tem perfume caro e silêncio treinado.

Consequência política: Aqui a Torre cobra etiqueta; erros viram caso rapidamente.

Pontos de interesse no domínio:

Parque Ibirapuera (borda de vitrine)

Tipo: Fronteira • Domínio: Paulista/Jardins

O que é (leitura humana): Tipo: area de transicao (vitrine Camarilla, perto demais da midia). O que acontece: encontros discretos ao ar livre, entrega rapida, observacao. Como usar em cena: um 'ponto neutro' para conversa; a segurança mortal perto impede violência aberta. Riscos: câmeras, guardas, curiosos; qualquer incidente vira noticia e puxa a SI.

Em jogo:

- Use como 'ponto de inflexão': uma cena aqui muda rumor, rota ou dívida — escolha um deles e mostre a consequência na próxima cena (rumor = o que se espalha; rota = quem deixa você atravessar; dívida = quem cobra).
- Se a cena ficar repetitiva, ela vira padrão — e o lugar 'responde'.
- Coloque um preço: acesso, silêncio, nome, tempo.

Elysium (vitrine) - proximidades do MASP

Tipo: Elysium • Domínio: Paulista/Jardins

O que é (leitura humana): Tipo: Elysium Camarilla (vitrine). Controle (publico): Artur Macedo (Principe). Protocolo: Mateus Cordeiro. Etiqueta/harpas: Luiza Salles. O que acontece: audiencias, anúncios, cobrança de boons, punições sociais discretas. Como usar em cena: um convite vira moeda; uma palavra errada vira 'caso'. Riscos: câmeras, staff, segurança privada; qualquer escândalo puxa a atenção da Operação Lumen.

Em jogo:

- Use como 'ponto de inflexão': uma cena aqui muda rumor, rota ou dívida — escolha um deles e mostre a consequência na próxima cena (rumor = o que se espalha; rota = quem deixa você atravessar; dívida = quem cobra).
- Se a cena ficar repetitiva, ela vira padrão — e o lugar 'responde'.
- Coloque um preço: acesso, silêncio, nome, tempo.

Igreja Achiropita (Bixiga) - confissao e bastidor

Tipo: Oculto/memória • Domínio: Paulista/Jardins

O que é (leitura humana): Tipo: bastidor religioso (Lasombra e aliados). O que acontece: encontros discretos, coleta de segredos, 'aconselhamento' que vira divida. Como usar em cena: pedir abrigo por uma noite; negociar silêncio sobre um incidente. Riscos: voce sai com um acordo que não percebeu que fez.

Em jogo:

- Use como 'ponto de inflexão': uma cena aqui muda rumor, rota ou dívida — escolha um deles e mostre a consequência na próxima cena (rumor = o que se espalha; rota = quem deixa você atravessar; dívida = quem cobra).
- Se a cena ficar repetitiva, ela vira padrão — e o lugar 'responde'.
- Coloque um preço: acesso, silêncio, nome, tempo.

Hospital das Clinicas (risco SI / sangue e prontuario)

Tipo: Risco SI/rastro • Domínio: Paulista/Jardins

O que é (leitura humana): Tipo: ponto de risco (prontuario, câmera, triagem). O que acontece: sangue e registro; quem aparece demais vira padrão. Como usar em cena: apagar um prontuario, extrair um ferido, comprar um laudo. Riscos: correlacao da SI; investigadores seguindo repeticao.

Em jogo:

- Use como 'ponto de inflexão': uma cena aqui muda rumor, rota ou dívida — escolha um deles e mostre a consequência na próxima cena (rumor = o que se espalha; rota = quem deixa você atravessar; dívida = quem cobra).
- Se a cena ficar repetitiva, ela vira padrão — e o lugar 'responde'.
- Coloque um preço: acesso, silêncio, nome, tempo.

Japan House (isca social)

Tipo: Vitrine social • Domínio: Paulista/Jardins

O que é (leitura humana): Tipo: ponto de encontro social (Camarilla). O que acontece: encontros 'casuais' com testemunhas mortais demais; troca de convites e favores. Como usar em cena: um PJ e apresentado a alguém que 'so queria conversar'. Riscos: câmeras e imprensa; padrões de frequência viram pista para a SI.

Em jogo:

- Use como 'ponto de inflexão': uma cena aqui muda rumor, rota ou dívida — escolha um deles e mostre a consequência na próxima cena (rumor = o que se espalha; rota = quem deixa você atravessar; dívida = quem cobra).
- Se a cena ficar repetitiva, ela vira padrão — e o lugar 'responde'.
- Coloque um preço: acesso, silêncio, nome, tempo.

Elenco proeminente (seleção do atlas):

- Artur Macedo (Camarilla; Principe de Sao Paulo)
- Carla Nogueira (Camarilla; Assistente de curadoria (Elysium))
- Celia Andrade (Camarilla; Cinegrafista de rumor)

- Daniel Sato (Camarilla; Harpia junior (fofoca de campo))
- Eduardo Nogueira (Camarilla; Fornecedor de Elysium (Paulista))
- Igor "Sombra" Camargo (Camarilla; Motorista (rota, placa, porta traseira))
- Lara "Contencao" Tavares (Camarilla; Segurança de Elysium (contencao sem sangue, câmera sem prova))
- Leandro Batista (Camarilla; Operador de câmeras (Paulista))
- Mariana Lobo (Camarilla; Chefe de gabinete (mortal))
- Mateus Cordeiro (Camarilla; Responsável por Protocolos de Elysium)

Gatilhos de cena (use como liga):

- Uma rotina local 'quebra' (segurança muda, portaria troca turno, câmera some).
- Um favor antigo é cobrado justamente aqui — porque aqui dói mais.
- Rumor atravessa fronteira de facção e vira teste social.
- Um desaparecimento parece administrativo demais para ser acaso.

Itaim/Berrini

Facção predominante: Camarilla

Leitura sensorial: Financeiro e corporativo: estacionamento subterrâneo, prédios espelhados, fluxo de motorista e crachá. Tudo parece auditável.

Consequência política: Aqui a Torre cobra etiqueta; erros viram caso rapidamente.

Pontos de interesse no domínio: (nenhum POI marcado no atlas para esta área).

Elenco proeminente (seleção do atlas):

- Isabel do Amaral (Camarilla; Primogena Ventrue (em retiro))
- Marcela "Cartorio" Guimaraes (Camarilla; Escritura e apagamento (cartorio, procuração, 'segunda via'))
- Miriam Kwon (Camarilla; Leitora de padrões (bolsa))

Gatilhos de cena (use como liga):

- Uma rotina local 'quebra' (segurança muda, portaria troca turno, câmera some).
- Um favor antigo é cobrado justamente aqui — porque aqui dói mais.
- Rumor atravessa fronteira de facção e vira teste social.
- Um desaparecimento parece administrativo demais para ser acaso.

Pinheiros/Vila Madalena

Facção predominante: Camarilla

Leitura sensorial: Neon, bar, conversa em camadas. Arte e mentira convivem bem. A rua é palco — e armadilha de celular.

Consequência política: Aqui a Torre cobra etiqueta; erros viram caso rapidamente.

Pontos de interesse no domínio:

Elysium (salão) - Instituto Tomie Ohtake

Tipo: Elysium • Domínio: Pinheiros/Vila Madalena

O que é (leitura humana): Tipo: Elysium Toreador (Pinheiros). Controle (publico): Luiza Salles (Senescal/Harpia). Curadoria: Clara Montenegro. O que acontece: etiqueta, arte como arma, julgamento social em voz baixa. Como usar em cena: pedir audiência com Harpia; comprar rumor com status. Riscos: influencers, fotos, e rivais plantando 'prova' em mídia social.

Em jogo:

- Use como 'ponto de inflexão': uma cena aqui muda rumor, rota ou dívida — escolha um deles e mostre a consequência na próxima cena (rumor = o que se espalha; rota = quem deixa você atravessar; dívida = quem cobra).
- Se a cena ficar repetitiva, ela vira padrão — e o lugar 'responde'.
- Coloque um preço: acesso, silêncio, nome, tempo.

Beco do Batman (rumor e foto)

Tipo: Rumor/exposição • Domínio: Pinheiros/Vila Madalena

O que é (leitura humana): Tipo: gerador de rumor (Pinheiros). O que acontece: gente filmando tudo; histórias viram 'conteúdo' antes de virar boato. Como usar em cena: alimentação social com risco alto, ou encontro rápido com cobertura de multidão. Riscos: geotag, lives, reconhecimento facial.

Em jogo:

- Use como 'ponto de inflexão': uma cena aqui muda rumor, rota ou dívida — escolha um deles e mostre a consequência na próxima cena (rumor = o que se espalha; rota = quem deixa você atravessar; dívida = quem cobra).
- Se a cena ficar repetitiva, ela vira padrão — e o lugar 'responde'.
- Coloque um preço: acesso, silêncio, nome, tempo.

Elenco proeminente (seleção do atlas):

- Ana "Carbono" (Anarch; Alquimista (mercado cinza))

- Katia "Zero" (Anarch; Técnica de sumiço digital)
- Aiko Tanaka (Camarilla; Harpia de bairro (Pinheiros))
- Bianca Saramago (Camarilla; Arquivista de campo)
- Bruno Arantes (Camarilla; Batedor de borda (parques))
- Camila "Flash" Siqueira (Camarilla; Fotografa de evento (imagem, corte, prova))
- Carla Nogueira (Camarilla; Assistente de curadoria (Elysium))
- Luiza Salles (Camarilla; Senescal e Harpia principal)
- Silvia Kajiki (Camarilla; Recepcao e lista (Elysium de Pinheiros))
- Talita "Serpente" (Independentes; Pregadora do Vicio (culto urbano))

Gatilhos de cena (use como liga):

- Uma rotina local 'quebra' (segurança muda, portaria troca turno, câmera some).
- Um favor antigo é cobrado justamente aqui — porque aqui dói mais.
- Rumor atravessa fronteira de facção e vira teste social.
- Um desaparecimento parece administrativo demais para ser acaso.

Moema/Vila Mariana

Facção predominante: Camarilla

Leitura sensorial: Classe média alta e rotina: rua residencial bonita, síndico atento, câmera na portaria. Caça aqui exige delicadeza.

Consequência política: Aqui a Torre cobra etiqueta; erros viram caso rapidamente.

Pontos de interesse no domínio: (nenhum POI marcado no atlas para esta área).

Elenco proeminente (seleção do atlas):

- Aiko Tanaka (Camarilla; Harpia de bairro (Pinheiros))
- Camila "Flash" Siqueira (Camarilla; Fotografa de evento (imagem, corte, prova))
- Clara Montenegro (Camarilla; Primogena Toreador (curadora de vitrine e faca))
- Luiza Salles (Camarilla; Senescal e Harpia principal)
- Silvia Kajiki (Camarilla; Recepcao e lista (Elysium de Pinheiros))
- Sonia "Atelie" (Camarilla; Retentora (figurinista e disfarces))

Gatilhos de cena (use como liga):

- Uma rotina local 'quebra' (segurança muda, portaria troca turno, câmera some).
- Um favor antigo é cobrado justamente aqui — porque aqui dói mais.
- Rumor atravessa fronteira de facção e vira teste social.
- Um desaparecimento parece administrativo demais para ser acaso.

Morumbi/Campo Belo

Facção predominante: Camarilla

Leitura sensorial: Condomínio como fortaleza: segurança, portão, sombra de árvore e paranoia de gente rica. Protege e registra.

Consequência política: Aqui a Torre cobra etiqueta; erros viram caso rapidamente.

Pontos de interesse no domínio: (nenhum POI marcado no atlas para esta área).

Elenco proeminente (seleção do atlas):

- Augusto Brito (Camarilla; Gestor de prédio (fachada))
- Damiao "Portaria" (Camarilla; Retentor (segurança e acesso em condomínios))
- Helio Barros (Camarilla; Gestor de prédio (fachada))
- Henrique Valadares (Camarilla; Primogeno Ventrue (finanças de guerra))
- Otavio Braga (Camarilla; Gestor de prédio (fachada))
- Paula "Compliance" Azevedo (Camarilla; Advogada de crise (NDA, sumiço, acordo extrajudicial))
- Renato Vianna (Camarilla; Gestor de prédio (fachada))

Gatilhos de cena (use como liga):

- Uma rotina local 'quebra' (segurança muda, portaria troca turno, câmera some).
- Um favor antigo é cobrado justamente aqui — porque aqui dói mais.
- Rumor atravessa fronteira de facção e vira teste social.
- Um desaparecimento parece administrativo demais para ser acaso.

Perdizes/Barra Funda

Facção predominante: Camarilla

Leitura sensorial: Corredor de passagem: terminal, fluxo, galpões, saída rápida. Lugar perfeito para sumir — e para ser vendido.

Consequência política: Aqui a Torre cobra etiqueta; erros viram caso rapidamente.

Pontos de interesse no domínio: (nenhum POI marcado no atlas para esta área).

Elenco proeminente (seleção do atlas):

- Camila "Noite-Funda" (Anarch; Dissidente (ex-Camarilla))
- Nico "Sombra" (Camarilla; Corretor de informacao)
- Pedro "Manutencao" Lins (Camarilla; Retentor (chaves, dutos e horarios))
- Raimundo "Rato-Rei" (Camarilla; Primogeno Nosferatu (cartografo do subsolo))
- Rui "Barata" (Camarilla; Tecnico de campo (cabos e câmeras))
- Taina Aruana (Camarilla; Sondadora de redes (subsolo))
- Eli "Despacho" Araujo (Independentes; Despachante (nota fiscal, placa e horario))
- Ravi "Truque" (Independentes; Ilusionista de esquina)
- Teresa "Balanca" Pacheco (Independentes; Controle de doca (fila, balanca, câmara 'cego'))

Gatilhos de cena (use como liga):

- Uma rotina local 'quebra' (segurança muda, portaria troca turno, câmara some).
- Um favor antigo é cobrado justamente aqui — porque aqui dói mais.
- Rumor atravessa fronteira de facção e vira teste social.
- Um desaparecimento parece administrativo demais para ser acaso.

Bela Vista/Bixiga

Facção predominante: Camarilla

Leitura sensorial: Bastidor e confissão: corredor estreito, igreja, restaurante, advogado. Tudo é íntimo demais para ser inocente.

Consequência política: Aqui a Torre cobra etiqueta; erros viram caso rapidamente.

Pontos de interesse no domínio: (nenhum POI marcado no atlas para esta área).

Elenco proeminente (seleção do atlas):

- Afonso Carmo (Camarilla; Advogado da confissao)
- Bento Carmo (Camarilla; Advogado da confissao)
- Irma Beatriz Lemos (Camarilla; Confessora auxiliar (Bixiga))
- Marcos "Sacristao" Vieira (Camarilla; Sacristao e logistica (chaves, horarios, sala dos fundos))

- Padre Miguel Aranha (Camarilla; Guardiao de confissoes (Camarilla))
- Severino Carmo (Camarilla; Advogado da confissao)

Gatilhos de cena (use como liga):

- Uma rotina local 'quebra' (segurança muda, portaria troca turno, câmera some).
- Um favor antigo é cobrado justamente aqui — porque aqui dói mais.
- Rumor atravessa fronteira de facção e vira teste social.
- Um desaparecimento parece administrativo demais para ser acaso.

Bras/Pari

Facção predominante: Camarilla

Leitura sensorial: Logística popular: madrugada de carga, comércio, sacola, caminhão. Ritmo de trabalho que nunca desliga.

Consequência política: Aqui a Torre cobra etiqueta; erros viram caso rapidamente.

Pontos de interesse no domínio: (nenhum POI marcado no atlas para esta área).

Elenco proeminente (seleção do atlas):

- Hiroko Sato (Camarilla; Sombra de entrega (correio))
- Jonas Santos (Camarilla; Correio (motoboy de rotas))
- Keiko Sato (Camarilla; Sombra de entrega (correio))
- Nara Sato (Camarilla; Sombra de entrega (correio))
- Nico "Sombra" (Camarilla; Corretor de informacao)

Gatilhos de cena (use como liga):

- Uma rotina local 'quebra' (segurança muda, portaria troca turno, câmera some).
- Um favor antigo é cobrado justamente aqui — porque aqui dói mais.
- Rumor atravessa fronteira de facção e vira teste social.
- Um desaparecimento parece administrativo demais para ser acaso.

Butanta/USP

Facção predominante: Camarilla

Leitura sensorial: Campus e vazio: ruas largas, sombras de árvore, prédio acadêmico. O conhecimento aqui tem preço e risco.

Consequência política: Aqui a Torre cobra etiqueta; erros viram caso rapidamente.

Pontos de interesse no domínio: (nenhum POI marcado no atlas para esta área).

Elenco proeminente (seleção do atlas):

- Bruno Arantes (Camarilla; Batedor de borda (parques))
- Caio Menezes (Camarilla; Analista de risco (oculto))
- Dario Kron (Camarilla; Primogeno Tremere (regente de fato))
- Igor Menezes (Camarilla; Analista de risco (oculto))
- Maira Koehler (Camarilla; Guardia de grimorios (USP))
- Rafael Menezes (Camarilla; Analista de risco (oculto))
- Renato "Bico" Sampaio (Camarilla; Tecnico de laboratorio (amostrás, descarte, chave de sala))

Gatilhos de cena (use como liga):

- Uma rotina local 'quebra' (segurança muda, portaria troca turno, câmera some).
- Um favor antigo é cobrado justamente aqui — porque aqui dói mais.
- Rumor atravessa fronteira de facção e vira teste social.
- Um desaparecimento parece administrativo demais para ser acaso.

Consolacao/Higienopolis

Facção predominante: Camarilla

Leitura sensorial: Velho dinheiro e memória: avenida larga, hospital, cemitério perto, prédio antigo. A noite parece lembrar de você.

Consequência política: Aqui a Torre cobra etiqueta; erros viram caso rapidamente.

Pontos de interesse no domínio: (nenhum POI marcado no atlas para esta área).

Elenco proeminente (seleção do atlas):

- Celia Moura (Autarquicos; Agente funeraria (enclave de cemiterio))
- Silvia "Funebre" Prado (Autarquicos; Diretora de funeraria (agenda, sala, 'preparo'))
- Ana "Terapeuta" Reis (Camarilla; Retentora (escuta, arquivo e remedio))
- Marcia Falcao (Camarilla; Primogena Malkavian (ouvinte do padrão))

Gatilhos de cena (use como liga):

- Uma rotina local 'quebra' (segurança muda, portaria troca turno, câmera some).
- Um favor antigo é cobrado justamente aqui — porque aqui dói mais.

- Rumor atravessa fronteira de facção e vira teste social.
- Um desaparecimento parece administrativo demais para ser acaso.

Ipiranga/Cursino

Facção predominante: Camarilla

Leitura sensorial: Transição e tradição: bairro que mistura rotina e corredor. Bom para esconder porque ninguém olha duas vezes — até olhar.

Consequência política: Aqui a Torre cobra etiqueta; erros viram caso rapidamente.

Pontos de interesse no domínio: (nenhum POI marcado no atlas para esta área).

Elenco proeminente (seleção do atlas):

- Farid Alvim (Camarilla; Auditor de sangue (campo))
- Nadia Nasser (Camarilla; Primogena Banu Haqim (juíza de protocolo e sangue))
- Samir "Escrivão" Haddad (Camarilla; Retentor (cartório, selo e cópia))

Gatilhos de cena (use como liga):

- Uma rotina local 'quebra' (segurança muda, portaria troca turno, câmera some).
- Um favor antigo é cobrado justamente aqui — porque aqui dói mais.
- Rumor atravessa fronteira de facção e vira teste social.
- Um desaparecimento parece administrativo demais para ser acaso.

Santana/Tucuruvi

Facção predominante: Camarilla

Leitura sensorial: Norte de passagem: linha de metrô, comércio, rua longa. É periferia com ponte para o centro: tensão constante.

Consequência política: Aqui a Torre cobra etiqueta; erros viram caso rapidamente.

Pontos de interesse no domínio: (nenhum POI marcado no atlas para esta área).

Elenco proeminente (seleção do atlas):

- Raul Marques (Camarilla; Hound do Xerife (cobrador))
- Samira al-Haddad (Camarilla; Xerife)

Gatilhos de cena (use como liga):

- Uma rotina local 'quebra' (segurança muda, portaria troca turno, câmera some).
- Um favor antigo é cobrado justamente aqui — porque aqui dói mais.

- Rumor atravessa fronteira de facção e vira teste social.
- Um desaparecimento parece administrativo demais para ser acaso.

Centro Velho (Se/Republica)

Facção predominante: Autarquicos

Leitura sensorial: Camadas históricas: ruína e poder em cima do mesmo piso. O centro registra promessa antiga — e cobra.

Consequência política: Aqui o acordo é transação: pedágio, serviço e negação plausível.

