Corações Sangrentos

Diablerie: Inglaterra

Uma História para VAMPIRO: A Máscara

Corações Sangrentos

Diablerie: Inglaterra

Por Dustin Browder

Filha Gigante do Oeste

Nós bebemos a você pela inundação

A ti que não tem sangue inglês

Diablerie: A emoção máxima ... e o crime máximo. Quem pode resistir a seus encantos? Quem consegue recusar a chance de sorver vitae imortal? Quem consegue sobreviver ao primeiro gole?

Afinal, existem coisas ainda piores do que a diablerie – e que muitos diabolistas descobriram tarde demais. Mas agora um prêmio incalculável está ao alcance. Qual é o preço que os diabolistas pagarão por poder imortal?

Créditos:

Escrito por Dustin Browder
Desenvolvido por Andrew Greenberg
Editado por Robert Hatch
Layout e Composição por Sam Chupp
Arte: Joshua Gabriel Timbrook, Tom Berg, Craig Maher, Drew Tucker
Diretor de Arte: Richard Thomas
Capa: Doug Gregory e Sherilyn Van Valkenburgh
Contra Capa: Michelle Prahler

Créditos da versão em português:

Tradução e Diagramação: Acodesh (sempre enganando o próprio tempo)

Nota:

A maior parte deste livro foi traduzida e diagramada no balanço, cheiro e visão de mares distantes. Decerto uma influência favorável para personagens Lasombra. Espero que este livro produza excelentes jogos tanto por mares como por terra firme.

Dedicado a uma certa pessoa muito especial.

Boa caçada e boa diablerie!!!

Capítulo Um: Introdução 6

Capítulo Dois: A História de Tiamat 18

Capítulo Três: O Chamado do Mal 26

Capítulo Quatro: Encontrando a Tumba 40

Capítulo Cinco: Notas da Jyhad 56

Sonhos de Guerra, Sonhos de Mentirosos
Sonhos do Fogo do Dragão
E de coisas que irão morder
- Metallica, "Entre Sandman"

Corações Sangrentos é o segundo livro na série **Diablerie** para **Vampiro: a Máscara**. Este livro conta a história de Tiamat, Uma ventrue abraçada antes dos registros históricos. Tiamat é um dos seres mais malignos da face da terra. **Corações Sangrentos,** tal como no livro anterior de **Diablerie**, dá aos personagens a oportunidade de descobrir o paradeiro de um poderoso matusalém, entrar na tumba onde o mesmo esteve dormindo por séculos, e beber seu sangue.

Entretanto, todo poder tem seu preço. E o preço da vitae de Tiamat de fato é muito alto. Cada centímetro do corredor, cada porta, cada pedra na tumba de Tiamat requer pagamento em sangue de diabolistas. Construído séculos atrás por uma tribo de bretões selvagens, o túmulo de Tiamat é um lugar terrível repleto de armadilhas perigosas e defesas mágicas. Além disso, Tiamat mantém um antigo e terrível segredo em seu peito. Seu segredo só será revelado uma vez que ela tenha acordado, e então pode ser tarde demais.

Conteúdo

Corações Sangrentos contém quatro capítulos e um apêndice, Esta introdução apresenta os justicares e seus espiões, os arcontes. Estes vampiros caçam diabolistas e outros que venham a quebrar as seis tradições da Camarilla. A introdução também discute os métodos destes reforços e os meios de captura de diabolistas. Por fim é apresentada Madame Guil, uma poderosa justicar que pode figurar em crônicas ou inspirar um narrador a criar sua própria crônica de justicar.

O capítulo dois é a história de Tiamat. Ele descreve o caminho sombrio que ela percorreu durante as eras, um caminho que a trouxe até sua tumba. O capítulo três dá sugestões de como envolver os personagens em **Corações Sangrentos** e de como levá-los até a Inglaterra para que possam se encontrar com Tiamat cara a cara. No capítulo quatro os diabolistas entram na tumba de Tiamat e a desafiam num combate mortal que só imortais podem impender.

O apêndice discute a Gehenna, tempo em que os vampiros mais antigos irão despertar. Quando, e se este evento acontecerá, ainda é fonte de conjectura entre os membros. Dr Mortius, um respeitado estudioso Tremere, compartilha suas anotações a respeito de um antigo texto que pode revelar parte da verdade.

Justiça de Sangue

Finalmente! O rastro nítido do homem. Rastro que silenciosamente revela sua culpa. Ele está ferido – persigam a presa, meus cães, sigam os respingos de sangue, cacem e estraçalhem-no.
Aeschylus, Eumenides

Num mundo de caçadores, leopardos e chacais, poucos são os que tentam controlar a sede eterna. Entretanto, quando um caçador está atrás de outro caçador,

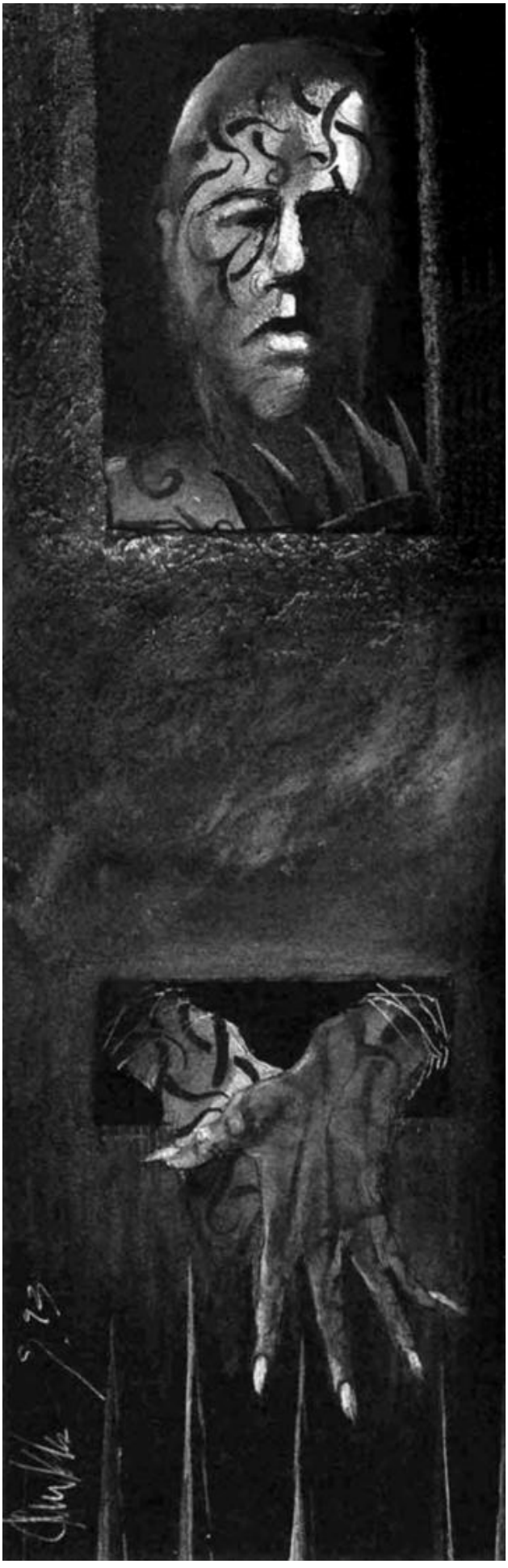
ambos estão sob risco. Aqueles ousados o bastante para caçar cainitas canibais, são os justicares. Os justicares geralmente possuem grande idade e poder, e sua ferocidade é sem paralelo. Poucos podem enfrentá-los, e pouquíssimos ousariam tentar

Existem apenas 7 justicares, e eles não podem estar em todos os lugares ao mesmo tempo. Os justicares de fato possuem muitos servos, entretanto há muito mais vampiros que buscam violar a máscara – ou pior, matar a outro vampiro e beber seu sangue. A única maneira dos justicares impedirem a maré crescente de diableries é impedindo estes crimes antes que aconteçam. A forma de conseguir este objetivo é através do medo.

Os justicares cultivam o terror. Eles o usam como uma arma e poucos vampiros são mais habilidosos em seu uso. A vinda de um justicar é um grande evento. O príncipe precisa rapidamente cessar seus conflitos com os anciões e se preparar. Os anciões por sua vez precisam esconder todas as suas indiscrições. Antes da chegada de um justicar, todos os mortais da cidade que saibam a respeito dos cainitas, frequentemente são mortos, deixando o justicar sem desculpas para reforçar a Primeira Tradição.

Enquanto os anciões ocultam seus crimes menores, os anarquistas se prepararam para a guerra. Poucos anarquistas não cometeram algum crime contra a Camarilla, e um número menor ainda está disposto a se acovardar e implorar por perdão.

Frequentemente, o justicar está interessado em um único vampiro ou num único círculo, não tendo interesse em quaisquer outros crimes. Os servos dos justicares, os arcontes, frequentemente são o bastante para lidar com as quebras nas Tradições. A mera ameaça da intervenção pessoal de um justicar pode fazer com que até um príncipe entre na linha. Um justicar não pode desperdiçar seu tempo com qualquer pequena infração das regras; apenas crimes capitais são dignos de sua atenção.



Punições

É através de suas punições que os justicares espalham o medo. As punições dos justicares são sempre criativas e cruéis. Os justicares são temidos não apenas por seu poder e idade, mas também por sua criatividade e sagacidade. Apenas os vampiros mais poderosos podem escapar das garras de um justicar.

Justicares são os protótipos de Mikaido: a punição precisa se adequar ao crime. Não é suficiente que um vampiro que tenha assassinado outro cainita seja punido com a morte. Ele precisa ser morto de uma forma criativa.

Por exemplo, um vampiro considerado culpado de diablerie pode ser amarrado a uma mesa e ter seu sangue drenado até ficar com 1 ponto de sangue. Vários vermes e larvas, os quais foram transformados em carniçais imediatamente antes da metamorfose (e que portanto requerem grande quantidade de sangue), são então inseridos nos orifícios do ofensor. Os vermes famintos vão se enterrando na carne do ofensor, consumindo o diabolista assim como ele consumiu sua vítima. O diabolista leva noites para morrer e definha sentindo uma agonia infernal o tempo todo.

A carne e os vermes remanescentes são queimados e dados como alimento para os cães de caça do justicar.

Punições como esta assustam até mesmo os assassinos de vampiros, e são um método pelo qual um justicar mantém um reino de terror que pode abranger diversos continentes.

Os justicares frequentemente competem não oficialmente para ver quem consegue inventar as mais criativas punições. Muitas punições são de natureza mágica e frequentemente envolvem aprisionar ou torturar a alma do ofensor. Os justicares com frequência usam como adorno jóias e pedras preciosas, e rumores dizem que cada pedra contém a alma de um diabolista. Embora seja improvável, isso provoca medo.

Os justicares frequentemente usam terceiros para torturar um diabolista. Por exemplo, existe o rumor de que um justicar certa vez trancou um diabolista numa tumba com a vampira que amava. Os dois lentamente enlouqueceram com a privação de sangue e se atacaram. Por fim, o diabolista matou sua amada, bebendo seu sangue e espírito. Quando liberto da prisão ele enlouqueceu e passou diversas horas por noite circulando aquela mesma tumba durante anos, choramingando silenciosamente consigo mesmo.

Criatividade é a chave. Se você consumir alguém, então você será consumido. Se devorar o espírito de alguém, seu espírito será devorado. Se matar o amor de alguém, será forçado a matar quem ama. Assim os justicares mantêm o controle e submetem pelo medo aqueles que quebrariam as tradições, especialmente a Sexta Tradição.

Métodos

O método mais fácil de detectar um diabolista é observar sua aura e procurar por veios negros. Se tal aura for vista, o justicar pode simplesmente decretar seu julgamento imediatamente. Por esta razão, a maioria dos diabolistas não quer sequer encontrar um justicar ou arconte cara a cara.

A Percepção da Aura não é o único meio pelo qual um diabolista pode ser detectado. O método mais simples e comumente usado é simplesmente perguntar. Os membros de uma cidade geralmente sabem quem os diabolistas são, e a maioria dos membros teme os justicares o bastante para lhes dizer o que quer que queiram saber. Embora efetivo, este método tem seus próprios perigos. Os membros frequentemente tentam usar um justicar para perseguir seus inimigos e ajudar seus aliados, a despeito de quem seja culpado ou inocente.

Para se proteger contra isso, muitos justicares aprenderam um ritual taumatúrgico que os permite sentir a verdade. Poucos cainitas conhecem este ritual, que é imprescindível para os justicares, e que já salvou mais de um cainita inocente. Os narradores podem querer adicionar este ritual em suas crônicas, embora seja geralmente recomendado apenas para crônicas de arcontes.

Capa de Sangue

Geralmente é muito trabalhoso esconder os veios negros da aura daqueles que cometem diablerie. Felizmente existe um ritual que tem este efeito: a Capa de Sangue. É um ritual de nível 1 que qualquer neófito pode realizar, contudo os ingredientes e esforços necessários o tornam muito difícil de ser executado. Antes do ritual ser realizado, o diablerista precisa jejuar por 7 noites. Durante este tempo o diablerista não deve beber sangue, para que seu coração seja purificado de vitae maculada. Depois da 7ª noite, o diablerista escreve uma runa em seu peito com seu próprio sangue (a runa também pode ser desenhada por outra pessoa).

Em seguida o diablerista deve beber sangue de uma fonte inocente. O sangue deve ser dado livremente, não pode ser tomado através de violência, força ou coerção. O engano é o método mais comum. Isto pode ser muito difícil porque a este ponto o diablerista está com a reserva de sangue muito baixa e é provável que entre em frenesi, procurando beber com o uso de força ao invés de estratagemas.

Uma vez que o vampiro tenha bebido o sangue, as linhas negras da aura do diablerista ficam ocultas por um número de noites igual a quantidade de pontos de sangue consumidos da fonte inocente. Se algum ponto de sangue for gasto prematuramente (para se curar ou aumentar atributos) reduza a duração do efeito em uma noite por ponto de sangue gasto. Se o diablerista beber de outra fonte, o efeito do ritual é diminuído e as marcas negras não serão mais invisíveis, embora o número de sucessos necessários na jogada de auspícios ainda sejam +1 por ponto de sangue restante.

Desnecessário dizer que se outra diablerie for realizada depois da execução do ritual, todos os benefícios são perdidos e as manchas negras ficam mais visíveis do que nunca. O uso deste ritual frequentemente causa perda de humanidade, pois o engano e a possível morte de um inocente estão sempre presentes.

Visão Verdadeira

Este ritual transforma o vampiro num polígrafo morto vivo. É frequentemente usado por justicares para pegar diabolistas. Uma vez que o curto ritual seja realizado (exigindo por volta de 5 minutos), os sentidos do vampiro se tornam incrivelmente aguçados, permitindo-o perceber o mais suave tremor na voz, ver a agitação minúscula dos lábios de um mentiroso, e perceber que os olhos do mentiroso estão piscando demais. Com este ritual ativo o vampiro deve dobrar seu atributo Percepção em jogadas que envolvam relações interpessoais. Os dados adicionais podem ser usados para negar a Manipulação e Subterfúgio de um vampiro mentiroso.

Visão Verdadeira só detecta mentiras deliberadas e voluntárias. Se o interlocutor acreditar estar dizendo a verdade, então o que dirá aparentará ser verdadeiro. O ritual detecta o estado de tensão, não se a "verdadeira verdade" foi dita.

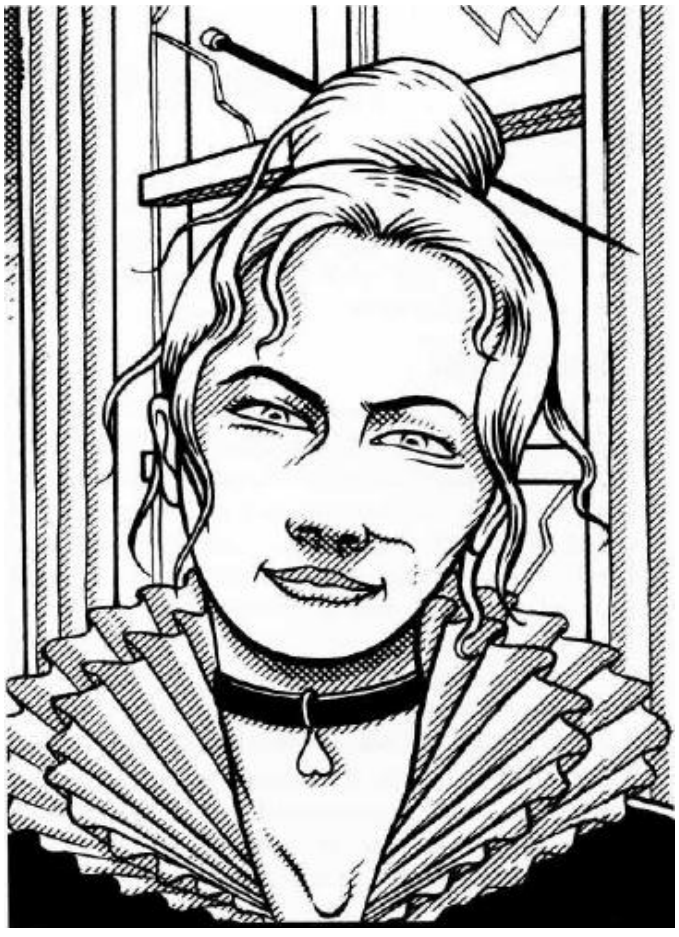
A Corte

Os justicares frequentemente mantém cortes para passar suas sentenças a criminosos suspeitos. Cada justicar tem seu próprio estilo de administrar sua corte, e cada corte tem suas próprias leis e regulamentos. Alguns justicares administram suas cortes ao estilo do velho mundo, onde o criminoso fica numa posição destacada enquanto testemunhas depõem contra ele. Estes justicares raramente escutam o prisioneiro.

Outros justicares apenas reúnem informações até se sentirem satisfeitos e então executam sua sentença ao ofensor. É dito que pelo menos um justicar mantém uma corte onde o criminoso é considerado inocente até que se prove sua culpa, embora tal condescendência seja uma raridade entre os justicares. Os justicares não precisam manter uma corte, pois podem fazer o que bem quiserem, em muitos casos não há julgamento.

Os Espiões

Na maioria dos casos um julgamento irá apenas desenterrar mais mentiras. Disciplinas podem ser enganadas e testemunhas podem dissimular. É por isso que os justicares usam arcontes. Os arcontes vasculham o mundo em busca de criminosos, especialmente diabolistas. Gangues anarquistas, frequentemente repletas de pretensos diabolistas, geralmente possuem um arconte infiltrado entre eles. Na verdade, grupos inteiros de anarquistas já se mataram na tentativa de remover um arconte cuja presença nunca foi verificada. Na maioria das vezes não há nenhum arconte, mas o medo de sua presença frequentemente impede os diabolistas de cooperarem entre si.



Os príncipes se esforçam muito para descobrir as identidades dos arcontes espiões em seus domínios. Embora diableries sejam cometidas com frequência, os espiões geralmente capturam apenas aqueles que incomodaram um príncipe ou ancião. O príncipe simplesmente direciona o arconte para próximo do diabolista, removendo assim, fácil e legalmente, seu inimigo.

Os justicares estão cientes desta fraqueza do sistema, bem como estão cientes de que testemunhas mentem e de que os informantes têm suas próprias agendas. Todos os métodos de captura de diabolistas são repletos de erros e de confusão. As coisas raramente são o que parecem. No fim das contas um bom justicar confia tanto em sua intuição como nas evidências. Ele deve ser capaz de olhar dentro do coração dos membros, vendo através de suas mentiras e dissimulações. Embora os diabolistas temam os justicares por muitos motivos (seus arcontes, sua magia, sua idade), é a sua intuição o que mais deveriam temer.

Caçadores de Caçadores

Eis aqui Madame Guil, um exemplo de justicar que o narrador pode usar como achar melhor. Se desejar narrar uma crônica de arcontes, o seguinte grupo de personagens pode ser usado diretamente. Também pode ser um grupo de apoio com o qual os personagens venham a trabalhar contra ou a favor. A maioria dos justicares tem pelo menos de 15 a 20 arcontes e inúmeros informantes pelo mundo. Entretanto, assim como em todas as camadas da sociedade cainita, há uma hierarquia. Apenas os arcontes mais poderosos e importantes de Madame Guil estão listados aqui; e obviamente todos estão sob laço de sangue com a justicar.

Madame Guil - Justicar

Aquela que se tornaria Madame Guil nasceu como uma camponesa francesa. Ela cresceu conhecendo apenas a fome e o frio, mas nem um nem outro afetaram sua grande beleza. Quando fez 16 anos ficou noiva de um jovem artesão de um vilarejo vizinho. O artesão era jovem e bonito, e embora não o conhecesse, se considerava apaixonada por ele. Contudo, sua beleza jovial não passou despercebida e ela foi tomada pelo Barão Volgirre, seu lorde feudal. Ele teve seu prazer com ela e quando terminou, decidiu abraçá-la.

Foi assim que Madame Guil aprendeu a odiar. O Barão Volgirre planejou mantê-la para compartilhar de sua existência eterna - pelo menos até se cansar dela. Entretanto ela tinha outros planos. Antes que pudesse ser submetida ao

laço de sangue com seu senhor, o castelo do Barão pegou fogo e ele morreu em seu interior. Madame Guil então desapareceu da história humana e cainita.

Dois séculos depois a revolução estremeceu a França, causando a morte de milhares de mortais e de muitos cainitas. Os anarquistas tomaram toda vantagem do caos, se levantando para matar seus anciões. Nada semelhante a Revolução francesa jamais acontecera antes e os príncipes da Europa tremeram, temendo a chegada do conflito em seus domínios. Multidões com sede de sangue infestavam as ruas, matando qualquer um que os desagradasse. Aqueles considerados como opositores do povo, ou favoráveis aos ricos e a aristocracia, ou que fossem estrangeiros se tornavam vítimas.

Obviamente a maioria dos anciões era aristocrata, e como a Revolução glorificava o assassinato de aristocratas, Paris perdeu muitos de seus anciões, seja pelas mãos dos anarquistas ou por bandos mortais assassinos.

Investigações subsequentes revelaram a maioria das facções por trás da Revolução. Anarquistas, Sabá, seitas e outros grupos compartilham muito da culpa. Uma que nunca foi ligada ao conflito foi Madame Guil, mesmo tendo sido imprescindível e inspiradora da Revolução. Ela era uma mulher motivada pelo ódio, e junto com seus seguidores cainitas ajudou a lançar a França no conflito para ocultar o assassinato de seus anciões.

Madame Guil teve sucesso. A Revolução saiu do controle e a aristocracia da França, tanto mortal como cainita foi dizimada. Infelizmente a Revolução chegou até ela. Eventualmente os mortais ordenaram que Madame Guil fosse guilhotinada. Felizmente Madame Guil tinha um carniçal sósia, uma jovem mulher a quem Madame Guil torceu e distorceu com o sangue, com torturas e com lavagem cerebral. Esta mortal, que havia se esforçado o máximo por toda sua vida para se parecer com Madame Guil, considerou algo MUITO melhor tomar o lugar de sua senhora.

Os outros aliados de Guil não tiveram tanta sorte, a maioria foi destruída por uma ou outra facção. Incapaz de dar fim ao tumulto que devastava o país, Madame Guil se viu forçada a chegar a um acordo com o príncipe exilado de Paris, François Villon. Juntos, eles começaram a reconstruir a França. Assim, quando a Camarilla começou a investigar Paris procurando alguém a quem culpar, encontraram Madame Guil emulando os anciões que desprezava. Ela direcionou os arcontes contra seus inimigos anarquistas e assistiu enquanto outros eram mortos pelos crimes que ela cometeu.

Assim Madame Guil escapou das mãos dos justicares. Eles acreditaram em suas alegações de estar reconstruindo a França e fazendo de Paris um campo de caça seguro novamente. Ela ganhou status na Camarilla e sem perceber se tornou uma anciã.

Ela rapidamente cresceu em poder e status. Na verdade, quando Gunther, um antigo justicar desapareceu, ela agarrou a oportunidade - e sua posição. Ela alegremente se transformou em juíza e executora, uma posição que exerceu com frequência na Revolução e uma que secretamente a regozijava.

O poder não fez bem a Madame Guil. Ela inicialmente havia planejado usar sua posição para lutar contra os anciões, mas agora se vê combatendo anarquistas e diabolistas com muito mais frequência. A verdade é que ela tem sido forçada a caçar e punir anarquistas só para sufocar os constantes rumores de que esteja do lado deles - um boato que poderia destruí-la e a tudo que deseja realizar.

Madame Guil se tornou uma cainita aristocrata por haver pouco que pudesse fazer além disso. O estresse agiu por séculos sobre ela. Sua mente está se tornando lentamente insana, e ela agora se equilibra delicadamente no precipício da loucura.

Tem sido uma longa e árdua luta manter sua posição. E nem sempre ela tem sido vitoriosa. Justicares só mantêm suas posições por 13 anos e a Camarilla já votou para que ela não continuasse em seu cargo. Apenas o apoio contínuo do príncipe Villon e sua própria habilidade de destruir anarquistas a mantiveram no poder. Entretanto a jyhad tem muitas faces, e ninguém sabe que outros jogadores secretos podem estar controlando esta poderosa peã.

Guil caça anciões sempre que pode, investigando suas falhas e executando terríveis punições naqueles que quebraram as Tradições. Seu tipo de criminoso favorito é o ancião que comete diablerie. A punição para tal criminoso é a morte final, frequentemente pelo fogo, depois de um longo período de tortura - uma tarefa que está mais do que feliz em executar. Com anarquistas ela é mais condescendente, embora a morte final geralmente esteja em pauta. Guil tenta ignorar crimes de anarquistas, a menos que alguma razão a pressione em contrário.

Sua crueldade se tornou lendária, e alguns anciões estão cientes de que ela guarda algum rancor de anciões. Isso faz com que ela tenha poucos amigos e limita sua capacidade como justicar. Já aconteceu de anciões de uma cidade se unirem contra ela por puro princípio, a despeito do crime cometido.

Senhor: Barão Volgirre
Clã: Toreador
Natureza: Diretora
Comportamento: Bravo
Geração: 6ª
Abraço: 1579
Físicos: Força 5 , Destreza 7 , Vigor 7
Sociais: Carisma 5 , Manipulação 7 , Aparência 6
Mentais: Percepção 5, Inteligência 4, Raciocínio 5
Talentos: Atuar 6, Prontidão 4, Performance 2, Briga 5,

Esquiva 4, Empatia 1, Intimidação 7, Liderança 4, Subterfúgio 4
Habilidades: Etiqueta 4 , Armas de Fogo 4 , Armas Brancas 5, Música 3, Furtividade 2
Conhecimentos: Conhecimento da Camarilla 5 , Investigação 6, Direito 4, Linguística 6, Ocultismo 3, Política 5, Conhecimento do Sabá 2
Disciplinas: Auspícios 6, Rapidez 5, Fortitude 3, Potência 3, Presença 6, Metamorfose 2, Serpentis 3, Taumaturgia 3
Antecedentes: Aliados 3, Contatos 7, Rebanho 6, Influência 6, Recursos 6, Lacaios 7 , Status 7
Virtudes: Consciência 1 , Autocontrole 4 , Coragem 5
Humanidade: 2
Força de Vontade: 8
Imagem: Embora Madame Guil pareça uma menina, jovial como uma flor de primavera, há algo nela que a faz parecer feroz. Ela tem um jeito de olhar para as pessoas como se fossem suas vítimas. Ela prefere vestidos leves e folgados que a façam parecer desleixada - e que permitam movimento em combate. Contudo também tem conexões com as maiores casas de moda da França, e ninguém se veste melhor do que ela numa ocasião formal.
Dicas de Interpretação: Sorria cruelmente. Faça com que todos tenham medo de você. Não tenha misericórdia de ninguém, o conceito de misericórdia não existe pra você. Você aprendeu com os anos que a batalha é o único modo pelo qual você pode conseguir o que quer. Além disso, você tem o coração de um soldado. Todos são seus inimigos.