Pontos de interesse no domínio:

Praca da Se (subsolo e eco)

Tipo: Oculto/memória • Domínio: Centro Velho (Se/Republica)

O que é (leitura humana): Tipo: entrada/saídas do Centro Velho (Autarquicos/Independentes). O que acontece: cobrança de passagem (dinheiro, favor, informação) para atravessar rotas seguras. Como usar em cena: um PJ precisa cruzar rápido e descobre que 'sempre tem alguém' cobrando. Riscos: emboscada, chantagem social, sumiço sem testemunha.

Em jogo:

- Use como 'ponto de inflexão': uma cena aqui muda rumor, rota ou dívida — escolha um deles e mostre a consequência na próxima cena (rumor = o que se espalha; rota = quem deixa você atravessar; dívida = quem cobra).
- Se a cena ficar repetitiva, ela vira padrão — e o lugar 'responde'.
- Coloque um preço: acesso, silêncio, nome, tempo.

Cartório (Se) - registro, nome e rastro

Tipo: Risco SI/rastro • Domínio: Centro Velho (Se/Republica)

O que é (leitura humana): Tipo: porta burocrática (Centro Velho). O que acontece: documento vira arma; nome vira chantagem; registro vira rastro. Como usar em cena: apagar um registro, recuperar um documento, rastrear uma identidade. Riscos: tudo deixa recibo; alguém cobra pelo acesso.

Em jogo:

- Use como 'ponto de inflexão': uma cena aqui muda rumor, rota ou dívida — escolha um deles e mostre a consequência na próxima cena (rumor = o que se espalha; rota = quem deixa você atravessar; dívida = quem cobra).
- Se a cena ficar repetitiva, ela vira padrão — e o lugar 'responde'.
- Coloque um preço: acesso, silêncio, nome, tempo.

Estação Republica (corredor de sumiço)

Tipo: Rota/corredor • Domínio: Centro Velho (Se/Republica)

O que é (leitura humana): Tipo: rota de passagem (Centro). O que acontece: troca de pacote, recado, pessoa ou celular em janela de segundos. Como usar em cena: perseguição e fuga; encontro com 'correio' que não pode ser visto. Riscos: câmeras, PM, e a SI seguindo padrão de deslocamento.

Em jogo:

- Use como 'ponto de inflexão': uma cena aqui muda rumor, rota ou dívida — escolha um deles e mostre a consequência na próxima cena (rumor = o que se espalha; rota = quem deixa você atravessar; dívida = quem cobra).
- Se a cena ficar repetitiva, ela vira padrão — e o lugar 'responde'.
- Coloque um preço: acesso, silêncio, nome, tempo.

Galeria do Rock (rotas, boato e encontro)

Tipo: Vitrine social • Domínio: Centro Velho (Se/Republica)

O que é (leitura humana): Tipo: ponto de encontro no Centro (Autarquicos/Independentes, com tráfego mortal constante). O que acontece: troca de recado, compra de item, encontro sem precisar marcar mesa. Como usar em cena: achar um contato pela descrição; seguir alguém sem parecer perseguição. Riscos: câmeras e policiais; qualquer briga vira vídeo.

Em jogo:

- Use como 'ponto de inflexão': uma cena aqui muda rumor, rota ou dívida — escolha um deles e mostre a consequência na próxima cena (rumor = o que se espalha; rota = quem deixa você atravessar; dívida = quem cobra).
- Se a cena ficar repetitiva, ela vira padrão — e o lugar 'responde'.
- Coloque um preço: acesso, silêncio, nome, tempo.

Elenco proeminente (seleção do atlas):

- Cecília "Linha-Dois" (Anarch; Mensageira de presságios)
- Katia "Zero" (Anarch; Técnica de sumiço digital)
- Donato Lazzari (Autarquicos; Coletor do pedágio (cemitérios e galerias))
- Iago Siqueira (Autarquicos; Banco de boons (cobrador))
- Lia Moraes (Autarquicos; Necroassistente (funerária))
- Maria Zélia Ramos (Autarquicos; Gestora de funerária (enclave Hecata))
- Nina "Costura" (Autarquicos; Cirurgia e favores (carne e segredos))

- Paulo "O Vidente" (Autarquicos; Oraculo de tunel)
- Soraia Nunes (Autarquicos; Interprete de ecos (mediunica))
- Bianca Saramago (Camarilla; Arquivista de campo)

Gatilhos de cena (use como liga):

- Uma rotina local 'quebra' (segurança muda, portaria troca turno, câmera some).
- Um favor antigo é cobrado justamente aqui — porque aqui dói mais.
- Rumor atravessa fronteira de facção e vira teste social.
- Um desaparecimento parece administrativo demais para ser acaso.

Cemiterios (Centro/Oeste)

Facção predominante: Autarquicos

Leitura sensorial: Infraestrutura do subsolo: mármore, terra úmida, flor velha. O silêncio aqui tem dono.

Consequência política: Aqui o acordo é transação: pedágio, serviço e negação plausível.

Pontos de interesse no domínio:

Cemiterio da Consolacao (pedagio Hecata)

Tipo: Cemitérios/Hecata • Domínio: Cemiterios (Centro/Oeste)

O que é (leitura humana): Tipo: enclave funerario (Hecata). O que acontece: cobrança de passagem, guarda de itens, 'servicos' de corpo e registro. Como usar em cena: esconder um corpo, recuperar um item enterrado, comprar silêncio. Riscos: toda dívida aqui tem juros; quebra de acordo gera retaliação.

Em jogo:

- Use como 'ponto de inflexão': uma cena aqui muda rumor, rota ou dívida — escolha um deles e mostre a consequência na próxima cena (rumor = o que se espalha; rota = quem deixa você atravessar; dívida = quem cobra).
- Se a cena ficar repetitiva, ela vira padrão — e o lugar 'responde'.
- Coloque um preço: acesso, silêncio, nome, tempo.

Cemiterio do Araca (consulta)

Tipo: Cemitérios/Hecata • Domínio: Cemiterios (Centro/Oeste)

O que é (leitura humana): Tipo: ponto de consulta (Hecata). O que acontece: informacao obtida por meios 'mortos' (rumor, arquivo, mediunidade declarada). Como usar em cena: obter um nome, uma data, um lugar; pagar com favor ou informacao. Riscos: respostas vem com custo; alguém sempre fica sabendo o que foi perguntado.

Em jogo:

- Use como 'ponto de inflexão': uma cena aqui muda rumor, rota ou dívida — escolha um deles e mostre a consequência na próxima cena (rumor = o que se espalha; rota = quem deixa você atravessar; dívida = quem cobra).
- Se a cena ficar repetitiva, ela vira padrão — e o lugar 'responde'.
- Coloque um preço: acesso, silêncio, nome, tempo.

Elenco proeminente (seleção do atlas):

- Bia "Matilha" (Anarch; Patrulheira de fronteira (cinturao))
- Cecilia "Linha-Dois" (Anarch; Mensageira de pressagios)
- Katia "Zero" (Anarch; Tecnica de sumiço digital)
- Luan "Patch" (Anarch; Medico de rua (limpa estrago))
- Celia Moura (Autarquicos; Agente funeraria (enclave de cemiterio))
- Donato Lazzari (Autarquicos; Coletor do pedagio (cemiterios e galerias))
- Iago Siqueira (Autarquicos; Banco de boons (cobrador))
- Irene da Luz (Autarquicos; Curandeira escondida)
- Lia Moraes (Autarquicos; Necroassistente (funeraria))
- Maria Zelia Ramos (Autarquicos; Gestora de funeraria (enclave Hecata))

Gatilhos de cena (use como liga):

- Uma rotina local 'quebra' (segurança muda, portaria troca turno, câmera some).
- Um favor antigo é cobrado justamente aqui — porque aqui dói mais.
- Rumor atravessa fronteira de facção e vira teste social.
- Um desaparecimento parece administrativo demais para ser acaso.

Tatuape/Mooça

Facção predominante: Anarch

Leitura sensorial: Baronato e fronteira: oficina, estação, rua molhada e regra local. Aqui o asfalto tem dentes.

Consequência política: Aqui a sobrevivência é regra; utilidade vale mais que discurso.

Pontos de interesse no domínio:

Galpões da Mooca (política de rua)

Tipo: Política de rua • Domínio: Tatuapé/Mooca

O que é (leitura humana): Tipo: base de rua Anarch (Mooca/Tatuapé). O que acontece: reunião de baronato, distribuição de recursos, resolução de conflito. Como usar em cena: pedir proteção, comprar rota, negociar tregua. Riscos: confronto com Camarilla ou Autarquicos; testemunhas mortais demais.

Em jogo:

- Use como 'ponto de inflexão': uma cena aqui muda rumor, rota ou dívida — escolha um deles e mostre a consequência na próxima cena (rumor = o que se espalha; rota = quem deixa você atravessar; dívida = quem cobra).
- Se a cena ficar repetitiva, ela vira padrão — e o lugar 'responde'.
- Coloque um preço: acesso, silêncio, nome, tempo.

Estação Tatuapé (fronteira de baronato)

Tipo: Rota/corredor • Domínio: Tatuapé/Mooca

O que é (leitura humana): Tipo: fronteira Anarch (Mooca/Tatuapé). O que acontece: cobrança local, escolta, troca de recado. Como usar em cena: entrar no baronato sem ser confundido com invasor. Riscos: briga, abordagem mortal, e retaliação por 'pisar errado'.

Em jogo:

- Use como 'ponto de inflexão': uma cena aqui muda rumor, rota ou dívida — escolha um deles e mostre a consequência na próxima cena (rumor = o que se espalha; rota = quem deixa você atravessar; dívida = quem cobra).
- Se a cena ficar repetitiva, ela vira padrão — e o lugar 'responde'.
- Coloque um preço: acesso, silêncio, nome, tempo.

Elenco proeminente (seleção do atlas):

- Caua Martins (Anarch; Executor da Baronesa (linha dura))
- Cecília "Linha-Dois" (Anarch; Mensageira de presságios)
- Douglas Ferraz (Anarch; Logística e carros (Baronato da Mooca))
- Elias "Sal" (Anarch; Agitador de célula (cobrador))
- Maya "Backdoor" Costa (Anarch; Hacker e câmera (apaga, injeta, rastreia))
- Nando "Desmanche" Alves (Anarch; Desmanche e documento (carro quente, placa fria))
- Rafa "Ferro" (Anarch; Aspirante a corte (Caitiff))

- Renata Ferraz (Anarch; Baronesa da Mooca)
- Rodrigo "Fiel" Santana (Anarch; Capanga (cobrança e 'resolucao'))
- Tiago "Tranca" (Anarch; Chefe de segurança da baronia)

Gatilhos de cena (use como liga):

- Uma rotina local 'quebra' (segurança muda, portaria troca turno, câmera some).
- Um favor antigo é cobrado justamente aqui — porque aqui dói mais.
- Rumor atravessa fronteira de facção e vira teste social.
- Um desaparecimento parece administrativo demais para ser acaso.

Corredores Logístico (Barra Funda/Lapa)

Facção predominante: Zona cinza

Leitura sensorial: Corredor de passagem: terminal, fluxo, galpões, saída rápida. Lugar perfeito para sumir — e para ser vendido.

Consequência política: Aqui o acordo é transação: pedágio, serviço e negação plausível.

Pontos de interesse no domínio:

CEAGESP (carga e madrugada)

Tipo: Logística • Domínio: Corredores Logístico (Barra Funda/Lapa)

O que é (leitura humana): Tipo: logística pesada (Zona Cinza / disputas). O que acontece: carga entra e sai; gente entra e sai; 'sumiços' podem ser organizados. Como usar em cena: rastrear uma carga, interceptar um correio, encontrar um contato. Riscos: vigilância, milícia/segurança, e 'visitantes' Sabbat em pulsos.

Em jogo:

- Use como 'ponto de inflexão': uma cena aqui muda rumor, rota ou dívida — escolha um deles e mostre a consequência na próxima cena (rumor = o que se espalha; rota = quem deixa você atravessar; dívida = quem cobra).
- Se a cena ficar repetitiva, ela vira padrão — e o lugar 'responde'.
- Coloque um preço: acesso, silêncio, nome, tempo.

Terminal Barra Funda (corredor logístico)

Tipo: Rota/corredor • Domínio: Corredores Logístico (Barra Funda/Lapa)

O que é (leitura humana): Tipo: corredor de deslocamento e entrega (Zona Cinza). O que acontece: encontro de correios, troca de mala, pessoa e documento. Como usar em cena: chegar/partir sem chamar atenção; sumir na multidão. Riscos: câmeras, padrão de viagem, SI cruzando placa/horário.

Em jogo:

- Use como 'ponto de inflexão': uma cena aqui muda rumor, rota ou dívida — escolha um deles e mostre a consequência na próxima cena (rumor = o que se espalha; rota = quem deixa você atravessar; dívida = quem cobra).
- Se a cena ficar repetitiva, ela vira padrão — e o lugar 'responde'.
- Coloque um preço: acesso, silêncio, nome, tempo.

Elenco proeminente (seleção do atlas):

- Camila "Noite-Funda" (Anarch; Dissidente (ex-Camarilla))
- Jonas Santos (Camarilla; Correio (motoboy de rotas))
- Nico "Sombra" (Camarilla; Corretor de informacao)
- Pedro "Manutencao" Lins (Camarilla; Retentor (chaves, dutos e horarios))
- Raimundo "Rato-Rei" (Camarilla; Primogeno Nosferatu (cartografo do subsolo))
- Rui "Barata" (Camarilla; Tecnico de campo (cabos e câmeras))
- Taina Aruana (Camarilla; Sondadora de redes (subsolo))
- Beto "Mecanico" (Independentes; Mantenedor de rotas (garagem))
- Dante "Fumo" (Independentes; Correio e sumiço)
- Eli "Despacho" Araujo (Independentes; Despachante (nota fiscal, placa e horario))

Gatilhos de cena (use como liga):

- Uma rotina local 'quebra' (segurança muda, portaria troca turno, câmera some).
- Um favor antigo é cobrado justamente aqui — porque aqui dói mais.
- Rumor atravessa fronteira de facção e vira teste social.
- Um desaparecimento parece administrativo demais para ser acaso.

Liberdade

Facção predominante: Camarilla

Leitura sensorial: Fachada turística e bastidor real: neon, gente, câmera. Uma máscara em cima de outra.

Consequência política: Aqui a Torre cobra etiqueta; erros viram caso rapidamente.

Pontos de interesse no domínio:

Elysium (satelite) - Centro Cultural Sao Paulo

Tipo: Elysium • Domínio: Liberdade

O que é (leitura humana): Tipo: Elysium satelite (Liberdade/Paraíso). Controle (público): Helena Vasconcelos (curadora/guarda de Elysium). O que acontece: encontros menores, audiências discretas, acordos de bastidor. Como usar em cena: receber instruções sem se expor na Paulista. Riscos: segurança pública, guardas, e padrão de presença que vira pista.

Em jogo:

- Use como 'ponto de inflexão': uma cena aqui muda rumor, rota ou dívida — escolha um deles e mostre a consequência na próxima cena (rumor = o que se espalha; rota = quem deixa você atravessar; dívida = quem cobra).
- Se a cena ficar repetitiva, ela vira padrão — e o lugar 'responde'.
- Coloque um preço: acesso, silêncio, nome, tempo.

Praca da Liberdade (campo de fofoca)

Tipo: Vitrine social • Domínio: Liberdade

O que é (leitura humana): Tipo: ponto social (Liberdade). O que acontece: encontros curtos, troca de recados, observação. Como usar em cena: marcar um encontro em local com movimento constante. Riscos: celulares, câmeras, curiosos; um boato nasce fácil aqui.

Em jogo:

- Use como 'ponto de inflexão': uma cena aqui muda rumor, rota ou dívida — escolha um deles e mostre a consequência na próxima cena (rumor = o que se espalha; rota = quem deixa você atravessar; dívida = quem cobra).
- Se a cena ficar repetitiva, ela vira padrão — e o lugar 'responde'.
- Coloque um preço: acesso, silêncio, nome, tempo.

Elenco proeminente (seleção do atlas):

- Beatriz Pires (Camarilla; Curadora de sala (Elysium))
- Daniel Sato (Camarilla; Harpia junior (fofoca de campo))
- Helena Vasconcelos (Camarilla; Guardia de Elysium (curadora))
- Lara "Contencao" Tavares (Camarilla; Segurança de Elysium (contencao sem sangue, câmera sem prova))
- Larissa Prado (Camarilla; Curadora de sala (Elysium))
- Sofia Pires (Camarilla; Curadora de sala (Elysium))
- Yuri "Curador" Sato (Camarilla; Equipe de Elysium (cenografia, alcool, saída de emergência))

Gatilhos de cena (use como liga):

- Uma rotina local 'quebra' (segurança muda, portaria troca turno, câmera some).
- Um favor antigo é cobrado justamente aqui — porque aqui dói mais.
- Rumor atravessa fronteira de facção e vira teste social.
- Um desaparecimento parece administrativo demais para ser acaso.

Bordas Verdes (Sul/Oeste)

Facção predominante: Risco lupino

Leitura sensorial: Fim do asfalto: parque, mato, estrada. A noite aqui não aceita 'acordo' — aceita respeito ou sangue.

Consequência política: Aqui o acordo é transação: pedágio, serviço e negação plausível.

Pontos de interesse no domínio:

Parque Estadual da Cantareira (risco lupino)

Tipo: Risco lupino • Domínio: Bordas Verdes (Sul/Oeste)

O que é (leitura humana): Tipo: borda verde (alerta lupino). O que acontece: presença de predadores fora da política cainita; a área não é 'domínio', é aviso. Como usar em cena: perseguição termina na borda e você decide recuar ou pagar o preço. Riscos: confronto com lobisomens; caçada repetida vira guerra.

Em jogo:

- Use como 'ponto de inflexão': uma cena aqui muda rumor, rota ou dívida — escolha um deles e mostre a consequência na próxima cena (rumor = o que se espalha; rota = quem deixa você atravessar; dívida = quem cobra).
- Se a cena ficar repetitiva, ela vira padrão — e o lugar 'responde'.
- Coloque um preço: acesso, silêncio, nome, tempo.

Elenco proeminente (seleção do atlas):

- Bia "Matilha" (Anarch; Patrulheira de fronteira (cinturão))
- Bruna "Sinais" (Anarch; Correio e drone (Sul))
- Jessica "Biqueira" Ramos (Anarch; Gerente de esquina (boca, aviso, caixa))
- Jonas "Capim" (Anarch; Batedor (Sul))
- Luan "Patch" (Anarch; Médico de rua (limpa estrago))
- Marcelo "Moto" Vieira (Anarch; Courier (entregas e fuga))

- Sabrina Siqueira (Anarch; Organizadora de ocupacao (Sul))
- Vivi "Fenda" Lacerda (Anarch; Recrutadora (Sul))
- Wesley "Corredor" Dias (Anarch; Motoqueiro de rota (sangue, arma, gente))
- Irene da Luz (Autarquicos; Curandeira escondida)

Gatilhos de cena (use como liga):

- Uma rotina local 'quebra' (segurança muda, portaria troca turno, câmera some).
- Um favor antigo é cobrado justamente aqui — porque aqui dói mais.
- Rumor atravessa fronteira de facção e vira teste social.
- Um desaparecimento parece administrativo demais para ser acaso.

Rodoanel e Rotas

Facção predominante: Sem dono

Leitura sensorial: Cinturão de passagem: estrada, pedágio, desvio. Lugar de encontro de quem não quer ser encontrado.

Consequência política: Aqui o acordo é transação: pedágio, serviço e negação plausível.

Pontos de interesse no domínio: (nenhum POI marcado no atlas para esta área).

Elenco proeminente (seleção do atlas):

- Ana "Carbono" (Anarch; Alquimista (mercado cinza))
- Bia "Matilha" (Anarch; Patrulheira de fronteira (cinturao))
- Cecília "Linha-Dois" (Anarch; Mensageira de pressagios)
- Diego "Itaquera" Nascimento (Anarch; Barão do Leste (Itaquera e Extremo Leste))
- Douglas Ferraz (Anarch; Logistica e carros (Baronato da Mooca))
- Elias "Sal" (Anarch; Agitador de celula (cobrador))
- Ester "Gato-Preto" (Anarch; Courier de dados)
- Katia "Zero" (Anarch; Tecnica de sumiço digital)
- Lia "Comunidad" Souza (Anarch; Contato mortal (cozinha, abrigo e aviso))
- Luan "Patch" (Anarch; Medico de rua (limpa estrago))

Gatilhos de cena (use como liga):

- Uma rotina local ‘quebra’ (segurança muda, portaria troca turno, câmera some).
- Um favor antigo é cobrado justamente aqui — porque aqui dói mais.
- Rumor atravessa fronteira de facção e vira teste social.
- Um desaparecimento parece administrativo demais para ser acaso.