Michael Unther - O Perfeccionista

Líder de um regimento prussiano, o coronel Unther sempre exigiu a perfeição absoluta de seus soldados. Ao final do século 18, a Prússia tinha a força militar mais cruel e rigorosa da Europa, com punições severas as menores infrações. O coronel não era um homem clemente.

Unther estava presente em 23 de Maio de 1802, quando a Prússia assinou um de seus tratados de paz mais curtos com Napoleão. Como uma de suas muitas funções naquela noite, se encontrou com Madame Guil, que por sua vez estava reunindo apoio para o que temia ser uma guerra com Camarilla. Na ocasião, Unther estava quase com 50 anos, mas tinha nervos de aço e postura de ferro. Ela brincou com ele, chamando-o de "Homem de Metal", e o chamou até seus aposentos.

O coronel Unther jamais teria aceitado tal proposta, mas havia algo em Guil que era impossível de se recusar. Ela o abraçou naquela noite, e ele se tornou um de seus servos. Unther nunca perdoou totalmente sua senhora pelas inadequações daquela noite. Ainda há uma luta entre sua ira e seu laço de sangue.

Por séculos ele trabalhou com Guil, inicialmente como guarda costas contra pretensos assassinos e depois como arconte quando Guil se tornou um justicar. Ele estabeleceu ligações por toda a seita, e sua reputação é um de seus bens mais preciosos.

Unther é um mestre em perceber dissimulação e em inventar punições criativas. Ele tem sede de poder e embora não haja dúvidas sobre sua lealdade, é nítido que deseja se tornar justicar no futuro. Talvez quando sua senhora morrer ele possa herdar sua posição. Sua crueldade é quase equivalente a de Madame Guil e ele é temido por diabolistas por todo o mundo.

Senhor: Madame Guil
Clã: Toreador
Natureza: Juiz
Comportamento: Perfeccionista
Geração: 7ª
Abraço: 1802
Idade Aparente: 45
Físicos: Força 5, Destreza 4, Vigor 6
Sociais: Carisma 4, Manipulação 2, Aparência 3
Mental: Percepção 3, Inteligência 4, Raciocínio 4
Talentos: Prontidão 2 , Esportes 3, Briga 5 , Intimidação 5, Liderança 6 , Sentir Dissimulação 5
Habilidades: Etiqueta 4, Armas de Fogo 5 , Armas Brancas 4,

Música 2

Conhecimentos: Conhecimento da Camarilla 4, Investigação 5, Ciência Militar 4, Política 4, Conhecimento do Sabá 1

Disciplinas: Auspícios 3 , Rapidez 5 , Dominação 4 , Fortitude 4, Potência 2 , Presença 4

Antecedentes: Aliados 1, Contatos 6 , Rebanho 2 , Influência 4, Mentor 5 , Recursos 4, Lacaios 2 , Status 4

Virtudes: Consciência 2, Autocontrole 5 , Coragem 5

Humanidade: 3

Força de Vontade: 9

Observação: Unther não manifesta a fraqueza Toreador da mesma forma que seus companheiros de clã. Unther é pouco afetado pela beleza per se, mas pode se sentir inebriado pela ordem ou precisão absolutas. Ele pode torcer o nariz para uma pintura adorável, apenas para depois chorar lágrimas de sangue diante de uma parada militar perfeitamente executada.

Imagem: Unther é um homem severo, austero, de meia idade, com cabelos grisalhos e bigode farto. Ele frequentemente veste roupas arcaicas. Unther acha que estas são as roupas apropriadas para todas as pessoas civilizadas.

Dicas de interpretação: Você se parece com o tio de alguém, mas debaixo da fachada se esconde um assassino. Antes de ser abraçado você era o comandante de um dos mais cruéis exércitos foi mundo. Ser um arconte não é muito diferente. Você odeia especialmente os anarquistas, pois eles ofendem seu senso de propriedade e tradição.

Hafsa - A Observadora

De modo a treinar seus assassinos, os Assamitas as vezes reclamam seus futuros membros logo após o nascimento, criando-os e treinado-os na fortaleza do clã até estarem prontos para o abraço. Uma vez que o abraço seja concluído, o clã passa a ter um novo membro, quase imbatível e leal até a morte final.

Ou assim desejam os líderes do clã. Hafsa era poderosa, mas não era fiel. A silenciosa fortaleza dos assassinos mortos vivos não é lugar para uma garota crescer. Hafsa não tinha amigos exceto por seus antigos tutores, e não tinha diversão, apenas exercícios. Ela não era usada como receptáculo, uma vez que era proibido por ameaçar sua saúde. Mas viu a muitos outros serem trazidos para a fortaleza com este propósito.

Conforme Hafsa crescia, foi-lhe negado o contato com outras moças e rapazes, e nada lhe foi ensinado além de habilidades de combate: luta, caça, furtividade e qualquer coisa que a ajudasse a matar. Quando finalmente foi abraçada compreendeu o que significava odiar. Ela sempre amou passar tempo na fortaleza durante o dia, quando era quieto e não havia ninguém ao redor. Ela então se locomotiva furtivamente, evitando os poucos guardas e encontrando esconderijos secretos entre as fendas do castelo. De lá ela podia observar os raios de sol abrirem seu caminho entre as antigas rochas, até o sol finalmente sumir no horizonte.

Agora Hafsa nunca mais poderia desfrutar o dia. O sol a queimaria como fogo nos raros dias em que conseguisse permanecer acordada. Todo seu tempo foi gasto aprendendo a arte de matar e a ciência do assassinato. Ela passou a odiar o clã e quando aprendeu o suficiente, o deixou. Hafsa fugiu depois de 50 anos de sua chegada, embora não aparentasse ter mais de 22 anos.

Hafsa se foi, e se foi pra valer. Os Assamitas procuraram por ela, mas Hafsa fugia mais rápido e para mais longe. Hafsa, tendo sido ensinada muito a respeito do mundo cainita, desejava se unir a um justicar e servir ao mundo cainita com suas habilidades, desmascarando aqueles que, tal como seus mestres, eram assassinos.

Ela pouco sabia sobre a dificuldade de se tornar um arconte. Hafsa encontrou Madame Guil, mas a justicar não quis saber dela. Hafsa então começou uma campanha para convencer Madame Guil sobre sua utilidade. Depois de anos seguindo e observando Madame Guil, Hafsa finalmente a presenteou com a documentação completa de onde e com quem a justicar esteve em todas as noites nos últimos anos. Assim, Hafsa se tornou uma arconte.

O trabalho de espionagem de Hafsa agora é um pouco diferente. Ela viaja por toda Europa procurando diabolistas e

por todos que quebram as seis Tradições. Ela é tão boa no que faz que é capaz de manter várias cidades sob vigilância de uma só vez. Ela possui uma extensa rede de informações e pouco escapa de sua atenção. Hafsa nunca mata, outro arconte é sempre chamado para fazer o trabalho sujo.

Até hoje Madame Guil tem suspeitas de Hafsa. Ela ouviu rumores de que existe um espião entre seus arcontes e Hafsa é sua principal suspeita. Guil também ouviu rumores de que um antigo Assamita está infiltrado seus próprios peões em posições de poder ao redor do mundo, para algum propósito sinistro.

Senhor: Anji
Clã: Assamita
Natureza: Criança
Comportamento: Fanático
Geração: 8ª
Abraço: 1934
Idade Aparente: 22
Físicos: Força 3, Destreza 5 , Vigor 4
Social: Carisma 4, Manipulação 4, Aparência 2
Mental: Percepção 4, Inteligência 2, Raciocínio 3
Talentos: Atuar 5, Prontidão 3, Briga 4, Esquiva 2, Manha 4

Habilidades: Condução 3, Armas de Fogo 5, Armas Brancas 5, Furtividade 5, Sobrevivência 2
Conhecimentos: Química 4, Computador 1, Investigação 4, Política 2
Disciplinas: Auspícios 2, Rapidez 3, Ofuscação 4, Quietus 5
Antecedentes: Contatos 5, Recursos 1
Virtudes: Consciência 4, Autocontrole 3 , Coragem 4
Humanidade 8
Força de Vontade 7
Imagem: Hafsa é magra e musculosa, com cabelos desordenados. Ela não é bonita, mas tem certo charme e inocência. Ela adora roupas bonitas, uma vez que só tinha acesso a vestimentas de estilo espartano na fortaleza. Ela usa muitos tipos de roupa, mas as combinações que faz raramente combinam, pois ainda tem pouca compreensão sobre a moda.
Dicas de interpretação: Seja muito honesta. Você é um soldado. Você acredita no bem e no mal, e acredita fazer parte do bem. Você acredita que Madame Guil é boa. Você sabe que os outros mentem, mas sabe que pode puní-los.

Masdela, O Espião

Quando os membros vão para a guerra, estão acompanhados de grupos de neófitos. Todos abraçados como bucha de canhão. Poucos destes neófitos sobrevivem. Masdela, um jovem ferreiro italiano, foi abraçado com tal propósito.

Masdela foi abraçado meramente por sua força. Antes de ter tempo para descobrir o que é ser um vampiro, foi forçado a lutar contra outros de sua espécie. Elonzo, seu lorde e senhor, foi derrotado, e Masdela foi capturado enquanto cobria sua fuga.

Depois de um breve período de tortura, Masdela foi trancado nas masmorras de seus inimigos e deixado para apodrecer. Ele aguentou algum tempo se alimentando de ratos e outros roedores, mas logo entrou em torpor. Masdela não despertou até ser resgatado por Elonzo quase 300 anos depois.

Elonzo sabia a respeito do heroísmo de sua cria em sua última batalha, como também estava ciente de sua captura, mas os membros são antigos e seus planos podem demorar anos para se realizarem. Elonzo derrotou seu rival cainita no século 19. Foi então que ganhou acesso ao castelo no qual Masdela foi aprisionado.

Elonzo tomou vantagem da gratidão e do anonimato de sua cria, e imediatamente fez dele um espião e informante.

Atualmente Masdela está espionando Madame Guil. Ela faz uso de sua força bruta quando precisa de um braço forte. Ele relata quase tudo a Elonzo, e Madame Guil não suspeita de nada. Madame Guil o mantém por perto por causa de sua bravura, habilidades em combate e aparente dedicação, assim como por sua estranha habilidade de conseguir as informações necessárias. Na verdade, Elonzo as fornece a Masdela para que este permaneça valioso para Madame Guil.

Se deixado por conta própria, Masdela nunca manteria sua posição.

Senhor: Elonzo
Clã: Toreador
Natureza: Devoto
Comportamento: Cavaleiro
Geração: 7ª
Abraço: 1543
Idade Aparente: 30 e poucos anos
Físicos: Força 6, Destreza 5 , Vigor 4
Sociais: Carisma 2, Manipulação 3 , Aparência 4
Mentais: Percepção 4, Inteligência 2, Raciocínio 3
Talentos: Atuar 2, Esportes 2, Briga 5, Intimidação 3
Habilidades: Empatia com Animais 2, Ferraria 3, Armas de Fogo 1, Armas Brancas 3
Conhecimentos: Metalurgia 1, Política 1
Disciplinas: Auspícios 1, Rapidez 1, Fortitude 1, Potência 4, Presença 1
Antecedentes: Mentor 6, Recursos 2
Virtudes: Consciência 2, Autocontrole 3, Coragem 4
Humanidade: 6
Força de Vontade: 7
Imagem: Masdela era um homem forte quando foi abraçado. Ele é muito bonito, com cabelos negros e pele morena para complementar suas refinadas características italianas.
Dicas de Interpretação: Faça o seu melhor para ser fiel a Elonzo, este é seu único propósito no mundo. O abraço tem a tendência de consumir os mortais, deixando-os como representações secas de sua antiga personalidade. Isto aconteceu com você. Você não passou tempo acordado o bastante para ser imune a este efeito, e todas as suas energias estão focadas em seu lorde. Quando estiver diante daqueles que acreditam em sua fidelidade por Madame Guil, simplesmente transfira toda sua lealdade para seu nome, esquecendo temporariamente sua outra aliança.

Pierre Gedou - O Assassino

Pierre era um pobre agricultor, mas tinha um lar razoavelmente quente e limpo, e uma família feliz. Tudo isso mudou quando estava com 22 anos. O inverno era sempre a pior época do ano para os pequenos vilarejos, e o daquele ano já havia deixado muitos famintos. Tanto sua mulher e filho morreram de febre. Pierre sabia que o frio e fome os havia enfraquecido. Por isso, culpou a si mesmo. Pierre sabia que supostamente deveria ser o provedor de sua família, e quando morreram, Pierre julgou ter falhado com eles. Pior ainda, sentiu como se os tivesse assassinado por causa de sua inabilidade de conseguir trabalho.

Pierre estava em seu caminho levando sua mulher e filho para o pátio de uma igreja, quando encontrou com o Duque Manette na estrada, que de acordo com a lei feudal era

o dono das terras, do vilarejo inteiro e de todos seus habitantes. A carruagem do Duque era muito maior do que a carroça quebrada de Pierre, e o deixou maravilhado com sua beleza.

Só havia passagem na estrada para um, e o cocheiro ordenou a Pierre que se afastasse para o lado. Não havia espaço e Pierre foi forçado a descer e puxar seu burro para que andasse para trás, tudo isso naquela temperatura congelante. Quando finalmente conseguiu encontrar um lugar para se apoiar, seus pés, envoltos no que restou daquilo que um dia foi uma bota, perderam toda a sensação de tato.

Os funerais eram enterros humildes onde os corpos eram envoltos por lã e jogados numa tumba coletiva. Pierre envolveu seus entes queridos com muita solução esterilizante para impedí-los de feder antes de a tumba ter acumulado corpos o bastante para cobri-los. Quando Pierre conseguiu jogar sua mulher e filho no fosso, seus pés já estavam com úlceras por causa do frio. Pierre transferiu todo seu ódio ao Duque de Manete quando teve que amputar seu 4º dedo.

Pierre reuniu suas posses restantes e foi para Paris com a esperança de conseguir um trabalho. A pobreza da cidade excedia em muito a de seu vilarejo nativo, e seu ódio pela nobreza se inflou ao presenciar o abuso diário dos nobres para com os camponeses. Em pouco tempo

Pierre se reduziu a pouco mais do um mendigo, mas então veio a Revolução e Pierre passou a ter um propósito. Ele rapidamente se juntou as fileiras dos federalistas e se tornou um feroz assassino.

Embora não tenha sido digno de nota em nenhuma das batalhas anteriores da Revolução, atuou como executor e arrancava pelo menos 20 cabeças por dia. Conforme o banho de sangue continuou, atraiu a atenção de Madame Guil, que o transformou num carniçal. Ela o usou como espião. Ele observava os rostos na multidão quando acionava a guilhotina e via quem estava feliz e quem estava triste. Era crime lamentar por um traidor; desta forma Madame Guil descobriu e levou seus inimigos a juízo.

Pierre Gedou por séculos permanece como carniçal, aperfeiçoando a arte de matar. Ele é conhecido como o homem machado de Madame Guil. Quando há um trabalho especialmente sujo a ser feito, ele é chamado. Há o rumor que sustenta que Pierre enterra vampiros depois de lhes drenar todo o sangue, os deixando para apodrecer e enlouquecer.

Clã: Carniçal
Natureza: Sobrevivente
Comportamento: Depravado
Idade aparente: 20 e muitos anos

Físicos: Força 5, Destreza 4, Vigor 5
Sociais: Carisma 2, Manipulação 1, Aparência 1
Mentais: Percepção 3, Inteligência 2, Raciocínio 4
Talentos: Briga 5, Esquiva 3, Intimidação 4, Manha 3
Habilidades: Armas Brancas 4, Armas de Fogo 5, **Furtividade:** 4
Conhecimentos: Política 2
Disciplinas: Rapidez 1, Potência 1, Fortitude 1
Antecedentes: Mentor 5, Recursos 2, Status 1
Virtudes: Consciência 1, Autocontrole 1, Coragem 4
Humanidade: 2
Força de Vontade: 6
Imagem: Um homem pequeno e encurvado. Pierre parece com nada menos do que um sapo. Suas roupas estão sempre amassadas e seus cabelos estão sempre bagunçados. Suas unhas nunca são cortadas e estão quase sempre manchadas de sangue. Para conseguir este efeito ele deixa suas mãos ensanguentadas o máximo de tempo possível. Pierre ainda não tem os dedos e algumas vezes não usa sapatos, mostrando sua terrível deformidade.
Dicas de interpretação: Você é um assassino. Nada lhe agrada mais do que ver alguém morrer por suas mãos. Mantenha seus olhos sempre em movimento, pois você não confia em ninguém. Você se sente desconfortável em conversas porque não sabe o que dizer.

A Crônica de Justicar

Existem muitas vantagens em narrar uma crônica baseada num justicar e em suas atividades. Os jogadores podem interpretar os arcontes do justicar, procurando em cidades de todo o mundo por diabolistas e outros criminosos cainitas. Isso proporciona mais mobilidade do que o comum para uma crônica de Vampiro e também permite que o narrador e seus jogadores interpretem vampiros com um sólido objetivo em comum, possivelmente até mesmo com intenções nobres.

O narrador pode controlar o justicar e assim exercer controle sobre a crônica, guiando-a para direções interessantes. Como arcontes, os personagens encontrarão os mais terríveis e perigosos de todos os cainitas. Embora os arcontes tenham poder considerável por ter o apoio do justicar, precisarão inevitavelmente enfrentar cainitas poderosos e desesperados quando estiverem longe do justicar.

Uma face inexpressiva e desenvolvidas habilidades de negociação são tão úteis como a persuasão física.

As Tradições são as únicas regras registradas por escrito da sociedade cainita. Não existem outras leis ou regulamentos. As Tradições são muito importantes e ninguém quer ser pego quando as quebra. Os arcontes enfrentam apenas os cainitas mais desesperados - aqueles que foram descobertos trilhando o mais sombrio dos caminhos do mundo dos mortos vivos. Eles frequentemente são poderosos (ou com sede de poder), e sempre perigosos. Não existe um modo seguro de interagir nem método elaborado para lidar com eles. Os arcontes estão por conta própria contra os predadores de predadores, tendo como única arma a ameaça de ira do justicar.

A intriga será tão comum quanto a violência, pois muitos vampiros proeminentes violam as Tradições. Culpa e inocência frequentemente são menos importantes do que a política envolvida na situação. Os personagens não devem se surpreender quando suas investigações desmascararem um criminoso, que logo em seguida sairá livre em função de algum acordo que não possam compreender, ainda.

Começando

Inicialmente o narrador precisa criar um justicar em quem basear a crônica (veja Madame Guil acima). Existem muitas formas de fazer isso, mas convém fazer do justicar uma figura assustadora. O justicar não é alguém a quem os personagens irão querer recorrer com muita frequência. Eles sofrerão se o chamarem desnecessariamente. Um justicar tem uma reputação a manter e não pode ser misericordioso quando é convocado a uma situação de crise. Quando o justicar chega, alguém tem que morrer.

Uma crônica de justicares pode se provar desafiadora em muitos aspectos. O narrador terá que criar um número maior de ambientações, pois cada noite de jogo pode transcorrer numa cidade diferente. Diableries e violações das Tradições ocorrem em todos os lugares - São Petersburgo, Madri, Cairo, Bogotá ou São Francisco. Embora isso seja mais trabalhoso, por outro lado abre espaço para uma maior variedade. Os arcontes podem desvendar estratagemas e descobrir conexões em âmbito global.

Embora os arcontes estejam sob laço de sangue com seu justicar, também passam grandes períodos de tempo distantes do mesmo, com isso o laço pode enfraquecer. Estes laços de sangue também criam tensão dramática a medida que os personagens precisam determinar o que de fato é do melhor interesse de seu senhor, ao mesmo tempo em que pesam seus próprios interesses.

Sou o mal da bíblia
Vá para a igreja, mas nunca ore
Sou uma irmã, com um hábito
Um pregador, que nunca foi salvo
- Lynch Mob “Bem nenhum”

Ela se abaixou nas Trevas, esperando que terminassem. Recuperou controle de seu corpo por vários meses, e por diversos preciosos meses “a coisa” não teve acesso ao poder. *Me solte! Faço qualquer coisa que você deseje; deixe-me sair!*

Ela riu consigo mesma – uma risada cruel e perturbadora – por ouvir a coisa também chorar aterrorizado. Terror. Ela sabia muito bem o que era terror, na verdade ela sabia muito mais sobre este assunto do que jamais considerou possível.

Foram necessários preciosos meses de liberdade para conseguir atravessar um império em ruínas até chegar nesta pequena ilha chamada Britânia. Aqui ela estava a salvo daqueles que a seguiram e agora poderia finalmente dormir. Dormir! Ela teve seu sono negado por 2000 anos, de dia e de noite. *Durma agora; eu te deixarei dormir. Descanse, você precisa descansar.* Ainda não, mais algumas horas e tudo estará acabado.

Os bretões têm sido aterrorizados por esta matrona Romana, especialmente quando exigiu que cavassem uma tumba para ela. Eles fizeram como ela ordenou, embora tenha sido necessário quebrar alguns ossos para forçá-los a cooperar. *Por favor, isso não. O sono eterno não. O esquecimento não.* Sim, o esquecimento. É isso que ela buscava, embora não soubesse até que a coisa tivesse mencionado.

O esquecimento, onde o mal pudesse dormir para sempre sem ser perturbado. A tumba estava quase completa, as armadilhas estavam prontas e tudo que os bretões precisavam agora era de um corpo a ser enterrado. Ela caminhou em direção a tumba. *Não! Deixe-me ir e você poderá viver. Eu retornarei de onde você me invocou.*

Só faltava fazer uma coisa. Ela em breve desapareceria da memória dos mortais, mas outro vampiro poderia vir procurar por ela, mesmo neste lugar tão distante. Os bretões poderiam então dizer onde ela estava dormindo ou como funcionam as armadilhas. Uma última matança, desta vez apenas uma pequena tribo. Certamente ela daria conta de fazê-lo antes do nascer do sol, antes de ir dormir.

A História

A verdadeira história de Tiamat, aquela que nunca será contada, é trágica. Uma história que a própria Tiamat teve saudades de contar por milhares de anos. Ela era conhecida entre os cainitas como uma grande caçadora, uma vampira de força terrível, perversa e com sede por poder. Ela era uma assassina encarnada, capaz de matar com um olhar ou uma palavra, e assim frequentemente fazia. Ela desapareceu nas labaredas da jyhad que tanto se esforçou em alimentar.

A maldade de Tiamat era lendária e é assim que os vampiros se lembram dela. Como em muitas lendas, os relatos contêm muitas inverdades. Esta é sua história, que ela contaria caso a "coisa" a tivesse dado chance.

O Início

Tiamat nasceu na pré-histórica Ur, então uma grande cidade na Suméria, embora pelos padrões de hoje não seria considerada mais do que um vilarejo. Seu pai deu a ela o nome de Lantla, e pelo fato de já ter 3 filhas, se livrou dela na primeira oportunidade. Quando uma mulher de poder veio buscando a menina, o pai de Lantla a entregou sem qualquer remorso. Lantla foi deixada para viver com uma mulher que era tanto uma bruxa como uma doutora. A bruxa escolheu Lantla porque viu poder na jovem menina, e de forma tola contou isso para Lantla.

Lantla começou a cobiçar o poder que sua senhora a prometia. A tola bruxa entretanto não conseguia fazer este poder se manifestar, e assim Lantla crescera frustrada. A bruxa a fazia executar tarefas servis de acordo com sua posição, mas Lantla era intolerante e rebelde. Quando ia ao mercado, se aproximava de homens que aparentassem ser ricos tentando chamar sua atenção na esperança de casar com alguém de posição social melhor e ter acesso a dinheiro e conforto.

Mas homens ricos não vão ao mercado, apenas enviam seus servos. Lantla sem saber disso perdeu muito tempo com eles, ao pensar que pelas roupas eram homens de poder. Quanto mais tempo ela perdia no mercado mais a bruxa ficava irritada e mais Lantla era surrada. As surras foram ficando piores e Lantla já não podia esperar conseguir causar boa impressão com tantos ferimentos no rosto. Assim passou a enrolar um pano no rosto e caminhar através de becos.

A bruxa foi ficando mais e mais cruel conforme envelhecia e se tornava senil. Um dia a surra foi tão grande que Lantla ficou deitada no chão, quase morta. Quando acordou sem saber onde estava, a bruxa avançou sobre ela com uma machadinha. Lantla surpreendida deu um grito, e seu poder liberado pelo medo e pelo ódio, se tornou real. Uma antiga palavra mágica saiu dos lábios de Lantla. Dando um grito repentino, a bruxa foi consumida por chamas, de dentro para fora.

Lantla foi chamada de assassina e de coisa pior. Ela teria sido banida ou assassinada se não fosse por um sacerdote chamado Arakur. O homem era muito respeitado e temido, sendo considerado quase um deus. Tinha muitas esposas e era um dos poucos homens a quem eram permitidas tais luxúrias. Havia o rumor de que Arakur vivia no grande Ziggurat que se destacava sobre a cidade. Acredita-se que suas mulheres também vivam lá pois nunca mais foram vistas depois que ele as levou.

Na verdade Arakur era um vampiro de 4ª geração. Suas esposas eram apenas seu rebanho, as vezes mortas imediatamente e outras depois de muitas noites. Ele levou Lantla como esposa e sua palavra era a lei. O assassinato foi esquecido e ela foi levada no templo, sendo para sempre e completamente esquecida pelo povo.

Arakur tinha muitos planos para Lantla, e matá-la não estava entre eles. A pergunta sobre como ela foi capaz de usar uma poderosa palavra de magia conhecida apenas por poucos atiçou

a curiosidade de Arakur. Mais do que isso, ele queria que Lantla fosse sua cria e serva em momentos de crise. Na noite de seu casamento ela foi abraçada e se tornou imortal.

Lantla ficou horrorizada por sua nova existência e suas exigências alimentícias. Ela não queria beber sangue e por diversas vezes tentou se jogar na luz do sol. Arakur impedia e a mantinha viva, frequentemente a forçando a beber o sangue de seu senhor. Rapidamente, no curso de algumas noites ela gradativamente aceitou sua condição e serviu bem a Arakur, aprendendo muito sobre a magia e seus usos. Assim Lantla realizou seu desejo: casar com um homem rico e escapar da vida de pobreza.

A Chegada do Maligno

Um dos mais antigos generais da civilização ocidental era Urlon de Uruk. Como muitas personalidades daqueles tempos antigos, ele era um vampiro. Ele veio para Ur para conquistar. Naturalmente Arakur e Lantla resistiram, Mas Urlon havia aprendido o poder sobre a carne mortal e tinha um número maior de tropas. Quando se tornou nítido que Ur cairia, Arakur entrou em desespero e foi para seu refúgio esperar por seu fim.

Lantla, entretanto, não entrou em desespero. Ela odiava Urlon como um tirano (a qual entendia bem) e o ódio que sentia por sua antiga senhora bruxa ressurgiu redirecionado para Urlon. Se a cidade pudesse resistir por mais uma semana ou duas, Lantla acreditava ser capaz de fazer algo. Ela estudou suas tabuletas e finalmente invocou um grande demônio para ajudá-la em batalha. O demônio se chamava Dragonskyr e possuiu seu corpo, dando a ela grande força e poder.