5.4 — Nota de operação: cruzar fronteiras sem virar guerra

O mapa é cheio de fronteiras invisíveis.

Cruzá-las é normal.

Cruzá-las errado é como bater de frente com um caminhão: o barulho não é o impacto — é o que vem depois.

Para o narrador, a regra prática é:

- Se você quer paz, pague (boon, pedágio, serviço).
- Se você quer vitória, pague duas vezes (redundância e silêncio).
- Se você quer espetáculo, aceite que a cidade responde.

No próximo capítulo (Coterias e Redes), você verá por que a unidade real do poder não é facção. É a teia.

João do Trem — Você pode atravessar qualquer lugar. Só não atravesse igual duas vezes.

Capítulo 6 — Coterias e Redes: a unidade real do poder



São Paulo não é governada por facções.

Facções são bandeiras.

Bandeiras chamam atenção.

O que governa de verdade é a teia: redes pequenas o bastante para se mover, grandes o bastante para sobreviver.

Quando alguém diz que ‘a Camarilla fez’, quase sempre foi uma rede específica.

Quando alguém diz que ‘os Anarquistas reagiram’, quase sempre foi uma coterie específica.

Quando alguém diz que ‘sumiu’, quase sempre foi um serviço — e alguém pagou.

Este capítulo traduz o que o atlas já sabe (conexões) para o que uma mesa precisa sentir (como essas conexões respiram).

Nico "Sombra" — Facção é a história que você conta. Rede é quem te entrega a chave quando o mundo fecha.

6.1 — Duas palavras que mudam tudo: célula e guilda

O atlas registra dois tipos principais de organização.

****Coterias (células)**** são unidades de ação. Elas resolvem coisas na rua. Elas erram, sangram, desaparecem.

****Associações (guildas / redes)**** são unidades de infraestrutura. Elas existem para manter o acordo funcionando: convite, protocolo, rota, pedágio, execução, rumor, absolvição.

Em São Paulo, guildas costumam atravessar facções porque a cidade pune repetição: é mais seguro comprar serviço do que declarar guerra.

6.2 — Como redes sobrevivem sem virar padrão

Toda rede que dura em São Paulo aprende as mesmas defesas:

- Fragmentação: ninguém segura a operação inteira.
- Redundância: toda rota tem sombra, todo contato tem substituto.
- Etiqueta de informação: nomes mortais e bairros não circulam em aberto.
- Punição logística: em vez de espetáculo, corte de acesso/rota/convite.
- Negação plausível: decisões 'acontecem' sem assinatura — e esse é o produto.

Luiza Salles — O segredo não é esconder. É fazer o mundo não ter por que olhar.

6.3 — Nós da teia: gente que aparece em mais de uma rede

Personagens com dupla pertença são dobradiças. Eles mantêm a cidade coesa — ou derrubam ela quando quebram.

Use a lista abaixo como gatilho de intriga. Se um desses cair, duas redes tremem.

- Cecilia "Linha-Dois" — Coterie Ferrugem (Mooca/Tatuape); Os Ouvidores (Malkavian).
- Clara Montenegro — Corte do Elysium (Camarilla); Salão de Pinheiros (Toreador).
- Dario Kron — Corte do Elysium (Camarilla); Torre da USP (Tremere).
- Ester "Gato-Preto" — Coterie Ferrugem (Mooca/Tatuape); Correios do Subsolo (rede Nosferatu).
- Henrique Valadares — Corte do Elysium (Camarilla); Chaves do Morumbi (Ventrue).
- Luiza Salles — Corte do Elysium (Camarilla); Salão de Pinheiros (Toreador).
- Marcia Falcao — Corte do Elysium (Camarilla); Os Ouvidores (Malkavian).
- Nadia Nasser — Corte do Elysium (Camarilla); Sangue e Selo (Banu Haqim).
- Nico "Sombra" — Corte do Elysium (Camarilla); Correios do Subsolo (rede Nosferatu).
- Padre Miguel Aranha — Corte do Elysium (Camarilla); A Confissão Preta (Lasombra).
- Raimundo "Rato-Rei" — Corte do Elysium (Camarilla); Correios do Subsolo (rede Nosferatu).
- Samira al-Haddad — Corte do Elysium (Camarilla); Sangue e Selo (Banu Haqim).

6.4 — Redes da Torre: política, convite e contenção

A Camarilla paulistana se mantém porque transformou violência em procedimento.

As redes abaixo são as engrenagens desse procedimento.

Corte do Elysium (Camarilla)

Facção: Camarilla • Base: Paulista/Jardins + salas de protocolo (Elysium e satélites)

Não é uma coterie, é a máquina política da Camarilla. Aqui favor vira norma, é norma vira sentença. Quem entra aprende etiqueta ou vira exemplo.

Leitura rápida (para narrador):

- O que é: associação/rede (serviço e política)
- O que vende: acesso, silêncio, passagem, julgamento, convite — dependendo da rede.
- O que teme: repetição, exposição mortal, vazamento interno.
- Como pune: corte de acesso, corte de rota, dívida pública, exemplo controlado.

Lugares que puxam a rede (POIs do atlas na área-base):

- Parque Ibirapuera (borda de vitrine) — Paulista/Jardins (boundary).
- Elysium (vitrine) - proximidades do MASP — Paulista/Jardins (elysium).
- Igreja Achiropita (Bixiga) - confissão e bastidor — Paulista/Jardins (occult).
- Hospital das Clínicas (risco SI / sangue e prontuário) — Paulista/Jardins (risk).
- Japan House (isca social) — Paulista/Jardins (social).

Nós da teia (membros com dupla pertença):

- Luiza Salles — também conectado(a) a: Corte do Elysium (Camarilla); Salão de Pinheiros (Toreador).
- Samira al-Haddad — também conectado(a) a: Corte do Elysium (Camarilla); Sangue e Selo (Banu Haqim).
- Henrique Valadares — também conectado(a) a: Corte do Elysium (Camarilla); Chaves do Morumbi (Ventrue).
- Dario Kron — também conectado(a) a: Corte do Elysium (Camarilla); Torre da USP (Tremere).
- Nico "Sombra" — também conectado(a) a: Corte do Elysium (Camarilla); Correios do Subsolo (rede Nosferatu).
- Marcia Falcao — também conectado(a) a: Corte do Elysium (Camarilla); Os Ouvidores (Malkavian).
- Clara Montenegro — também conectado(a) a: Corte do Elysium (Camarilla); Salão de Pinheiros (Toreador).

- Nadia Nasser — também conectado(a) a: Corte do Elysium (Camarilla); Sangue e Selo (Banu Haqim).
- Raimundo "Rato-Rei" — também conectado(a) a: Corte do Elysium (Camarilla); Correios do Subsolo (rede Nosferatu).
- Padre Miguel Aranha — também conectado(a) a: Corte do Elysium (Camarilla); A Confissão Preta (Lasombra).

A ****Corte do Elysium**** é a resposta paulistana à pergunta: “como mandar sem virar notícia?”

Ela não existe para brilhar. Existe para conter.

Quando a Corte entra em cena, alguém já errou — e agora o problema é impedir que o erro vire padrão.

Artur Macedo — Eu não governo vampiros. Eu governo consequências.

Atritos e tensões (onde a história sai sozinha):

- O Príncipe precisa parecer absoluto, mas depende de gente que odeia dever.
- Harpias controlam narrativa; Xerifes controlam corpo. Quando discordam, alguém sangra em silêncio.
- Protocolos protegem a Máscara — e sufocam ambição. Todo ‘B’ quer virar ‘S’ sem fazer barulho.

Contratos típicos (entradas prontas):

- Convite impossível: alguém precisa entrar no Elysium sem ser visto — e sem humilhar ninguém.
- Crise de Máscara: um vídeo quase viral exige compra de silêncio e punição exemplar (logística, não espetáculo).
- Abraço irregular: a Corte precisa ‘corrigir’ sem criar lenda para Anarquistas e SI.
- Disputa de domínio: não é sobre território — é sobre rotina e rastro; quem ‘repete’ perde.
- Audiência privada: o Príncipe quer ouvir uma verdade que ninguém pode dizer em voz alta.
- Paz comprada: a Corte quer que um Barão aceite um acordo sem parecer derrota.

Rostos-chave:

- Tier A — Clara Montenegro (Camarilla; Toreador) — Primogena Toreador (curadora de vitrine e faca). Domínio: Moema/Paraíso (galerias, hospitais e patronato).
- Tier A — Henrique Valadares (Camarilla; Ventrue) — Primogeno Ventrue (finanças de guerra). Domínio: Morumbi/Campo Belo (fundos, segurança e condomínio).
- Tier A — Marcia Falcao (Camarilla; Malkavian) — Primogena Malkavian (ouvinte do padrão). Domínio: Consolidação/Higienópolis (consultórios, jornais e bastidores).
- Tier A — Nadia Nasser (Camarilla; Banu Haqim) — Primogena Banu Haqim (juíza de protocolo e sangue). Domínio: Ipiranga/Cursino (tribunais, cartórios e segredos).

- Tier A — Raimundo "Rato-Rei" (Camarilla; Nosferatu) — Primogeno Nosferatu (cartografo do subsolo). Domínio: Perdizes/Barra Funda (dutos e rotas de fuga).
- Tier B — Mateus Cordeiro (Camarilla; Ventrue) — Responsável por Protocolos de Elysium. Domínio: Paulista.
- Tier S — Artur Macedo (Camarilla; Ventrue) — Príncipe de Sao Paulo. Domínio: Paulista/Jardins.
- Tier S — Dario Kron (Camarilla; Tremere) — Primogeno Tremere (regente de fato). Domínio: Butanta/USP (Torre Tremere; refugios dispersos).
- Tier S — Luiza Salles (Camarilla; Toreador) — Senescal e Harpia principal. Domínio: Pinheiros/Vila Madalena.
- Tier S — Nico "Sombra" (Camarilla; Nosferatu) — Corretor de informacao. Domínio: Bras/Pari + Corredores logísticos (Barra Funda/Lapa).
- Tier S — Padre Miguel Aranha (Camarilla; Lasombra) — Guardiao de confissoes (Camarilla). Domínio: Bela Vista/Bixiga (Confissao; salas privadas).
- Tier S — Samira al-Haddad (Camarilla; Banu Haqim) — Xerife. Domínio: Santana/Tucuruvi (Xerifado; base de pressao e resposta).

Máquina mortal (ghouls e equipe):

- Carla Nogueira — Assistente de curadoria (Elysium). Domínio: Paulista/Pinheiros.
- Igor "Sombra" Camargo — Motorista (rota, placa, porta traseira). Domínio: Paulista/Jardins.
- Lara "Contencao" Tavares — Segurança de Elysium (contencao sem sangue, câmara sem prova). Domínio: Liberdade/Paulista.
- Mariana Lobo — Chefe de gabinete (mortal). Domínio: Paulista/Jardins.
- Paula "Compliance" Azevedo — Advogada de crise (NDA, sumiço, acordo extrajudicial). Domínio: Morumbi/Campo Belo.
- Ricardo "Protocolos" Nery — Maitre de Elysium (lista, convite, humilhacao elegante). Domínio: Paulista/Jardins.
- Vitor Kallas — Motorista e apoio tatico. Domínio: Centro Expandido.
- Yuri "Curador" Sato — Equipe de Elysium (cenografia, alcool, saida de emergencia). Domínio: Liberdade.

Salão de Pinheiros (Toreador)

Facção: Camarilla • Base: Pinheiros/Vila Madalena + Elysium satellite (Liberdade)

Patronato, fofoca é convite. Quem entra tem vitrine; quem cai vira piada eterna. E onde a politica vira 'evento'.

Leitura rápida (para narrador):

- O que é: associação/rede (serviço e política)
- O que vende: acesso, silêncio, passagem, julgamento, convite — dependendo da rede.
- O que teme: repetição, exposição mortal, vazamento interno.

- Como pune: corte de acesso, corte de rota, dívida pública, exemplo controlado.

Lugares que puxam a rede (POIs do atlas na área-base):

- Elysium (salão) - Instituto Tomie Ohtake — Pinheiros/Vila Madalena (elysium).
- Elysium (satelite) - Centro Cultural Sao Paulo — Liberdade (elysium).
- Beco do Batman (rumor e foto) — Pinheiros/Vila Madalena (rumor).
- Praça da Liberdade (campo de fofoca) — Liberdade (social).

Nós da teia (membros com dupla pertença):

- Luiza Salles — também conectado(a) a: Corte do Elysium (Camarilla); Salão de Pinheiros (Toreador).
- Clara Montenegro — também conectado(a) a: Corte do Elysium (Camarilla); Salão de Pinheiros (Toreador).

O ****Salão de Pinheiros**** é onde política vira evento.

Aqui, ninguém ameaça. Ninguém grita.

As pessoas sorriem, elogiam, servem bebida — e decidem quem pode existir na vitrine.

Se a Corte é máquina, o Salão é o painel de controle: ele mede humor, planta boato e transforma reputação em sentença.

Clara Montenegro — Você não perde quando é atacado. Você perde quando vira assunto.

Atritos e tensões (onde a história sai sozinha):

- A vitrine precisa de novidades; a Máscara precisa de rotina. O Salão equilibra o impossível.
- Anarquistas odeiam o Salão... mas querem convite quando precisam atravessar a vitrine.
- Todo artista é risco: celular, foto, história. O Salão vende glamour e cobra silêncio.

Contratos típicos (entradas prontas):

- Convite com condição: entrar exige 'entregar' alguém (um rumor, um nome, um favor).
- Uma exposição traz mortal curioso demais: salvar o evento sem criar padrão.
- Um artista ghoul está fora de controle: contê-lo sem escândalo público.
- Uma coterie quer usar o Salão como caça: a Harpia cobra caro — ou sabotar.

Rostos-chave:

- Tier A — Clara Montenegro (Camarilla; Toreador) — Primogena Toreador (curadora de vitrine e faca). Domínio: Moema/Paraíso (galerias, hospitais e patronato).
- Tier A — Helena Vasconcelos (Camarilla; Toreador) — Guardia de Elysium (curadora). Domínio: Liberdade (Elysium satelite).

- Tier B — Daniel Sato (Camarilla; Toreador) — Harpia junior (fofoca de campo). Domínio: Liberdade/Paulista.
- Tier S — Luiza Salles (Camarilla; Toreador) — Senescal e Harpia principal. Domínio: Pinheiros/Vila Madalena.

Chaves do Morumbi (Ventrue)

Facção: Camarilla • Base: Morumbi/Campo Belo (condomínios e segurança privada)

Controle por acesso. Aqui a Mascarada não é misterio, é catraca: quem entra, quem sai, quem vira 'visitante'.

Leitura rápida (para narrador):

- O que é: associação/rede (serviço e política)
- O que vende: acesso, silêncio, passagem, julgamento, convite — dependendo da rede.
- O que teme: repetição, exposição mortal, vazamento interno.
- Como pune: corte de acesso, corte de rota, dívida pública, exemplo controlado.

Nós da teia (membros com dupla pertença):

- Henrique Valadares — também conectado(a) a: Corte do Elysium (Camarilla); Chaves do Morumbi (Ventrue).

As ****Chaves do Morumbi**** vendem uma coisa: ****acesso****.

Em São Paulo, Máscara é catraca. Condomínio é fortaleza. Segurança privada é exército treinado.

Quem controla portaria controla desaparecimento civilizado: quem entrou, quem saiu, quem 'visitou'.

Essa rede é a razão pela qual certas pessoas podem sumir sem virar caso — e outras não.

Henrique Valadares — A cidade não precisa te odiar. Basta ela não te reconhecer.

Atritos e tensões (onde a história sai sozinha):

- Os Ventrue querem previsibilidade; São Paulo oferece exceções o tempo todo.
- Chaves demais viram vazamento. Vazamento vira padrão. Padrão vira auditoria mortal.
- Independentes tentam comprar acesso; a Torre prefere dever a controlar.

Contratos típicos (entradas prontas):

- Entrar num prédio onde 'ninguém entra': criar um visitante sem rastro.
- Sumir com alguém sem corpo: transformar vida em mudança de cadastro.
- Um síndico mortal está atento demais: neutralizar curiosidade sem violência.

- Uma câmera registrou o impossível: a solução custa redundância (e um bode expiatório).

Rostos-chave:

- Tier A — Henrique Valadares (Camarilla; Ventrue) — Primogeno Ventrue (finanças de guerra). Domínio: Morumbi/Campo Belo (fundos, segurança e condomínio).
- Tier C — Helio Barros (Camarilla; Ventrue) — Gestor de prédio (fachada). Domínio: Morumbi/Campo Belo.
- Tier C — Otavio Braga (Camarilla; Ventrue) — Gestor de prédio (fachada). Domínio: Morumbi/Campo Belo.

Máquina mortal (ghouls e equipe):

- Damiao "Portaria" — Retentor (segurança e acesso em condomínios). Domínio: Morumbi/Campo Belo.

Torre da USP (Tremere)

Facção: Camarilla • Base: Butanta/USP (laboratórios, bibliotecas e salas trancadas)

Não é pirâmide como antes, mas ainda é torre: arquivos, selos é contramedidas. A Camarilla tolera porque precisa de gente que apague rastros 'impossíveis'.

Leitura rápida (para narrador):

- O que é: associação/rede (serviço e política)
- O que vende: acesso, silêncio, passagem, julgamento, convite — dependendo da rede.
- O que teme: repetição, exposição mortal, vazamento interno.
- Como pune: corte de acesso, corte de rota, dívida pública, exemplo controlado.

Nós da teia (membros com dupla pertença):

- Dario Kron — também conectado(a) a: Corte do Elysium (Camarilla); Torre da USP (Tremere).

A ****Torre da USP**** é o lugar onde o estranho vira contabilidade.

Após a queda de um chantry, os Tremere locais se reorganizaram em sobrevivência: menos pirâmide, mais arquivo, mais cautela.

A Torre existe porque a cidade produz fenômenos que não cabem no protocolo: padrões estatísticos, ruídos de memória, mortos que falam, rastros que não deveriam existir.

A Camarilla tolera os Tremere porque alguém precisa 'apagar o impossível' — e isso nunca fica bonito.

Dario Kron — Ritual não é poder. Ritual é custo. Eu só gasto quando é necessário.

Atritos e tensões (onde a história sai sozinha):

- Tremere querem reconstruir; a cidade não permite centralização sem chamar atenção.
- Hecata cobram pedágio pelo subsolo; Tremere odeiam dever para mortos.
- Qualquer falha vira boato de traição interna — e boato é a forma paulistana de execução social.

Contratos típicos (entradas prontas):

- Um rastro impossível aparece em câmera: explicar sem expor e corrigir sem repetir.
- Um mortal (pesquisador/estudante) tropeça em padrão: ‘desacelerar’ a curiosidade.
- Um ritual falha e deixa marca: conter antes que vire lenda urbana.
- Um item precisa de custódia curta: esconder onde nem SI nem Anarquistas procuram.

Rostos-chave:

- Tier B — Bianca Saramago (Camarilla; Tremere) — Arquivista de campo. Domínio: Pinheiros/Centro.
- Tier C — Maira Koehler (Camarilla; Tremere) — Guardia de grimorios (USP). Domínio: Butanta/USP.
- Tier S — Dario Kron (Camarilla; Tremere) — Primogeno Tremere (regente de fato). Domínio: Butanta/USP (Torre Tremere; refugios dispersos).

Sangue e Selo (Banu Haqim)

Facção: Camarilla • Base: Ipiranga/Cursino + Santana (juridico e execucao)

Um tribunal ambulante: investigar, julgar, executar. Não com teatro; com dossie, precedente é exemplo.

Leitura rápida (para narrador):

- O que é: associação/rede (serviço e política)
- O que vende: acesso, silêncio, passagem, julgamento, convite — dependendo da rede.
- O que teme: repetição, exposição mortal, vazamento interno.
- Como pune: corte de acesso, corte de rota, dívida pública, exemplo controlado.

Nós da teia (membros com dupla pertença):

- Samira al-Haddad — também conectado(a) a: Corte do Elysium (Camarilla); Sangue e Selo (Banu Haqim).
- Nadia Nasser — também conectado(a) a: Corte do Elysium (Camarilla); Sangue e Selo (Banu Haqim).

****Sangue e Selo**** é o tribunal ambulante da Torre.

Eles não funcionam como assassinos com capa. Funcionam como promotores: levantam dossiê, montam precedente, escolhem a punição que ensina.

Em São Paulo, 'justiça' é a forma elegante de dizer 'controle de risco'. A rede existe para transformar caos em exemplo.

Samira al-Haddad — Quebrar a Máscara não é crime. É tentar matar a cidade.

Atritos e tensões (onde a história sai sozinha):

- Quando o Xerifado pune forte demais, Anarquistas chamam de tirania — e a rua responde.
- Quando pune fraco demais, a cidade aprende que vale a pena repetir erro.
- O tribunal precisa de prova, mas prova é risco: coletar demais também vira padrão.