Dragonskyr a ajudou ainda mais, ao ajudá-la a forjar uma arma mágica. Esta arma - prometia o demônio - a permitiria matar não apenas os seguidores mortais de Urlon, mas também ele próprio. Lantla rapidamente concordou, não percebendo as consequências. Quando os homens de Urlon finalmente invadiram as muralhas, ela estava pronta.

Naturalmente, Urlon intentava matar Arakur. Este era o motivo pelo qual ele havia ido para Ur com um exército de mortais. Urlon era um dos primeiros guerreiros da jyhad, e esta foi uma de suas primeiras batalhas. Quando Urlon chegou no ziggurat, Arakur já estava morto. Lantla estava de pé diante de seu senhor, e seus dentes estavam manchados com seu sangue. Dragonskyr havia tomado controle do corpo de Lantla e decidido que precisava de mais poder para derrotar Urlon.

Urlon não era páreo para Lantla e Dragonskyr combinados num só corpo, principalmente depois que Lantla havia consumido a alma de Arakur. A espada de Dragonskyr, a qual recebeu o nome de Espada de Nul, matou Urlon com um só golpe.

Depois disso, usando o corpo de Lantla, Dragonskyr saiu numa chacina pela cidade, matando os seguidores de Urlon e os camponeses de Ur indiscriminadamente. Quando a noite havia terminado, Lantla se percebeu nas margens do rio Tigre, suas roupas ensopadas de sangue. Dragonskyr gargalhava em sua mente. Agora o demônio desejava sair de seu corpo. Estaria assim livre no mundo para fazer o que bem quisesse sem estar limitado por uma forma física. A proximidade com Dragonskyr havia ensinado muito a Lantla. Ela percebeu que se deixasse o demônio escapar de seu corpo estaria soltando um terrível mal sobre o mundo.

Quando Dragonskyr tentou escapar, Lantla resistiu rapidamente com seu espírito e seu poder mágico, prendendo o demônio dentro dela. O demônio ficou chocado e aterrorizado de não poder escapar. Neste primeiro momento de confusão, Lantla conseguiu recuperar o controle de seu corpo. Ela então lançou a Espada de Nul no rio Tigre. A espada ressurgiu várias vezes pelos séculos em vários lugares, e foi chamada por vários nomes, mas nunca mais foi vista por Dragonskyr.

Sem a arma, Dragonskyr percebeu que seus poderes diminuíram muito. Ele não poderia mais sair do corpo de Lantla, mas poderia controlá-lo. O demônio forçou Lantla a ficar de pé na praia nos raios de sol que surgiam no horizonte. Lantla nunca havia sentido tanta dor. Ainda assim, ela resistiu a Dragonskyr. Por fim, temendo o que pudesse acontecer com ele caso Lantla morresse, Dragonskyr cedeu.

Juntos eles se arrastaram de volta até a cidade. Lantla manteve os espíritos tão próximos que parecia não haver escapatória, mesmo na morte. Aonde quer que Lantla fosse, Dragonskyr sentia que precisava ir atrás, pois ainda tinha a intenção de permanecer neste plano.

A Batalha sem fim

Na noite seguinte Dragonskyr se lançou em outra matança pela cidade, regozijando-se grandemente enquanto deixava Lantla horrorizada, pois eram as suas mãos que estavam sendo usadas para cometer todas aquelas atrocidades. Dragonskyr havia feito isso numa tentativa de forçar Lantla a soltá-lo. A cada assassinato e ato de tortura o demônio a dizia que tudo que precisava fazer era soltá-lo e assim nunca mais teria que matar.

Lantla sabia que mesmo não podendo ver, a maldade de Dragonskyr se tornaria muito maior sem uma forma física que o limitasse. Ela resistia com todas as suas forças como um homem se agarrando até o último fôlego para não se afogar. Cada segundo era torturante e trazia a possibilidade de fracasso. Por fim ela aprendeu a lutar contra o demônio, e a maior parte das noites era gasta em combates psíquicos conforme ambos batalhavam pelo controle do corpo. Nas ocasiões em que Dragonskyr ganhava controle do corpo, aterrorizava as cidades. Em outras eles batalhavam por cada movimento e não concordavam em quase nada.

Dragonskyr gradualmente parou de torturar meros indivíduos e passou a dar preferência a grandes massacres. O demônio planejou a queda de Ur para os Elamitas para ferir Lantla e convencê-la a deixá-lo ir. Entretanto mesmo com sua cidade em chamas e seu povo massacrado, ela não deixou Dragonskyr a solta, embora pudesse fazer pouco para impedir a destruição.

Lantla/Dragonskyr se juntou aos babilônios quando estes vieram até a cidade alguns anos depois, e os babilônios adoravam Dragonskyr como uma deusa. Os babilônios já tinham uma deusa do caos, trevas e maldade – e Dragonskyr tirou vantagem disso clamando ser Tiamat, a deusa do submundo e do caos primordial sobre o qual o mundo foi construído.

Tiamat se tornou seu novo nome. Ela agora era conhecida mesmo entre os mortos vivos como uma criatura terrível e capaz de fazer qualquer coisa. Sob o domínio do demônio ela construiu jardins de sangue onde vítimas frescas eram trazidas para serem lentamente drenadas. Alguns deles sofriam por muitas noites, seus gemidos de dor levaram Lantla a beira da loucura.

Na verdade é um milagre que ela tenha permanecido sã, que nunca tenha se tornado completamente louca. Algum vestígio de raciocínio ainda se escondia em sua mente, ocultado num lugar seguro onde Dragonskyr não pudesse encontrar. Ela chamava a si mesma apenas de Tiamat, seu nome mortal havia sido esquecido há muito tempo. Ao pensar em Dragonskyr a única referência era “a coisa”. Algumas vezes chegava a imaginar que não era Dragonskyr que cometia as atrocidades e sim ela mesma.

Dragonskyr entrou em desespero ao perceber o quão perturbada Tiamat havia se tornado. Ele percebeu que agora Tiamat nunca o deixaria ir. Tiamat não estava mais incomodada pelos crimes de Dragonskyr. O demônio poderia usar suas mãos para matar centenas de crianças que ela nem mesmo piscaria. O demônio percebeu que não havia escapatória, porque Tiamat não o libertaria.

Sendo uma criatura adaptável, Dragonskyr decidiu que queria ferir a humanidade como um todo, e não apenas uns meros indivíduos. Portanto começou a procurar meios para causar dor em grande escala.

Em 900 A.C. Os mesopotâmios eram controlados pelos assírios, um estado militar draconiano. Dragonskyr fez tudo a seu alcance para encorajar a natureza militar dos assírios. Sob a guarda de Dragonskyr, os assírios conquistaram muitas terras e acumularam escravos de reinos conquistados. A jyhad continuava e Dragonskyr participava usando o corpo de Tiamat para incitar mais ódio e anarquia entre os vampiros e assim tornar suas guerras ainda mais violentas e destrutivas.

Nínive, a capital da Assíria, caiu em 612 A.C, e a Assíria caiu com ela num grande caos. Dragonskyr adorou este tempo, pois pôde fazer o que bem quis - matar, dilacerar, aleijar sem restrições. Na verdade o desespero dos humanos sobre o seu reino perdido apenas aumentava-lhes a dor interna. Dragonskyr se banqueteou com a angústia do povo.

Quando os Persas vieram, Tiamat se juntou aos muitos vampiros que manipulavam os eventos dos bastidores, e suas conspirações continuaram tendo como plano de fundo uma expansão militar sem precedentes. O que restava de Lantla morreu, agora existia apenas Tiamat.

Como outros impérios antes deles, os persas vieram e se foram. Dragonskyr percebeu, quando os persas perderam para os gregos, que existiam outros impérios a serem dominados. Existiam outros lugares onde pessoas comuns vivam suas vidas comuns, a salvo e felizes. Dragonskyr não poderia deixar que isso continuasse, então Tiamat viajou para o oeste até as cidades gregas.

As facções de mortos vivos eram muito numerosas para que Dragonskyr tivesse grande impacto. As cidades-estado gregas estavam repletas de membros em guerra. Não importava quantos líderes Tiamat se aliasse ou tentasse controlar, nenhum poderia ganhar poder suficiente sobre uma única cidade-estado, muito menos sobre o povo grego, para que Dragonskyr pudesse causar sofrimento em escala.

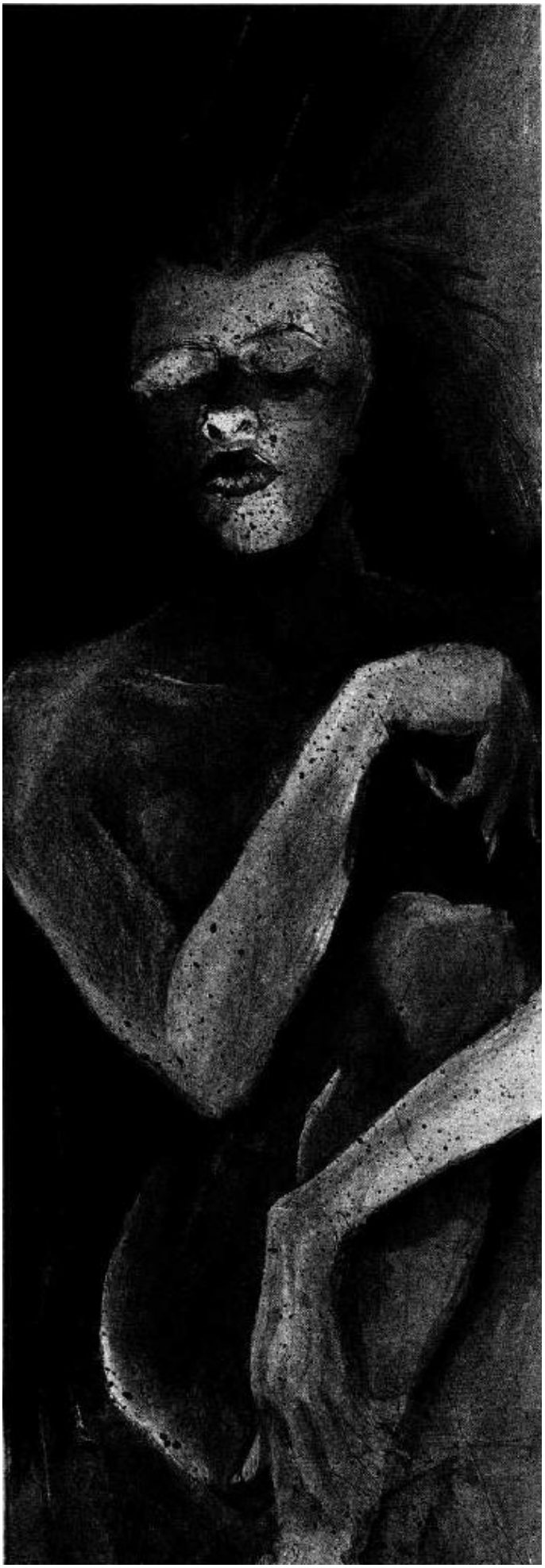
Entretanto, quando Alexandre o grande chegou, Dragonskyr estava lá, querendo tirar vantagem da unificação. Quando a Macedônia nasceu, Dragonskyr começou a procurar formas de tornar a burocracia do reino em algo maligno. Quando Alexandre o Grande morreu, a anarquia se fez notar novamente. Embora Dragonskyr não tenha conseguido tornar todo o governo da Macedônia em algo maligno, percebeu a vantagem de ter um grande líder para depois matá-lo – a anarquia era um resultado garantido.

Por uns tempos Dragonskyr retornou aos seus métodos de tortura e assassinato, caçando famílias de camponeses. O demônio tinha muita alegria em caçar uma única família, incluindo primos, sobrinhas e sobrinhos – matando todos os membros num período de um mês ou dois – até que toda a família estivesse morta e banida para sempre do mundo.

O Horror de Roma

Então, por volta de 220 A.C, os romanos começaram a patrulhar a costa macedônica por piratas. Dragonskyr percebeu que havia um novo e amplo mundo de carne nova a ser maculada. Assim Tiamat migrou para a Itália. Todo este tempo ela que uma vez fora Lantla viajava como um passageiro em seu próprio corpo. Cada noite era uma batalha para manter Dragonskyr dentro de seu corpo, embora ela já não se lembrasse bem porque fazia isto.

Dragonskyr continuamente pressionava sua mente, mantendo-a longe da sanidade, já que em certa ocasião ela quase conseguiu recuperar as faculdades mentais. Dragonskyr contava que se ela ficava suficientemente insana, Tiamat não veria mais razão em aprisioná-lo. A posição de Tiamat na sociedade mortal e cainita não mais permitia que o



demônio saísse em matanças, tais atos seriam perigosos e até suicidas. Dragonskyr não tinha nenhuma intenção de descobrir o que aconteceria com ele se Tiamat morresse enquanto seus espíritos ainda estivessem interligados.

Durante todo este tempo Tiamat não dormira. Ela nunca dormiu em todos os anos em que esteve sob jugo do demônio. Mesmo quando o sol estava alto no céu e seus instintos tentavam levá-la ao sono, o demônio a forçava a ficar acordada. No sono ela encontraria paz, e Dragonskyr não desejava isso; era melhor que ficasse sob constante terror para que quisesse se livrar dele.

Dragonskyr desejava destruir a jovem república romana através da guerra. O demônio lentamente manipulou os romanos, um povo já naturalmente guerreiro. Outros cainitas ajudaram, alguns propositadamente e outros sem saber o que faziam nem sob qual propósito. Entretanto os romanos eram mais fortes do que Dragonskyr havia imaginado. Eles se saiam vitoriosos em todas as suas batalhas. Depois da destruição de Cártago, Dragonskyr percebeu que a intervenção apenas fortaleceu os romanos, ao invés de destruí-los como ele pretendia.

Agora a república era forte em suas fronteiras, mas lentamente enfraquecia em seu interior. O senado romano se provou incapaz de administrar o império em expansão. Guerras civis se seguiam e Dragonskyr gargalhava. Tiamat ficava impassível, mal percebendo o que acontecia fora de seu corpo. Quando César chegou ao poder, guiado por vampiros que desejavam manipulá-lo depois, Dragonskyr ajudou a arranjar seu assassinato, com a intenção de jogar toda Roma numa guerra civil.

Augustos, entretanto, destruiu as ambições do demônio. Augustus não era um tolo e não ostentava seu poder diante do senado. Ao invés disso sempre pedia permissão, embora sua entonação fosse a de uma decisão já tomada. O império se fortalecia e a ira de Dragonskyr aumentava. Para posteriormente manipular Roma, Dragonskyr fez Tiamat disfarçada de Livia (uma matrona Romana a quem Dragonskyr matara e substituíra com ofuscação), casar com Augustus.

O poder de Dragonskyr permitia a Tiamat permanecer sob o sol por períodos limitados, embora sua pele ainda ficasse queimada e pálida onde a mesma descascava. Dragonskyr começou a manipular a família real. Lentamente a família real começou a se degenerar até que finalmente, no reinado de Calígula, parecia que todo o império romano poderia entrar em colapso.

Os excessos de Calígula eram infames e sua sanidade suspeita. Assim que se tornou evidente que ele apoiaria Tiberius como imperador, Dragonskyr fez com que Tiamat forjasse a própria morte e saísse de cena para observar a destruição, e para evitar a ira dos muitos cainitas que não apreciavam a interferência de Tiamat nas políticas humanas e cainitas.

O império romano sobrevivia e Dragonskyr ficava mais

Impaciente. Nero se tornou imperador depois de Cláudio, que por sua vez veio depois de Calígula. Nero era o último dos Julio-Claudianos e, a despeito das terríveis guerras internas dos vampiros que culminaram no grande incêndio de Roma, (o qual muitos erroneamente culparam a Nero) o império não entrou em colapso. Dragonskyr fez de tudo para acelerar o fim, mas os demais vampiros estavam observando as ações de Tiamat a ponto de que nenhuma atitude era segura.

As frustrações do demônio aumentaram, até que séculos depois os bárbaros chegaram e saquearam Roma diversas vezes. Finalmente em 476 D.C Roma sucumbiu e Dragonskyr comemorou o que parecia ser a queda da humanidade. Dragonskyr estava certo de que a carnificina resultante acabaria com a humanidade como espécie. Enquanto ele se regozijava em sua vitória, Tiamat acordou. Dragonskyr não mais fazia pressão em sua mente e lentamente sua sanidade retornava. Ela percebeu que precisava destruir Dragonskyr como um ato de vingança pela humanidade.

Entretanto ela não conseguia ver uma forma de fazê-lo – e ela já estava exausta. Depois de manter preso o espírito de um demônio em seu corpo por 2000 anos, por diversas gerações e por diversos impérios, Tiamat não tinha nenhuma força sobrando. Em breve Dragonskyr se

fortaleceria com o sofrimento humano que causara, que ela tão fraca e cansada como estava, não seria mais capaz de aprisioná-lo.

O temor por este destino encheu Tiamat de terror, e este terror a deu forças para resistir. Pela primeira vez desde que jogou a Espada de Nul no rio Tigre, Tiamat tomou controle de seu corpo e fez de Dragonskyr um mero prisioneiro. Surpreso pela súbita força de vontade de Tiamat, Dragonskyr perdeu todo o controle do corpo que pegara emprestado. Embora furioso, não podia fazer nada para impedí-la.

Tiamat deixou as ruínas de Roma e viajou para o norte através dos Alpes até a Alemanha. Lá Dragonskyr quase recuperou o controle do corpo conforme Tiamat ficava cansada com a viagem. Lupinos a caçavam e as tribos germânicas não gostavam de estrangeiros vindos de Roma. Ferida e sangrando, ela conseguiu chegar até a Gália e ao canal inglês. Lá fez amizade com uma tribo de pescadores. Depois de se alimentar bem deles e de seus filhos, roubou um barco e cruzou o canal.

Era apenas a metade do caminho quando o sol se levantou. Ela foi obrigada a virar o barco de cabeça pra baixo para evitar os raios de sol, pois Dragonskyr não mais a protegia – ele agora estava disposto a arriscar ver o que aconteceria caso ela morresse. Depois que o sol se pôs, Tiamat deu continuidade a viagem e chegou nas praias da Inglaterra.

As legiões há muito já havia evacuado a Inglaterra para defender a Itália. A ilha estava em caos sem a lei e ordem romana na qual os habitantes haviam se tornado dependentes por 400 anos. Tiamat achou muito fácil encontrar sangue ali, e matou a muitos enquanto se preparava para o passo final de sua jornada. Ela passou por Londres indo ao norte, cruzando a muralha de Hadrian e assim deixando o mundo civilizado muito para trás.

Quando já havia viajado para o norte o quanto considerava possível, encontrou uma pequena tribo. Depois de matar o líder da tribo e escravizar os homens da comunidade, exigiu que construíssem para ela uma grande tumba. Um túmulo onde um morto pudesse descansar. Ela os instruiu como construir muitas armadilhas para proteger a tumba de intrusos. Ela havia trazido ouro romano para incentivá-los e permitir que conseguissem materiais com rapidez.

Quando a tumba ficou completa, ela atacou a tribo inteira, matou até a mais jovem criança, bebeu até a última gota do sangue das mulheres para se preparar para o sono. Não havia crime grande o bastante que não justificasse sua tentativa de selar Dragonskyr para sempre. Depois de dar uma última olhada para o mundo, entrou na sua tumba e selou a porta atrás de si. Assim, ela e o demônio aprisionado dentro de si estariam selados para sempre, ou assim ela esperava.

Senhor: Arakur
Clan: Ventrue
Natureza: Sobrevivente
Geração: 4ª
Abraço: antes de 3000 A.C.
Idade Aparente: 17 anos
Físicos: Força 6, Destreza 7, Vigor 7
Social: Carisma 1, Manipulação 1, Aparência 4
Mental: Percepção 6, Inteligência 6, Raciocínio 7
Talentos: Prontidão 5, Esportes 4, Briga 7, Esquiva 5, Liderança 4
Habilidades: Armas Brancas 5, Furtividade 4
Conhecimento: História Antiga 7, Linguística 9, Política 6
Disciplinas: Auspícios 4, Rapidez 6, Dominação 5, Encantamento 5, Fortitude 6, Ofuscação 3, Potência 4, Presença 5, Metamorfose 4, Serpentis 2, Taumaturgia 4 (Sedução das Chamas 4, Movimento da Mente 3)
Antecedentes: nenhum no momento
Virtudes: Consciência 1, Autocontrole 4, Coragem 6
Humanidade: 1
Força de Vontade: 10
Nota: A disciplina Encantamento de Tiamat é totalmente diferente da mágica Tremere. Esta disciplina a permite encantar objetos e criar as armadilhas mágicas que usou para proteger sua tumba. Tudo isso é feito fora de combate e fica a critério da imaginação do narrador e da necessidade dramática.

A pontuação das características de Tiamat normalmente seria muito mais alta, mas ela está assim em função do tempo de torpor. Se Tiamat tiver alguns anos para se recuperar, ficaria muito mais poderosa.

Quando Dragonskyr estava no controle do corpo, Tiamat não tinha restrições alimentares. Mas em circunstâncias normais só pode se alimentar de fêmeas.

Imagem: Tiamat não é mais humana. Ela suportou mais do que muitos vampiros poderiam aguentar, e não se parece mais em nada com aquela menina que fora levada por seu lorde. A tumba não melhorou sua aparência suméria de traços um tanto estranhos. Vampiros não se cuidam quando estão em torpor. Poeira cobre seu corpo, teias de aranha entrelaçam seu rosto e preenchem sua boca, e suas roupas estão quase completamente destruídas.

Dicas de Interpretação: Grite e lute! Você perdeu o controle. Embora tenha um alto nível de autocontrole, isso deve representar sua disciplina e não moderação. Você deseja apenas dormir, nada mais. O sono é a única forma de escapar de Dragonskyr, e você odeia todos que incomodam seu sono. Somente um esforço excepcional por parte dos personagens levaria você a tentar se comunicar com eles – e você não fala inglês.

O poder tende a corromper, e o poder absoluto corrompe absolutamente
- Lorde Acton, *Vida e Cartas de Mandell Creighton*

Nas profundezas de sua tumba, Dragonskyr sonha de forma intermitente dentro de Tiamat. O demônio chama por sua antiga espada, A Espada de Nul, ordenando que a lâmina traga aqueles que possam libertar Dragonskyr de sua prisão milenar. A espada vem mudando de dono durante as eras, pois seu poder traz a morte até o usuário. Ela destrói tudo que toca, como é de se esperar de uma arma forjada por um demônio.

Agora esta espada cai nas mãos dos personagens, levada até sua cidade pela maré da jyhad. E muitos gostariam de tirar a espada e seu poder de um grupo de pretensos diabolistas.

A Lenda da Espada

Depois de Tiamat ter jogado a espada no rio tigre, ela lá permaneceu até 806 D.C. Quando um guerreiro islâmico califa Abassid a pegou. Ele a utilizou em batalha quando uma guerra civil explodiu no mesmo ano.

A despeito de sua poderosa espada, o jovem árabe foi morto em batalha e a lâmina foi encontrada por um mendigo fuçando os corpos dos mortos. Ele a vendeu para Bayt al Himah - "A Casa da Sabedoria". Por algumas semanas, a espada foi o destaque nas conversas da universidade. De onde a espada teria vindo? Quem a teria forjado? Os estudiosos tinham pouco conhecimento arqueológico e assumiram que, como a espada ainda possuía fio, então deveria ter sido forjada recentemente em alguma terra distante e desconhecida.

Como nenhuma resposta era satisfatória, a lâmina acabou sendo esquecida, embora ainda permanecesse em exibição. Depois de dois anos, foi movida para uma prateleira num canto esquecido da biblioteca, onde permaneceu até ser guardada num quarto por muitos anos. Em 1098 a lâmina foi supostamente retirada de lá por um bruxo herege, que na verdade era um Brujah. Por conta própria e em função das disputas pelo principado de Bagdá, o Brujah roubou a espada durante uma louca escapada.

Nenhum lugar no mundo islâmico estava a salvo da mão do príncipe de Bagdá, portanto o Brujah decidiu fugir para a Europa. Ele desejava usar a espada como barganha para se juntar aos guerreiros cristãos na palestina e assim escapar dos seus problemas políticos.

Foi necessário quase um ano de viagem para ele chegar até Jerusalém. Seus inimigos o cercavam por todo o caminho e naqueles dias um vampiro não viajava muito rápido por medo do sol. Ele chegou a Jerusalém em 1 de Julho de 1099. Duas semanas depois os cruzados invadiram a cidade e mataram a todos que puderam. O brujah foi morto e a espada tomada como espólio de guerra.

A espada não chamou muito a atenção, pois não era decorada com ouro e jóias, nem tinha significado para cristãos, muçulmanos e judeus. A Lâmina finalmente acabou nas mãos de um pobre cavaleiro, Sir Burder do sacro império romano como parte de um espólio.

A espada então passou de pai para filho por muitas gerações. Embora quase todos os espólios fossem vendidos durante as cruzadas para manter um feudo em declínio, a espada permaneceu e se tornou uma relíquia de família. Conforme os anos passavam, a situação do feudo se tornou ainda pior, e filhos após filhos foram corrompidos pela espada. A maioria foi morta em batalha, embora deva ser dito que os inimigos desta família sofreram muito mais nas mãos dos guerreiros Rhineland e sua estranha espada.

A Espada de Nul

Uma espada de aparência inocente. É curta, lisa e feita de bronze. Não tem ornamentações a não ser por um crânio esculpido no meio da guarda da espada. A empunhadura em algum tempo foi coberta com um envoltório de couro ou pano já gasto, deixando o metal exposto. A arma inteira está se tornando levemente verde com o passar dos anos, a despeito de seu poder. A lâmina ainda é afiada, muito afiada. É mais afiada do que qualquer arma de bronze jamais poderia ser, mais afiada do que o aço de melhor qualidade.

A espada possui dificuldade 5 para acertar e faz força +5 agravado, além disso a arma dá um sucesso automático em todas as jogadas de ataque. A lâmina pode ter muitos outros poderes, embora seja necessário tempo e uso de mágica para destravá-los. O narrador pode inventar mais poderes se desejar, mas os listados acima devem ser suficientes por hora.

Em meados do século 15, as pragas e a fome que devastaram a Europa, dizimaram o feudo dos Burder. A linhagem desta família foi extinta pela praga que invadiu o castelo. A maior parte dos bens da família foi confiscada pela Coroa, mas alguns foram pegos por amigos e familiares. Em destes “amigos” era na verdade um servo de um dos 7 Tremere que formavam seu conselho interno. Os Tremere tiveram a guarda da espada por séculos e a estudaram exaustivamente, mas nunca a usaram.

Os Tremere dominavam a Áustria de tal modo que nenhum fôlego de liberdade poderia se fazer existir. Ainda assim, um anarquista conseguiu enganá-los. Antoine, um anarquista Malkaviano, conseguiu entrar nas câmaras secretas e encontrou a espada, mas não o fez de propósito. Ele buscava informação que pudesse usar contra os Tremere. Quando foi descoberto pegou a espada e a usou nos guardas.

Uma vez com a posse da espada, sua fuga estava assegurada. Muitos guardas tombaram diante de Antoine antes que este pudesse escapar. Aqueles que o poderiam derrotar, ou não estavam presentes ou não estavam dispostos a enfrentar a Espada de Nul.

Antoine fugiu da Áustria, incerto sobre o que havia roubado. Ele nomeou a espada como “Cortadora de Almas” por causa do terror que ela causou nos Tremere. Saindo da Áustria ele fugiu para a Inglaterra, e de lá para o lugar mais seguro do mundo para os anarquistas: a América, e para uma cidade sombria....