Contratos típicos (entradas prontas):

- Investigar um sumiço que parece mortal demais para ser acaso.
- Executar punição sem espetáculo (e sem criar mártir).
- Auditar uma coterie 'amiga' que está repetindo rotas — e vai chamar SI.
- Proteger um recurso mortal (juiz, médico, jornalista) sem transformar a proteção em exposição.

Rostos-chave:

- Tier A — Nadia Nasser (Camarilla; Banu Haqim) — Primogênia Banu Haqim (juíza de protocolo e sangue). Domínio: Ipiranga/Cursino (tribunais, cartórios e segredos).
- Tier C — Farid Alvim (Camarilla; Banu Haqim) — Auditor de sangue (campo). Domínio: Ipiranga/Cursino.
- Tier S — Samira al-Haddad (Camarilla; Banu Haqim) — Xerife. Domínio: Santana/Tucuruvi (Xerifado; base de pressão e resposta).

Máquina mortal (ghouls e equipe):

- Samir "Escrivão" Haddad — Retentor (cartório, selo e cópia). Domínio: Ipiranga/Cursino.

A Confissão Preta (Lasombra)

Facção: Camarilla • Base: Bela Vista/Bixiga (salas privadas, igrejas e advocacia)

Eles chamam de confissão. A cidade chama de chantagem com liturgia. Serve a Camarilla porque transforma pecado em protocolo e inimigo em penitente.

Leitura rápida (para narrador):

- O que é: associação/rede (serviço e política)

- O que vende: acesso, silêncio, passagem, julgamento, convite — dependendo da rede.
- O que teme: repetição, exposição mortal, vazamento interno.
- Como pune: corte de acesso, corte de rota, dívida pública, exemplo controlado.

Nós da teia (membros com dupla pertença):

- Padre Miguel Aranha — também conectado(a) a: Corte do Elysium (Camarilla); A Confissão Preta (Lasombra).

A ****Confissão Preta**** é a rede que transforma culpa em ferramenta.

Ela resolve conflitos antes que virem guerra interna. Ela produz absolvição quando a cidade precisa de silêncio. E ela cobra em forma de vínculo.

Em São Paulo, isso é ouro: uma paz comprada custa menos do que um conflito que vira padrão.

Padre Miguel Aranha — Você não quer perdão. Você quer continuar existindo sem que seu erro vire história.

Atritos e tensões (onde a história sai sozinha):

- A Confissão ganha poder demais quando todo mundo tem pecado — e todo mundo tem.
- A Corte tolera porque precisa; teme porque deve.
- Anarquistas usam quando estão encurralados... e odeiam admitir.

Contratos típicos (entradas prontas):

- Conter vingança: uma coterie quer sangue; o Padre oferece dívida (e um alvo substituto).
- Confissão seletiva: a verdade precisa salvar alguém e condenar outro — sem parecer arma.
- Arbitrar território sem humilhar: um acordo que ninguém pode chamar de derrota.
- Limpar o 'barulho espiritual' de um lugar: transformar medo em procedimento.

Rostos-chave:

- Tier C — Afonso Carmo (Camarilla; Lasombra) — Advogado da confissão. Domínio: Bela Vista/Bixiga.
- Tier C — Irma Beatriz Lemos (Camarilla; Lasombra) — Confessora auxiliar (Bixiga). Domínio: Bela Vista/Bixiga.
- Tier S — Padre Miguel Aranha (Camarilla; Lasombra) — Guardião de confissões (Camarilla). Domínio: Bela Vista/Bixiga (Confissão; salas privadas).

Máquina mortal (ghouls e equipe):

- Jonas "Coro" — Coordenador de abrigo e coral (facilitador). Domínio: Centro.

Correios do Subsolo (rede Nosferatu)

Facção: Camarilla • Base: Esgotos, galerias e salas técnicas (Bras/Pari, Perdizes, Centro)

Rede de mensagens é rotas: bilhetes, pendrives, pessoas. O pagamento raramente é dinheiro; é silêncio, acesso é uma porta aberta na hora certa.

Leitura rápida (para narrador):

- O que é: associação/rede (serviço e política)
- O que vende: acesso, silêncio, passagem, julgamento, convite — dependendo da rede.
- O que teme: repetição, exposição mortal, vazamento interno.
- Como pune: corte de acesso, corte de rota, dívida pública, exemplo controlado.

Lugares que puxam a rede (POIs do atlas na área-base):

- Cemiterio da Consolacao (pedagio Hecata) — Cemiterios (Centro/Oeste) (hecata).
- Cemiterio do Araca (consulta) — Cemiterios (Centro/Oeste) (hecata).
- Praca da Se (subsolo e eco) — Centro Velho (Se/Republica) (occult).
- Cartório (Se) - registro, nome e rastro — Centro Velho (Se/Republica) (risk).
- Estação Republica (corredor de sumiço) — Centro Velho (Se/Republica) (route).
- Galeria do Rock (rotas, boato e encontro) — Centro Velho (Se/Republica) (social).

Nós da teia (membros com dupla pertença):

- Raimundo "Rato-Rei" — também conectado(a) a: Corte do Elysium (Camarilla); Correios do Subsolo (rede Nosferatu).
- Nico "Sombra" — também conectado(a) a: Corte do Elysium (Camarilla); Correios do Subsolo (rede Nosferatu).
- Ester "Gato-Preto" — também conectado(a) a: Coterie Ferrugem (Mooca/Tatuape); Correios do Subsolo (rede Nosferatu).

Os ****Correios do Subsolo**** são a circulação da teia.

Eles não 'mandam'. Eles conectam.

E em São Paulo, conexão é poder porque o poder verdadeiro é atravessar sem ser notado.

Quando uma rede quer existir sem virar padrão, ela contrata mensageiro. Quando quer derrubar outra rede, tenta cortar mensageiro.

Raimundo "Rato-Rei" — Mensagem não é papel. É sangue. Quem carrega escolhe onde pingar.

Atritos e tensões (onde a história sai sozinha):

- A rede é tentada a vender informação — mas vender demais mata o próprio produto.
- A Torre usa os Correios, mas nunca admite depender deles.

- Células anarquistas tentam comprar rota; às vezes conseguem, às vezes viram isca.

Contratos típicos (entradas prontas):

- Entrega de item que não pode tocar rede digital.
- Mensagem que precisa atravessar facção sem parecer diplomacia.
- Um correio sumiu: toda a teia entra em pânico, e alguém lucra com isso.
- Cortar a circulação de um inimigo por 48h (o suficiente para a crise vencer).

Rostos-chave:

- Tier A — Raimundo "Rato-Rei" (Camarilla; Nosferatu) — Primogeno Nosferatu (cartografo do subsolo). Domínio: Perdizes/Barra Funda (dutos e rotas de fuga).
- Tier A — Vovo Zilda (Camarilla; Nosferatu) — Ancia subterranea (matriarca). Domínio: Galerias do Centro.
- Tier B — Ester "Gato-Preto" (Anarch; Nosferatu) — Courier de dados. Domínio: Zonas mistas (entregas).
- Tier B — Keiko Sato (Camarilla; Nosferatu) — Sombra de entrega (correio). Domínio: Bras/Pari.
- Tier C — Nara Sato (Camarilla; Nosferatu) — Sombra de entrega (correio). Domínio: Bras/Pari.
- Tier S — Nico "Sombra" (Camarilla; Nosferatu) — Corretor de informacao. Domínio: Bras/Pari + Corredores logísticos (Barra Funda/Lapa).

Máquina mortal (ghouls e equipe):

- Pedro "Manutencao" Lins — Retentor (chaves, dutos e horarios). Domínio: Perdizes/Barra Funda.

Os Ouvidores (Malkavian)

Facção: Camarilla • Base: Consolacao/Republica (clinicas, midia, metro)

Não é uma seita secreta: é uma forma de sobreviver. Eles trocam padrões, alertas é lapsos. O custo é sempre um nome, uma lembranca ou uma verdade que voce não queria dizer.

Leitura rápida (para narrador):

- O que é: associação/rede (serviço e política)
- O que vende: acesso, silêncio, passagem, julgamento, convite — dependendo da rede.
- O que teme: repetição, exposição mortal, vazamento interno.
- Como pune: corte de acesso, corte de rota, dívida pública, exemplo controlado.

Lugares que puxam a rede (POIs do atlas na área-base):

- Praça da Se (subsolo e eco) — Centro Velho (Se/Republica) (occult).

- Cartório (Se) - registro, nome e rastro — Centro Velho (Se/Republica) (risk).
- Estação Republica (corredor de sumiço) — Centro Velho (Se/Republica) (route).
- Galeria do Rock (rotas, boato e encontro) — Centro Velho (Se/Republica) (social).

Nós da teia (membros com dupla pertença):

- Marcia Falcao — também conectado(a) a: Corte do Elysium (Camarilla); Os Ouvidores (Malkavian).
- Cecilia "Linha-Dois" — também conectado(a) a: Coterie Ferrugem (Mooca/Tatuape); Os Ouvidores (Malkavian).

Os ****Ouvidores**** não são um culto secreto.

São um mecanismo de sobrevivência para quem ouve demais.

Em uma cidade onde padrão mata, perceber padrão cedo é vantagem — e maldição.

Os Ouvidores vendem orientação, presságio, leitura de ruído.

E cobram com o que importa: nome, lembrança, verdade que você não queria dizer.

Marcia Falcao — Eu não prevejo o futuro. Eu só escuto o que vocês fingem que não disseram.

Atritos e tensões (onde a história sai sozinha):

- Quando o Ouvidor acerta demais, vira alvo: SI não caça vampiro, caça correlação.
- A Corte usa o ouvido... e teme dever para ele.
- Alguns membros são 'ponte' com células de rua: informação atravessa e vira faca.

Contratos típicos (entradas prontas):

- Analisar uma sequência de incidentes: é acaso, caça mortal, ou jogo interno?
- Identificar o ponto onde a cidade vai 'reagir' se alguém repetir erro.
- Avisar uma rede sem se comprometer: espalhar rumor como vacina.
- Cobrar o preço: a resposta vem, mas exige verdade que machuca.

Rostos-chave:

- Tier A — Marcia Falcao (Camarilla; Malkavian) — Primogena Malkavian (ouvinte do padrão). Domínio: Consolacao/Higienopolis (consultorios, jornais e bastidores).
- Tier A — Paulo "O Vidente" (Autarquicos; Malkavian) — Oraculo de tunel. Domínio: Galerias e estacoes (rumores).
- Tier B — Cecilia "Linha-Dois" (Anarch; Malkavian) — Mensageira de pressagios. Domínio: Tatuape/Centro (deslocamentos).
- Tier C — Miriam Kwon (Camarilla; Malkavian) — Leitora de padrões (bolsa). Domínio: Itaim Bibi.

6.5 — Redes de rua: baronatos em movimento

No baronato, rede não tem tempo para cerimônia.

Ela existe porque alguém precisa atravessar a noite com o corpo inteiro.

As coterias abaixo são células de ação: elas resolvem, protegem, cobram, punem.

Não são 'boas'. São necessárias.

Renata Ferraz — Aqui a gente não ganha título. A gente ganha mais uma noite.

Coterie Ferrugem (Mooca/Tatuape)

Facção: Anarch • Base: Mooca/Tatuape (bares, oficinas, ruas e estacoes)

O coracao politico do baronato da Renata: gente que resolve na rua é cobra em lealdade. Eles chamam de 'protecao comunitaria'; a Camarilla chama de extorsao com narrativa.

Leitura rápida (para narrador):

- O que é: coterie operativa
- O que vende: acesso, silêncio, passagem, julgamento, convite — dependendo da rede.
- O que teme: repetição, exposição mortal, vazamento interno.
- Como pune: corte de acesso, corte de rota, dívida pública, exemplo controlado.

Lugares que puxam a rede (POIs do atlas na área-base):

- Galpões da Mooca (politica de rua) — Tatuape/Mooca (anarch).
- EstaçãoTatuape (fronteira de baronato) — Tatuape/Mooca (route).

Nós da teia (membros com dupla pertença):

- Ester "Gato-Preto" — também conectado(a) a: Coterie Ferrugem (Mooca/Tatuape); Correios do Subsolo (rede Nosferatu).
- Cecilia "Linha-Dois" — também conectado(a) a: Coterie Ferrugem (Mooca/Tatuape); Os Ouvidores (Malkavian).

A ****Ferrugem**** é o coração político do baronato de Renata.

Para uns, é proteção comunitária.

Para a Torre, é extorsão com narrativa.

Na prática, é a rede que mantém a Mooca/Tatuapé funcionando como fronteira: ela decide quem passa, quem fica, e quem vira exemplo.

Caua Martins — Se você acha que aqui é 'terra de ninguém', tenta repetir erro duas vezes.

Atritos e tensões (onde a história sai sozinha):

- A Ferrugem protege o bairro, mas proteção vira dívida — e dívida vira ressentimento.
- Quando o Leste pede passagem e não paga, a Ferrugem fecha rota.
- A Torre tolera a Ferrugem enquanto o barulho não sobe para a vitrine.

Contratos típicos (entradas prontas):

- Escoltar alguém que está sendo caçado por mortais sem transformar escolta em padrão.
- Recuperar um item perdido numa estação: câmera, fluxo e testemunha por todo lado.
- Arbitrar briga local que pode virar guerra se vazar para outro baronato.
- Resolver 'acidente' com um mortal do bairro sem acionar polícia nem SI.
- Fechar uma rota por uma noite: impedir que um inimigo atravessasse sem declarar guerra.

Rostos-chave:

- Tier A — Rafa "Ferro" (Anarch; Caitiff) — Aspirante a corte (Caitiff). Domínio: Mooca e adjacências.
- Tier B — Caua Martins (Anarch; Brujah) — Executor da Baronesa (linha dura). Domínio: Mooca (ruas).
- Tier B — Cecilia "Linha-Dois" (Anarch; Malkavian) — Mensageira de presságios. Domínio: Tatuape/Centro (deslocamentos).
- Tier B — Elias "Sal" (Anarch; Ministry) — Agitador de célula (cobrador). Domínio: Mooca e rotas.
- Tier B — Ester "Gato-Preto" (Anarch; Nosferatu) — Courier de dados. Domínio: Zonas mistas (entregas).
- Tier B — Katia "Zero" (Anarch; Thin Blood) — Técnica de sumiço digital. Domínio: Centro/Pinheiros (rede).
- Tier S — Renata Ferraz (Anarch; Brujah) — Baronesa da Mooca. Domínio: Tatuape/Mooca.

Máquina mortal (ghouls e equipe):

- Maya "Backdoor" Costa — Hacker e câmera (apaga, injeta, rastreia). Domínio: Baronato Mooca/Tatuape.
- Rodrigo "Fiel" Santana — Capanga (cobrança e 'resolução'). Domínio: Baronato Mooca/Tatuape.
- Tiago "Tranca" — Chefe de segurança da baronia. Domínio: Tatuape/Mooca.

Matilha do Sul (Capao/Grajaú)

Facção: Anarch • Base: Capao Redondo / Grajaú (bordas, quebradas e rotas verdes)

A unidade que faz o baronato Sul existir na prática: escolta, aviso, resgate é represália. Quando a cidade 'acaba', eles ainda estão andando.

Leitura rápida (para narrador):

- O que é: coterie operativa
- O que vende: acesso, silêncio, passagem, julgamento, convite — dependendo da rede.
- O que teme: repetição, exposição mortal, vazamento interno.
- Como pune: corte de acesso, corte de rota, dívida pública, exemplo controlado.

Lugares que puxam a rede (POIs do atlas na área-base):

- Parque Estadual da Cantareira (risco lupino) — Bordas Verdes (Sul/Oeste) (lupine_risk).

A ****Matilha do Sul**** faz o baronato do Sul existir na prática.

Eles operam na borda: quebradas, rotas verdes, lugares onde a cidade começa a virar outra coisa.

Quando a logística falha, eles ainda estão andando.

Isso é força — e também é perigo: a borda encosta no lupino, no desaparecimento e no tipo de mortal que não liga para lenda.

Bia "Matilha" — O Sul não é periferia. É o que segura a cidade inteira no lugar.

Boatos e protocolos com os lobisomens (o que se sussurra nas rotas verdes):

- há 'marcadores' que não são grafite: fita, nó, galho quebrado, silêncio. Quem ignora, paga.
- Bia seria a pessoa que 'traduz' o limite: ela sabe onde parar antes do uivo virar rastro.
- a Matilha evita três coisas: caçar perto de água fria, enterrar corpo na borda e repetir caminho.
- quando o verde 'ferve', a rede vira freio para todo mundo — inclusive para a Torre.

Atritos e tensões (onde a história sai sozinha):

- A Matilha precisa de disciplina; a rua oferece imprevisto.
- Caça errada perto das bordas verdes vira resposta lupina — e a conta cai no baronato.
- A Torre finge que não precisa do Sul... até precisar.

Contratos típicos (entradas prontas):

- Operação de rota verde: atravessar área sensível sem provocar lupinos.
- Sumir com rastro de um corpo que apareceu onde não devia.
- Proteger uma família mortal 'intocável' do bairro (e descobrir por quê).
- Caçar um predador que está usando o Sul como caça privada.
- Neutralizar um caçador mortal que está aprendendo padrão rápido demais.

Rostos-chave:

- Tier A — Bia "Matilha" (Anarch; Gangrel) — Patrulheira de fronteira (cinturao). Domínio: Oeste/Sul (bordas verdes).
- Tier B — Bruna "Sinais" (Anarch; Thin Blood) — Correio e drone (Sul). Domínio: Baronato Sul (Capao/Graju).
- Tier B — Luan "Patch" (Anarch; Thin Blood) — Medico de rua (limpa estrago). Domínio: Oeste/Sul (bordas).
- Tier B — Vlado de Itapecerica (Autarquicos; Tzimisce) — Exilado (violência contida). Domínio: Sul (bordas e sitios).
- Tier C — Jonas "Capim" (Anarch; Gangrel) — Batedor (Sul). Domínio: Baronato Sul (Capao/Graju).
- Tier C — Sabrina Siqueira (Anarch; Brujah) — Organizadora de ocupacao (Sul). Domínio: Baronato Sul (Capao/Graju).
- Tier C — Vivi "Fenda" Lacerda (Anarch; Ministry) — Recrutadora (Sul). Domínio: Baronato Sul (Capao/Graju).

Máquina mortal (ghouls e equipe):

- Jessica "Biqueira" Ramos — Gerente de esquina (boca, aviso, caixa). Domínio: Baronato Sul (Capao/Graju).
- Marcelo "Moto" Vieira — Courier (entregas e fuga). Domínio: Baronato Sul (Capao/Graju).
- Wesley "Corredor" Dias — Motoqueiro de rota (sangue, arma, gente). Domínio: Baronato Sul (Capao/Graju).

Leste de Aço (Itaquera/Extremo Leste)

Facção: Anarch • Base: Itaquera e rotas do Extremo Leste

Rede de rota é abrigo do Baronato Leste. Funciona como guarda territorial é como correio: quem atravessa o Leste sem avisar vira assunto.

Leitura rápida (para narrador):

- O que é: coterie operativa
- O que vende: acesso, silêncio, passagem, julgamento, convite — dependendo da rede.
- O que teme: repetição, exposição mortal, vazamento interno.
- Como pune: corte de acesso, corte de rota, dívida pública, exemplo controlado.

O **Leste de Aço** é rede de rota e abrigo.

Funciona como guarda de fronteira e como correio: quem atravessa o Leste sem avisar vira assunto.

O Baronato Leste é longo, cheio de passagem, cheio de ponto cego.

Isso dá poder — e dá trabalho. O Leste de Aço é a mão que segura esse trabalho.

Diego "Itaquera" Nascimento — O Leste não tem muro. Tem memória. E a memória para carro.

Atritos e tensões (onde a história sai sozinha):

- Rotas longas pedem redundância; redundância custa gente e silêncio.
- A Ferrugem cobra pedágio informal para certas passagens. O Leste odeia pagar.
- Se o Leste vira corredor de fuga, a SI aprende rápido. A rede vive com paranoia útil.

Contratos típicos (entradas prontas):

- Abrigo por 72h: alguém precisa sumir sem sair do Leste.
- Passagem de item grande demais para esconder (o problema é logística, não magia).
- Uma rota foi 'marcada': incidentes em sequência. Quem está testando?
- Conflito interno: um membro está repetindo rotina e chamando atenção mortal.

Rostos-chave:

- Tier A — Diego "Itaquera" Nascimento (Anarch; Brujah) — Barão do Leste (Itaquera e Extremo Leste). Domínio: Baronato Leste (Itaquera/Extremo Leste).
- Tier B — Ana "Carbono" (Anarch; Thin Blood) — Alquimista (mercado cinza). Domínio: Pinheiros e rotas.
- Tier B — Maru "Vento" (Anarch; Ravnos) — Scout de baronia. Domínio: Leste (rotas).