Envolvendo os Personagens

Existem muitas formas de envolver os personagens na caça pela vitae de Tiamat. O que vem a seguir é um mero exemplo. A maioria dos diabolistas precisa de pouco estímulo. Para eles, a chance de conseguir tão saboroso sangue é o suficiente. O melhor método para envolver os personagens irá depender imensamente de seus clãs e da crônica. Enquanto anarquistas podem se lançar num rompante para beber do sangue de um Matusalém e ganhar poder, aqueles que apóiam a Camarilla podem não ser tão imediatos.

Em tal caso, o narrador pode introduzir uma ameaça que exija grande poder para ser derrotada – muito mais poder do que os personagens possuem. Isso os encorajaria a começar a procurar por formas de ganhar poder, e eventualmente os levaria até a diablerie. Inicialmente eles seriam tentados por meros anciões, mas se a ameaça for suficientemente significativa, precisarão procurar um cainita de verdadeiro poder.

Muitos vampiros ouviram a respeito de Tiamat. Suas atrocidades entre os membros se tornaram lendárias, e os personagens podem saber dos eventos descritos no capítulo 2. Tiamat esteve ativa na política mortal e cainita; ainda existem alguns membros que a conheceram e que podem atestar a veracidade das lendas.

Assim os personagens podem começar a seguir uma série de rumores e no processo começar a descobrir os fatos. O que aconteceu com Tiamat depois de assumir a identidade de Lívia é incerto, mas é improvável que tenha morrido. A verdade sobre sua eterna luta contra o demônio Dragonskyr é completamente desconhecida por todos os vampiros. Não há rumores, pois Tiamat nunca teve a oportunidade de contar para alguém, e porque todas as possíveis testemunhas foram mortas ou já faleceram faz muito tempo. A verdade só pode ser descoberta na câmara final da tumba de Tiamat.

Pouco pode ser descoberto da localização atual de Tiamat, apenas que ela está provavelmente adormecida ou em torpor em algum lugar. Todos que a conheceram estão certos de que ela não poderia ter sido morta – seu poder era muito grande. Assim sendo, deve estar inativa pois se ainda estivesse lutando na jyhad, haveria pelo menos rumores sobre seus planos e estratagemas. Se os personagens desejam encontrar Tiamat, precisarão de um golpe de sorte.

O Golpe de Sorte

Um Malkaviano aparece na cidade dos personagens. Ele é Antoine, aquele da história da Espada de Nul, história que os personagens agora passam a fazer parte. Ele está fugindo, embora os Tremere de Viena não tenham feito tentativas mais sérias para recuperar a espada. Afinal, por que não observar este tolo e aprender sobre a espada através de seus infortúnios?

Entretanto, há aqueles que ouviram notícias a respeito da Espada. Antes de fugir da Áustria, Antoine de forma tola contou para os membros de seu círculo sobre o lugar para onde estava indo e que havia roubado uma espada mágica de grande poder. Seu círculo ouviu os rumores do que aconteceu quando os Tremere tentaram deter Antoine, e começaram a desejar possuir a espada. Os membros do círculo começaram a debater entre si a respeito dos poderes que a espada deveria ter. Cada um deles começou a acreditar que a espada transformaria todos os seus sonhos impossíveis em realidade. Alguns desejavam poder, outros apenas queriam paz, e todos começaram a achar que a espada os ajudaria a alcançar estes objetivos.

Quem também está procurando a espada é um dos Tremere que estava presente quando Antoine empreendeu sua fuga miraculosa. Ele não busca a espada em prol do clã, mas sim por seus próprios propósitos. Os líderes Tremere obviamente sabem disso, e uma vez que consiga a espada, provavelmente a retirarão dele. Se morrer na tentativa, melhor ainda, afinal era indigno de confiança.

Antoine está se cansando da perseguição, e agora busca por aliados. Ele se aproximará dos personagens e lhes pedirá por ajuda. A Espada também agirá por conta própria. Se os personagens não a tirarem a força de Antoine, a espada o matará, animando-se em sua mão quando o Malkaviano estiver sozinho, fazendo-o em pedaços. Quando outro personagem pegar a espada, ela começará a se comunicar telepaticamente. A espada dirá que Tiamat está enterrada e prometerá levá-lo até ela caso este por sua vez prometa destruí-la. A espada não estenderá a conversa, apenas fará sua proposta e deixará a decisão aos personagens.

A morte de Antoine parecerá um suicídio, uma hipótese que parecerá plausível por causa do grande estresse que demonstrava e pelo fato de ser um Malkaviano. A espada sabia que faltava a Antoine o poder para penetrar na tumba de Tiamat, assim como sabia que seus usuários mortais prévios eram fracos demais. Os Tremere sabiam que não deveriam usar a espada, por isso ela nunca conseguiu tentá-los. Agora a espada finalmente tem uma chance de salvar seu mestre do sono eterno.

Antoine tem um mapa da Inglaterra escondido em seu casaco. O mapa possui muitos "X" marcados, muitos dos quais foram riscados. Um "X" situado na Escócia foi circulado diversas vezes. A espada se comunicou com Antoine através de sonhos, e o Malkaviano esteve pesquisando as imagens que recebia. Agora qualquer um que porte a espada começará a ter sonhos semelhantes. Os últimos sonhos são sobre uma colina com uma entrada escondida sob poucos centímetros de terra.

A Caminho da Inglaterra

Existem muitas formas pelas quais vampiros das Américas podem viajar para o Reino Unido. O modo mais rápido é de avião, mas poucos, se é que existe algum, vôos transatlânticos partem e chegam numa mesma noite. Os personagens podem tentar viajar em grandes malas, mas oficiais de alfândega frequentemente usam cães farejadores para procurar contrabando. Um cão ficaria muito inquieto diante do cheiro de um vampiro.

Barcos geralmente são a forma mais segura de se viajar. Muitos cruzeiros possuem cabines internas que não possuem janelas. Os passageiros são numerosos o bastante para prover uma semana de boa alimentação, mesmo para 5 ou 6 vampiros.

Um cruzeiro também é um excelente cenário para interpretação, pois tem muitas vantagens dramáticas inerentes. É um ambiente grande o bastante para se encontrar esconderijos, mas não grande o bastante para se fugir de um inimigo. Além disso, cruzeiros são lentos, e a tensão dramática pode ser construída durante longos períodos. Um cruzeiro também é um lugar muito bonito, cheio de luzes, esculturas de gelo, madeiras nobres e piscinas azuis.

Embora existam cruzeiros que tenham a Escócia como destino, os únicos disponíveis na janela de tempo desta história estão indo para Londres. Se os personagens desejarem viajar de barco, terão que desembarcar em Londres.

Obviamente, nem todos os círculos residirão na América do Norte. Os métodos de viagens a partir de outras cidades ficam a critério do narrador.

Táticas de Círculo

O antigo círculo de Antoine não possui uma grande rede de informações e seus recursos são limitados. Seus membros temem estar sem tempo e farão qualquer coisa para conseguir a espada. Eles alcançarão Antoine na noite seguinte a qual este se encontra com os personagens.

A esta altura Antoine já estará morto, assassinado por sua própria espada. Com a esperança de que os personagens não estejam cientes do poder da espada, o círculo se aproximará deles. Seus membros explicarão que eram amigos de Antoine, e que gostariam de ter a espada de volta.

Se isto não der certo (tal como não deve dar), tentarão seguir os personagens até seus refúgios. Eles invadirão na noite seguinte e procurarão pela espada. Se ocorrer de um dos personagens ainda estiver em seu refúgio, o círculo não tentará matá-lo, embora o atacará caso este se coloque em seu caminho. Se isto falhar, tentarão sequestrar alguns dos personagens para forçá-los a revelar a posição da espada.

Se o círculo não tiver feito tudo isso antes dos personagens embarcarem para a Inglaterra, os seguirão comprando passagens no mesmo cruzeiro, avião etc. Seus membros então se aproximarão dos personagens em locais públicos e tentarão convencê-los a entregar a espada. Eles ameaçarão usar de

violência, farão promessas de poder ou favores. Podem até sugerir o compartilhamento do poder da espada caso estejam suficientemente desesperados, ou se um dos personagens parecer hesitar.

Eles continuarão tentando conseguir a espada desta maneira até se convencerem de que não terão sucesso. Além disso, uma ameaça convincente, acompanhada de um pouco de violência física, pode afugentar este círculo. Seus membros são fracos em habilidades de luta e sabem muito bem disso. Eles não têm muita chance contra um grupo de poderosos e perigosos diabolistas. Se dois de seus membros forem mortos, os restantes desistirão e retornarão para a Áustria.

Táticas Tremere

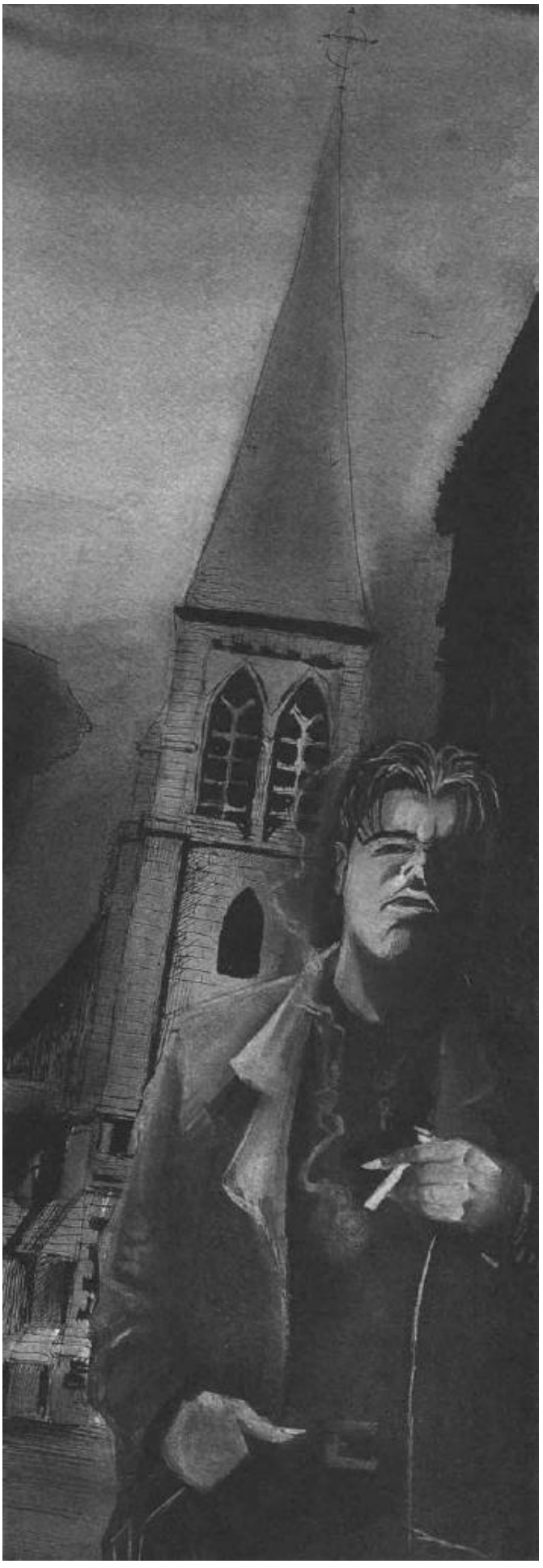
Frank Weisshadel, ao contrário do círculo, possui uma extensa rede de informações para recorrer. Entretanto a rede Tremere funciona em ambos os sentidos. Os informantes contam a Tremere importantes o que estes querem saber, mas também relatam a seus superiores qual Tremere quis saber e o que quis saber. Weisshadel precisa usar a rede de forma esparsa para que o conselho dos 7 não descubra seus empreendimentos de freelancer. Portanto, ele observa cuidadosamente e espera pacientemente por sua chance de obter a espada. Ele precisa manter certa distância para não levantar suspeitas, especialmente de sua própria rede de inteligência.

Se os vampiros embarcarem, Weisshadel comprará passagens para si e para seus 3 carniçais. Por não estar exatamente certo sobre qual personagem tem a espada, Weisshadel esperará e observará. Ele pode até fazer amizade com um dos personagens na esperança de obter informações. Ele fingirá ser um mortal pelo tempo que puder, talvez até com a esperança de que um vampiro faminto o leve para um local privado para se alimentar. Ele então atacaria e dominaria o vampiro, descobrindo assim quem possui a espada. Se os personagens tiverem poderes que impossibilitem tal engano (Visão da Aura por exemplo), Weisshadel admitirá sua natureza e se oferecerá para ajudar os vampiros contra o círculo de Antoine.

Weisshadel espera incitar uma grande batalha que destrua a ambos os lados e o permita furtar a espada. Com apenas 3 carniçais ele não tem o poder de fogo de nenhum dos 2 grupos de vampiros a bordo, e sabe disso.

Se tudo mais falhar, ele pode tentar uma emboscada usando seus carnicais contra o grupo inteiro de diabolistas e esperar pelo melhor, mas esta não será sua primeira escolha. Se os diabolistas parecerem poderosos ou bem armados, ele pode nem sequer tentar esta tática. Embora queira a espada, está disposto a esperar muitos anos se necessário.

Uma vez que tenha pegado a espada, trocará de cabine (dominando outros passageiros) e esperará o fim da viagem.



Ele não sabe nadar e evitará a água a todo custo, a ponto de desistir da lâmina para não ser jogado para fora do navio. Ele não tem desejo de entrar em torpor no fundo do Atlântico.

Londres

Uma vez que estejam em Londres, a espada os informará telepaticamente que estão próximos de sua presa. Talvez isto seja verdade em termos de distância, mas muitos cainitas ainda buscam impedir seu progresso. Na verdade, Tiamat está localizada não muito longe de Edimburgo, na Escócia. Entretanto os personagens precisam primeiro conseguir chegar lá. Depois de todos os problemas que passaram para chegar nas Ilhas Britânicas, podem precisar descansar (lembre-se que ferimentos agravados precisam de tempo para serem curados) e caçar.

Caçar em Londres é perigoso se os personagens não conhecerem os arredores. A maioria dos membros não gosta de estranhos em seus domínios. Se os personagens não se apresentarem ao príncipe da cidade, também podem ter problemas, pois tal negligência é uma violação das Tradições (não que a maioria dos diabolistas se importe com elas).

Arconte Espiã

Hafsa, descrita no capítulo 1, também está em Londres procurando por violações da máscara. A maioria dos príncipes não aprecia arcontes em seus domínios, e um toque especialmente delicado é necessário numa cidade tão grande como essa com um príncipe tão poderoso. As grandes cidades precisam ser vigiadas pelos arcontes pois são os lugares mais prováveis para a ocorrência de comportamento criminoso. Contudo, é extremamente perigoso enviar um arconte para uma cidade grande.

Este certamente é o caso de Londres. O príncipe de Londres foi misteriosamente morto num bombardeio alemão durante a 2ª guerra mundial, embora seu corpo nunca tenha sido encontrado. Atualmente Lady Anne está na posição, embora esteja agarrada ao poder por um fio de cabelo. Ela é um príncipe sob tensão. Incerta sobre a estabilidade da sua base de poder, se tornou reacionária e propensa a destruir todos aqueles em quem não possa confiar.

Por causa disso, apenas arcontes muito sutis são enviados para Londres, e Hafsa é muito sutil. Se os personagens permanecerem na cidade por uma noite ou duas, Hafsa se aproximará e tentará descobrir o que estão fazendo na cidade. Se ela vir a espada de Nul, a memorizará e a descreverá em detalhes para sua justicar pelo telefone. Madame Guil em seguida consultará seus registros e descobrirá sua origem. A partir de então a justicar poderá deduzir que os personagens não estão bem intencionados.

Guil não terá certeza de que uma diablerie está envolvida, mas instruirá Hafsa a vigiar os personagens.

Hafsa está disfarçada de anarquista. Ela conhece a maioria dos esconderijos de anarquistas da cidade e pode mostrar aos personagens os lugares seguros para se caçar. Ela tentará fazer com que os personagens a digam a razão de estarem na cidade, podendo até confidenciar-lhes todos os seus "crimes", como por exemplo a ocasião em que cometeu diablerie e sobre como é divertido quebrar a máscara só para ver a reação no rosto de um mortal. Todos os crimes são obviamente fictícios. Hafsa só está tentando descobrir quão inclinados estes neófitos estão em cometer crimes contra as Tradições.

Se os personagens divulgarem a razão pela qual estão em Londres ou se ela vir a Espada de Nul, Hafsa irá imediatamente até Lady Anne e contará a respeito da presença de um grupo de anarquistas. Ela ressaltará seu propósito desconhecido e o fato de que não se apresentaram a ela, se este for o caso. Desnecessário dizer que os diabolistas estarão em apuros.

O Príncipe

Se os personagens se apresentarem ao príncipe ao chegarem na cidade (como dita o costume) ou se forem trazidos diante dela ao serem descobertos, terão muito o que explicar. Se Hafsa tiver descoberto o plano dos personagens, Lady Anne os ordenará que saiam do país imediatamente. Uma falha em cumprir esta ordem a deixará muito irritada.

Se Lady Anne estiver incerta quanto aos motivos destes anarquistas, exigirá uma explicação para sua presença. Se demonstrarem o mínimo de hesitação ou se mudarem de versão em algum momento, ela exigirá que saiam do país. Se a explicação que derem for possível, contudo improvável, Lady Anne os manterá sob cuidadosa vigilância. Caso se desviem de alguma forma do que alegaram estar fazendo, ela os dará um alerta, provavelmente matando um deles.

Lady Anne precisa mostrar aos membros de Londres que está no controle. Se necessário convocará uma caçada de sangue contra estes anarquistas, embora tenha muito receio de testar sua autoridade desta maneira. E se ninguém atender a esta caçada de sangue? Ela então certamente morreria. Melhor deixar que sigam seu caminho. Apenas se Lady Anne souber que os personagens planejam perturbar o sono de Tiamat (uma idéia terrível para a maioria dos vampiros), arriscará convocar uma caçada de sangue para destruí-los. Tiamat espreitando em seu domínio é algo muito mais arriscado do que convocar uma caçada de sangue.

Antigos Inimigos

Felizmente, os vampiros têm um aliado nesta cidade hostil. Gotsdam, um antigo cainita alemão agora reside em Londres.

Acredita-se que ele seja um antigo e excêntrico Ventrue. Ele não chama a atenção e ninguém o leva a sério. Muitos acreditam que ele enlouqueceu com o passar dos anos ou que sempre foi louco. Gotsdam permanece em silêncio, e ninguém percebe quem exatamente ele é ou o que há de errado com ele.

Gotsdam está ansioso para ajudar os personagens e os procurará caso se metam em algum problema. Ele explicará que conheceu Tiamat depois dos dias de Calígula e lhes dirá que sempre houve algo de errado com ela. Ele explicará que algo a afastou dos outros membros. Ela era muito cruel: uma assassina sem misericórdia que apreciava o sofrimento alheio e o infligia não por necessidade mas por pura satisfação. Contudo, em algumas ocasiões parecia estar muito triste e chorava lágrimas de sangue. "Tenham cuidado com ela", Gotsdam os alertará. "Ela tem duas faces. Não confiem na face triste, pois não é nada se comparada a face da ira."

Uma vez que Gotsdam tenha dado seu aviso, logo em seguida tirará os personagens da cidade através de um túnel secreto. Quando estiverem longe da cidade, os personagens poderão ir até uma estação de trem para fazer o caminho até Edimburgo. Lá eles poderão vasculhar o campo e procurar pelo local de descanso de Tiamat. Edimburgo é controlada pelos Toreador e está aberta aos anarquistas. Assim sendo os diabolistas não terão mais problemas com cainitas depois que saírem de Londres.

O Círculo

O círculo de Antoine não é poderoso e seus membros não são particularmente espertos. Entretanto têm tanta sorte quanto e possível a um vampiro ter. Seus membros sobreviveram por muitos anos numa guerrilha contra os Tremere. Deram sorte de formar o grupo que formaram, pois suas habilidades se complementam. Também deram sorte de nunca atacarem um alvo muito poderoso. Embora o círculo sempre tenha acreditado estar prejudicando gravemente os Tremere, os feiticeiros mal notaram a rebelião em seu território.

Antoine - O Perdido

Nascido no final do século XIX, Antoine nunca aprendeu a ser um bom garoto, e ficou ainda pior quando sua tia assumiu sua guarda depois da morte de seus pais. Quando Antoine tinha 10 anos, sua tia desistiu e o colocou num colégio interno. A mudança não lhe fez bem.

A tia de Antoine veio vê-lo quando este completou 16 anos (sua terceira visita em 6 anos). Ao invés de encontrar o garoto adorável que imaginava, encontrou um adolescente grosseiro e mal educado. Horrorizada, ela reclamou com o reitor, o ameaçando com todos os recursos legais imagináveis. Depois que ela saiu, o reitor, um carniçal malkaviano, relatou o ocorrido a seu mestre. O malkaviano então abraçou Antoine e o comprou uma passagem só de ida para casa.

O primeiro frenesi de Antoine ocorreu com sua tia, a deixando com a garganta rasgada e com cada gota de sangue drenado. Depois disso Antoine começou a fugir, inicialmente pela Europa e depois por todo o mundo.

Ele fez poucos amigos nos lugares pelos quais passou, mas achou fácil se unir as gangues anarquistas. Eventualmente ele foi até a Áustria, onde percebeu que seus talentos para a rebelião eram desesperadoramente necessários. Agora ele busca ajuda de qualquer um disposto a oferecê-la, seja um anarquista ou um ancião, pois o instinto de sobrevivência fala mais alto do que qualquer filosofia.

Senhor: Morel
Clã: Malkaviano
Natureza: Rebelde
Comportamento: Solitário
Geração: 9ª
Abraço: 1892
Idade Aparente: 16
Físicos: Força 3 , Destreza 4, Vigor 2
Sociais: Carisma 1, Manipulação 2, Aparência 2
Mentais: Percepção 3, Inteligência 2, Raciocínio 3
Talentos: Prontidão 2, Briga 3, Esquiva 5, Manha 3

Habilidades: Demolição 2, Armas de Fogo 2, Armas Brancas 4, Furtividade 3
Conhecimentos: Computador 2, Linguística 4
Disciplinas: Auspícios 2,Rapidez 2, Dominação 2, Ofuscação 4
Antecedentes: Contatos 2
Virtudes: Consciência 2, Autocontrole 1, Coragem 3
Humanidade: 3
Força de Vontade: 6
Imagem: Antoine é gordo. Ele já era gordo quando garoto e cresceu para se tornar um homem obeso. Antoine é desleixado e dá pouca atenção para sua aparência pessoal.
Dicas de Interpretação: Você se transformou num pequeno animal assustado. Seus olhos esquadrinham nervosamente o ambiente e você muda o pé de apoio a todo momento. Você raramente faz contato visual, exceto quando pede por ajuda. Neste caso, você é excepcionalmente atencioso e sempre olha diretamente nos olhos de seu benfeitor.

Randel - O Líder Covarde

Por anos Randel tomou o caminho fácil, o caminho já nivelado por milhares de passos. Quando fez 40 anos, olhou para sua vida segura e confortável, e se agradou. Então o Sabá veio e o abraçou como bucha de canhão em mais uma

das guerras sem sentido da seita. Randel teria sido destruído rapidamente, mas nos pequenos frascos estão os grandes perfumes. Este era o caso de Randel.

Embora Randel tivesse se erguido do túmulo como um monstro, não permaneceu deste modo. As ações de seu bando o revoltaram, e quando surgiu a oportunidade de traí-lo, ele o fez. Os anarquistas despedaçaram seus companheiros de bando e o tornaram um dos seus. E quando os líderes da gangue foram destruídos, ele foi forçado a assumir a posição. Agora Randel tem sua própria gangue - e todos os problemas que isso acarreta.

Randel é um excelente estrategista, sendo capaz de formular uma solução para quase qualquer problema - caso disponha de tempo suficiente.

Contudo, Randel não é muito bom no quesito "ser um vampiro". Ele ainda é capaz de comer alimentos (e gosta disso) mas tem problemas para conseguir sangue humano. Aqueles de quem tentava se alimentar geralmente o surravam. Por isso aprendeu a identificar e passou a se alimentar dos mais fracos e indefesos. Ele não tem estômago para violência e embora seus poderes o permitam sobrepujar qualquer mortal, não gosta de usá-los. Randel também se esforça para disseminar sua trilha de iluminação e restaurar sua humanidade. Surpreendemente, está começando a ter sucesso.

Senhor: Salondra
Clã: Ventrue antitribu
Natureza: Arquiteto
Comportamento: Juiz
Geração: 10ª
Abraço: 1935
Idade Aparente: 40 e poucos anos.
Físicos: Força 2, Destreza 1, Vigor 3
Sociais: Carisma 2, Manipulação 3, Aparência 2
Mentais: Percepção 4, Inteligência 5, Raciocínio 3
Talentos: Prontidão 2, Briga 1, Esquiva 2, Liderança 3, Máscara 3, Subterfúgio 1
Habilidades: Condução 2, Etiqueta 2, Armas de Fogo 2, Armas Brancas 2, Reparos 2, Segurança 1, Furtividade 1
Conhecimentos: Burocracia 4, Conhecimento da Camarila 2, Computador 3, Finanças 2, Investigação 3, Direito 2, Ciência Militar 3, Política 2
Disciplinas: Auspícios 2, Dominação 2, Fortitude 3, Tenebrosidade 2, Potência 1, Presença 1
Antecedentes: Aliados 3, Recursos 2, Status 1
Virtudes: Consciência 5, Autocontrole 4, Coragem 2
Humanidade: 1
Força de Vontade: 5
Imagem: Randel é um calvo gorducho de meia idade. Suas roupas são simples e sem imaginação. Ele tem a mesma aparência de centenas de outros homens de negócio comuns vivendo suas vidas
Dicas de Interpretação: Randel é um pouco louco e extremamente contraditório. Revoltado com o Sabá, fugiu de sua natureza vampírica. Ele ainda se apega as lembranças de sua antiga vida e resolve seus novos problemas com a mesma calma com a qual os resolvia em seu antigo emprego. Ele é um vampiro muito ruim quando é hora de fazer algo "vampírico".

Basir - Assassino de Rua

Muitas gangues infestam as ruas de Ankara, na Turquia. Basir, um órfão, se uniu ainda jovem a uma gangue. Ele ganhava dinheiro roubando e fazendo serviços sujos. Ele chegou a se tornar um guarda costas de um chefão do crime local. Basir atraiu a atenção do clã Assamita quando deteve um carniçal Giovanni e destruiu um zumbi enviado para matar seu chefe.

Tomar um membro do clã das ruas tem certas vantagens, mas verdadeiros Assamitas raramente têm esta origem. Ainda assim, valentões de rua têm seus usos. Basir se juntou aos Assamitas de livre vontade, pois tinha poucas perspectivas melhores em sua vida.

De qualquer forma, poucas pessoas de sua vizinhança esperavam ter uma expectativa de vida maior do que 20 anos. Sendo assim Basir mal sentiu estar correndo algum risco.

Ele se regozija em seu novo estado e gosta de beber de mortais. Ele também gosta de matar, e como um Assamita, as desculpas para fazê-lo são intermináveis.

A despeito de seu entusiasmo, falta a Basir o talento e disciplina para se tornar um "verdadeiro" assassino Assamita. Ele cuida de missões menores e esteve trabalhando com os anarquistas de Randel já faz muitos anos. Ele espera que a posse da Espada de Nul o impute algum respeito de seu clã.