Máquina mortal (ghouls e equipe):

- Lia "Comunidad" Souza — Contato mortal (cozinha, abrigo e aviso). Domínio: Baronato Leste (Itaquera/Extremo Leste).
- Paula "Olheira" Nascimento — Olheira de rua (aviso, filmagem, fuga a pe). Domínio: Baronato Leste (Itaquera/Extremo Leste).

6.6 — Mercados e pedágios: redes independentes

Independentes são o amortecedor do acordo.

Eles existem porque todo mundo precisa de coisas que não pode assinar.

O mercado não é paz. É forma de evitar guerra aberta.

Corredor (voz distorcida) — Você não compra passagem. Você compra o direito de não ser lembrado.

Corredores de Sombra (conselho de corretores)

Facção: Independentes • Base: Barra Funda/Lapa e eixos de carga (zona cinza)

Não é uma coterie, é um mercado: corretores, 'fixers' é gente de rota. Território aqui não é bairro, é janela: hora, câmera, cracha é nota fiscal. Eles vendem passagem, sumiço é atraso planejado.

Leitura rápida (para narrador):

- O que é: associação/rede (serviço e política)
- O que vende: acesso, silêncio, passagem, julgamento, convite — dependendo da rede.
- O que teme: repetição, exposição mortal, vazamento interno.
- Como pune: corte de acesso, corte de rota, dívida pública, exemplo controlado.

Lugares que puxam a rede (POIs do atlas na área-base):

- CEAGESP (carga e madrugada) — Corredores Logístico (Barra Funda/Lapa) (logistics).
- Terminal Barra Funda (corredor logístico) — Corredores Logístico (Barra Funda/Lapa) (route).

Os ****Corredores de Sombra**** operam como bolsa de passagem.

Eles não vendem coragem. Vendem logística.

Eles não prometem vitória. Prometem que seu problema não vira estatística.

Todo mundo compra. Todo mundo finge que não comprou.

É assim que a cidade continua 'funcionando'.

Atritos e tensões (onde a história sai sozinha):

- Quanto mais clientes, maior o risco de vazamento. O conselho vive cortando próprios ramos.
- A Torre compra serviço — e tenta domesticar o preço. O mercado resiste.
- Baronatos usam corredores para atravessar vitrine. Isso irrita a Corte.

Contratos típicos (entradas prontas):

- Passagem de pessoa 'intocável' sem registro de presença.
- Troca de rota por informação: você paga com um nome.
- Proteção temporária para alguém que a Torre não pode proteger publicamente.
- Um corredor sumiu: a rede entra em modo de pânico, e alguém tenta tomar o mercado.

Rostos-chave:

- Tier A — Camila "Noite-Funda" (Anarch; Lasombra) — Dissidente (ex-Camarilla). Domínio: Lapa/Barra Funda.
- Tier A — Joao do Trem (Independentes; Brujah) — Lenda de trilhos (ancao de periferia). Domínio: Corredores e estacoes (rumores).
- Tier A — Talita "Serpente" (Independentes; Ministry) — Pregadora do Vicio (culto urbano). Domínio: Pinheiros/baixa Augusta (celulas).
- Tier A — Yusuf Rahman (Independentes; Banu Haqim) — Juiz itinerante. Domínio: Rotas (aeroporto/rodovias).
- Tier B — Dante "Fumo" (Independentes; Thin Blood) — Correio e sumiço. Domínio: Corredores (entregas).
- Tier B — Hector "Rodoanel" (Independentes; Gangrel) — Batedor de rotas (cargas). Domínio: Rodoanel e corredores.
- Tier B — Ravi "Truque" (Independentes; Ravnos) — Ilusionista de esquina. Domínio: Centro/Barra Funda (itinerante).

Máquina mortal (ghouls e equipe):

- Beto "Mecanico" — Mantenedor de rotas (garagem). Domínio: Corredores e estacoes.
- Eli "Despacho" Araujo — Despachante (nota fiscal, placa e horario). Domínio: Corredores (Barra Funda/Lapa).
- Teresa "Balanca" Pacheco — Controle de doca (fila, balanca, câmara 'cego'). Domínio: Corredores (Barra Funda/Lapa).

Enclave dos Cemiterios (Hecata)

Facção: Independentes • Base: Consolacao (cemiterio, funerarias e capelas de servico)

Um acordo escrito sem papel: a Camarilla tolera porque precisa. Aqui o pedagio é memoria, nome é segredo. Quebrar o acordo vira exemplo.

Leitura rápida (para narrador):

- O que é: associação/rede (serviço e política)
- O que vende: acesso, silêncio, passagem, julgamento, convite — dependendo da rede.
- O que teme: repetição, exposição mortal, vazamento interno.
- Como pune: corte de acesso, corte de rota, dívida pública, exemplo controlado.

O ****Enclave dos Cemitérios**** formaliza o pedágio do subsolo.

Em São Paulo, mortos guardam informação. E informação é poder.
Hecata não 'dominam' a cidade. Eles dominam o que ninguém quer tocar.

Quando a cidade precisa apagar corpo, esconder verdade, ou consultar memória, ela paga o Enclave — e finge que isso não é governo.

Atritos e tensões (onde a história sai sozinha):

- A Torre odeia dever para mortos. Mas odeia mais não saber o que está enterrado.
- Tremere disputam influência no estranho; Hecata disputam pelo direito de cobrar.
- Caçadores mortais tendem a ignorar 'cemitério'... até a primeira pista apontar para lá.

Contratos típicos (entradas prontas):

- Consulta: um morto tem o nome que você precisa — e o preço é uma promessa pesada.
- Custódia de corpo: fazer alguém sumir sem virar hospital/IML/estatística.
- Pedágio negado: um personagem quebrou acordo e agora o subsolo 'fecha' para ele.
- Um fantasma vira rumor: o Enclave oferece 'controle' — por um preço que não é dinheiro.

Rostos-chave:

- Tier A — Soraia Nunes (Autarquicos; Hecata) — Interprete de ecos (mediunica). Domínio: Centro Velho (consultas).
- Tier B — Celia Moura (Autarquicos; Hecata) — Agente funeraria (enclave de cemiterio). Domínio: Consolacao (cemiterios, funerarias e chaves).
- Tier B — Iago Siqueira (Autarquicos; Hecata) — Banco de boons (cobrador). Domínio: Centro Expandido (reunioes discretas).
- Tier S — Donato Lazzari (Autarquicos; Hecata) — Coletor do pedagio (cemiterios e galerias). Domínio: Centro Velho / cemiterios.

Máquina mortal (ghouls e equipe):

- Lia Morais — Necroassistente (funeraria). Domínio: Centro Velho/cemiterios.
- Silvia "Funebre" Prado — Diretora de funeraria (agenda, sala, 'preparo'). Domínio: Consolacao (cemiterios/funerarias).

6.7 — Como usar redes em mesa (sem virar lista)

Use redes como ****motores****, não como enciclopédia.

Toda vez que uma cena acontece, pergunte:

- Que rede se beneficia?
- Que rede perde controle?

- Que rede vai cobrar?

E então escolha uma consequência que pareça São Paulo:
corte de acesso, corte de rota, dívida pública, rumor plantado, auditoria mortal.

Se você fizer isso, o atlas faz o resto — porque a teia já está pronta.

- Entrada curta: apresente a rede por uma ação (um convite negado, uma rota oferecida, um pedágio cobrado).
- Preço claro: toda rede cobra em acesso, silêncio, nome ou tempo.
- Consequência inevitável: se o grupo repetir padrão, a cidade responde (e a rede cobra por isso).
- Dobradinhas: use ‘nós da teia’ para conectar capítulos sem inventar gente nova.

Recado comum em São Paulo — Você pode ignorar política. Só não pode ignorar logística.

Capítulo 7 — Antagonistas: quando a cidade responde



São Paulo não tem ‘inimigos’. Tem **respostas**.

Quando você repete um padrão, a cidade aprende.

Quando a cidade aprende, ela reage.

Este capítulo não lista monstros: ele descreve os mecanismos que punem erro — mortais, lupinos, febres itinerantes, ecos e cultos.

Se você usar antagonistas como *pressão*, a crônica ganha ritmo.

Se usar como *combate nivelado*, você perde a cara paulistana: aqui, o risco real é exposição.

Recado em corredor — A cidade não te mata. Ela te denuncia. O resto é logística.

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

Todo antagonista relevante em São Paulo tem algo em comum: ele **caça repetição**.

- A **Segunda Inquisição** caça padrões de câmera, deslocamento e ‘acidente plausível’.
- **Caçadores** caçam histórias: coincidências, sumiços, vícios, cadáveres errados.
- **Lobisomens** caçam intrusão e poluição de predadores.
- **Sabbat** é febre: chega para forçar uma resposta e sair antes do protocolo fechar.
- **Ecos/oculto** caçam promessas quebradas e culpa coletiva.

- **Cultos** caçam vazio: oferecem sentido e cobram obediência.

Quando você montar uma cena, pergunte: **qual padrão está sendo criado aqui?**.

E então escolha quem percebe primeiro — e quem lucra com isso.

7.2 — Segunda Inquisição em São Paulo

A SI em São Paulo opera como força-tarefa fraturada: múltiplos braços, agendas concorrentes, um mesmo objetivo pragmático: **reduzir o desconhecido a correlação**.

Eles não precisam entender vampiros por completo. Precisam identificar rotinas, encurtar o ciclo e transformar o erro em ‘incidente controlável’.

Como ela entra

A SI não começa com helicóptero. Começa com planilha.

- 1) **Triagem**: padrões de desaparecimento, incêndio, hospital, câmera.
- 2) **Correlação**: liga pessoas, locais e horários (o mapa vira grafo).
- 3) **Campo**: ‘acidentes’ em refúgios, captura silenciosa, sumiço sem manchete.

São Paulo é favorável à SI porque a cidade já é infraestrutura de vigilância privada: condomínios, câmeras, catracas, entregas e geolocalização.

Métodos típicos (humanizados)

Três métodos aparecem repetidamente — e não precisam ser dramáticos para serem letais:

- Correlação de câmeras e geolocalização: não precisam ver ‘vampiro’, só precisam ver você sempre no mesmo lugar sem ‘vida’ diurna.
- ‘Acidentes’ plausíveis em refúgios: incêndio elétrico, vazamento de gás, obra noturna, vistoria surpresa — o mundo mortal como arma.
- Capturas silenciosas para interrogatório: ninguém ‘morre’. A pessoa só para de existir em registros.

Fraquezas exploráveis (sem infantilizar a SI)

- Política interna: querem resultado rápido; isso abre espaço para vaidade, erro e barganha.
- Dependência de dados: se o dado some (ou vira ruído), eles ficam cegos por dias — e é aí que a teia respira.
- Hubris procedural: acreditam que tudo tem protocolo. Quando o problema é ‘estranho’, forçam o mundo a caber no formulário.

Ganchos de crônica

- Um operador vira informante por medo ou dinheiro — mas o preço é ‘prova’, não boato.
- Um arquivo com nomes e rotas vaza e vira moeda no submundo mortal (e algumas redes correm para comprar o próprio pecado).

- Uma célula da SI escolhe um domínio do mapa como ‘piloto’: a cidade percebe tarde demais e paga para desmontar correlação.

Fichas rápidas — SI (SPCs)

Use estas fichas como blocos funcionais. Em mesa, o perigo da SI é a cadeia de ação, não ‘HP’.

- Operador de campo (captura silenciosa)
- Pools: Armas de Fogo 6; Furtividade 6; Atenção 5; Dirigir 5
- Vantagens: coordenação em dupla; disciplina de extração; ‘não faz barulho’
- Equipamento: pistola, colete, algemas, rádio criptografado
- Complicação: tem prazo e quota; se falhar, força risco e vira descuidado.
- Analista de correlação (olho da planilha)
- Pools: Tecnologia 7; Investigação 6; Atenção 5; Persuasão 4
- Vantagens: acesso a bancos privados; cruzamento de dados; paciência
- Equipamento: laptop seguro, credenciais terceirizadas, acesso via condomínios/segurança
- Complicação: é mortal demais para estar certo; quando se aproxima do alvo, entra em pânico e pede ‘campo’.
- Supervisor político (quem vende a operação)
- Pools: Liderança 6; Intimidação 5; Persuasão 6; Política 6
- Vantagens: cobre falhas; desloca foco; compra apoio institucional
- Equipamento: credenciais, equipe, cobertura legal
- Complicação: quer manchete controlada; pode empurrar a crônica para crise pública.

7.3 — Caçadores: o mortal que não aceita coincidência

Caçador em 2035 raramente parece paladino.

Ele parece auditor.

Parece entregador atento demais.

Parece policial cansado demais para acreditar em coincidência.

Caçadores funcionam bem em São Paulo porque ****nascem do ruído****: um Abraço mal feito, um corpo errado, uma rotina repetida, uma família que perdeu alguém e não achou o porquê.

Três tipos comuns

- Caçador de rua: reage ao que vê; perigoso em grupo; frágil sozinho.
- Investigador: junta peças; arma principal é informação; não entra no combate, ele chama o combate.
- Célula confessional: acha que está salvando almas; aceita dano colateral; quando encontra 'prova', vira incêndio.

Como caçadores sobem de nível

Caçador não 'evolui'. Ele aprende padrão.

Primeiro guarda nome. Depois guarda lugar. Depois guarda horário.

Por fim, guarda exceção — o detalhe que não deveria existir.

Quando ele chega na exceção, ele já não é 'personagem'. É gatilho de crise.

Fichas rápidas — Caçadores (SPCs)

- Caçador armado (rua)
 - Pools: Armas de Fogo 6; Briga 5; Furtividade 4; Atenção 4
 - Vantagens: coragem em grupo; improviso; violência direta
 - Equipamento: pistola, colete simples, lanterna forte
 - Complicação: se sangra, foge — e volta com mais gente.
- Investigador (informação)
 - Pools: Investigação 7; Tecnologia 6; Atenção 6; Persuasão 5
 - Vantagens: rede de informantes; paciência; sabe 'a quem perguntar'
 - Equipamento: equipamento digital, acesso a registros, contatos
 - Complicação: não quer morrer: negocia, chantageia e vende nomes.
- Fanático confessional (célula)
 - Pools: Briga 6; Intimidação 6; Atenção 5; Resistência 5
 - Vantagens: convicção; dano colateral; imune a vergonha
 - Equipamento: armas brancas, gasolina, símbolos, 'testes'
 - Complicação: precisa de sinal. Se não achar, inventa.

7.4 — Lobisomens: a fronteira que não assina acordo

Os lobisomens são o lembrete de que a cidade não é o mundo todo.

Eles odeiam o cheiro de sangue velho. Sentem predação como poluição.

Se vampiros são política, lobisomens são ecologia.

Você negocia com política.

Com ecologia, você só respeita limite.

Onde eles pesam

- cinturão verde, parques grandes, bordas da Serra do Mar
- zonas de transição: onde a cidade ‘falha’ (trilha, água fria, mata densa, borda de parque)
- pontos do mapa marcados como risco (use como aviso, não como arena)

O que dispara resposta

- caça quente na borda (muito sangue, rápido demais, repetido demais)
- descarte de corpo ou ‘limpeza’ que contamina território
- rotina de passagem: mesmo caminho, mesma hora, mesmo cheiro
- predador exibido: briga, grito, fogo, pânico mortal perto do verde

O papel do Sul e o nome que aparece nos boatos

O atlas pinta o Sul como borda viva: quebradas e rotas verdes encostando no limite.

É por isso que a Matilha do Sul tem um peso político maior do que o título sugere.

Quando o verde reage, ninguém discute ideologia: todo mundo quer que o barulho pare.

E é aqui que Bia “Matilha” vira lenda útil: não como ‘alfa’, mas como a pessoa que sabe **onde parar** antes de cruzar o ponto sem retorno.

Uso em crônica (a regra de ouro)

Evite usar lobisomens como combate ‘nivelado’. Eles são ameaça, não encontro.

Use-os como limite (‘não passe daqui’), choque cultural, e consequência.

Se precisar de confronto, faça curto e assimétrico: fugir pode ser vitória.

Ficha rápida — Lupino (ameaça)

Bloco funcional para mesa (ajuste para seu grupo):

- Pool de ataque: 10 (corpo) / 8 (emboscada)
- Pool de resistência: 9
- Movimento: rápido demais para ‘perseguir’
- Regra: se a cena durar mais que 3 rodadas, a cidade inteira paga o preço (chamou atenção).

7.5 — Sabbat: febre itinerante

Em V5, o Sabbat é menos um reino e mais uma febre.

Packs entram onde a teia está fraca, deixam mensagem em forma de violência e somem antes que a Camarilla organize resposta limpa.

O Sabbat não ‘conquista’ São Paulo. Ele infecta momentos.

Sinais

- violência ritual que parece mensagem
- corpos drenados e exibidos
- rastro de fogo e símbolos improvisados
- movimento rápido: aparece, pressiona, some

Uso em crônica

- como tempestade: pressão que força aliados improváveis
- como faca: pack pequeno com objetivo cirúrgico
- como máscara: alguém tenta culpar o Sabbat por crime doméstico

Fichas rápidas — Sabbat (SPCs)

- Fanático (linha de frente)
- Pools: Briga 8; Intimidação 7; Resistência 7
- Vantagens: não recua; violência ‘com mensagem’
- Equipamento: armas brancas, fogo improvisado
- Complicação: perde controle e cria exposição mortal (chama SI).
- Ductus (liderança do pack)
- Pools: Liderança 7; Briga 7; Subterfúgio 6; Atenção 6
- Vantagens: coordena; escolhe alvo; some antes do protocolo fechar
- Equipamento: equipamento variado; cobertura suja
- Complicação: quer provar algo — e isso pode ser explorado.

7.6 — Fantasmas, foco espectral e a moeda da culpa

São Paulo tem mortos demais para ficarem quietos.

Onde existe culpa coletiva, existe eco.

O oculto aqui é infraestrutura emocional: túnel, galeria, hospital, cemitério.

Você não ‘luta’ contra isso. Você paga a conta — em boons, em memória, em verdade.

Manifestações

- vozes em túneis e galerias
- sonhos compartilhados
- objetos que lembram o que foi esquecido

Usos em mesa

- informação perigosa (um eco sabe um nome verdadeiro)
- chantagem (Hecata cobram para ‘calar’ ecos)
- armadilha moral (um lugar que puxa humanidade para baixo)
- pressão social: boons quebrados deixam rastro

Ficha rápida — Foco espectral

- Efeito: distorce memória curta, drena humanidade, planta sonho.
- Gatilho: promessa quebrada, boon traído, violência ‘sem conta’.
- Solução: pagar preço social, negociar com mortos (Hecata), ou selar (Tremere) — sempre com custo.

7.7 — Cultos: infraestrutura de sentido

Cultos em V5 são infraestrutura social: oferecem sentido, grupo e promessa.

Em São Paulo, eles se multiplicam porque todo mundo tenta dar nome ao medo.

Funcionam melhor quando têm membros que os PJ gostam. Aí o custo dói.

Tipos comuns

- purificação (odeia vampiros, mas vende proteção)
- ascensão (thin-blood como milagre)
- memória (mortos como oráculo; pedágio emocional)

Ganchos

- um culto oferece abrigo ‘seguro’ contra SI — e cobra obediência
- um culto exige sacrifício moral como preço
- um culto sabe demais sobre um Elysium — porque alguém da Torre está desesperado

Checklist de uso (para o narrador)

Antes de pôr antagonista em cena, passe pelo checklist:

- Qual padrão está sendo criado?
- Quem percebe primeiro (rede, SI, caçador, eco)?
- Qual é o custo paulistano (acesso/rota/boon/rumor)?

- Como isso amarra com um POI do mapa?
- Como a cidade pune repetição na próxima sessão?

Capítulo 8 — Elenco de São Paulo: índice vivo e fichas essenciais

O atlas 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.

Harpia (sem assinatura) — Quando você não sabe quem é quem, você não joga política. Você joga sorte.

8.1 — Sobre o nível de poder (D → S)

O nível (D, C, B, A, S) é uma medida ****social e operacional****, não um termômetro de combate.

- ****S****: decide o que é 'normal' na cidade.
- ****A****: muda o jogo em um domínio, rede ou facção.
- ****B****: resolve crises, executa política, cria ou destrói reputações.
- ****C/D****: move a rua — e vira peão ou faísca dependendo da noite.

A regra paulistana continua valendo: quem repete padrão, morre (socialmente ou de verdade).

8.2 — Índice completo por facção e clã (uma linha por NPC)

Vampiros e mortais (ghouls entram na seção 8.3).