Senhor: Alu
Natureza: Rebelde
Comportamento: Bravo
Geração: 13ª
Abraço: 1981
Idade Aparente: 18
Físicos: Força 4, Destreza 4, Vigor 3
Sociais: Carisma 3, Manipulação 1, Aparência 2
Mentais: Percepção 3, Inteligência 2, Raciocínio 4
Talentos: Atuar 2, Esportes 3, Briga 4, Esquiva 2, Intimidação 2, Manha 4
Habilidades: Condução 1, Armas de Fogo 3, Armas de Brancas 4, Reparos 2, Segurança 2, Furtividade 2, Sobrevivência 1
Conhecimentos: Investigação 1, Linguística 2, Medicina 1
Disciplinas: Rapidez 1, Ofuscação 1, Metamorfose 1, Quietus 2
Antecedentes: Contatos 1, Mentor 1, Recursos 1
Virtudes: Consciência 2, Autocontrole 3, Coragem 4
Humanidade: 5
Força de Vontade: 5
Imagem: Basir tem cabelos escuros e pele morena. Ele se veste com couro negro sempre que possível e faz o seu melhor para emular a imagem da mídia americana referente a motoqueiros.
Dicas de Interpretação: Quando falar ou agir, seja arrogante, insolente e fale alto. Desafie as pessoas e use de violência física para escapar de situações em que você pudesse acabar no lado perdedor. Sua auto estima é baixa, então compense com muitas bravatas e muito barulho.

Ransam - O Antigo

O período posterior a François Villon recuperar o controle de Paris foi excitante para os Toreador. Exércitos franceses cruzavam o continente confiscando obras de arte de todo o mundo e as enviando para os museus da França. Os Toreador acompanhavam bem de perto, se certificando de pegar as melhores obras para o clã, antes que os mortais as vissem.

Ransam, ainda pouco mais do que um neófito, foi com o exército francês para a Áustria, estabelecendo-se num pequeno castelo de uma terra confiscada. Ele esforçou-se para fazer de si mesmo o centro das atenções e decorou seu castelo com algumas das maiores obras prima da Áustria. Seu narcisismo cresceu de forma constante; embora alegasse ser um patrono das artes, amava acima de tudo sua vida e o mundo que criou para si mesmo. Ele amava seus amigos porque estes o pertenciam. Ele amava o castelo porque era o seu castelo. Ele se amava tanto que

tudo que o pertencia se tornava a seus olhos como uma extensão de si mesmo.

Quando a Áustria recuperou seu território perdido, o clã Tremere decidiu solidificar seu controle. Ransam foi escolhido como exemplo. Ransam mal sobreviveu a expulsão, e só sobreviveu por causa da ajuda de membros Toreador mais poderosos.

Ransam foi esmagado. Ele foi derrotado rápida e facilmente. Ele foi humilhado e de seu narcisismo surgiu um intenso ódio. Agora ele está associado a uma gangue anarquista e usa sua influência para dar o troco aos Tremere. Ele fará qualquer coisa para se vingar daqueles que destruíram seu amor por si mesmo.

Senhor: Juliette Dulai
Clã: Toreador
Natureza: Juiz
Comportamento: Fanático
Geração: 8ª
Abraço: 1769
Idade aparente: 30 e poucos anos
Físicos: Força 3, Destreza 5, Vigor 3
Sociais: Carisma 4, Manipulação 5, Aparência 4
Mentais: Percepção 3, Inteligência 4, Raciocínio 2
Talentos: Atuar 4, Prontidão 2, Performance 3, Esquiva 4, Intimidação 2, Liderança 2, Subterfúgio 4
Habilidades: Dançar 3, Etiqueta 4, Armas de Fogo 4, Armas Brancas 5, Música 3, Furtividade 1
Conhecimento: Crítica de Arte 5, Finanças 3, Direito 1, Linguística 5, Política 3
Antecedentes: Recursos 4, Lacaios 1
Disciplinas: Auspícios 3, Rapidez 4, Dominação 3, Fortitude 2, Presença 4
Virtudes: Consciência 3, Autocontrole 4, Coragem 3
Humanidade: 6
Força de Vontade: 7
Imagem: Ransam tem uma mandíbula forte, cabelos loiros e é muito bonito. Ele tem um sorriso no estilo do de Bruce Willis e pode ser muito charmoso quando quer. Ele sempre acompanha as últimas modas, mas acha bizarras e obscuras as modas que só visam parecer diferentes. Ele geralmente esconde uma lâmina ou estaca em suas roupas.
Dicas de Interpretação: Sorria muito. Faça o seu melhor para encantar todos a sua volta. Não aceite um "não" como resposta. Você odeia a todos os Tremere. Não se envolva com nenhum deles - nenhum é digno de confiança. Eles são assassinos e destruidores. Para você pouco mais importa além de destruir os Tremere.

Kalila, A Incendiária

Kalila viveu na Alemanha com seus pais imigrantes. Frequentemente sozinha, sem amigos com quem conversar em sua língua, Kalila descobriu seus únicos amigos nas chamas que criava. Ela amava em especial a atenção que

recebia quando acendia uma chama. Kalila cresceu e sua piromania nunca diminuiu.

Finalmente, um de seus incêndios saiu do controle. Por ser muito velha para uma punição infantil, as autoridades a enviaram para uma prisão feminina para cumprir 10 anos de pena. Kalila, desesperadamente em necessidade de atenção psicológica, sofreu e padeceu na cadeia. Ela se rebelou e foi transferida para uma prisão de segurança máxima, onde eventualmente conheceu seu senhor.

Ela ainda não conhece sua identidade. Seu senhor foi até sua cela e a agarrou enquanto estava adormecida. Tudo que Kalila lembra é de acordar em grande êxtase, seguido de uma dor, seguido por uma sensação de poder fluindo para dentro de si. Kalila escapou da prisão naquela noite.

Depois de algumas poucas experiências quase fatais, ela se uniu a gangue de Randel. Ela compreende seus membros e suas motivações. Kalila imagina que os inimigos de seu senhor desconhecido também estejam atrás dela. Ela espera que a Espada de Nul lhe dê poder suficiente para atacar seus inimigos, reais e imaginários.

Senhor: ?
Clã: Malkaviano
Natureza: Criança
Comportamento: Sobrevivente
Geração: 11ª
Abraço: 1987
Idade Aparente: Fim da adolescência
Físicos: Força 2, Destreza 4, Vigor 3
Sociais: Carisma 4, Manipulação 2, Aparência 3
Mentais: Percepção 3, Inteligência 2, Raciocínio 2
Talentos: Atuar 1, Prontidão 3, Briga 2, Manha 1, Subterfúgio 2
Habilidades: Incendiar 4, Condução 2, Armas de fogo 2, Segurança 2
Conhecimentos: Linguística 1
Disciplinas: Auspícios 1, Ofuscação 4
Antecedentes: Nenhum
Virtudes: Consciência 3, Autocontrole 4, Coragem 4
Humanidade: 5
Força de Vontade: 4
Imagem: Kalila possui refinadas características árabes, com nariz proeminente e cabelos negros curtos. Ela tem um olhar extravagante, como se fosse capaz de fazer qualquer coisa sem provocação. Ela sempre veste roupas folgadas que não delineiem seu corpo e permitam o movimento.
Dicas de Interpretação: Sorria de forma infantil. Incendeie as coisas. Faça tudo por atenção. Você gosta especialmente da atenção de figuras de autoridade (que representam seus pais). Bajule os líderes do grupo. Na verdade, é bem possível que suas atividades de rebeldia contra os Tremere sejam apenas um modo de conseguir atenção.

Os Tremere

Frank Weisshadel - O Pretenso Feiticeiro

O pai de Frank era um feiticeiro. Poucos podem dizer a mesma coisa, mas neste caso é a verdade. Seu pai era um poderoso mago, embora não tivesse percebido que seu filho sabia disso. Por anos Frank sonhou em se tornar um feiticeiro como seu pai. Ele sabia que existiam magos ocultos em todos os lugares. Ele sabia que o mundo possui muitas maravilhas desconhecidas pelos mortais comuns.

Sempre desejando emular seu pai, Frank estudou em segredo, certo de que seu pai o tomaria como aprendiz quando tivesse idade suficiente. Contudo o tempo passou e seu pai não o chamou. Por fim, quando fez 17 anos, Frank exigiu que seu pai o ensinasse magia. Seu pai se recusou.

O pai de Frank estava em grandes apuros. Ele havia se metido com forças que devem ser deixadas em paz e fez poderosos inimigos entre seus pares. Ele não quis passar seus erros adiante, pois conhecia as tentações do poder e o mal que poderia causar até no mais inocente coração. Ele tentou explicar tudo isso para Frank.

Frank não compreendeu, ele acreditava que a feitiçaria era seu direito de nascença e que ninguém lhe poderia tirar isso. Ele estava certo de que tinha o mesmo poder de seu pai e que poderia dominar poderosos feitiços. Assim se destacaria na comunidade secreta que governava o mundo

através de invisíveis fios de marionete.

Frank estava errado. Ele não tinha o poder, embora não fosse compreender isso de forma fácil.

Ele saiu de casa em fúria e viajou pelo mundo. Aos 23 anos, havia descoberto tudo que um mortal poderia saber sobre magos, vampiros, aparições, lobisomens e outras criaturas míticas. Quando retornou para casa para discutir amargamente com seu pai, Frank já havia ido até os vampiros do clã Tremere e exigido que lhe transformasse em vampiro. Os Tremere por sua vez concordaram e o abraçaram. Eles sabiam que Frank não tinha o comprometimento adequado para se tornar um verdadeiro feiticeiro. Contudo, Frank era jovem, forte, e estúpido o bastante para lhes ser fiel.

Eles o transformaram num cainita e o usaram para fazer serviços sujos por toda Europa. Quando mostrou a seu pai a criatura gloriosa que havia se tornado, não obteve uma reação compreensiva. Seu pai tentou destruir o próprio filho, mas não conseguiu se forçar a fazê-lo. Apesar disso, seus esforços levaram Frank ao frenesi, e o vampiro assassinou seu próprio pai.

Agora Frank já percebeu que os Tremere não têm intenções de usá-lo como nada mais do que um garoto errante. Ele busca a Espada de Nul para se tornar um poderoso feiticeiro e clamar seu lugar por direito de nascença entre os magos do mundo.

Senhor: O`Meara
Clã: Tremere
Natureza: Bravo
Comportamento: Avarento
Geração: 10ª
Abraço: 1970
Idade Aparente: 25 anos
Físicos: Força 4, Destreza 3, Vigor 3
Sociais: Carisma 3, Manipulação 2, Aparência 2
Mental: Percepção 3, Inteligência 2, Raciocínio 3
Talentos: Atuar 1, Prontidão 3, Briga 3, Esquiva 3, Intimidação 2, Liderança 1, Manha 2, Subterfúgio 3
Habilidades: Condução 2, Armas de Fogo 3, Armas Brancas 3, Segurança 2, Furtividade 3
Conhecimentos: Investigação 2, Ocultismo 4, Política 1
Disciplinas: Auspícios 1, Dominação 2, Potência 2, Taumaturgia 2 (Sedução das Chamas 1)
Antecedentes: Contatos 4, Recursos 3, Lacaios 3, Status 1
Virtudes: Consciência 2, Autocontrole 4, Coragem 4
Humanidade: 6
Força de Vontade: 6
Imagem: um jovem alto, esguio, com cabelos negros e olhos castanhos. Frank não se preocupa nem um pouco com sua aparência pessoal. Quando não está diante da presença de Tremere importantes, frequentemente usa roupas manchadas e esburacadas. Quando está na presença destes Tremere importantes, Frank usa roupas velhas e esfarrapadas.

Dicas de Interpretação: Sua ambição foi negada por tanto tempo que você se tornou obcecado com poder mágico. Você não respeita aqueles que possuam tal poder, você os odeia. Nenhum preço é grande demais para obter este poder e se necessário você matará para conseguí-lo.

O Guerreiro Cansado

Gotsdam

Gotsdam é uma figura misteriosa e deve permanecer desta maneira por toda a história. Sua própria história é cheia de horror e tragédia, datando dos dias em que as legiões romanas o tomaram como refém. Ele se tornou escravo de Tiamat, que tirou seu sangue de formas cruéis e o abraçou quando precisou de um peão para usar contra seus inimigos.

Quando Tiamat não precisava mais de Gotsdam, o abandonou. Sabendo pouco sobre o que significava ser um vampiro, sobre o que poderia ou não poderia fazer, fugiu de Roma e passou os próximos séculos ao longo do rio Reno, escondendo-se em cavernas e se alimentando de animais e de ocasionais membros de tribos selvagens.

Ele temia os lupinos que governavam as florestas, portanto aprendeu tanto como lutar contra eles e, mais importante, como se esconder deles. Quando a civilização eventualmente invadiu as florestas, Gotsdam foi forçado a

viver uma vida de um verdadeiro Ventrue e se juntou ao mundo dos cainitas. Agora ele busca pela Golconda, e está em Londres por razões próprias.

Ele tenta evitar os jogos da jyhad, pois viu o dano que ela causou em Roma. Ele usa a loucura como pretexto, uma tática que usou algumas vezes para dissuadir os lupinos quando as coisas saíam de controle. Os Ventrue agora o deixam em paz.

Agora Gotsdam descobriu, para sua satisfação, que existe um grupo de anarquistas ousados o bastante para ir atrás de sua senhora Tiamat. Ele não acompanhará os personagens, pois teme que um ato de diablerie arruíne suas chances de atingir a Golconda. Entretanto, está disposto a ajudar os personagens em seu caminho. Obviamente, se os personagens tentarem cometer diablerie nele, Gotsdam também estará bem disposto a usá-los para varrer o chão.

Senhor: Tiamat
Clã: Ventrue
Natureza: Rebelde
Comportamento: Bobalhão
Geração: 5ª
Abraço: 87 Ano Domini
Idade Aparente: 25 anos
Físicos: Força 7, Destreza 7, Vigor 8
Sociais: Carisma 6, Manipulação 4, Aparência 3
Mentais: Percepção 7, Inteligência 5, Raciocínio 7
Talentos: Atuar 5, Prontidão 7, Atletismo 5, Briga 6, Esquiva 8, Intimidação 3, Liderança 3, Manha 2, Subterfúgio 5
Habilidades: Empatia com animais 5, Etiqueta 2, Armas de Fogo 1, Armas Brancas 7, Furtividade 8, Sobrevivência 6
Conhecimentos: Linguística 7, Ocultismo 6, Política 4
Disciplinas: Animalismo 5, Auspícios 5, Rapidez 4, Dominação 6, Fortitude 8, Ofuscação 4, Potência 4, Presença 6, Metamorfose 3, Taumaturgia 4 (Controle Climático 4, Movimento da Mente 3)
Antecedentes: Aliados 3, Status 3
Virtudes: Consciência 3, Autocontrole 4, Coragem 5
Humanidade: 9
Força de Vontade: 8
Observações: O sexto nível de dominação de Gotsdam o permite convencer suas vítimas de que elas possuem qualquer perturbação que Gotsdam escolher. Seu sexto nível de presença faz com que todos nas redondezas o deixem em paz.
Imagem: Gotsdam é um bárbaro completo, é alto, loiro, e com barba por fazer. Ele parece com um Viking extremamente pálido. Ele é amargo e poderoso. Gotsdam está um pouco desatualizado e gosta de chapéus e bengalas, um contraste bizarro com seus cabelos longos e barba por fazer
Dicas de Interpretação: Você fingiu ser louco por tanto tempo que está começando a enlouquecer. Fale com amigos imaginários (talvez até convencendo os personagens de que estes amigos existem), uive sem nenhum motivo e banque o louco com frequência. Na maioria das vezes você tenta ser mais estúpido do que na verdade é. Banque o bobo, e manipule os outros na direção que você quer.

Nem dormir, nem morrer
Deve ser o seu destino,
Embora sua morte ainda deva parecer próxima
Para o seu desejo, mas como um medo

Durante a idade das trevas da Inglaterra, depois que os romanos abandonaram a ilha, as tribos guerrearam umas com as outras até que pareceu aos bretões que o mundo iria se partir. Algumas tribos enterraram seus reis em grandes pilhas funerárias do tamanho de colinas. As vezes um rei era enterrado junto com seu ouro e jóias, mas sempre era enterrado com suas armas. Era um tempo de poucas crenças, pois quem poderia ter fé em um deus que criou um mundo louco?

Foi para esta terra de frio e neblina que Tiamat veio. Aqui, neste lugar isolado ela acreditava que outros cainitas nunca a seguiriam. Ela nunca poderia sonhar com o império que surgiria e se estabeleceria bem em cima de sua cabeça séculos depois. Agora ela dorme na escuridão do subsolo, alheia aos diabolistas que buscam perturbar seu sono.

Encontrando a Tumba

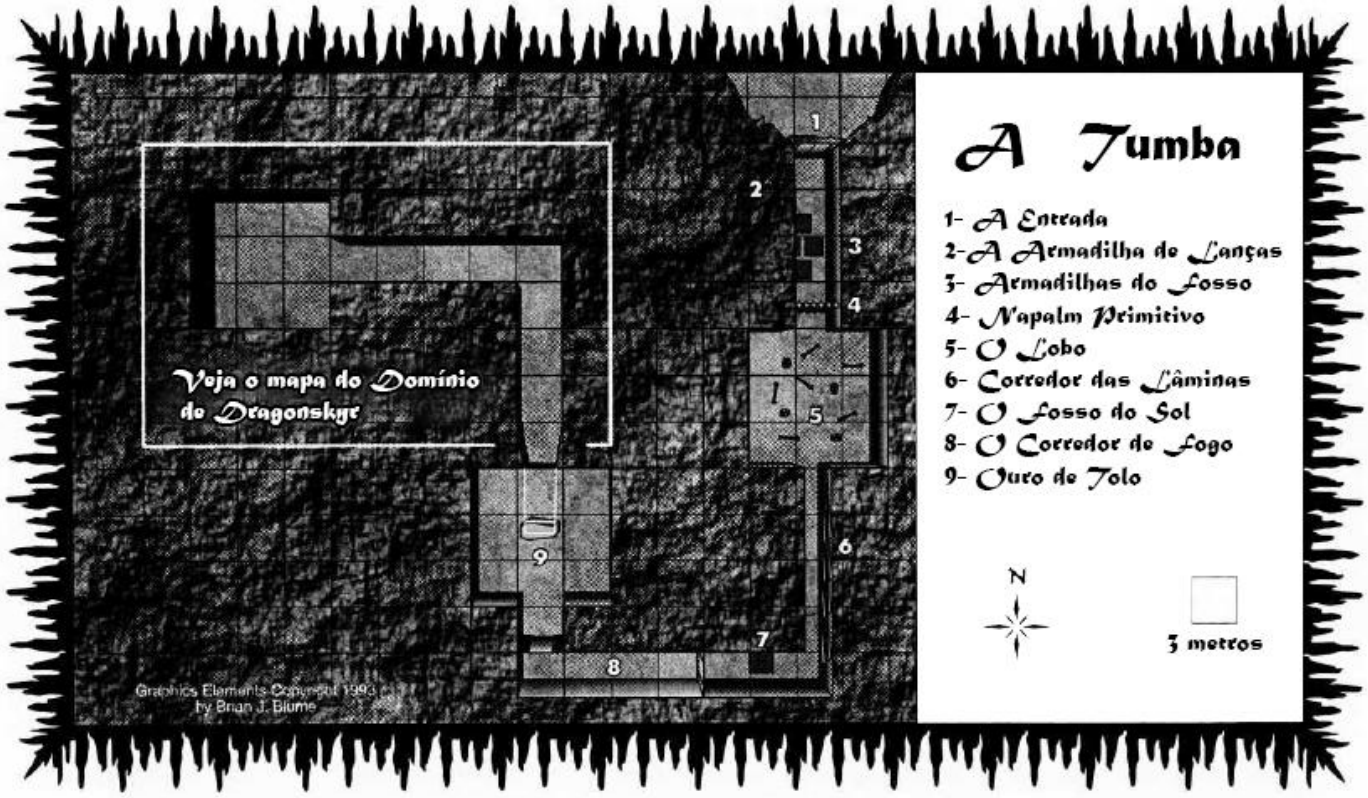
Convém que os personagens tenham o mapa de Antoine e a espada para guiá-los, pois a tumba está bem escondida entre as colinas. A Colina onde está a tumba está tão coberta por árvores que parece natural. A entrada está no lado norte da colina. Séculos de erosão fizeram o solo se precipitar da colina, cobrindo a entrada da tumba com 60 centímetros de terra. Galhos e arbustos prosperam neste terreno fértil, e a entrada agora é indistinguível do restante do ambiente.

O cainita que esteve portando a Espada de Nul será capaz de reconhecer a partir de seus sonhos a parte da colina que contém a entrada da tumba. Se nenhum vampiro estiver portando a espada, esta se comunicará telepaticamente com o personagem de menor força de vontade.

Se os diabolistas tiverem trazido as ferramentas apropriadas de escavação, a entrada da tumba pode ser liberada em poucas horas. Se não tiverem as ferramentas apropriadas, os personagens precisarão passar pelo menos 20 horas/homem liberando a entrada (portanto 5 diabolistas poderiam fazer o trabalho em 4 horas). Lembre-se que o diabolistas levaram algum tempo para chegar até a tumba, e que quando o sol se erguer eles irão dormir ou queimar, a depender de sua localização.

A Natureza da Tumba

Colunas de madeira sustentam esta tumba subterrânea. A primeira parte da tumba contém as diversas armadilhas que os bretões instalaram sob direção e design de Tiamat. Todas as armadilhas mecânicas são mantidas pela poderosa magia de Tiamat, que a faz envelhecer muito lentamente. Embora mesmo as armadilhas mais simples fossem o suficiente para manter os mortais longe de sua tumba, Tiamat estava muito mais preocupada com os cainitas que a procurariam pelo poder de seu sangue. Assim sendo, Tiamat fez muitas de suas armadilhas com uma natureza mágica para dissuadir os mais determinados. Naqueles dias, antes do surgimento dos Tremere, um vampiro com conhecimento mágico era uma criatura extremamente poderosa.



O interior da tumba também foi afetado por séculos de exposição à mente de Dragonskyr. Normalmente a imaginação e desejos deste demônio se manifestariam no mundo a seu bel prazer. Demônios frequentemente realizam magias de forma inconsciente, e apenas o confinamento de Dragonskyr no corpo de Tiamat o impede de fazer o que bem quiser. Entretanto, a longa existência do demônio na tumba permitiu que parte de sua psique se manifestasse, alterando a própria realidade.

As câmaras e corredores criados pela mente de Dragonskyr não são completamente reais. Na verdade, toda a segunda parte da tumba, que é sua criação, está contida no longo corredor que conecta a falsa tumba de Tiamat com a tumba real (parte 9 e H respectivamente). Quando Tiamat construiu a tumba, esta era um simples túnel. Entretanto, sob a estranha influência da mente adormecida de Dragonskyr, o túnel se tornou num pesadelo real que só é parcialmente físico. Pela maior parte do percurso, aqueles que entrarem no corredor estarão vagando pela terrível e nefasta mente de um demônio.

Esta região não segue as leis comuns da física. Um mapa desta área foi incluído, mas é importante compreender que ela não tem ligações com as várias câmaras e corredores. Quando os personagens saem de uma câmara em particular, não há garantias de que possam retornar para ela. Virar-se para fazer o caminho de volta não faz diferença. Os personagens estão vagando pela mente de um demônio, e tal mente não tem direção definida. Sendo assim, ir para frente é o mesmo que ir para trás - os personagens podem acabar entrando em qualquer câmara vindo também de qualquer outra câmara.

Ao invés de seguir o mapa que fornecemos, talvez possa ser uma boa idéia para o narrador elaborar seu próprio mapa e, sempre que um vampiro entrar numa câmara, decidir o que há além dela. Desta forma os vampiros não terão que perder nenhum dos encontros. Eles podem ter toda a "diversão" de cada encontro e não precisarão se preocupar em perder algo caso sigam na direção errada.

Os Encontros

Os encontros representados por números delineiam as áreas criadas por Tiamat e pela tribo que usou para realizar os trabalhos braçais. As áreas mencionadas com letras representam os locais que foram afetados pela mente de Dragonskyr. Fisicamente, todos os eventos marcados com letras ocorrem no corredor final entre a tumba falsa e a verdadeira.

1- A Entrada

Enterrada sob 60 centímetros de solo, está uma porta dupla de 1,5 metros de comprimento e com 1,20 de largura cada, que bloqueiam a entrada da tumba. Elas são feitas de madeira e estão seladas com braçadeiras de chumbo, as quais precisam ser arrombadas (façanha de força nível 7, ou 5 com um boa ferramenta de alavanca) ou derretidas. As portas pesam quase 225 kgs cada e apresentam textos em Latim rabiscados sobre elas. O texto diz (caso alguém queira passar tempo tentando decifrar os entalhes gastos)

"*Se os despertos não desejam a morte, que deixem os que dormem permanecerem em seu sono*".

Também há centenas de runas e símbolos entalhados nas portas. Uma jogada bem sucedida de Inteligência + Ocultismo (dificuldade 7) indicará que todas ou a maioria das runas são símbolos de proteção contra o mal, espíritos, maldições etc. Um vampiro que tenha 3 sucessos nesta jogada percebe que os símbolos não possuem poder real.

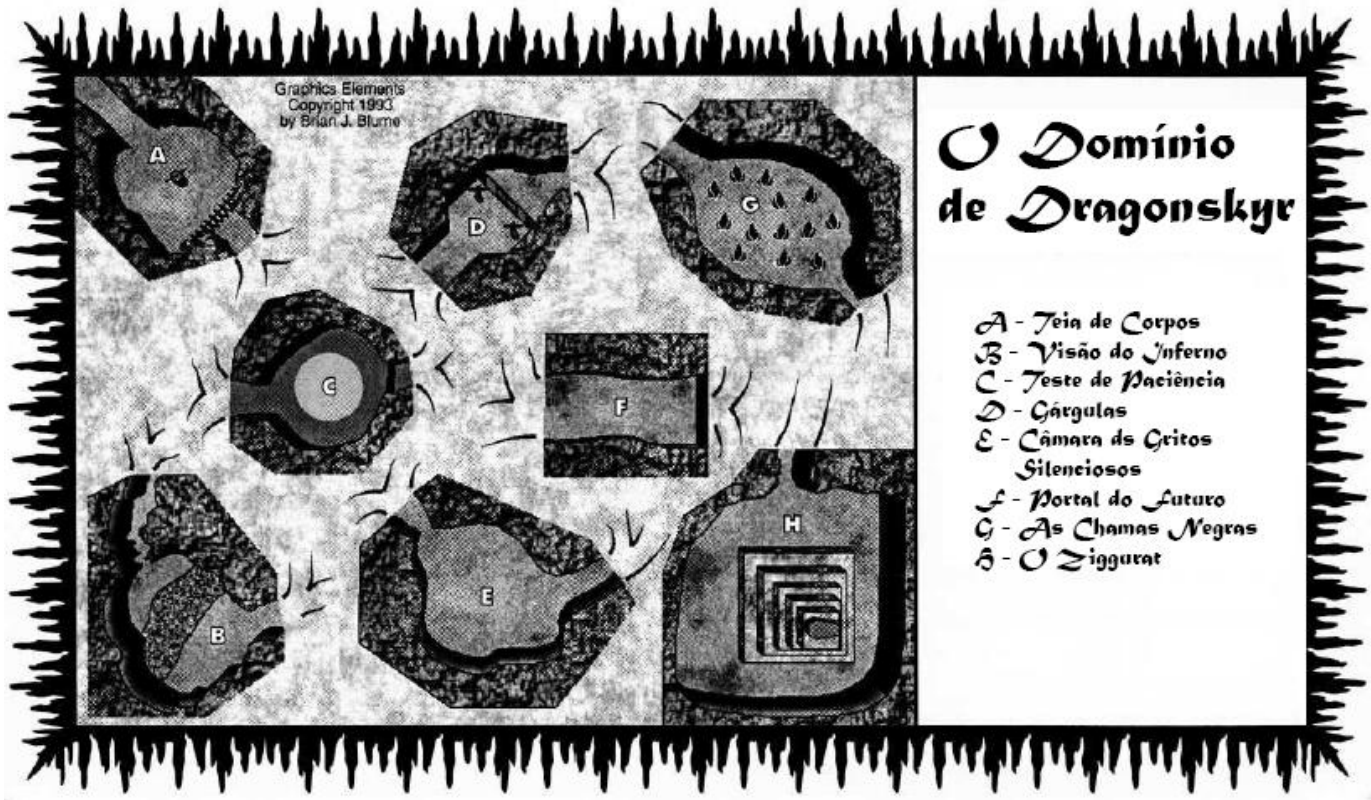
Na parte interna da porta há uma runa enorme na forma de um sol com uma lua crescente em seu interior. Este símbolo tem algum poder contra o mal, tal como uma jogada bem sucedida de inteligência + ocultismo (dificuldade 8) pode detectar. O fato de estar do lado de dentro implica que se espera que o mal se aproxime da porta pelo lado de dentro. Entretanto o símbolo não é designado para afetar vampiros, e não é poderoso o suficiente para deter o demônio na tumba caso este escape de Tiamat.