Camarilla

Banu Haqim

- S | Samira al-Haddad — Camarilla • Banu Haqim • Corte do Elysium (Camarilla), Sangue e Selo (Banu Haqim) • Santana/Tucuruvi (Xerifado; base de pressão e resposta)
- A | Nadia Nasser — Camarilla • Banu Haqim • Corte do Elysium (Camarilla), Sangue e Selo (Banu Haqim) • Ipiranga/Cursino (tribunais, cartórios e segredos)
- C | Farid Alvim — Camarilla • Banu Haqim • Sangue e Selo (Banu Haqim) • Ipiranga/Cursino

Caitiff

- B | Livia "Sem-Nome" — Camarilla • Caitiff • — • Centro Expandido (circula)
- C | Caio "Papel" — Camarilla • Caitiff • — • Centro Expandido

Gangrel

- C | Bruno Arantes — Camarilla • Gangrel • — • Alto de Pinheiros/Butanta

Lasombra

- S | Padre Miguel Aranha — Camarilla • Lasombra • Corte do Elysium (Camarilla), A Confissão Preta (Lasombra) • Bela Vista/Bixiga (Confissão; salas privadas)

- C | Afonso Carmo — Camarilla • Lasombra • A Confissao Preta (Lasombra) • Bela Vista/Bixiga
- C | Bento Carmo — Camarilla • Lasombra • — • Bela Vista/Bixiga
- C | Irma Beatriz Lemos — Camarilla • Lasombra • A Confissao Preta (Lasombra) • Bela Vista/Bixiga
- C | Severino Carmo — Camarilla • Lasombra • — • Bela Vista/Bixiga

Malkavian

- A | Marcia Falcao — Camarilla • Malkavian • Corte do Elysium (Camarilla), Os Ouvidores (Malkavian) • Consolacao/Higienopolis (consultorios, jornais e bastidores)
- C | Celia Andrade — Camarilla • Malkavian • — • Paulista
- C | Miriam Kwon — Camarilla • Malkavian • Os Ouvidores (Malkavian) • Itaim Bibi
- C | Patricia Andrade — Camarilla • Malkavian • — • Paulista
- C | Regina Andrade — Camarilla • Malkavian • — • Paulista

Nosferatu

- S | Nico "Sombra" — Camarilla • Nosferatu • Corte do Elysium (Camarilla), Correios do Subsolo (rede Nosferatu) • Bras/Pari + Corredores logicos (Barra Funda/Lapa)
- A | Raimundo "Rato-Rei" — Camarilla • Nosferatu • Corte do Elysium (Camarilla), Correios do Subsolo (rede Nosferatu) • Perdizes/Barra Funda (dutos e rotas de fuga)
- A | Vovo Zilda — Camarilla • Nosferatu • Correios do Subsolo (rede Nosferatu) • Galerias do Centro
- B | Keiko Sato — Camarilla • Nosferatu • Correios do Subsolo (rede Nosferatu) • Bras/Pari
- B | Taina Aruana — Camarilla • Nosferatu • — • Perdizes/Barra Funda
- C | Hiroko Sato — Camarilla • Nosferatu • — • Bras/Pari
- C | Leandro Batista — Camarilla • Nosferatu • — • Paulista/Jardins
- C | Nara Sato — Camarilla • Nosferatu • Correios do Subsolo (rede Nosferatu) • Bras/Pari

Toreador

- S | Luiza Salles — Camarilla • Toreador • Corte do Elysium (Camarilla), Salão de Pinheiros (Toreador) • Pinheiros/Vila Madalena
- A | Clara Montenegro — Camarilla • Toreador • Corte do Elysium (Camarilla), Salão de Pinheiros (Toreador) • Moema/Paraíso (galerias, hospitais e patronato)
- A | Helena Vasconcelos — Camarilla • Toreador • Salão de Pinheiros (Toreador) • Liberdade (Elysium satellite)
- B | Daniel Sato — Camarilla • Toreador • Salão de Pinheiros (Toreador) • Liberdade/Paulista
- B | Larissa Prado — Camarilla • Toreador • — • Liberdade
- C | Aiko Tanaka — Camarilla • Toreador • — • Pinheiros/Vila Madalena
- C | Beatriz Pires — Camarilla • Toreador • — • Liberdade
- C | Renata Freire — Camarilla • Toreador • — • Jardim Paulista
- C | Sofia Pires — Camarilla • Toreador • — • Liberdade

Tremere

- S | Dario Kron — Camarilla • Tremere • Corte do Elysium (Camarilla), Torre da USP (Tremere) • Butanta/USP (Torre Tremere; refugios dispersos)
- B | Bianca Saramago — Camarilla • Tremere • Torre da USP (Tremere) • Pinheiros/Centro
- B | Igor Menezes — Camarilla • Tremere • — • Butanta/USP
- C | Caio Menezes — Camarilla • Tremere • — • Butanta/USP
- C | Maira Koehler — Camarilla • Tremere • Torre da USP (Tremere) • Butanta/USP
- C | Rafael Menezes — Camarilla • Tremere • — • Butanta/USP

Ventruue

- S | Artur Macedo — Camarilla • Ventruue • Corte do Elysium (Camarilla) • Paulista/Jardins
- A | Henrique Valadares — Camarilla • Ventruue • Corte do Elysium (Camarilla), Chaves do Morumbi (Ventruue) • Morumbi/Campo Belo (fundos, segurança e condominio)
- A | Isabel do Amaral — Camarilla • Ventruue • — • Itaim/Berrini
- B | Augusto Brito — Camarilla • Ventruue • — • Morumbi/Campo Belo
- B | Eduardo Nogueira — Camarilla • Ventruue • — • Paulista
- B | Mateus Cordeiro — Camarilla • Ventruue • Corte do Elysium (Camarilla) • Paulista
- C | Helio Barros — Camarilla • Ventruue • Chaves do Morumbi (Ventruue) • Morumbi/Campo Belo
- C | Otavio Braga — Camarilla • Ventruue • Chaves do Morumbi (Ventruue) • Morumbi/Campo Belo
- C | Raul Marques — Camarilla • Ventruue • — • Santana/Tucuruvi
- C | Renato Vianna — Camarilla • Ventruue • — • Morumbi/Campo Belo

Anarch

Brujah

- S | Renata Ferraz — Anarch • Brujah • Coterie Ferrugem (Mooca/Tatuape) • Tatuape/Mooca
- A | Diego "Itaquera" Nascimento — Anarch • Brujah • Leste de Aco (Itaquera/Extremo Leste) • Baronato Leste (Itaquera/Extremo Leste)
- B | Caua Martins — Anarch • Brujah • Coterie Ferrugem (Mooca/Tatuape) • Mooca (ruas)
- C | Sabrina Siqueira — Anarch • Brujah • Matilha do Sul (Capao/Grajau) • Baronato Sul (Capao/Grajau)

Caitiff

- A | Rafa "Ferro" — Anarch • Caitiff • Coterie Ferrugem (Mooca/Tatuape) • Mooca e adjacencias

Gangrel

- A | Bia "Matilha" — Anarch • Gangrel • Matilha do Sul (Capao/Grajau) • Oeste/Sul (bordas verdes)

- C | Jonas "Capim" — Anarch • Gangrel • Matilha do Sul (Capao/Grajau) • Baronato Sul (Capao/Grajau)

Lasombra

- A | Camila "Noite-Funda" — Anarch • Lasombra • Corredores de Sombra (conselho de corretores) • Lapa/Barra Funda

Malkavian

- B | Cecilia "Linha-Dois" — Anarch • Malkavian • Coterie Ferrugem (Mooca/Tatuape), Os Ouvidores (Malkavian) • Tatuape/Centro (deslocamentos)

Ministry

- B | Elias "Sal" — Anarch • Ministry • Coterie Ferrugem (Mooca/Tatuape) • Mooca e rotas
- C | Vivi "Fenda" Lacerda — Anarch • Ministry • Matilha do Sul (Capao/Grajau) • Baronato Sul (Capao/Grajau)

Nosferatu

- B | Ester "Gato-Preto" — Anarch • Nosferatu • Coterie Ferrugem (Mooca/Tatuape), Correios do Subsolo (rede Nosferatu) • Zonas mistas (entregas)

Ravnos

- B | Maru "Vento" — Anarch • Ravnos • Leste de Aco (Itaquera/Extremo Leste) • Leste (rotas)

Thin Blood

- B | Ana "Carbono" — Anarch • Thin Blood • Leste de Aco (Itaquera/Extremo Leste) • Pinheiros e rotas
- B | Bruna "Sinais" — Anarch • Thin Blood • Matilha do Sul (Capao/Grajau) • Baronato Sul (Capao/Grajau)
- B | Katia "Zero" — Anarch • Thin Blood • Coterie Ferrugem (Mooca/Tatuape) • Centro/Pinheiros (rede)
- B | Luan "Patch" — Anarch • Thin Blood • Matilha do Sul (Capao/Grajau) • Oeste/Sul (bordas)

Autarquicos

Hecata

- S | Donato Lazzari — Autarquicos • Hecata • Enclave dos Cemiterios (Hecata) • Centro Velho / cemiterios
- A | Soraia Nunes — Autarquicos • Hecata • Enclave dos Cemiterios (Hecata) • Centro Velho (consultas)
- B | Celia Moura — Autarquicos • Hecata • Enclave dos Cemiterios (Hecata) • Consolacao (cemiterios, funerarias e chaves)

- B | Iago Siqueira — Autarquicos • Hecata • Enclave dos Cemiterios (Hecata) • Centro Expandido (reunioes discretas)

Malkavian

- A | Paulo "O Vidente" — Autarquicos • Malkavian • Os Ouvidores (Malkavian) • Galerias e estacoes (rumores)

Salubri

- A | Irene da Luz — Autarquicos • Salubri • — • Oeste (refugio discreto)

Tzimisce

- A | Nina "Costura" — Autarquicos • Tzimisce • — • Centro/clinicas clandestinas
- B | Vlado de Itapecerica — Autarquicos • Tzimisce • Matilha do Sul (Capao/Grajau) • Sul (bordas e sitios)

Independentes

Banu Haqim

- A | Yusuf Rahman — Independentes • Banu Haqim • Corredores de Sombra (conselho de corretores) • Rotas (aeroporto/rodovias)

Brujah

- A | Joao do Trem — Independentes • Brujah • Corredores de Sombra (conselho de corretores) • Corredores e estacoes (rumores)

Gangrel

- B | Hector "Rodoanel" — Independentes • Gangrel • Corredores de Sombra (conselho de corretores) • Rodoanel e corredores

Ministry

- A | Talita "Serpente" — Independentes • Ministry • Corredores de Sombra (conselho de corretores) • Pinheiros/baixa Augusta (celulas)

Ravnos

- B | Ravi "Truque" — Independentes • Ravnos • Corredores de Sombra (conselho de corretores) • Centro/Barra Funda (itinerante)

Thin Blood

- B | Dante "Fumo" — Independentes • Thin Blood • Corredores de Sombra (conselho de corretores) • Corredores (entregas)

Segunda Inquisicao

Mortal

- A | Delegada Helena Pacheco — Segunda Inquisicao • Mortal • — • Centro Expandido

Mortal

Mortal

- B | Dra. Aline Moretti — Mortal • Mortal • — • Oeste
- B | Padre Augusto Faria — Mortal • Mortal • — • Centro
- B | Vivi Lacerda — Mortal • Mortal • — • Pinheiros/baixa Augusta

8.3 — Ghouls (índice rápido + domitor)

Ghouls são a mão mortal da noite: eles abrem porta, carregam caixa, assinam papel, erram por você.

Eles também são o seu ponto fraco: deixam rastro, criam chantagem e cansam.

Abaixo: uma linha por ghoul, com domitor quando registrado no atlas.

Camarilla

- A | Mariana Lobo — Ghoul (Chefe de gabinete (mortal)) • Domitor: — • Corte do Elysium (Camarilla) • Paulista/Jardins
- B | Carla Nogueira — Ghoul (Assistente de curadoria (Elysium)) • Domitor: — • Corte do Elysium (Camarilla) • Paulista/Pinheiros
- B | Jonas "Coro" — Ghoul (Coordenador de abrigo e coral (facilitador)) • Domitor: — • A Confissao Preta (Lasombra) • Centro
- B | Leonardo "Aprendiz" — Ghoul (Assistente de laboratorio (retentor)) • Domitor: — • — • Centro Expandido
- B | Rui "Barata" — Ghoul (Tecnico de campo (cabos e câmeras)) • Domitor: — • — • Barra Funda/Lapa
- B | Vitor Kallas — Ghoul (Motorista e apoio tatico) • Domitor: — • Corte do Elysium (Camarilla) • Centro Expandido
- C | Ana "Terapeuta" Reis — Ghoul (Retentora (escuta, arquivo e remedio)) • Domitor: — • — • Consolacao/Higienopolis
- C | Camila "Flash" Siqueira — Ghoul (Fotografa de evento (imagem, corte, prova)) • Domitor: — • — • Pinheiros/Moema
- C | Damiao "Portaria" — Ghoul (Retentor (segurança e acesso em condominios)) • Domitor: — • Chaves do Morumbi (Ventrue) • Morumbi/Campo Belo
- C | Igor "Sombra" Camargo — Ghoul (Motorista (rota, placa, porta traseira)) • Domitor: — • Corte do Elysium (Camarilla) • Paulista/Jardins
- C | Lara "Contencao" Tavares — Ghoul (Segurança de Elysium (contencao sem sangue, câmera sem prova)) • Domitor: — • Corte do Elysium (Camarilla) • Liberdade/Paulista
- C | Marcela "Cartorio" Guimaraes — Ghoul (Escritura e apagamento (cartorio, procuração, 'segunda via')) • Domitor: — • — • Itaim/Berrini
- C | Marcos "Sacristao" Vieira — Ghoul (Sacristao e logistica (chaves, horarios, sala dos fundos)) • Domitor: — • — • Bela Vista/Bixiga

- C | Paula "Compliance" Azevedo — Ghoul (Advogada de crise (NDA, sumiço, acordo extrajudicial)) • Domitor: — • Corte do Elysium (Camarilla) • Morumbi/Campo Belo
- C | Pedro "Manutencao" Lins — Ghoul (Retentor (chaves, dutos e horarios)) • Domitor: — • Correios do Subsolo (rede Nosferatu) • Perdizes/Barra Funda
- C | Renato "Bico" Sampaio — Ghoul (Tecnico de laboratorio (amostrás, descarte, chave de sala)) • Domitor: — • — • Butanta/USP
- C | Ricardo "Protocolos" Nery — Ghoul (Maitre de Elysium (lista, convite, humilhacao elegante)) • Domitor: — • Corte do Elysium (Camarilla) • Paulista/Jardins
- C | Samir "Escrivao" Haddad — Ghoul (Retentor (cartorio, selo e copia)) • Domitor: — • Sangue e Selo (Banu Haqim) • Ipiranga/Cursino
- C | Sonia "Atelie" — Ghoul (Retentora (figurinista e disfarces)) • Domitor: — • — • Moema/Paraiso
- C | Yuri "Curador" Sato — Ghoul (Equipe de Elysium (cenografia, alcool, saida de emergencia)) • Domitor: — • Corte do Elysium (Camarilla) • Liberdade
- support | Jonas Santos — Ghoul (Correio (motoboy de rotas)) • Domitor: — • — • Corredores (Zona Cinza de carga e sumiço)
- support | Silvia Kajiki — Ghoul (Recepcao e lista (Elysium de Pinheiros)) • Domitor: — • — • Pinheiros/Vila Madalena
- support | Victor Pires — Ghoul (Segurança e motorista (Corte do Elysium)) • Domitor: — • — • Paulista/Jardins

Anarch

- B | Tiago "Tranca" — Ghoul (Chefe de segurança da baronia) • Domitor: — • Coterie Ferrugem (Mooca/Tatuape) • Tatuape/Mooca
- C | Jessica "Biqueira" Ramos — Ghoul (Gerente de esquina (boca, aviso, caixa)) • Domitor: — • Matilha do Sul (Capao/Grajau) • Baronato Sul (Capao/Grajau)
- C | Lia "Comunidad" Souza — Ghoul (Contato mortal (cozinha, abrigo e aviso)) • Domitor: — • Leste de Aco (Itaquera/Extremo Leste) • Baronato Leste (Itaquera/Extremo Leste)
- C | Marcelo "Moto" Vieira — Ghoul (Courier (entregas e fuga)) • Domitor: — • Matilha do Sul (Capao/Grajau) • Baronato Sul (Capao/Grajau)
- C | Maya "Backdoor" Costa — Ghoul (Hacker e câmera (apaga, injeta, rastreia)) • Domitor: — • Coterie Ferrugem (Mooca/Tatuape) • Baronato Mooca/Tatuape
- C | Nando "Desmanche" Alves — Ghoul (Desmanche e documento (carro quente, placa fria)) • Domitor: — • — • Baronato Mooca/Tatuape
- C | Paula "Olheira" Nascimento — Ghoul (Olheira de rua (aviso, filmagem, fuga a pe)) • Domitor: — • Leste de Aco (Itaquera/Extremo Leste) • Baronato Leste (Itaquera/Extremo Leste)
- C | Rodrigo "Fiel" Santana — Ghoul (Capanga (cobrança e 'resolucao')) • Domitor: — • Coterie Ferrugem (Mooca/Tatuape) • Baronato Mooca/Tatuape
- C | Wesley "Corredor" Dias — Ghoul (Motoqueiro de rota (sangue, arma, gente)) • Domitor: — • Matilha do Sul (Capao/Grajau) • Baronato Sul (Capao/Grajau)

- support | Douglas Ferraz — Ghoul (Logística e carros (Baronato da Mooca)) • Domitor: — • — • Tatuapé/Mooca
- support | Rafaela Novais — Ghoul (Socorro e triagem (Itaquera)) • Domitor: — • — • Baronato Leste (Itaquera/Extremo Leste)

Autarquicos

- B | Lia Moraes — Ghoul (Necroassistente (funerária)) • Domitor: — • Enclave dos Cemiterios (Hecata) • Centro Velho/cemiterios
- C | Silvia "Funebre" Prado — Ghoul (Diretora de funerária (agenda, sala, 'preparo')) • Domitor: — • Enclave dos Cemiterios (Hecata) • Consolacao (cemiterios/funerarias)
- support | Maria Zelia Ramos — Ghoul (Gestora de funerária (enclave Hecata)) • Domitor: — • — • Cemiterios (Centro/Oeste)

Independentes

- B | Beto "Mecânico" — Ghoul (Mantenedor de rotas (garagem)) • Domitor: — • Corredores de Sombra (conselho de corretores) • Corredores e estacoes
- C | Eli "Despacho" Araujo — Ghoul (Despachante (nota fiscal, placa e horario)) • Domitor: — • Corredores de Sombra (conselho de corretores) • Corredores (Barra Funda/Lapa)
- C | Teresa "Balanca" Pacheco — Ghoul (Controle de doca (fila, balanca, câmara 'cego')) • Domitor: — • Corredores de Sombra (conselho de corretores) • Corredores (Barra Funda/Lapa)

8.4 — As 30 fichas essenciais (topo do tabuleiro)

Estas fichas são para uso direto em mesa: história curta, comportamento, laços e ganchos.

Critério: níveis ****S/A**** (e um reforço pontual), cobrindo Corte, Baronatos, Independentes, mortais e ghouls relevantes.

João do Trem — Se você sabe quem manda, você sabe quem sangra quando algo dá errado.

Artur Macedo



S • Camarilla • Ventrue • Príncipe de São Paulo

Domínio: Paulista/Jardins • Redes: Corte do Elysium (Camarilla)

Potência de Sangue: 4 • Humanidade: 6 • Predador: Osiris (rede de doadores corporativos)

Disciplinas (top 3): Dominate 4, Presence 3, Fortitude 2

História e comportamento:

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

Sire: Isabel do Amaral (registrado no atlas; status: ativo na cidade)

Childe(s): Mateus Cordeiro.

Assinatura: voz baixa, contratos curtos, violência como última palavra.

Objetivo (o que move): Manter São Paulo como vitrine Camarilla até 2040..

Medo (o que corta): Que a SI tenha provas públicas demais para comprar..

Segredo (o que apodrece por dentro): Ele mantém um canal indireto com um operador mortal de vigilância: recebe alertas de câmeras e trocas de relatório. O canal tem um nome, um pagamento e um rastro (mensagens, comprovantes e horários). [CANON-ADJACENT / HOME BREW].

Verdade perigosa: Ele autorizou um abraço ilegal e apagou o rastro.

Falso rumor que cola: Ele está sob a Beckoning e quer fugir..

Como interpretar em mesa:

- Primeiro impacto: voz baixa, contratos curtos, violência como ultima palavra.
- Quando pressionado(a), tende a reagir pelo medo: Que a SI tenha provas publicas demais para comprar..
- Em negociação, sempre tenta puxar a conversa para a sua ambição: Manter Sao Paulo como vitrine Camarilla ate 2040..
- Ponto cego: qualquer coisa que encoste no segredo vira gatilho.