2 - A Armadilha de Lanças

Esta armadilha foi elaborada por Tiamat para matar humanos e vampiros fracos antes que se aprofundem muito na tumba. Esta armadilha foi originalmente designada para atirar 3 grupos de lanças com pontas de ferro das paredes quando um fio fosse acidentalmente puxado. É difícil visualizar o fio na escuridão (requer uma jogada de Raciocínio + Prontidão dificuldade 8). Faça testes para cada jogador quando este se aproximar do fio. As lanças estão conectadas por uma única barra para proporcionar mais estabilidade para as armas (7 lanças em cada grupo). Dois grupos de lanças são atirados da parede esquerda, e no intervalo entre estes dois lançamentos é atirado o outro grupo de lanças na parede direita. Os grupos de lanças têm um espaçamento de 1, 5 metros entre si.

Todos os grupos de lanças são controlados por contrapesos dentro das paredes, e as lanças do lado direito perderam muito de sua velocidade porque suas polias enferrujaram. Assim sendo, estes dois grupos de lanças não terão velocidade suficiente para infligir grandes danos, contudo podem aprisionar vampiros. O personagem que acionar a armadilha precisará fazer uma jogada de Destreza + Esportes dificuldade 8, ou ficarem presos quando as lanças se cravarem nas paredes subterrâneas.

O terceiro grupo de lanças (o da parede direita), ainda funciona, mas o mecanismo que o aciona está um pouco enferrujado e demorará 3 turnos extras para disparar. Os personagens devem querer libertar seus amigos aprisionados entre as lanças. Cada vez que os personagens passarem pela armadilha de lanças da direita, ela pode disparar (a critério do narrador). A armadilha da direita definitivamente disparará caso alguém toque novamente no fio (o qual cruza a passagem logo abaixo da armadilha de lanças. As lanças acertarão aqueles que ativarem a armadilha a menos que tenham 3 sucessos num teste de Prontidão + Raciocínio (dificuldade 8) e logo em seguida também tenha 3 sucessos num teste de Destreza + Esquiva (dificuldade 9).



As lanças infligem 7 dados de dano. O narrador deve fazer uma rolagem de um dado para cada personagem atingido pelas lanças. Uma falha crítica nesta rolagem representa que o personagem foi empalado pela lança de madeira.

3 - Armadilhas do Fosso

Cada um dos números indica uma área onde o chão se abre, girando ao redor de um eixo central, derrubando qualquer um que pise ali num fosso de 9 metros. Além disso, o chão girará novamente para selar o fosso novamente, tornando difícil o resgate de um personagem que tenha caído e impossibilitando que este liberte a si mesmo. As armadilhas são impossíveis de se visualizar, os personagens só as detectarão sondando o chão a sua frente, ou caindo na armadilha. O fundo dos fossos é coberto com estacas de 60 centímetros. A queda infligirá 4 níveis de vitalidade de queda (dificuldade 8) e as estacas causam 4 níveis de dano adicionais. Além disso, um resultado de 1 ou 2 representa que uma das estacas atingiu o vampiro em seu coração e o imobilizou.

Quando os personagens tiverem localizado todos os fossos, poderão transitar entre eles com uma jogada bem sucedida de Destreza + Esportes (dificuldade 8). Uma falha indica que o personagem não consegue passar pelos fossos, enquanto uma falha crítica indica que ele caiu em um.

4 - Napalm Primitivo

Diversas traves de madeira bloqueiam a passagem aqui. Cada uma tem uma polegada de espessura, e estão dispostas em barras com não mais do que 10 centímetros de distância entre si. Remover as barras aciona um alçapão no teto pelo qual piche cairá em todos que estiverem embaixo. Originalmente rochas e ferro estavam incluídos na armadilha para incendiar o piche e fazer com que aqueles abaixo se incendiassem como uma vela romana.

Como em muitas das armadilhas de Tiamat, o passar do tempo deixou seus prejuízos (a despeito dos feitiços de Tiamat para protegê-los) e o sistema de ignição não funciona mais. Sendo assim, os personagens apenas serão cobertos com piche fedorento e pegajoso. Contudo, se o vampiro estiver carregando uma tocha ou for posteriormente atingido por chamas, se incendiará, levando 3 níveis de vitalidade de dano por turno, que só podem ser absorvidos com Fortitude (dificuldade 5). O piche pode ser removido, mas isso demorará pelo menos 10 turnos, e um vampiro imerso em piche flamejante provavelmente entrará em frenesi. Vampiros que vejam seu companheiro em chamas precisam testar Coragem para evitar o Rotschreck. Apenas uma rolagem excepcional de Coragem (4 ou mais sucessos) permitirá a um personagem tentar remover o piche incendiado de um amigo. O narrador deve escolher uma dificuldade baseada na amizade entre os

personagens. Bons amigos terão mais facilidade de ajudar um ao outro.

É possível que vários vampiros estejam examinando as barras quando a armadilha for acionada. Se qualquer um deles estiver segurando uma fonte de fogo, o grupo inteiro se incendiará. O piche cobrirá toda largura do corredor até 1,5 metros antes da porta. Mesmo que os personagens evitem de alguma forma serem ensopados pelo piche, ainda terão que andar por ele para chegar na câmara seguinte.

5 - O Lobo

Esta câmara está cheia de ossos de diversos tipos. Ossos de cavalo, de cachorro, de roedores e de seres humanos. No centro da câmara a maioria dos ossos são de pequenos roedores, formando uma camada de poucos centímetros de profundidade, contudo nos cantos as pilhas alcançam 1-2 metros ou mais.

Escondido entre os ossos, esperando para dar uma emboscada, está um grande esqueleto de lobisomem animado por Tiamat antes de entrar em torpor. Ele só aparecerá quando os personagens tiverem entrado na câmara. Uma vez dentro dela, a criatura se erguerá e atacará os personagens. O esqueleto não pode ultrapassar a entrada da tumba, embora esteja livre para se mover em seu interior. A criatura sabe como evitar as armadilhas de fosso do primeiro corredor.

O esqueleto não possui sensciência propriamente dita. Ele não é mais do que um autômato, um grande robô de osso, que só é capaz de fazer aquilo que foi programado magicamente. A criatura está na forma crinos e não pode se metamorfosear. Portanto seus ataques possuem criatividade limitada e, diante de uma mesma situação tática, reagirá sempre da mesma forma a despeito das consequências.

Depois de 4 turnos de combate corpo a corpo com o esqueleto (caso alguém sobreviva tanto tempo), os personagens poderão fazer um teste de raciocínio + briga (dificuldade 9, mas a dificuldade diminui a cada turno adicional que a luta se prolongue) para ver se percebem um padrão nos movimentos e ataques da criatura. O personagem que fizer esta rolagem ganha um dado adicional por sucesso em sua parada de dados. Depois de lutas muito prolongadas (10 turnos no mínimo), o narrador pode arbitrar que vampiros particularmente rápidos ou habilidosos memorizaram o padrão de ataque do esqueleto, possibitando evitar todos os ataques.

Atributos: Força 7, Destreza 7, Vigor 7
Ataques: Garrada com 6 dados (7 dados de dano agravado) - Mordida com 6 dados (9 dados de dano agravado)
Níveis de Vitalidade: Ok\ Ok\-1/-1/-2/-2/-5/ incapacitado

O esqueleto começa cada turno com o equivalente a 3 sucessos de iniciativa e pode fazer um ataque com garras e uma mordida por turno. A criatura usa seu vigor para absorver dano normal ou agravado, mas não é capaz de se regenerar. Todas as armas projéteis tem sua dificuldade de acerto aumentada em 1, e balas só fazem um dado de dano (apenas trincam os ossos), contudo escopetas fazem 2 dados de dano. Balas de prata e armas brancas fazem dano normal no esqueleto.

Se o esqueleto de alguma forma for incendiado, seus ossos racharão e se tornarão frágeis. Isto reduzirá seus atributos físicos para 3. Entretanto, demora pelo menos 10 minutos para o fogo causar este efeito. Além disso, o esqueleto continuará a atacar mesmo depois de imolado, e neste caso seus ataques bem sucedidos incendiarão os vampiros. Uma tocha comum brandida contra seu rosto não tem efeito.

6 - Corredor das Lâminas

Este longo corredor é muito estreito, tendo aproximadamente apenas 90 centímetros de largura. Todo o comprimento do corredor está coberto de longas e finas lâminas no teto e em ambas as paredes. Cada lâmina adentra 30 centímetros no corredor. As lâminas foram magicamente encantadas por Tiamat para que permanecessem extremamente afiadas e livres de ferrugem, mesmo com o passar dos anos. Elas também são extremamente difíceis de quebrar (proeza de força 6 para fazer qualquer progresso no corredor, e mesmo depois de quebradas as lâminas ainda estarão afiadas.

Um personagem que deseje passar pelo corredor quebrando as lâminas a sua frente precisará progredir muito devagar para conseguir quebrar todas as lâminas em seu caminho, Por existirem muitas lâminas, que estão dispostas uma logo depois da outra, isto pode ser um processo muito lento, demorando pelo menos 4 horas.

Para cada 3 metros de corredor que um personagem percorra, tomará 3 dados de dano. Este dano pode ser resistido da maneira usual. Se um personagem tentar correr pelas lâminas, levará 5 dados de dano a cada 30 centímetros percorridos. Se o personagem quebrou as lâminas, poderá fazer uma jogada de Destreza + Esquiva (dificuldade 7 - testar a cada 30 centímetros) para não tomar dano algum.

Uma rolagem de Coragem (dificuldade 7) é necessária para simplesmente entrar no corredor. O narrador pode desejar cobrar testes de Coragem a cada 30 centímetros percorridos. Se um personagem falhar na rolagem, simplesmente parará por causa da dor e se não se moverá.

Ser cortado por lâminas afiadas é uma experiência muito dolorosa e pode facilmente levar um vampiro ao frenesi. Para cada dois níveis de dano que o personagem sofra, precisará fazer uma jogada de Autocontrole (dificuldade 5) para evitar o frenesi. Se um vampiro entrar em frenesi quando estiver entre as lâminas, levará 5 dados de dano por turno até que saia do corredor. A maioria dos vampiros em frenesi tentará se mover para trás, pois foi a última direção

em que estiveram em segurança. Se a saída estiver nitidamente visível, um vampiro em frenesi poderá se mover para frente. Obviamente, podem haver outros vampiros seguindo o personagem quando este entrar em frenesi, e isto pode ter consequências desastrosas.

Fazer qualquer coisa incomum (como deter um vampiro em frenesi ou lutar contra o esqueleto de um lobisomem) no corredor das lâminas pode ser extremamente doloroso. O narrador pode desejar arbitrar dano extra para ações especiais, embora poucas coisas possam infligir mais do que 5 dados de dano, a maioria das ações causa 1 ou 2 dados.

O modo mais fácil de passar pelas lâminas sem níveis altos de metamorfose, seria andar de lado. Mas isso requer que o personagem faça uma rolagem de Destreza + Esportes (dificuldade 8) ou levar o dano normal. Os personagens também podem se envolver num couro duro ou com alguma armadura. Se o couro for suficientemente espesso, o personagem pode até não levar dano algum. Esta foi a forma que os construtores da tumba utilizaram para passar por esta área. Note que o medo de se cortar nas terríveis lâminas pode ser o suficiente para provocar uma rolagem de frenesi, ainda que o vampiro esteja assim protegido (a critério do narrador).

7 - O Fosso do Sol

Esta engenhosa armadilha foi designada apenas para matar vampiros. Assim como os outros fossos, este está coberto por um alçapão que gira em torno de um eixo. Aqueles que caem não conseguem ver o corredor. Este fosso, tal como os outros, tem 9 metros de profundidade - causando o dano usual por queda.

As paredes do fosso são cobertas com mica plana, uma rocha comum e refletiva. Também existem diversos buracos na parede do tamanho de bolas de basebal. Se algum dos personagens olhar por qualquer destes buracos verá a luz da lua e talvez uma árvore ou duas. Na verdade o personagem não estará olhando diretamente para estas coisas. Estes buracos levam a passagens complexas que vão até a superfície. Os buracos possuem espelhos em seu interior que redirecionam a luz para dentro do corredor. Naturalmente isto é muito perigoso para vampiros que estejam no fosso quando o sol surgir. As paredes de mica refletirão a luz solar por todo o fosso, fritando qualquer vampiro desafortunado o bastante para estar preso ali.

Felizmente, muitos dos buracos e espelhos designados para redirecionar luz para o fosso foram bloqueados por terra e não funcionam mais. A luz do sol não entrará no fosso até pelo menos 10 da manhã, e será considerada como indireta (dificuldade 3 para absorver - o personagem precisa ter fortitude para fazer a jogada de absorção). A luz do sol causa 3 níveis de vitalidade de dano.

Isto não parece ser muito ruim, mas lembre-se que este dano ocorre todo turno, e não de vez em quando. Vampiros

devem se apressar para escapar da luz do sol, pois eventualmente tirarão uma falha crítica, não importa quão resistentes sejam.

8 - Corredor do Fogo

Esta longa sala é mantida magicamente quente - muito quente - pelo poder de Tiamat. Originalmente, esta sala estava repleta de chamas terríveis. Agora, depois de séculos de descanso, o feitiço de Tiamat enfraqueceu e a sala apenas fica muito quente. A temperatura da sala é 175 celsius e permanecerá assim não importa o que os personagens façam.

Todos os vampiros que atravessem este corredor precisam fazer 3 testes de absorção Vigor+ Fortitude (dificuldade 6) para evitar tomar dano pelo calor. O dano básico é 3 níveis de vitalidade. Se os diabolistas se envolverem em lençóis molhados ou algo similar, poderão atravessar este corredor com pouco ou nenhum dano.

9 - Ouro de Tolo

Aqui é a tumba falsa de Tiamat, elaborada para deter ladrões de túmulos que tenham conseguido chegar tão longe ou qualquer vampiro que possa se distrair diante da riqueza. Um grande sarcófago de ouro está localizado no centro da câmara, e espalhados ao redor estão centenas de itens de imenso valor para colecionadores e antiquários. Pratos de ouro, taças, tapeçaria, armas e muitos outros artefatos dos dias gloriosos de Roma, todos bem preservados e em boas condições. É um sonho arqueológico que se torna realidade.

Dentro do sarcófago está um vampiro - uma camponesa que Tiamat abraçou e forçou ao torpor. Esta cainita é um Ventrue de 5a geração. O ritual da Rosa Amarga não funcionará nela, pois sua geração é muito alta **(isso)**, embora possa ser diablerizada da maneira comum. Ela está velha e ressequida, parecendo virtualmente morta.

Se, por alguma estranha razão os personagens a derem sangue, ela acordará do torpor e falando em latim, implorará ajuda aos diabolistas. Ela não reconhecerá suas vestimentas, portanto assumirá que são romanos, pois os romanos sempre trajam roupas estranhas.

A maioria dos vampiros simplesmente beberá dela, permitindo a um dos personagens reduzir sua geração. Julgando que sua busca terminou, os vampiros podem simplesmente pegar os artefatos romanos e partir. Obviamente isto é o que Tiamat espera.

Na verdade, debaixo do sarcófago existe uma escadaria que leva para baixo e para o último corredor - e para o domínio de Dragonskyr. O sarcófago pode ser movido (feito de força nível 6 - 5 se a vampira for removida).

Se os vampiros tiverem os contatos apropriados para este tipo de coisa, os artefatos podem ser vendidos por uma grande soma em dinheiro. Se tiverem contatos nesta área poderão vender os bens por muitos milhões de dólares, se não, poderão vendê-los a um museu por pelo menos algumas centenas de milhares de dólares. Obviamente, se os personagens quiserem ser generosos, poderão simplesmente doar os artefatos para um museu pobre que nunca poderia pagar tal quantia.

Os bens em ouro são o resultado de um dos feitiços de Tiamat. Se o narrador não quiser esta enorme riqueza nas mãos dos personagens, poderá declarar que os itens do tesouro reverteram para potes de barro e bandejas de madeira assim que os personagens deixarem a tumba.

O Domínio do Demônio

Como discutido previamente, esta parte inteira está localizada fisicamente no túnel que conecta a falsa tumba de Tiamat com a verdadeira. As áreas estão ordenadas com letras para que não haja confusão com as armadilhas de Tiamat. Como dito anteriormente, estas câmaras podem aparecer em qualquer ordem que o narrador desejar, com exceção da última sala (H), que deve ser reservada para o final.

As Regras das Câmaras de Dragonskyr

Como é apropriado a uma área construída pela insana imaginação de um demônio aprisionado, o domínio de Dragonskyr opera de acordo com suas leis singulares. Geralmente isto tem como efeito deixar os personagens mais emotivos e propensos a conflitos internos de todos os tipos (ou qualquer coisa que o narrador desejar).

De forma específica, o narrador deve aumentar em 2 a dificuldade de todos os testes de frenesi. Isto representa a ansiedade que este lugar inspira. Rolagens de Coragem também são frequentemente necessárias, e estão incluídas no texto, embora o narrador possa exigir qualquer outro tipo de rolagem que desejar. Tendo o personagem visto algo realmente terrível, é possível que qualquer coisa simples também o assuste terrivelmente mesmo que não haja perigo. Quando o narrador julgar que algum personagem deva ficar assustado, deve fazer com que este realize uma jogada de Coragem. Falhas em rolagens frequentemente fazem com que o personagem fique paralisado de terror, embora possam causar frenesi em certas circunstâncias.

Uma vez que os personagens tenham entrado no domínio de Dragonskyr, não há escapatória até que Dragonskyr esteja morto ou tenha fugido do corpo de Tiamat. Pelo fato de que o espaço físico não ter importância nas câmaras de Dragonskyr, os personagens não podem dar meia volta e ir embora. Ao invés disso eles entram em outra parte da psique do demônio.

Entretanto, como esta área é ilusória, personagens que tomem dano suficiente para encontrar a morte final, não são destruídos. Se os outros personagens tiverem sucesso em destruir Tiamat, encontrarão seu companheiro no corredor (que reverterá para sua forma normal). Os personagens com danos estarão em torpor e não terão nem pontos de sangue nem de força de vontade, pois os gastaram tentando curar ferimentos inexistentes. Eles permanecerão em torpor pelo tempo que sua humanidade determinar.

Traição

Dragonskyr sempre foi obcecado com traição, e sua obsessão cresceu com os anos. O demônio se sentiu traído quando Tiamat se recusou a libertar seu espírito depois de tê-la ajudado com seus problemas. Traição se tornará um grande problema para os diabolistas, um grupo que nunca foi digno de confiança pra início de conversa. Quando os personagens adentrarem no domínio de Dragonskyr, o narrador precisará encorajá-los a se traírem.

Isto pode ser feito incitando desconfiança entre os jogadores. Escreva bilhetes para os jogadores e os instrua a escreverem bilhetes para você mesmo que não tenham nada a lhe dizer. Sangue limitado pode causar desconfiança entre os vampiros, assim como o ciúme. Os narradores podem adicionar pequenos tesouros por todos os lugares, e permitir que os personagens os disputem. Os itens obviamente não são reais, mas os vampiros podem ficar enciumados dos tesouros de seus companheiros, semeando a origem da desconfiança e da suspeita.

Os Corredores

Note que os corredores da área de Dragonskyr na tumba variam imensamente de aparência. Retornar por um corredor previamente percorrido não garante que a passagem terá a mesma aparência. Você, como narrador, pode decidir a aparência de cada corredor. Abaixo estão algumas sugestões para lhe dar idéias de como se pareçam os diversos caminhos e passagens da mente de um demônio. Estas não são as áreas descritas no mapa, estas virão depois.

A- O corredor parece ser o interior de uma criatura viva. As paredes macias e rosadas ondulam gentilmente. O ar e as paredes estão úmidos. Talvez músculos, ossos e órgãos estejam visíveis. O interior não precisa ser anatomicamente correto em relação a nenhum organismo conhecido. Uma variação deste tema é fazer o interior do organismo estar morto. As paredes do esôfago (ou seja lá o que for) ficaram cinzas e frias, e o fedor da morte

preenche o ar. Algumas paredes podem estar rompidas em alguns lugares com ossos que possam ser vistos nestes rompimentos. Pequenas aranhas e vermes transitam pelo chão e se alimentam da matéria em decomposição.

B - O corredor está repleto de primitivos dispositivos de tortura, muitos dos quais foram inventados por Dragonskyr. Todos os mecanismos são de ferro, cobertos com espinhos e ferrugem. Talvez existam vítimas já mortas nos diversos instrumentos, ou talvez estas vítimas ainda estejam vivas e implorem silenciosamente conforme os personagens passem por elas.

C- O corredor está repleto de itens de uso pessoal como, óculos, carteiras, roupas e relógios. Todos estes itens estão quebrados ou foram feitos em pedaços, alguns estão ensanguentados. Existem itens de todas as épocas - algumas carteiras são feitas de couro sintético, existem pequenas bolsas feitas de feltro refinado que podiam ser penduradas no cinto de um nobre do século 18. O demônio retira a forma dos itens de tempos posteriores ao torpor de Tiamat da memória dos personagens.

D - As paredes e todo o chão parecem ser feitos de pele, e esta pele possui diversos cortes profundos aqui e acolá. Se alguém tocar nas feridas, será ouvido um som distante de lamento.

E - As paredes são negras e estão esfarelando como rocha vulcânica. Gases saem de fissuras e fazem o ar feder a enxofre e outros gases venenosos. Todo o comprimento das paredes está repleto de formas humanas, suas bocas estão abertas como se quisessem gritar e suas mãos se prolongam para fora da parede em direção ao corredor como se tivessem sido cobertas por lava na posição em que estavam. Se alguma estátua for quebrada, nenhum cadáver será encontrado, apenas rocha negra.

F - O corredor é feito de mármore frio e suas paredes estão cobertas com decorações exóticas. Estátuas e gárgulas adornam o corredor deixando-o num estilo gótico clássico. Armaduras completas e armas decoram as paredes. Existem velas em ambas as paredes e talvez um candelabro possa ser visto de modo turvo balançando em cima dos personagens.

G - O corredor se transforma numa trilha de uma floresta ou outro ambiente aberto. Para permanecer no túnel real, é preciso permanecer na trilha. Se os personagens saírem da trilha, precisarão encontrar o caminho de volta até ela para conseguirem chegar até a próxima câmara e continuar sua busca pelo lugar de descanso de Tiamat.

Quem sabe que terríveis criaturas ou estranhos eventos o narrador pode criar para desviá-los da trilha? Talvez um grupo de cavaleiros apareça repentinamente cavalgando pela trilha, esperando que os vampiros (obviamente camponeses) lhes dêem passagem. Quando os cavaleiros forem questionados, se recusarão a falar; se forem forçados a abrir o visor, os personagens poderão ver que os cavaleiros não possuem pele.

O truque para toda a extensão deste corredor é manter os personagens sob tensão, e não apenas enojados. Nutra a incerteza dos jogadores - quando pensarem que as coisas estão começando a fazer sentido jogue-os numa situação completamente sem sentido. Talvez vindo do lado oposto aos cavaleiros (da idéia G) esteja um tanque de guerra M1A1. O tanque é o produto da imaginação de Dragonskyr, sendo assim o narrador não precisa explicar sua existência. Dragonskyr pode sentir os diabolistas entrando na tumba mesmo em seu sono. O medo dos personagens alimenta a mente do demônio, e Dragonskyr lhes fornece situações de terror para aumentar-lhes o medo.

Os Condenados

Muitos vagueiam pelos salões da imaginação de Dragonskyr. Nenhum deles é real, pois foram reinventados a partir das memórias de Dragonskyr. O demônio os tortura e mata em sua própria versão do inferno, mas como as vítimas não são reais, elas nunca morrem. Estes personagens podem aparecer em qualquer lugar - simplesmente os adicione conforme desejado ou faça uma rolagem aleatória para determinar se algum é encontrado.

1 - Cleópatra entra na sala com todos os seus ornamentos egípcios. Uma serpente sai de cada um de seus seios e sua pele descasca conforme ela lentamente apodrece. Desnecessário dizer que tal terror é o suficiente para levar qualquer um a gritar e se lamentar até os limites da loucura. Ela acredita que ainda é bela e se atirará para os vampiros machos na esperança de conseguir sua atenção.

2 -Augustus César também está em estado de degeneração. Ele é forçado a se rastejar com suas mãos e joelhos, preso a uma corrente ao redor de seu pescoço. Ele é guiado por uma criança pequena que não tem mais de 8 anos de idade. De vez em quando a criança pára e ordena que Augustus faça algo sem sentido e humilhante. Augustus com raiva a obedece.

3 - Um homem e uma mulher de muito boa aparência estão acorrentados a paredes opostas um do outro. Ambos gritam e observam o outro ser devorado vivo por cobras e besouros. As correntes são feitas de resistente ferro frio e são inquebráveis. Os dois não podem ser mortos, mas terão marcas de feridas.

4 - Sócrates teve sua língua cortada e está numa piscina de gordura quente. Ele foi perfurado por muitas lanças e tem ferimentos por todo corpo. Não é muito imaginativo da parte de Dragonskyr, mas seu ódio por Sócrates é profundo, pois em certa ocasião ele fez Tiamat (e deste modo também a Dragonskyr) de boba em público.

5 - Um homem romano obeso (Nero) anda em círculos gritando e gaguejando histericamente conforme seu corpo

inteiro queima. Esta é uma pequena piada da parte de Dragonskyr; Nero frequentemente foi considerado culpado pelo grande incêndio de Roma que matou a muitos cainitas e mortais.

6 – Tiamat aparece muitas vezes numa variedade de lugares terríveis. Dragonskyr a corta, queima, sangra, mutila, fatia de centenas de maneiras diferentes. Os personagens ficarão surpresos quando encontrarem Tiamat no final da aventura e perceber que ela é a mulher que viram com tanta frequência nas câmaras amaldiçoadas de Dragonskyr.

Os Zumbis

Como explicado acima, muitos dos "amaldiçoados" vagueiam pelos domínios de Dragonskyr. Na maior parte do tempo estas criaturas não serão agressivas, mas é possível que em certas circustâncias os personagens possam querer atacá-los. Neste caso, considere esta seguinte pontuação: Físicos 4, Sociais 0, Mentais 1. Além disso os zumbis possuem o Talento Briga e a Habilidade Armas Brancas, ambas em nível 2. Dificilmente os zumbis atacarão os personagens, mas se defenderão se for necessário. Embora pareçam sangrar, não possuem pontos de sangue.

As Portas com Forma de Boca

Portas com forma de bocas são comuns no domínio de Dragonskyr. Algumas são feitas de pedra, enquanto outras de carne e sangue. Estas portas são capazes de morder e causam de 5 a 6 dados de dano agravado, dependendo do que o narrador prefira a este ponto. As mordidas podem ser evitadas com um mergulho bem sucedido através das portas com uma jogada de Destreza + Esquiva ou Esportes (dificuldade variável, mas com valor mínimo de 7). Estas portas podem aparecer onde quer que o narrador deseje. Se a porta for feita de pedra, pode ser mais lenta (reduzindo a dificuldade do teste de mergulho), mas infligirá mais dano.

As Câmaras

A - Teia de Corpos

Esta câmara contém pelo menos 50 corpos humanos bloqueando uma grande saída (9 metros de largura) localizada na extremidade oposta. Os corpos estão presos uns nos outros como se fossem bonecos de papel; cada braço e perna estão presos no braço e na perna dos companheiros de ambos os lados. Eles estão unidos a parede da saída por membros extras que crescem diretamente para dentro da parede. Todos estão nus e quase inconscientes. Eles olham diretamente para frente e não dizem uma única palavra.

No centro da câmara está uma grande cimitarra negra num pedestal de pedra. O único modo de passar pelos corpos é abrir caminho cortando-os.

Quando todos os personagens estiverem dentro da câmara, as portas pelas quais vieram se fecham com grande impacto, proibindo qualquer escapatória.

Os corpos estão próximos o bastante para que não seja possível passar entre eles, e o teto é muito baixo, impossibilitando que os personagens pulem sobre os corpos ou passem rastejando. A única opção é levantar a espada pesada e abrir caminho cortando os corpos, espirrando sangue em todas as direções e fazendo os bonecos de papel gritarem de agonia. Pontos de sangue podem ser obtidos caso algum dos personagens tiver estômago para se alimentar de tais abominações.

Se os personagens optarem por abrir caminho, os humanos irão gritar conforme são fatiados pela espada. A menos que os vampiros tenham humanidade de nível 3 ou menor, precisarão ser bem sucedidos num teste de Consciência (dificuldade 6) para evitar perder humanidade. Diversos membros precisam ser cortados para liberar o caminho até a saída, pois os corpos estão dispostos em diversas fileiras.

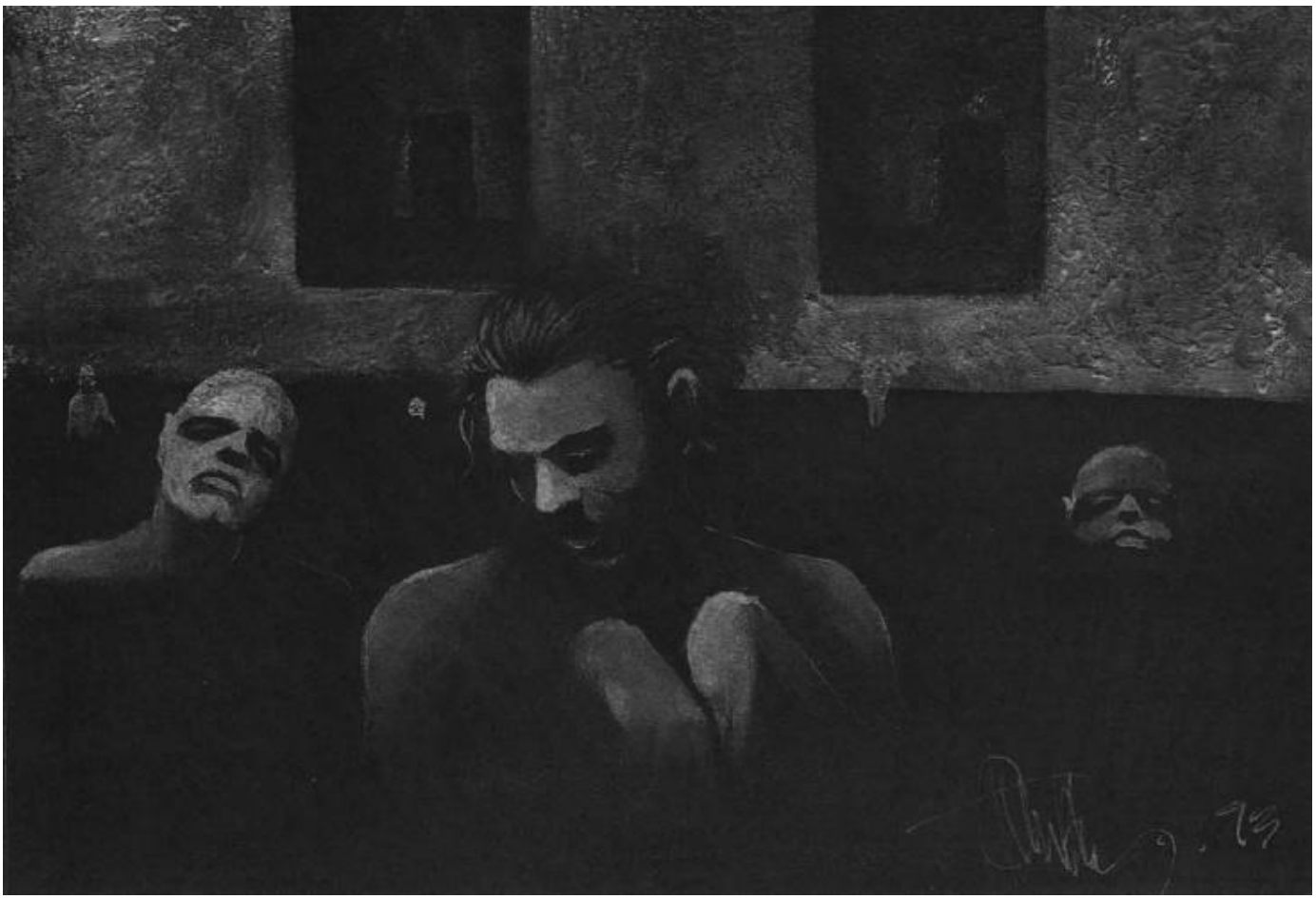
B – Visão do Inferno

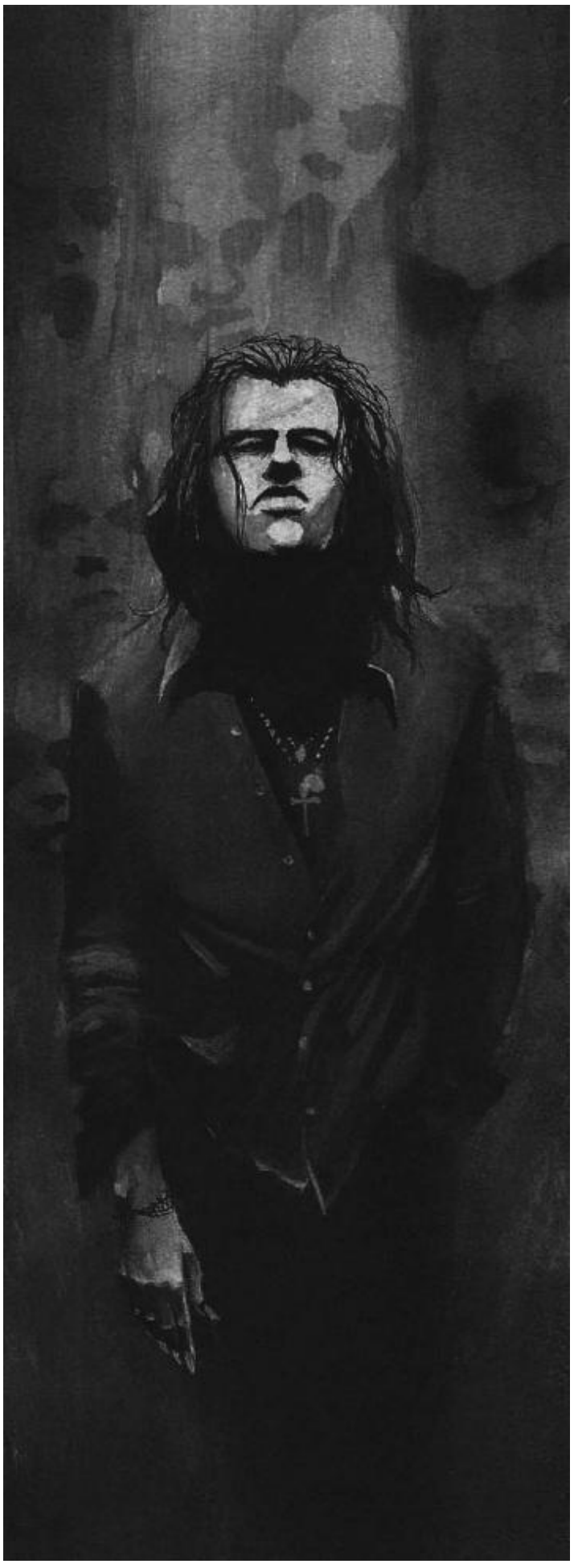
Esta câmara contém imagens terríveis do inferno provenientes diretamente da mente de Dragonskyr. Um rio de sangue fervente de 7,5 metros de largura flui ao longo do caminho. Todos os tipos de pessoas estão neste rio. Algumas estão nas partes rasas enquanto outras estão imersas até o pescoço no sangue quente e espesso. Todos estão urrando de dor, em maior ou menor grau, dependendo da profundidade do rio em que se encontram. Obviamente, todos estão nus para que sintam a dor apropriadamente.

É improvável que os personagens reconheçam os que estão ali sendo punidos. Todos são assassinos. A quantidade de pessoas que mataram (ou que mandaram matar) determina a profundidade do rio em que estão. Sulla, Júlio Cesar, Alexandre o Grande e Brutus estão ali, junto com incontáveis assassinos que cometeram atrocidades até o período em que Tiamat entrou em torpor.

Os personagens também estão ali. Duplicatas dos personagens podem ser encontradas no rio em profundidade proporcional ao número de pessoas que mataram. Os vampiros entraram na tumba e alteraram a realidade desta área nebulosa manifestando parte de si próprios. Qualquer personagem que tenha cometido diablerie (ou ato de canibalismo), assassinato ou traição estará imerso pelo menos até a cintura. Se o personagem foi especialmente brutal, pode não estar visível, estando completamente imerso.

Saltar sobre o rio requer pelo menos 2 sucessos num teste de Destreza + Acrobacia (dificuldade 7). Obter apenas um sucesso indica que o personagem só conseguiu saltar até a metade e se agarrou ou pousou em alguém imerso no rio. Nesta situação outro teste pode ser feito (dificuldade 7) e apenas um sucesso será necessário para se cruzar o rio. Uma





falha representa que o personagem caiu dentro do rio.

Qualquer personagem que caia no rio toma 3 níveis de dano, que podem ser absorvidos normalmente. O dano não é agravado porque o rio não está quente o bastante. Beber o sangue não é uma boa idéia; bebê-lo infligirá um nível de vitalidade de dano automático (desta vez agravado). Se os personagens de alguma forma coletarem o sangue e esperarem que este esfrie, o sangue coagulará e não será possível bebê-lo.

C – Teste de Paciência

Dragonskyr se regozija na tortura e sua imaginação adora o sofrimento. Esta câmara é obviamente feita de carne e se parece com o interior de um órgão humano. No meio da câmara, uma luz refrata de uma membrana acima. O restante da câmara é muito escura. Há uma boca muito grande no lado oposto da câmara.

Assim que os personagens pisarem na área iluminada, a boca dirá: “Cruzem a zona iluminada e sejam destruídos”. Neste momento, criaturas pseudo-humanóides com os músculos expostos sairão das paredes de carne. Eles não têm olhos ou uma face propriamente dita, parecem ser feitos de tecidos vivos. Eles começarão a atacar os personagens. Os personagens na área iluminada não podem sair (pelo menos de acordo com a boca) e os que estão do lado de fora não poderão entrar.

As criaturas devem vencer. Certifique-se disso. Enquanto os de fora não cruzarem a luz, serão mortos pelas criaturas e seus companheiros na zona iluminada assistirão gritando e incapazes de fazer qualquer coisa a respeito.

Na verdade, a cena inteira dos personagens na zona escura sendo mortos é uma ilusão. Se algum dos personagens permanecer na zona iluminada até o fim, a luz tremeluzirá e ele verá seus companheiros olhando para ele de forma estranha – o que não é de se espantar considerando que ele passou os últimos minutos pulando e gritando avisos sobre coisas que só ele podia ver. Se o personagem não sair da luz até o final do combate ilusório, a boca na outra extremidade da sala se abrirá e os personagens poderão sair.

Se a zona iluminada for cruzada, o combate ilusório subitamente se interromperá, pelo menos do ponto de vista daqueles ainda dentro da luz. Subitamente diversas criaturas de carne emergirão das paredes e começarão a atacar os personagens. Estas criaturas são reais e seu sangue não pode ser bebido.

Criaturas de Carne

Físicos: 5 dados em todos os atributos físicos. Os outros atributos são irrelevantes

Ataques: Garras – 5 dados para acertar e 5 de dano.
Níveis de Vitalidade: Ok/-1/-1/-2/-2/-5/Incapacitado

D – Gárgulas

Esta pequena "câmara" é realmente apenas uma extensão do corredor, que termina numa grande porta. O lugar inteiro parece com um antigo castelo gótico, completo com chão de mármore e pesadas portas de madeira com ornamentos em metal. Agachadas em cima de pedestais de ambos os lados da porta dupla, estão duas gárgulas enormes. Elas foram esculpidas para se parecerem com demônios alados, com 4 braços e faces ameaçadoras. Ambas possuem grandes presas e o que aparentam ser garras afiadas – mais afiadas do que seria possível a algo feito de pedra.

Quando os personagens entrarem, faça com que todos testem Percepção + Prontidão (dificuldade 6), e diga ao personagem com mais sucessos que ele acredita ter visto uma das asas da gárgula se mexer um pouco. A porta dupla está fechada, e os personagens terão que passar pelas gárgulas para chegar até ela.

Os personagens precisarão fazer uma jogada de Coragem (dificuldade 8) para não sentir medo. Caso contrário ficarão tremendo assustados ao se posicionarem diante das duas amedrontadoras esculturas. Estas gárgulas estão vivas, e são capazes de sentir o medo. Na verdade não são capazes de sentir nada além das emanações do medo. Elas sempre conseguem encontrar alguém que esteja com medo. Deste modo, a única forma de passar pelas gárgulas é não sentir medo algum. Se os personagens sentirem medo, as gárgulas se animarão e os atacarão. Felizmente as gárgulas são muito lentas, só atacam uma vez por turno e demoram pelo menos um turno para cruzar a câmara se os personagens se afastarem delas.

Os personagens precisarão continuar a fazer testes de coragem (dificuldade 9) até acumularem 3 sucessos para pararem de temer as gárgulas. Um teste de Percepção + Empatia (dificuldade 8) revelará que as gárgulas não são capazes de enxergar da forma convencional. As gárgulas não viram a cabeça quando armas são disparadas contra elas, nem parecem perceber quando são atacadas. Elas percebem gritos de medo, dor ou terror. As gárgulas ignoram todos os demais personagens na tentativa de destruir aquele que estiver mais amedrontado (o primeiro a falhar num teste de Coragem ou o que obtiver menos sucessos depois que as gárgulas atacarem).

Qualquer personagem que saiba disso, seja por ter deduzido ou porque outro personagem lhe disse, poderá reduzir a dificuldade de todos os testes de Coragem (até o mínimo de 6). Entretanto nada causa tanto medo como a dor. Deste modo, para cada nível de vitalidade que o personagem sofra fará com que perca um dos sucessos acumulados nos testes de Coragem. Os personagens podem portanto ficar com sucessos negativos que precisam ser pagos antes de recomeçarem a acumular os 3 sucessos necessários.

Quando todos os personagens tiverem acumulado 3 sucessos, as gárgulas não mais poderão vê-los e retornarão para seus poleiros. Elas ignorarão qualquer coisa que aconteça na câmara, seja com a porta ou consigo mesmas.

Gárgulas

Físicos: Força 9, Destreza 4, Vigor 9
Mentais: Percepção 3,Inteligência 1, Raciocínio 5
Ataques: Garras – 6 dados (9 dados de dano)
Níveis de Vitalidade: Ok/Ok/-1/-1/-2/-2/-5/Incapacitado

O restante da pontuação é irrelevante. Elas olharão com expressão ameaçadora e caçarão os vampiros que estiverem assustados. As gárgulas não possuem pontos de sangue e seus ataques com garras não são agravados. Elas são extremamente resistentes e não podem ser feridas por armas de fogo. A única forma prática de passar por elas é perceber o modo como lutam, e disso extrair coragem.

E – Câmara dos Gritos Silenciosos

Está câmara contém pelo menos 20 pessoas. Todas estão cobertas com terríveis ferimentos, e suas bocas estão abertas em expressão de gritos de pura agonia. Na verdade os personagens podem apenas assumir que estas pessoas estejam gritando, uma vez que a câmara é silenciosa como uma cripta. Quando os personagens tentarem se comunicar, descobrirão que não conseguem emitir um único som. Não permita que os personagens se comuniquem com a fala, e não os deixe escrever bilhetes a menos que tenham levado papel e caneta para a tumba.

Uma criatura terrível esconde-se nesta tumba cuja aparência seria muito próxima da de Dragonskyr se este estivesse em forma corpórea. A criatura é enorme, possui pele vermelha, diversos braços e uma longa cauda pontuda. Sua face é como a de um homem, apenas mais pontiaguda e sinistra. A criatura possui uma grande crina que desce por suas costas e um cavanhaque sinistro. Ela carrega uma grande espada flamejante em suas mãos. Infelizmente esta criatura está invisível quando os personagens entram.

A criatura nunca atacará a menos que seu ataque só possa ser visto por um dos personagens. Como a sala proíbe a emissão de som, os personagens não poderão ouvir o ataque – e como a criatura é invisível, não poderão vê-la. A criatura ataca geralmente aqueles na parte de trás do grupo. Ela aparece por apenas um segundo, ataca e desaparece novamente. Se algum dos personagens tentar se comunicar com as pessoas feridas, perceberá que dentre os ferimentos estão algumas cicatrizes de

queimaduras, e que as pessoas estão balbuciando (em latim) algo entre os gritos. Na verdade, o que estão repetindo e repetindo é: "Aquilo que não será visto". Isso pode ser uma dica aos personagens sobre o que está acontecendo, mas para decifrar a mensagem precisarão falar latim e acumular 3 sucessos num teste de Percepção +Linguística (dificuldade 9). Caso permaneçam muito tempo na câmara o narrador pode querer reduzir a dificuldade, mas os jogadores não deverão permanecer muito tempo aqui.

De modo a não serem atacados, os jogadores podem ficar posicionados em círculo com cada personagem olhando para fora, e mantendo esta formação tentarem cruzar a câmara. Entretanto isto permitirá que a criatura ataque qualquer um que escolha de dentro do círculo. O melhor método é formar um círculo onde todos olhem para o lado de dentro. Desta forma todos estarão visíveis aos demais companheiros o tempo todo. A criatura não atacará um alvo se puder ser vista por outro.

A criatura causa 5 dados de dano agravado com sua espada. A criatura não pode ser ferida por balas, e como sempre tem o efeito surpresa e o primeiro ataque, não é possível aos vampiros matá-la. Eles podem mantê-la a distância se tiverem armas de algum tipo na frente de seus corpos, mas a criatura prefere atacar por trás de qualquer modo. A menos que haja uma razão pela qual não possa fazer isso, ela sempre atacará por trás. Ela aparece num brilho de luz, silenciosamente mata seu alvo e desaparece antes de ser vista. Na verdade personagens feridos podem nem mesmo conseguir chamar a atenção de seus amigos se estiverem na parte de trás do grupo.

F- Portal do Futuro

Este enorme portal é feito de pedra obsidiana negra e brilhante. Nada além de trevas e fumaça pode ser visto do portal. "Portal do Futuro" está escrito em inglês (ou qualquer outra língua que os personagens entendam) na parte de cima do portal. Quando os diabolistas entrarem, verão uma visão do futuro - ou assim assumirão.

A imagem é muito clara e mostra o ziggurat de Tiamat, localizado na câmara H. Cada personagem verá uma visão diferente, mas o tema de cada visão é a mesma. Cada personagem verá a si mesmo prestes a beber de Tiamat. Ao se inclinar para beber, é atacado por trás por um de seus companheiros, ficando mortalmente ferido. O atacante em seguida luta com outro membro do grupo enquanto o personagem morre silenciosamente num canto, vítima de traição.

Como mencionado anteriormente, Dragonskyr é obcecado com traição. O demônio portanto encoraja que os personagens lutem uns com os outros. Se Dragonskyr estivesse totalmente consciente, obviamente os ajudaria a encontrar Tiamat. Ele anseia por ser liberto e faria qualquer coisa em prol disso. Entretanto o cruel subconsciente do demônio adormecido só atrasa quem entra em suas câmaras.

Quando estiver descrevendo as visões (é melhor descrever de forma privada para cada jogador), descreva a situação mais provável. Se dois personagens discutem frequentemente, devem se ver sendo mortos pelo outro. Se um personagem ameaçou a outros, estes devem se ver sendo mortos por ele. Siga os conflitos naturais do grupo para dar plausibilidade a mentira da visão; deste modo será muito mais fácil que acreditem nas visões.

G – As Chamas Negras

Eis o truque final de Dragonskyr. Chamas negras enormes e assustadoras preenchem esta câmara, mas estas não irradiam nenhum calor. Os vampiros precisarão fazer o teste usual de Coragem (dificuldade 6) para se aproximarem das chamas, mas não serão queimados mesmo se puserem as mãos no fogo. Os personagens podem facilmente atravessar pelas chamas até o outro lado da câmara sem levar qualquer dano. Obviamente, há um porém.

Cada personagem que passar pelas chamas ganhará poder sobre outro, e instintivamente saberá disso. Ao sair das chamas, cada personagem verá suas mãos queimando com as chamas negras e saberá que, se desejar, pode usar estas chamas em outro personagem para matá-lo. As chamas só funcionarão num personagem específico (escolhido pelo narrador). As chamas destruirão automaticamente o personagem – nenhuma jogada de ataque é necessária e nenhuma rolagem de absorção salvará a vítima. O narrador deve nomear personagens que já suspeitem uns dos outros, frequentemente aquele visto no Portal do Futuro.

H – O Ziggurat

Eis o lugar de descanso de Tiamat. A câmara tem a aparência de uma grande caverna negra, completa com estalactites e morcegos. A câmara é muito grande (pelo menos na mente de Dragonskyr) e contém em seu centro um pequeno ziggurat de 4 pavimentos, cada um com 1,5 metros de altura. No topo do pavimento mais elevado está um simples sarcófago de pedra sem ornamentações ou inscrições. O zigurrat parecer ser muito velho e desgastado. Ele é, na verdade, uma cópia exata do ziggurat de Ur onde Tiamat viveu por muito tempo e que Dragonskyr se lembra muito bem.

A tampa do sarcófago é muito difícil de ser aberta (proeza de força nível 6 para movê-la). Uma vez que a tampa for aberta, sons de rachaduras podem ser ouvidos do teto. Subitamente uma torrente de líquido negro cai no

agora aberto sarcófago e submerge o corpo ressequido de Tiamat em sangue fresco e quente. Vampiros que estejam no Ziggurat podem beber do líquido e recuperar até 4 pontos de sangue. Entretanto, enquanto isto está acontecendo, Tiamat despertará, recuperando do sangue magicamente armazenado que acabou de cair, o equivalente a 20 pontos de sangue.

Tiamat não terá misericórdia. Tudo que ela sabe é que sua eterna batalha contra Dragonskyr terminou mal e que o demônio ganhou poderosos aliados representados por estes diabolistas. Ela lutou por tanto tempo e foi tão longe que não ousa negociar. Agora apenas o combate pode vencer sua guerra contra Dragonskyr, e os diabolistas devem morrer. Mesmo se fugissem, ela teria que perseguí-los para se assegurar que não contassem a terceiros sobre sua tumba.

Em combate, Tiamat usará todas suas disciplinas da melhor forma possível, tentando conservar tanto seus pontos de sangue como sua força de vontade. Ela precisa, entretanto, conservar sua força de vontade por outra razão. A cada turno ela precisa fazer um teste de força de vontade (dificuldade 9). Falha indica que Dragonskyr ganha o controle de seu corpo, embora apenas por aquele turno.

Se ou quando Dragonskyr ganhar o controle, baixará completamente a guarda de Tiamat, deixando-a o mais vulnerável possível. Os personagens verão a face de Tiamat se contorcer conforme tenta desesperadamente manter o controle sobre seu próprio corpo. Infelizmente, Tiamat subconscientemente também quer perder. É dito que cainitas antigos não podem ser mortos a menos que permitam que isto aconteça. Tiamat está tão cansada de sua batalha que nem quer viver. Ela deseja ser esquecida, e com os diabolistas perturbando seu sono, chegou a conclusão de que nunca será esquecida. Sempre existirão aqueles que perturbarão seu sono para tomar seu sangue. Pior, eles soltariam Dragonskyr no mundo, algo que dedicou sua existência para impedir. Ela está exausta de aprisionar o demônio, até o seu sono é cansativo. Não há descanso verdadeiro para ela, e Tiamat secretamente anseia pela morte.

Se Tiamat morrer, Dragonskyr será liberto. Sua primeira ação será possuir o corpo de um dos diabolistas para saber como o mundo mudou durante os últimos 15 séculos. Depois disso, Dragonskyr deixará os diabolistas e escapará para fazer todas as malignidades que puder no mundo. Os diabolistas podem realizar o Ritual da Rosa Amarga (caso o conheçam), ou um deles pode sozinho beber o sangue de Tiamat e ir embora.

Uma vez que Dragonskyr tenha saído do corpo de Tiamat, tirará a espada dos personagens, simplesmente teleportando-a, e devolvendo-a posteriormente se lhe for conveniente. Sem Tiamat para contê-lo, o demônio possui grande poder, embora de certo modo diminuído por séculos de inatividade.

Consequências

Se os diabolistas tiverem sorte, sobreviverão e fugirão com o poder de Tiamat. Neste caso, o narrador terá um poderoso demônio solto na crônica. Se o narrador não quiser que isto aconteça, existem várias coisas que pode fazer.

Por exemplo, Dragonskyr tem o poder de destruir a si mesmo. Assim, se o último nível de vitalidade de Tiamat foi tirado pela Espada de Nul, talvez o reino de Dragonskyr termine junto com ela. A espada, forjada pelas próprias mãos do demônio, pode banir seu espírito de volta para o plano de onde veio.

Por outro lado, Dragonskyr pode ser uma adição interessante a qualquer crônica. Sempre que algo terrível acontecer no mundo, os membros se perguntarão se a criatura que possuiu a um deles foi o responsável. Como a possessão é uma experiência muito íntima, o vampiro que foi possuído passará a saber muito a respeito do demônio. Ele saberá o que Dragonskyr é e por quanto tempo o demônio foi aprisionado por Tiamat. Ele também saberá quem Tiamat foi e o que estava tentando fazer ao aprisionar Dragonskyr.

Dragonskyr pode aparecer posteriormente em sua crônica, ou os personagens podem fazer de sua missão caçar o demônio, purificando-se portanto de seu pecado (e recuperando humanidade - mas quais diabolistas se importam com isso?). O fato de o demônio ter se libertado foi por completa culpa dos diabolistas, e eles podem se sentir responsáveis por isso.