Ganchos de cena (do atlas):

- Convida os PJ para 'um favor pequeno' que vira auditoria de boons.
- Usa os PJ como mensageiros para testar lealdade de um Primogeno.
- Oferece asilo temporario em troca de um nome.

Dario Kron



S • Camarilla • Tremere • Primogeno Tremere (regente de fato)

Domínio: Butanta/USP (Torre Tremere; refugios dispersos) • Redes: Corte do Elysium (Camarilla), Torre da USP (Tremere)

Potência de Sangue: 3 • Humanidade: 6 • Predador: Scene Queen (confrarias ocultistas)

Disciplinas (top 3): Blood Sorcery 4, Auspex 2, Dominate 2

História e comportamento:

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

Sire: — (registrado no atlas; status: ativo na cidade)

Childe(s): Bianca Saramago.

Assinatura: rituais curtos; paranoia como liturgia.

Objetivo (o que move): Reconstruir um chantry sem virar alvo facil..

Medo (o que corta): Que a SI esteja mais proxima do que ele admite..

Segredo (o que apodrece por dentro): Ele mantém um acordo de silêncio com um Hecata para varrer rastros (corpos, nomes e horarios). O acordo tem contrapartida e prova material (mensagens, recibos, intermediarios)..

Verdade perigosa: Ele tem um metodo de rastrear sangue pela rede de boons.

Falso rumor que cola: Ele não e Tremere; e um impostor de outro cla..

Como interpretar em mesa:

- Primeiro impacto: rituais curtos; paranoia como liturgia.

- Quando pressionado(a), tende a reagir pelo medo: Que a SI esteja mais proxima do que ele admite..
- Em negociação, sempre tenta puxar a conversa para a sua ambição: Reconstruir um chantry sem virar alvo facil..
- Ponto cego: qualquer coisa que encoste no segredo vira gatilho.

Ganchos de cena (do atlas):

- Pede aos PJ que recuperem um grimorio em territorio Anarch.
- Oferece um ritual util em troca de um nome.
- Tenta usar os PJ para expor um traidor no cla.

Donato Lazzari



S • Autarquicos • Hecata • Coletor do pedagio (cemiterios e galerias)

Domínio: Centro Velho / cemiterios • Redes: Enclave dos Cemiterios (Hecata)

Potência de Sangue: 3 • Humanidade: 5 • Predador: Bagger (cadaveres e doacoes)

Disciplinas (top 3): Oblivion 4, Fortitude 2, Auspex 2

História e comportamento:

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

Sire: — (registrado no atlas; status: ativo na cidade)

Childe(s): Iago Siqueira.

Assinatura: educado, implacavel; fala com mortos como quem liga para um amigo.

Objetivo (o que move): Transformar o Buraco do Centro em moeda politica..

Medo (o que corta): Que o Buraco se abra e arraste a cidade para uma guerra espiritual..

Segredo (o que apodrece por dentro): Ele alimenta o Buraco com promessas quebradas (boons sabotados). [CANON-ADJACENT / HOME BREW].

Verdade perigosa: Ele sabe como aprisionar a alma de um vampiro em um objeto.

Falso rumor que cola: Ele e aliado do Principe..

Como interpretar em mesa:

- Primeiro impacto: educado, implacavel; fala com mortos como quem liga para um amigo.

- Quando pressionado(a), tende a reagir pelo medo: Que o Buraco se abra e arraste a cidade para uma guerra espiritual..
- Em negociação, sempre tenta puxar a conversa para a sua ambição: Transformar o Buraco do Centro em moeda politica..
- Ponto cego: qualquer coisa que encoste no segredo vira gatilho.

Ganchos de cena (do atlas):

- Cobra pedagio de passagem aos PJ e oferece desconto por um favor.
- Pede que os PJ calem um fantasma inconveniente.
- Oferece informacao de mortos sobre a SI.

Luiza Salles



S • Camarilla • Toreador • Senescal e Harpia principal

Domínio: Pinheiros/Vila Madalena • Redes: Corte do Elysium (Camarilla), Salão de Pinheiros (Toreador)

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

Disciplinas (top 3): Presence 4, Auspex 3, Celerity 2

História e comportamento:

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

Sire: Helena Vasconcelos (registrado no atlas; status: ativo na cidade)

Childe(s): Daniel Sato.

Assinatura: elogio que corta, sorriso que condena.

Objetivo (o que move): Ser o poder por trás do Príncipe sem tomar o trono..

Medo (o que corta): Que alguém prove que ela quase quebrou a Mascara em 2034..

Segredo (o que apodrece por dentro): No incidente de 2034, Luiza testou um arranjo (droga, arte e Presenca) para medir reacoes da corte; um mortal desmaiou, foi levado para fora e voltou 'diferente'. Existe um video bruto e um nome de enfermaria que ela apagou do circuito..

Verdade perigosa: Ela tem uma rede mortal de influenciadores usada como isca.

Falso rumor que cola: Ela e amante do Príncipe..

Como interpretar em mesa:

- Primeiro impacto: elogio que corta, sorriso que condena.

- Quando pressionado(a), tende a reagir pelo medo: Que alguém prove que ela quase quebrou a Mascara em 2034..
- Em negociação, sempre tenta puxar a conversa para a sua ambição: Ser o poder por trás do Príncipe sem tomar o trono..
- Ponto cego: qualquer coisa que encoste no segredo vira gatilho.

Ganchos de cena (do atlas):

- Oferece status aos PJ em troca de um segredo.
- Faz um PJ virar assunto para medir reações.
- Entrega um boon pequeno que vira algema.

Nico "Sombra"



S • Camarilla • Nosferatu • Corretor de informacao

Domínio: Bras/Pari + Corredores logísticos (Barra Funda/Lapa) • Redes: Corte do Elysium (Camarilla), Correios do Subsolo (rede Nosferatu)

Potência de Sangue: 2 • Humanidade: 6 • Predador: Bagger (quando precisa desaparecer)

Disciplinas (top 3): Obfuscate 4, Animalism 2, Potence 2

História e comportamento:

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

Sire: Vovo Zilda (registrado no atlas; status: ativo na cidade)

Childe(s): Ester "Gato-Preto".

Assinatura: voz em audio, encontro em lugar errado.

Objetivo (o que move): Ser indispensável para todos e leal a ninguém..

Medo (o que corta): Que a SI aprenda a caçar por padrões de dados..

Segredo (o que apodrece por dentro): 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. [CANON-ADJACENT / HOME BREW].

Verdade perigosa: Ele já entregou um vampiro para a SI para salvar sua cria.

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

Como interpretar em mesa:

- Primeiro impacto: voz em audio, encontro em lugar errado.
- Quando pressionado(a), tende a reagir pelo medo: Que a SI aprenda a caçar por padrões de dados..
- Em negociação, sempre tenta puxar a conversa para a sua ambição: Ser indispensavel para todos e leal a ninguem..
- Ponto cego: qualquer coisa que encoste no segredo vira gatilho.

Ganchos de cena (do atlas):

- Vende um dado crucial com preço moral.
- Ajuda os PJ a sumir por uma noite.
- Entrega prova de traicao e cria guerra.

Padre Miguel Aranha



S • Camarilla • Lasombra • Guardião de confissões (Camarilla)

Domínio: Bela Vista/Bixiga (Confissão; salas privadas) • Redes: Corte do Elysium (Camarilla), A Confissão Preta (Lasombra)

Potência de Sangue: 3 • Humanidade: 5 • Predador: Consensualist (confissões e acordos)

Disciplinas (top 3): Oblivion 3, Dominate 3, Potence 2

História e comportamento:

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

Sire: — (registrado no atlas; status: ativo na cidade)

Childe(s): Camila "Noite-Funda".

Assinatura: conselho como chantagem; sombra como assinatura.

Objetivo (o que move): Fixar os Lasombra como indispensáveis na Camarilla local..

Medo (o que corta): Que a Camarilla o trate como descartável quando a SI apertar..

Segredo (o que apodrece por dentro): Ele sabe quem apagou o rastro do Abraco ilegal do Príncipe: nome, método e local do arquivo adulterado. O problema é que ele também participou (mesmo que por omissão), e existe um registro que prova isso..

Verdade perigosa: Ele já destruiu um anão em Elysium sem testemunhas.

Falso rumor que cola: Ele ainda serve ao Sabbat..

Como interpretar em mesa:

- Primeiro impacto: conselho como chantagem; sombra como assinatura.

- Quando pressionado(a), tende a reagir pelo medo: Que a Camarilla o trate como descartável quando a SI apertar..
- Em negociação, sempre tenta puxar a conversa para a sua ambição: Fixar os Lasombra como indispensáveis na Camarilla local..
- Ponto cego: qualquer coisa que encoste no segredo vira gatilho.

Ganchos de cena (do atlas):

- Oferece absolucão em troca de um boon.
- Pede que os PJ silenciem um culto que cresceu demais.
- Entrega um alvo para o Xerife e pede que os PJ confirmem.

Renata Ferraz



S • Anarch • Brujah • Baronesa da Mooca

Domínio: Tatuape/Mooca • Redes: Coterie Ferrugem (Mooca/Tatuape)

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

Disciplinas (top 3): Potence 3, Celerity 3, Presence 2

História e comportamento:

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

Sire: Joao do Trem (registrado no atlas; status: ativo na cidade)

Childe(s): Caua Martins.

Assinatura: falar pouco, agir rapido; protege os seus.

Objetivo (o que move): Unir baronias sem virar Camarilla..

Medo (o que corta): Que a SI use sua comunidade como chantagem..

Segredo (o que apodrece por dentro): Ela ja negociou com o Xerife para evitar massacre..

Verdade perigosa: Ela mandou eliminar um aliado que traiu por medo.

Falso rumor que cola: Ela e secretamente Camarilla..

Como interpretar em mesa:

- Primeiro impacto: falar pouco, agir rapido; protege os seus.
- Quando pressionado(a), tende a reagir pelo medo: Que a SI use sua comunidade como chantagem..

- Em negociação, sempre tenta puxar a conversa para a sua ambição: Unir baronias sem virar Camarilla..
- Ponto cego: qualquer coisa que encoste no segredo vira gatilho.

Ganchos de cena (do atlas):

- Propoe um pacto: protecao por informacao.
- Convoca os PJ para impedir uma taxa Hecata.
- Vira alvo de uma Operação mortal.

Samira al-Haddad



S • Camarilla • Banu Haqim • Xerife

Domínio: Santana/Tucuruvi (Xerifado; base de pressão e resposta) • Redes: Corte do Elysium (Camarilla), Sangue e Selo (Banu Haqim)

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

Disciplinas (top 3): Blood Sorcery 3, Celerity 3, Obfuscate 2

História e comportamento:

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

Sire: Yusuf Rahman (registrado no atlas; status: ativo na cidade)

Assinatura: cirurgica; ela fala pouco e some mais.

Objetivo (o que move): Transformar São Paulo numa cidade onde quebrar a Máscara e suicídio..

Medo (o que corta): Que a Camarilla a use como bode expiatório..

Segredo (o que apodrece por dentro): Ela mantém um arquivo de pecados do Príncipe: datas, nomes e provas (prints, audios, relatórios). O arquivo está duplicado em dois lugares e a existência dele e o que a mantém viva..

Verdade perigosa: Ela já negociou com Anarchs para evitar um banho de sangue.

Falso rumor que cola: Ela mata por prazer..

Como interpretar em mesa:

- Primeiro impacto: cirurgica; ela fala pouco e some mais.
- Quando pressionado(a), tende a reagir pelo medo: Que a Camarilla a use como bode expiatório..

- Em negociação, sempre tenta puxar a conversa para a sua ambição: Transformar Sao Paulo numa cidade onde quebrar a Mascara e suicidio..
- Ponto cego: qualquer coisa que encoste no segredo vira gatilho.

Ganchos de cena (do atlas):

- Recruta os PJ para uma captura discreta.
- Oferece anistia por um favor sangrento.
- Testa os PJ com uma ordem ambigua.

Bia "Matilha"



A • Anarch • Gangrel • Patrulheira de fronteira (cinturao)

Domínio: Oeste/Sul (bordas verdes) • Redes: Matilha do Sul (Capao/Grajaú)

Potência de Sangue: — • Humanidade: — • Predador: —

Disciplinas (top 3): Protean 3, Animalism 2, Fortitude 2

História e comportamento:

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

Sire: — (registrado no atlas; status: ativo na cidade)

Childe(s): Hector "Rodoanel".

Assinatura: cheiro de chuva; olhos de caça.

Objetivo (o que move): Manter uma tregua funcional com lobisomens..

Medo (o que corta): Que a politica urbana arraste a periferia para guerra total..

Segredo (o que apodrece por dentro): Ela tem um pacto de não-caça com uma matilha de lobisomens. [CANON-ADJACENT / HOME BREW].

Verdade perigosa: Ela já matou um vampiro por quebrar a tregua.

Falso rumor que cola: Ela é leal ao Príncipe..

Como interpretar em mesa:

- Primeiro impacto: cheiro de chuva; olhos de caça.
- Quando pressionado(a), tende a reagir pelo medo: Que a politica urbana arraste a periferia para guerra total..

- Em negociação, sempre tenta puxar a conversa para a sua ambição: Manter uma tregua funcional com lobisomens..
- Ponto cego: qualquer coisa que encoste no segredo vira gatilho.

Ganchos de cena (do atlas):

- Leva os PJ para fora da cidade por uma tarefa urgente.
- Avisa sobre lobisomens e cobra respeito.
- Oferece abrigo rural temporario.

Camila "Noite-Funda"



A • Anarch • Lasombra • Dissidente (ex-Camarilla)

Domínio: Lapa/Barra Funda • Redes: Corredores de Sombra (conselho de corretores)

Potência de Sangue: — • Humanidade: — • Predador: —

Disciplinas (top 3): Oblivion 2, Dominate 2, Potence 1

História e comportamento:

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

Sire: Padre Miguel Aranha (registrado no atlas; status: ativo na cidade)

Assinatura: Apagão local; voz no escuro.

Objetivo (o que move): Quebrar o monopólio da Camarilla sobre narrativa e medo..

Medo (o que corta): Que seu sire a puxe de volta com culpa..

Segredo (o que apodrece por dentro): Ela sabe um segredo do crime em Elysium do Padre..

Verdade perigosa: Ela já ajudou a sabotar um registro de boons do Príncipe.

Falso rumor que cola: Ela e Sabbat infiltrada..

Como interpretar em mesa:

- Primeiro impacto: Apagão local; voz no escuro.
- Quando pressionado(a), tende a reagir pelo medo: Que seu sire a puxe de volta com culpa..
- Em negociação, sempre tenta puxar a conversa para a sua ambição: Quebrar o monopólio da Camarilla sobre narrativa e medo..
- Ponto cego: qualquer coisa que encoste no segredo vira gatilho.

Ganchos de cena (do atlas):

- Oferece aos PJ um abrigo sem câmeras.
- Tenta provar que o Padre ainda serve a si mesmo.
- E perseguida por uma célula mortal após um erro pequeno.

Clara Montenegro



A • Camarilla • Toreador • Primogena Toreador (curadora de vitrine e faca)

Domínio: Moema/Paraíso (galerias, hospitais e patronato) • Redes: Corte do Elysium (Camarilla), Salão de Pinheiros (Toreador)

Potência de Sangue: — • Humanidade: — • Predador: —

Disciplinas (top 3): —

História e comportamento:

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

Sire: Luiza Salles (registrado no atlas; status: ativo na cidade)

Em São Paulo, Clara Montenegro é conhecido(a) como Primogena Toreador (curadora de vitrine e faca). Operando em Moema/Paraíso (galerias, hospitais e patronato), seu nome circula sobretudo entre Camarilla e as redes que atravessam esse território.

Como interpretar em mesa:

- Trate como peça de rede: acesso, custo, consequência.

Diego "Itaquera" Nascimento



A • Anarch • Brujah • Barão do Leste (Itaquera e Extremo Leste)

Domínio: Baronato Leste (Itaquera/Extremo Leste) • Redes: Leste de Aço (Itaquera/Extremo Leste)

Potência de Sangue: — • Humanidade: — • Predador: —

Disciplinas (top 3): —

História e comportamento:

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

Sire: — (registrado no atlas; status: ativo na cidade)

Em São Paulo, Diego "Itaquera" Nascimento é conhecido(a) como Barão do Leste (Itaquera e Extremo Leste). Operando em Baronato Leste (Itaquera/Extremo Leste), seu nome circula sobretudo entre Anarch e as redes que atravessam esse território.

Como interpretar em mesa:

- Trate como peça de rede: acesso, custo, consequência.

Helena Vasconcelos



A • Camarilla • Toreador • Guardia de Elysium (curadora)

Domínio: Liberdade (Elysium satellite) • Redes: Salão de Pinheiros (Toreador)

Potência de Sangue: — • Humanidade: — • Predador: —

Disciplinas (top 3): Auspex 3, Presence 2, Celerity 2

História e comportamento:

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

Sire: — (registrado no atlas; status: ativo na cidade)

Childe(s): Luiza Salles.

Assinatura: cultura como arma; silêncio como castigo.

Objetivo (o que move): Manter Elysium intacto, custe o que custar..

Medo (o que corta): Que o Elysium vire alvo da SI..

Segredo (o que apodrece por dentro): Guarda uma sala escondida para interrogatorios sociais..

Verdade perigosa: Ela já entregou um vampiro para o Xerife dentro de Elysium.

Falso rumor que cola: Ela é uma simpatizante Anarch..

Como interpretar em mesa:

- Primeiro impacto: cultura como arma; silêncio como castigo.
- Quando pressionado(a), tende a reagir pelo medo: Que o Elysium vire alvo da SI..
- Em negociação, sempre tenta puxar a conversa para a sua ambição: Manter Elysium intacto, custe o que custar..

- Ponto cego: qualquer coisa que encoste no segredo vira gatilho.

Ganchos de cena (do atlas):

- Oferece refugio temporario em Elysium por um favor.
- Pede que os PJ recuperem uma obra roubada.
- Avista um vampiro proibido e testa a lealdade dos PJ.

Henrique Valadares



A • Camarilla • Ventrue • Primogeno Ventrue (financas de guerra)

Domínio: Morumbi/Campo Belo (fundos, segurança e condominio) • Redes: Corte do Elysium (Camarilla), Chaves do Morumbi (Ventrue)

Potência de Sangue: — • Humanidade: — • Predador: —

Disciplinas (top 3): —

História e comportamento:

Nasc.: 1937 • Abraço: 1984 • Idade aparente: 40

Sire: Isabel do Amaral (registrado no atlas; status: ativo na cidade)

Em São Paulo, Henrique Valadares é conhecido(a) como Primogeno Ventrue (financas de guerra). Operando em Morumbi/Campo Belo (fundos, segurança e condominio), seu nome circula sobretudo entre Camarilla e as redes que atravessam esse território.

Como interpretar em mesa:

- Trate como peça de rede: acesso, custo, consequência.

Irene da Luz



A • Autarquicos • Salubri • Curandeira escondida

Domínio: Oeste (refugio discreto) • Redes: —

Potência de Sangue: — • Humanidade: — • Predador: —

Disciplinas (top 3): Auspex 3, Dominate 2, Fortitude 2

História e comportamento:

Nasc.: 1938 • Abraço: 1971 • Idade aparente: 32

Sire: — (registrado no atlas; status: ativo na cidade)

Assinatura: voz baixa; presença que acalma frenesi.

Objetivo (o que move): Manter-se viva sem virar arma de ninguém..

Medo (o que corta): Ser descoberta pelo Príncipe e vir propriedade..

Segredo (o que apodrece por dentro): Ela curou um vampiro do Xerife no passado e ele deve silêncio..

Verdade perigosa: Ela consegue sentir Vinculos de Sangue em uma sala.

Falso rumor que cola: Ela e uma impostora thin-blood..

Como interpretar em mesa:

- Primeiro impacto: voz baixa; presença que acalma frenesi.
- Quando pressionado(a), tende a reagir pelo medo: Ser descoberta pelo Príncipe e vir propriedade..

- Em negociação, sempre tenta puxar a conversa para a sua ambição: Manter-se viva sem virar arma de ninguém..
- Ponto cego: qualquer coisa que encoste no segredo vira gatilho.

Ganchos de cena (do atlas):

- Pode salvar um NPC importante (e gerar dívida).
- É caçada por rumores e precisa de proteção.
- Pede aos PJ que destruam um culto que sequestra doadores.

Isabel do Amaral



A • Camarilla • Ventrue • Primogena Ventrue (em retiro)

Domínio: Itaim/Berrini • Redes: —

Potência de Sangue: — • Humanidade: — • Predador: —

Disciplinas (top 3): Dominate 4, Fortitude 3, Presence 3

História e comportamento:

Nasc.: 1811 • Abraço: 1872 • Idade aparente: 40

Sire: — (registrado no atlas; status: ativo na cidade)

Childe(s): Artur Macedo.