Como tal entidade pode ser morta fica a critério do narrador; talvez a única solução seja enganá-lo para que possua um dos personagens. O personagem então se agarraria a seu espírito do mesmo modo que Tiamat havia feito, impedindo-o de sair livre. Talvez um vampiro possuído possa retornar para a tumba de Tiamat e dormir eternamente, numa prisão viva para a mais terrível entidade criminosa que o mundo já conheceu. Só um grande herói pode ter esperanças de cumprir esta meta, e diabolistas não são conhecidos por seu heroísmo. A única opção restante é deixar Dragonskyr sair livre e esperar para ver o que acontecerá.

Quando o cordeiro abriu o sétimo selo, o silêncio cobriu o céu
Enigma - AD MCMXC

Todos os membros temem a Gehenna, o tempo em que os antediluvianos acordarão de seu sono de séculos. Ninguém tem certeza de quando isto acontecerá, ou se de fato acontecerá. Muitos Membros têm feito conjecturas, expressado opiniões e até feito pesquisas acadêmicas sobre o assunto. Abaixo seguem as anotações do Dr Mortius do clã Tremere a respeito da Gehenna, e uma tradução de um texto conhecido como *Das Buch von der Grabkrieg*, o qual foi escrito no início da idade média. O texto foi incluído aqui para os diabolistas, pois diabolistas frequentemente estudam os antediluvianos e matusaléns. Caçar tais criaturas na ignorância é a receita certa para a destruição.

Este texto não é do tipo que vaza, pois os Tremere vêm tentando restringir o acesso a ele. Entretanto, diversas cópias circularam secretamente entre os Membros. Assim o texto ganhou muitos seguidores entre os anarquistas, que o consideram fascinante. A maioria dos anciões rejeita o texto como sendo um devaneio de um louco. Ainda assim, há os que lêem e ficam na dúvida.

O Dr Mortius foi abraçado em 1566, vários séculos depois de o texto ter sido escrito, e ele escreveu sua tradução em meados deste século. Atualmente ele está numa missão de interesse do clã e seu paradeiro é desconhecido.

Notas do Tradutor

Numa tradução informal Das Buch von der Grabkrieg significa "O livro da Guerra do Túmulo". Foi escrito por um malkaviano no 12º ou 13º século. O nome do autor foi perdido nas eras, e ele não menciona seu senhor, exceto para se referir a ele (o gênero é masculino) como um "vampiro pai". Muito pouco é conhecido sobre este autor. O autor faz referência a seu clã como sendo aparentemente malkaviano. Ele usa uma variedade de símbolos inventados para denotar os vários clãs. Alguns símbolos não parecem fazer correlação com nenhum clã ainda existente hoje. É possível que tenha se referido a linhagens menores.

Ele ocasionalmente escreve num dialeto grego arcaico que deixou de ser usado há 3000 anos. Não se sabe mais nada além disso. É da opinião deste tradutor que este malkaviano anônimo estava mais perturbado do quea maioria do seu clã, pra falar o mínimo. O texto é de estrutura e estilo quase ilegíveis, independente de quantos idiomas o leitor compreenda. O escritor também é obcecado com diversos pontos e os repete em várias páginas, as vezes repetindo o mesmo parágrafo ou estrofe (algumas partes do livro estão escritas em verso) diversas vezes, palavra por palavra.

A maior parte do texto foi escrito numa combinação de alemão e um aparente dialeto de linear A, o qual nem membros nem mortais jamais foram capazes de traduzir. Felizmente, os trechos em linear A estão confinados a porções medianas do texto. O autor do trabalho não separa as frases entre linear A e germânico, embora os parágrafos as vezes estejam separados e algumas páginas alternem ambas as línguas.

Fisicamente, é um livro comum, aparentando ser um manuscrito de baixa qualidade que foi feito num monastério. A capa não apresenta um título, mas a primeira página o exibe em escrita manual em alemão que pode ser observado em todo o texto. O estilo da escrita manual não muda, o que convenceu a muitos de

que o livro é o produto de um único autor e não de vários (como a pobre organização do livro sugere).

Das Buch von der Grabkrieg é dividido em 7 cantos. Cada canto varia enormemente em estrutura e tamanho, alguns estão totalmente em forma de verso. Outros cantos são parte poema e parte prosa. Por causa das dificuldades de adaptação de rimas para o português, traduzi as partes abaixo apenas em prosa, preservando a estrutura da estrofe da forma como foi escrita pelo autor. Também pouco interferi na desorganização do estilo do texto, por receio de sacrificar o significado ou a clareza.

Cada canto cobre uma era da história do mundo e descreve a jyhad daquele período. O autor se coloca na 4ª era da história, com apenas 3 eras a frente. Muitos atribuem isso a sua própria loucura egocêntrica a qual dita que ele está no centro de tudo.

As seguintes passagens foram extraídas de muitas partes do livro, e eu as coloquei na ordem mais lógica possível. Em alguns casos eu rearranjei o texto numa ordem cronológica. O terceiro canto é quase ilegível (boa parte dele é escrita em Linear A) e eu peguei o que pude dos cantos posteriores para dar uma idéia do que este canto descreve.

Das Buch Von Der Grabkrieg

Então nos foi dito no livro de Nod que Caim criou apenas 3 progênies, e que esta progênie foi assassinada na primeira guerra quando os netos de Caim se ergueram e guerrearam contra seus pais. Estas foram a primeira e segunda guerra do mundo do túmulo. Estes netos não conheciam a palavra de deus. Eles se separaram das tribos e não conheciam sua palavra, pois tudo que conheciam era a morte. Suas loucuras eram como as de meu pai túmulo..... [1]

Foi durante esta grande batalha (da segunda era) que os 3 filhos de Caim foram mortos, ou assim se acredita, mas temo que eles acordarão na última era e surpreenderão a todos os grandes mestres da jyhad.

O que eles farão não posso dizer. A voz[2] não me diz. Entretanto podemos imaginar. Eles inicialmente obedeceram a Caim e não fizeram progênies. Somente quando Caim os deixou que o desobedeceram e deram origem a seus netos. O que eles farão não posso dizer. Talvez não seja algo terrível.

Foi durante a grande guerra que as tribos se espalharam e os membros criaram suas próprias tribos. Mas tudo isto é mencionado no livro de Nod, e minha voz me diz que não é meu propósito, pois eu falarei de coisas ainda por acontecer, e não de coisas do passado e que são conhecidas por muitos dos adormecidos que descansam debaixo da terra [4].

Depois dos conflitos, houve uma 3ª era de guerra-túmulo. Conhecido como "o descanso", este foi um tempo de paz para muitos. O tipo de paz que é possível aqueles que bebem da vida. Neste tempo, muitos dormiam espalhados pelo mundo pata evitar os diabolistas negros que beberiam de seu poder. Eles estavam por toda parte, pois seu poder era considerável. Conforme descansavam, reuniam seu poder e manipularam aqueles de quem deram origem para que fizessem conforme sua vontade. A realidade é que ao invés de um tempo de paz, foi um tempo de preparação. Era um tempo pacífico apenas porque a espada enferrujou e a lança se quebrou. Uma vez reforjados seriam utilizados novamente.

O devorado [5] chegou, e com ele veio a 4ª era do túmulo, o tempo de reunião. Agora que os antigos dormiam, eles lutaram e duelaram uns contra os outros, contudo ainda estavam reunindo forças e esperando que a verdadeira batalha começasse. A morte chegou e em breve novos clãs seriam formados. Clãs que desejariam destruir o mundo e transformá-lo numa tumba. De seus nascimentos surgirão as outras eras.

Haverá um tempo em que os mortais serão fortes. Eles não mais serão crianças, crescerão até serem capazes de nos caçar. Eles nos descobrirão e caçarão até a morte final. Isto acontecerá quando nos descuidarmos, permitindo que eles nos descubram, sem nos darmos conta do perigo que representam. Os sombrios também nascerão no começo desta 5ª era, a era da descoberta. Os sombrios serão os eternos inimigos de todos os clãs que existem. Eles são terríveis, não são naturais e não se deveria permitir que caminhassem na terra. Eles são apenas peões do grande jogo. Criados por um antigo Membro, talvez uma das progênies de Caim, eles transformariam a terra numa noite

eterna[6].

Na sexta era virá um tempo quando as crianças não mais ouvirão a seus anciões. Quando isto acontecer espere pelo fim, pois ele está perto. As crianças se reunirão em grandes números. Os longos séculos de abraço descontrolado de seus anciões terão dado origem a muitos, e muitos não receberão com sabedoria a dom da morte em vida. Estas crianças correrão pelas ruas das grandes cidades e não darão ouvidos a razão. Eles infringirão as leis repetidas vezes.

Haverá muitos vampiros em cada cidade, tantos vampiros que o sangue se tornará escasso e os mortais sonharão conosco e saberão em seus corações que nós existimos, ainda que nos escondamos deles, enganando-os dos bastidores. Rebeliões serão comuns. Os sombrios ganharão o controle das grandes cidades do mundo, e o governante de uma poderosa cidade cairá, morto por sua própria loucura. Um poderoso príncipe será resgatado da morte por sua cria e uma grande cidade será consumida pelo fogo. Os lupinos inutilmente se levantarão contra nós. Os humanos descobrirão um fogo terrível do qual nos manteremos seguros ao dá-lo para todos, de modo que qualquer um que usá-lo será queimado. Assim, o mundo cairá num caos[7].

A última era do mundo durará apenas 1 ano. Os antigos, os antediluvianos acordarão e beberão o sangue de suas crianças para ganhar força, uma vez que a força dos mortais não mais os satisfaz, e eles precisam do sangue de muitos membros para sobreviverem e se fortalecerem. Fortalecidos com este sangue, os membros batalharão uns com os outros até só restar um. Assim os membros serão destruídos, pois com exceção deste vencedor, nenhum sobreviverá.

Epílogo

Aqui é o ponto em que Das Buch von der Gabkrieg termina. Existem diversas outras páginas que parecem ser uma espécie de epílogo, anotações do autor, ou talvez uma mistura de ambos. A maior parte do texto está ilegível ou não tem sentido. Entretanto duas passagens se destacam e estão traduzidas abaixo.

Verso I

Cace os adormecidos das sombras
Não pense em medo ou em ódio
Cace-os pelo sangue
Pelo bem dos Membros

Verso II

Eles não devem despertar
Mate o único
e não haverá um único
Quando o sol se for

Final

A voz não me dirá mais nada. Eu pedi, implorei por mais para que saibamos sobre o que está por vir e deste modo não vivamos em desespero pela Gehenna. A voz pode não falar com mais ninguém e tudo isto estaria perdido. Ainda assim a voz não falará do amanhã. Não haverá amanhã para nós, contudo há um amanhã se os mortais sobreviverem. Mesmo assim a voz não falará. Silêncio. Silêncio.

Notas do Narrador

Os narradores devem se sentir livres para usar isso da forma que desejarem. As 3 primeiras linhas do verso 1 foram usadas como credo diabolista, murmurada para imputar coragem diabolista. Alguns diabolistas alegam que caçam os antigos como uma espécie de primeiro ataque, para que seus senhores não cacem a outros membros quando acordarem.

Estudiosos da história cainita não têm acesso ao texto original (apenas uns poucos membros Tremere têm acesso). A composição do Dr. Mortius frequentemente é a única fonte de informação sobre Das Buch von der Grabkrieg. Esta composição pode ser encontrada nas mãos de alguns anarquistas, que a usam para justificar seus ataques aos anciões. Eles vêem a composição como escrita por um ancião, e a parte traduzida do livro não apresenta os anciões de forma lisonjeira. Também prediz a vinda dos anarquistas, e os anarquistas usam isso para justificar sua existência e atividades.

Muitos anciões não consideram o texto nem a composição como algo além de uma curiosidade sem valor. A composição foi traduzida para o francês, inglês, alemão, espanhol, italiano e diversas línguas eslavas. Qualquer cópia provável de ser vista pelos personagens indubitavelmente foi fotocopiada diversas vezes e dificilmente estará legível, ou foi escaneada e redigitada num computador.

Qual uso isso terá para os personagens fica por conta deles e do narrador. A Gehenna tem sido prevista por diversas fontes, mas a data exata, ou se acontecerá de fato, ainda é um mistério. Os narradores podem desejar ou não incluir a Gehenna em suas crônicas. O texto existe, foi escrito por um vampiro louco com uma visão das coisas ainda por vir. Entretanto, se sua visão é real fica a critério do narrador.

1 Aqui o autor adentra uma de suas muitas tangentes sobre a loucura e ódio. O texto continua duas páginas depois quando o autor retorna a descrição das duas primeiras eras.

2 - O autor frequentemente fala de uma voz que o diz como escrever e o que dizer. Eu poderia traduzí-la como “Musa”, mas poesia parece ter pouca relação com o propósito da voz.

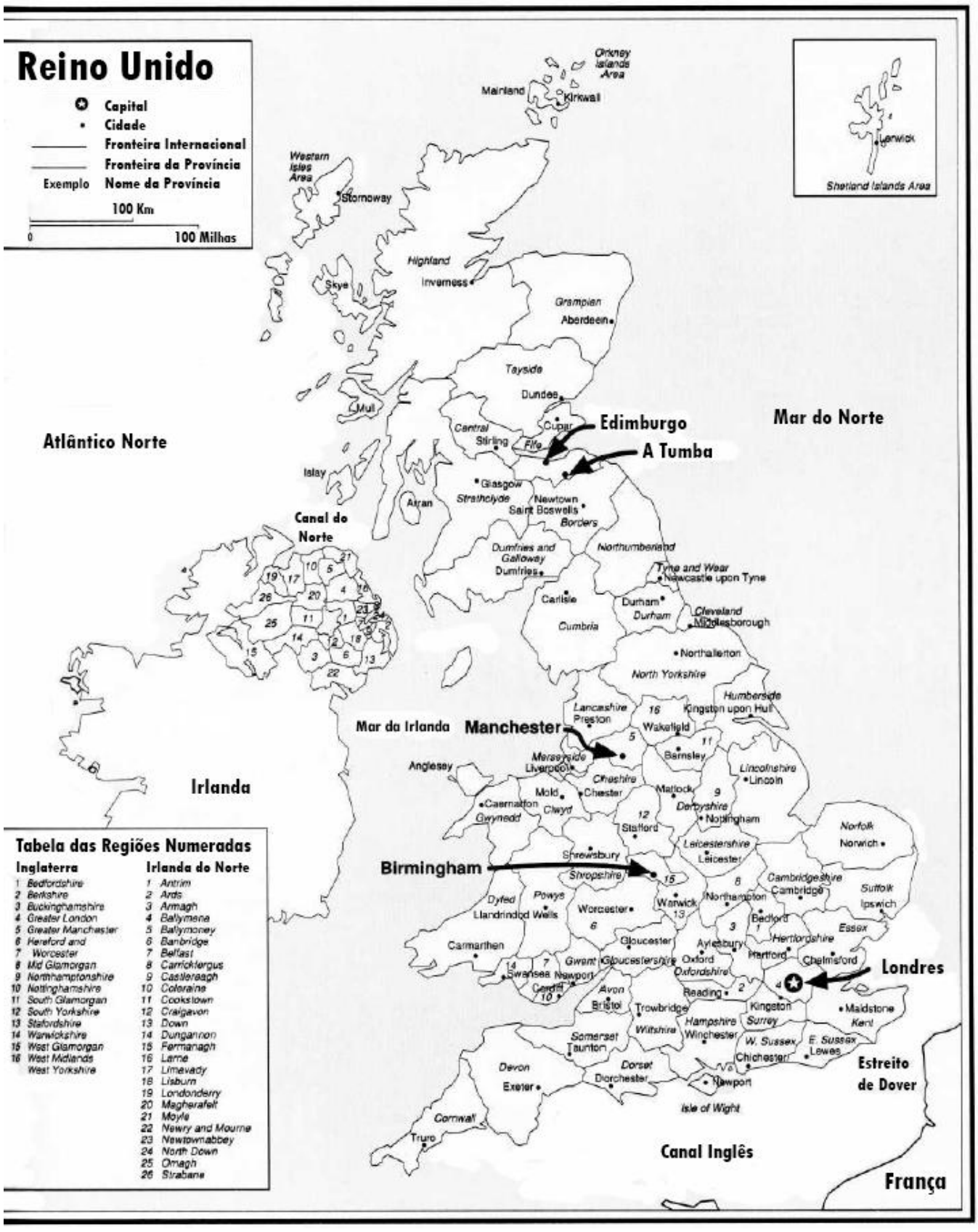
3 - No lugar das palavras Membro ou vampiro o autor de forma consistente usa o símbolo de um ankh

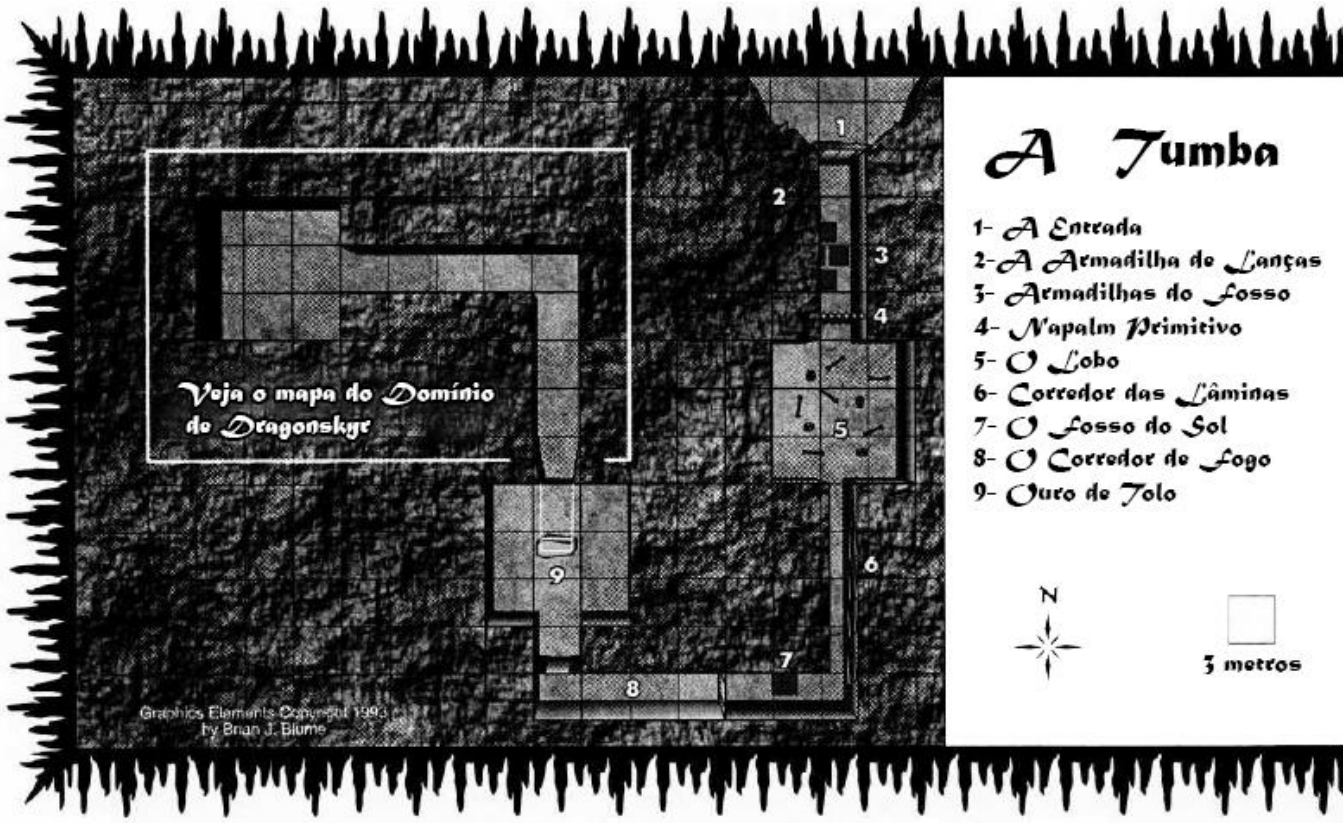
4 – “Adormecidos” provavelmente se refere aos membros em torpor, não aos mortos. A despeito de seus comentários aqui, o autor conta muita coisa sobre o livro de Nod e sobre muitos eventos da história humana.

5 - O devorado não aparece mais em nenhum lugar do texto, embora haja referência a “ aquele sem sangue”.

6 – “A descoberta” parece se referir a Inquisição, que ocorreu 330 anos depois deste texto ser escrito. Os “sombrios” são possivelmente o Sabá, que também não existia no tempo em que este texto fora escrito - pelo menos não em números significativos.

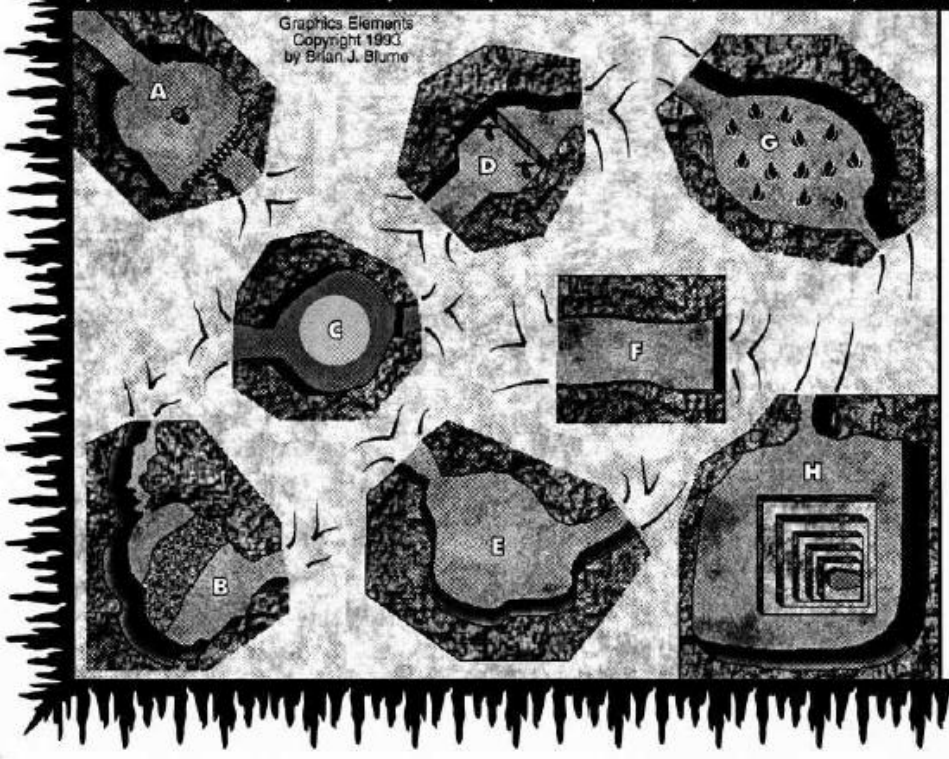
7 - Algumas destas profecias aparentemente se cumpriram. Entretanto são vagas o bastante para dificultar uma confirmação, pois nenhum membro, nenhum clã e nenhuma cidade é citado de forma específica.


Reino Unido
Capital
Cidade
Fronteira Internacional
Fronteira da Província
Exemplo Nome da Província
100 Km
0 100 Milhas
Orkney Islands Area
Mainland
Kirkwall
Lerwick
Shetland Islands Area
Western Isles Area
Stornoway
Highland
Inverness
Skye
Grampian
Aberdeen
Tayside
Dundee
Mull
Central
Stirling
Fife
Cupar
Edimburgo
A Tumba
Mar do Norte
Atlântico Norte
Islay
Glasgow
Strathclyde
Arran
Newtown Saint Boswells
Borders
Canal do Norte
Dumfries and Galloway
Dumfries
Northumberland
Tyne and Wear
Newcastle upon Tyne
Carlisle
Cumbria
Durham
Cleveland
Middlesborough
Northallerton
North Yorkshire
Humberside
Kingston upon Hull
Lancashire
Preston
Mar da Irlanda
Manchester
Wakefield
Barnsley
Merseyside
Liverpool
Anglesey
Irlanda
Cheshire
Chester
Mold
Caernarfon
Clwyd
Gwynedd
Matlock
Derbyshire
Nottingham
Lincolnshire
Lincoln
Stafford
Leicestershire
Leicester
Norfolk
Norwich
Shrewsbury
Shropshire
Birmingham
Dyfed
Powys
Llandrindod Wells
Worcester
Warwick
Northampton
Cambridgeshire
Cambridge
Suffolk
Ipswich
Bedford
Hertfordshire
Essex
Carmarthen
Gloucester
Aylesbury
Hertford
Chelmsford
Gwent
Gloucestershire
Oxford
Oxfordshire
Swansea
Newport
Cardiff
Londres
Reading
Avon
Bristol
Trowbridge
Kingston
Maidstone
Kent
Hampshire
Surrey
Winchester
Wiltshire
Somerset
Taunton
W. Sussex
E. Sussex
Lewes
Chichester
Devon
Exeter
Dorset
Dorchester
Newport
Isle of Wight
Estreito de Dover
Cornwall
Truro
Canal Inglês
França
Tabela das Regiões Numeradas
Inglaterra
1 Bedfordshire
2 Berkshire
3 Buckinghamshire
4 Greater London
5 Greater Manchester
6 Hereford and
7 Worcester
8 Mid Glamorgan
9 Northamptonshire
10 Nottinghamshire
11 South Glamorgan
12 South Yorkshire
13 Staffordshire
14 Warwickshire
15 West Glamorgan
16 West Midlands
West Yorkshire
Irlanda do Norte
1 Antrim
2 Ards
3 Armagh
4 Ballymena
5 Ballymoney
6 Banbridge
7 Belfast
8 Carrickfergus
9 Castlereagh
10 Coleraine
11 Cookstown
12 Craigavon
13 Down
14 Dungannon
15 Fermanagh
16 Larne
17 Limavady
18 Lisburn
19 Londonderry
20 Magherafelt
21 Moyle
22 Newry and Mourne
23 Newtownabbey
24 North Down
25 Omagh
26 Strabane



A Tumba

1- A Entrada
2- A Armadilha de Lanças
3- Armadilhas do Fosso
4- Napalm Primitivo
5- O Lobo
6- Corredor das Lâminas
7- O Fosso do Sol
8- O Corredor de Fogo
9- Ouro de Tolo



O Domínio de Dragonskyr

A - Teia de Corpos
B - Visão do Inferno
C - Teste de Paciência
D - Gárgulas
E - Câmara ds Gritos Silenciosos
F - Portal do Futuro
G - As Chamas Negras
H - O Ziggurat

Corações Sangrentos

Diablerie: Inglaterra

O Poder Absoluto Pode Corromper ...

A sede pelo mais poderoso sangue pode enlouquecer de desejo qualquer vampiro. Seu sabor, gosto, perfume e textura são a melhor experiência que um vampiro pode ter. A sensação deste sangue quando passa por lábios de um morto vivo é inimaginavelmente maravilhosa. E o poder que ele fornece ...

Mesmo os Que Já Estão Corrompidos

Mas consumí-lo destrói o predador da mesma forma que o faz com a presa. A própria alma da vítima é tomada com o ato e, tanto a vítima como o Diabolista morrem. Não há como não pagar o preço. Não há como experimentar o poder absoluto sem antes experimentar o terror absoluto.

Diablerie: Inglaterra inclui:

* Informações sobre os Justicares e as punições terríveis que infligem em vampiros que ousariam tentar a diablerie;
* uma análise na Gehenna e no papel que os Diabolistas exercem sobre sua chegada.
* Uma jornada mortal por poder numa tumba terrível criada por um dos mais malignos vampiros da história.

WHITE WOLF
GAME STUDIO

4598 STONEGATE IND. BLVD.
STONE MTN., GA 30083
U.S.A.

ISBN 1-56504-074-0
WW 2010 $10.00

0 99379 02010 8