Assinatura: caridade calculada; ela manda sem aparecer.

Objetivo (o que move): Garantir sucessão Ventrue sem guerra..

Medo (o que corta): Que Artur caia e leve o cla junto..

Segredo (o que apodrece por dentro): Ela sabe o nome verdadeiro de um operador da SI e o guarda como arma..

Verdade perigosa: Ela sacrificou um childe antigo para comprar paz.

Falso rumor que cola: Ela está em torpor..

Como interpretar em mesa:

- Primeiro impacto: caridade calculada; ela manda sem aparecer.

- Quando pressionado(a), tende a reagir pelo medo: Que Artur caia e leve o cla junto..
- Em negociação, sempre tenta puxar a conversa para a sua ambição: Garantir sucessao Ventrue sem guerra..
- Ponto cego: qualquer coisa que encoste no segredo vira gatilho.

Ganchos de cena (do atlas):

- Oferece um conselho que e um comando.
- Testa os PJ com uma tarefa moralmente cinzenta.
- Entrega um segredo e cobra um futuro.

Joao do Trem



A • Independentes • Brujah • Lenda de trilhos (ancao de periferia)

Domínio: Corredores e estacoes (rumores) • Redes: Corredores de Sombra (conselho de corretores)

Potência de Sangue: — • Humanidade: — • Predador: —

Disciplinas (top 3): Celerity 3, Potence 3, Presence 1

História e comportamento:

Nasc.: 1920 • Abraço: 1974 • Idade aparente: 40

Sire: — (registrado no atlas; status: ativo na cidade)

Childe(s): Renata Ferraz.

Assinatura: aparece em lugares onde não devia existir.

Objetivo (o que move): Impedir que baronias virem outra Camarilla..

Medo (o que corta): Que sua cria vire tirana..

Segredo (o que apodrece por dentro): Ele sabe onde ha um acesso subterraneo que evita câmeras..

Verdade perigosa: Ele matou um caçador e deixou rastro, anos atrás.

Falso rumor que cola: Ele e um Ravnos com historia inventada..

Como interpretar em mesa:

- Primeiro impacto: aparece em lugares onde não devia existir.
- Quando pressionado(a), tende a reagir pelo medo: Que sua cria vire tirana..
- Em negociação, sempre tenta puxar a conversa para a sua ambição: Impedir que baronias virem outra Camarilla..
- Ponto cego: qualquer coisa que encoste no segredo vira gatilho.

Ganchos de cena (do atlas):

- Surge com um aviso sobre o Buraco do Centro.
- Pede que os PJ encontrem um thin-blood desaparecido.
- Entrega uma rota secreta para fugir da SI.

Marcia Falcao



A • Camarilla • Malkavian • Primogena Malkavian (ouvinte do padrão)

Domínio: Consolacao/Higienopolis (consultorios, jornais e bastidores) • Redes: Corte do Elysium (Camarilla), Os Ouvidores (Malkavian)

Potência de Sangue: — • Humanidade: — • Predador: —

Disciplinas (top 3): —

História e comportamento:

Nasc.: 1929 • Abraço: 1971 • Idade aparente: 40

Sire: — (registrado no atlas; status: ativo na cidade)

Em São Paulo, Marcia Falcao é conhecido(a) como Primogena Malkavian (ouvinte do padrão). Operando em Consolacao/Higienopolis (consultorios, jornais e bastidores), seu nome circula sobretudo entre Camarilla e as redes que atravessam esse território.

Como interpretar em mesa:

- Trate como peça de rede: acesso, custo, consequência.

Nadia Nasser



A • Camarilla • Banu Haqim • Primogena Banu Haqim (juiza de protocolo e sangue)

Domínio: Ipiranga/Cursino (tribunais, cartorios e segredos) • Redes: Corte do Elysium (Camarilla), Sangue e Selo (Banu Haqim)

Potência de Sangue: — • Humanidade: — • Predador: —

Disciplinas (top 3): —

História e comportamento:

Nasc.: 1979 • Abraço: 2003 • Idade aparente: 38

Sire: Samira al-Haddad (registrado no atlas; status: ativo na cidade)

Em São Paulo, Nadia Nasser é conhecido(a) como Primogena Banu Haqim (juiza de protocolo e sangue). Operando em Ipiranga/Cursino (tribunais, cartorios e segredos), seu nome circula sobretudo entre Camarilla e as redes que atravessam esse território.

Como interpretar em mesa:

- Trate como peça de rede: acesso, custo, consequência.

Nina "Costura"



A • Autarquicos • Tzimisce • Cirurgia e favores (carne e segredos)

Domínio: Centro/clinicas clandestinas • Redes: —

Potência de Sangue: — • Humanidade: — • Predador: —

Disciplinas (top 3): Protean 3, Dominate 2, Animalism 1

História e comportamento:

Nasc.: 1918 • Abraço: 1959 • Idade aparente: 40

Sire: — (registrado no atlas; status: ativo na cidade)

Childe(s): Vlado de Itapecerica.

Assinatura: gentileza clinica; horror artesanal.

Objetivo (o que move): Ser invisível para politica e indispensável para sobrevivência..

Medo (o que corta): Que o Sabbat traga guerra até sua porta..

Segredo (o que apodrece por dentro): Ela já fez uma obra para um Lasombra Camarilla..

Verdade perigosa: Ela sabe como apagar uma identidade física.

Falso rumor que cola: Ela está em torpor..

Como interpretar em mesa:

- Primeiro impacto: gentileza clinica; horror artesanal.
- Quando pressionado(a), tende a reagir pelo medo: Que o Sabbat traga guerra ate sua porta..
- Em negociação, sempre tenta puxar a conversa para a sua ambição: Ser invisível para politica e indispensavel para sobrevivencia..
- Ponto cego: qualquer coisa que encoste no segredo vira gatilho.

Ganchos de cena (do atlas):

- Pode consertar alguém (com custo).
- Pede aos PJ um corpo sem perguntas.
- Oferece disfarce corporal para fugir da SI.

Paulo "O Vidente"



A • Autarquicos • Malkavian • Oraculo de tunel

Domínio: Galerias e estacoes (rumores) • Redes: Os Ouvidores (Malkavian)

Potência de Sangue: — • Humanidade: — • Predador: —

Disciplinas (top 3): Auspex 4, Obfuscate 2, Dominate 1

História e comportamento:

Nasc.: 1960 • Abraço: 1993 • Idade aparente: 37

Sire: — (registrado no atlas; status: ativo na cidade)

Childe(s): Cecilia "Linha-Dois".

Assinatura: pressagio como conversa; verdade como piada.

Objetivo (o que move): Ver o que esta por trás do Apagão perfeito..

Medo (o que corta): Que o Buraco coma vozes e deixe so silêncio..

Segredo (o que apodrece por dentro): Ele conhece um nome que faz ecos do Buraco obedecerem. [CANON-ADJACENT / HOME BREW].

Verdade perigosa: Ele ja levou a SI ate um refugio para provar um ponto.

Falso rumor que cola: Ele e um Nosferatu usando mascara..

Como interpretar em mesa:

- Primeiro impacto: pressagio como conversa; verdade como piada.

- Quando pressionado(a), tende a reagir pelo medo: Que o Buraco coma vozes e deixe so silêncio..
- Em negociação, sempre tenta puxar a conversa para a sua ambição: Ver o que esta por trás do Apagão perfeito..
- Ponto cego: qualquer coisa que encoste no segredo vira gatilho.

Ganchos de cena (do atlas):

- Diz aos PJ um nome que muda tudo (sem explicar).
- Entrega um mapa de sonho do Buraco do Centro.
- Se recusa a falar ate receber um boon simbólico.

Rafa "Ferro"



A • Anarch • Caitiff • Aspirante a corte (Caitiff)

Domínio: Mooca e adjacências • Redes: Coterie Ferrugem (Mooca/Tatuape)

Potência de Sangue: — • Humanidade: — • Predador: —

Disciplinas (top 3): Celerity 2, Potence 1, Presence 1

História e comportamento:

Nasc.: 1980 • Abraço: 2013 • Idade aparente: 34

Sire: — (registrado no atlas; status: ativo na cidade)

Assinatura: carisma de rua; violência como ultimo argumento.

Objetivo (o que move): Ser reconhecido como Barão sem precisar de cla..

Medo (o que corta): Que o Xerife o use como exemplo..

Segredo (o que apodrece por dentro): Ele sabe quem falsificou um registro de boons (Mateus) e guarda como arma..

Verdade perigosa: Ele tem um contato com caçadores de rua que vende informacao barata.

Falso rumor que cola: Ele e filho secreto do Principe..

Como interpretar em mesa:

- Primeiro impacto: carisma de rua; violência como ultimo argumento.
- Quando pressionado(a), tende a reagir pelo medo: Que o Xerife o use como exemplo..

- Em negociação, sempre tenta puxar a conversa para a sua ambição: Ser reconhecido como Barão sem precisar de cla..
- Ponto cego: qualquer coisa que encoste no segredo vira gatilho.

Ganchos de cena (do atlas):

- Pede aos PJ que validem sua corte com um favor publico.
- Oferece abrigo para Caitiff e thin-bloods.
- Vira alvo de boato plantado por Luiza.

Raimundo "Rato-Rei"



A • Camarilla • Nosferatu • Primogeno Nosferatu (cartografo do subsolo)

Domínio: Perdizes/Barra Funda (dutos e rotas de fuga) • Redes: Corte do Elysium (Camarilla), Correios do Subsolo (rede Nosferatu)

Potência de Sangue: — • Humanidade: — • Predador: —

Disciplinas (top 3): —

História e comportamento:

Nasc.: 1903 • Abraço: 1964 • Idade aparente: ?

Sire: Vovo Zilda (registrado no atlas; status: ativo na cidade)

Em São Paulo, Raimundo "Rato-Rei" é conhecido(a) como Primogeno Nosferatu (cartografo do subsolo). Operando em Perdizes/Barra Funda (dutos e rotas de fuga), seu nome circula sobretudo entre Camarilla e as redes que atravessam esse território.

Como interpretar em mesa:

- Trate como peça de rede: acesso, custo, consequência.

Soraia Nunes



A • Autarquicos • Hecata • Interprete de ecos (mediunica)

Domínio: Centro Velho (consultas) • Redes: Enclave dos Cemiterios (Hecata)

Potência de Sangue: — • Humanidade: — • Predador: —

Disciplinas (top 3): Oblivion 2, Auspex 2, Fortitude 1

História e comportamento:

Nasc.: 1978 • Abraço: 2005 • Idade aparente: 34

Sire: Donato Lazzari (registrado no atlas; status: ativo na cidade)

Assinatura: fala com mortos como quem negocia com vivos.

Objetivo (o que move): Fazer o Buraco responder perguntas em vez de gritar nomes..

Medo (o que corta): Que Donato a use como ferramenta descartável..

Segredo (o que apodrece por dentro): Ela ja apagou um fantasma ligado a um crime Camarilla..

Verdade perigosa: Ela consegue puxar uma lembranca de sangue de um vampiro em torpor.

Falso rumor que cola: Ela e na verdade uma Salubri..

Como interpretar em mesa:

- Primeiro impacto: fala com mortos como quem negocia com vivos.

- Quando pressionado(a), tende a reagir pelo medo: Que Donato a use como ferramenta descartável..
- Em negociação, sempre tenta puxar a conversa para a sua ambição: Fazer o Buraco responder perguntas em vez de gritar nomes..
- Ponto cego: qualquer coisa que encoste no segredo vira gatilho.

Ganchos de cena (do atlas):

- Oferece aos PJ uma conversa com um morto que cobra um preço.
- Pede ajuda para conter um eco agressivo do Buraco.
- Vira a única testemunha de um crime de Mascara.

Talita "Serpente"



A • Independentes • Ministry • Pregadora do Vício (culto urbano)

Domínio: Pinheiros/baixa Augusta (celulas) • Redes: Corredores de Sombra (conselho de corretores)

Potência de Sangue: — • Humanidade: — • Predador: —

Disciplinas (top 3): Presence 3, Obfuscate 2, Protean 2

História e comportamento:

Nasc.: 1982 • Abraço: 2010 • Idade aparente: 31

Sire: — (registrado no atlas; status: ativo na cidade)

Childe(s): Elias "Sal".

Assinatura: promessa de alívio; custo escondido.

Objetivo (o que move): Transformar boons em fe: dívida como devoção..

Medo (o que corta): Que o Padre Lasombra a silencie como 'herege'..

Segredo (o que apodrece por dentro): Ela tem um contato mortal dentro da Operação Lumen. [CANON-ADJACENT / HOME BREW].

Verdade perigosa: Ela já usou thin-blood alquimia como 'milagre' para recrutar.

Falso rumor que cola: Ela é na verdade Toreador brincando de culto..

Como interpretar em mesa:

- Primeiro impacto: promessa de alívio; custo escondido.
- Quando pressionado(a), tende a reagir pelo medo: Que o Padre Lasombra a silencie como 'herege'..
- Em negociação, sempre tenta puxar a conversa para a sua ambição: Transformar boons em fe: dívida como devoção..
- Ponto cego: qualquer coisa que encoste no segredo vira gatilho.

Ganchos de cena (do atlas):

- Oferece aos PJ um abrigo contra SI (com preço).
- Tenta seduzir um PJ para uma célula do culto.
- Entrega um boato verdadeiro para causar caos no Elysium.

Vovo Zilda



A • Camarilla • Nosferatu • Ancia subterranea (matriarca)

Domínio: Galerias do Centro • Redes: Correios do Subsolo (rede Nosferatu)

Potência de Sangue: — • Humanidade: — • Predador: —

Disciplinas (top 3): Animalism 3, Obfuscate 3, Potence 2

História e comportamento:

Nasc.: 1880 • Abraço: 1943 • Idade aparente: ?

Sire: — (registrado no atlas; status: ativo na cidade)

Childe(s): Nico "Sombra".

Assinatura: conselho como maldicao; cuidado como controle.

Objetivo (o que move): Manter o cla unido contra SI e intrigas..

Medo (o que corta): Que Nico vire traidor por necessidade..

Segredo (o que apodrece por dentro): Ela sabe onde esta um acesso ao Buraco do Centro..

Verdade perigosa: Ela pode chamar ratos suficientes para matar um vampiro em torpor.

Falso rumor que cola: Ela e Hecata disfarçada..

Como interpretar em mesa:

- Primeiro impacto: conselho como maldicao; cuidado como controle.

- Quando pressionado(a), tende a reagir pelo medo: Que Nico vire traidor por necessidade..
- Em negociação, sempre tenta puxar a conversa para a sua ambição: Manter o cla unido contra SI e intrigas..
- Ponto cego: qualquer coisa que encoste no segredo vira gatilho.

Ganchos de cena (do atlas):

- Exige que os PJ devolvam algo ao subsolo.
- Oferece um caminho seguro por um favor futuro.
- Conta uma historia que e um aviso.

Yusuf Rahman



A • Independentes • Banu Haqim • Juiz itinerante

Domínio: Rotas (aeroporto/rodovias) • Redes: Corredores de Sombra (conselho de corretores)

Potência de Sangue: — • Humanidade: — • Predador: —

Disciplinas (top 3): Blood Sorcery 3, Obfuscate 2, Celerity 2

História e comportamento:

Nasc.: 1869 • Abraço: 1918 • Idade aparente: 40

Sire: — (registrado no atlas; status: ativo na cidade)

Childe(s): Samira al-Haddad.

Assinatura: aparece uma vez, muda destinos, desaparece.

Objetivo (o que move): Manter a linhagem longe de políticas pequenas..

Medo (o que corta): Que Samira se torne ferramenta da Camarilla..

Segredo (o que apodrece por dentro): Ele já julgou um anciaio de outro cla e sobreviveu..

Verdade perigosa: Ele sabe um refugio antigo abaixo do Centro velho.

Falso rumor que cola: Ele é um agente da SI..

Como interpretar em mesa:

- Primeiro impacto: aparece uma vez, muda destinos, desaparece.
- Quando pressionado(a), tende a reagir pelo medo: Que Samira se torne ferramenta da Camarilla..
- Em negociação, sempre tenta puxar a conversa para a sua ambição: Manter a linhagem longe de politicas pequenas..
- Ponto cego: qualquer coisa que encoste no segredo vira gatilho.

Ganchos de cena (do atlas):

- Chega para arbitrar uma disputa que vira guerra.
- Oferece uma sentença: perdão em troca de sangue.
- Tem informacoes sobre a SI em outras cidades.

Delegada Helena Pacheco



A • Segunda Inquisicao • Mortal • Coordenacao de campo

Domínio: Centro Expandido • Redes: —

Vontade: — • Vitalidade: —

História e comportamento:

Nasc.: 1991 • Idade aparente: 40

Vínculo vampírico: (ver redes e ganchos)

Assinatura: calma administrativa; violência por protocolo.

Objetivo (o que move): Transformar o desconhecido em catalogo..

Medo (o que corta): Que a força-tarefa vire bode expiatorio politico..

Segredo (o que apodrece por dentro): Ela não acredita em 'vampiros'; acredita em padrões e fogo..

Verdade perigosa: Ela tem um mapa parcial de rotas subterraneas.

Falso rumor que cola: Ela é controlada por um vampiro..

Como interpretar em mesa:

- Primeiro impacto: calma administrativa; violência por protocolo.
- Quando pressionado(a), tende a reagir pelo medo: Que a força-tarefa vire bode expiatorio politico..
- Em negociação, sempre tenta puxar a conversa para a sua ambição: Transformar o desconhecido em catalogo..

- Ponto cego: qualquer coisa que encoste no segredo vira gatilho.

Ganchos de cena (do atlas):

- Pode oferecer acordo aos PJ (ou ao Narrador) via intermediário.
- Vaza um nome para forçar movimento.
- Vira antagonista recorrente em capturas discretas.

Mariana Lobo



A • Camarilla • Ghoul • Chefe de gabinete (mortal)

Domínio: Paulista/Jardins • Redes: Corte do Elysium (Camarilla)

Vontade: — • Vitalidade: —

História e comportamento:

Nasc.: 1999 • Servidão (início): — • Idade aparente: 36

Domitor: — (status: ativo na cidade)

Assinatura: agenda perfeita; sorriso profissional.

Objetivo (o que move): Manter seu senhor no poder e sua família viva..

Medo (o que corta): Ser exposta e queimada pela SI..

Segredo (o que apodrece por dentro): Ela tem acesso a um canal mortal de vigilância usado como trunfo..

Verdade perigosa: Ela sabe onde ficam chaves de refúgio emergencial.

Falso rumor que cola: Ela manda mais que o Príncipe..

Como interpretar em mesa:

- Primeiro impacto: agenda perfeita; sorriso profissional.
- Quando pressionado(a), tende a reagir pelo medo: Ser exposta e queimada pela SI..

- Em negociação, sempre tenta puxar a conversa para a sua ambição: Manter seu senhor no poder e sua família viva..
- Ponto cego: qualquer coisa que encoste no segredo vira gatilho.

Ganchos de cena (do atlas):

- E a porta de entrada para falar com o Príncipe.
- Entrega aos PJ um pedido com prazo impossível.
- Some por uma noite e vira alavanca política.

Ana "Carbono"



B • Anarch • Thin Blood • Alquimista (mercado cinza)

Domínio: Pinheiros e rotas • Redes: Leste de Aco (Itaquera/Extremo Leste)

Potência de Sangue: — • Humanidade: — • Predador: —

Disciplinas (top 3): Thin-blood Alchemy 3, Celerity 1, Obfuscate 1

História e comportamento:

Nasc.: 2008 • Abraço: 2031 • Idade aparente: 23

Sire: — (registrado no atlas; status: ativo na cidade)

Assinatura: laboratório improvisado; carisma de nerd.

Objetivo (o que move): Criar um método de esconder vampiros de sensores por horas..

Medo (o que corta): Ser capturada e usada como cobaia..

Segredo (o que apodrece por dentro): Ela já vendeu uma fórmula para o Ministry sem entender o impacto..

Verdade perigosa: Ela tem uma lista de compradores Camarilla e Anarch.

Falso rumor que cola: Ela é filha do Príncipe..

Como interpretar em mesa:

- Primeiro impacto: laboratório improvisado; carisma de nerd.

- Quando pressionado(a), tende a reagir pelo medo: Ser capturada e usada como cobaia..
- Em negociação, sempre tenta puxar a conversa para a sua ambição: Criar um metodo de esconder vampiros de sensores por horas..
- Ponto cego: qualquer coisa que encoste no segredo vira gatilho.

Ganchos de cena (do atlas):

- Pode dar aos PJ um sangue que engana câmera por horas (com risco).
- E caçada por um operador da Operação Lumen.
- Pede ajuda para resgatar um thin-blood preso.